

HOLD IT CREEP

LoS

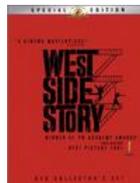
1.6

Stone
François V.

ARTWORK: PAOLO PARENTE

Version 12 août 2010 (post-HttB)

■■■ INVESTIGATION - CHALLENGE ■■■



Burden of Competence	3
West Séide Story.....	128
Art de Combat.....	206
Livre de règles VO.....	229
V:TES Complete Rules Reference.....	251
Règles Imbued VO.....	259
ERC VO (errata, rulings and clarifications).....	263
Règles de tournoi	279
VEKN Judge Guide (doc officiel le plus récent : 2004)	293
Guide & Règles pour QCF - Saison 2009-2010.....	301
Textes des cartes (jusqu'à Heirs to the Blood inclus)	303

Burden of Competence



He will tell you that power is a disadvantage for you unless you follow his ways.

Version 1.6 du 12/8/10

Version 1.6 du 12/8/10

(Version 1.5 du 26/8/9)
(Version 1.4 du 17/5/9)
(Version 1.3 du 28/9/8)
(Version 1.2 du 5/9/7)
(Version 1.1 du 29/8/7)
(Version 1.0 du 18/5/7)

Une petite compil' de points de règles, vite fait, comme ça. Histoire d'avoir des infos plus facilement accessibles, ça peut servir (wink wink). Elle prend en compte aussi bien les rulings officiels que les points de règles traités sur google, archivés dans la mailing list yahoogroups et dans le forum <http://www.veknfrance.com/forum/viewforum.php?f=5> (ça fait des milliers de threads en tout, j'ai perdu le compte), sans oublier les précisions et errata diverses apportés par les pages du site de WW (card text migrations, texte en ligne, pages des extensions etc.). L'ensemble pèse environ 3300 rulings (techniquement, 3300 occurrences de "[url=", mais c'est une note très perso, hein), soit 18% de rulings supplémentaires depuis la 1.5. Ca va prendre du temps à digérer.

Même si ce document n'a pas vocation à certifier les sources, ces dernières sont parfois incluses (google ou yahoogroups ou ce forum, essentiellement à des fins personnelles en fait). Il reste certainement un tas de coquilles. La partie sur Mask 1K Faces comprend sans doute des rulings obsolètes (ç.à.d les rulings antérieurs à 2008 n'ont pas fait l'objet d'une vérification), en revanche West Séide Story comprend des rulings sur M1KF vérifiés aussi minutieusement que possible. Certaines informations sont redondantes avec des précisions fournies dans West Séide Story et Art de Combat. Les points de règle sont écrits en français sans chercher à traduire littéralement les rulings (ni même à traduire tout court, d'ailleurs, par moments).

Merci à Floppy pour sa contribution en terme de relecture et d'approvisionnement en rulings, ainsi qu'à François V. pour avoir tenu le flambeau pendant ma torpeur.

Remarques et suggestions constructives sont les bienvenues dans ce thread.:

<http://www.veknfrance.com/forum/viewtopic.php?t=16154>

.44 Magnum

Ne fournit qu'une seule manoeuvre par combat, même si le flingue change de porteur pendant le combat. [LSJ 19980302 6/8/9]

Aaron's Feeding Razor

Si un vampire avec AFR chasse sur un plus jeune (Restricted Vitae est en jeu), le blood supplémentaire de AFR est gagné sur le vampire ciblé par la chasse. Idem avec Tainted Vitae. 3/10/4

Abactor

« successful resolution » signifie que non seulement l'action doit être non bloquée, mais en plus que le vampire ait effectivement gagné du blood. [LSJ 20090411]
Est sa propre action de chasse. Kyoko ne volera pas de blood à un vampire en jouant Abactor. [LSJ 20090606]
Ne combote pas avec Rebirth, puisque Abactor n'est pas une action de diablerie. [LSJ 20090724]

N'interagit aucunement avec le pouvoir de Carlton Van Wyk [PM 26/8/9]
Le titulaire d'un Trophy: Diablerie peut Abactoriser sans crainte de représailles, puisque le referendum de blood hunt ne peut être appelé contre lui. [LSJ 20091026]
Le référendum est mené avant que l'opportunité de jouer Freak Drive est donnée, exactement comme pour une diablerie. FD peut être joué après le référendum. [LSJ 20100112]
Lay Low peut être joué. [LSJ 20100112]
Les vampires contre lesquels on ne peut appeler de chasse au sang (Muaziz, Ariadne) peuvent jouer Abactor par brouettes sans être inquiétés. 8/9/9

Abandoning the Flesh

Ne déclenchera pas la Soul Gem, puisque le vampire n'est pas brûlé à proprement parler (ce qui est le prérequis de SG), vu que AtF fait référence à un vampire qui est "en train de brûler" (being burned) [LSJ 20021010]

Abjure

Peut être utilisé par un Imbued incapacitated, puisque rien n'indique le contraire sur le texte d'Abjure. C'est le même principe que pour les pouvoirs des vampires qui marchent ou non en torpeur : voir la section V-13/ de West Séide Story. [LSJ 20081016]

Ablative Skin

Ne peut être utilisé pour prévenir des dégâts de strikes comme Blood Fury (AS requiert fortitude). LSJ 19990216

Abombwe

Le prérequis "Laibon ou vampire avec Protean" peut être ignoré si vous placez cette Master: Discipline d'une façon exotique (exemple diablerie, Deviki Prasanta, Creation Rites, Bima) [LSJ 20051116]

Abomination

Nécessite un Werewolf dans la région *ready*. Un loup-garou qui vient tout juste d'être recruté est dans la région incontrôlée pour rappeler qu'il ne peut pas agir, mais il n'est toujours pas dans la région ready. [LSJ 20010713]

Si le Werewolf avait des équipements, ils brûlent en même temps que lui - l'Abomination qui entre en jeu n'a aucune raison de récupérer d'éventuelles cartes qui étaient sur le Werewolf. 20/8/3

Si vous contestez l'Abo, vous devez brûler un Werewolf avant que l'Abo n'entre en contest. LSJ 4/6/2006

Absilmiliard's Army

La carte devenue "allié" est face visible. [LSJ 20040623]

Si la 1ere carte de la bibliothèque (top card) est un événement ou une autre carte qui n'est jouable qu'une fois par partie, la mettre en jeu en tant que ghoul ne compte pas comme une carte jouée. Bref si votre Giant's Blood devient un ghoul, quelqu'un d'autre pourra jouer GB. [LSJ 20040530]

Les cartes mises en jeu en tant que Ghoul ne font que représenter ces Ghoul. Un Ivory Bow utilisé pour la Ghoul ne contesterait pas un « vrai » Ivory Bow en jeu, par exemple. [LSJ 20071003]

Une Goule brûlée est retirée de la partie, mais elle est quand même brûlée (il n'y a pas de "instead"), ce qui déclencherait l'effet de Tension in the Ranks. [LSJ 20090919]

Absolution of the Diabolist

Depuis CE, ne peut être joué qu'une fois que le referendum de chasse au sang passe CTM. 24/6/4

Academic Hunting Ground

Misprint de la version VtES : AHG donne du blood à l'untap et non à la master. [RTR 19960530]

A le mot-clé "Hunting Ground", comme tous les HG depuis CE. CTM

Aching Beauty

La perte de pool est infligée même si le combat est

annulé via Change of Target ou Obedience. [RTR 19991206]

Vous pouvez déclencher le dégât d'AB, puis jouer Horrific Countenance. [LSJ 20091125]

Acquired Ventrue Assets

Depuis FN, ne coûte pas de pool, est activé durant votre propre master phase. CTM

Adaptability

Adaptability est (post-HttB) pour le moment la seule carte dont le texte n'ait pas été modifié en "traiter les dégâts aggravés comme des dégâts normaux", comme ce fut le cas pour Heart of Darkness à la sortie de KMW, par exemple. Adaptability est donc une exception qui permet de changer la nature des dégâts eux-mêmes. Pour le moment, cela signifie que si vous changez les dégâts aggravés en dégâts normaux, vous pouvez ensuite les prévenir avec Soak, Resilience, faire interagir inf. Flesh of Marble etc. LSJ 6/1/2006

Admonitions, The

Si vous êtes le seul à contrôler un vampire Sabbat, ça revient à dire que vous gardez le contrôle de TA à chaque tour. [LSJ 20031121]

Agaitas, The Scholar of Antiquities

Si Infernal Pursuit est actif, les cartes supplémentaires piochées via IP ne sont pas techniquement des cartes que vous remplacez sur une carte jouée, donc le pouvoir d'Agaitas ne s'applique pas. En effet, la pioche supplémentaire n'est pas "la carte piochée pour remplacer la carte jouée". Donc : vous jouez une carte (vous contrôlez Agaitas). Vous piochez 1 carte pour la remplacer (de votre deck ou du deck de votre proie). Ensuite vous piochez une carte supplémentaire de votre deck due à IP. [LSJ 20011202]

Les cartes à remplacement différé (genre Wake) ne tombent pas sous la coupe du pouvoir d'Agaitas. [LSJ 20020718].

Si Anthelios est en jeu, on peut échanger une master provenant du deck de la proie avec une master de notre propre défausse. 5/8/4

On ne peut pas piocher chez sa proie lorsqu'on résout Distraction, ni lorsqu'on pioche via Visit from the Capuchin. Cela dit, on peut toujours remplacer le Visit ou Distraction lui-même par une carte de la proie. 16/5/5

Si Agaitas brûle alors que des cartes de la bibliothèque de votre proie se trouvent face visible devant vous, vous pouvez encore les jouer ou les défausser normalement, mais vous ne pourrez plus piocher dans la library de votre proie avant de contrôler un nouvel Agaitas. [LSJ 20100304]

Agent of Power

AoP est une Master : Discipline et peut donc être obtenue via une diablerie, auquel cas on gagne toujours l'effet d'augmentation d'un level d'une discipline. L'effet de gain de level serait également obtenu avec Deviki Prasanta, Path of Death and the Soul etc. [LSJ 20071001]

Peut être déplacé sur une Bima quand elle entre en jeu, auquel cas elle gagne un level de la discipline choisie, mais qui disparaîtra quand l'AoP brûlera. [LSJ

20071006]. C'est un REVERSAL de [LSJ 20071001]
En revanche, des AoP mis en jeu via Shock Troops ou Legion représentent alors autre chose (vamps clanless etc.), auquel cas leur texte ne s'applique plus (pas de gain de level, AoP ne brûle pas durant la phase de défausse). [LSJ 20071001]

Si vous jouez AoP sur un vampire et que ce dernier joue sup. Dual Form (la Dual Form gagne donc la discipline obtenue via AoP), puis que l'AoP brûle (le vampire qui a joué DF perd la discipline), alors la Dual Form conserve la discipline gagnée via l'AoP. [LSJ 20071005]

Sur un Shock Troop, AoP représente le ST et n'est pas Unique. Sur un Bima, AoP se représente lui-même et est unique. [LSJ 20100422]

Aggressive Tactics

Depuis SW, ne requiert pas de vampire Sabbat ready. CTM

Ahrimane Protectorate

Si AP est déjà un jeu et qu'un vampire joue un autre AP, ce vampire pourra brûler 1 blood pour se détaper si l'action réussit, et ce indépendamment de la contest. LSJ 1/30/2006

Ahriman's Demesne

Avec AD, vous n'allez pas en torpeur, donc vous ne pouvez pas jouer Undead Persistence. [LSJ 20040608]

Aid from Bats

Le press est conservé même si le strike est empêché par Immortal Grapple. [LSJ 20070307]

Aimee Laroux

Vous pouvez lui donner plus de 2 levels en Melpominee. 21/12/5

AK-47

Ne fournit qu'une manoeuvre par combat. [LSJ 20070928] [texte en ligne]
Ne permet pas de contourner la règle sur le gain de strikes additionnels (une seule source par round). Vous pouvez striker avec l'AK-47, décliner l'utilisation de l'additionnel optionnel, jouer sup. Quickness, striker avec l'AK-47, exploiter cette fois l'additionnel optionnel et enfin striker pour la 3ème fois avec le flingue. A l'inverse, si vous jouez Hell-for-Leather en animalism (dodge+additionnel), vous pouvez striker avec l'AK-47 en 2ème strike, mais vous ne pouvez pas choisir de gagner l'additionnel optionnel, puisque vous avez déjà utilisé une source d'additionnels pour ce round. On rappelle par ailleurs qu'on ne peut gagner d'additionnel tant qu'il y a une résolution de strike en attente : si vous strikez avec l'AK-47 au 1er strike et que vous gagnez l'additionnel optionnel, vous devrez attendre que ce 2ème strike soit pleinement résolu avant d'avoir l'opportunité de jouer sup. Quickness, par exemple. [LSJ 20081017] 27/7/9

Akhenaten

Depuis FN, se brûle lui-même (et non Kherebutu) pour

brûler un Follower of Set. CTM

Akunanse Kholo

Comme tous les Kholo, a un léger misprint : est "only usable during a referendum" plutôt que "during a political action". Cela veut dire que l'on doit attendre que l'action politique ne soit pas bloquée et qu'un referendum doit avoir lieu pour pouvoir la jouer. (Et ça ne veut pas dire qu'on peut le jouer sur une Blood Hunt, puisque c'est une action modifier/reaction).

Laibon est une secte. Dans le cas de figure où Nkule est le seul Akunanse et fait une embrace : cette dernière (qu'on appelle Dolie) est Laibon. Si les seuls Akunanse en jeu sont Nkule (titré) et Dolie, qui est passée anarch, Dolie peut jouer Akunanse Kholo, mais le titre est inactif tant qu'elle ne redevient pas Laibon. 28/12/5

"Whenever...blabla" signifie que les cartes de Kholo vérifient constamment si le récipiendaire de la carte est toujours un ready Kholo ou s'il n'y a pas de plus de vieux Akunanse ready et non titré. Dès que cela se produit, la carte se déplace vers le plus vieil Akunanse ready et non titré, s'il y en a un. A tout moment, si votre Kholo part en torpeur, on regarde s'il y a un Akunanse ready et non titré. S'il y en a un, il tope le kholo. S'il y en a plusieurs, c'est le plus vieux qui le tope. S'il n'y en a pas, il ne se passe rien. [LSJ 20090901]

Ne peut être joué sur un Akunanse devenu Anarch, puisque seuls les Laibon sont éligibles au titre de Kholo. [LSJ 20091026]

Si vous avez 2 Akunanse de même capacité et dont un est Kholo, puis que vous jouez Galaric's Legacy ainsi qu'une master : Discipline sur le non-Kholo, il ne se passe rien. [LSJ 20091026] 26/10/9

De façon générale, la carte de Kholo est une carte de titre / Title représentant un titre Laibon. Elle ne peut être donnée à un non-Laibon, ni jouée sur un non-Laibon, ni déplacée vers un non-Laibon. [LSJ 20091026]

Akunanse Remains

Un vampire qui a déjà les 3 disciplines en sup peut s'en équiper. 21/12/5

Alan Sovereign (ADV)

Son spécial peut être utilisé pour payer le coût d'un équipement joué (en equip) de façon exotique, tel qu'un flingue via Concealed Weapon. [LSJ 20080125]

Al-Ashrad, Amr of Alamut:

Al-Ashrad a +1 bleed (errata). [RTR 20010710]

Alamut

Depuis FN, ne donne des voix qu'aux vampires et non aux alliés. CTM

Aucun compteur ne sera ajouté si la perte de pool de la victime du bleed est réduite à zéro par Major Boon, comme indiqué explicitement sur le texte d'Alamut. [LSJ 20080805]

Alastor

Si l'arme coûte du blood, c'est l'Alastor qui le paye. [LSJ 20040518]

Puisque vous placez l'équipement (et non équipez/equip

l'équipement), cela signifie que vous n'êtes pas obligés de satisfaire les prérequis. Donc Pascek peut toper un Femur of Toomler. [LSJ 20040518]

Si l'Alastor est Black Cat, son pouvoir aide à réduire de nouveau le coût. [LSJ 20040518]

Si l'équipement est une Inscription, il faut voir que c'est une carte qui requiert une Discipline et qu'elle est jouée d'une manière exotique. Du coup, on considère qu'elle arrive dans la version inf (tha et non THA).

Toutefois, Alastor ne fait que déplacer la carte d'équipement de la bibliothèque au vampire, c'est tout. Donc l'Inscription arrive en jeu sans carte dessus. Bref, c'est pas terrible. [LSJ 20040711] Ce qui est mieux, c'est de placer un Helicopter, qui arrive en jeu détapé. [LSJ 20080710]

Vous pouvez choisir comme Alastor un vampire que vous ne contrôlez pas ; ce dernier reçoit l'équipement de votre library (c'est toujours vous qui le payez). 24/5/4

On peut parfaitement placer Ankara Citadel sur un non-Tremere (et l'Ankara fonctionnera). 11/5/6

Vous ne pouvez pas mettre un 2ème Alastor sur un vampire déjà Alastor comme indiqué sur le texte ; cela signifie également que vous ne pouvez pas le cibler avec un 2ème Alastor pour bénéficier "juste" d'un nouvel équipement à moitié prix. [LSJ 20090415]

Alejandro Aguirre

Lorsqu'il utilise son pouvoir, on considère que c'est lui qui inflige le dégât. [LSJ 20040613]

Alexandra

Elle peut utiliser son pouvoir n'importe quand, même pendant une action politique. [TOM 19960214]

Elle peut l'utiliser une fois qu'un Tore a déclaré une tentative de block (du coup le block échoue, sauf Wake ou autre). [RTR 19940624] [LSJ 19991025]

Si, durant un referendum, elle veut utiliser son pouvoir pour taper Michael Luther tandis que ce dernier veut se taper pour changer des voix, celui qui a priorité est le contrôleur acting. Cela ne signifie pas que vous pouvez taper Alexandra "en réponse" au pouvoir de Michael pour taper ce dernier avant qu'il n'utilise son pouvoir : dans un referendum, la règle de priorité ne s'applique que si 2 joueurs veulent jouer une carte/utiliser un effet *simultanément* (du coup, un éventuel conflit devrait faire l'objet d'une décision d'arbitrage, en cas de désaccord sur la notion de "simultanéité")

Alia, God's Messenger

Elle ne pourrait jouer qu'un seul Vitae Block par combat, puisqu'elle le joue comme un vampire. 20/4/6

Al's Army Apparatus

Depuis CE, ne peut être utilisé que durant votre phase minion. CTM

Alvaro, The Scion of Angelica

Ne gagne pas de blood sur un referendum qui passe automatiquement (ex Cryptic Rider). [PM] 9/7/3

Son pouvoir fonctionne même s'il ne peut pas voter (parce qu'il est en torpeur, qu'il a perdu son titre etc.) [PM] 9/7/3

Amam the Devourer

S'il lui reste 1 life et qu'il brûle un minion en combat (tandis que ce minion lui colle une baffe à 1), Amam brûle avant que son pouvoir ne se déclenche (simultanéité de la résolution des dégâts). [LSJ 20080701]

Ambrosius, The Ferryman

Si Ambrosius utilise son spécial avec les Pathos, il pourrait placer un Resplendent Protector sur un Giovanni, par exemple. Si le retenir requiert une discipline, il est mis en jeu au niveau simple, comme toujours. 28/7/4

Si le retenir est brûlé (ex : pouvoir du Masquer) avant qu'il perde ses compteurs Pathos, il va à la défausse (et n'est pas retiré de la partie). [LSJ 20080117]

Amaranth

Si un vampire a une restriction particulière l'empêchant de diaboliser (genre Blood Curse), il ne peut utiliser Amaranth pour niker cette restriction. [RTR 19991001] Ne peut être joué après Röttschreck. 19/7/6

Si vous jouez Hell-for-Leather et que vous le remplacez par Amaranth, il est encore temps de jouer Amaranth. [LSJ 20090106]. Voir aussi 27/12/8, qui comprend des explications obtenues sur IRC.

Ambulance

La fenêtre d'opportunité pour taper l'Ambulance vient après la fenêtre de sup. Psyche ! On peut taper l'Ambulance après un combat induit par sup. Psyche ! [LSJ 20070920]

Si le combat entre le minion acting et le bloqueur se solde par un combat avec un 3ème gus via Blissful Agony, l'Ambulance ne peut plus être utilisée (le 3ème gus n'étant ni acting ni bloqueur). [LSJ 20070920] L'effet d'Ambulance a lieu après le combat, ce qui inclut la résolution du dégât de sup. Catatonic Fear (on ne nike pas sup. CF avec Ambulance). [LSJ 20071024] A la même fenêtre de timing que Cat's Guidance. [LSJ 20071024]

Après le combat, l'utilisation d'Ambulance proscrit l'utilisation de Hidden Lurker (qui ne peut plus être joué du tout sur cette action). A l'inverse, décliner l'utilisation d'Ambulance pour jouer Hidden Lurker empêchera d'utiliser l'Ambulance après le combat dû à Hidden Lurker. [LSJ 20090128]

Amelia, The Blood Red Tears

Son opposant perdrait 1 blood/life avant un 2ème combat démarré par sup. Psyche! ou Illusions of the Kindred. 24/10/3

Son pouvoir s'applique même si elle finit en torpeur. Son pouvoir ne se déclenche qu'après le combat, donc ne s'applique pas si elle est brûlée en combat. [LSJ 20080819]

Ananasi Vampirephile

Si AV joue Shepherd's Innocence, elle gagnera un équipement/retainer. LSJ 2/8/2007

Anarch Convert

Pour mémoire, les vampires influencés ne sortent pas "en même temps" - vous ordonnez leur sortie. Du coup, si vous influencez 7 sur un vampire de capa 7 et 1 sur le convert, vous pouvez sortir le vamp de capa 7 d'abord, puis le Convert et enfin éventuellement appliquer le pouvoir du Convert. [LSJ 20080824]

Ne peut être retiré de la partie via son pouvoir, si vous n'avez pas de cible légale. [LSJ 20080707]

L'AC ne peut se retirer lui-même de la partie pour se rendre lui-même Anarch, puisqu'un vampire retiré de la partie n'est pas contrôlé. [LSJ 20080526]

Est un vampire unique. [LSJ 20080708]

Son pouvoir peut être utilisé même si vous êtes sur le point de contester AC, ceci parce qu'on applique l'effet d'une carte jouée/qui entre en jeu (comme choisir la cible d'un Rack) avant de démarrer la contest proprement dite. A ne pas confondre au passage avec l'effet d'une carte déjà en jeu, qui n'est pas activé (ç.à.d lorsqu'on conteste Elder Library, votre hand size n'augmente pas brièvement de 1 avant de commencer la contest). [LSJ 20080526] [LSJ 20080526]

Si plusieurs AC sont influencés lors de la même phase d'influence, leurs pouvoirs peuvent être utilisés sans problème. [LSJ 20080526]

Son pouvoir peut être déclenché s'il entre en jeu via Illusions of the Kindred ou Chain of Command. [LSJ 20091125]

Anarch Manifesto

Un Anarch muni d'un Stolen Police Cruiser et de AM n'obtiendrait pas le bonus de stealth sur une action cardless de bleed. [LSJ 20090115]

Anarch Revolt

Depuis KMW, ne sont affectés que les joueurs qui ne contrôlent pas d'Anarch ready. [LSJ 2/18/2005 KMW]
Il faut que vous contrôliez au moins un Anarch à la fin de votre untap phase pour éviter la perte de pool. [LSJ 20080106]

Anarch Troublemaker

Depuis VtES, ne peut être utilisé que durant votre untap. CTM

Anathema

Quelle que soit la façon dont la victime arrive à 0 blood en combat, Anathema le brûle (que ce soit via des dégâts, via du blood brûlé pour payer une carte etc). En revanche, il faut une diminution à 0 blood ; entrer en combat avec un vampire vide ne déclenche pas l'anathema. [RTR 19980623]

Si plusieurs Anathema sont sur un vampire, 1 seule donnera un gain de pool, les autres brûleront sans effet (elles n'auront pas le temps de se résoudre). [LSJ 20021117]

Si 2 vampires, qui ont 1 blood et 1 Anathema chacun, entrent en combat, se paf pour 1 et ne préviennent pas les dégâts, les 2 Anathèmes se déclenchent. [PM]
Si le vampire avec Anathema crame parce qu'il se prend une Amaranth, l'Anathema ne se déclenche pas. [LSJ 20021122] [LSJ 20021122]

Si le vampire avec Anathema, qui a X blood et se

prend X+2 aggravés non prévenus, il brûle sans déclencher l'Anathema. [LSJ 20021120]

Si le vampire avec Anathema a 1 blood et joue sup. Form of Mist, l'effet "burn blood" est appliqué après la fin du combat, donc l'Anathème ne se déclenche pas. [LSJ 20031123]

Si le vampire A (1 blood et 1 Anathema) joue inf. Theft of Vitae contre vampire B (1 blood) qui lui aussi joue inf. Theft of Vitae, l'Anathema ne se déclenche pas [PM]. 7/8/4

Le dégât de sup. Catatonic Fear est infligé après le combat, il ne déclenche donc pas l'Anathema. 8/10/3 [LSJ 20010820]

Si l'Anathema se déclenche et que sa victime est Red List, le contrôleur de l'opposant peut prendre un Trophy. 4/3/5

Si le vampire qui brûle joue Reform Body, l'Anathema n'a pas d'effet et reste en jeu sur le vampire "reformé". Il n'y a pas de gain de pool. [LSJ 20010211]

Si un vampire subit X+2 dégâts aggravés non prévenus (l'Anathema ne se déclenche pas) puis joue Reform Body (en simple ou en sup), l'Anathema remarque qu'il est descendu à 0 blood et le brûle. [LSJ 20021127] [PM]

Ancient Influence

Le choix du vampire est d'abord assumé par l'acting, puis par les autres Mathusalems dans le sens des aiguilles d'une montre, comme d'habitude. Une fois le choix de l'acting effectué, ce dernier ne peut plus revenir sur sa décision. [LSJ 20090731]

Andre Leroux

Son pouvoir peut être utilisé 1 fois (et une seule) quand la condition de déclenchement est validée, pour une action de bleed donnée. Ceci correspond au même template que pour Courier (regarder la top card 1 fois par bleed successful), Esau (1 'pile ou face' par déclaration), Amenophobis (1 carte par action successful de serpentis), Bima (1 discipline en entrant en jeu), Blade Clot, Inez Villagrande, Jack Dawson, Lazlo Mirac, etc. En revanche, son pouvoir peut être utilisé plusieurs fois par tour (avec plusieurs actions de bleed), 1 fois par bleed successful. [LSJ 20081123]

Son pouvoir a la même fenêtre de timing que Spying Mission, ce qui signifie qu'il est appliqué après les éventuelles deflect et qu'on ne peut plus déflécter ensuite. Si Andre réduit le bleed à 0, l'Edge n'est pas gagné (le bleed n'est pas successful). On détermine donc si l'Edge est gagné après avoir géré son pouvoir. [LSJ 20081123]

Il peut utiliser son pouvoir sur son propre bleed : un bleed à 1 passerait à 1-1+2 = 2. [LSJ 20081123]
Sur un Night Moves ("If more than 1 pool is bled with this action, ignore the excess") d'un vamp qui a +1bleed, le bleed passe à 1 une fois qu'Andre a utilisé son pouvoir. [LSJ 20100720]

Andrew Stuart

Son spécial a la même fenêtre de timing que Veil of Darkness. [LSJ 20100728]

Anesthetic Touch

Ce n'est pas un strike:combat ends. Le combat s'arrête après la résolution du strike, qui est un hand strike. On peut jouer AT même sous effet d'immortal grapple ou

face à un vampire avec Dog Pack. [LSJ 20011210]
Si AT est dodgé, le combat s'arrête quand même après résolution. [LSJ 20011210]

La résolution du strike inclut la prévention, on peut donc jouer ou utiliser de la prevent sur le dégât d'AT. [LSJ 20011210]

En Obeah, c'est un hand strike, dont on peut s'en servir même sous Immortal Grapple. [LSJ 20030223]
L'effet "combat ends after this strike is resolved" ne s'applique qu'à close, puisqu'il ne stipule rien d'autre et n'est pas juridiquement couvert par les règles sur le S:CE (vu que ce n'est pas un S:CE), donc il ne bénéficie pas du "ça marche à long range" des S:CE. [LSJ 20011210]

Les effets de fin de round (Disarm etc.) peuvent être joués une fois que le combat s'arrête, comme d'hab. [LSJ 20020508]

En sup, le vampire ne prendra pas de dégâts d'un retainer opposant et ce, même si le minion opposant a First Strike, puisque les retainers attendent la résolution du strike habituelle. [PM]

En inf, si, il se prendra les dégâts d'un retainer opposant. [PM]

Angela Preston

Son pouvoir ne peut être utilisé dans le tour où elle est influencée dans la région contrôlée. [LSJ 20020222]

Angel of Berlin

Peut être joué après un block réussi, avant que le combat ne commence. [LSJ 20060410]
Peut être joué cross-table pour détaper un Imbued que vous ne contrôlez pas. [PM]

Angelica, The Canonicus

Elle ne peut utiliser son pouvoir qu'une fois par action, quand elle tente de bloquer. [RTR 20030519]

Angelo

Pour mémoire, si Angelo joue sup. Unwholesome Bond et qu'il y a 2 Torrance Circle et 2 Angelo non contrôlés :

- Il peut le jouer comme un Torrance Circle et mettre 1 sur chaque vamp de ce cercle
- Il peut jouer comme un "Cercle Angelo non contrôlé numero 1" et mettre un point sur ce vampire
- Il peut jouer comme un "Cercle Angelo non contrôlé numero 2" et mettre un point sur ce vampire
- Il peut le jouer comme un "Chicago/Mexico/Nice circle" et rien ne se passe. 15/2/7

Il peut jouer sup. Brother's Blood, mais ne peut bénéficier de l'effet de BB une fois ce dernier en jeu (à ce stade, Angelo appartient à un cercle de 1 dont aucun autre membre n'existe). Idem si Angelo est en combat et qu'un autre Blood Brother joue sup. BB (une fois BB en jeu, Angelo appartient à un cercle de 1). Bref, ça combote pas terrible, sauf pour cyler. [LSJ 20071105]

Il peut jouer sup. Brother's Blood tandis qu'un autre BB est en combat, mais il ne peut utiliser l'effet de guérison, puisqu'il appartient à un cercle de 1 à ce stade. De la même façon, si Angelo est en combat et qu'un autre BB joue sup. Brother's Blood, ce dernier en pourra utiliser l'effet de guérison pour Angelo. [LSJ 20071105]

Anima Gathering

Marcel le Toréador avec aus peut donner à un vampire A +2 intercept via anima gathering et être choisi pour ne pas se detapper pour le grand ball (qui rend un toreador B imblocable sur les actions non-bleed). A et B peuvent être le même vampire. 23/5/5

Peut être joué par Alia, God's Messenger. Ensuite, une fois en jeu, Alia n'est plus un vampire vis-à-vis de la carte, mais celle-ci ne s'intéresse plus qu'au "minion" (effets suivants de la carte). Bref ça combote. 29/1/10

Ankara Citadel

(obsolète) **Divise de moitié le coût quand on paye la carte, *après* que d'autres effets de réduction de coût soient appliqués. Certaines cartes réduisent le coût d'autres cartes, telles que Inner Essence (on applique l'effet de AC après avoir réduit le coût) ; les cartes telles que Path of Paradox ne réduisent pas le coût des cartes, elles se contentent de vous faire brûler 1 blood de moins (donc l'effet de AC serait appliqué *avant* d'appliquer l'effet d'un Path).** [LSJ 20020607] 9/12/3 Ankara Citadel ne change pas le coût d'une carte. Elle change la quantité de blood qu'un vampire paye vis-à-vis du coût. Donc l'Eye of Hazimel réduit le coût de 1, et *ensuite* le vampire paye la moitié du coût. [LSJ 20020919] (REVERSAL de ce qui précède). L'effet de AC modifie le coût et est à appliquer en premier (en même temps que des effets qui multiplient/divisent), ensuite on applique les effets d'addition et de soustraction. Exemple : 7 (7ème Nocturn) divisé par 2 (Ankara) = 3 - 1 (Charisma) - 1 (Drink the Blood of Ahriman) - 1 (Path of Night) = 0 [LSJ 20070710]

Anna "Dictatrix11" Suljic

Le pouvoir d'Anna ne peut être utilisé sur des vampires incontrôlés. 19/4/6

Annabelle Triabell

Son pouvoir s'applique à tous les Toré, pas seulement ceux qui sont en jeu au moment où son action est résolue. [LSJ 20040810] 5/5/5

Anneke

Son pouvoir fonctionne comme Eagle Sight, si ce n'est qu'il ne s'applique qu'aux vampires et pas aux alliés. (date de l'errata 10th anniversary set) 16/10/5 10th anniversary set

Anson

On peut ordonner son pouvoir (avoir 2 MPA) avec les autres effets de la master phase (comme utiliser une MPA). Donc on peut choisir d'avoir d'abord 2 MPA et ensuite jouer Golconda sur Anson, ce qui nous donne 1 MPA de rab. 5/8/5

Antediluvian Awakening

Depuis SW, ne peut être brûlé que durant votre untap. CTM

Si vous brûlez un vampire durant l'untap, vous ne perdez pas de pool (sauf si vous tenez à perdre 1 pool avant de

brûler AA). [LSJ 20030221]

Anthelios, The Red Star

Vous pouvez échanger une carte master fournie par le pouvoir d'Agaitas (ç.à.d une master piochée de la bibliothèque de votre proie). [PM]

Antithesis

Si un vampire a Antithesis, XtC-laced blood et qu'il est tapé quand la minion phase commence, alors il ne va pas en torpeur. LSJ 4/10/2007

Antoinette DuChamp

Sa capacité est de 1, elle est group 2 (misprint). [LSJ 20041201]

Antonio Delgado

Depuis SW, il faut qu'il soit non bloqué et que le referendum lui-même soit réussi pour qu'il se détape. CTM

Antonio d'Erlette

Son spécial peut être utilisé plusieurs fois, sous réserve de disposer des transferts qui vont bien. [LSJ 20090610]

Apparition

Peut être joué à n'importe quel moment du combat. [LSJ 20010315]

Depuis le RTR 2 décembre 2004, "prevent up to X" signifie "prevent X". La réédition de Apparition dans LotN reflète ce ruling avec le texte "may prevent" au lieu de "may prevent up to" (texte DS et FN).
edit/reversal 26/8/9 : A partir du moment où vous déclenchez son effet, vous pouvez thésauriser une possibilité de prévention. En clair, si votre opposant joue inf. Carrion Crows et Dodge, puis que vous jouez sup. Apparition et déclenchez l'effet pour prévenir le dégât de CC, alors vous pourrez utiliser le 2ème point de prévention pour servir contre un strike additionnel, par exemple. 30/10/8 Ca marche aussi si votre opposant vous colle 2 : vous pouvez prévenir 1 et garder le 2ème point de prévention pour plus tard. [PM 25/8/9]

Approximation of Loyalty

Misprint de la version KoT : AoL requiert toujours un vampire de capacité supérieure à 7. [LSJ 20081121]
Peut être utilisé pour annuler une carte jouée pendant l'étape "as played", telle que Rewind Time ou Power of All. [LSJ 20090826]

Aranthebes, the Immortal

Son effet de -1 bleed ne s'applique pas à un Bima (même si le Bima bleede en Govern). [LSJ 20080508]
Si la carte est volée (Agaitas, Erciyas, ...) puis jouée, puis remélangée, elle repart dans la library de son propriétaire. [LSJ 20090911]

Archon

Depuis VtES, si un vampire tente de bloquer un Archon, il brûle 1 blood et non 1 pool. CTM

Depuis DS, seul un vampire Camarilla peut être Archon ; seul un vampire Camarilla peut appeler le referendum pour le retirer. CTM

Si un vampire bloque un Archon, il brûle 1 blood quelle que soit l'action qu'il ait bloquée. [RTR 19960221]

La carte reste en jeu, le référendum pour enlever le pouvoir d'Archon brûle la carte. Un vampire peut avoir plusieurs Archons. [RTR 20030519]

Archon Investigation

Quand AI est joué, on ne peut pas jouer Ignis Faatus, puisque IF n'est pas une carte "as vampire is being burned". [LSJ 20011203]

Ne peut être joué pendant un combat. [LSJ 20021010]
Jouer AI implique de renoncer implicitement au block. AI est joué une fois qu'on a décliné le block, comme pour les cartes de redirection de bleed. Si AI est annulé via Sudden Reversal, on ne peut toujours plus bloquer. [LSJ 20070203]

Arika

Le pouvoir d'Arika s'applique même si sa proie a gagné le contrôle d'une location pendant son untap. [LSJ 19990405]

Armor of Caine's Fury

N'annulera pas une Frenzy jouée en dehors du combat, telle que celle de Deep Song. [LSJ 20100224]

Arishat

Son pouvoir ne mentionne pas le texte "this may cancel the vampire's vote" rencontré sur des effets similaires. Mais comme ce texte n'est qu'un reminder text, ça ne change rien à la fonctionnalité d'Arishat. Comme quoi. [LSJ 20100311]

Armor of Terra

Les versions vis/VIS sont jouables par une Gargoyle qui est slave, ainsi que par un non-slave. Ne peut être joué par une "non-Gargoyle". [LSJ 20011204] [LSJ 20011230]

Army of Rats

Depuis VtES, n'est pas cumulatif. CTM

Arson

Depuis SW, n'est pas remplacé avant la fin de l'action. CTM

Art's Traumatic Essence

S'est manifestement mangé un ninja edit, puisque son texte actuel indique un effet "burn blood" dès lors que le minion tente / attempts une action (ou un block). [LSJ 20080905]

Art of Memory, The

L'effet est appliqué après résolution de l'action, ce qui inclut tous les combats. [LSJ 20031112]
AoM part à la défausse si la carte est annulée par Direct Intervention. [LSJ 20090902]

Ashes to Ashes

Marche comme Reform Body si Ashes to Ashes est joué par un vampire diabolisé en combat. [LSJ 20011214]
S'il utilise l'effet Thanatosis (thn ou than) effect, on peut jouer Decapitate & co. La parenthèse (ending combat) indique que le combat se termine de la façon habituelle puisque "un des combattant n'est pas ready". [LSJ 20011214]
Undead Persistence peut être joué pour prolonger le combat. [LSJ 20021122]
Un allié jouant la version fortitude brûlerait (cf. description des alliés dans le livret de règle : §1.6.3 : "However, if the effect would send the ally to torpor, then he is burned instead"). 20/2/6

Ashur Tablets

Vous devez indiquer quelle carte part dans votre main. [LSJ 20081129]
Les cartes sont choisies une fois que les 3 Tablets sont en jeu, donc bien après avoir remplacé la 3ème tablette. On résout ensuite l'effet, indépendamment du nombre de cartes dans la défausse (ce qui semble impliquer qu'on peut gagner 3 pool même si la défausse est vide). [LSJ 20091030]

As the Crow

Est équivalent en tous points à inf. Freak Drive (le "after resolving the action" de FD n'est qu'un reminder text). [PM 14/5/10]

Astrid Thomas

Son pouvoir s'active quand on fait le décompte final des voix. [RTR 20001020] 16/4/4
Les Tremere qui n'ont pas encore voté peuvent s'abstenir. [RTR 19941006]
Si les voix d'Astrid sont annulées (Pulling Strings), les voix des autres Tremere ne sont pas affectées. [RTR 19960530]

Asylum Hunting Ground

Coûte 2 pool. Misprint de la version VtES. [TOM 19951124] CTM

Atonement

Il suffit d'avoir la capacité adéquate au moment de poser la carte. L'Atonement sera actif si la capacité du vampire devient >5 par la suite. 4/4/5

Augustus Giovanni

Le vampire mis en jeu par son pouvoir arrive vide. 4/8/4

Aura of Invincibility

Si le referendum pendant lequel AoI est *joué* échoue, la carte n'est pas mise en jeu et le vampire qui le joue ne part pas en torpeur. [LSJ 20040730]
Le vampire avec AoI gagne aussi un compteur sur un referendum qui passe automatiquement (ex Charming Lobby). 15/7/4
Si un vampire a une AoI (déjà en jeu), appelle un referendum et que le referendum est annulé par Delaying Tactics, l'acting ne part pas en torpeur puisque ce n'est pas un referendum qui "échoue". 19/10/5

Aura Reading

Depuis CE, le sup. donne +2 hand size. En sup, ne peut être joué qu'une fois par combat. CTM
Peut être joué lors de l'étape de gestion des dégâts. RTR du 7/7/7. REVERSAL de [LSJ 20040716]
Si on a joué des cartes "do not replace until after combat" : à la fin du combat, soit on remplace ces cartes puis on défausse 2 (pour satisfaire AR), soit on défausse 2 puis on les remplace. On choisit l'ordre. 18/6/3

Auto-da-fé

Auto-da-fé est considéré comme requérant un titre si le trait utilisé pour jouer la carte est un titre. Donc Confusion marche si AutoDaFe est appelé par un Cardinal non-Inquisitor. Confusion ne marche pas si AutoDaFe est appelé par un Inquisitor non-Cardinal, non-Regent. Si AutoDaFe est appelé par un vampire Cardinal et Inquisitor, l'acting player doit préciser quel requirement il utilise (au moment où il joue la carte)... 21/8/6

Autonomic Mastery

Ne combat pas avec Röttschreck. [LSJ 20071112]
Si l'opposant tape en hand strike, ce strike est résolu simultanément avec le strike d'AM (cf. Anesthetic Touch). Cela signifie que si le dégât de l'opposant n'est pas prévenu, ce dernier peut jouer Disarm. [LSJ 20071112]

Awe

En simple, le texte est "This vampire gains X+1 votes". C'est un erratum de la version CE où le X apparaît dans le coût. En bref, quand on joue Awe, on paye X blood pour gagner X+1 voix (et non on paye X blood pour avoir le droit de payer encore X blood pour gagner X+1 voix, sinon ça commence à faire) [LSJ 20021124]

Ayo Igoli

Son pouvoir peut être utilisé plusieurs fois, sous réserve de disposer de plusieurs Discard Phase Actions (pas de template during X, do Y). [LSJ 20080501]

Aye

Un Destroy Equipment compte comme brûler un équipement. [LSJ 20100309]

Babble

Babble ne peut être joué après résolution de l'action, donc ne pourrait être joué pour déstaper un

Neighbourhood Watch Commander. [LSJ 20040517]
Babble (en simple et en sup) peut être utilisé pour réagir à n'importe quelle action entreprise par un minion d'un autre joueur. De plus, on peut détaper (en sup) un acting minion (que vous ne contrôlez pas). Pour finir, un minion qui vient d'échouer dans sa tentative de block peut utiliser sup. Babble pour détaper un autre minion. [LSJ 20040329] 20/4/5
Un vampire tapé (même sous l'effet d'un Wake) ne peut jouer sup. Babble. 16/5/5
Ne possède pas de texte de type "utilisable pendant ou après la résolution", aussi ne peut être joué qu'avant la résolution de l'action, comme c'est le cas par défaut pour toutes les cartes de réaction. [LSJ 20091119] [LSJ 20091120] [LSJ 20040517]

Backstab

Peut être joué n'importe quand avant la résolution du strike. On peut donc le jouer une fois que les 2 opposants ont choisi leur strike. [LSJ 20000215]

Baldesar Rossellini

Depuis le RTR du 7/7/7, Baldesar réduit le coût d'une arme obtenue via Concealed Weapon. C'est un REVERSAL de **Il utilise son pouvoir au moment où le coût est effectivement payé (il ne réduit pas le coût d'un équipement joué via Concealed Weapon, mais ne réduit que le coût des cartes "played")**. LSJ 2/11/2007 . Son pouvoir s'active lorsque le coût est payé [LSJ 20080218]

Peut être utilisé pour diminuer le coût d'une carte jouée de façon exotique, comme une arme via Concealed Weapon. [LSJ 20080124]

Un Lasombra à 1 blood pourrait déclarer l'action de s'équiper du Zaire River Ferry. [LSJ 20100307]
Son texte en ligne est modifié : "you play" est remplacé par "you pay". [LSJ 20100307]

Baleful Doll

Si le vampire choisi brûle ou est retiré de la partie, le minion qui a équipé BD ne peut plus se taper et brûler BD, vu qu'il n'y a plus de cible légale (depuis le RTR 080808). 8/2/9 [PM 8/2/9]

Baltimore Purge

A partir du moment où les vampires sont choisis, ils partent en torpeur sans possibilité d'utiliser un effet entre l'annonce et la torpeur (me demandez pas lesquels, c'est obscur). [LSJ 20050111] ah si, genre pas possib' d'utiliser Heidelberg entre le moment où le vampire purgé est choisi et le moment où il va en torpeur (qui sont 2 parties du même effet de purge). (il écrit bien, mon Padawan, quand même). 21/6/5
Si le vampire qui a joué BP brûle avant sa prochaine untap, BP ne se déclenche pas. 22/6/4

Bamba

Vous pouvez chercher une master discipline dans la main/bibliothèque/défausse, mais ne récupérez qu'une master en tout et pour tout. Le "and" est employé à la place de "or" dans les textes équivalents (ex. Waters of Duat) parce que le "or" faisait parfois croire qu'on devait choisir, pour la recherche, entre main ou bibliothèque ou défausse. Dans tous les cas, vous

cherchez absolument où vous voulez, mais ne récupérez qu'une discipline. [LSJ 20090528]

Banishment

Depuis FN, ne cible que les vampires plus jeunes. CTM
Un vampire Banni reviendra en jeu quand son blood sera au moins égal à sa capacité (capacité telle qu'elle est imprimée sur la carte du vampire) à la fin de la phase d'influence. [TOM 19951209] Un vampire de capacité X qui a une Master Discipline n'a besoin que de X blood pour être influencé. Toutefois, si vous influencez X+1 blood, le blood supplémentaire reste. [LSJ 20000501]
Un vampire Banni se souviendra de tous les effets qui lui avaient été appliqués, comme pour les vampires contestés. Cela inclut des titres gagnés (Praxis) ou perdu (yield de Prince), Incriminating Videotape etc. [RTR 20000501]

Notez que les effets qui ciblent le vampire et qui durent "jusqu'à la fin de la partie" s'enclencheront de nouveau quand le vampire reviendra (genre un Contract ou un Blood Bond). [TOM 19960210]

Si un vampire est banni, les effets de contrôle temporaire sont désactivés (genre une Temptation), donc le vampire arrive dans la région incontrôlée de son contrôleur permanent (à ne pas confondre avec le propriétaire). [RTR 20000501]

Un vampire Banni va dans la région incontrôlée de son contrôleur permanent. [RTR 19991001 RTR 20000501] [1] [2] Un Parmenide, sous le contrôle temporaire du pred B du contrôleur permanent A, qui serait Banni irait donc dans la région incontrôlée de A. [LSJ 20010711] Un vampire volé avec Graverobbing irait dans la région incontrôlée du nouveau contrôleur. Idem pour un vampire volé avec Corruption. [LSJ 20000501]

Quand on déplace un vampire Scarce qui a Clan Impersonation dans la région contrôlée, on compterait les autres vampires du même clan que celui fourni par CI, pour des raisons similaires au cas de figure où le blood supplémentaire sur un vamp avec une master discipline ne partirait pas à la banque. [LSJ 20011015]
Une Clan Impersonation est hors jeu tandis que le vampire est incontrôlé, donc un vampire CI en Tremere ne comboterait pas avec une Arcane Library. [LSJ 20011225]

Si un vampire se fait diminuer sa capacité par Violet puis se fait Bannir, son contrôleur utilise la capacité diminuée pour savoir de combien il doit la réinfluencer. [LSJ 20020916]

Les vampires Bannis se "souviennent" de tout, tout comme les vampires contestés se souviennent de tout. De plus, les cartes sur les vampires Bannis (aussi bien master que minion) sont hors jeu et ne contestent pas (tout comme le vampire Banni est lui-même hors jeu et ne contesterait pas). [RTR 20000501]

Un Alvaro victime du Banishment ne gagnerait pas de blood s'il s'abstient et que ce referendum passe. [LSJ 20010326]

La région incontrôlée est aux cartes de crypte ce que la main est aux cartes de library. Mais on peut "pister" les cartes dans la région incontrôlée. On peut les pister uniquement grâce au Banishment (et effets similaires qui ont suivi l'impression de Banishment). Banishment exige que les cartes sur le vampire incontrôlée restent avec lui. Il faut par conséquent être capable de pister ce vampire. Puisqu'on peut le pister, les autres effets (Contract, Blood Bond, etc.) sont aussi capables de le pister. [LSJ 20030908] Donc si on sort Villon et Isabel, ensuite on joue Toreador Grand Ball, puis Villon est Banni, il faut

qu'on influence le même Villon pour que le TGB puisse fonctionner (tout ça pour ça). [LSJ 20040727]
Une Embrace Bannie peut être réinfluencée. 15/12/3
Si un vampire a une carte tapée (comme Corporeal Reservoir) au moment où il est Banni, cette carte sera détapée quand le vampire sera réinfluencé. [LSJ 11/11/2004]

Un bannissement d'Uriah Winter la renvoie dans la région incontrôlée de son contrôleur permanent ; la "trahison" d'Uriah est considérée comme un changement de contrôle "permanent" (en tout cas, pas temporaire). [LSJ 20080518]

Un vampire rendu Anarch par le biais d'un compteur (Seattle Committee) ou d'une carte qui reste sur le vampire (Go Anarch, Galaric's Legacy) n'est pas Anarch dans la région incontrôlée. Un vampire rendu Anarch autrement (Anarch Convert, Twilight Camp) demeure Anarch dans la région incontrôlée. [LSJ 20080728]

Si vous contrôlez une carte qui se trouve sur un vampire d'un autre Mathusalem (style un Fame ou une Pentex) et que ce dernier est Banni, votre carte est hors jeu / out of play. Si le joueur meurt, les cartes qu'ils contrôlent sont retirées de la partie, comme d'hab ; en revanche, votre carte est brûlée et atterrit dans votre défausse. [LSJ 20091004]

Banner of Neutrality

Si BoN est joué, l'action ne peut être Masquée (M1KF) par un vampire qui n'est ni Sabbat, ni Camarilla. [LSJ 20070514]

Bartholomew

"your turn" et "you" font référence au joueur qui contrôle Bartholomew (et non à son propriétaire) ainsi qu'au tour et à l'untap phase de ce même joueur (et non à l'untap du proprio) 2/8/4.

Baseball Bat

Est remplacée immédiatement, si elle est jouée en dehors d'une action. [LSJ 20080608]

Est remplacée immédiatement, si elle est jouée via Concealed Weapon ou obtenue par le pouvoir de Topaz. [LSJ 20080702]

Son gain de pool se produit en fait pendant l'untap / "during the untap phase", mais ne se déclenche que si une condition d'état de la table a précédemment été validée, en l'occurrence qu'il soit détapé lorsque le tour commence (donc un chouïa plus tôt que "pendant l'untap"). [LSJ 20100706]

Basilisk's Touch

L'effet "burn blood" de sup BT est appliqué quand (si) il y a eu dégât infligé avec succès (après que le vampire se soit pris le/les dégât(s)). [PM]

Battle Frenzy

Peut être joué (sans effet) sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy. RTR du 7/7/7

Peut être joué sur un Osebo immunisé aux cartes de Frenzy, ce qui ne produira aucun effet. Dans ce dernier cas, BF peut toujours être annulé par une carte de Reflex (indépendamment de ce qu'elle produira un effet ou non). [LSJ 20091004]

Bauble

Le card text migration (CTM.) est obsolète.
REVERSAL : Bauble ne peut plus être brûlé si l'équipement n'est plus en jeu, en raison de la règle générale qui interdit l'utilisation d'un effet en absence de cible légale. [RTR 080808] C'est un REVERSAL de Vous pouvez brûler la carte de Bauble (ce qui "relâche" le vampire qui "bauble") même si l'équipement choisi n'est plus en jeu. Vous n'avez pas à brûler l'équipement "pour" brûler la carte de Bauble (au sens "X pour Y" cad X to do Y -> X est un coût pour faire Y) - vous brûlez simplement les 2 quand vous brûlez la carte de Bauble. [LSJ 20010423]

Si le minion qui fait Bauble, pour une raison ou pour une autre, brûle la carte Bauble par un autre moyen que ce qui est marqué dessus, l'équipement reste (ex avec Callirus). Le minion sur lequel on pose l'équipement n'a pas besoin de vérifier les pré-requis (genre Ankara sur un non-Tremere). 6/4/5
Callirus pourrait brûler un Bauble, sans que cela n'affecte l'équipement mis en jeu par Bauble. [LSJ 20090113]

Bear-Baiting

On peut jouer Change of Target après avoir joué Bear-Baiting (plus jeune, plus vieux, même âge). [LSJ 20040312]

Est compatible avec un Imbued (on utilise le coût de l'Imbued, ç.à.d sa "starting life", comme capacité en cas de besoin). NoR

Ne peut être joué si la crypte du bloqueur est vide. [LSJ 20031107]

Beast, Leatherface of Detroit

Depuis SW, a une interdiction générale sur les équipements et retainers. CTM

Becoming, the

Une fois le Becoming en jeu, vous ne pouvez lui donner que les Master: Discipline qui sont déjà présentes dans votre main (çad vous ne pouvez lui donner 1 Master: Discipline, puis la remplacer dans l'espoir d'en piocher une autre). Même si le remplacement des Master: Discipline est différé pour toutes les master, elles sont mises en jeu l'une après l'autre, donc vous ne pouvez coller 3 master Celerity, par exemple. [LSJ 20090102]
La quantité de blood à donner ne fait pas partie des termes à annoncer, lorsque vous jouez la carte ; cette décision n'est prise qu'une fois the Becoming en jeu. Voir aussi WSS II-1-1/. [LSJ 20090103]

Un Becoming Banni est considéré comme un vampire de capacité 1 dans la région incontrôlée. [LSJ 20090329]

Beretta

Si vous avez 2 Beretta, vous êtes obligé de striker avec 2R, vous ne pouvez plus striker avec 1R. [LSJ 20081124]
Si votre vamp a 3 Berettas et 2 Ghoul Retainer, le vamp peut striker à 2 et chaque GR peut utiliser un flingue pour 2 dégât. [LSJ 20090317]

Bernard, the Scourge

Son spécial est une action politique, à mener de la façon usuelle (on peut jouer des modificateurs d'actions

comme Bewitching Oration, des Reactions comme Delaying etc.) [LSJ 20081202]

Bestial Vengeance

Fonctionne indépendamment du range, comme Darkling Trickery. [LSJ 20090610]
Un Theft of Vitae (à long range) ciblant le retainer n'empêchera pas le dégât de BV de se produire. L'effet de BV est simultanément avec le déplacement de compteurs dû au ToV. [LSJ 20090616] [LSJ 20090728]
Avec un retainer animal, infligera des dégâts même avec Midget en opposant. [LSJ 20090727]

Bestow Vigor

Si Ambrosius bénéficie de BV puis joue Skin of Night en combat, il devient immunisé à tout dégât. [LSJ 20070930]

Betrayer

Le joueur affecté est nommé quand la carte est jouée. [RTR 19980928]
A chaque tour, la victime du Betrayer peut nommer un vampire. S'il est dans le vrai, on brûle Betrayer. [RTR 19941109]
Plusieurs Betrayer se cumulent, idem pour les pertes de pool. [RTR 19941109]
Si le vampire choisi (on parle ici du vampire contrôlé par le Mathusalem nommé ([PM 11/8/10]) pour le Betrayer est brûlé, Betrayer brûle également. S'il est contesté, Betrayer est "en veille" jusqu'à la fin de la contest, après quoi il se réactive. Si un joueur prend le contrôle du vampire, c'est lui qui se prendra la perte de pool. [RTR 19941109]
On choisit un vampire incontrôlé quand on joue la carte. Si on le choisit (genre il y a 2 vamps en région incontrôlée), faut quand même choisir l'un d'entre eux. [LSJ 19990419]
Continue à fonctionner si le vampire de la région incontrôlée quitte cette région incontrôlée (il est brûlé, remélangé dans la crypte etc.). [LSJ 20091125]
Le vampire choisi en région incontrôlée ne change pas, même si Betrayer change de contrôleur. [LSJ 20091125]

Bima

Bima avec un skill Chimerstry pourrait jouer Fatuus Mastery, mais ne pourrait bénéficier de l'effet de FM une fois ce dernier mis en jeu. 1/2/6
Si Bima joue Daring the Dawn, les dégâts lui sont infligés à la fin de l'action, comme à un vampire. Il les traite comme des dégâts normaux, comme l'ally qu'il est. 20/2/7
Un Bima Dominate avec 2 life peut jouer Govern+Conditioning : si l'action n'est pas bloquée, le bleed est résolu en premier (perte de 5 pool) et le Bima brûle ensuite. [LSJ 20080508] Si cela implique la mort du joueur victime du bleed, le contrôleur du Bima gagne les 6 pool avant que le Bima ne brûle (donc avant de perdre 1 pool si Tension in the Ranks était en jeu, par exemple). [LSJ 20080512]
Peut jouer Dive into Madness, ce qui ne lui sert pas à grand-chose puisqu'il continuera à souffrir de sa restriction (jouer les cartes de discipline en inf) et que les interactions autres avec sup. Dem sont inexistantes (post-HttB). [LSJ 20080914] 20/6/6

Si Bima joue Siren's Lure, l'effet de SL voit Bima comme un vampire, donc Bima entrera en combat lors de la résolution de l'action. [LSJ 20071001]

Biothaumaturgic Experiment

inf. BE vous donnera toujours la version inf. animalism d'un retainer animal qui requiert animalism (vu qu'on ignore les requirements).

Black Cat

Son pouvoir d'abaisser le coût s'applique pour déterminer le "coût" (sic) de l'équipement qu'elle porte. [RTR 19941109]
Si elle s'équipe puis que son équipement est transféré à un autre minion, le coût de l'équipement récupère sa valeur normale. Si on lui transfère du matos, le coût devient abaissé de 1. [RTR 19941109]
Le coût est abaissé si elle s'équipe via Pier 13 [LSJ 20001214] ou Concealed Weapon. [LSJ 20020702] ou Filchware. 10/1/4

Black Forest Base

Ne peut être utilisé qu'une fois par tour : vous ne pouvez pas envoyer 2 vampires Sabbat appeler chacun « une fois » le referendum. [LSJ 20080205]
Une action bloquée compte comme l'utilisation de BFB (on ne peut donc la rappeler ce tour-ci). [LSJ 20091224]

Black Sunrise

Ne peut être joué si l'acting déclare le block réussi. Cad si l'acting bleede à 0 stealth et que quelqu'un joue Wake+Eagle Sight : si l'acting n'ajoute pas de stealth (ou ne joue pas de block denial), alors l'action est bloquée et on n'a plus l'opportunité de jouer BS pour se détaper. LSJ 10/26/2006
En inf, ne peut être joué que sur une action dirigée qui vous cible, donc ne peut comboter avec Eagle Sight pour bloquer cross-table une action qui ne cible que quelqu'un d'autre. [LSJ 20091203]

Blackhorse Tanner

Son pouvoir marche pendant n'importe quel tour (le vôtre et celui des autres). 24/2/5

Blade Clot

Le "inflicts" de Blade Clot signifie "successfully inflicts". Pas de déplacement de Clot counter sur Ambrosius ni sur Tyle Cooper, si on ne colle pas de dégât aggravé. [LSJ 20080820]
Plusieurs BC peuvent être joués si la diablerie a lieu en combat. [LSJ 20080927]

Blanche Hill

Blanche Hill se détape avec son pouvoir même sur un Foul Blood - Masquerade Endangered. 23/8/6

Blanket of Night

sup. BoN ne peut être joué par un vampire tapé. [LSJ 20011022]

Bleeding the Vine

Si BtV est déjà tapé pendant votre untap (à cause de House of Sorrows, par exemple), vous devrez perdre un pool (cas similaire à Society of Leopold vs un vampire vide). [LSJ 20091013]

Blessed Resilience

Le vampire arrive en jeu sans blood. [LSJ 20100220]

Blessing of Chaos

Les 2 dernières phrases du textes sont complètement indépendantes, ce qui signifie que les disciplines nommées ne peuvent pas être utilisées du tout en combat contre le vampire muni du BoC, peu importe que l'opposant soit acting ou reacting. [LSJ 20010124] Dure pendant toute l'action, même si la tentative de block échoue (cf. texte). Cela signifie qu'en cas de tentative de block ratée sur un referendum, on ne pourrait pas jouer Bewitching/Voter Cap etc. On peut donc avoir le cas de figure vamp A appelle Parity Shift à 1 stealth ; B, qui a BoC et zéro intercept, annonce une tentative de block et échoue ; A est niké et ne peut jouer Bewitching / Voter Cap. [LSJ 20020612] N'a pas d'effet rétroactif sur les cartes déjà jouées. 11/1/4

Blessing of the Beast

Les cartes requérant Spiritus doivent être déterminées lorsque BotB est joué, donc avant de remplacer BotB. [LSJ 20100206]

Blessing of the Name

On déclare quels autres minions seront détapés lorsque l'on joue la carte (avant même de remplacer). 16/2/7
Vous tapez les minions choisis qui sont encore en jeu à votre prochaine untap (cad l'effet se déclenche même si tous les "chosen minion" ne sont plus présents). LSJ 5/4/2007

Blind Spot

BS empêche l'utilisation des Power d'Imbued qui sont utilisables en réaction. Pas de Champion sous Blind Spot ni de détap avec Vigilance etc. LSJ 4/3/2007

Blissful Agony

Depuis LoB, un inf. valeren BA ne peut être joué qu'une fois par combat. LoB
Une fois que le S:CE se résout, l'action n'est pas terminée. L'opposant est toujours le minion acting/bloquant qu'il était avant. Le nouveau minion n'est ni acting, ni bloqueur. [LSJ 20011214]
Si les 2 minions strike avec Blissful Agony, les strikes se résolvent simultanément. Le joueur acting peut ensuite ordonner les effets "après le combat" (pending "after combat" effects) - en sachant que celui dont on choisit qu'il sera le 1er annulera le 2nd). [LSJ 20011214]
Si sup. Blissful Agony est joué, on n'a pas le temps de jouer Fast Reaction avant que le nouveau combat ne commence, étant donné qu'un effet qui causerait un

(nouveau) combat ne peut être utilisé s'il y a déjà un combat programmé pour plus tard (a "to be resolved later" combat). [LSJ 20020410] On n'a pas non plus l'opportunité de jouer sup. Psyche! avant que le nouveau combat dû à BA ne commence. BA n'ike Psyche! [LSJ 20070424]

sup. BA ne peut être joué contre un allié. 16/2/7

On ne peut choisir un vampire en torpeur. [LSJ 20081123]

Si sup. BA est dodgé, le combat s'arrête mais il n'y a pas de nouveau combat. [LSJ 20051020]

Vous ne pouvez pas choisir un vampire en torpeur. [LSJ 20100604]

Pour déterminer qui est l'équivalent de l'acting dans le nouveau combat, on applique les règles de priorité usuelles : acting, puis joueur qui bloque / est ciblé, puis dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de l'acting. [LSJ 20100604]

Bloodbath

Si la cible de Bloodbath a déjà un titre, ou si elle gagne un titre par la suite, alors elle n'aura pas le vote supplémentaire de Bloodbath. Si elle perd le titre, alors elle aura de nouveau le vote supplémentaire de Bloodbath. [LSJ 19970224]

Blood Bond

Est mis en jeu. Errata du 10ème anniversary set. LSJ 12/2/2004

Blood Brother Ambush

Depuis SW, n'est un allié que lorsqu'il est en jeu ; a 2 strength. CTM

BBA peut être joué par un !Brujah qui entreprend une action en torpeur, auquel cas le bloqueur ne peut pas diaboliser. [RTR 20010710]

Blood Brother Ambush peut jouer une carte de strike dont le coût serait égal à sa life, mais serait brûlé immédiatement, puisque les alliés sont brûlés quand ils perdent leur dernier life. On n'arrive donc pas à la résolution du strike. [LSJ 20020508]

On le joue selon les règles normale de priorité / sequencing rules, donc le vamp acting peut le jouer avant que le reacting puisse jouer Obedience. [PM]
Un BBA peut jouer Immortal Grapple. BBA joue IG comme un vampire/as a vampire, donc la restriction "seulement 1 IG par round" s'applique toujours. [PM]
Un BBA peut jouer Disarm. 29/3/5

Blood Cult Awareness Network

BCA affecte les 3 niveaux de Undue Influence. 20/4/6
Un Honor the Elders n'est pas affecté par BCA. 4/25/2006

Blood Doll

Depuis VtES, le contrôleur du vampire peut utiliser la capacité fournie par BD, indépendamment du contrôleur de la carte BD. CTM

Si un joueur A pose Blood Doll sur son vamp, que ledit vamp soit volé (genre Graverobbing), cette BD sera retirée de la partie quand A sera ousté. [LSJ 20000824]

Blood Fury

Depuis CE, les dégâts de BF sont basés sur la strength.

[CTM](#)

Le terme "inflict" signifie "infliger à l'opposant, qu'il soit minion ou retainer". Les dégâts collatéraux d'une Bomb, d'un Zip Gun ne tombent pas sous la coupe de Blood Fury. [\[LSJ 19980216\]](#)

Un Dodge protégera de l'effet "même pas mal si tu cognes avec une arme". [\[PM\]](#)

Ne préviendra pas rétroactivement les dégâts d'un strike précédent. [\[PM\]](#)

BF est un hand strike. On ne peut donc pas "jouer Blood Fury avec la Sengir, histoire de coller des aggravés non prévenables par Fortitude". [2/9/3](#)

Les dégâts de BF peuvent être aggravés avec Wolf Claws. [5/9/3](#)

BF est un hand strike, donc basé sur la strength, donc combote sans problème avec Torn/Fist of Death etc (et les dégâts seront non prévenables par Fortitude).

[15/10/3](#)

Ne peut pas être joué du tout si vous êtes à long range. Par ailleurs, le texte "weapon inflict no damage" sera sans effet si BF est dodgé. Enfin, l'effet de BF s'applique aussi aux strikes additionnels. [LSJ](#)

[9/28/2004](#)

Blood Hunt

La carte d'action Blood Hunt ne peut cibler un Inner Circle member (errata CE) [CTM](#). Les votes de chasse au sang/Blood Hunt seront toujours appelés sur un Inner Circle qui commet la diablerie, en revanche. [\[RTR 19960124\]](#)

Blooding by the Code

Peut être joué sur un vampire qui a déjà sup. Valeren. [21/12/5](#)

Bloodlust

La Frenzy affecte les cibles de Bloodlust. Peut être joué par un vampire immunisé aux cartes de Frenzy, ce qui produira l'effet normal (sous réserve que la cible ne soit pas immunisé aux cartes de Frenzy). Peut être joué sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy, ce qui n'aura aucun effet. [\[LSJ 20091002\]](#)

Blood of Acid

Depuis SW, ne dure que pour le round en cours ; 1 seul peut être joué par round. [CTM](#)

Les dégâts environnementaux (Weather Control, etc.) ne sont pas comptés par Blood of Acid. [\[RTR 19970630\]](#)

Les dégâts infligés sur un minion (ou un retainer) qui est immunisé à ces dégâts ne sont pas considérés comme étant infligés avec succès/successfully inflicted. [\[LSJ 20020611\]](#)

Le dégâts de BoA est environnemental (on considère qu'il n'est pas infligé par le vampire qui joue BoA).

[\[20020708\]](#)

Les dégâts prévenus ne sont pas comptés par Blood of Acid. [28/7/3](#)

Blood of Sandman

Brûle si le vampire qui a reçu le BoS part en torpeur.

[\[LSJ 20100113\]](#)

Blood of the Cobra

Si le strike est du type "make a hand strike or make a melee weapon strike", alors ce strike devient "ranged", mais la portion du strike "hand or melee weapon" ne marchera quand même qu'à close (voir plus loin des exemples clairs). [\[RTR 20010710\]](#)

En ajoutant "ranged" à un strike tel que Dagon's Call ou Scorpion's Touch (qui disent "make a X strike"), ça nous donne : "Strike: ranged. Make an X strike" mais sans changer la nature du strike X. Les autres effets de Dagon's Call ou de Scorpion's Touch tiennent toujours, en revanche (bis repetita). [\[LSJ 20010620\]](#)

BotC+Dagon's Call nous donne : un dégât non prévenable lors de l'étape de press, mais le hand strike est sans effet (ne fait pas de dégât) à long range. [\[LSJ 20020905\]](#)

BotC+Scorpion's Touch nous donne : un effet de -1 strength effect mais, si le range est long, un strike (qu'il soit melee ou hand strike) dans le vent (qui patate pas, quoi). [\[LSJ 20020905\]15/1/4](#)

Blood Puppy

Depuis CE, coûte 2 pool. [CTM](#)

Blood Rage

Depuis VtES, requiert Thaumaturgy. Depuis CE, les dégâts de BR sont basés sur la strength. [CTM](#) cf. Blood Fury. [\[LSJ 19980216\]](#)

Blood Shield

S'il est utilisé par un vampire acting, son effet fera perdre du blood à l'opposant avant que ce dernier ne puisse brûler du blood pour jouer une Skin of Steel, par exemple. En d'autres termes, son effet s'applique pendant l'étape de prévention des dégâts, avant celle de gestion des dégâts. [\[LSJ 20090528\]](#)

Bloodstorm of Chorazin

Ne peut être joué que par le Baali qui bloque. [\[LSJ 20091123\]](#)

Blood Tears of Kephran

Depuis FN, ne peut prévenir que des dégâts infligés en combat. [CTM](#)

Blood Tempering

Ne combote guère avec l'effet de prévention d'une Leather Jacket, puisque cela ne permettrait que de prévenir un point de plus du strike de l'opposant (sachant que brûler la LJ permet déjà de tout prévenir). [\[LSJ 20100215\]](#)

Avec Flak Jacket, on prévient 2 dégâts lors d'une même étape de prévention. On ne peut pas prévenir 1 dégât et thésauriser l'effet de BT pour plus tard. [\[LSJ 20100426\]](#) Avec Kevlar Vest appliquée à un / des strike(s) de flingue, on peut appliquer 2 fois l'effet de BT : KV permet

de prévenir 2 dégâts de strikes (au pluriel) de flingues. Le pluriel signifie visiblement que l'on peut répartir les effets de prévention (et ne signifie visiblement pas qu'il faut absolument plusieurs strikes pour cela). Donc on utilise 1 des 2 points de prévention disponibles (ce qui active une prévention de 1 supplémentaire via BT), puis on utilise éventuellement le 2ème point de prévention de KV (sur un autre strike ou sur le même s'il s'agit d'un Assault Rifle, par exemple), ce qui déclenche de nouveau une prévention supplémentaire de 1 via BT, pour un total de prévention de 4 dans ce cas de figure. [LSJ 20100426]

Blood to Water

Depuis CE, ne peut être utilisé qu'à close range. CTM Le terme "autrement"/"otherwise" se réfère à un opposant qui serait un Allié. Blood to Water ne crame pas les vampires. [TOM 19960607] BtW n'enverra pas non plus le vampire en torpeur, s'il ne peut pas brûler les 5 blood. Un effet "burn blood" n'est pas un effet de dégât. 27/9/3 Blood to Water ne peut être utilisé à long range. [RTR 19960708] Blood to Water ne peut être joué jusqu'à ce que le range soit déterminé. [RTR 19961113] Peut être joué n'importe quand entre le moment où le range est déterminé et avant la résolution du strike. [PM] [LSJ 20090825]

Blood Trade

Consanguineous Boon peut être joué si Blood Trade est en jeu. [LSJ 20040531] On ne peut pas essayer de jouer Life Boon, Major Boon, ni Minor Boon, parce que jouer la carte les mettrait en jeu (même si l'utilisation de "mettre en jeu"/"put in play" de Life Boon implique qu'il irait en jeu en même temps qu'on donnerait du pool). Extremis Boon demeure jouable parce qu'il dit "les autres joueurs peuvent miser du pool pour vous maintenir en vie. Si quelqu'un le fait, mettez cette carte en jeu" / "Other Methuselahs may bid pool to keep you in the game." On peut la jouer, mais elle n'ira pas en jeu (jouer EB ne sert donc qu'à faire perdre du pool, au mieux - rien d'autre). [LSJ 20040601] Si Blood Trade est en jeu, on peut jouer sup. Echo of Harmonies sur Con. Boon (la CB n'est pas en jeu). et appeler par la suite ledit CB. REVERSAL d'anciens rulings de 2004. 31/8/7

Blood Turnip

Si la victime de BT est un allié avec 1 life (genre Muddled) et que ce dernier entre en combat, il perd 1 life (et transfère 1 blood ou life à l'opposant), brûle et BT se déplace. [LSJ 20080704]

Blood Weakens

Exemple de fonctionnement avec variation de hand size : si vous jouez Gear Up en nécro, vous avez 6 cartes en main ; ensuite résolvez GU et ajoutez une carte de la défausse à votre main ; vous avez à présent 7 cartes en main et une hand size de 6 (vu que le GU non remplacé est décompté de votre hand size) ; ensuite éventuellement jouez un Freak Drive ; enfin, à la fin de l'action, retrouvez une hand size de 7

et piochez. [LSJ 20080809]

Lors d'un combat, si la main d'un des contrôleurs devient vide (parce qu'une palanquée de cartes de combat a été jouée et/ou parce que des Raptors se sont pointés), les 2 joueurs piochent pour retrouver leur hand size maximale (laquelle peut être moins de 7 en cas de Raptors, mais l'effet de BW s'interrompt pour les 2 joueurs). L'effet de BW se réenclenche ensuite, toujours pour les deux joueurs. [LSJ 20081013]

Si la carte requérant une discipline est annulée par Direct, le BW empêche toujours la carte d'être remplacée (la carte a été jouée même si elle a été annulée) [LSJ 20080218]

Quand une carte a plusieurs clauses "do not replace until", on applique la plus longue (puisqu'elle demeure active quand la plus courte expire). [LSJ 20040601]

Blood Weakens se réfère clairement aux cartes que les minions ont joué. Les cartes défaussées (Barrens) ne sont pas affectées. [LSJ 20040602]

Si un minion entre en combat, joue quelques cartes puis Amaranth, il remplace les cartes précédemment jouées, dont Amaranth, quand l'action se termine (ou quand la main d'un joueur se vide). [PM] 18/8/4

Les cartes jouées de façon exotique (ex un Raven Spy via Pack Alpha) sont remplacées immédiatement. [LSJ 20100506]

Blythe Candelaria

Misprint. Elle a Auspex en simple, pas en sup. [TOM 19951208] Depuis CE, a auspex en inf. CTM

Bomb

L'action pour brûler une location échouera si l'acting minion paume la bombe quand l'action se résout (genre transfert de la bombe, par exemple : si l'action de pétage de location est bloquée, que la Bomb casse pendant le combat (utilisation ou destroy equip) puis que l'action continue grâce à Form of Mist), ou si elle est détruite d'une façon ou d'une autre (idem). [RTR 19960221] [LSJ 20020926]

Même si c'est une Ghoul Retainer qui utilise la bombe, son boss se prendra 5. C'est un erratum de la version CE. [LSJ 20030214]

Bond

Son ninja erratum n'engendre que la confusion. L'Imbued arrive en région ready avec 1 life, comme indiqué dans les règles (le "gains a life" du texte en ligne n'est qu'un reminder text). [LSJ 20091118]

Bonding

On ne peut jouer Bonding en sup si on n'a pas besoin du stealth au moment où on le joue. [TOM 19951109] Depuis VtES, le texte suit explicitement le ruling ci-dessus. CTM

Bonecraft

Depuis SW, affecte les strikes ultérieurs, même ceux du round en cours. CTM

Botched Move

Peut être joué même sur sup. Psyche et Coordinate

Attacks, qui sont jouées après le combat. [LSJ 20070214]

Brachah

Misprint de la version CE : Brachah a en fait Présence en sup (ainsi que Fortitude inf et Célérité sup) et n'a pas Potence du tout. [LSJ 20020812]

Brainwash

On ne peut pas faire de transfert du tout, ni pour mettre du blood ni pour en enlever. [RTR 19950413]
Si le vampire parvient malgré tout à atterrir dans la région contrôlée, le Brainwash reste. [LSJ 20010211]
Est compatible avec un Imbued (on utilise le coût de l'Imbued, çad sa "starting life", comme capacité en cas de besoin). NoR

Brass Knuckles

Le "each" dans "each strike" est en effet très mystérieux, vu que BK ne peut être utilisé qu'une fois par combat. Autant ignorer ce "each". 17/9/4 29/1/5

Bribes

Depuis VtES, celui qui joue Bribes gagne 1 pool immédiatement. CTM
Pour les autres joueurs que l'acting, le gain de pool s'active lors de la clôture des urnes (le "tallying", quand on compte les voix en somme), ce qui est une fenêtre de timing précédant l'application de l'effet du vote proprement dit. Si vous êtes à 1 et que vous vous prenez 1 d'un Kine, vous survivrez pour peu que vous ayez prononcé au moins 1 voix pour et aucune voix contre (vous passez à 2 quand on clôt les urnes, juste avant de repasser à 1 du fait du Kine). [LSJ 20100423]

Brick Laying

Ne peut être joué en sup sur un vampire sous Secure Haven. [LSJ 20091218]

Brinksmanship

Si vous tentez un withdraw, que Brinksmanship est *ensuite* appelé et passe, vous n'êtes pas ousté si vous loupez votre withdraw, puisque la mort n'intervient que si on loupe le withdraw forcé / « forced withdraw ». Cela dit, si vous réussissez votre withdraw (dans le même cas de figure), Brinksmanship tuera/ousterà son contrôleur. [LSJ 20030604]
Le withdraw d'un joueur et la mort du contrôleur de Brinksmanship sont des événements séparés. Dans une partie à 2 joueurs, si le joueur A met Brinksmanship en jeu et le joueur B parvient à se withdraw, B gagne 1 VP pour le withdraw (ou 1/2 VP si les règles de tournoi sont appliquées) et A gagne 1 VP pour être le dernier joueur sur la table, après la réussite du withdraw et avant que Brinksmanship se déclenche. [LSJ 20040722]

Si un joueur est forcé de se withdraw, déclenche hors tour l'échec du withdraw (genre bloque une action et entre en combat), puis le contrôleur du Brinksmanship meurt et enfin arrive la prochaine untap du joueur forcé de se withdraw : ce joueur est ousté, même si Brinksmanship n'est plus en jeu. En effet, l'effet "must attempt to withdraw" déclenche un effet latent (la

partie "if the withdraw fails") qui devient indépendant de la présence de Brinksmanship. LSJ 6/21/2006

Si vous annoncez un withdraw et que vous vous faites Golconder un vampire ou voler un vampire de façon permanente (avec Hostile Takeover, par ex), votre tentative de withdraw n'est pas compromise. Idem si vous vous faites voler de façon temporaire un vampire (Mind Rape brûlé, Tentation) et que ce dernier perd du blood pendant qu'il est sous le contrôle de quelqu'un d'autre (même si on vous rend le vampire avec moins de blood qu'il n'en avait). Idem si vous arrivez à votre prochaine untap alors que vous avez des vampires tapés sous Vampiric Disease ou qui ont une Society of Leopold (le withdraw réussit au moment où la phase d'untap commence). LSJ 8/11/2006

Brother's Blood

Peut être joué par un Blood Brother (du cercle qui va bien) contrôlé par un joueur qui ne contrôle aucun des combattants. [LSJ 20020103]

L'effet de soin de dégât offert ne peut être refusé. [LSJ 20020103]

Ne compte pas comme "se prendre" les dégâts, donc ne serait pas compté par Masochism. [LSJ 20020213]
Tout blood qu'un Brother en torpeur dépenserait pour guérir des dégâts (non aggravés) ou pour ne pas être détruit (en raison de dégâts aggravés) peut être brûlé par le Brother qui a joué Brother's Blood. Donc Brother's Blood pourrait être utilisé pour couvrir tous les dégâts aggravés après le 1er (si d'aventure ça vous arrangerait que le gus en torpeur garde du blood). [LSJ 20040328]
Le BB qui brûle le blood, que ce soit le BB en combat ou un autre, ne peut pas brûler de blood pour soigner (heal) des dégâts aggravés. Il peut brûler du blood pour soigner des dégâts normaux, ou pour empêcher la destruction (prevent destruction) dans le cas de dégâts aggravés sur un vampire wounded. Comme un vampire normal, quoi. 24/8/4

B'sB ne compte pas comme de la prévention, mais du "healage". Ca veut dire que même si tous les dégâts sont soignés avec Brother's Blood, ils sont comptabilisés comme des dégâts infligés avec succès (auquel cas Disarm peut être joué si l'opposant a frappé assez fort). 3/11/4

Peut être joué même s'il n'y a pas besoin de brûler du blood pour guérir / heal ou pour empêcher la destruction due aux dégâts en combat.

[LSJ 20100527]

Peut être utilisé à plusieurs reprises pendant le même combat, par exemple pour guérir / heal et empêcher la destruction sur un mélange de dégâts aggravés et non aggravés. [LSJ 20100527]

Brujah Debate

S'il y a égalité entre plusieurs Brujah pour déterminer qui a la plus grande capacité, le contrôleur choisit lequel des 2 sera tapé. [LSJ 19980224]

Plusieurs BD se cumulent, suffit de taper à plusieurs reprises le plus vieux (en rappelant qu'on peut parfaitement taper un vampire déjà tapé). [LSJ 20010508]

Brujah Frenzy - Master Out-of-Turn

Obedience peut être joué. [LSJ 20090513] C'est un REVERSAL de Une fois BF joué, on ne peut plus jouer d'action mod/de réaction avant que le combat ne

commence. [TOM 19950829] En revanche, Wake+Obedience ne peut être joué une fois que le minion est tapé. Le [texte en ligne](#) "reflète" ce ruling, même s'il faut être bien au parfum du contexte pour tout saisir (voir West Séide Story, VIII-9/). [LSJ 20090531]

BF fait "seulement" entrer un combat un Brujah avec un 2ème minion : ce 2ème minion n'est pas considéré comme bloquant le Brujah. [RTR 19950906]

S'il n'y a pas de minion ready et détapé sur qui envoyer le Brujah, on ne peut pas jouer BF tout court. [RTR 19951110]

Ne peut être joué que sur un Brujah qui soit ready et acting. [RTR 19980623]

Le combat fait toujours partie de l'action. [LSJ 20011217]

Si le Bum's est bloqué, la carte de Bum's n'est toujours pas remplacée (il faut attendre pour cela la fin de l'action, ce qui inclut le combat résultant du block) 25/8/3

Si l'action du Brujah avait été modifiée par Dawn Operation, les dégâts du combat induit par BF ne seront pas aggravés par DO. Le minion contre qui se battra le Brujah n'est pas considéré comme un blocking minion (donc pas de Kiss of Ra possible). 30/5/5

Peut être joué (sans effet) sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy. RTR du 7/7/7

Brutal Influence

En inf, les Orun sont tapés quand on annonce l'action, comme indiqué. En sup, les Orun e sont tapés que si l'action est réussie. [LSJ 20100609]

Bujo

On ne gagne pas une voix de la carte de Political Action, comme c'est le cas pour un référendum classique. Cela implique que celui qui joue Bujo peut défausser une PA de sa main pour gagner une voix. [LSJ 20080219]

La carte choisie doit correspondre à un referendum pour lequel le Ravnos satisfait les prérequis. [LSJ 20081123]

Delaying Tactics peut être joué pendant le referendum. La political action card (= le Kine, ...) ne remonte pas dans la main de qui que ce soit. [LSJ 20100527]

Bum's Rush

Depuis SW, ne se remplace plus avant la fin de l'action. CTM Ca veut dire que si on vous bloque votre Bum's, vous menez le combat (voire tous les combats, voire jouer Freak Drive etc.) avant de remplacer le Bum's. [LSJ 20010628] [LSJ 20010808] [LSJ 20030605]

Bundi

Peut être utilisé sous Immortal Grapple, combote avec Wolf Claws etc. [LSJ 20070930]

Combote avec Pushing the Limits, Undead Strength, Brute Force, bref tout ce qui indique « use your melee weapon ». Ne combote pas avec Slam. [LSJ 20071002]

Combote avec le pouvoir d'Hektor, puisque les dégâts d'un hand strike de Hektor sont aggravés, ce qui inclut les hand strikes réalisés avec un Bundi. [LSJ

20071020]

Combote avec Vengeance of Samiel. [LSJ 20071022] Si vous strikez avec le Bundi et que l'opposant joue un sup. Canine Horde, votre strike entier fizzle (pas de hand strike). [LSJ 20080424]

Le hand strike du Bundi est son propre strike et ne combote pas avec les autres cartes de hand strike (on ne peut pas dire "j'utilise le Bundi et mon strike est Anesthetic Touch", par exemple) [LSJ 20080702]

Sous Immortal Grapple, si vous jouez sup. Brute Force : -la version " Strike: hand strike at +2 damage " est son propre strike et ne combote pas avec Bundi.

-la version " Strike: use a melee weapon at +3 damage." doit être utilisée pour modifier un strike d'arme de mêlée, qui combote avec Bundi. Et comme le Strike du Bundi est un hand strike, il peut être utilisé sous IG. [LSJ 20090114]

Ne combote pas avec Burning Wrath, qui est son propre strike. [LSJ 20081231]

Combote avec le pouvoir de Violet Tremain. [LSJ 20090902]

Vous pouvez utiliser la prévention même si vous n'utilisez pas le Bundi pour votre strike. [LSJ 20100107]

Burden the Mind

Si la victime d'un BtM voit son opposant en combat jouer inf. Meld with the Land (quand ce n'est pas le tour du contrôleur de la victime), le contrôleur de la victime paye 1 pool et ce, que le strike soit dodgé ou non. [LSJ 20071015]

Si la victime joue un sup. Majesty en payant 1 blood et 1 pool et que l'effet soit annulé par Watenda (qui paierait 2 blood), le coût en pool est toujours payé. [LSJ 20071015]

Un Border Skirmish joué par un vampire avec BtM, hors tour via Madness Network, coûterait 1 pool. [LSJ 20071015]

Si l'Edge est perdu en dehors du tour d'une Sennadurek sous BtM, cette dernière n'est pas obligée de se détapé : en effet, on ne peut obliger quelqu'un à payer un coût (sauf effet exotique comme Thanks for the Donation). Son contrôleur peut la détapé en payant 1 pool ou ne pas la détapé ; quoi qu'il fasse, il peut regarder la main du joueur qui a perdu l'Edge, puisque cet effet est indépendant de la détape de Sennadurek. [LSJ 20071015]

Si vous prenez le contrôle d'un vampire (qui a BtM) via Temptation et que ce n'est pas le tour du vampire en question, alors c'est à vous de payer le pool. [LSJ 20071022]

Bureaucratic Overload

Depuis CE, augmente le coût des actions politiques. CTM

Burning Touch

Ni Obedience, ni Change of Target n'empêcheront l'effet "burn blood" de BT de se produire. [LSJ 20020719]

Burst of Sunlight

Depuis CE, ne limite plus la cible aux vampires. CTM Le dégât auto-infligé est environnemental : celui qui joue BoS ne peut prévenir ce dégât auto-infligé avec un Superior Mettle (ni avec un Skin of Steel). 22/9/3

Business Pressure

La version 10th anniversary set a un misprint. Le texte en ligne est le bon et reflète celui de la version VtES. [LSJ 20060211]

Une fois BP joué, on le résout totalement. Cad on ne peut faire "je joue BP, untel brûle X pool pour gagner des voix, ensuite machin joue Scalpel, ben tiens je vais brûler Y pool". En revanche, quand on résout BP, on peut le faire par étapes, çad Meth A brûle 1 pool, B fait pareil, du coup A brûle 2 pool (total +3 voix) etc.. [RTR 19960530]

« Later » (plus tard) signifie "plus tard durant la résolution de Business Pressure resolution". Ca veut dire qu'on doit complètement résoudre Business Pressure, une fois qu'on l'a joué. Aucun effet ne peut être utilisé, aucune carte ne peut être jouée avant d'avoir complètement résolu BP.

Il n'y a pas d'ordre pour l'effet « burn pool ». [LSJ 20020609]

On n'est pas obligé d'utiliser les voix ainsi gagnées. On dépense du pool pour gagner des voix, peu importe qu'elles soient utilisées (pour/contre) ou non (abstention). [PM]

Byzar

Vous pouvez cramer Byzar pour cramer un Judgment: Camarilla Segregation et utiliser son pouvoir pour l'envoyer en torpeur à la place (et le J:CS est bel et bien brûlé). Voir aussi Set's Curse sur Ilomba. [LSJ 20091216]

L'activation de son pouvoir empêchera l'activation de la Soul Gem. En effet, cette dernière ne se déclenche que lorsque son porteur brûle. Ceci est différent du cas de figure avec Judgment: Camarilla Segregation, qui est un effet "brûle ce vamp" (tandis que la SG est un effet qui se déclenche lors d'un événement "ce vamp est brûlé"). [LSJ 20091216]

Comme pour tout vampire, son pouvoir ne s'active pas s'il est en région incontrôlée. Le cramer via le pouvoir de Gisela Harden l'enverra à la défausse. [LSJ 20100126]

Une diablerie échouerait : pas de mouvement de blood ni d'équipement, pas de referendum de chasse au sang. [LSJ 20100228]

Un yield de contest ne déclenche pas son pouvoir, puisque le texte d'une carte ne s'applique pas quand cette dernière n'est pas en jeu. [LSJ 20100423]

S'il est en torpeur, aucun gain de blood ne serait obtenu sur un Sacrificial Lamb (et ce, même si Byzar avait déjà 2 compteurs à ce stade, vu que SL fait référence à un "burned vampire" qui n'existe pas, ici). [LSJ 20100423]

Cagliostro, The Grand Copht

Il faut que le *dernier* compteur soit accompagné d'un effet permettant de prendre le contrôle (style la carte Corruption). Le seul pouvoir de Cagliostro ne permettra pas de voler un vampire. 25/4/5

Cailean

- si le range a déjà été fixé, il ne peut pas être fixé de nouveau.

- pour des effets qui s'utilisent/jouent à la même phase (en pré range ici) alors l'acting a la priorité.

19/1/5

Cairo Int'l Airport

Est compatible avec un Imbued (en cas de besoin, on utilise comme capacité le coût de l'Imbued, çad sa "starting life"). NoR

Caitlin

Depuis SW, Caitlin (Gangrel antitribu) est un vamp de capa 6 et non 5. CTM

Call of the Hungry Dead

Si un minion tente de bloquer, on peut jouer inf Call of the Hungry Dead même si on n'a pas besoin de la "diminution d'intercept". (il y a une règle qui empêche de jouer du stealth si on n'en a pas besoin, mais aucune règle sur jouer une carte qui diminue l'intercept - c'est comme ça.). [LSJ 20010723]

Dans le même cas de figure, on pourrait également le jouer en sup, et ce même si le vamp est vide (du coup, aucun effet). Quand à savoir quel intérêt ça pourrait avoir (plutôt que de le jouer en inf), c'est une autre question. [LSJ 20020814]

Call the Great Beast

L'action pour mettre un compteur sur la carte CtGB est une action qui requiert un Baali. [LSJ 20050112] Ca combote donc avec Maureen. 20/2/5

Plusieurs "Call the Great Beast", dont le rituel serait finalisé, mettraient en jeu le même vampire unique, il y aurait donc contest (voir précisions ci-dessous). [LSJ 20011204]

En résumé :

1/ Si un joueur contrôle la Great Beast tant que vampire Unique :

-il peut jouer la carte minion CtGB (CtGB ne devient pas Unique tant qu'il ne devient pas un vampire) et la mettre en jeu avec un Baali de capa < 11

-il ne peut pas la jouer du tout avec un Baali de capa >= 11

-si la carte minion CtGB est en jeu et contrôlée par ce même joueur, il ne peut pas ajouter le 11ème compteur

2/ Un vampire Sterile et Baali :

-peut mettre en jeu la carte minion CtGB si sa capacité est < 11

-ne peut pas jouer du tout la carte minion CtGB si sa capacité est >= 11

-ne peut pas ajouter le 11ème compteur,

indépendamment de sa capacité. 28/8/7

Une fois vampire, CtGB peut être Banni puis réinfluencé etc. 20/4/4

Les disciplines choisies doivent appartenir à l'ensemble de disciplines effectivement existantes (on ne peut pas « inventer » de disciplines) et doivent être 3 disciplines différentes. [LSJ 20090306]

Call the Wild Hunt

En sup, vous choisissez X et ensuite défaussez X animaux de votre main d'un bloc : si, en les remplaçant, vous piochez de nouveaux animaux, vous ne pouvez pas défausser ces derniers. [LSJ 20060215]

En sup, les dégâts sont environnementaux. [LSJ 20060217]

Camarilla Exemplary

Depuis VtES, le CE peut toujours être bloqué par des alliés. Depuis DS, ne permet de choisir qu'un vampire Camarilla. [CTM](#)

Plusieurs CE se cumulent, çad un vampire qui possède X fois une carte de camarilla exemplary fait brûler X blood à chaque tentative de block. [16/8/4](#)

Camarilla Threat

Depuis BH, le texte a été changé en "Each Methuselah must pay 1 additional pool to use a Discard Phase Action to discard a card". Du coup si on défausse plusieurs cartes grâce à Cicatriz/Ulugh Beg/Cagliostro/Powerbase Los angeles, on paye 1 pool de plus par carte (et par CT en jeu). Les cartes défaussées grâce à Barrens ou pour casser un chiram's hold ne font pas perdre de pool. [\[LSJ 20050209\]](#)

Ni l'utilisation de Barrens, ni les défausses pour euh..."remettre sa main" (genre quand on passe de 9 à 7 cartes quand le Dreams of the Sphinx n'a plus effet) ne déclenchent l'effet de CT. [\[PM\]](#)

Camarilla Vitae Slave

Le vampire conserve la discipline choisie en sup jusqu'à la prochaine untap de son contrôleur, même si le retainer est brûlé ou volé. [\[LSJ 19970224\]](#)
A le template "during X, do Y", donc on ne peut s'en servir 2 fois (même avec 2 vampires différents) pendant la même master phase. [26/11/3](#)

Camera Phone

L'action de bleed fourni par CP est une action fournie par une carte en jeu. Par conséquent, si vous avez 2 vamps avec 1 CP chacun, que l'un bleed et l'autre avec Red Herring, l'autre peut encore bleeder avec son CP (action différente car fournie par une carte en jeu différente). L'un ne pourrait Masquer (M1KF) l'autre pour la même raison. [\[LSJ 20080726\]](#)

Si l'action bleed de CP est utilisée, bloquée, Red-Herringuée, puis que le CP est transféré via Heidelberg Castle à un autre vampire, ce dernier ne pourra pas bleeder avec, en raison de la NRA. [\[LSJ 20080726\]](#)

Camille Devereux, the Raven

Depuis 10th anniversary, Camille Devereux conteste Raven, et toutes deux contestent Camille Devereux, the Raven (version 10th anniversary). [4/4/5](#)

Can't Take it With You

Si le référendum passe, chaque Methuselah gagne 1 pool et perd 1 pool par carte d'équipement qu'il contrôle, perd 1 pool par location qu'il contrôle, perd 1 pool par retainer qu'il contrôle (on ne « choisit » pas entre loc/equipment/retainer, en somme). [\[LSJ 20071005\]](#)

Canine Horde

Si on Dodge avec un Treasured Samadji alors que ce dernier est ciblé par Canine Horde, le TS ne brûle pas. Idem si on Dodge tout court, en fait. [22/2/6](#)

Car Bomb

Un anarch qui joue Car Bomb pour l'effet "-1 stealth" peut toujours bloquer l'action s'il joue un Wake (avant ou après avoir joué Car Bomb), en vertu des règles habituelles. [\[Anarch FAQ\] 11/12/3](#)

Cardinal Benediction

Si le vampire avec cette carte est la cible d'une autre Cardinal Benediction, il perd son ancien titre de Cardinal quand il gagne le nouveau. [\[LSJ 20020124\]](#)

Cardinal Sin: Failure of Mission

Depuis SW, l'attaque est une action ; la carte est contrôlée par celui qui l'a jouée ; est jouée par le bloqueur. [CTM](#)

Cardinal Sin: Insubordination

Depuis SW, est joué par le combattant. [CTM](#)
CS:I se joue après les sup. Psyche ou Coordinate Attacks. [24/10/4](#)

Carlotta

Il faut annoncer quelle sera la carte récupérée au moment où on annonce l'action. [\[LSJ 19970821\]](#)
Quand on annonce l'action, il faut également annoncer quelle sera la carte de la main qui sera échangée. [\[LSJ 20000222\]](#)

Carlton Van Wyk (Hunter)

La restriction sur son Dodge intégré ne s'applique qu'à ce dernier. Son spécial ne l'empêche pas de jouer une carte Dodge plusieurs fois par combat, par exemple. [\[LSJ 20091211\]](#)

Carrion Crows

Les dégâts de CC sont environnementaux et sont gérés de la même manière que pour un retainer (voir Wolf Companion). [\[LSJ 19971211\]](#)

Caseless Rounds

Si CR est posé sur un Magazine, on paye son coût à chaque utilisation. [\[PM\]](#)
On ne peut utiliser qu'un seul effet de gain de strikes additionnels à chaque round, donc Caseless Rounds ne combote pas avec Blur. [\[LSJ 20040623\] 28/3/5](#)
Ne peut être déclaré une fois qu'une fois que le strike de l'opposant a été déclaré. Si CR n'a pas été déclaré, puis que le strike de l'opposant est modifié (genre Primal Instincts), il est toujours temps de déclarer CR. [\[LSJ 20040623\]](#)
Peut être joué sur un Combat Shotgun ou un Sawed-off Shotgun ; cependant, que ce soit avec Blur, Caseless Rounds, ou n'importe quelle autre méthodes pour gagner des strikes additionnels, on ne peut utiliser le Combat Shotgun qu'une fois par round. [\[LSJ 20040623\]](#)

Catacombs

Coûte 1 blood et non 2 (misprint de la version FN). [\[RTR\]](#)

20010710]

Catatonic Fear

Depuis SW, le dégât est appliqué après le combat et seulement à close range ; depuis CE, coûte 1 blood.

CTM

Si le combat continue (par ex. via Telepathic Tracking), le dégât de CF est perdu. [RTR 20020501] (ceci est visiblement un REVERSAL du [RTR 20010710])

Le dégât de CF est infligé par le vampire, il serait donc réduit à 0 via Memories of Mortality). [LSJ 19990723]

Le dégât de Catatonic Fear's est infligé *après* le combat. Donc si A tape pour 1 avec ses main, B joue sup. CF : B ne peut jouer Disarm. Dans un autre cas de figure : A tape pour 1, B tape pour 0 (genre Song of Serenity), ensuite A gagne un additionnel et joue sup. Catatonic Fear : A peut Disarm.

Si les 2 combattants jouent sup. CF, ils se prennent 1 tous les deux. [LSJ 20020329]

Le dégât de sup. CF ne peut pas être prévenu avec des cartes de combat ni avec des effets précisant qu'ils sont jouables en combat (pas de skin of rock, pas de prevent de War Ghoul) ; il peut être prévenu avec Leather Jacket (cela ne marche plus avec Blood Tears of Kephran, cf. le texte modifié depuis FN) [LSJ 27-NOV-2000][LSJ 19990322] [PM]

Le dégât est perdu si le combat est prolongé (sup. Telepathic Tracking) ou si un nouveau commence (sup. Psyche !). (déjà précisé dans les rulings sur Psyche !) [LSJ 20060803]

Psyche !, Hidden Lurker, Fast Reaction sont joués avant que le dégât de CF ne puisse avoir lieu (indépendamment de qui est acting). [LSJ 20071107]

Cat's Guidance

Depuis SW, inf. CG ne peut être joué que par un vampire tapé. **CTM**

Ne peut être joué par un vampire qui s'est fait torporiser pendant le combat. [LSJ 20020413]

Ne peut être joué avant sup Psyche !, puisque Psyche! est une carte de combat. [LSJ 20020531]

Peut être joué après un combat induit par Psyche !, Blood Brothers Ambush ou par Illusions of the Kindred, si la condition de block a été remplie. [PM] 3/5/4

Peut être joué avant ou après Hidden Lurker ou Fast Reaction. [PM]

Est joué après que le block-combat soit terminé. Donc si vous bloquez et que l'opposant joue sup. Form of Mist, vous pouvez jouer Cat's Guidance pour vous détaper. [LSJ 20020330]

Fast Reaction et Hidden Lurker ne sont pas des cartes de combat. Ils n'ont aucune raison d'être prioritaires vis-à-vis de Cats' Guidance, donc on résout un éventuel conflit selon les règles de priorité/sequencing 1.6.1.6. [LSJ 20040220]

Ne peut être joué après Obedience, puisque Obedience termine l'action. 3/5/4

Peut être joué après une action qui brûle l'opposant et/ou tue son contrôleur etc. [PM 22/7/9] [LSJ 20090922]

Cauldron of Blood

Depuis CE, les dégâts sont basés sur la strength. **CTM**

Cavalier

Erratum : le texte en ligne comprend {A vampire can have only one archetype.}. [LSJ 20100206]

L'activation de Cavalier dépend du coût payé, qui peut différer du coût imprimé. Une carte d'action avec un coût imprimé de 1 blood, mais qui a été payée pour 0 blood (via un Path, par exemple), ne permettra pas de bénéficier de l'effet de détape. [LSJ 20100215]

Combote avec une action pour sortir un vampire de torpeur, indépendamment de qui paye l'action. Cavalier ne nécessite qu'une action qui coûte au moins un blood, indépendamment de qui le paye. [LSJ 20100315]

Un exemple d'utilisation possible pour l'effet de détape : jouer un sup. Enchant Kindred sous Slow Withering (SW affecte le coût) [LSJ 20100420]

Des exemples où l'effet de détape n'est pas disponible : un vampire avec Anka Citadel qui fait un Govern; Izhim abd Azrael qui fait un Loss. [LSJ 20100429] 30/4/10

Celestial Harmony

sup. CH est une action dirigée depuis KoT. (ceci rend obsolète : [LSJ 20071121])

Peut être joué même si un joueur a une hand size de 0. [LSJ 20090805]

Centralized Background Check

CBC augmente le coût en pool à repayer en cas de Peace Treaty. [LSJ 20040518]

Si CBC est en jeu, on ne pourrait jouer Concealed Weapon sur un .44 Magnum, vu que ce dernier coûterait 3 et que CW vérifie le coût. [LSJ 20040701]

N'affecte pas le coût d'une carte de combat, telle que Weighted Walking Stick [LSJ 20080114] ou Zip Gun [LSJ 20080117]

César Holfield

Son effet s'applique après la fin de la minion phase. [LSJ 20090828]

Chain of Command

Chain of Command ne peut mettre en jeu plus d'un exemplaire d'un vampire unique, en raison de la règle qui interdit l'auto-contest. [LSJ 20040722] 2/6/4

Si le(s) plus jeune(s) vamp(s) crame(nt) sur un bleed en Daring the Dawn (parce qu'ils se sont retrouvés vide en payant un action mod etc.), ils ne filent pas au fond de la crypte. [PM] 8/6/4

Si un seul vamp sort (avec 1 blood) et qu'on le vide avec Heidelberg, le vampire ne peut pas bleeder et partira au fond de la crypte (bottom of the crypt), en raison du texte : "when all that can bleed have". Idem si on met en jeu 4 Aabt Kindred mais que Nefertiti n'est pas sur la table. [LSJ 20040518] 4/10/4

Si le contrôleur permanent du vampire amené par CoC change avant que l'effet se produise, il va dans la crypte. Tous les vampires qui partent en crypte vont dans la crypte de leur propriétaire. [LSJ 20040518]

Si un vampire Scarce est mis en jeu par CoC, on ne paie le coût du scarce (cette règle ne s'applique que lors de la phase d'influence). 29/8/4

Si votre proie joue Chain of Command et met ainsi en jeu un vampire (genre Black Lotus) et que vous cramiez 5 Spell of Life de façon à mettre en jeu une Black Lotus

momifiée, le vampire et la momie se contestent, aussi le CoC ne parviendra pas à trouver le vampire (il est hors jeu) donc ne le renverra pas au fond de la crypte. Si c'est le vampire qui emporte la contest, il restera en jeu puisque le Chain of Command n'est pas en jeu et n'a plus d'effet. En gros, cette contest « protège » un vampire d'un Chain of Command. [LSJ 20071002]

Sur un CoC joué sur des Malkavians via Madness Network, les Malk ne sont pas obligés de bleeder, en ce sens qu'on n'est pas obligé d'activer le MN. Si aucun ne bleed avec succès, les Malks partiront au fond de la crypte lors de la phase d'influence du joueur dont c'est le tour (puisque c'est durant cette phase que les Malk ne peuvent vraiment plus bleeder). [LSJ 20040907]

Dans le cas de figure précédent et en considérant le MN post-KoT, après l'action CoT en MN, le joueur dont c'est le tour récupère la priorité. Si un de ses minions brûle le MN, les vampires rameutés via CoT repartent immédiatement au fond de la crypte. [LSJ 20090317]

Le pouvoir d'un Anarch Convert, de Porphyron, de Seterpenre se déclencherait en entrant en jeu. Idem le défaut de Beckett ADV en quittant le jeu. [LSJ 20091125]

On ne peut pas choisir de vampire unique déjà en jeu, mais on peut choisir un vampire qui contesterait une Mummy issue d'un Spell of Life (et contrôlée par un autre joueur, puisque l'auto-contest demeure prohibée), puisqu'il s'agit d'un allié et non d'un vampire (auquel cas on entrerait effectivement en contest). [LSJ 20091125]

Chair of Hades

En sup, ne peut cibler un retainer Wraith. [LSJ 20071004]

Chameleon

Peut être joué sur un vampire que vous contrôlez déjà, ce qui peut être une combine pour rendre Anarch un vampire titré. [LSJ 20080803]

Champion

Cas de figure : vamp A bleede. Imbued B utilise Champion.

1/ A peut jouer Form of Mist sup, mais l'effet "continuer l'action" ne servirait à rien, l'action continuerait à échouer.

2/ Mirror Image sup. ne peut être joué, vu que le vampire n'a pas été bloqué. ([CHI] Strike: combat ends. If this vampire was blocked while performing an action other than bleeding, the action continues as if unblocked.)

3/ Freak Drive ne pourrait pas être joué du tout, ni à l'inf (action failed), ni en sup (action n'est pas bloquée)

4/ Les dégâts d'un éventuel Daring the Dawn seraient appliqués après le combat. 16/2/7

Un Imbued détapé peut utiliser Champion. Un Imbued tapé peut utiliser Champion s'il joue On the Qui Vive. Un imbued detappé ne peut pas utiliser Champion s'il est sous l'effet de Blind Spot. 3/4/7

Si on vous bleede, vous pouvez décliner le block, attendre que l'acting augmente le bleed, puis utiliser Champion. LSJ 2/14/2007

Une fenêtre d'opportunité existe entre l'activation de Champion et sa résolution, pendant laquelle on peut jouer Mask of 1000 Faces, Inspire Greatness, etc. [LSJ 20080308]

Petite piqûre de rappel : "against you" signifie "dirigé contre vous", ce qui englobe "qui cible votre pool ou qui cible une carte que vous contrôlez, qui peut être un minion, une master, une minion card, un Event etc." Voir WSS II-2-1/ "Actions dirigées et non dirigées". [LSJ 20083009]

Change of Target

Depuis CE, ne détape pas le bloqueur (mais ne le tape toujours pas). CTM

Suit les règles sur les "same action". [RTR 19950509]

Change of Target ne peut être joué si l'action est bloquée par un autre moyen qu'un blocking minion (genre Brujah Frenzy, Kiss of Ra). [LSJ 19980224]

Change of Target est joué après qu'un minion ait bloqué avec succès, mais avant que le bloqueur ne soit tapé et que le combat ne commence. [RTR 19991206] L'action est résolue (çad bloquée ou réussie, ici elle est bloquée), donc la NRA se déclenche.

Ne détapera pas un bloqueur qui était tapé avant de bloquer. [RTR 19960708]

La version CE n'annule plus l'action. (vieille version : cancel) [cf. texte]

Si on CoT une action de Force of Will ou une action modifiée par Daring the Dawn ou Day Op, on se prend quand même le dégât aggravé de DtD/on part en torpeur via DO. [LSJ 20021115]

Une fois qu'on a joué CoT, on ne peut plus jouer Hidden Lurker, Fast Reaction, Coordinate Attacks. [LSJ 20020710]

Chanjelin Ward

Chanjeling Ward nécessite juste un ready Kyasid pour être joué, mais peut être joué sur n'importe quel vampire que vous contrôlez (même un non-Kyasid). 21/10/4

Rappel : si vous contrôlez un vampire qui a CW, les actions de vos minions qui ciblent ce vampire sont non-dirigées / undirected (le sortir de torpeur, lui donner un blood avec Procurer). 31/12/5

Empêche les alliés de tenter une D action sur le vampire avec CW (sauf si cet allié peut faire cette action "as a vampire"). [LSJ 20040813]

Channel 10

Une action annulée (par Direct Intervention, Veil of Darkness...) n'est pas comptabilisée. Si la 1ère action du tour est annulée (DI, VoD etc.), l'action suivante est toujours la première action (donc pas de Channel 10 possible dans ce cas de figure). [LSJ 20100505] 5/5/10

Charigger, the Axe

Si la proie du contrôleur de Charigger a un Baali qui met en jeu le vampire Great Beast, le Baali est retiré de la partie même s'il porte la Soul Gem. La Soul Gem irait dans la défausse (par défaut, quand une carte est retirée de la partie, toute carte ou compteur sur cette dernière brûle). [LSJ 20071003]

Si votre proie a 1 pool et 1 Shambling et que vous faites passer le referendum The Secret Must be Kept, votre proie meurt après que Charigger tope le compteur. Dans le cas de figure hautement probable où votre petite proie avait aussi une Shambling, toujours dans ce scénario de TSMbK, Charigger n'obtiendra pas de 2ème compteur, puisque la petite proie n'est pas votre proie (sic) au

moment où vous brûlez sa shambling (à la petite proie, donc. vous suivez ?) [LSJ 20071003]
On rappelle à toute fin utile qu'un minion retiré de la partie n'est pas considéré comme brûlé/burned. [LSJ 20071006]
Même Kherebutu (Bane Mummy) serait retirée de la partie. [LSJ 20091118]

Charisma

Réduira le coût d'un allié obtenu via The Summoning. 24/8/6
Ne combote pas avec Antonio d'Erlette, puisque le spécial de ce dernier n'est pas une recruit ally action. 15/9/6
Ne combote pas avec Piper, qui stipule "this is not an action". [LSJ 20090115]
N'affectera pas le paiement dû à Kindred Segregation, puisque Charisma n'affecte que les actions de recrutement. [LSJ 20091124]

Charming Lobby

Depuis CE, est une action politique. CTM
Un referendum de chasse au sang ne peut être appelé en Charming Lobby. [TOM 19950921] Il s'agit d'une clarification générale, puisqu'un referendum de chasse au sang classique n'est pas une action : l'action spéciale de Bernard, the Scourge peut être entreprise avec Charming Lobby (vu qu'il s'agit d'une action, justement ; idem Vel's Hunt).
Si l'action CL est bloquée, on ne défause pas de carte de vote (si d'aventure le vote envisagé provenait d'une carte en main). [RTR 19980623 RTR 19991001] [1]
[2]
Le "prochain referendum" appelé est le prochain appelé avec succès par *importe quel* minion. (ça peut donc être un autre joueur). [LSJ 20001101]
Version longue de "comment ça marche" : on joue la carte CL, on tap l'acting vamp (ou minion, genre un Herald), on annonce le referendum qui sera appelé (uniquement en le nommant). Si l'action n'est pas bloquée, on joue la carte d'action politique (éventuellement, puisqu'on peut aussi appeler par ex un vote pour cramer l'Anarch Revolt en Charming Lobby), on mène le referendum. Si ce dernier passe, le prochain referendum (qui ne soit pas une chasse au sang) appelé par n'importe quel vamp/minion (à n'importe quel tour, par n'importe quel joueur) passe automatiquement (s'il n'est pas bloqué). [LSJ 20001030]
Si on appelle le prochain referendum avec un autre Charming Lobby, l'effet du 2ème CL s'appliquera sans problème. On peut donc enquiller plusieurs Charming Lobby. [LSJ 20021022]
CL peut être utilisé pour appeler un referendum fourni par un effet en jeu (vote pour brûler Anarch Revolt ou The New Inquisition)
Un Charming Lobby bloqué n'appelle jamais le vote (l'action n'est pas successful). Un Reins of Power via CL bloqué n'est pas "called" / "played". Un vampire pourra donc toujours appeler / jouer un Reins of Power dans cette partie. 12/5/10
Dans le scénario d'un vote (disons un Kine Resources Contested) joué via Charming Lobby, si Delaying Tactics est joué, seul le KRC remonte dans la main, tandis que CL va à la défause. En effet, le CL est une carte d'action permettant d'entreprendre une action politique, mais n'est pas une "Political Action Card / PA

card" au sens classique du terme (on ne peut défause un CL pour gagner une voix, par exemple). Tout autre minion que celui qui lancé le CL+KRC peut appeler l'action KRC, qui n'est pas la même action politique qu'un CL+KRC. [LSJ 20090113] 10/1/9
Dans le cas d'un CL+KRC, si Echo of Harmonies est joué, seul le KRC va sur Echo, tandis que CL est défause. [LSJ 20090113]
Si le vote appelé en CL passe, puis que le contrôleur du minion qui a appelé le CL meurt (ousted) et enfin qu'une action politique est ensuite appelée, le vote passe automatiquement. L'effet généré par CL est indépendant du Meth qui l'a joué. [LSJ 20090113]
La carte d'action politique (PA card) jouée via CL n'est pas jouée au sens habituel et ne peut donc être annulée par Direct Intervention. [LSJ 20090113]
N'est pas une carte d'action politique au sens "political action card", comme le sont toutes les cartes de vote. On ne peut brûler CL pendant un referendum pour gagner une voix ; Sylvie Helgon ne peut brûler de CL pour gagner du stealth/intercept. [LSJ 20011101] [LSJ 20100511]
[LSJ 20100512]
Fizzlera si la carte de vote quitte votre main après avoir joué CL et avant sa résolution. [LSJ 20011113] Dans le cas d'un vote jouable / appellable une seule fois par partie (Reins of Power), on pourra le rappeler. Dans le cas d'un vote avec un coût (Bureaucratic Overload), ce coût n'est pas payé. [LSJ 20100512]
Si CL+ Reins of Power / Ancient Influence / Political Stranglehold est bloqué, RoP/AI/PS n'est ni joué ni appelé. On pourra donc les appeler de nouveau. [PM via Floppy 13/5/10]

Charnas the Imp

Depuis CE, s'active durant l'untap et même si la victime est restée détapée. CTM
Il ne fera rien à un vampire vide qui se détape en torpeur. [RTR 19941109]
La victime de Charnas ne peut lui infliger de dégâts, mais il peut utiliser des effets comme Body of Sun (cela ne fera rien à Charnas, mais la victime peut quand même le jouer). [RTR 19941109]
Depuis la version CE, Charnas colle un dégât à chaque untap et ce, que le vampire soit tapé ou détapé quand l'untap commence. [cf. texte CE]
Si Stanislava crame un minion avec Charnas dessus, le contrôleur peut déplacer Charnas. [LSJ 20010729]
Si le minion qui subit Charnas joue une Cryptic Mission dessus, il n'arrivera rien à Charnas. [LSJ 20001023]
Sera tué par des dégâts environnementaux (Weather Control) [LSJ 20010723]
Si un vampire vole Charnas the Imp avec Far Mastery, Charnas ne peut être placé que sur le vampire qui le vole. [LSJ 20000718]
Charnas est sur le vamp A. Quand ce dernier brûle, le contrôleur de A choisit où ira Charnas, parce qu'une carte minion en jeu sur un minion est par défaut contrôlée par le contrôleur du minion sur lequel se trouve la carte. [LSJ 20000228]
Son pouvoir serait désactivé dans un combat contre Stanislava. [LSJ 20030314]
L'action pour l'employer est à +1 stealth, comme pour tout retenir par défaut. 8/5/4
Si vous entreprenez avec succès l'action pour employer Charnas afin de le coller sur un vampire de Charnas, alors qu'un Charnas est déjà en jeu : si c'est votre proie qui contrôle le 1er Charnas, le 2ème qui arrive brûle.

Sinon, c'est votre proie qui le contrôle et qui paiera donc la contest. [20/7/9](#)

Chas Giovanni Tello

S'il joue un Dominate Kine et qu'un joueur défause une master, Chas ne paye pas le DK. S'il fait Force of Will et qu'un joueur défause une master, il se prend le dégât du FoW. [21/10/4](#)

Chaudice

Son spécial ne permet de prévenir que des dégâts non aggravés, quelle que soit la façon dont elle gère les dégâts aggravés : elle ne pourra utiliser son pouvoir si elle se prend des aggravés, qu'elle ait ou non une Armor of Terra, par exemple (voir aussi Skin of Night). [\[LSJ 20100309\]](#)

Chiram's Hold

La défause de CH ne coûte pas de discard phase action. [29/10/3](#)

Chiroptean Marauder

L'effet sup est un "burn blood" et non un coût : Meshenka doit brûler 1 blood s'il veut taper en aggravé. A noter que depuis la 3ème édition, la version sup ne donne plus le choix : on doit brûler 1 blood (avant, on pouvait le jouer sans payer, pour cycler). [19/2/4](#)

Church of the Order of St Blaise

Les compteurs/counters sont synonyme de blood/pool. [\[LSJ 20040518\]](#)

On ne peut utiliser la Church sur Inveraray, Scotland s'il a déjà 3 blood, puisqu'il précise "no more than 3 blood may be put on this card.". [\[LSJ 20040518\]](#) Puisque Powerbase: Madrid n'a pas une telle limitation spécifiquement indiquée, on peut utiliser l'Order de telle sorte que PB: Madrid ait 66 compteurs. [\[LSJ 20040518\]](#)

Claiming the Body

Annule le combat, ce qui proscrit de jouer Psyche![\[LSJ 20091209\]](#)

Clan Impersonation

Il faut *changer* de clan pour initier un changement de secte (cf. section 10 du livret de règles). Donc une Lucita qui CI en Lasombra resterait Indépendante. Lucita pourrait devenir Sabbat en CI en qqch différent de Lasombra puis en faisant une 2ème CI en Lasombra, ou encore en CI en qqch diff. Lasombra puis en brûlant le CI. Clan Impersonation n'a aucune incidence (si ce n'est cramer 2 blood) quand on se fait passer pour qqn de son propre clan. [\[LSJ 20000906\]](#) [\[LSJ 20030225\]](#)

Si 2 Clan Impersonation sont posées sur un vampire, le clan "d'origine" / « original » auquel se réfère le 2ème CI est le clan fourni par le 1er CI. On applique l'effet le plus récent. [\[LSJ 20010925\]](#)

Si Qadir utilise son pouvoir pour changer de clan puis joue CI, c'est la carte en jeu (la CI) qui prévaut. S'il

brûle la CI, il adoptera le clan sous-jacent fourni par son pouvoir. Idem si Qadir se CI d'abord et utilise son pouvoir ensuite. De la même façon, si un vampire avec un Writ of Acceptance change de clan (via CI) en un clan Sabbat, alors sa secte sous-jacente change, mais il est toujours considéré comme Cama en raison du Writ (jusqu'à ce qu'il le perde, auquel cas il deviendra Sabbat). [\[LSJ 20011005\]](#)

Les cartes "anti-clans" / clan hosers peuvent ou pas interagir avec CI, tout dépend du texte. Si elles vérifient constamment (e.g. "The <Clan name> with this [card] gets...") alors ils marchent ou non selon que le clan "colle" ou pas. Si elles ne le vérifient pas (e.g. Gangrel Atavism.. « This vampire »...) alors l'effet perdure. [\[LSJ 20011217\]](#)

Un vampire non-Gangrel qui CI en Gangrel devient indépendant (indépendamment de toute notion de grouping) [7/9/3](#)

Clan Loyalty

Depuis FN, empêche le vampire bloquant de bloquer de nouveau. [CTM](#)

Ne modifie que l'acting minion et non l'action en général, donc l'effet de CL ne serait pas "porté" par Mask of a Thousand Faces. [\[TOM 19951214\]](#)

Claws of the Dead

En inf, peut être joué en before range, ou avant la déclaration des strikes, ou après déclaration des strikes de chaque combattant et avant résolution (ou encore après déclaration d'un strike additionnel etc.). En revanche, si vous avez atteint l'étape de prévention et que vous remplacez une Skin of Steel par un CotD, vous pouvez jouer CotD, mais cela n'affectera pas les dégâts du strike en cours. [26/11/3](#)

Cleave

L'effet dure jusqu'à la fin de l'action. [\[LSJ 20060412\]](#) Vous pouvez ordonner la fin de l'effet mettant un Kerrie ou une Dagger hors jeu et l'effet de Cleave qui brûlerait l'arme. En appliquant en premier l'effet de Cleave, il n'arriverait rien à l'arme qui est encore hors jeu. En remettant d'abord en jeu l'arme, cette dernière serait brûlée par Cleave. [\[LSJ 20100211\]](#)

Clio's Kiss

S'il ne reste que votre exemplaire de la carte contestée, elle vient dans votre région contrôlée (et non incontrôlée). [\[LSJ 20011202\]](#)

Ne peut être joué sur une Mummy (mise en jeu via Spell of Life) qui serait en train de contester une Mummy ou un vampire, vu que cible de C'K ne peut être un allié. [\[LSJ 20090723\]](#)

Peut être joué sur un vampire qui contesterait une Mummy (mise en jeu via Spell of Life). [\[LSJ 20090723\]](#) Vous ne mettez pas en jeu votre Mummy à la résolution de l'action, mais pendant votre prochaine untap et la Mummy aura autant de life qu'elle avait au moment de la contest. [\[LSJ 20090723\]](#)

Déclenchera l'activation de Trophies, pourvu que la cible de C'K soit un vampire Red List. [\[LSJ 20090723\]](#)

Cloak the Gathering

La version sup peut être utilisée même si celui qui le

joue est tapé (à vrai dire, les action mod sont en général joués par des minions tapés). [RTR 19941109] 21/4/4

Le sup ne peut pas être joué par l'acting, malgré ce que le texte laisse supposer. [LSJ 20070904]

Closed Session

"Nouveau" texte: "Only usable during a political action, before any votes are cast. Non-Camarilla vampires cannot vote during the current political action." Ca n'a rien à voir avec qui peut bloquer. [RTR 19980623] Empêchera un Priscus de voter, donc le bloc de 3 voix des Prisci pisse dans un violon (sauf si Gratiano s'est débrouillé pour être Camarilla, par exemple). [LSJ 20010212]

Clotho's Gift

En sup, peut être utilisé pendant un referendum, avant le décompte final des voix (ce qui peut servir par ex à économiser un pool sur Domain Challenge, par ex. Idem avec Nu, the Pillar). [LSJ 20020309]

En sup, peut être utilisé avant la résolution de l'action. [LSJ 20020309]

En obf, est compatible avec un Imbued (en cas de besoin, on utilise comme capacité le coût de l'Imbued, çad sa "starting life"). NoR

Club Illusion

Ne fait que modifier l'action, sans la transformer en action qui nécessite un Anarch. [LSJ 20080906]

Coagulated Entity

X peut être égal à zéro. [PM]

Si l'action n'est pas bloquée, les bonus de force et de capacité sont appliqués pour toute la durée de l'action. Donc, dans un combat induit par un CE non bloqué qui se solderait par un sup. Psyche!, les bonus seraient toujours actifs lors du 2ème combat. En revanche, l'effet de prévention ne serait pas disponible pour le 2ème combat, puisqu'il se réfère spécifiquement à "this combat". [PM 22/7/9]

Avec X=2, l'effet de prévention est traité de la même façon qu'Apparition : on peut prévenir 1 pendant la résolution du strike, puis prévenir 1 plus tard. 22/7/9 [PM 22/7/9]

L'effet de gain de capacité est obtenu dès que l'action est réussie et avant d'entrer en combat, autrement dit avant que l'opportunité de jouer Obedience soit donnée. [PM 22/7/9]

La fin de l'effet de gain de capacité se produit à la fin de l'action, soit après que l'on joue Freak Drive. [PM 22/7/9]

Cobra Fangs

Utilisé contre un allié Red List (quelle que soit l'action dont le combat est issu) et en admettant que l'allié soit encore ready après avoir subi le dégât du strike, la mort de l'allié a lieu à la fin de l'action et ne déclenchera donc pas de Trophy (l'allié n'a pas été brûlé en combat et n'a pas été brûlé non plus en conséquence d'une action dirigée dédiée). [LSJ 20080323]

Code of Milan Suspended

Depuis SW, sélectionne "le joueur avec l'Edge". CTM La détermination du joueur qui a l'edge fait partie de l'établissement des termes du vote, or on ne peut absolument rien jouer ni utiliser d'effet avant que les termes ne soient fixés. Bref, y'a pas moyen de cramer l'edge pour avoir une voix avant que les termes du vote ne soient annoncés. RTR 1er mai 2004

Codex of the Damned

Si le porteur du Codex diabolise, les effets de gain de blood et de gain de master :discipline sont appliqués simultanément. Cela signifie que le gain de capacité fourni par la master :discipline permettra de garder le blood gagné. [LSJ 20080117]

Codex of the Edenic Groundskeepers

Le +3 bleed serait obtenu en tapant le dernier minion détapé avec un sup. Faceless Night. [LSJ 20091208]

Cold Aura

Ne peut être joué au round suivant un round où sup. Immortal Grapple aurait été joué : rappelons que lorsqu'un effet définit le range (set range), on ne peut définir le range de nouveau. [LSJ 20080215] N'a pas le reminder text usuel (skip the determine range), toujours est-il qu'une fois le range fixé / set, il ne peut plus être fixé et l'étape de manoeuvres n'a pas lieu. [LSJ 20081228]

Coma

Peut être joué à distance/long range, mais n'aura pas pour effet d'envoyer le vampire adverse en torpeur. 23/9/3

Comdemnation : Betrayed

Un allié Condamné ne peut bleeder, puisqu'il ne peut payer le blood supplémentaire. Sauf dans le cas d'un allié hypothétique qui pourrait, par ex, jouer des cartes de dominate "as a vampire"...auquel cas il pourrait brûler 1 blood/life pour jouer Scouting Mission, par ex. [LSJ 20011207] Remarque : cet allié hypothétique est devenu très réel par la suite (Bima).

Comdemnation : Languid

Trap peut être joué par un minion qui subit sup. C:L. En effet, Trap n'est pas une carte de press à proprement parler, et ce qui rend le press du Trap obligatoire est le faire de jouer d'autres cartes. Ce n'est pas le minion qui joue les press du Trap, c'est le Trap lui-même qui le fait (comme quoi). [LSJ 20020904]

Comdemnation: Mute

Un priscus victime d'une C:M a 1 voix dans le sous-référendum des prisci (2 si c'est Gratiano). Si Gratiano est Cardinal, il a 1 voix dans le sous-referendum et 0 dans le referendum principal. 4/3/5

Compel the Spirit

CtS ne peut récupérer que des alliés et des retainers. Des cartes comme Jake Washington, Death Pact, etc. ne sont considérés ni comme des alliés, ni comme des retainers quand ils sont dans la défausse. [LSJ 20030128]

Un allié qui va à la défausse à cause d'une discard, ou d'une action de recrute Ally qui a été bloquée, n'est pas une cible légale pour CtS. En effet, il n'a jamais été contrôlé (on ne contrôle pas les cartes en main, même si on contrôle sa main proprement dite - une Revelation sur votre main est une action dirigée contre vous). Les cartes Master et minion telles que Jake Washington, The Embrace ne peuvent être rappelées par CtS. [LSJ 20011216] [LSJ 20020524]

Comment marche CtS : si votre allié brûle pendant votre tour, alors vous devez utiliser CtS pendant cette phase minion pour le récupérer. Si l'allié meurt en dehors de votre tour, vous devez jouer CtS pendant votre prochain tour (celui qui arrive). [LSJ 20010408] 12/11/3

L'allié revenu en jeu via CtS peut agir dans le même tour, vu qu'il n'est pas recruté. 5/12/3

Un CtS sur une Shambling déclenche de nouveau l'effet "enter play", cad il faut retirer un vamp ou allié (provenant de la défausse) de la partie. 25/10/4
'Since your last turn' est équivalent à "depuis la fin de votre dernière discard phase" exclue. 12/12/4

Ne peut être joué sur une Mummy obtenue via Spell of Life : une fois dans la défausse, il s'agit d'une carte de vampire et non d'un allié, tout comme on ne peut CtS un Jake Washington qui est une carte de master dans la défausse. [LSJ 20071014]

Ne peut être joué sur une Ghoul obtenue via Absimiliard's Army, quand bien même la carte utilisée pour représenter la Ghoul serait une carte d'allié (genre un Renegade Garou). En effet, pour que CtS ramène en jeu un allié, il faut que l'allié soit un *allié de la défausse* et *que cet allié ait été brûlé alors qu'il était en jeu, depuis le dernier tour*. Dans la défausse, la carte est l'allié Renegade Garou, mais c'est un allié Ghoul qui a été brûlé, donc pas de CtS possible. [LSJ 20071014]

Ne peut être joué sur une carte d'allié devenu un Wraith Ally via Khazar's Diary, puisque l'allié qui est dans la défausse n'est pas l'allié qui a été brûlé (même si c'est un Ambrosius devenu khazarzombifié). [LSJ 20071014]

Il n'est guère utile de le jouer sur un Reanimated Corpse, puisque X=0 (valeur par défaut), auquel cas le RC est retiré de la partie. [LSJ 20071015]

Concealed Weapon

Depuis CE, ne requiert aucune discipline ; l'arme ne peut être unique, ni infliger des dégâts aggravés, ni coûter plus de 2 pool, ni infliger plus de 3 dégâts (avec un strike standard). CTM

Black Cat peut équiper des armes à 3 pool telles que Combat Shotgun via Concealed Weapon. Lazverinus peut CW une Bastard Sword. De la même façon, un Bonecraft ne permettrait pas à un minion d'équiper en CW une arme hypothétique qui ferait des dégâts str+3. [LSJ 20020702] [LSJ 20020701] 3/3/5

Mass Reality n'a aucune incidence sur la limite des 3 dégâts de Concealed Weapon. Un "strike normal" / "regular strike" ne compte pas les dégâts ajoutés par

Mass Reality, donc Concealed Weapon se moque de ce que Mass Reality soit en jeu ou non. [LSJ 20020904]
Il suffit qu'une seule condition soit remplie (soit coût > 2 pool, soit dégât > 3, soit dégât aggravé) pour qu'on ne puisse pas jouer CW. 20/2/4

On ne peut jouer CW si on n'a pas d'arme en main (même si on sait que la prochaine carte que l'on piocherait en remplaçant CW est une arme). 31/5/5
Un "regular strike" est un strike non modifié, en utilisant la force/strength par défaut qui est de 1 (indépendamment de la strength réelle du minion qui joue CW), pour déterminer le montant des dégâts. [LSJ 20020821]

En rappelant qu'on ne peut jouer CW si on n'a pas d'arme en main, la façon correcte de jouer CW consiste à annoncer "je joue CW sur un .44" ou "je joue CW sur un Poker". Vous ne pouvez pas annoncer un CW sur "une arme" en général. Si vous annoncez CW sur un .44 et que vous piochez une autre arme, vous êtes obligé de jouer le .44. [LSJ 20100130]

Sous sup. Infernal Pursuit, vous pouvez choisir de défausser l'arme annoncée (comme effet de défausse résultant de la pioche supplémentaire lors du remplacement de CW) et faire fizzler l'effet de CW. [LSJ 20100130]

Concoction of Vitality

On peut brûler CoV sur un Govern après avoir joué Seduction. 20/1/4

Concordance

L'effet de détap est utilisable jusqu'à la fin de la partie (enfin, sauf vampire brûlé etc.), puisque la carte reste sur le vampire. 11/1/4

Un vampire avec Concordance peut jouer inf ou sup
Ignore the Searing Flames : Concordance ne modifie pas la nature des dégâts, mais simplement la manière dont ils sont "héralés" par le vampire. 29/3/6

L'effet de détap est utilisable même si le vampire a perdu Daimonon entretemps (genre il a joué Concordance quand il avait le Textbook of Damnation puis a perdu l'équipement) [LSJ 20080207]

Condemn the Sins of the Father

Est une action multi-cibles, qui est dirigée dès lors qu'elle cible au moins un autre joueur que vous-même (depuis KoT). L'action ne cible que les vampires les plus jeunes du clan choisi (elle ne cible pas tous les vampires du clan choisi, pour ne taper ensuite que les plus jeunes). Par exemple, si un joueur contrôle un seul vampire du clan donné et que ce vampire est de capa 5, tandis qu'un autre joueur contrôle des vampires du même clan et de capa < 5 (et qu'aucun autre joueur ne contrôle de vampire du clan choisi), seul ce joueur est ciblé par l'action. [LSJ 20071121] (ce ruling est en partie obsolète depuis KoT, sur l'aspect dirigé/non dirigé)

Conditioning

Depuis VtES, empêche que d'autres modificateurs de bleed soient joués par la suite. CTM
On peut quand même utiliser Pentex Loves You! ou le pouvoir de boost bleed de Julia Prima après avoir joué un Conditioning. [PM]

Confusion of the Eye

Peut être joué sur le referendum appelé pour brûler Theo Bell ADV. [20/10/5](#)

Auto-da-fé est considéré comme requérant un titre si le trait utilisé pour jouer la carte est un titre. Donc Confusion marche si Autodafe est appelé par un Cardinal non-Inquisitor. Confusion ne marche pas si AutoDaFe est appelé par un Inquisitor non-Cardinal, non-Regent. Si AutoDaFe est appelé par un vampire Cardinal et Inquisitor, l'acting player doit préciser quel requirement il utilise (au moment où il joue la carte)... [21/8/6](#)

Conrad Adoula

S'il est bloqué par un Assamite qui a un Contrat sur Adoula et que l'Assamite le crame en combat, le coût de Provision of the Silsila est augmenté d'un blood, puisque les cartes de réaction ne peuvent être jouées que lorsqu'un minion est acting (une autre façon de le voir est "puis-je jouer PotS alors que le type en face vient de cramer ?). [\[LSJ 20090922\]](#)

Consanguineous Boon

On ne peut choisir des Caitiff, qui sont clanless. [5/1/4](#)

Consignment to Duat

Si le vampire victime de CtD est Banni puis que le vampire qui a joué CtD est Banni à son tour (donc à un moment où CtD n'est plus en jeu) et qu'enfin la victime de CtD est réinfluencée : le CtD reste. [25/2/4](#)

Constant Revolution

Les X cartes doivent être défaussées simultanément (avant de remplacer). [\[LSJ 20080529\]](#)
Le compteur mentionné dans le texte est lié à la carte et n'est pas assimilé à un autre type de compteur en jeu. Il ne vient pas de votre pool. [18/11/8](#)

Consume the Dead

Joué en réaction sur un Imbued, vous gagnerez X+1 blood, où X est le coût/starting life de l'imbued (pour rappel, le coût d'un Imbued diffère de son "recruitment cost", ce dernier étant de zéro). [LSJ 3/17/2006](#)

Contagion

Ne collera pas de compteur corruption à distance/long range. [18/12/3](#)
Sup. Contagion fonctionne sur un Imbued. Le coût de l'Imbued (à ne pas confondre avec son recruitment cost, qui est de zéro) est son starting life. [16/3/7](#)

Contingency Planning

Le coût de la carte annulée n'est pas payé du tout (plutôt que payé puis récupéré). [\[RTR 20030519\]](#)
Si un minion joue Redirection et que ceci est annulé par CP, le minion n'est pas tapé. [\[LSJ 20020731\]](#)

Contract

Restera en jeu même si l'Assamite choisi est brûlé. Si ce dernier est ramené de la défausse en région contrôlée, il est considéré comme un nouveau vampire et ne peut utiliser ce Contrat. [\[LSJ 20010808\]](#)

Quand on joue le contrat, on choisit un Assamite, pas tous les Assamites qui ont tel nom. Si on choisit Al-Ashrad, alors on a choisi un exemplaire bien précis de la carte Al-Ashrad. S'il brûle et qu'on en influence un autre, il ne pourra pas utiliser ce contrat. Idem avec les Fida'i. [\[LSJ 20010625\]](#)

Coordinate Attacks

Ne peut être utilisé que par un vampire détapé. [\[DTR 20011130\]](#)

Ne peut être joué s'il y a déjà un combat programmé / pending combat. Donc si on joue sup. Blissful Agony, quand le combat se termine, le minion qui subit le BA entre en combat avec un autre vampire, or on ne peut programmer de nouveau combat. On ne peut pas jouer CA.

Suit les mêmes règles que sup. Psyche ! [\[LSJ 20020531\]](#)
On suit la règle de priorité/sequencing 1.6.1.6 pour résoudre un éventuel conflit entre Coordinate Attacks et Psyche!. [\[LSJ 20040220\]](#)

Ne peut être joué par un vamp sous l'effet d'un Wake, puisque Wake n'autorise pas un vamp à jouer des cartes de *combat*. [\[LSJ 20030115\]](#)

Si le Blood Brother A est acting et entre en combat avec B, puis que le Blood Brother C entre en combat avec Coordinate Attacks : A pourrait jouer Freak Drive après le combat induit par CA, à la fin de l'action. Mais c'est tout ; CA est joué avant la fin de l'action. [\[LSJ 31-MAY-2002\]](#). Si A s'était détapé en combat en jouant Majesty par ex, il pourrait jouer un 2ème Coordinate Attacks après le 1er combat induit par le 1er CA, auquel cas il bénéficierait toujours d'éventuels bonus tels que ceux fournis par une Coagulated Entity non bloquée. [\[LSJ 20030130\]](#).

Coroner's Contact

Mélangez votre crypte ensuite. [\[LSJ 20020304\]](#)
Peut être joué même si on sait qu'il n'y a pas/plus de Samedi dans la crypte ; peut aussi être joué et délibérément ne pas prendre de Samedi, même si la crypte en est pleine. [1/12/5](#)

Corpse Minion

Corpse Minion peut être utilisé plusieurs fois durant une même action. [\[TOM 19960109\]](#)
On doit payer les blood séparément, si on utilise plusieurs Corpses Minions sur une même action. [\[LSJ 20010815\]](#)

Corrupt Construction

Son starting life (qui interagirait avec le Vagabond Mystic, par exemple) est de 1 en inf et de 2 en sup, indépendamment du nombre de cartes de retenir/allié/vampire que vous bazardez. [\[LSJ 20060927\]](#)
Les cartes bazardees peuvent provenir de la main et/ou de la défausse. [\[LSJ 20090513\]](#)

Corruption

Il suffit d'un compteur (et de l'effet "brûler les compteurs pour prendre le contrôle" qui va bien) pour voler un allié sans coût (Wraith de Khazar's Diary, Mummy de Spell of Life, Ghoul d'Absimiliard's Army etc.). A vrai dire, il en suffirait de zéro, mais il n'existe pas (post-HttB) d'effet de vol d'allié de type "corruption" qui n'ajoute pas de compteur. [LSJ 20080506]

Le coût d'un allié lambda est son coût imprimé (sauf combine qui modifie continûment le coût, pas sûr qu'il y en ait une, post-HttB), qu'il soit en pool comme Carlton ou en blood comme une Shambling. Le coût d'un Imbued est sa vie de départ (sa "capacité"). Le coût d'un allié avec un "X" imprimé (Reanimated Corpse) est la valeur de X lorsque l'allié a été joué. Voir aussi la section "VIII-2-2/ Coût" de l'excellent West Séide Story. [LSJ 20100413]

Coterie Tactics

Le vampire choisi doit être en mesure de pouvoir bloquer. [LSJ 20081123]

Sur un CT joué sur une tentative de block au moyen de sup. Eagle Sight, le vampire choisi devrait être Anneke. Idem pour 2 Malk du même contrôleur qui défendent Madness Network. [LSJ 20081130]

Sur une tentative de block en sup. Eagle Sight qui échoue, jouer un sup. ES sur un 2ème vamp ne permettra pas de jouer CT, puisque la tentative de block fournie par ES n'est accordée qu'au moment où ES est joué et ne persiste plus dès lors qu'on change de minion pour tenter de bloquer. [LSJ 20081201]

Si les 2 bloqueurs jouent chacun sup. Spirit's Touch, le combattant retenu pour le block ne bénéficiera que d'une seule manoeuvre, en raison du texte de ST. [LSJ 20090309]

Si WMRH est utilisé pour donner +1 intercept à l'un des bloqueurs, mais que c'est l'autre qui est retenu pour le combat, aucune perte de pool n'est infligée puisque le block est considéré comme successful pour les deux bloqueurs. [LSJ 20090309]

Le bloqueur retenu peut jouer Obedience et ainsi éviter d'être tapé ; l'autre bloqueur (non retenu) sera tapé. [LSJ 20090309]

Shilmulo Deception peut être joué sur le bloqueur retenu ; SD doit être joué avant que les bloqueurs ne soient tapés. [LSJ 20090309]

Le bloqueur non retenu pour le block-combat (le combat résultant du block) demeure un bloqueur successful et peut donc jouer sup. Cat's Guidance après le block-combat. [LSJ 20090309]

Le « both tap » signifie « les 2 vampires se tapent parce qu'ils ont réussi à bloquer ». Si les 2 vampires ont Atonement et bloquent un plus jeune, aucun d'entre eux n'est tapé par le block. [LSJ 20090309]

Si jamais l'acting joue un truc qui cible le blocking (Elder Impersonation, Kiss of Râ, ...) l'effet s'applique à l'un des deux vampires qui tentent le bloc, au choix de l'acting [LSJ 20081020]

Ne combote pas avec Unleash Hell's Fury, puisque CT ne peut être joué que pour déclarer une tentative de block en ciblant des vampires, or UHF ne devient un vampire que lorsqu'il tente de bloquer via son propre texte et cesse d'être un vampire si cette tentative cesse. Comme on ne peut déclarer qu'une tentative à la fois, pas de combo possible ici. [LSJ 20100225]

Count Zaroff

Les équipements et autres cartes posées sur lui partent avec lui en région uncontrolled. Ils ne sont plus en jeu et ne concourent pas à la contest (par exemple, il part avec un ivory bow, quelqu'un d'autre s'en équipe, il n'y a pas contest tant que Count Zaroff ne revient pas dans la région ready). Les compteurs blood restent sur lui et s'il en a autant ou plus que sa capacité, il ressort lors de l'influence (donc si son pouvoir est activé alors qu'il est full, il ressortira à l'influence, sauf rétro transfert). Voir aussi Banishment (et WSS, CTRL+F : "Banishment"). 21/12/8

Courier

On peut utiliser plusieurs Couriers pour mater/défausser plusieurs cartes (template during X, do Y). [LSJ 20001102]

Coven, The

Depuis Anarch, est Trifle. CTM

Si le contrôleur n'a pas de vampire, il ne peut taper le Coven, du coup son prédateur pourra en bénéficier 2 fois. C'est le même principe que si quelqu'un jouait un Dominate Kine sur votre KRCG et que vous n'aviez pas de minion pour bloquer : vous ne pourriez taper la KRCG en réponse au Dominate Kine (sauf en cas d'Anneke/Eagle Sight etc.) [LSJ 20010801]

Il ne se passe jamais rien "entre 2 tours". Par ex, Masika se détape pendant la phase de défausse. Si on recevait un Coven détapé, on pourrait le taper durant la phase de défausse (en fait, pendant la même fenêtre de timing que celle durant laquelle on a reçu le Coven). [LSJ 20040628]

Peut être utilisé après avoir perdu le blood d'un Theft of Vitae et avant de gérer les dégâts d'un Wolf Companion. [LSJ 20090114]

Create Gargoyle

Vous pouvez chercher une master discipline dans la main/bibliothèque/défausse, mais ne récupérez qu'une master en tout et pour tout. [LSJ 20091016]

Covincraft

Peut être joué par Mata Hari pour gagner 4 voix. [LSJ 20080421]

Creation Rites

Depuis SW2, le vampire acting peut déplacer 1 blood au CR. CTM

On peut déplacer un blood de l'acting au nouveau vampire (cette phrase était omise dans la version SW). [RTR 20001020]

Si la Creation est déplacée dans la région incontrôlée (via Banishment, par ex), elle demeure un vampire (et peut donc être influencée, par ex). [RTR 19990712]

On n'annonce pas/plus combien de blood on donnera au bébé vampire lors de l'annonce. Cette décision est prise lors de la résolution de l'action. [PM]

Creep Show

Si le S:CE ne se résout pas (par ex à cause de

Rötschreck), alors il n'y a pas de gain de blood avec CS. [LSJ 11/30/2004](#)

Creepshow Casino

Le bonus de stealth perdure même si l'action non dirigée devient dirigée par la suite. [\[LSJ 20091118\]](#)

Creeping Infection

Le +1 bleed n'est valable que tant que CI demeure en jeu. [\[LSJ 20080826\]](#)

Crimethinc.

Peut être joué dans le scénario cornercase où vous rapatriez, avec Undue Influence en quietus, un Anarch Convert qui rend un 3ème vampire Anarch via son pouvoir de Convert, de façon à détaper le 3ème larron qui vient tout juste de devenir Anarch. [\[LSJ 20080611\]](#) Combote avec une carte qui requiert un Baron, telle que Open War. "Requiert un Baron" implique "requiert un Anarch", tout comme "requiert Prince" implique "requiert Camarilla". [\[LSJ 20080603\]](#)

Calvin Cleaver ne peut utiliser Crimethinc. pour se détaper après avoir utilisé son action spéciale (qui ne requiert pas un Anarch). En revanche, un Anarch qui entreprend l'action spéciale fournie par Calvin peut utiliser Crimethinc., vu que cette action-là nécessite d'être anarch. [\[LSJ 20080805\]](#)

Peut être joué après qu'un referendum qui requiert un Anarch (comme Anarch Salon) soit annulé par Delaying Tactics. [\[LSJ 20081107\]](#)

Ne peut être utilisé sur un bleed cardless, même après avoir joué Monkey Wrench. [\[LSJ 20090807\]](#)

Ne peut être joué sur un Summoning (qui est une action ne nécessitant pas d'être Anarch), même si ce Summoning rameute Grey Thorne. [\[LSJ 20100725\]](#)

Crimson Fury

Le vampire diabolisé n'est brûlé qu'une fois. [\[LSJ 20010612\]](#)

Crimson Sentinel

Depuis SW, les compteurs augmentent les dégâts infligés avec l'arme. CTM (avant, les hand damage du porteur étaient augmentés)

Crocodile Temple

Si vous réduisez un bleed via sup. Ecstasy, le joueur acting est obligé d'appliquer l'effet « burn blood » avant de vous donner l'opportunité de taper le Crocodile Temple. [\[LSJ 20080131\]](#)

Crocodile's Tongue

Si l'allié victime de CT meurt en brûlant le life nécessaire pour annuler CT, la tentative de block de l'allié est annulée (vu qu'il est mort), mais comme CT a été annulé, le contrôleur de l'allié peut déclarer une nouvelle tentative de block avec un autre minion. [\[LSJ 20090306\]](#)

Crusade : ...

A propos de Crusade Barcelona, Brussels, Rome : on

n'obtient l'untap que si le referendum passe. Si le referendum passe mais résulte en un titre contesté, on bénéficie quand même de l'effet d'untap. [\[LSJ 20031125\]](#) Les Crusade ont le mot-clé Title (celles imprimées depuis 3rd Ed l'indiquent, les autres l'indiquent dans leur texte en ligne, exemple [Crusade: Atlanta](#)). Elles restent en jeu si le referendum passe.

Crypt's Sons

Le bloqueur est tapé, puisqu'il a réussi son block. Il peut tenter de nouveau de bloquer, sous réserve de parvenir à se détaper (ou wake ou autre). [\[LSJ 20080611\]](#)

Un Anarch qui tente de recruter un Cry Wolf partirait en torpeur avant de pouvoir bénéficier de leur pouvoir. [\[LSJ 20080611\]](#)

Leur pouvoir peut être utilisé sur une action "leave torpor", sous réserve que le bloqueur ne diabolise pas. [\[LSJ 20080611\]](#)

Leur pouvoir peut être utilisé après que l'effet de Bear-Baiting se soit déclenché pour donner +2 bleed. [\[LSJ 20090323\]](#)

Cryptic Mission

Si on joue CM sur un vampire vide, ce dernier échoue à brûler 1 blood et il ne lui arrive rien. [21/12/3](#)

Cry Wolf

L'allié ne peut agir durant le tour où il est recruté. L'action d'entrer en combat est obligatoire et doit être entreprise avant les actions non obligatoires/non-mandatory. [\[Anarch FAQ\]](#)

Si on joue The Summoning et qu'on est bloqué (sachant qu'on voulait toper un Cry Wolf), on ne part pas en torpeur (vu qu'on n'annonce pas l'allié à recruter quand on joue TS) [5/8/3](#).

On ne peut pas jouer une Abomination sur un Cry Wolf le tour où ce dernier arrive en jeu, car il n'est pas dans la ready region. [21/4/4](#)

Une fois que le Cry Wolf a agi via son rush obligatoire, si vous trouvez une combine pour le détaper, le Cry Wolf est libre d'entreprendre une autre action. C'est un REVERSAL de [\[Anarch FAQ\]](#) (selon lequel il était « stasé » dans ce cas de figure). [\[LSJ 20090226\]](#) [PM mai 2009]

Cryptic Rider

Ne peut être utilisée que sur un referendum qui passe, pas seulement sur une action non bloquée (successful referendum et non successful political action). [\[RTR 19950209\]](#)

On ne vote pas pendant le referendum automatique. On ne peut pas utiliser la plupart des effets "pendant une action politique" / "during a political action". On peut jouer un Voter Cap, mais le vote passe de zéro (ça ne sert donc qu'à cycler le Voter Cap). [\[LSJ 19980107\]](#)

Après avoir joué CR sur un 1er referendum, on peut utiliser Charming Lobby pour appeler le prochain (2eme) referendum, du coup le 3ème referendum passera également automatiquement. De la même façon, après avoir joué CR, on pourrait aussi jouer un autre CR après le prochain referendum. [\[LSJ 20020201\]](#) [22/7/3](#)

On n'a pas l'opportunité de jouer Delaying Tactics sur le 2ème referendum. [\[LSJ 20000717\]](#)

Cunctator Motion

En réarrangeant les paris/cartes de mise (ante), on doit donner à chaque joueur le même nombre de cartes de mise qu'il avait avant l'action. [LSJ 19981117]

Curse of Nitocris

CoN n'est déplacé que lorsqu'un Meth qui n'a pas l'Edge gagne l'Edge. [LSJ 19971006]
Le "prochain contrôleur" / The « next » controller peut être le même contrôleur. [PM]

Cybele

On peut ordonner le pouvoir de Cybele (gagner une master phase action - MPA) avec les autres effets de master (utiliser une MPA, par exemple). Donc on peut gagner la MPA (sans l'utiliser) avant de Golconder Cybele en première MPA. 5/8/5

Dabblers

Un Read the Winds compterait comme 2 disciplines utilisées. [LSJ 20100210]
Vous décidez si vous utilisez ou non l'effet de détape après la résolution de l'action. et vous en servez à ce même stade. L'effet ne peut être thésaurisé sur une autre action, par exemple. [LSJ 20100210]
Une carte requérant une discipline et annulée par Direct Intervention est comptabilisée dans les prérequis pour jouer Dabblers. [LSJ 20100211]
Un Keystone Kine utilisant les 3 disciplines activera Dabblers. [LSJ 20100218]

Daemonic Possession

On ne peut le jouer sur un vampire incontrôlé (cf. texte de la carte) : par conséquent, un vampire Banni puis cramé avec Might of the Camarilla n'est pas une cible légale. [LSJ 20010724]
On ne peut le jouer si le propriétaire du vampire brûlé est mort/ousted [LSJ 20010924] (encore moins depuis la modif de règles de LoB qui dit que lorsqu'un joueur meurt, on retire ses cartes de la partie)
L'action est non dirigée, car personne ne contrôle une défausse/ash heap. Pour rappel, "since your last turn" signifie "depuis la dernière "discard phase" jusqu'au moment où cette carte est jouée". 3/10/4
Ne peut être joué sur un vampire dont vous avez pris le contrôle via Temptation puis brûlé par vos soins, puisque c'est vous qui le contrôlez au moment où il brûle. [LSJ 20081014]

Dagger

Le coût de la 2ème Dagger n'est pas payé, puisque cette dernière n'est ni jouée, ni équipée. [LSJ 20100204]
Un vampire pouvant détenir des équipements mais sans avoir le droit de les utiliser (Howler) pourrait s'équiper d'une Dagger, mais ne pourrait utiliser le texte de Dagger pour en toper une deuxième. [LSJ 20100321]
Obtenue via sup. Gift of Bellona, vous pouvez mettre une 2ème Dagger de votre main ou défausse. [LSJ 20100421] GoB dit que pendant le 1er round de

combat, l'arme ne peut être utilisée, ce qui pourrait faire croire qu'on ne pourrait donc utiliser la Dagger pour équiper une deuxième, comme dans le cas précédent avec Howler. Mais ici, la 1ère Dagger est équipée avant que le premier round ne commence, en conséquence l'opportunité d'équiper une 2ème Dagger perdure puisque la restriction de GoB ne porte que sur le premier round de combat. [PM 30/4/10] Par ailleurs, la 2ème Dagger peut être utilisée pendant le combat sans problème pour deux raisons : d'une part, elle n'est pas équipée mais placée / put sur le vampire, d'autre part le texte de GoB ne s'applique qu'à la première ("that weapon"). [LSJ 20100422]
Combote avec Pier 13. [LSJ 20100422]
La 2ème Dagger peut être obtenue, sur une action d'équiper la 1ère qui est bloquée mais poursuivie (sup. Form of Mist). On considère que FoM ramène la 1ère Dagger de la défausse vers Limbo, en considérant les Limbo non plus comme un lieu, mais comme un mouvement de la main vers la zone de jeu. Voir aussi le passage sur Limbo dans West Séide Story. [LSJ 20100422] 22/4/10

Dagon's Call

Un Dodge protégera du dégât infligé par DC pendant l'étape de press. [LSJ 20011219]

Daring the Dawn

Peut être joué une fois que tout le monde a renoncé à bloquer. [PM]
Le texte peut prêter à confusion, mais DtD fonctionne de la même façon que le dégât de Force of Will. Le dégât est appliqué après résolution de l'action, mais toujours pendant l'action - dans la même fenêtre de timing que celle où on pourrait jouer Voter Cap ou Freak Drive. [LSJ 20011104]
"les vamps ne peuvent pas bloquer" / « vampires cannot block » (Daring the Dawn, Neutral Guard) : ça veut dire que les vampire n'ont même pas le droit d'essayer de bloquer. On ne pourrait donc pas jouer une 2nde Trad. [LSJ 20010714]
Si un vampire en torpeur joue Regeneration puis Daring the Dawn, il gagne le blood du Regeneration avant que les dégâts de DtD soient appliqués. 29/5/4
Joué sur une action de diablerie, l'acting ne se prendra pas les dégâts avant (ni pendant) la blood hunt (il pourra donc voter). 13/9/6
Ne peut être joué après résolution de l'action ; de façon générale, les actions modifiées doivent être jouées avant résolution de l'action. [LSJ 20080711]

Darius Styx

Depuis FN, son pouvoir ne s'applique qu'aux mains des autres joueurs. CTM

Dark Influences

Une fois en jeu, annule une carte jouée par un joueur X (n'importe quel joueur X, que X ait joué ou non le Dark Influences) qui annulerait l'effet d'une autre carte jouée par un *autre* joueur Y (un gus autre que X, donc); n'annulerait pas une carte que X jouerait pour annuler une autre carte jouée par X lui-même (genre une Direct sur sa propre action entreprise via Madness Network, par exemple). [LSJ 20081120]
Une fois en jeu, Dark Influences n'annulera pas l'effet

d'une carte en jeu ou déjà jouée précédemment (donc non jouée) qui annulerait une carte jouée (telle qu'un Two Wrongs, qui n'annule rien au moment où il est joué, mais seulement plus tard). [LSJ 20081120]
Exemple pour illustrer ce qui précède : Dark Influences est en jeu. Vamp A bleede la proie (joueur B). B redirige le bleed vers C. C joue Two Wrongs pour rediriger à son tour vers B. TW n'est pas annulé par DI. Ensuite B joue Deflection. TW annule la Deflection au moment où elle est jouée. DI n'annule pas cet effet de TW, puisque DI n'annule que les cartes au moment où elles sont jouées. [LSJ 20090611]

Une fois en jeu, n'annulera pas une carte comme Botched Move, qui n'annule pas d'emblée une carte. C'est seulement une fois que Botched Move commence à se résoudre (donc après le stade où un Dark Influences en jeu annulerait une carte jouée) que la possibilité d'annuler une carte se présente, par conséquent l'effet d'annulation de BM ne tombe pas sous la coupe de Dark Influences. [LSJ 20081120] [LSJ 20090611]

Darkling Trickery

On n'a pas besoin de le jouer juste après que le strike avec l'arme soit déclaré : on peut attendre que les 2 strikes soient déclarés. [LSJ 20031110]

Une fois joué sur un strike avec une arme, l'arme ne fait plus de dégâts "ranged", donc on ne pourrait pas jouer de 2ème DT sur ce même strike. [LSJ 20021018]

Darkling Trickery n'affecte que le strike en cours, il n'affecte pas d'éventuels strikes additionnels (mais rien n'empêche de jouer un autre DT sur un strike additionnel avec une arme). [LSJ 20021018]

Si on annule le strike avec l'arme (Primal Instincts), l'effet de DT n'est pas rétroactivement annulé. [LSJ 20031110]

L'acting a priorité pour jouer Röttschreck ou Darkling Trickery. Si DT est joué, Röttschreck ne peut être joué. [LSJ 20031110] 4/2/4

N'a d'effet que pour le strike en cours et non sur d'éventuels additionnels. [LSJ 20090828]

Darkness Within

L'effet « move blood » opère durant la résolution du strike. Par conséquent, le joueur acting ordonnera les effets si le strike était un Theft of Vitae. [LSJ 20020228]

La manoeuvre n'est utilisable que dans le round où DW a été joué (comme c'est le cas par défaut pour toutes les cartes de combat fournissant manoeuvre ou press). 3/11/3

Dawn Operation

N'aura aucun effet sur un combat induit par un Slave, puisque le 1er combat (celui qui résulterait de Dawn Operation) est annulé. [LSJ 20011128]

L'aggravation des dégâts n'est valable que pour le combat résultant. Si vous jouez Illusions of the Kindred par exemple, l'effet de DO sera perdu pour le combat IotK. 1/11/3

Le dégât de Catatonic Fear se produit après la fin du combat, il n'est donc pas aggravé par DO. 11/10/3
Ne peut être joué en réponse à un Undying Thirst ; de façon générale, doit être joué avant que le block ne soit successful. [LSJ20100714]

Day Operation

Depuis CE, n'empêche que les vampires de bloquer. CTM
Ne peut être joué que lorsque l'action est annoncée, ou bien (en sup) quand une tentative de block est déclarée. [LSJ 19971113]

Si on rend imblocable (par un vamp) une action pour entrer en combat (genre Bum's), on peut toujours jouer Obedience. On pourrait également jouer Brujah Frenzy. [LSJ 20020225]

Deal with the Devil

Depuis VtES, n'est pas remplacé avant d'avoir défaussé la main. CTM

Ne combote pas du tout avec Agaitas. 8/9/3

On ne remplace pas Deal with the Devil avant d'avoir défaussé sa main (c'est ptet pas clair sur les version Jyhad). 15/1/5

Death Pact

Si le Vamp A colle un Death Pact sur le vamp B, puis que A mette un 2ème DP sur B, puis B brûle : A obtient 2 retainers wraith. [LSJ 20020917]

Ne change un dégât aggravé que dans un combat auquel participe son employeur. [LSJ 20100527]

Death Seeker

Le minion dont le strike est annulé doit choisir un nouveau strike. [LSJ 20100210]

Decapitate

Ne peut être joué sur un vampire qui est sous l'effet d'Undead Persistence. [RTR 20010710]

Si Decapitate est joué après un effet qui envoie le vamp en torpeur (Disarm), le vampire est brûlé sans passer par la case torpeur. [PM]

Ne peut être joué pour brûler un vampire allant en torpeur à cause d'un Mummify, puisque Mummify termine le combat avant d'envoyer le vamp en torpeur. [LSJ 20010504]

Peut être joué après un Entombment. 5/6/3

Peut être joué (et brûlera le vampire) même si le vampire est envoyé en torpeur à distance/long range. 11/10/3

Deep Song

sup. DS demeure une action entreprise par celui qui joue DS, ce qui implique que son contrôleur ne pourrait jouer de cartes de réaction (comme Legacy of Power ou Winged Second, par exemple), puisque ces dernières ne peuvent être jouées qu'en réponse à une action entreprise par le minion d'un autre Mathusalem / "A ready untapped minion can play a reaction card in response to an action taken by another Methuselah's minion." [1.6.3]. [LSJ 20081130]

Si l'action est bloquée, l'acting demeure celui qui a joué DS. [LSJ 20081128]

La victime de DS aurait en premier l'opportunité de jouer sup. Psyche! Lors du nouveau combat, l'acting serait celui qui a joué DS. [LSJ 20081128]

La victime de DS peut jouer Obedience et interrompre l'effet « tap and enter combat » de DS. En revanche, si la victime de DS est tapée par DS, elle ne peut jouer de

Forced Awakening (dans l'objectif de jouer Obedience) puisqu'elle est déjà en combat et qu'on ne peut jouer de cartes de réaction pendant le combat.

[LSJ 20090302] [LSJ 20090513] [LSJ 20090531]

La Frenzy n'affecte que la cible de Deep Song. Peut être joué par un vampire immunisé aux cartes de Frenzy (et l'effet normal de DS se produira). Peut être joué sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy, ce qui n'aura aucun effet. [LSJ 20091004]

Defender of the Haven

Peut être joué par un !Tremere sur une Gargoyle qui est Tremere Slave. [LSJ 20100310]

Deflection

Depuis SW, mentionne explicitement que le bleed ne peut pas être redirigé sur vous-même. CTM

Si la cible d'une action dirigée est réinitialisée, il en résulte une nouvelle opportunité de tentative de block. Ca veut dire que la nouvelle cible d'un bleed a le droit de déclarer une tentative de block, même si elle avait échoué avant que la Deflection ne soit jouée. On vous bleede, vous ratez votre block et deflectez, on vous re-deflecte dessus : vous pouvez de nouveau tenter de bloquer (les textes des casse-block précisent en revanche explicitement que tel minion ne peut tenter de bloquer de nouveau, quoi qu'il arrive). [RTR 19970630][LSJ 20092908]

Ne peut être utilisé pour rediriger le bleed sur une cible non valide (genre Minor Boon) [RTR 19950622]

Jouer Deflection comprend une déclaration implicite de renoncement au block et ce, même si la Deflection est annulée (via Direct Intervention). [LSJ 20000507] [LSJ 20061213]

Si le vamp acting est sur le point d'être bloqué (cad un vampire tente de bloquer avec de l'intercept >= au stealth) et qu'il joue Conditioning (ce qui s'appelle typiquement "aller à la pêche au stealth" / "fishing for stealth"), cela ne constitue pas en soi une opportunité de jouer Deflection. Après avoir joué Conditioning, si le joueur acting décide de ne rien jouer d'autre et qu'il y a un minion qui a précédemment tenté de bloquer avec suffisamment de tercept, alors le joueur acting déclare simplement que l'action est bloquée (pour indiquer qu'il ne joue rien d'autre). Les seules cartes de réaction qui seraient jouables seraient celles qui sont appropriées à des situations de "block réussi", genre Obedience, Shilmulo Deception, etc. Deflection n'appartient pas à cette catégorie donc ne pourrait être jouée ; idem Telepathic Counter. [LSJ 20020514] Un vampire tapé peut jouer Wake+inf. Deflection sans problème, puisque inf. Deflection ne fait que taper de façon redondante le vampire (qui est déjà tapé). On ne doit pas "taper pour deflecter"/"tap to", çad engager le vampire n'est pas un coût, mais un effet de la carte. 14/11/3

Deflection ne peut être joué avant que toutes les tentatives de block ne soient déclinées, ce qui inclut les blocks cross-table (Anneke, Eagle Sight, Falcon's Eye). En clair, on ne peut pas/plus deflecter avant que quelqu'un ne joue Eagle's Sight. [LSJ 20071023]

Deflection ne peut être joué avant que toutes les tentatives de block ne soient déclinées, ce qui implique également qu'on ne peut refuser à un joueur l'opportunité de jouer cross-table un Babble, par exemple, avant que l'on puisse jouer Deflection (ce qui pourrait servir si celui qui jouait Babble espérait top

decker une Direct en prévision de la deflect). [LSJ 20090430]

Delaying Tactics

Depuis CE, coûte 1 blood. CTM

Annule l'action politique, mais l'acting subit la NRA (il ne peut entreprendre d'autre action politique ce tour-ci).

[RTR 19970630]

Si DT est joué sur un referendum appelé en Charming Lobby, seule la carte d'action politique est récupérée en main, pas le CL (si l'action politique ne faisait pas intervenir de carte d'action politique jouée de la main, rien n'est récupéré). [LSJ 20030425]

Pour pouvoir jouer DT, il faut que l'action politique ait atteint le stade de la résolution (çad elle n'a pas été bloquée). On ne peut jouer DT avant cela.

Puisque l'action (annulée avec DT) a été résolue, l'acting minion ne peut entreprendre d'autre action politique. Ca veut dire que les votes habituels sont interdits, mais aussi un Charming Lobby, vu que CL est une action politique. [LSJ 20010212]

Le joueur acting a priorité pour jouer Bribes avant que DT puisse être joué. [LSJ 20001214]

Si une carte en jeu peut être brûlé par un referendum, que 2 exemplaires de cette carte sont en jeu (genre Anarch Revolt) et que le vote pour cramer le 1er est annulé avec DT, un autre minion pourrait appeler le referendum pour cramer le 2ème, puisqu'on considère que c'est un vote différent. En général, les actions fournies par une carte *en jeu* se démarquent les unes des autres par *exemplaire* de la carte. Les actions fournies par une carte *jouée* (de la main) se démarquent les unes des autres par *le nom* de la carte. La raison de ce distinguo est la suivante : on pourrait démarquer les actions fournies par les cartes de la main via les exemplaires, mais il n'y a aucun mécanisme pour "pister" / track ces cartes quand elles ne sont pas en jeu. [LSJ 20020201]

Seule une carte d'action politique jouée de la main peut être récupérée. Par ex si DT est joué sur le vote pour cramer une Rumors en Gehenna qui est en jeu, RoG ne peut être récupéré. [LSJ 20041130]

La carte d'action politique retourne dans la main de son propriétaire (qui est habituellement, mais pas toujours, la même personne que le Meth acting). [LSJ 20050323] On ne peut jouer DT sur un referendum qui passe automatiquement (Charming Lobby, Cryptic Rider, Malkavian Rider Clause). 27/10/4

Un vampire tapé, qui a 1 blood et joue Forced Awakening pendant le référendum, perd son blood immédiatement et ne peut donc plus payer le coût de DT. [LSJ 20080508]

Delivery Truck

Les cartes face cachée sont hors jeu / out of play. Elles n'entreraient pas en contest. [Anarch FAQ]

Demdemeh

Les retainers animaux, qui deviennent alliés, conservent leurs compteurs life du moment ; ils se souviennent malgré tout de leur "starting life" (certains effets interagissent avec le starting life). Les éventuels pouvoirs spéciaux du retainer sont perdus. [LSJ 20051116]

Democritus

Il n'affecte pas le coût des contest de titre. [RTR 19950509]

Demonstration

Demonstration annule tous les votes d'un priscus (pluriel dans le texte), aussi bien ceux du sous-referendum priscus que ceux du referendum principal. [LSJ 20080829]

Denial of Aphrodite's Favor

Le coût de la carte annulée n'est pas payé du tout (plutôt que payé puis récupéré). [RTR 20030519]

Depravity

L'effet +1 strength est permanent (pas seulement durant les tentatives de diablerie). [RTR 19961113]

Derange

Depuis CE, requiert un Malkavian ou Malkavian antitribu ; est joué sur un plus jeune. CTM

Derange ne peut être déplacé sur un Malk ni sur un !Malk. [LSJ 19970224]

La version Sabbat est obsolète, cf. texte en ligne.

Un Indépendant qui a des voix imprimées sur sa carte de crypte (ex : Nehsi has 2 votes), non-Baron et qui est Dérangé garde ses voix. [PM]

Un Etrius maboul garde son pouvoir spécial. "un autre tremere" / « Another Tremere » signifie "un Tremere qui n'est pas Etrius". [PM]

Un vampire Dérangé, qui refile le Derange, appartiendra à la Secte correspondant à la secte par défaut appropriée à son clan. Si Lucita enlève son Derange, elle devient Sabbat. [LSJ 20030225]

Un Prince devenu !Malk via Derange n'est plus prince, donc il ne peut plus jouer de carte de Tradition, n'a plus les 2 voix etc. [LSJ 19990924]

Si un !Malk colle un Derange à un Prince et que ce dernier l'enlève, il regagne immédiatement son statut de Prince, à moins que quelqu'un d'autre soit devenu Prince pendant son absence (auquel cas il yield automatiquement), ou à moins qu'il ait obtenu un nouveau titre pendant qu'il était !malk. (cf. livret de règles, section 10 ou encore West Séide Story) [LSJ 20010924]

Un vampire avec Clan Impersonation qui se prend par la suite un Derange est maintenant malk ou !malk. Un vampire Dérangé qui se Clan Impersonate en un autre clan deviendrait membre de ce clan. La dernière carte jouée (la plus récente, celle qui arrive "en haut" de la pile) prend le pas. [LSJ 20021209]

La version CE de Derange précise qu'on ne peut le déplacer sur un Malk ni sur un !Malk. [card text]

Vous pouvez jouer Derange sur un vampire que vous contrôlez (l'action devient non dirigée, comme d'hab). 2/2/5

Un vampire avec Derange, devenu !Malk, se Clan Impersonation en Baali puis refile son Derange : celui qui reçoit le Derange est !Malk. Le "clan" auquel fait référence le texte de Derange est fixé quand la carte entre en jeu. LSJ 20070707

Descent into Darkness

Descent into Darkness annule les effets de contrôle temporaire (Temptation, Malkavian Dementia, etc.), donc le vampire est donné à son contrôleur permanent, face retournée (le vampire, pas le contrôleur) et hors jeu, avec le DiD (qui est une minion card, donc contrôlée par le contrôleur permanent du vampire). [LSJ 20040525]

Si l'action de Descent into Darkness est modifiée avec Daring the Dawn, DtD colle de l'aggravé "après que l'action soit complète", mais à ce stade le vampire est hors jeu. Ça veut dire que le dégât aggravé de DtD n'a pas d'effet sur le vamp, puisque le dégât appliqué à un vampire hors jeu est perdu. Pour la petite histoire, le vieil exemple était un auto-bannissement (du temps où c'était possible). La même logique s'applique à DiD + Day Operation, vu que DO envoie le vamp en torpeur "quand l'action est résolue". L'effet "perte de 3 pool" d'un Fame ne s'appliquerait pas non plus (il s'appliquerait si le vampire revenait en jeu et partait en torpeur en raison d'un nouvel effet). [LSJ 20040527]

Si un joueur A prend temporairement le contrôle d'un vampire appartenant à B (par ex en brûlant un Mind Rape) puis joue DiD sur ce vampire, le vampire ira chez B (puisque le contrôle temporaire est brisé) et c'est B qui décidera si ce vampire sera remis en jeu. DiD est une carte minion donc contrôlée par le contrôleur du minion (qui est le contrôleur permanent, dans le cas de DiD) sur lequel se trouve DiD. 28/5/4

Un vampire garde des compteurs Temptation lorsqu'il DiD. SI vous volez un vampire via Temptation puis lui faites faire un DiD, le vampire revient chez son contrôleur permanent. 26/12/4

Un vampire sous Ex Nihilo gagnera du blood, puisque le texte d'EN n'est pas actif en région incontrôlée. 24/4/10
Une Bima peut DiD, mais ne reviendra jamais. Une Bima à 1 blood qui DiD brûle. [LSJ 20100604].

Detect Authority

Une action qui ciblerait une carte sur un de vos minions (genre Tier of Souls) ne ciblerait pas le minion. [LSJ 20080602]

Peut être joué sur un sup. Taunt the Caged Beast, puisque le changement de règle sur les actions dirigées (depuis KoT) implique que toute action d'un autre joueur ciblant un de vos minions est dirigée contre vous, même si l'action cible également un autre minion contrôlé par un autre joueur. [LSJ 20090302]

Detection

Depuis SW, la victime peut brûler 1 blood pour se détaper pendant l'untap phase. CTM

Determine

Ne peut être joué par un Imbued tapé qu'en combo avec On the Qui Vive ; ne peut être joué en combo avec Angel of Berlin ou Vigilance, puisque seul OtQV peut être joué pendant la fenêtre de timing "as played". Voir aussi la section VII-8/ de West Séide Story . [LSJ 20090430]

Development

Vous n'annoncez pas où vous remplacerez la carte lorsque Development est joué. [LSJ 20100206]

Deviki Prasanta

On ne peut placer de Master: Discipline sur des vampires qui l'ont déjà en sup, puisque ces Master ont le texte "cannot be placed on a vampire with superior...". [LSJ 20050224]

Devil-Channel: ...

En abo ou ABO, peut être joué (sans effet) sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy. RTR du 7/7/7

Diabolic Lure

En sup, la perte de pool se produit quand la carte est jouée. [LSJ 20100205]

On peut jouer DL puis Bloodstorm of Chorazin ; on peut jouer Revelation of Despair, puis DL et enfin Bloodstorm of Chorazin. [LSJ 20100206]

Diamond Thunderbolt

Le coût impliqué dans l'effet du changement de contrôle est quand même payé. Si des enchères ont eu lieu, elles sont payées. Si des compteurs devaient être brûlés, il sont bel et bien brûlés. [LSJ 20040518]

Ne rallongera pas des effets de changement de contrôle temporaire à leur expiration. [LSJ 20040518]

Si, pendant le tour d'un autre joueur, vous avez un Malk qui joue Chain of Command en Madness Network et que c'est Parmenides qui sort, vous pouvez jouer Diamond Thunderbolt pour contrer le défaut de Parmenides et garder ce dernier. [LSJ 20040518]

Direct Intervention

Si la carte annulée comporte une clause "Do Not Replace Until", alors cette clause est annulée et la carte est remplacée. [LSJ 20011023] 31/10/6
Puisque la règle de la NRA est appliquée à l'acting lorsque l'action se résout (cad bloquée ou successful), le minion ne subit pas la NRA et peut donc entreprendre la même action avec un autre exemplaire de la carte d'action. [LSJ 19980212]

DI ne brûle que des cartes minions qui sont jouées de la façon habituelle, de la main ; DI ne peut être joué sur des armes jouées via Disguised Weapon, ni sur un équipement joué via Pier 13. [RTR 20001020] On ne peut diriger un équipement obtenu via Fatima ou White Lily. 15/12/6

Le coût de la carte annulée n'est pas payé du tout (plutôt que payé puis récupéré). [RTR 20030519]
Une carte brûlée par DI est quand même considérée comme ayant été jouée : en effet, il faut bien qu'on la joue pour que quelqu'un l'annule. Cela n'empêche pas de rejouer la même action (si on vous DI un Govern, ce Govern va dans la défausse mais vous pouvez jouer un autre Govern de votre main), même dans le cadre de la NRA version CE (voir West Séide Story pour tous les détails sur la NRA). Pour les action modifier et reaction, c'est différent puisqu'une règle interdit à un minion de jouer la même action modifier sur une même action. [LSJ 20011005]

D'autres trucs qui ne peuvent être annulés par DI (ou Sudden Reversal, voir les exemples) : l'équipement mis en jeu via Magic of the Smith, Pier 13, Vast Wealth

ou Horrid Reality ; les cartes de Disciplines jouées sur une 3rd Trad ou un Creation Rite (ou quand un vamp diabolise un plus vieux) etc. Remarque : lorsque l'on joue une carte "as a vampire of capacity X with discipline D", ou encore lorsque l'on paye moins que le coût habituel lorsque l'on joue une carte, eh ben on considère qu'on joue quand même la carte de la manière habituelle. Ca veut dire qu'on peut jouer DI dans ces cas de figure. [RTR 20001020]

Une carte annulée avec DI, ça veut dire : aucun effet, le coût n'a en fait jamais été payé, mais la carte a été jouée. Ex : on DI un exemplaire de Bonding. On ne peut plus rejouer Bonding, vu que le même gus ne peut jouer 2 fois le même action mod sur la même action. Cela dit, on pourrait jouer Threat, parce que le texte de Bonding ne s'est pas enclenché. Dans le cas d'Immortal Grapple annulé avec DI, on ne peut jouer un autre IG dans le même round : IG a été joué et annulé. Même si l'effet de IG est annulé, la table se souvient que IG a été joué. Du coup, le *2ème* IG s'empêche lui-même d'être joué, en raison de son texte qui dit 1 seul IG par round. [JC 20010804]

Que se passe-t-il si vous avez joué un effet du type "quand l'action est annoncée"/ « when an action is announced », genre Seduction, alors qu'on vous a DI la carte d'action (mettons un Parity Shift) ? En fait, en principe on ne peut pas jouer ces effets si on DI la carte d'action, même si ça peut arriver en pratique en raison de la vitesse de jeu. Le truc, c'est que la fenêtre d'opportunité pour jouer ces effets vient *après* la fenêtre d'opportunité "annuler la carte avec DI". En fait, la fenêtre de timing de DI arrive après avoir joué chaque carte minion et avant quoi que ce soit d'autre. [LSJ 20021216]

Si une Ancient Influence est brûlée avec DI, on ne peut plus jouer une autre AI, puisque Ancient Influence dit que 1 seule AI peut être "jouée" par partie plutôt que "appelée" par partie. [LSJ 20030224]

Si on vous DI un Blur, vous pouvez jouer une autre carte (ou utiliser un effet) qui donne des strikes additionnels. [PM]

Les effets de pioche ne peuvent plus être utilisés dans cette fenêtre "as played". Cette fenêtre s'ouvre et se ferme avant même que la carte minion soit remplacée. Ca veut dire que pour DI quelque chose, vous *devez* avoir le DI en main *au moment où la carte est jouée*. C'est un REVERSAL d'anciens rulings. [RTR 20040501]

Notez que ça veut dire aussi que lorsqu'une carte minion est jouée, vous n'avez pas le temps de taper des Eyercies Fragments pour choper DI - il faut utiliser les Fragments avant que la carte soit jouée.

Si on vous dirige un Force of Will, vous restez tapé. 3/9/3

Si vous Dirigez une Deflection, celui qui a joué Deflection a implicitement renoncé au block et ce même si la Deflection est annulée. 11/12/6

Pour les effets de type "burn X blood to attempt an action" (Enrage, Hazimel), le blood n'est brûlé que si la carte d'action n'est pas annulée par DI. [LSJ 20090208]

Dirty Little Secrets

Si le mathusalem qui se fait bleeder ne perd pas de pool (genre il brûle un Major Boon), alors aucune carte de la library n'est brûlée. [LSJ 19970224]

Disarm

Depuis SW, un vampire ne peut avoir qu'un disarm ; ne

peut être joué par un vampire en chemin pour la torpeur. [CTM](#)

Si A tape pour 1, B tape pour 0, A joue un additionnel qui est S:CE : A peut jouer Disarm. [\[PM\]](#)

Disarm est une carte minion mise sur un minion, donc elle est contrôlée par le contrôleur du minion qui s'est pris le Disarm. Le Disarm restera donc en jeu même si le joueur qui l'a joué est ousté/tué. [\[LSJ 20021009\]](#)

Si on remplit les conditions pour jouer Disarm, on peut le jouer même si l'opposant devait de toute façon partir en torpeur. [7/8/4](#)

Un vampire qui va brûler en combat ne peut jouer Disarm. [23/8/4](#)

Disarming Presence

Les vampires tapés peuvent toujours voter. [\[RTR 19941109\]](#)

Les vampires se tapent quand ils annoncent leurs voix. [\[RTR 19970425\]](#)

Disengage

Un allié ne peut le jouer que pour le press. [27/9/6](#)

Disguised Weapon

Depuis Sabbat, vous fait équiper à partir d'une carte d'équipement de la main. [CTM](#)

Si DW est utilisée sur une arme unique et qu'il en résulte une contest, les armes contestées ne sont plus disponibles durant le combat. Si l'opposant avait choisi un strike avec cette arme, alors le strike fizzle. [\[LSJ 19980319\]](#)

Disputed Territory

Si vous avez un vampire avec Secure Haven, que vous appelez DT et choisissez le SH, vous ne pouvez déplacer le SH sur un autre vampire que vous contrôlez. Il faut que le SH change de contrôleur pour qu'il se déplace. Si vous chipez le SH d'un autre joueur, vous ne pouvez déplacer le SH sur un vampire qui a déjà un Haven. [11/5/6](#)

Diversion

Un True Brujah pourrait jouer Diversion en fortitude, puisque dans ce dernier cas Diversion ne requiert pas Celerity. [LSJ 3/22/2005](#)

Diversity

Si vous n'avez que des vampires d'un seul clan, alors vous gagnez 1 pool pour ce clan. [\[LSJ 20040523\]](#)
[21/9/4](#)

Dog Pack

Depuis Anarch, a le mot-clé "Animal". [CTM](#)
Il doit être employé par un Gangrel, mais s'il est transféré sur un non-Gangrel, ce dernier pourra utiliser son pouvoir (vu que le texte précise "the minion with this retainer" et non "the Gangrel with this retainer").
[4/5/4](#)

Domain Challenge

Le décompte des minions tapés est réalisé à la fin du

referendum (donc Freak Drive ne sert à rien). [\[RTR 19941109\]](#)

Domain of Evernight

La restriction "une fois par tour" ne s'applique qu'à la version sup. [\[LSJ 20020418\]](#) C'est un REVERSAL de [\[LSJ 20011202\]](#) (et c'est aussi un errata). [27/7/4](#)

Dominique

Si une location coûte X blood, alors il faudrait X compteurs vandal pour la brûler. [\[LSJ 20001118\]](#)

Dominique (ADV)

Le gain de pool sera modifié si le coût de la location est modifié par un effet qui le modifie continûment, tel que celui de Therbold Reality. Il ne sera pas modifié par un effet autre, même si cet effet a été utilisé précédemment pour modifier le coût. Explication supplémentaire : par exemple, si vous payez 1 de moins un Hunting Ground via Therbold puis utilisez le pouvoir de Dominique alors que Therbold Reality est toujours en jeu, vous gagnez 1 pool. Si vous avez payé 1 de moins le H.G. via le pouvoir du Blood Brother Jack, vous gagnerez 2 pool. [\[LSJ 20091124\]](#)

Donal O'Connor

Un vampire vide peut toujours bloquer (s'il y parvient, l'effet burn blood s'applique mais en l'occurrence ne fera rien au vampire). [\[TOM 19951215\]](#)

Le vampire qui bloque brûle 1 blood immédiatement après avoir réussi son block, qu'il y ait combat ou non. [\[RTR 19960530\]](#)

Donatello Giovanni

Si votre proie va caner pendant son untap (Fame), elle ordonne ses effets d'untap et peut choisir d'appliquer le pouvoir de Donatello avant de caner si elle le souhaite ; auquel cas, son pouvoir s'appliquera pendant l'untap de votre nouvelle proie. [\[LSJ 20080319\]](#)

Dr. Jest

Depuis VtES, son pouvoir est optionnel. [CTM](#)

Dr. Morrow, The Skindocor

On peut mettre plusieurs compteurs graft sur le même minion, mais ils n'auront pas d'effet cumulatif. Un minion qui a 5 compteurs a -1 stealth et non -5 stealth. [\[LSJ 20070306\]](#)

Draba

Si l'action est masquée (M1KF), on considère le Draba comme un modificateur de -X stealth, où X désigne la quantité de stealth qui avait été réduite par Draba. [\[RTR 20030519\]](#)

Peut être joué même si l'action est déjà à 0 stealth. [17/4/4](#)

Sur une action à stealth négatif, peut être brûlé en inf ou joué en sup, sans effet. [\[LSJ 20021211\]](#)

Dragonbound

Si vous avez des vampires en torpeur quand vous jouez Dragonbound, vous subirez son effet et perdrez du pool. [LSJ 20040727]

Dragon's Breath Rounds

Depuis CE, modifie le flingue et non le minion. CTM
Brûle le gun après la résolution du strike (c'est précisé dans la version CE) [LSJ 19990920] Ca veut dire que le flingue ne brûle pas en cas de Strike : Combat Ends. [LSJ 20020425]

Le flingue ne brûle pas en cas de Röttschreck. 14/11/3
Ne peut être joué sur le flingue de l'opposant, comme pour toutes les cartes de munitions. 26/5/4

Ne peut être joué qu'une fois que les 2 strikes sont déclarés. [LSJ 20090323] 24/2/5

Sur un Saturday Night, ça donne 1 dégât normal+2 aggravés. Les dégâts de base (le Saturday) n'héritent pas des propriétés des dégâts additionnels (les aggravés). 21/6/6

Si DBR est annulé via Direct Intervention, un autre DBR peut être joué ; le ruling de 2003 ([LSJ 20030509]) demeure valide, malgré ce qui s'est (peut-être) passé à l'EC Turin. La raison est que la restriction sur DBR porte sur son utilisation / used et non sur le fait d'être joué / played. Un DBR annulé par DI n'est pas "used".

Sur un tir de Saturday Night Special et en combo avec Target Vitals, on aura 1 dégât (SNS) + 2 normaux (TV) + 2 aggravés (DBR), en rappelant que TV doit être joué immédiatement après la déclaration du strike SNS, tandis que DBR ne peut être joué qu'après que les 2 strikes soient déclarés et avant la résolution. [LSJ 20090708]

Dragos

Si l'adversaire de Dragos joue Terror Frenzy en sup, Dragos n'a pas à brûler 1 blood pour chaque carte de combat qu'il joue pendant ce combat. C'est un REVERSAL de [LSJ 19990223] qui date du RTR 7/7/7 ainsi que d'un autre reversal (voir Terror Frenzy) LSJ 29/8/2007

Si Dragos obtient Fortitude, il peut prévenir autant de dégâts qu'il veut avec Hidden Strength. [LSJ 20030121]

Drain Essence

Depuis CE, coûte 1 blood. CTM

Draught of the Soul

Les cartes incontrôlées ne sont pas des cibles valides, par défaut. Il faudrait que Draught of the Soul ait un texte lui permettant explicitement de marcher sur un vampire incontrôlé qui cramerait. Cela dit, DotS ne doit pas être joué forcément en combat. Ca peut marcher sur une action de diablerie ou quand Anisa fait son action spéciale, par ex. [LSJ 20021108]

Si on brûle un vampire via un vote (Protect thine Own), on ne peut jouer DotS. C'est le vote qui brûle le vamp et non celui qui appelle le PTO (ce dernier ne brûle pas le vamp). [LSJ 20031102]

Drawing out the Beast

Depuis SW, ne se cumule plus ; inflige 1 dégât durant l'étape de press. CTM

Le joueur acting ordonne les événements (çad appliquer le dégât avant ou après que les minions puissent jouer des press) [PM]

Si un Sniper Rifle a été utilisé pour fixer le range à long (set range) avant que DotB soit joué, le range est toujours fixé à long. [LSJ 20020617]

Le dégât est environnemental. [LSJ 19990820]

Si on utilise Vial of Garou Blood avant que DotB soit joué, on bénéficie de l'effet de VGB même après que DotB soit joué. [LSJ 19991122]

Si un minion n'a pas potence mais a Hand of Conrad, puis qu'il se prenne un DotB (donc il ne peut utiliser HoC), puis qu'il torporise le vamp opposant, puis qu'il joue Amaranth, alors on peut lui mettre une carte de discipline Potence. [PM]

Ne peut être joué contre un allié (on ne peut carrément pas le jouer) [PM] 9/8/6

Si un vampire n'a pas potence qu'avec Eye of Hazimel, joue Torn puis se prend un Drawing, l'effet du Torn reste. Si ce vampire Amaranth un plus vieux dans ce même cas de figure, il peut aller chercher un skill Potence. 15/1/4
Peut être joué (sans effet) sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy. RTR du 7/7/7

Dream World

Si sup. DW est joué et que vous obtenez le contrôle d'un minion par la suite (genre Temptation), le bonus de bleed s'appliquera (cf. un cas de figure similaire avec Annabelle Triabelle). [LSJ 20071001]

Dreams of the Sphinx

Depuis FN, l'effet de hand size ne dure que jusqu'à la fin du tour en cours. CTM

L'effet d'augmentation de la taille de la main dure jusqu'à la fin du tour en cours, et non jusqu'à la fin de votre (prochain) tour. [RTR 19960708]

Ne peut être utilisé pour ajouter un compteur de la banque sur un Imbued incontrôlé. LSJ 20070507

Drop Point Network

On ne peut pas aller chercher de carte master, Event ou Conviction avec DPN. 27/3/7

Dual Form

Si un des jumeaux (appelons-le A) quitte la région ready, l'autre (B) brûle et c'est tout : le fait que B brûle ne fera pas à son tour brûler A. [LSJ 20050117] 1/2/5

La diminution de capacité est permanente, même si DF est brûlé. [LSJ 20051103]

Le vampire cloné avec Dual form prend en compte toutes les disciplines que possède le vampire en plus de celle sur sa carte au moment de l'action. Si ce vampire a par exemple "Drum of Xipe totec" et une master discipline sur lui, son double aura célérité sup' et une niveau supplémentaire de la discipline en question. Même chose avec une discipline obtenue temporairement avec Vial of Elder Vitae. 29/4/5

Comme indiqué sur la carte, DF ne copie que le clan (et par conséquent la secte), la capacité et les disciplines du vampire. Ca n'inclue pas les pouwars, le score de bleed

ou de strength... Par contre cela inclut les modifications de capacité ou de disciplines fournies par, par exemple, une skill serpentis, un sanguine instruction, un drum of xipe topec (la DF aura CEL).

[16/5/5 LSJ 1/16/2005](#)

Si Tariq a 2 skill Protean et DF, le DF est de capa 4 (7-4 du pouvoir de Tariq, +2 des disciplines, -1 du DF).

[8/7/5](#)

Si Soldat (capa 7) joue DF alors que Wormwood est en jeu avec deux compteurs, la capa de Soldat reste à 2 (car pour lui la réduction de Wormwood s'applique après celle de DF : sa capa est de 6, réduite à 2). La capa de la DF est 2 (2 réduite à 2). Si ensuite Soldat joue Black Hand Ritual pour casser le Wormwood, Soldat est de capa 6 et la DF de capa 2. [8/7/5](#)

Duality

Si Duality joue une carte qui requiert Vicissitude :
1/ On attend que la carte soit annulée via Direct Intervention et compagnie (avant que la carte ne soit remplacée).

2/ Une fois l'étape 1/ terminée et en admettant qu'il n'y ait pas de Direct, la carte est remplacée.

3/ C'est seulement à ce stade que le contrôleur de Duality *décide* si son pouvoir s'active ou non. S'il l'active, on enchaîne avec l'effet de pioche de Duality immédiatement. [27/12/8](#)

Eagle's Sight

Depuis CE, le sup n'affecte que "qui peut bloquer" ; est une déclaration de tentative de block. [CTM](#)

N'affecte que la règle qui restreint qui peut bloquer une action. Le vampire doit quand même remplir les autres conditions (genre intercept) ; notamment, ES ne permet pas de niker Blood Bond, Day Operation et Seduction. [\[RTR 19950413\]](#)

Peut être utilisé pour surmonter les restrictions sur qui bloque (ce qui permet à un joueur qui n'est ni proie ni pred de bloquer une action non dirigée, ou de bloquer une action dirigée même si on ne contrôle pas la cible). On ne peut surmonter d'autres restrictions (tels que le stealth, Seduction, Day Operation, ni une déclaration antérieure de type "je ne bloque pas").

[\[RTR 20020501\]](#)

Eagle's Sight ne donne pas le droit de bloquer une action pendant toute la durée de l'action : ça marche une seule fois. Ca veut dire que si vous jouez ES pour bloquer une action qui ne vient pas de proie/pred, et que l'acting continue l'action avec sup. Form of Mist, alors le vamp qui a joué ES ne peut plus bloquer l'action (même s'il était sous l'effet d'un wake ou autre). [\[LSJ 20030227\]](#)

Si un minion (qui est *déjà* en train de tenter de bloquer) a du tercept >= au stealth, il ne peut jouer sup. ES pour cycler avant (ni après) que le contrôleur de l'acting déclare le block réussi. [PM]

ES ne permet pas d'interrompre l'ordre habituel de déclaration des bloqueurs : pour une action non dirigée, c'est 1/ proie 2/ pred 3/ ES (ou Falcon's Eye ou Anneke si l'acting est un vampire). Pour une action dirigée, c'est 1/ la cible de l'action 2/ ES/FE/Anneke. [28/8/6](#)

Voir aussi West Séide Story.

Earth-Feeder

Le mot-clé "Hunt" se réfère à une chasse normale. Une

Kyoko devenue Laibon devrait faire une chasse normale en EF. Sous Restricted Vitae, une chasse en EF serait une chasse normale. [\[LSJ 20090805\]](#)

Earth Meld

L'effet de détap "combat ends and untap" se produit quand le strike se résout. Il ne se produit pas après le combat. [\[RTR 20020501\]](#)

La raison de ce ruling était que c'était plus "intuitif". [PM]

Ebony Fox Hunt

Ne peut être joué qu'après que le referendum de chasse au sang soit passé (çad majorité pour cramer le diaboliste) [PM]. [24/6/4](#)

Eccentric Billionnaire

Peut être utilisé pour diminuer le coût d'une carte jouée de façon exotique, comme une arme via Concealed Weapon. [\[LSJ 20080124\]](#)

Echo of Harmonies

Le referendum dont fait mention la version sup ne peut être appelé que si le vamp satisfait aux prérequis (style titre, clan etc). [\[LSJ 20011205\]](#)

Echo ne peut récupérer que des cartes qui ont été jouées pour appeler un référendum puis atterri dans la défausse. Si la carte avait été mise en jeu, Echo ne peut être utilisé. Si le referendum ne correspond pas à une carte jouée (genre appeler le vote pour brûler une Rumors of Gehenna déjà en jeu), Echo ne peut être utilisé. [\[LSJ 20020911\]](#)

Depuis LoB, on gagne la voix supplémentaire inhérente à la carte de vote, comme si on l'avait jouée de sa main.

Ca veut dire aussi qu'elle peut être annulée par une Direct et remonterait dans la main si le referendum était annulé par Delaying Tactics. C'est un reversal de [\[LSJ 20020220\]](#) par ex. [LoB](#)

Ne peut être utilisé pour appeler de nouveau une Ancient Influence (ça combote pas, en somme) [18/6/3](#)

Si vous appelez un Consanguineous Boon en brûlant sup. EoH et que le vote est annulé par Delaying Tactics, on ne peut plus appeler CB, et ceci concerne aussi bien un CB de votre main qu'un autre CB (face cachée) qu'aurait obtenu un autre vampire avec un sup. EoH.

Inversement, si on vous DT un CB joué de la main, vous ne pouvez pas appeler un CB avec un autre vampire qui aurait eu un CB face cachée avec sup. EoH. Depuis LoB, on considère que les actions via EoH ne sont plus fournies par une carte en jeu, mais tout se passe comme si elles provenaient de la main. [10/5/7](#)

Depuis l'erratum LoB, la carte appelée via EoH retourne dans la main en cas de Delaying Tactics. [17/11/5](#)

Depuis le [RTR du 7/7/7](#), on peut maintenant avoir un Consanguineous Boon sur un vampire après avoir joué un Echo of Harmonies si Blood trade est en jeu. En effet, la carte sur EoH n'est pas en jeu, (le "même si elle est face visible" du RTR est une sorte de fumble de LSJ, vu que la carte était "face visible" en version Bloodlines, puis "face down" dans sa dernière version. du coup, le ruling du RTR est redondant avec le nouveau texte de EoH). Cela impacte l'histoire du Con Boon Vs Blood Trade et impacterait une carte si elle était unique (seul Fanfare for Elyseum existe pour le moment, çad post-HttB).

Ecstatic Agony

Depuis Anarch, est une action. [CTM](#)

Si on se fait frapper pour 1 pendant 2 rounds consécutifs, on aura 2 en strength au 3ème round. [\[LSJ 20010612\]](#)

Même si ce n'est pas une carte de combat, le press qu'on "peut"/"may" utiliser dans le round en cours n'est utilisable que dans ce round en cours. [\[LSJ 20040630\]](#)

En combo avec Undead Persistence, Ecstatic ne compte pas le nombre de points de sang perdus, mais le nombre de dégâts infligés. [26/5/5](#)

"successfully inflicted" signifie "dégâts non prévenus" (à un vampire qui n'y est pas immunisé). Voir aussi AdC II-7/. [20/11/8](#)

Edge Explosion

Si EE est brûlé, les Imbued qui ont précédemment acquis un Power pour lequel ils n'avaient pas la Virtue peuvent toujours bénéficier du Power. [\[LSJ 20070518\]](#)

Edge Vitiation

Si l'Edge est brûlé entre l'annonce de l'action et sa résolution (ex pouvoir de Torvus), l'action demeure successful si elle est non bloquée et la proie perdra quand même 1 pool. [\[LSJ 20100428\]](#) [26/4/10](#)

Edged Illusions

sup. EI cible les minions. Un Imbued avec Hide, ciblé par sup. EI, pourrait faire échouer l'action. Talley, the Hound bénéficierait de son bonus de tercept, qu'il soit l'unique cible de sup. EI ou non. [\[LSJ 20071023\]](#)

Si l'une des cibles est Assamites, Yoruba Shrine peut être utilisé, auquel cas l'action toute entière échoue. [\[LSJ 20071024\]](#)

Peut être joué si l'un des minions a un Secure Haven, simplement le minion avec SH ne se prend pas de dégât. [\[LSJ 20071101\]](#) [PM 6/4/8]

Edith Blount

Edith peut brûler 1 blood pour filer du stealth plusieurs fois par action. [\[LSJ 20040617\]](#)

Edward Vignes

S'il utilise son pouvoir, le vampire qui tentait une action dirigée sur EV demeure tappé. Il ne peut pas jouer Freak Drive (car l'action n'est ni successful, ni bloquée). Il est marqué par la NRA pour cette action. [20/10/4](#)

S'il est Anarch et que vous défaussez un Steely Tenacity pour faire échouer une action qui le cible, vous prenez en compte uniquement le fait que la carte brûlée soit une carte de dominate. L'effet de ST ne s'applique donc pas (vous ne le remettez pas le ST dans votre main). [23/10/8](#)

Effective Management

Est compatible avec un Imbued (on peut déplacer la carte de crypte). [NoR](#)

Ne peut être joué si votre crypte est vide.

Elder Impersonation

Depuis CE, le bloqueur ne se détape pas (mais il n'est pas non plus tapé). [CTM](#)

Le bloqueur qui échoue n'est pas détapé, en fait "il ne se tape pas". Si le bloqueur était tapé à l'origine, il restera tapé (vieil errata). [\[RTR 19960708\]](#)

En cas d'égalité de stealth/intercept, l'acting peut ajouter du stealth *et* enchaîner immédiatement sur sup. EI (s'il veut cyler 2 cartes). [11/7/5](#)

Vampire A bleed à 1 à 0 stealth. Vampire B tente de bloquer à 0 intercept. A ajoute 1 stealth (genre Cloak the Gathering). A ce stade, A a l'opportunité de jouer dans la foulée sup. EI si ça l'arrange (genre il pense que B n'a quasiment aucune chance de monter à 1 intercept), histoire de cyler ou autre, ceci parce que EI est un block denial et ne tombe pas techniquement sous la coupe de la règle sur "pas besoin du stealth" et que A a priorité pour le jouer avant que B ne déclare que sa tentative échoue. [PM] [28/9/7](#)

Elder Intervention

Peut être utilisé contre n'importe quelle tentative de bleed contre vous, pas seulement celles "déclarées" contre vous (ça marche si on deflect sur vous, en clair). [\[RTR 19960530\]](#)

Elder Kindred Network

Si le referendum est annulé avec Delaying Tactics, il n'y a pas de perte de pool. [12/2/4](#)

Elder Library

Misprint de la version NoR : EL coûte 1 pool. [NoR](#)

Eldest Command Undeath

Si le vampire qui appelle avec succès ECU a un Perfectionist et qu'aucune carte de réaction n'est jouée, le blood dû à Perfectionist part à la banque et on considère que le Perfectionist a été "utilisé". Le perfectionist ne s'activera plus (en cas de Freak Drive+nouvelle action non bloquée et sans carte de réaction jouée, par ex) [LSJ 11/13/2006](#)

Voter Captivation peut toujours être joué, même s'il ne fournit pas de blood au vampire. En sup, son contrôleur gagnerait toujours du pool. [\[LSJ 20081002\]](#)

Lorsque vous jouez la carte, seule la valeur de X est annoncée. Désigner le vampire attend l'annonce des termes, une fois que l'action est non bloquée. [PM 12/5/2009]

Eldritch Glimmer

Si le X faisait partie du coût (et ce n'est pas le cas), alors il serait déclaré (et payé) lors de l'annonce du strike. Or, on définit X quand le strike se résout (avant de passer à l'étape de prévention des dégâts). [\[LSJ 20010502\]](#) [9/3/4](#)

Elena Gutierrez

Misprint : Elena est group 3 [\[LSJ 20020812\]](#)

Elixir of Distillation

Il faut 2 MPA pour s'affranchir des effets de 2 Elixir of Distillation durant la même master phase. [LSJ 20080828]

Eluding the Arms of Morpheus

Ne peut être joué si vous n'êtes pas déjà éligible à la tentative de block. Si une action est dirigée contre un autre joueur, vous ne pouvez pas jouer EtAoM puis Eagle Sight. [LSJ 20081119]

Elysium, the Arboretum

Depuis VtES, ne peut être utilisé que par le contrôleur d'un combattant. Depuis DS, seul un vampire Camarilla peut appeler le referendum pour le brûler. Depuis SW, termine le combat entre 2 vampires Camarilla. CTM

Embrace, The

Depuis CE, l'Embrace ne reçoit plus de carte de discipline à la résolution de l'action. CTM
cf. Creation Rite pour l'influence. [RTR 19990712]
Le texte dit qu'il s'agit d'un vamp du même clan que le Sire. Il ne dit rien sur la secte ni le titre ni tout texte spécial sur le sire (ex +1 Bleed, Slave, title), donc l'Embrace "n'hérite" de rien de tout cela. [PM]
L'Embrace d'un Caitiff est un vampire sans clan et Camarilla. [LSJ 20021203]
L'Embrace de Great Beast, Shock Troop (avec ou sans Writ of Acceptance) est un vampire sans clan et Indépendant. [LSJ 20020302]
L'Embrace d'un vampire Scarce n'est pas Scarce. [LSJ 20020410]
L'Embrace d'un vampire du clan X est un vampire (Etreint/Embraced) du clan X ("même clan que celui du vamp acting"/"same clan as acting vamp") et de la secte par défaut du clan X. Donc l'Embrace de Lucita est un vampire Sabbat Lasombra. [LSJ 20000725]
L'Embrace d'un Assamite n'a *pas* la Blood Curse. C'est un reversal qui date de KMW (et c'est peut-être aussi un reversal d'un reversal). [LSJ 20010711]
(avant, tous les assamites avaient par défaut la blood curse. maintenant, l'ont seuls ceux dont le texte le stipule explicitement et cela ne se transpose pas à une Embrace)
Une Embrace brûlée n'est plus qu'une minion card dans la défausse, ce n'est plus un vampire (pas de Possession possible etc). 6/11/3
L'Embrace d'une Abomination (qu'elle soit une carte de crypte ou une carte minion - cette dernière a été erratée à la sortie de KMW) est une Abomination Indépendante. KMW - Abomination
Le texte "must hunt" n'est pas un reminder. L'Embrace doit chasser lors du tour où elle entre en jeu, même si vous avez une combine pour lui donner du blood avant (Heidelberg, Coven). [LSJ 20090115]

Emergency Preparations

Un vampire vide, détapé par EP, sera obligé de chasser pendant la minion phase, sans combine "classique" pour s'y soustraire. Depuis KoT, il n'y a plus de portion "actions" dans la minion phase (errata de Madness Network) : il n'est donc plus possible d'utiliser un effet de détape après cette portion pour éviter l'obligation

de chasse. [LSJ 20090208] 8/2/9

Emissary

Le vampire détapé choisi peut être un des vampires choisis par Revolutionary Council. RC ne cible des vampires détapés que lors des termes du vote, peu importe que les vampires deviennent tapés par la suite. [LSJ 20081203]

Enchant Kindred

Depuis SW, le sup est une action à +1 stealth ; n'affecte que votre région incontrôlée. CTM

Enkidu, the Noah

Il peut obtenir un loquiptment (genre Palatial Estate) de la manière usuelle et en bénéficier. [LSJ 20050315]

Enkil Cog

Le vampire sous EC doit satisfaire aux prérequis de l'action. [LSJ 20090329]
Voir Madness Network pour les questions relatives aux alliés venant d'être recrutés, qui ne peuvent pas bloquer. 20/12/8 [LSJ 20081229]
Suit les mêmes règles que Madness Network pour la priorité, en rappelant que le texte de MN fut changé depuis KoT. Le joueur dont c'est le tour a la priorité pour mener ses actions, durant la phase minion ; il n'y a plus de "end of minion phase" en ce qui concerne le fonctionnement de MN/EC. Une fois que ce joueur cède la priorité (que ce soit en disant "je passe la main", en donnant explicitement au contrôleur d'EC l'opportunité d'entreprendre une action, en faisant mine de faire ses transferts, ce qui équivaut à céder implicitement la priorité), le contrôleur d'EC peut entreprendre une action. S'il le fait, il cède la priorité au joueur dont c'est le tour, après résolution de l'action, qui peut de nouveau entreprendre des actions. Si le contrôleur d'EC décline au contraire toute action, alors le joueur dont c'est le tour a bel et bien terminé sa phase minion. C'est la règle de priorité / sequencing classique, voir aussi WSS VIII-7/. [LSJ 20081125]
Un vampire tapé peut entreprendre une action, sous réserve que celle-ci nécessite justement qu'il soit tapé (Force of Will, Movement of the Slow Body). [LSJ 20081120]
Si vous tapez le Cog pour entreprendre une action avec une carte d'action mais qu'on vous la directe : vous avez le choix entre entreprendre une autre action, ou ne rien faire et laisser fizzler l'effet "attempt action" de Enkil Cog. [LSJ 20081213]
Si l'action est annulée par Direct Intervention, le contrôleur du Cog conserve la priorité pour déclarer une autre action, contrairement à ce qui arrive avec Madness Network. [LSJ 20090208]
A le template "during X, do Y", donc ne peut être utilisé qu'une fois pendant une minion phase donnée, même avec House of Sorrows. [LSJ 20090417]
Est joué après résolution du bleed, donc le +1 bleed d'EC ne s'applique pas pour le bleed pendant lequel il est joué. [LSJ 20090603]
Rappelons qu'un vampire soumis à une action obligatoire (les cultivés disent "action mandatoire" pour mandatory action), telle qu'une chasse pour un vampire vide, n'est pas obligé d'activer EC pour entreprendre cette action. En revanche, s'il souhaite activer EC, il ne peut

entreprendre d'autre action que l'action obligatoire. [LSJ 20100525]

Enrage

Peut être joué (sans effet) sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy. RTR du 7/7/7
La Frenzy n'affecte que la cible de Enrage et non celui qui le joue (sauf si ce dernier se cible lui-même). [LSJ 20091002]

Enconced

En sup, vous êtes obligé de brûler la carte. Aucun effet de détape n'est fourni en sup, dont le texte équivaut à : " burn this card during a (D) action against this location to cause the acting minion to enter combat with this vampire (the action is unsuccessful)." En sup, ne tape pas le vampire qui le joue. [LSJ 20100224]
Peut être joué en inf sur toute location, que vous la contrôliez ou non. Une fois en jeu, peut être activé même si vous ne contrôlez pas la location. [LSJ 20100225]

Enticement

Est une action dirigée contre votre proie. [LSJ 20010807]
Si votre proie est à 1, que vous jouez Enticement et que votre proie meurt avant la résolution de l'action (genre elle joue une Direct), alors l'Enticement fizzle (et ne cible pas votre nouvelle proie). LSJ 12/15/2006
Si vous brûlez l'Edge avant la résolution de l'action (pouvoir de Angra Mainyu par exemple), l'action fizzle et vous ne pouvez pas entreprendre d'actions de bleed ce tour-ci. [LSJ 20100527]

Entrenching

Le vampire ne gagnera pas de sang s'il a moins de 4 blood quand l'action se résout. [LSJ 20040604]
Tout vampire (qui ait au moins 1 blood de sorte qu'il ne soit pas obligé de chasser) peut tenter cette action. S'il a 1 blood, il pourrait tenter l'action, être bloqué, taper pour 4/prévenir/jouer un Taste of Vitae/presser/sup. Form of Mist. Il aurait ainsi 4 blood à la résolution et en gagnerait donc 4 de plus. [LSJ 20040605]

Epikasta Rigatos

Rappelons que les cartes d'action politique, d'allié, d'équipement et de retenir sont des cartes d'action, qui peuvent être affectées par son pouvoir. [LSJ 20090430]
En revanche, les cartes d'action jouées d'une façon exotique sont inaffectées par son pouvoir : ex un Kine appelé en Charming Lobby, un .44 obtenu via Concealed Weapon etc. [LSJ 20090430]
Si elle est bloquée sur une action correspondant à une carte jouée et qu'elle utilise son pouvoir pour récupérer cette carte, elle peut jouer Momentary Delay, mais l'effet "continuer l'action" est perdu. [LSJ 20100208] [PM 1/4/10]
Son pouvoir ne s'active pas sur une action annulée par Direct Intervention, puisque l'action n'a jamais eu lieu. [LSJ 20100430]
Elle peut utiliser son pouvoir après un Change of

Target ou Obedience. [LSJ 20100430]

Epiphany

Peut être joué par un vampire qui n'a pas de version advanced (vous échouez dans votre recherche). Si le vampire a une version advanced, vous pouvez délibérément échouer dans votre recherche si ça vous arrange, comme pour toute recherche. LSJ 20070410

Erciyes Fragments, The

Si votre Erciyes Fragment est détapé et que vous tuez votre proie, il n'y a pas de "fenêtre de timing" / "timing window" durant laquelle vous pourriez taper EF et toper une carte juste avant que votre proie cane. [LSJ 20040505]
Cela dit, si vous tuez votre proie au bleed, vous pourriez très bien prendre une carte dans la fenêtre de timing de sup. Spying Mission, pile avant qu'elle meure (même si le minion qui fait le finish him n'a pas obfuscaté). En revanche, vous ne pourriez pas prendre de carte dans la fenêtre de timing de Major Boon, ni de Life Boon. [PM]

Si vous vous équipez avec une carte qui vient de votre main, l'équipement est dans les "limbes"/limbo jusqu'à ce que l'action se résolve. Du coup, il ne peut être affecté par les Fragments. [LSJ 20040623]
Si un referendum est appelé en jouant une carte d'action politique, cette dernière est dans les "limbes" / limbo jusqu'à la résolution de l'action, ce qui inclut tout le processus du referendum. La carte d'action politique ne pourra donc pas être récupérée avec EF pendant le referendum. [LSJ 20050324]

On ne peut pas :

-se defausser d'une la carte politique sur les fragments pour gagner un vote.

-nommer le vote de cette carte sur un charming lobby.

-s'équiper d'un Magnum sur les fragments via

Concealed Weapon. 21/10/4

On ne peut utiliser une carte de master sous l'erciyes avec Anthelios pour récupérer dans sa main une master de son ash heap. 9/11/5

On ne peut récupérer Direct ou Sudden pour annuler une carte minion/master au moment où celle-ci est jouée ; on peut récupérer un Delaying Tactics pendant un referendum et le jouer. 24/2/6

En cas de diablerie, vous ne pouvez pas donner/give au diaboliste une master: Discipline présente sur EF (qui ne permet que de jouer/play une carte). [LSJ 20080924]

La carte jouée à partir d'EF n'est pas remplacée : toute clause différant ou prohibant le remplacement est par conséquent redondante. Ca veut dire que si vous jouez Dragonbound, Bum's Rush via EF, vous n'avez pas de diminution de hand size. [LSJ 20081126]
Si votre proie annonce l'action de récupérer une carte de la défausse (Sargon Fragment), il s'agit d'un nom de carte en particulier (par exemple, Sudario) et non d'un exemplaire donné d'un type de carte (on ne va pas chercher tel exemplaire de Sudario dans la défausse, mais n'importe quel exemplaire de Sudario). Par conséquent, vous pouvez très bien utiliser EF pour choper un exemplaire de la carte indiquée avant résolution de l'action, mais cela n'empêchera pas votre proie d'en obtenir un s'il y en a plusieurs dans la défausse. [LSJ 20050228]

La carte jouée via EF est retirée de la partie au lieu d'être brûlée. Du coup, si vous vous êtes équipé de l'Eye of Hazimel via EF et que vous soyez amené à brûler l'Eye (genre vous ne payez pas le pool), l'Eye est retiré de la

partie et vous ne vous prenez pas les 5 dégâts non prévenables. [LSJ 20050417]

Vous pouvez jouer une carte sur EF comme si elle était dans votre main, mais la carte n'est pas considérée comme étant dans votre main en général. Si vous aviez un Raven Spy sur EF et que le Trophy: Retainers s'active, vous ne pourriez rechercher/search le Raven, par exemple. [LSJ 20060210]

Si l'acting vampire est bloqué et joue un Form of Mist sup' dans le combat, et que la carte d'action utilisée par l'acting est mise sur Erciyes, alors l'acting ne pourra pas continuer l'action. Pour continuer l'action, il faut renvoyer la carte d'action du ash heap vers le limbo. [LSJ 20090724]

Si Erciyes vole une des cartes ciblées par un Sudario Refraction, le Sudario récupère une autre copie de la carte choisie (Sudario ne cible que des noms). [LSJ 20090722]

Si vous placez une carte de la défausse de votre proie sous EF puis mourez, la carte part dans la défausse de votre proie. Idem si on vous conteste l'EF et que vous canez. [LSJ 20091005]

Si vous bloquez une action de votre proie (entreprise via une carte d'action), la carte part à la défausse ; pendant le combat issu du block, si vous placez cette carte d'action sous EF, cela nikera les effets "continuer l'action" (style Form of Mist), en vertu d'un ruling générique, né du Swarm, qui dit qu'un effet de poursuite d'action nécessite de renvoyer la carte d'action de la défausse vers les limbes / limbo. Ceci demeure vrai même s'il existe d'autres exemplaires de la carte d'action dans la défausse, étant que donné que l'effet "continuer l'action" a spécifiquement besoin de l'exemplaire qui a été joué (et qui ne peut plus être récupéré de la défausse vu qu'il se trouve sous EF). [LSJ 20091118] [LSJ 20070808] [LSJ 20091118]

Erosion

Erosion réinitialise la strength du minion. D'éventuels modificateurs sont appliqués à cette nouvelle force. Si un autre effet réinitialise la force de nouveau (genre Torn), c'est ledit effet qui prévaut. [LSJ 19971211]

Eruption of Vitae

X est choisi quand le strike est résolu, comme pour Eldritch Glimmer. 22/12/3
En sup, les dégâts supplémentaires deviennent « ranged », puisqu'ils héritent des propriétés des dégâts de la base. [LSJ 20071025]

Esau

Lorsqu'il déclare une action de bleed, il ne peut utiliser son spécial qu'une fois. 28/9/5

Escaped Mental Patient

Il brûle s'il *utilise* réellement son strike et non s'il se contente de le déclarer. Si Röttschreck est joué, on n'arrive pas à la résolution du strike, donc il n'utilise pas son strike, donc il ne brûle pas. [LSJ 19991209]
S'il déclare son strike aggravé puis que Röttschreck est joué puis qu'il y a Psyche!, on perd le reste de l'effet de Röttschreck. Cependant, il n'y a toujours pas de résolution du strike, donc l'EMP ne brûle pas. [LSJ 20020827]
S'il déclare son strike aggravé tandis que l'opposant

annonce un S:CE, l'EMP ne brûle pas quand le S:CE est résolu. [LSJ 19981204]

Si l'EMP utilise son pouvoir et est sauvé par Heaven's Gate, il brûle quand même à la fin du combat. S'il est sauvé par un autre Heaven's Gate, il re-brûle quand même. [LSJ 20070508]

Eternal Mask

La cible est déclarée lors de l'annonce de l'action (et ne peut cibler un vampire dont vous contrôlez déjà un exemplaire, en raison de l'interdiction sur l'auto-contest) ; en revanche, vous ne déclarez le nombre de blood qu'à la résolution. Un dégât de Daring the Dawn ne serait appliqué qu'après avoir déplacé le blood. [LSJ 20080422]
Si le vampire mis en jeu (à partir de la défausse) via EM est par la suite brûlé par un autre effet que celui d'EM ou retiré de la partie, on ne peut plus brûler l'EM. En clair, on ne peut pas brûler l'EM si on ne peut pas brûler le vampire qui va bien. C'est une règle générale de « targeting » : s'il n'y a pas de cible (le vampire amené via EM), on ne peut pas utiliser l'effet (brûler l'EM). Cela engendra une petite confusion car le cas « bien connu » de Bauble (pré-RTR 2008) échappe à cette « règle » (et Bauble fut sans doute considéré comme la règle, d'ailleurs). Le cas de Bauble fut passé sur la RT pour review [LSJ 20070928] et modifié dans le [RTR 080808].
Il n'arrive rien au vampire ramené en jeu si le vampire qui a joué EM quitte la table. [LSJ 20071102]
Il n'arrive rien au vampire qui a joué EM si le vampire ramené en jeu est Khobarisé (et le vampire garde l'EM). [LSJ 20071104]
Il n'arrive rien au vampire ramené en jeu si l'EM quitte la table (par exemple en déplaçant Martinelli's Ring sur le vampire avec EM via Heidelberg Castle). [LSJ 20090921]

Eternal Vigilance

Vous ne pouvez utiliser EV pour vous détaper pendant que les minions que vous contrôlez agissent, puisque vous ne pouvez pas tenter de bloquer vos propres actions. 21/8/4

Eternals of Sirius, the

Si vous êtes à 4 pool et que vous jouez EoS pour gagner 5 pool, ben êtes en vie (et à 5 pool). [LSJ 20080612]
Vous pouvez utiliser le 2ème effet même si vous contrôlez déjà un ready FoS. [LSJ 20071004]

Ethan Locke

Son action est dirigée contre le contrôleur de la Master Discipline et non contre le contrôleur du vampire. [LSJ 19970224]
Quand Ethan vole une Master Discipline card, le contrôleur d'Ethan devient le contrôleur de la carte de discipline. [LSJ 19990609]

Evil Eye

Rappelons à toute fin utile que les cartes d'équipement, de retenir, d'allié, de Power, ainsi que les cartes d'action politique, sont toutes des cartes d'action. [LSJ 20100304]

Ex Nihilo

On ne peut pas choisir de brûler le vampire, s'il lui reste

du blood. [PM] [31/5/4](#)

Si un vampire avec Ex Nihilo joue Skin of Night puis se prend des dégâts aggravés, ces dégâts sont ignorés.

[LSJ [20040517](#)]

Un allié pouvant jouer des cartes de nécro (genre Kherebutu) peut jouer EN, mais ne peut bénéficier de EN une fois que EN est en jeu. [28/5/4](#)

Le "this vampire is immune to non-aggravated" s'applique n'importe quand (pas seulement en combat). [26/1/6](#)

Le vampire est immunisé aux dégâts non aggravés, ce qui inclut les dégâts non prévenables (Weather Control). Il peut faire perdre du blood à son opposant avec un Theft of Vitae, mais ne gagnera pas le blood.

[12/11/8](#)

Un vampire avec Ex Nihilo qui "traite les dégâts aggravés comme des normaux" (ex: Concordance) est immunisé aux dégâts aggravés. [LSJ [20100527](#)] [LSJ [20040620](#)]

Extortion

Extortion est utilisable par un vampire tapé. [LSJ [20010725](#)]

Un vampire qui subit inf. Extortion et qui n'a pas de blood ne peut se détaper. [LSJ [20020604](#)]

Un vampire Infernal devrait payer 1 pool et 1 blood pour se détaper. [8/11/5](#)

Eye of Hazimel

Le passage "cannot steal, etc" serait toujours d'actualité, même si son porteur était sous l'effet de Drawing out the Beast. [LSJ [20021011](#)]

Si le vampire gagne une master discipline Potence puis EoH, le skill reste. S'il n'a pas potence sup et s'équipe de EoH, on ne peut plus lui mettre de skill potence. [15/1/4](#)

Eyes of Blades

N'empêchera pas quiconque de jouer Röttschreck (juste un rappel qu'une immunité aux dégâts aggravés ne protège pas de Röttschreck). [LSJ [20080522](#)]

Eyes of the Beast

En sup, ne fournit une manoeuvre que pour un combat résultant du block de l'action en cours (la partie "as above" modifie la partie "+1 intercept", ce qui signifie que le sup est connecté à ladite action et non à "this vampire gets"); ne fournira pas de manoeuvre sur le block d'une autre action. [LSJ [20081125](#)]

Le +1 intercept n'est valable que pour l'action en cours (pas de permacept avec EotB). [LSJ [20090831](#)]

Eyes of the Night

On n'a pas à choisir entre le press et la manoeuvre, au moment où on joue la carte. [LSJ [20000228](#)]

La manoeuvre ou press ne sont disponibles que dans le combat qui résulte du block (voir texte en ligne). [PM]

Fabrizia Contreraz

Demeure Archbishop indépendamment des vampires contrôlés par votre proie et peut donc pondre des Creation Rites sans problème. [LSJ [20080520](#)]

Faceless Night

La version CE stipule que FN n'a pas d'effet sur un minion qui réussit sa tentative de block ; s'active juste avant la résolution de l'action si l'action n'est pas bloquée. CTM

Si un minion tente de bloquer, échoue à cause de sup. Elder Impersonation, *puis* que sup. FN est joué (sur un autre minion qui tente de bloquer), le 1er gus ne sera pas tapé quoi qu'il arrive. [LSJ [20020101](#)]

Si c'est l'inverse, cad un minion tente de bloquer, échoue à cause de sup. FN, puis un 2ème minion tente de bloquer et échoue lui aussi, alors les 2 minions seront tapés par FN. [5/7/6](#)

Si un minion tente de bloquer puis redirige un bleed : le minion sera tapé quand l'action se résout. [LSJ [20020322](#)]

Si Change of Target est joué, le minion qui bloque ne sera pas tapé par Faceless Night, puisque FN n'affecte pas un minion qui bloque avec succès. [LSJ [20020219](#)]

Si le vampire A joue Bum's Rush sur B, B tente de bloquer, A joue sup. FN : B ne parvient pas à bloquer. Si B joue Obedience, il n'est pas tapé par FN. [LSJ [20020220](#)]

Si le vampire A joue Bum's Rush sur B, C tente de bloquer, A joue sup FN : C ne parvient pas à bloquer. Si B joue Obedience, C est tapé par FN après que Obedience soit joué. La marche à suivre : payer.

opportunité de jouer Obedience. Effet de tap de FN. [PM] Si A bleede, B tente de bloquer, A joue sup. FN puis sup. Elder Impersonation, C parvient à bloquer : B est tapé par FN avant que l'action ne se résolve, donc *avant* le block-combat entre A et C. [PM août 2007]

Une fois FN joué en sup (avant un block-combat), son effet s'applique même en cas d'une tentative de block réalisée après un premier block-combat (genre après un sup. Form of Mist). [LSJ [20080508](#)]

La victime sera tapée juste avant la résolution de l'action, donc avant qu'un referendum d'une action politique ne démarre, par exemple. Du coup, pas de Delaying Tactics possible avant d'être tapé par FN. [LSJ [20100726](#)]

Falcon's Eye

cf. Eagle Sight. [LSJ [20020112](#)] [12/5/4](#)

Falhu Shibaba

Un Laibon peut utiliser son action intégrée, même si Falhu est déjà tapé. [3/3/6](#)

Fall of the Camarilla

Son effet est temporaire. Si la Fall quitte la partie (genre en tuant celui qui l'a posée), la secte sous-jacente du vampire redevient active. [LSJ [20040519](#)]

Si un vampire anciennement Camarilla devient Liaison (titre Indépendant), puis que son titre de Liaison soit contesté et ensuite la Fall brûle, alors ce vampire devient inéligible en raison de sa secte donc il yield immédiatement. L'autre vampire obtiendra son titre de Liaison pendant la prochaine untap de son contrôleur. [LSJ [20040704](#)]

On ne peut plus appeler Camarilla Exemplary, mais les CE appelés avec succès avant FotC demeurent actifs. [4/3/5](#)

Fall of the Sabbat

cf. Fall of the Camarilla. [LSJ 20040519]

Depuis 3eme Ed, la carte Regent donne le titre unique lié au Sabbat Regent plutôt que le titre de Cardinal + 1 voix. Donc en cas de Fall of the Sabbat, la carte Regent ne donne pas de voix au vampire sur lequel elle est posée.

Le sous-referendum priscus se produit toujours, dès lors qu'il y ait un referendum. S'il n'y a pas de priscus, il se termine habituellement en 0-0 : mais la présence de Gratiano peut changer cela, même s'il n'y a pas de Sabbat. [LSJ 20040518]

Into the Fire peut toujours être joué, simplement il "ne parvient pas à marcher". Le supposé futur Sabbat est indépendant (avec une désignation "Sabbat" qui est inerte mais sous-jacente). Si la Fall brûle (genre en tuant son contrôleur), la "sabbatité" du gus se révèle au grand jour, pour ainsi dire. [LSJ 20040519] On ne peut plus appeler Sabbat Inquisitor ni Sabbat Priest, mais les SI et SP appelés avec succès avant la FotS demeurent actifs. 4/3/5

Fame

Depuis VtES, est unique. Depuis SW, le contrôleur (et non plus sa proie) perd 3 pool si le vampire avec Fame part en torpeur. CTM

Vérifie constamment durant l'untap si un vampire est en torpeur ou s'il part en torpeur. Donc si un vampire vide a un sup. Consignment to Duat et un Fame, il part en torpeur (ce qui déclenche la perte de 3 pool) et son contrôleur perd 1 pool de plus (à cause du Fame+untap blabla). [PM]

Si le vampire avec Fame se prend un sup. Decapitate, il ne passe pas par la case torpeur et ne déclenche pas le Fame. 23/8/3

Familial Bond

Est niké par une action modifiée par sup. Faceless Night, puisque le Laibon sera tapé avant la résolution de l'action et que l'effet "tap to" n'est disponible qu'après la résolution. [LSJ 20090909]

Fanfare for Elysium

Le niveau de discipline est déterminé lorsque la carte est jouée, comme c'est le cas pour toute carte qui requiert une discipline. [LSJ 20100206]

Si vous contrôlez un FfE en jeu, vous n'avez pas le droit d'en jouer un 2ème en sup. [LSJ 20100206]

Far Mastery

Un retainer volé est transféré au minion acting (cela inclut Charnas the Imp) [LSJ 20000718]

Fast Reaction

Peut être joué après un combat terminé par sup. Form of Mist (ce qui n'ôte l'effet "je continue l'action" de FoM). [LSJ 19970929]

Interrompra un Röttschreck. [LSJ 20020528]

On peut jouer Wake+Fast Reaction. 31/10/3

Peut être joué après un combat induit par sup. Psyche! entre l'acting et le bloqueur. [LSJ 20091218]

Fata Amria

Prend effet à la résolution du strike (comme la plupart des strikes). Le vampire opposant ne peut jouer une Pursuit pour gagner un additionnel dans le même round où Fata Amria est joué. [LSJ 20010820]

En sup, est joué après résolution de l'action. S'il s'agissait d'une action pour entrer en combat avec un de vos minions, on attendrait que le combat soit fini pour jouer FA. [LSJ 20030515]

Un vampire infernal peut se débarrasser de FA, à condition de payer le pool de l'infernal. 16/3/5

Fata Morgana

Depuis FN, peut être utilisé en sup pour avoir soit +1 bleed soit +1 bleed et +1 stealth ; joué en simple, ne restreint plus les boosts de bleed. CTM

Fatima al-Faqadi

La restriction "une fois par combat" ne s'applique qu'à son spécial. Ce dernier, une fois activé, ne l'empêche pas de jouer Disguised Weapon, par exemple. [LSJ 20091211]

FBI Special Affairs Division

L'effet se déclencherait après résolution d'un Orgy of Blood. 27/12/8

Si un Escaped Mental Patient brûle via son pouvoir (face à un opposant qui a 0 strength, par exemple), il brûle pendant le combat, donc le vampire acting prend 2 dégâts du FBI. [LSJ 20100527] [LSJ 20021202]

Fear of Mekhet

Depuis CE, peut être déplacé sur un Justicar. CTM

Si un vampire a FoM a son untap et ne peut brûler 5 blood, il brûle, ainsi que la FoM. 6/10/4

Fear of the Void Below

L'effet de défausse est niké par un S :CE, puisque FotVB est un effet "pendant la résolution du strike" / "during strike resolution", ce qui signifie "durant l'étape normale de résolution". [PM]

Fee Stake : (ville)

Un Priscus n'est pas affecté par le vote intégré au Fee Stake (ne pas confondre avec Free State Rants, dont le texte stipule que les Priscii sont affectés). [LSJ 20061013]

Feline Saboteur

En sup, si l'action réussit, le joueur ciblé remplace la carte défaussée de sa main après avoir défaussé les cartes de sa bibliothèque. [LSJ20021211] 29/11/3

Feral Spirit

Feral Spirit augmente le niveau de discipline de 1 pendant qu'il est sur le vampire. Niveaux de discipline : 0 (aucun), 1 (inf) et 2 (sup). [LSJ 20011227]

Fida'i

Le pouvoir de détap ne peut être utilisé que pendant l'untap et qu'une fois pendant cette untap. [LSJ 20010619]

Peut être détapé via son pouvoir, même s'il a été tapé par un Röttscheck. [LSJ 20010713]

L'effet de détap ne peut se produire que pendant la phase d'untap. [LSJ 20010619]

Fiendish Tongue

On brûle (si on le souhaite) le blood pour se détapé pendant la phase de discard. [LSJ 20040918]

Fifth Tradition

Depuis CE, ne peut pas cibler le vampire acting ; le gain de blood est limité à 4. CTM

Filchware's Pawn Shop

Filchware's ne peut être utilisé pour rejouer une Flaming Candle. [LSJ 20040518]

Fillip

Peut être joué (pour cycler) sur un vampire plus jeune en torpeur. [LSJ 20070927]

Est une carte de type Wake. Voir Wake with Evening's Freshness.

Final Loosening

Si l'acting joue sup. Voter Captivation, les compteurs qui s'ajoutent au pool ne sont pas du blood (texte de VC : "instead") et ne sont donc pas comptés par FL. [LSJ 20080529]

2 FL peuvent être joués après qu'un vampire chasse. Ce vampire gagne 1 blood en tout et pour tout, tandis que les 2 anarch gagnent 1 blood chacun (le 2ème FL s'applique au blood du vampire non pas dû à la chasse, mais au 1er FL). [LSJ 20080609]

Ne peut être joué en combat, en rappelant qu'un Taste of Vitae a beau être joué en fin de round, on se situe toujours dans le combat (donc pas de FL sur un ToV). [LSJ 20090310]

Un vampire qui chasse et est affecté par FL gagne quand même du blood, donc la chasse est réussie ("successful hunt" = "chasse non bloquée avec gain de blood", à distinguer de "successful hunt action" = "chasse non bloquée, avec ou sans gain de blood ; voir aussi Hunger Moon). FL réduit le gain de blood de la chasse. [LSJ 20100401]

Les compteurs gagnés via FL viennent de la banque. [LSJ 20100401]

Sur un Voter Cap, FL serait joué après que VC serait remplacé et avant qu'il soit payé et que son effet soit résolu. Ce timing exotique est dû au texte "would gain". [LSJ 20100401]

Fire Dance

On choisit la cible au moment où on annonce l'action. [RTR 19970425]

Firebrand

Après résolution d'un Firebrand dont le référendum est réussi, on a le temps d'activer l'effet de détape de Firebrand avant de jouer Voter Cap. En revanche, VC ne comptera pas la voix supplémentaire de Firebrand. [LSJ 20090806]

Ne combote pas avec Revolutionary Council pour détapé un anarch dans le but de le choisir 2 fois pour RC, puisque ce choix est fixé une fois pour toute lors de la détermination des termes. [LSJ 20090806]

First Tradition, the Masquerade (The)

Le "vous"/« You » ne se réfère qu'au joueur qui joue la carte. Ça veut dire que la carte ne brûlera *pas* si ce sont uniquement les *autres* joueurs qui passent leur tour (même si chacun d'entre eux saute 3 tours) ou qui dépensent du pool. [LSJ 19990104]

On ne peut jouer une 2ème master second out-of-turn entre 2 de nos tours : tant que vous continuez à passer votre tour, vous ne pouvez en jouer une autre. On perd la master phase action du prochain tour que l'on joue *pour de bon* : les tours que l'on saute ne sont pas comptés. [LSJ 20010110]

2 exemplaires se cumulent. Il faudrait brûler 4 pool pendant son tour ; si ça nous arrange pas, on passe simplement ce tour (et non ce tour+le prochain). [LSJ 20020531] 10/1/4

Si un joueur saute son tour, il pourra quand même agir pendant le tour d'un autre joueur (qui n'a pas sauté son tour) avec un Malk en Madness Network. 9/1/4

Si vous jouez une master out-of-turn puis sautez votre tour, vous ne pouvez pas jouer de nouvelle master OOT. 23/1/4

Si Madness Network est en jeu et qu'un joueur A saute son tour, un autre joueur B ne peut pas faire agir ses malk "à la fin de la minion phase de A" vu que cette dernière n'a pas eu lieu du tout. 30/1/4

Ninja erratum de KoT : on ne paye plus 2 pool pour avoir le droit de jouer son tour, mais on brûle 2 pool pendant l'untap, donc on aurait le temps d'activer des Vessels avant de gérer la 1st Trad, par exemple. [texte en ligne]

Flash Grenade

Si le vampire A joue Flash grenade et que le vampire B joue Earth meld+détap (majesty, ...), B est tapé après le combat. Earth Meld, etc. détape le vampire avant de terminer le combat. Ensuite la Flash Grenade le tap. A noter que si un minion strike avec Flash Grenade et que l'opposant joue Psyche! ou Telepathic Tracking, le reste de l'effet (taper le vampire et lui faire perdre sa détap "as normal") est perdu, comme d'hab. [LSJ 20040601]

A close range, un inf. Meld with the Land ne détapera pas le minion qui a utilisé FG. Plus précisément : Meld with the Land détape l'opposant avant de terminer le combat, puis l'opposant est tapé par FG. [LSJ 20040601]

Si Mummify est joué, l'effet "untap and go to torpor" se produit avant que le combat se termine (et serait interrompu si qqn jouait Psyche!) [LSJ 20040601]

Le strike de la grenade marche à long range (la partie S:CE ainsi que l'effet "tap + do not untap as normal"). [LSJ 20040604]

Si A utilise FG à close, son opposant B subira l'effet "do not untap as normal" même si B utilise un S:CE. En revanche, si B Dodge le strike FG, il ne subira pas cet effet. 22/8/5

Flesh of Marble

Les "dégâts qui excèdent 1" mentionnés par FoM sont les dégâts *non prévenus* ; ce sont ces dégâts que FoM prévient. [RTR 19950209]

Avec sup. FoM, si on se prend des dégâts normaux et des dégâts aggravés, on choisit si le 1 qu'on se prend est normal ou aggravé. [LSJ 20021001]

Un vampire avec Ex Nihilo, qui joue sup. Flesh of Marble et qui se prend 2 normal+2 aggravés, peut décider que le dégât qu'il ne prévient pas sera 1 des points de dégât normaux, quand bien même cela ne satisfait pas le texte de Flesh of Marble (puisque le vampire l'ignorerait). [LSJ 20040615]

On prévient, dans l'ordre : les dégâts *d'abord* avec les cartes (ou effets) de prévention classique (Flak, Skin of Rock), *ensuite* on calcule les dégâts non prévenus, *enfin* on applique FoM. 7/10/3 (ce thread contient tout un tas d'explications sur le fonctionnement de FoM)

Les dégâts non prévenables (Weather Control, Blood Sweat) ne peuvent être prévenus par FoM. En revanche, si on a joué FoM puis qu'on se prend des dégâts avec WC, FoM se souvient qu'on s'est pris des dégâts et prévient les dégâts ultérieurs du round. 24/10/3

Un vampire qui joue Flesh of Marble et Zip Gun peut décider que le dégât qu'il subit est celui (collatéral) du ZG, prévenir le "paf pour 1" de l'opposant avec FoM puis jouer Disarm. 10/8/4

Fleshcraft

L'action pour brûler Fleshcard est également affectée par le malus de stealth, donc serait à 0 stealth en simple et à -1 stealth en sup. [LSJ 19970224]

Fleurdumal

Si Fleurdumal devient !Brujah, est bloquée, utilise son pouvoir et joue Blood Brother Ambush, alors l'opposant joue avec une main ouverte dans le combat contre les BBA. [LSJ 20080402] Voir aussi son texte en ligne, qui ajoute à la fin « [or action, if there's no combat]. » [texte en ligne]

Follow the Blood

Obedience ne peut être joué avant d'être tapé, mais Wake+Obedience peut être joué une fois tapé. [LSJ 20090513]

Force of Will

Depuis FN, ne détape pas le vampire. CTM

Si FoW est annulé (par ex par Psychomacia) avant que le dégât aggravé ne soit appliqué, alors ce dégât est perdu. Si FoW est simplement terminé (ended), par ex avec Change of Target, alors le dégât sera appliqué. [RTR 20020501] [LSJ 20020927] 24/4/7

Mask of a Thousand Faces ne peut être utilisé sur une action FoW, puisque M1KF nécessite un vampire détapé, tandis que FoW nécessite un vampire tapé. [RTR 20020927]

Explication détaillée du (vieux) errata sur Force of Will (avant, le vampire se détapait puis bleedait). Si une action vous détape, alors (si vous n'êtes pas bloqué), vous vous retrouvez détapé. Les concepteurs de FoW

n'avaient pas dans l'idée de détapé ce vampire. Un vieux RT avait circonvenu ceci en séparant FoW en 2 actions : une pour se détapé, un autre pour bleeder. C'était relou, donc on se retrouve avec le texte actuel. Pour une action qui résulte effectivement en une détapé, voir Patronage. [LSJ 20011122]

Si le minion qui Force of Will est bloqué et part en torpeur pendant le combat, il peut être brûlé par Amaranth avant que le dégât de FoW ne s'enclenche. [LSJ 20020914]

Si un vampire joue Force en Will en Day Op, il peut ordonner l'effet de dégât de FoW et l'effet de "partir en torpeur" de Day Op, car ils ont la même fenêtre de timing. Le vampire peut se prendre l'aggro puis subir DO, ou subir DO puis l'aggro. 5/10/3

Forced Awakening

Si le vampire échoue dans sa tentative de block, il brûle 1 blood quand l'action commence à se résoudre (avec succès ou non). [LSJ 19990421]

Le vampire brûle 1 blood (s'il rate son block) quand l'action commence à se résoudre (que ce soit avec succès ou non). [LSJ 19990421] Ca veut dire qu'un vampire à 1 blood peut jouer Forced Awakening, rater son block, jouer Telepathic Misdirection et ensuite "échouer à brûler 1 blood" / "fail to burn a blood" quand l'action se résout. Les cartes de Reaction sont par défaut effectives pendant toute la durée de l'action, donc le vampire sous l'effet de FA pourrait de nouveau tenter de bloquer si le bleed lui était re-redirigé dessus. [LSJ 20001229]

Un vampire sous FA, qui ne parviendrait pas à bloquer une action politique, brûlerait 1 blood avant le référendum. [PM] [LSJ 20080508] 24/4/7

Un vampire sous FA, qui ne parviendrait pas à bloquer un Bum's Rush, brûlerait 1 blood avant le combat. [PM] 24/4/7

Un vampire sous FA, qui ne parviendrait pas à bloquer un bleed, brûlerait 1 blood quand l'action se résout, cad après que toutes les redirection de bleed/bleed bounce soient passées. [PM]

Un vampire sous FA parvient à bloquer ; l'opposant joue sup. Form of Mist : le vampire ne brûle pas de blood. [LSJ 20000622]

Un vampire sous FA, dont la tentative de block échoue en raison d'un casse-block (sup. Elder Impersonation), ne perd pas son blood immédiatement mais juste avant que l'action ne se résolve. [LSJ 20080508]

Si vous jouez FA après un block-combat dans le but de jouer Fast Reaction, vous brûlez 1 blood avant de jouer FR. [LSJ 20080704]

Est une carte de type Wake. Voir Wake with Evening's Freshness.

Forearm Block

L'effet de prévention d'un FB joué de façon standard (sans 1st Strike) ne peut être utilisé pour prévenir les dégâts d'un First Strike de l'opposant. [LSJ 20080217]

Foreshadowing Destruction

Si FD est joué en sup et que le bleed est défecté sur un joueur qui a plus de 9 pool, on n'a plus le bonus, même si on avait joué la carte "pendant" qu'on bleedait un joueur qui avait seulement 5 pool. [LSJ 20010321] 3/11/4

Peut être joué après avoir joué Conditioning, sous réserve que la cible ait plus de 9 pool à ce moment-là, puisque FD n'augmente pas le bleed dans ces conditions (cela fera très mal si on déflecte sur un pauvre type avec moins de 10 pool, bien sûr). [LSJ 20080108]

Forest of Shadows

Depuis CE, coûte 1 pool. CTM

Si FoS est détapé, il peut être utilisé n'importe quand, même s'il a été utilisé précédemment durant la même action (à condition d'avoir réussi à le détapé, bien sûr). [TOM 19960109]

Form of Corruption

Depuis FN, ne gagne un compteur que si votre proie n'avait pas déjà l'Edge. CTM

On peut brûler une Form of Corruption qui a zéro compteur, pour prendre le contrôle d'un vampire vide. [LSJ 20020621] 27/10/4

Form of Mist

Depuis Anarch, l'effet "continuer l'action" coûte un blood ; ne peut être joué en sup qu'une fois par action. CTM

Si la version sup est utilisée pour continuer l'action, tous les modificateurs d'action précédemment joués demeurent actifs (stealth, Dawn Operation). [RTR 19941109] (idem pour les cartes de Reaction comme Wake ou Precognition)

Le blood est payé après la fin du combat. Si l'effet est interrompu (ex Telepathic Tracking), alors le blood n'est pas payé. [LSJ 20031123]

Le sup ne peut être utilisé pour augmenter le stealth si l'acting n'a pas besoin du stealth. [RTR 19970630]

On ne peut continuer l'action si le combat résulte d'une action réussie. [RTR 19970630]

Toujours en sup, tout effet qui commence un nouveau combat ou qui le prolonge a pour conséquence d'annuler l'effet "continuer l'action". Ca comprend sup. Psyche!, Fast Reaction, Hidden Lurker, Telepathic Tracking. [LSJ 19980109]

Si l'acting joue sup. FoM puis réalise une diablerie (via Amaranth, genre il a fait paf pour plein, additionnel sup. FoM puis Disarm puis Amaranth) à la fin du combat terminé par sup FoM, il en résultera l'annulation de l'effet "continuer l'action". [LSJ 19980819]. La raison est qu'une diablerie, se produisant pendant une action, est suffisamment "perturbante" / disruptive vis-à-vis de l'effet "continuer l'action" pour annuler ce dernier (à cause de la blood hunt). En revanche, sur un FoM suivi de Decapitate, l'action continue quand même (arracher la tête d'un vamp est peu disruptif, en somme). LSJ 20031207
sup. FoM peut être utilisé par un vampire qui bloque, mais cela ne causera pas l'effet "continuer l'action". [RTR 19941109]

Une fois que sup. FoM est résolu, le bloqueur peut jouer Cat's Guidance. [LSJ 20020330]

Peut être joué pendant un nouveau combat dû à Fast Reaction ou à Psyche ! par exemple, puisqu'il y a toujours un minion acting. S'il y a un combat, alors il y a une action. L'action ne se terminera pas avant que toute la chaîne de combats soit terminée (et que plus personne ne souhaite de jouer d'autres effets sur cette action). [LSJ 20011202]

On paie le blood après le combat. Après la fenêtre de Psyche! et avant la fenêtre de Cats' Guidance. [LSJ 20040826]

Un vampire avec No Secrets from the Magaji, sous Forced Awakening, qui utilise WMRH Talk Radio et parvient à bloquer, ne perdra pas de blood ni le No Secrets (et son contrôleur ne perdra pas de pool) même si l'acting continue l'action avec sup. FoM. Si ce vampire tente de bloquer de nouveau et échoue, il ne perdra pas de blood/pool (les conditions sur FA/WMRH sont déjà invalidées), en revanche le No Secrets brûle (du fait du texte qui stipule que le NSfM saute dès lors qu'une seule tentative de block n'est pas successful). [LSJ 20080909]
Ne peut être joué en sup. si vous n'avez pas besoin du stealth, ce qui peut arriver si l'intercept de l'opposant diminue pendant le combat (une Sport Bike qui vole, un Raven Spy qui cane...) [LSJ 20080911]

Une fois que l'action continue, si le bloqueur précédent parvient de nouveau à bloquer, ce dernier pourra de nouveau utiliser les effets résultant d'un block réussi (tels que la manoeuvre de Spirit's Touch), même si cet effet avait été utilisé lors du combat résultant du 1er block. [LSJ 20030124]

Ainsi qu'indiqué dans l'excellent Art de Combat, tout effet fourni par un block réussi sera utilisable de nouveau pendant un 2ème block-combat, tel que la manoeuvre de Spirit's Touch : si cette dernière est utilisée pendant le 1er block-combat puis que sup. FoM est joué et que le même bloqueur parvient à bloquer de nouveau, il pourra encore utiliser la manoeuvre de ST dans le 2ème combat résultant de ce 2ème block. [LSJ 20030124]

Foul Blood

La fenêtre d'opportunité de FB se situe avant celle de Final Loosening. [LSJ 20080717]

Foundation Exhibit

FE ne rend pas un vampire titré. 17/7/4

Founders of the Ebony Kingdom

« younger laibon » signifie « vampire plus jeune, qui soit Laibon ». Nul besoin d'être Laibon pour jouer FotEK. [LSJ 20080206]

Fourth Cycle, The

On brûle d'abord les cartes de Géhenne et les Conviction, ensuite on expédie les vampires de capacité 3 ou moins en torpeur (la torporisation a donc lieu après que Wormwood ait cramé, typiquement). LSJ 21/5/2009

Fractured Armament

En simple, FA n'inflige pas de dégât. En sup, si. Donc en sup, ça combote avec Increased Strength, mais en simple ça combote pas. [LSJ 19970225]

Le dégât du strike est appliqué simultanément avec les autres effets de résolution du strike (comme brûler un Leather Jacket). Après avoir appliqué les effets, on passe à la prévention/guérison de dégât preventing/healing damage (sans la Jacket). [LSJ 20010719]

Si sup. FA est joué et que l'arme brûle avant résolution du strike, la partie "destry equipment" fizzle mais la partie "dégât" est effective. LSJ 5/4/2007

Freak Drive

FD est joué à la fin de l'action, mais toujours pendant l'action. On ne pourrait pas le jouer sur une action affectée par Concoction of Vitality. [LSJ 19981028]

L'acting vamp ne peut jouer FD avant que tous les combats ne soient terminés. Psyche!, Hidden Lurker, Coordinate Attacks, etc. seraient tous joués et résolus avant que FD ne puisse être joué. [LSJ 20030103] Peut être joué avant que le dégât de Daring the Dawn soit appliqué. [LSJ 20030219]

Peut être joué par un vampire acting qui part en torpeur. [LSJ 20010702]

Freak Drive est joué après que l'action se résolve. On ne peut donc le jouer pour détapé un vampire afin qu'il ne soit pas compté par Domain Challenge. [LSJ 20020912]

Si on veut jouer Freak Drive et Hidden Lurker, FD ne peut être joué avant qu'un Hidden Lurker soit joué ; FD doit être joué après que le combat dû à HL soit terminé (et FD doit être joué par l'acting et non par le minion qui a joué HL, bien sûr). [LSJ 20020218] Ne peut être joué après qu'Obedience soit joué. 28/6/4 On peut FD sur une action qui fizzle : exemple de Saulot qui Nose of the Hound un vampire tapé, ce dernier se détape mais ne parvient pas à bloquer. Le Nose fizzle puisque la cible est détapée, mais Saulot peut FD ensuite, puisque son action est successful, çad est parvenue à résolution sans qu'il soit bloqué. LSJ 4/11/2007

Free States Rant

S'il n'y a pas assez de cibles pour allouer tous les points, alors FSR ne peut être joué (genre s'il n'y a que Nehsi sur la table). [LSJ 20010810]

S'il y a assez de cibles quand l'action est annoncée, mais que ce n'est plus le cas quand l'action se résout, alors l'action fizzle. [LSJ 20010811]

On peut attribuer plus de points qu'un vampire n'a de blood (même si un vampire n'a pas de blood). [LSJ 20010810] 26/5/5

Tous les Prisci ont 1 voix de moins dans le sous-vote Prisci : tous les Prisci s'abstiennent sauf si Gratiano est sur la table, auquel cas le bloc des Prisci vaut 3 voix, comme d'hab. Le titre "Priscus" vaut 1 voix dans le sous-referendum Priscus. Il vaut 1 voix de moins dans ce sous-referendum dans un Free States Rant. [LSJ 20010610]

Combien de voix a Genevieve dans Free States Rant? Le titre vaut 1 de moins. Rien n'est dit sur son pouvoir spécial. Elle est donc 1 voix dans le referendum normal (pouvoir special) et zéro dans le sous-referendum Prisci. [LSJ 20010710]

Un Regent a 3 voix pendant un Free States Rant. [LSJ 20010710]

Des Lasombra non titrés affectés par Power Structure ne subissent pas le -1 vote de FSR, vu que PS ne les rend pas titrés. 10/3/4

Frenzy

N'est actif qu'une fois jouée : Frenzy n'annulera pas rétroactivement des effets d'équipements joués/utilisés avant que Frenzy ne soit joué. [TOM 19960326]

Peut être joué sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy. La partie "that vampire cannot use equipment

and cannot use presses to end combat" sera sans effet, en revanche le press fourni par Frenzy est environnemental et ne rentre pas dans le cadre de l'immunité du vampire (donc ça press). RTR du 7/7/7 [LSJ 20070903]

Frontal Assault

L'effet de FA perdure si vous tuez votre proie dans le tour : FA comptera notamment les minions ready de votre nouvelle proie, pendant votre phase d'influence. [LSJ 20080808]

Les alliés recrutés pendant la minion phase de celui qui joue FA (Madness Network, Enkil Cog) sont dans la région incontrôlée. Ils ne seront pas comptabilisés pour la perte de pool durant la phase d'influence. [LSJ 20081229]

Gabrielle de Righetti

Elle peut cibler sans problème un vampire qui a 0 ou 1 blood (et ne volera que 0 ou 1 blood, respectivement). Ne pas confondre avec François Villon dont le texte donne l'option de voler 0, 1 ou 2 blood. 4/11/9

Gambit Accepted

Si le contrôleur de GA se withdraw, son pred gagne 1VP du GA (celui qui se withdraw gagne quand même 1/2VP pour le withdraw). [RTR 20040501]

Si une partie de tournoi arrive à la time limit et que vous êtes en vie, vous gagnez 1.5VP. A noter qu'on ne regagne pas le VP du Gambit si on se withdraw (puisque la carte quitte le jeu, à ce stade). [LSJ 20030531]

A ouste B, et joue Gambit Accepted. Puis, E ouste A, mais D joue Life Boon sur A. La partie se termine en time limit : on résout Gambit Accepted avant de résoudre Life Boon. A finit avec (0.5 pour être en vie + 1 du GA -1 du LB) = 0.5VP, D a (1 du LB + 0.5 pour être en vie) = 1.5VP. [LSJ 20100604]

Game of Malkav

Ce qu'on tient dans la main n'est pas "du vrai pool", mais un "pari"/wager, dont la quantité est quelconque (jusqu'à 5 ou 6). [LSJ 20001030] En clair, même si vous êtes à 1 pool, vous pouvez tenir 5 jetons/token dans votre main.

La résolution peut mener à des morts simultanées, auquel cas on suit la règle 9.1. [PM] 2/9/3

Games of Instinct

Si la victime de GoI joue Illusions of the Kindred, le vampire qui joue GoI ne bénéficiera pas du gain de blood de GoI, quel que soit l'âge de l'illusion. 28/7/4

L'effet de gain de blood n'interviendra pas sur un nouveau combat démarré par sup. Psyche! 22/9/4

Gangrel Atavism

Il n'y a pas besoin d'un ready gangrel pour jouer GA. [RTR]

Gang Tactics

Peut être joué par un vampire qui se sort de torpeur. Cela n'aura aucun effet, puisqu'il n'y a pas de combat. [LSJ 20010719]

Gangrel Conspiracy

Ne peut être joué qu'après qu'un referendum de chasse au sang soit réussi. [PM] 24/6/4 [LSJ 20081203]

Gangrel Revel

Depuis Anarch, coûte 1 pool et est unique. CTM

Gargoyle Slave

N'est ni une "gargoyle" ni un "slave" au sens de l'extension Bloodline. C'est un allié, stou. [LSJ 20011210]

Garibaldi-Meucci Museum

Toute carte qui requiert un Baron (comme Revolutionary Council) peut être récupérée, puisqu'un Baron est forcément Anarch. [LSJ 20081201]

Garrote

Si le porteur envoie le vampire opposant en torpeur avec un Lucky Blow, il peut brûler le Garrote pour brûler le vampire opposant. "strike : X damage" et " X damage each strike " sont différentes façons de formuler la même chose. [LSJ 20020401]

Peut être utilisé par un Ghoul Retainer (bien que le Ghoul ne pourra pas brûler le garrot, cf. Ghoul Retainer). [LSJ 20020416]

L'effet de cramage de garrot peut être utilisé si le vampire strike avec le Garrote et que le Ghoul Retainer utilise Ivory Bow. [LSJ 20020416]

Si le strike du Garrote est dodgé mais que l'opposant part d'une façon ou d'une autre en torpeur, alors on peut cramer le Garrote. L'effet de ce dernier n'est pas un effet du strike, mais plutôt une sorte "d'autre effet" de l'arme. C'est quelque chose que l'on peut faire si autre chose (en l'occurrence envoyer le vamp en torpeur) se produit durant la résolution du strike. [LSJ 20020416]

Le strike du Garrote est basé sur la force, mais c'est un strike d'arme, donc ce n'est pas un hand strike. Ça veut dire que si Thetmes strike avec le Garrote, les dégâts ne sont pas aggravés. 18/11/3

Gas-powered Chainsaw

« Melee weapon » n'est qu'un mot-clé, rien d'autre. Certaines cartes peuvent interagir avec ce mot-clé, mais c'est tout. Le terme est même absent du livret de règles, dont le glossaire. Pour enfoncer le clou, toutes les armes de mêlée qui faisaient des dégâts dans Jihad ont vu leur texte se modifier pour indiquer strength, strength +X, ou +X damage, ainsi que toutes les armes de mêlée qui furent imprimées par la suite. Ceci nous laisse GPC comme la seule "melee weapon" qui fasse des dégâts non basés sur la strength. C'est la dernière carte d'une lignée défunte, de ce point de vue. GPC n'utilisait pas "hand damage" pour dire "strength", donc cette modification particulière (qui n'était pas un changement fonctionnel à aucune des armes de mêlée de Jihad) ne lui pas été appliquée. Lui enlever le mot-clé "mêlée" par souci de cohérence serait un errata, et toutes ces histoires ne justifient pas un errata. [LSJ 20040327]

(le blabla du dessus vient d'une sombre histoire sur Talbot Chainsaw qui n'est pas une arme de mêlée, tandis que GPC l'est. Ça fait un petit couac parce que toutes les autres armes de mêlée combattent avec un Torn et pas GPC etc. ce blabla n'a au mieux qu'une valeur historique, on va dire et accessoirement le thread est extrêmement fastidieux)

Gaspere Giovanni

Il ne peut utiliser son pouvoir s'il n'a qu'un seul blood. [LSJ 20010828]

Gather, The

Ne peut servir qu'à déplacer le vampire de la région incontrôlée vers la région ready : Gather ne sortira pas un vamp de torpeur. [LSJ 20030520]

Gather reste en jeu, une fois que le vampire qui l'avait reçu est influencé. Il pourra réserver si ce vampire est Banni, par exemple, mais ne peut cibler un autre vampire. 1/6/3

Gear Up

Quand on joue GU en necro, on doit désigner la carte que l'on veut récupérer au moment de déclarer l'action, comme pour le pouvoir de Carlotta ou du Sargon Fragment. 27/11/5

Gemini

Est compatible avec un Imbued (on considère qu'il cible une carte incontrôlée inconnue). NoR

Gemini's Mirror

Gemini's Mirror ne protège que le blood et le minion, mais pas son équipement, ni ses retainers, ni les éventuelles autres cartes sur lui. [LSJ 20031118] Gemini's Mirror n'aura aucun effet sur un Majesty, ni sur un Dodge. Il ne protégerait pas un équipement ciblé par sup. Canine Horde. Il ne protégerait pas un retainer ciblé par du dégât à long range. Il n'aurait aucun effet sur la partie "dodge" d'un Stutter-Step mais protégerait de sa partie "dégât". [LSJ 20031118] Il protégerait du dégât de Catatonic Fear. 7/2/5

Si vous jouez sup. GM puis manœuvrez à long et dodgez, vous n'avez pas à lancer la pièce si l'opposant strike "dans le vent" (ou strike sur un de vos retainers etc). Vous auriez à le faire s'il utilisait un strike effectif à long range (un flingue, un Theft of Vitae etc.) [LSJ 10/9/2006]

General Perfidio Díos

Il peut utiliser son pouvoir pour bloquer l'action intégrée à Powerbase: Chicago. [LSJ 20090324]

Genevieve

Son pouvoir ne peut être utilisé dans le sous-referendum Priscus. [LSJ 20020710]

Si un effet la force à s'abstenir, elle s'abstient aussi bien dans le référendum principal que dans le sous-référendum priscus. [LSJ 20100321] [LSJ 20051113]

Gestalt

X doit être ≥ 1 , puisqu'on doit sélectionner au moins « this vampire ». [LSJ 20011211]

On peut jouer la carte (pour cycler) sur un vampire vide. Il n'arrivera pas à brûler 1 blood et la carte n'aura aucun effet. [PM]

Ghoul Escort

Errata set 10ème anniversaire : GE ne peut être employé que par des vampires. [LSJ 12/2/2004]

Ghoul Messenger

L'employeur peut refiler sa goule à n'importe quel vampire, indépendamment de la secte de ce dernier. On peut, durant le même tour la transférer entre autant de vampires que l'on veut, auquel cas ils gagneront tous 1 blood et s'untaperont à la fin du tour. On peut aussi donner GM à un vampire d'un autre joueur. [12/12/5]

Ghoul Retainer

Depuis CE, ne peut utiliser une arme utilisée par un autre retainer ; a 1 strength. [CTM]

La Ghoul n'est pas considérée comme le "porteur" (bearer) de l'arme qu'elle utilise. Tout effet secondaire d'une arme (Zip Gun, Grenade) est appliqué à son employeur. [TOM 19951114]

Il faut lire "Each round of combat, Ghoul uses hands for 1 damage or a weapon of the employing minion that the minion is not presently using." [RTR 19941109]

Voir le "nouveau" texte, qui est un reversal de [TOM 19950921] (où 2 ghoul retainer pouvaient utiliser la même arme) [19/4/4]

Le "strike" de la GR bénéficierait d'une munition / ammo. [PM]

La version CE confère par ailleurs une strength de 1 à la GR. [card text]

La GR utilise l'arme pendant la résolution normale (çad qui n'est pas First Strike) des strike, quoi que fasse son employeur. Si ce dernier part en torpeur à cause d'un First Strike de l'opposant, alors le combat s'arrête avant que la goule puisse faire quoi que ce soit. [LSJ 20020122]

Les Retainers ne peuvent pas s'équiper. L'arme "qu'utilise" la goule demeure la propriété de son employeur (cf. texte). Ca veut dire que même si vous butez la goule, l'arme ne crame pas. [LSJ 20020122]

Il inflige autant de dégâts qu'il en infligerait s'il était un minion qui strikait avec l'arme. [LSJ 20020711]

Il ne peut brûler un Garotte qu'il "utilise", puisque ce n'est pas un strike. [LSJ 20020711]

Il n'obtiendrait pas un press s'il "utilisait" un meat hook. [LSJ 20020711]

Une Ghoul Retainer ne peut utiliser les strikes fournis par Treasured Samadji ou Sword of Judgment, puisqu'il n'est ni Ravnos ni !Brujah. Même s'il pouvait, ça n'aurait aucun effet (à moins que l'adversaire ne visait la goule elle-même avec son strike). L'employeur ne serait pas protégé (à la relecture, je suppose que ce blabla hypothétique ne s'appliquerait qu'au dodge du treasured samadji). [PM]

La GR ne peut utiliser l'arme lors de la déclaration des strike. Lors de la déclaration des strikes : A : je tape à 1 avec mes mimines. B : je fais steal/destroy weapon

en 1st strike. Résolution des strikes : First Strike : on résout le destroy/steal weapon de A. Ensuite on passe à la "résolution normale des strikes", avec : tape pour 1 sur B et l'effet de la Goule, qui du coup est forcément paf pour 1, à moins que A n'ait une autre arme en stock. [LSJ 20040628]

Le texte des cartes de munition/ammo a "changé" (ça date), ces dernières précisent 'this gun inflicts' au lieu de 'this minion inflicts'. Du coup, on peut les jouer sur un flingue et une GR qui utiliserait ce flingue et ces munitions collerait les patates des munitions. [LSJ 20040320]

Si GR utilise un Beretta et son employeur utilise un 2ème Beretta, vous avez le bonus du dual beretta. [26/1/5]

Le GR peut utiliser Rowan Ring, ce qui enverra le vampire opposant en torpeur (qu'il dodge ou non). [LSJ 20080212]

GR Vs Poker : si les dégâts sont prévenus avec Fortitude, le Poker brûle. [LSJ 20080212]

GR Vs Weighted Walking Stick : les compteurs du WWS brûlent. [LSJ 20080212]

GR Vs Spike Thrower, l'opposant subira l'effet « do not untap as normal » si le dégât du ST est infligé avec succès. [LSJ 20080212]

GR Vs Sword of Nuln : l'effet de doublement de quantité de blood pour guérir est appliqué. [LSJ 20080212]

GR Vs Flash Grenade / Smoke Grenade : le GR peut l'utiliser et les effets habituels sont appliqués. [LSJ 20080212]

GR Vs Caseless Rounds : seul le porteur (bearer) du flingue bénéficie de l'effet et le GR n'est pas le porteur. [LSJ 20080212]

GR Vs Manstopper Rounds, Scattershot, Glaser Rounds, Dragon's Breath Rounds : tout ceci combote. [LSJ 20080212]

GR Vs Nightstick : le GR peut l'utiliser, auquel cas l'effet de prévention ne marchera que pour lui. [LSJ 20080212]

GR Vs Molotov Cocktail : le GR ne peut pas jouer de carte de combat, donc ne peut jouer MC. En revanche, il peut utiliser un MC joué dans un round antérieur par son employeur.

GR Vs strikes additionnels : si le GR utilise une arme dans un round donné, son employeur ne peut utiliser l'arme dans le même round (même avec des strikes additionnels). Ceci est en review par la RT. [LSJ 20080211]

Le vampire qui a le GR bloque set le range avec le Sniper Rifle. L'acting joue Drawing out the Beast. Le Ghoul Retainer ne peut pas utiliser le Sniper Rifle ce round-ci. [LSJ 20100527]

Ghouled

Ne peut être utilisé sur sup. The Summoning, puisque le type d'allié n'est pas défini lors de l'annonce de l'action. [Anarch FAQ]

L'allié est recruté en tant que mortel, avec son starting life normal ; il est ensuite changé en goule et gagne 1 life. Cela dit, son "starting life" est toujours égal au starting life "du temps où il était mortel". [LSJ 20030520]

A noter que Sunset Strip pourrait être utilisé pour réduire le coût de la "goule en approche", puisqu'il n'est pas encore un non-mortel. [LSJ 20030520]

L'allié est recruté en tant que mortel, avec la starting life habituelle, et ensuite est changé en ghoul et gagne 1 life. Le starting life est donc inchangé par Ghouled. [LSJ 20030520]

Un allié Ghouled peut jouer des cartes de potence en payant les coûts en blood avec sa life. [5/12/3]

Ghouled Street Thug

Depuis SW, est un allié ; a 1 strength. [CTM](#)

Giant's Blood

Depuis VtES, ne peut être joué qu'une fois par partie (oui, même si on vous le Suddene). [CTM](#)

Gift of Bellona

Peut être joué après s'être équipé sur un autre minion, comme indiqué dans l'excellent West Séide Story. [\[LSJ 20080925\]](#)

Giotto Verducci

Les vampires vides ne peuvent pas tenter de bloquer Giotto. "doit faire X pour faire Y"/"must do X to do Y" signifie qu'on ne peut faire Y, sauf si on peut faire X. La clé est le mot "pour"/"to". A contrario, si on avait une formulation du style "A vampire who attempts to block Giotto must burn a blood », ça marcherait avec un vampire vide. [\[LSJ 20020504\]](#)

Un vampire tapé avec 1 blood ne pourrait jouer une 2nd Trad pour tenter de bloquer. Il devrait payer 2 blood (1 pour la 2nd Trad, 1 pour Giotto). [PM]

Un Prince tapé devrait payer 2 blood pour bloquer Giotto avec une 2nd Trad. [8/11/3](#)

Il ne peut mettre en jeu des Events pendant l'untap des autres, avec son pouvoir. [7/10/4](#)

Giovanni Acceptance

Errata 10ème anniversaire : marche sur les vampires en jeu, ainsi que sur les vampires mis en jeu par la suite. Le changement de secte est optionnel, mais ne peut être choisi que lorsque l'Acceptance entre en jeu ou quand le vampire entre en jeu. [LSJ 12/2/2004](#)

Giovanni del Georgio

Son pouvoir peut être utilisé sur une chasse obligatoire/mandatory (telle que celle d'un vampire vide), sous réserve qu'il n'existe pas de restriction particulière sur la chasse (comme avec Week of Nightmares, s'il devenait Ravnos). Ne peut pas être utilisé sur une action de chasse alternative (voler sur un plus jeune via Restricted Vitae). [\[LSJ 20071029\]](#)

Gisela Harden

Est compatible avec un Imbued (on considère qu'elle cible une carte de la région incontrôlée qui est inconnue). [NoR](#)

Si elle crame un Red List via son spécial, elle déclenche l'activation des trophées. [\[LSJ 20050124\]](#)

Glaser Rounds

Depuis CE, modifie le flingue et non le minion. [CTM](#)
Ne peut être utilisé que lorsque le flingue est utilisé pour la 2ème fois dans un combat donné. [\[RTR 19941109\]](#)

Si un flingue est utilisé au 1er strike du 1er round, GR peut être joué sur le 1er strike additionnel. [21/12/3](#)
A et B sont en combat. A utilise la manoeuvre du .44 Magnum, du coup on considère que le magnum a été

"utilisé"/"used". Même si A ne peut striker avec le gun (genre Immortal Grapple), il pourra jouer Glaser Round au 1er strike du 2ème round. [\[LSJ 20030217\]](#)
Utiliser la manoeuvre d'un flingue compte comme l'utilisation du flingue (même si on ne peut striker avec en raison d'un Immortal) [2/6/3](#)

Golconda

Depuis CE, la cible est retirée de la partie. [CTM](#)
On retire la cible de la partie-elle ne brûle pas. [\[RTR 19980623\]](#)

On attend que l'opportunité de jouer Sudden Reversal soit passée pour prendre la décision de payer 2 pool. [PM]

Goodnight, Sweet Prince

On peut le faire sur sa propre crypte. [\[TOM 19960419\]](#)
Est compatible avec un Imbued (on peut déplacer la carte de crypte). [NoR](#)

Goth Band

Les compteurs déplacés par les Goth sur une master deviennent des compteurs utilisables par ladite master. [\[RTR 19970306\]](#)

Les Goth ne peuvent déplacer un compteur d'une carte que vous contrôlez. [\[RTR 19980707\]](#)

Vos Goth ne peuvent déplacer un compteur à partir d'une carte que vous contrôlez. [\[RTR 19980707\]](#) Note historique : il y a eu un errata pour préserver la fonctionnalité des Goth Band, qui avaient été conçus à une époque où le symbole (D) avait été erraté pour interdire les actions dirigées contre soi (et permettre les actions dirigées ailleurs) ; depuis (si j'ai bien suivi), le (D) contre soi est devenu une action non dirigée, mais ça ne collait plus avec le designer intent du Goth Band, donc ces derniers ont eux-même été erratés. [\[LSJ 20010627\]](#)

Govern the Unaligned

Depuis SW, n'affecte que votre région incontrôlée. [CTM](#)

Gracis Nostinus

Son spécial s'active même s'il est Masqué (M1KF). [\[LSJ 20021118\]](#)

Gramle

L'effet de défausse a lieu avant de remplacer le Gramle, puisque votre hand size est réduite de 1 jusqu'à la fin de l'action. [\[LSJ 20071004\]](#)

Une carte de library ne peut être placée dans la région incontrôlée (donc pas de combine pas Embrace, Web of Knives, Ossian etc.) [\[LSJ 20071010\]](#)

Nommer un vampire permet de chercher indifféremment la version Base ou Advanced du vampire, puisqu'ils ont le même nom (ils se contesteraient, par exemple, donc ils ont bien le même nom). [\[LSJ 20080622\]](#)

Grand Madre di Dio, Italy

N'affecte pas la fusion (merge) d'un vampire, indépendamment de sa capacité. [\[LSJ 20080115\]](#)

N'affecte pas un vampire qui entre en contest ; son effet ne se déclencherait que si le vampire était effectivement

en jeu ("put into play" ne signifie visiblement pas "enters play"). [LSJ 20090720]

Grandest Trick, The

Un vampire devenu allié n'a pas de "starting life" et ne combote donc pas avec un Vagabond Mystic. [LSJ 20011214]

Si le vampire qui joue GT a un pouvoir du style "jouer une carte de discipline "comme si" il avait la discipline" (genre Ian Forestal), alors le vampire peut utiliser ce pouvoir, quand bien même il serait considéré comme un allié. En ce cas, il est traité comme un allié vis-à-vis de ce pouvoir (genre en payant des coûts en blood avec son life). Idem avec Mata Hari. [LSJ 20070301] Le vampire perd son titre pendant l'action, donc ne peut entreprendre une action qui requiert un titre qui ne soit pas spécifique à un clan, telle que Eternal Vigilance ou War Party. En revanche, il ne yielderait pas un titre contesté. [LSJ 20011202]

Les prérequis de l'action ne dépendent pas d'éventuels modificateurs d'action. [LSJ 20011207]

En combat, il peut être sauvé par Left for Dead. LfD reste sur lui, mais n'a aucun effet une fois l'action terminée, puisque LfD ne marche que sur les alliés. [LSJ 20011214] Si ce vampire joue Grandest Trick plus tard dans la partie et entre en combat, il brûle immédiatement en raison du texte de Left for Dead. [LSJ 20031030]

Seul le vamp acting est imblocable par les vampires, pas l'action en général. Si un autre vampire utilise Mask of a Thousand Faces par exemple, il peut être bloqué par des vampires. [RTR 20020501]

Le vamp devenu allié n'a pas de coût de recrutement, donc s'il se fait brûler et que Orgy of Blood est joué, il n'y a pas de gain de blood. [LSJ 20021029]

Un vampire avec Pulse of the Canaille perdrait le +2 bleed. Pulse dit « The vampire with this card gets +2 bleed ». L'allié n'est pas un vampire, donc ne peut être le vampire avec cette carte. [PM]

Si Mata Hari clan impersonates en Malkavian et qu'elle bleede en out-of-turn grace à Madness Network, elle peut jouer Grandest Trick. Le prerequisite "Malkavian" d'utilisation du Network n'impregne pas l'action effectuée en out-of-turn par son truchement. Lors de cette action, elle peut jouer Gang Tactics grâce à son pouvoir. Autre cas de figure : Ian Forestal clan impersonates en Kyasid. Il bleede en Grandest Trick. Il peut jouer Conditioning en inf grace à son pouvoir. Son pouvoir compte alors comme celui d'un allié qui joue une carte de discipline "as a vampire". Malgré son dominate sup, il ne peut jouer conditioning qu'en inf cependant. 1/3/7

Si Blind Spot est joué en sélectionnant le vampire qui joue par la suite Grandest Trick, ce dernier ne bénéficiera plus de l'effet de BS. [LSJ 20090302]

Un vampire devenu allié et sous l'effet de Mouthpiece peut jouer des cartes de dominate comme un vampire. Le texte "cannot use disciplines" de tGT n'est qu'un reminder de la façon dont les alliés fonctionnent. [LSJ 20091103]

Dans l'éventuel cas où le Kyasid qui a joué the Grandest Trick brûlerait en combat, et où quelqu'un jouerait Left for Dead. La cible du Left for Dead redeviendrait un vampire Kyasid après l'action. Le life gagné par Left for Dead deviendrait un blood. [LSJ 20100527]

Grasp the Ghostly

Le texte (D) est un misprint. L'action est non dirigée/undirected. [LSJ 20010924]

Gratiano

Peut utiliser son pouvoir même s'il obtient un autre titre que Priscus ; peut utiliser son pouvoir même s'il n'est pas Sabbat. [LSJ 20020306] 8/12/3

Graverobbing

Depuis CE, ne peut cibler qu'un vampire contrôlé par un autre joueur. CTM

Change le contrôle du vampire de façon permanente. Un vampire graverobbé puis Banni irait dans la région incontrôlée du joueur qui a Graverobbé. 28/8/6

Great Symposium

Peut être joué même si vous n'avez pas de Kyasid en crypte (ni même en région incontrôlée). [LSJ 20100306] Comme pour toute recherche / search, vous pouvez choisir d'échouer délibérément. Cela ne vous empêchera pas de donner du blood aux Kyasid en région incontrôlée. [LSJ 20100306]

Grendel, the Worm Eaten

Son pouvoir peut être utilisé à tout moment, même hors tour ou pendant un combat. [PM]

Greta Kircher

Depuis SW2, son spécial ne peut explicitement être utilisé qu'une fois par action. CTM

Elle peut utiliser son pouvoir 1 fois par action. [LSJ 20001214]

La version BH est misprint (le texte de la version BH (carte des starters !Tore) ne l'empêche pas, à tort, d'utiliser son pouvoir plusieurs fois par action).

Grey Thorne

Ne peut jouer de cartes qui requièrent un Anarch, si ces dernières ne requièrent ni potence, ni celerity. En revanche, il pourrait jouer No Confidence, après avoir entrepris avec succès l'action Keystone Kine en cel, par exemple. [LSJ 20080812]

Grooming the Protégé

Ne peut être joué si vous n'avez pas de vampire plus jeune et du même clan en région incontrôlée, même si vous voulez faire un Grooming de zéro. [LSJ 20081129]

Grotesque

Si vous l'influencez en région ready (çad vous le jouez, puisque les cartes de crypte sont jouées/played) sans contrôler de location (du moins sans contrôler de loc' qui n'a pas déjà été choisie pour un autre Grotesque), vous ne satisfaites pas l'instruction "choisissez une location", donc le Grotesque est retiré de la partie. [LSJ 20091216] Si le Grotesque est influencé (et la location choisie) puis Banni et réinfluencé, la location choisie demeure la même, par analogie avec le ruling sur Incriminating

Videotape. Ceci reste vrai même si le Grotesque est Banni puis réinfluencé sans qu'il ait eu le temps de faire des actions, de perdre du blood etc. [LSJ 20091217]

Si le Grotesque brûle, la location n'est plus considérée comme "choisie pour ce Grotesque". [LSJ 20091217]
Un Grotesque mis en jeu via Possession nécessitera de choisir une location (qui peut être différente de la location choisie avant que le Grotesque ne brûle, puisque tout se passe comme si un "nouveau" Grotesque était mis en jeu). [LSJ 20091217]
Est retiré immédiatement de la partie s'il change de contrôleur (sauf si le contrôleur de la location changeait en même temps). [LSJ 20100316]

Groundfighting

Peut annuler un Drawing Out the Beast (ou autre effet du type "ne peut pas utiliser un équipement") si la cible a une arme. [LSJ 20050221]

Peut annuler sup Thoughts Betrayed et Shape Mastery (quand SM est utilisé pour annuler un strike) [LSJ 20050222] [LSJ 20050223]

Ne peut pas annuler des manoeuvres, des "set range", des "burn blood", Scorpion Sting (ni d'autres strikes de type "ne peut pas être dodgé", puisque l'opposant est toujours libre d'essayer de dodger), Weakness, effets "destroy/steal equipment/weapon", Withering, Fata Amria, [LSJ 20050221] [LSJ 20050221] [LSJ 20050223] [LSJ 20050223]

Ne peut annuler la capacité de striker ni de gagner des strikes additionnels (Rigor Mortis, Lapse) [LSJ 20050221] [LSJ 20050222] [LSJ 20050223]

Extrait de l'Art de Combat :

Qu'est ce qu'une carte "that would restrict this anarch's choice of strikes this round" ?

Immortal Grapple et Thoughts Betrayed rentrent évidemment dans cette catégorie.

Ce n'est pas le cas de Lapse en sup, qui ne restreint pas le choix de strikes, mais retire purement et simplement l'opportunité de faire ce choix. Finaud, hein ?

Plus tordu, Groundfighting peut annuler un Drawing ou un Terror Frenzy joué par l'adversaire seulement si l'anarch possède une arme.

Enfin, il faut savoir que GF n'annule pas les strikes non dodgeables (Scorpion sting, Earthshock) car ceux-ci n'empêchent pas l'opposant de jouer un dodge - qui n'aura pas d'effet.

Guard Dogs

Depuis SW, peut être joué sur n'importe quel bleed dirigé vers vous ; ne fournit la manoeuvre qu'en cas de block réussi. CTM

Pour avoir la manoeuvre, il faut bloquer avec succès. [LSJ 20010813]

Si un nouveau combat démarre avec !Psyche, ce n'est plus le "resulting combat", donc GD ne donnera plus de manoeuvre. [LSJ 20011015]

Guard Duty

Ne *peut pas* être utilisé si on n'a pas besoin de l'intercept. (c'est comme ça) [LSJ 20020307]

Guillaume Giovanni

Si un de vos minions avec fortitude s'équipe du Palatial Estate, votre hand size augmente avant la fin de

l'action : si vous piochez ainsi un Freak Drive, il est encore temps de le jouer. [LSJ 20080105]
Une contest de location ne déclenche pas son pouvoir, puisque la carte est contestée dès qu'elle entre en jeu. [LSJ 20080107]

Guruhi are the Land

Ne peut être joué après résolution de l'action, mais peut être joué après renoncement au block et avant résolution. [LSJ 20091122]

Ne peut être joué après avoir appliqué l'effet de Hunger Moon, puisque GatL ne peut être joué après la résolution, comme c'est le cas par défaut pour tous les modificateurs d'action. [PM 4/8/10]

Guruhi Kholo

Le titre unique est "Guruhi Kolo" qui est un autre titre que "Ishtarri Kholo", par exemple. 5/1/6
Voir aussi Akunanse Kholo pour divers rulings sur les Kholo.

Gustav Breidenstein

Son pouvoir est formulé avec "tap...to", ce qui signifie qu'il doit être détapé pour l'utiliser. Voir aussi Mariel, Lady Thunder; [LSJ 20081127]

Hagar Stone

Si Hagar Stone se tap pour bleeder en Kindred Spirits alors que Veil of Darkness est en jeu, on joue le KS (et on remplace le KS ainsi qu'on applique l'effet de VoD) avant d'engager Hagar (c'est pourquoi Hagar ne serait pas engagé si le KS était annulé par DI) [LSJ 20070613]
S'il entreprend une action (ce qui désactive son spécial), puis que Mask of 1000 Faces est joué, M1KF est remplacé. [LSJ 20100514]

Hag's Wrinkle

S'équiper sur un autre minion (lui prendre son mato) est aussi une "equip action". [LSJ 20020214]

Ne peut être joué après résolution de l'action, mais peut être joué après renoncement au block et avant résolution (cette clarification n'a guère d'intérêt pratique) [LSJ 20091122]

Haqim's Law: Judgment

Contient la formulation "tap..to", donc ne peut être joué (pas même pour cycler) si on ne peut taper d'Assamite. [LSJ 20080421]

Haqim's Law : Leadership

Si plusieurs joueurs contrôlent un Assamite « oldest » (par ex, la capacité la plus haute est de 5 et plusieurs joueurs contrôlent un Assamite ready de capa 5), alors ils gagnent chacun 2 pool. « oldest » signifie « l'Assamite ready de la capacité la plus haute sur toute la table » et non « le plus vieux Assamite de chaque joueur » (cela n'aurait guère de sens). [LSJ 20071102]
Combote avec Mata Hari. [LSJ 20080604]

Hard Case

Le vampire qui joue Hard Case se tape, puisqu'il a réussi

à bloquer. [LSJ 20071011]

Hardestadt

Son pouvoir fonctionne même s'il est en torpeur. En revanche, si Arika est influencée alors qu'Hardestadt est en torpeur puis qu'on arrive à l'untap du contrôleur d'Hardestadt, ce dernier est obligé de yielder son titre, puisque les vampires en torpeur ne peuvent contester un titre ; auquel cas Arika récupérera le titre de Ventrue Inner Circle à sa prochaine untap. [LSJ 20090501]

Haven Hunting

Dans le cas où un des combattants est sous Spirit Marionnette, HH peut être utilisé avant la perte de contrôle de SM, puisque l'action n'est pas encore terminée. [LSJ 20090113]

Haven Uncovered

Plusieurs minions peuvent utiliser l'action pour entrer en combat. Le même HU ne peut servir 2 fois à un même minion dans le tour (genre HU+Freak Drive = le minion ne peut réutiliser ce même HU. Il pourrait en revanche utiliser un 2ème HU, s'il y a 2 HU sur le même vampire). 8/6/3

Hawg

Depuis SW, donne 1 press par combat. CTM

Hay Ride

Le Blood Brother choisi ne pourra jouer la carte que s'il en satisfait les prérequis, puisque la carte est jouée comme si elle provenait de la main. [LSJ 20100427]
La prochaine action peut avoir lieu dans un tour ultérieur, façon Charming Lobby. [LSJ 20100618]

Hazimel

Si Pentex Subversion est sur Hazimel, son spécial se déclenche si on tente de cramer la pentex. [LSJ 20040518]

Heart of Darkness

Si l'action est réussie en Daring the Dawn, l'effet de Heart of Darkness se produit quand l'action se résout, çad (cf. texte DtD) avant d'appliquer le dégât de DtD. Du coup, les dégâts aggravés seront traités comme des dégâts normaux. 28/3/6
Depuis KMW, HoD change la façon dont le vampire traite les dégâts aggravés, plutôt que de changer les dégâts eux-mêmes. LSJ 2/18/2005 KMW

Heaven's Gate

L'allié sauvé revient en région ready à la fin du tour en cours. [LSJ 20100502]

Hector Sosa

Erratum de la version V:TES : Hector a potence sup. [RTR]

Hector Trelane

Si Hector part en torpeur tout en envoyant son opposant (qui a Fame) en torpeur, l'acting ordonne les événements "perte de pool du Fame" et "gain de pool dû à Trelane". Si l'acting résout en 1er l'effet de Fame et que ce dernier tue le contrôleur de l'opposant, ce dernier meurt avant que le gain de pool dû à Trelane ne puisse le sauver. [LSJ 20080206]

Son pouvoir s'active s'il est envoyé en torpeur pendant un combat, ou s'il est brûlé pendant un combat. Il ne brûlera donc pas s'il part en torpeur en dehors d'un combat (par ex avec Röttschreck). [LSJ 20090814]
Son pouvoir se déclenche s'il brûle lors d'un referendum de blood hunt consécutif à une Amaranth. [LSJ 20091211]

Heidelberg Castle, Germany

Depuis FN, ne peut être utilisé pendant une action. CTM
Heidelberg Castle ne peut pas être tapé "en réponse" à un effet instantané (tous les effets de VtES sont instantanés, sauf les actions et certains effets de combat). [LSJ]

Ne peut être tapé « en réponse » à l'annonce d'une action. LSJ 20020714

Ne peut pas être tapé "pendant" le paiement d'un coût : HC doit être tapé avant ou après. [SFC 19960830]
Une fois une action terminée, on est obligé de donner l'opportunité au contrôleur de HC de l'utiliser, avant de passer à l'action suivante. Comme pour tous les effets, on ne peut refuser à quelqu'un l'option d'utiliser quelque chose en tentant de "sauter" l'étape durant laquelle telle ou telle option peut être utilisée. [PM]

Ne peut être utilisé pendant une diablerie. [LSJ 20020410]

Peut être utilisé à la fin de la phase d'influence d'un autre joueur, mais *avant* de voir quel(s) vampire(s) sera/seront contrôlé(s). Ça veut dire que si on vous attendez de voir quel vamp sort et qu'il se trouve qu'on vous conteste un vamp, vous n'avez plus le temps de vider votre vamp avec HC. Bref, on ne peut utiliser HC "en réponse" à une information qui serait l'identité du vampire qui va être influencé. [PM]

On peut transférer plus de blood qu'un vampire peut accepter (même si la cible est pleine). Le sang en excès part à la banque. [LSJ 20020120] 27/10/4

Tout le monde peut faire des choses "between action" avant de passer à la prochaine (première) action. [LSJ 20031024]

Ne peut être utilisé au début de la phase X d'un autre joueur. En revanche, HC peut être utilisé à la fin de la phase précédente, ce qui revient au même. [PM]
(visiblement, une grosse exception est la minion phase, cf. plus loin)

On peut utiliser HC avant la toute 1ère action de n'importe quel joueur [PM].

On peut bleeder avec un vamp qui a Tasha+Laptop, ensuite transférer retenir+matos à un autre vamp avec HC, s'en servir pour bleeder avec etc. 25/7/3

Si vous volez un vampire avec Spirit Marionnette, vous pouvez utiliser HC après l'action SM et avant le bleed obligatoire, mais pas après le bleed obligatoire (vu que vous aurez rendu le vampire avant d'obtenir l'opportunité d'utiliser HC). 24/10/3

On ne peut pas transférer des loquiments (Ankara etc.) avec HC, vu que les loquiments sont des locations quand les cartes sont en jeu. 2/2/4

Si un retainer est transféré, il conserve le nombre de life qu'il avait sur lui. [25/4/5](#)

Ne peut être utilisé pour donner un véhicule à un minion qui en a déjà un (même en espérant faire brûler le 2ème). [\[LSJ 20090715\]](#)

Helicopter

L'Helicopter n'est tapé que lorsque l'on s'en équipe : il n'est pas tapé si l'Helicopter est obtenu autrement (diablerie, Redistribution, Alastor) [\[LSJ 20080322\]](#)
Ne sera pas tapé s'il est transféré via Heidelberg Castle. [\[LSJ 20090807\]](#)

Hell-for-Leather

Une fois que l'opposant d'un vampire acting devient wounded, l'acting a priorité pour jouer HfL avant que son adversaire ne puisse jouer Undead Persistence. Ce dernier pourrait jouer UP après que HfL soit résolu. Si l'acting décline de jouer HfL puis que UP est joué, HfL ne peut plus être joué : ni juste après UP (puisque UP maintient le vampire ready), ni à la fin du combat (puisque UP n'envoie le vampire en torpeur qu'après la fin du combat). [\[LSJ 20090201\]](#)

Peut être joué en animalism, puis en célérité dans le même round. Idem avec d'abord la version célérité puis animalism, puisque la version en célérité n'est pas comptée dans la limite de source d'additionnels. Un autre exemple qui illustre la notion de source d'additionnels : Jacko pourrait jouer sup. Blur, puis HfL en cel, puis sup. Quickness et enfin son pouvoir, pour un total de 5 strikes additionnels (et une seule source d'additionnels, le Blur, puisque les autres ne sont pas comptés dans la limite d'additionnels). [\[LSJ 20100112\]](#)

Hellhound

Il ne régénère que s'il a moins de 2 life. [\[LSJ \]](#)

Henry Taylor

Henry peut recycler une carte de combat après toute action qui l'implique (directement ou indirectement, cf. plus loin) (cad ses propres actions, bloquer les autres etc.). [\[LSJ 20040320\]](#)

S'il joue Weighted Walking stick et frappe suffisamment fort pour le cramer pendant le combat, vous pouvez le récupérer : c'est une carte de combat qu'il a joué pendant le combat. Idem avec Zip Gun si ce dernier se fait d'une façon ou d'une autre brûler avant la fin du combat pendant lequel ZG a été joué (Canine Horde). Cependant, pour WWS ça ne marche que si vous le jouez et cramez tous les compteurs dessus pendant la même action. [\[LSJ 20040320\]](#)
S'il joue Save Face pendant l'action d'un autre vampire, vous pouvez le récupérer. Henry l'a joué pendant une action et c'est une carte de combat. Il n'a pas à être impliqué dans le combat ou l'action, il faut juste qu'il joue la carte de combat pendant l'action. [\[LSJ 20040320\]](#)

S'il joue une carte de discipline alors que Blood Weakens est en jeu, son contrôleur pioche immédiatement quand la clause « do not replace » de BW expire, sans possibilité d'utiliser le pouvoir d'Henry avant cela (ça combote pas terrible, en somme). [\[LSJ 20090223\]](#) [\[PM 23/2/9\]](#)

Herald of Topeth

Il peut utiliser Charming Lobby pour appeler un referendum "as a vampire". [\[RTR 20020501\]](#)
S'il appelle un vote en CL, il peut jouer Iron Glare et Voter Cap. Si le vote passe de 8, il gagne 8 life. [21/4/5](#)
S'il appelle Banishment en Charming Lobby, il est considéré comme un vampire de capa 5, et ce quel que soit le nombre de compteurs sur Wormwood. [25/4/5](#)
Il est considéré comme Indépendant lorsqu'il joue une carte "as a vampire" (il pourrait donc appeler un Free State Rants en charming lobby). A noter qu'un Ministry le considérerait toujours comme un allié. [13/1/5](#)

Heroic Might

En sup, est une carte qui requiert Potence et qui fournit un strike, donc combote avec Increased Strength. [\[LSJ 20081120\]](#)

Hexaped

Plusieurs Hexaped links sont cumulatifs. [LSJ 12/27/2006](#)

Hidden Lurker

Depuis SW, est un modificateur d'action. [CTM](#)
Ne peut être joué après un Change of Target, vu que l'action est terminée. [\[LSJ 20020911\]](#)
Les manoeuvres qui sont liées à un strike (.44 Magnum) ne peuvent être utilisées. [\[LSJ 19980112\]](#)
Peut être joué par un vampire vide, vu que ce n'est pas une action. [\[PM\]](#)
Si les 2 combattants veulent jouer Hidden Lurker/Fast reaction, celui qui est joué le 1er se résout (et empêche l'autre d'être joué). Puisque c'est l'acting qui a priorité, Hidden Lurker sera la 1ère carte jouée. Mais si l'acting décide de ne pas le jouer et que le joueur "défenseur" décide ensuite de jouer Fast Reaction, le joueur acting ne peut changer d'avis et ne peut tenter de niker FR en jouant HL. [\[LSJ 20001024\]](#)
On ne peut pas utiliser Hidden Lurker après un combat qui a démarré soit par Hidden Lurker, soit par Fast Reaction (puisque HL nécessite qu'un combat entre un minion acting et un minion bloquant vienne de se terminer). Idem Fast Reaction ne peut être utilisé après Hidden Lurker ou Fast Reaction. [\[LSJ 20001004\]](#)
Permettra à l'opposant de striker durant le 1er round d'un nouveau combat démarré par sup. Psyche!
On ne peut pas jouer Hidden Lurker si l'opposing n'est pas ready. [\[LSJ 20100604\]](#) C'est un REVERSAL de [Contrairement à Psyche!, Hidden Lurker ne précise que le potentiel combattant soit ready. HL peut être joué par un minion ready, mais il n'y a ni combat, ni possibilité de diaboliser. \[LSJ 19990322\]](#)
On ne peut jouer Hidden Lurker à moins de remplir sa condition (combat résultant d'un block). Cela n'arrive pas quand Change of Target, Obedience, Kiss of Ra, ou Brujah Frenzy sont joués. [\[LSJ 20010603\]](#)
Le minion qui joue Hidden Lurker n'est pas acting, donc ne peut pas jouer de modificateurs d'action, sauf mention contraire sur la carte. [\[LSJ 20030130\]](#). Ca veut dire aussi que la victime de HL ne peut jouer Obedience. [17/7/4](#)
HL pourrait être joué en réponse au paiement du blood d'un sup. Form of Mist (ou pourrait être joué avant). [\[PM\]](#)
Ne peut être joué si l'acting est envoyé en torpeur ou

brûlé pendant le combat résultant du block. [LSJ 20090922]

Hidden Strength

Le "X" est le coût de la carte. [LSJ 19970224]
Si vous vous prenez 2 dégâts d'un strike (normal, pas 1st strike) et 2 dégâts environnementaux (Carrion Crows, Wolf Companion) dans la même strike resolution et que vous jouez HS avec X = 4 : vous êtes obligé de prévenir ces 4 dégâts, car ils sont gérés simultanément et HS ne fait pas de distingo dans la nature des dégâts. (même si ça ne vous arrange pas, typiquement avec un vampire volé via Spirit Marionette). [LSJ 4/2/2007]

Hide

Il faut être détapé ou sous l'effet d'On the Qui Vive pour utiliser la partie réaction, comme d'habitude. [17/1/7]

Hide the Heart

Ne peut être joué lorsque l'action est déclarée/jouée ni lors de la fenêtre "only usable when announcing the action". Peut être joué avant ou après la déclaration des tentatives de block. Ne peut être joué après un block réussi (pas pendant la fenêtre Change of Target / Obedience), de façon générale pas pendant la résolution de l'action (donc pas pendant un referendum). [LSJ 20100507]
On suit les règles de priorité / sequencing usuelles pour savoir si on a l'opportunité de jouer HtH. Si votre proie bleede votre grande-proie, c'est cette dernière qui a priorité pour tenter de bloquer avant que vous puissiez jouer HtH. [LSJ 20100507] "Tenter de bloquer" et "jouer HtH" sont considérés comme deux événements, sans appartenance à telle fenêtre de timing qui rendrait l'une prioritaire sur l'autre. La seule priorité est celle indiquée par la règle de sequencing (donc priorité à la proie dans ce cas d'un bleed). [PM 14/5/10]

Hide the Mind

Peut être joué pour annuler un Eagle Sight joué cross-table par Valerius Maior advanced, puisque HtM interrompt la résolution de ES et que la tentative de block de Valerius ne peut avoir lieu que si ES est résolu. [LSJ 20071004]

Hiding in the Open

Empêcherait une Temptation of Greater Power d'être jouée. [LSJ 20090609]

Hierophant

2 Hierophant se cumulent, comme le font toutes les cartes par défaut. Un vampire bloquant un vampire avec 2 Hierophant brûlerait donc 2 blood. [21/7/6]

High Aye

L'effet de défausse a la même fenêtre de timing que Freak Drive. Si vous piochez un FD, vous pouvez le jouer. Si vous piochez Spying Mission, il est trop tard pour le jouer. Si vous jouez un Bum's Rush, vous

défaussez après le combat (ou les combats si sup. Psyche!). Si vous appelez un referendum, vous défaussez après ce dernier. [LSJ 4/26/2006]

High Orun

A été erraté (visiblement un ninja errata) depuis le RTR du 7/7/7. Son texte ne comprend plus la mention "to play", ce qui signifie que le coût d'une carte d'action sera rétroactivement diminué. [LSJ 20091002]

High Ground

On peut jouer HG (pour l'effet de set range) même sous l'effet d'un Drawing out the Beast. [27/12/4]

High Stakes

Les 2 dernières phrases se réfèrent à chaque joueur et non au seul joueur qui joue High Stakes. [RTR 19941109]

High Top

Il ne peut jouer Diversion, vu qu'il n'est pas Anarch. [22/10/3]

Homunculus

La discipline Protean n'est nécessaire que pour employer le retainer. Si un vampire sans protean parvient à obtenir l'Homunculus (avec Heidelberg par ex), il peut utiliser son pouvoir. [21/11/3]

Horatio Ballard

Horatio ne peut utiliser son pouvoir pour devenir Prince s'il a changé de secte et n'est plus Camarilla. [LSJ 20030202]

Horrid Reality

Depuis FN, ne permet de récupérer que des armes. [CTM]
Si aucune arme n'est trouvée, il ne se passe rien d'autre que le paiement des 2 blood de HR. [TOM 19951212]
Si l'arme trouvée a des prérequis (clan/Discipline) que le vampire ne peut satisfaire, alors elle est brûlée sans en payer le coût. [RTR 20010710]
Si vous obtenez un Sniper Rifle avec Horrid Reality après avoir bloqué avec succès, vous ne pouvez utiliser le pouvoir du SR. Texte de la carte : "if the bearer /blocks/ an action..." (il faut être en possession du SR au moment où on bloque pour utiliser son pouvoir) [LSJ 20010630]
Errata : une arme unique obtenue par Horrid Reality ne contestera pas d'autre arme unique en jeu. [RTR 080808] Ceci rend caduc **Si un exemplaire d'une carte unique est récupéré, alors l'arme est contestée jusqu'à la fin du combat. Elle ne sera plus contestée pendant la prochaine untap qui va bien. [TOM 19951212] et Si une arme unique est obtenue alors qu'un autre exemplaire est déjà en jeu, elle entrera en contest même si le vampire qui joue HR est une Illusion of the Kindred (qui n'entre pas en contest uniquement vis-à-vis d'elle même et non de l'équipement qu'elle pourrait mettre en jeu). L'arme sera brûlée/renvoyée en librairie (inf/sup) malgré tout à la fin du combat. [8/10/3]**

Hostile Takeover

Depuis CE, ne permet de cibler qu'un vampire de capacité strictement inférieure à 7. **CTM**
Les enchères sont menées de façon ouverte. Celui qui a joué HT sert de commissaire priseur. [LSJ 19990104]

Le contrôleur actuel peut miser plus de pool qu'il n'en a, vu qu'il n'en paye que la moitié (sous réserve qu'il puisse payer cette moitié). [LSJ 19990818] 5/10/3
Les paris sont pris dans l'ordre dans lequel ils sont reçus, comme pour toute enchère. Quiconque mise 5 en premier devrait être reconnu comme tel. [LSJ 19990105]

House of Sorrow

Peut être utilisé pour détaper une Tower of London utilisée sur une action de nécro réussie, par exemple, mais cela ne permettra pas de taper la ToL dans la foulée. En effet, les capacités déclenchées ne peuvent être utilisées plusieurs fois durant la même fenêtre d'opportunité s'ouvrant après déclenchement. [LSJ 20081229]

Peut être utilisé pour obtenir +2 stealth avec Elysean Fiels, ou +2 intercept avec KRCG. [LSJ 20081126]

Peut être utilisé pour détaper le Black Throne utilisé quand un minion sous contrat quitte la région ready, mais, cela ne permettra pas de taper le BT dans la foulée pour gagner encore un pool, comme pour la Tower of London. [LSJ 20090731]

Un Parthenon utilisé pendant la master phase, ou un Ventrue Headquarters utilisé pendant un referendum, peuvent être détapés via HoS, mais leurs capacités ne pourront être utilisées de nouveau pendant cette master phase ou ce referendum. On considère en effet qu'ils suivent le format "during X, do Y" qui les interdit de faire Y (gagner une MPA, gagner 3 voix) plus d'une fois par phase X (la master phase, le referendum), quand bien même leur texte n'est pas écrit exactement avec le format "during X, do Y". C'est visiblement le mot "during" qui génère l'appartenance à ce format. En revanche, Heidelberg Castle ne contient pas le mot "during" et peut donc être sereinement utilisé 2 fois dans le même tour, via HoS. [LSJ 20090828] [LSJ 20041207]

Les cartes dont le texte comprend "for the current action" suivent également le template "during X, do Y", a priori : Elysian Fields, Power Structure ne pourraient être utilisés 2 fois durant la même action. [LSJ 20090902]

Un Coven détapé puis réutilisé se détapera as normal pendant l'untap du prédateur, puisque le "you" de HoS vous désigne toujours. [LSJ 20090915]

Ne peut être utilisé pour détaper un Bleeding the Vine au moment où une master est jouée (il aurait fallu le détaper avant que la master ne soit jouée). [LSJ 20091012]

Hrothulf

L'Edge n'est brûlé que si l'action est réussie. [LSJ 20030519]

Huitzilopochtli

Template "During X, Do Y" (ça veut dire qu'il ne peut utiliser son pouvoir qu'une fois par phase master). [LSJ 20021217]

Hukros

On ne peut jouer Concealed Weapon sur un flingue qui serait sur Hukros. [LSJ 20090726]

Hunger Moon

Son effet s'applique après que l'on ait déterminé si la chasse est successful, autrement dit s'il y a gain effectif de blood. Pour mémoire, on distingue une "successful hunt action" (une action de chasse non bloquée) d'une "successful hunt" (une action de chasse non bloquée avec gain de blood). Une fois que la chasse est non bloquée, on donne l'opportunité de jouer des effets exotiques interagissant avec le gain de blood (comme celui de Foul Blood) ; c'est seulement ensuite que l'effet de Hunger Moon peut éventuellement s'appliquer. Il ne s'appliquerait pas si le vampire ne gagnait pas de blood en raison de Foul Blood. [LSJ 20100328] FB altère la quantité de blood gagné, c'est la raison pour laquelle le timing de FB s'applique avant celui de HM. Le fonctionnement est similaire à celui de Spying Mission. [PM 4/8/10]

Un vampire chassant sous Vampiric Disease ne déclencherait pas l'effet de HM. [LSJ 20100328]

I am Legion

En sup, peut être joué même si aucune carte d'Auspex n'est jouée, pour gagner 1 pool si l'action est réussie. [LSJ 20100305]

Peut être joué après résolution de l'action (sans annuler de carte d'auspex, ici) pour gagner 1 pool. [PM 6/4/10]

Ian Forestal

Ne peut jouer de duo-discipline s'il n'a aucune des 2 disciplines. Il peut jouer une carte chi/aus. [LSJ 20020112] 28/11/3

Une Sanguine Instruction sur Ian Forrestal ne lui donnera que la version simple de cette discipline (pas sup). [LSJ 20020212]

Son pouvoir ne lui sert à rien face à un Kiss of Ra. 18/11/3

Ian, seul, ne peut jouer Forced March. Il ne pourrait pas le faire, même avec un Infernal Familiar. 1/5/5

Il ne peut pas avoir le skill Abombwe (bien qu'il puisse jouer les cartes d'Abombwe). S'il passe Laibon (Mozambique allure), ou s'il possède une master skill protean, alors il peut recevoir le skill abombwe. 19/12/5
Peut jouer Pack Alpha (en inf. Ani) et employer un retainer animal qui requiert Animalism, car il joue PA comme un vampire qui a inf. Ani. [LSJ 20080703] En revanche, il ne pourrait jouer PA pour employer un retainer animal qui requiert Serpentis. [LSJ 20080703]

Illegal Search and Seizure

Depuis CE, peut aussi brûler une arme qui inflige des dégâts aggravés de quantité quelconque. **CTM**

Illusions of the Kindred

Ne peut être joué si la crypte est vide. [RTR 20000501]
IotK ne peut être interrompu par sup. Psyche! (on ne peut jouer Psyche! entre le moment où le combat

s'arrête et celui où le combat contre l'illusion commence). [LSJ 19971003]

Si le vampire illusoire ne peut entrer en combat (par ex parce que l'opposant est lui-même une illusion ou un Blood Brother Ambush), alors l'illusion est retirée de la partie à la fin de l'action. [LSJ 19991110]

Si l'illusion est brûlée en combat (ce qui termine le combat), le joueur acting choisit entre l'envoyer dans la défausse ou la retirer de la partie (vu qu'il ordonne les événements). [RTR 20001020] 6/4/4 Exception : si l'illusion est diabolisée par Amaranth, elle ne pourra pas être retirée de la partie. [LSJ 20040331]

Si la carte récupérée est un imbued, ce dernier arriverait brièvement en jeu, deviendrait incapacité, et ensuite serait retiré de la partie. [LSJ 20060323]

Si une Illusion joue Amaranth, elle peut voter dans la chasse au sang. L'Illusion ne conteste aucun vampire en jeu et ne conteste pas non plus de titre. [LSJ 20030419] 22/11/3

Si l'Illusion joue Amaranth, le minion qui a joué IotK peut jouer Freak Drive ou Cat's Guidance, selon le cas de figure. Si le vampire diabolisé joue Reform Body, il peut aussi jouer Freak Drive s'il est acting (l'illusion elle-même ne pourrait le jouer). [PM]

Cat's Guidance doit être joué après le combat contre l'illusion. 2/5/4

Une illusion brûlée par une chasse au sang ne peut jouer Reform Body, vu que la diablerie est son propre événement isolé, en dehors du combat. [PM]

Durant le nouveau combat avec l'illusion, les effets de cartes telles que sup. Rat's Warning ou Dawn Operation sont perdus, puisqu'ils étaient appliqués au combat auquel IotK a mis fin. [LSJ 20020429]

Hidden Lurker ne peut être joué : HL nécessite un combat entre un minion acting et un minion "bloquant", et ne peut interrompre l'effet de IotK. [LSJ 19991115]

Une fois que IotK a été joué, Psyche! ne peut plus être joué. Puisque IotK a déjà programmé un combat, d'autres "démarreurs de combat"/ combat-starters ne peuvent être utilisés. [LSJ 20021128] 23/4/4

Telepathic Tracking peut être joué, vu que ce n'est pas un combat-starter (mais un "combat-prolongateur", si j'ose dire). Il n'y a pas de combat contre une illusion. [LSJ 20030519]

Le combat contre l'illusion fait toujours partie de l'action : si le combat a démarré suite à un Bum's Rush, le BR ne sera pas remplacé avant la fin de l'action (donc au moins après le combat contre l'illusion). 17/12/3

Si l'illusion vole un équipement, l'équipement brûle à la fin du combat et va dans la ash heap de son propriétaire. 12/4/4

Si l'acting est bloqué, joue IotK puis que l'illusion joue Mirror Image, le combat s'arrête et l'action ne continue pas, puisque ce n'était pas l'illusion qui avait été bloquée. 20/4/4

Si l'Illusion est Red List et brûle en combat, le contrôleur de l'opposant peut activer ses Trophys. 7/4/5

On ne peut jouer sup. Psyche! à la fin d'un combat contre une Illusion, puisque cette dernière est retirée de la partie à la fin du combat. 29/11/5

Son texte en ligne est modifié, de sorte que la carte tirée ne conteste aucun *minion* (afin de prendre en compte le cas où on piocherait un Imbued) et c'est une carte de crypte (et non plus une carte de « vampire », toujours pour inclure les Imbued) qui est retirée de la partie. [LSJ 20071002]

A la fin d'un combat classique avec une IotK (sans torporiser/brûler en combat cette dernière), on ne peut jouer Hell-for-Leather, puisque le combat se termine avec l'Illusion ready. En revanche, si on envoie l'Illusion en torpeur avec Entombment, on a encore le temps de jouer HfL avant que l'illusion ne soit retirée de la partie. Idem avec Entombment+Decapitate. Le combat se termine dans les 2 cas avec l'Illusion non ready. Ceci est manifestement indépendant de ce que fera le contrôleur de l'Illusion (la brûler ou la retirer de la partie), HfL peut être joué quoi qu'il arrive. [PM 21/11/8]

Si l'IotK est ready au moment où le combat se termine, puis est retirée de la partie à la fin du combat, Monster ne peut être utilisé. Monster ne pourrait être utilisé que si l'Illusion n'était pas ready au moment où le combat se termine (ç.à.d brûlée pendant le combat, par exemple, ou un dégât aggravé non prévenu etc.) [LSJ 20090302]

Dans le scénario suivant : B bloque A, A joue Dawn Operation, Skin of Night, Weather Control, B joue Undead Persistence, A joue IotK : le combat s'arrête. B part en torpeur. On tire la carte de crypte pour entrer en combat avec B et on la retire du jeu. [LSJ 20090908] Le pouvoir d'un Anarch Convert, de Porphyron, de Seterpenre se déclencherait en entrant en jeu. Idem le défaut de Beckett ADV en quittant le jeu. [LSJ 20091125]

Ilomba

Un exemple pour illustrer le fonctionnement d'Ilomba : vampire A est en combat contre vamp B, qui a Ilomba. A est à long range et utilise une Bomb, en ciblant Ilomba. Ilomba se prend 5 : son employeur (B) doit donc brûler 1 blood à 5 reprises ou cramer s'il ne peut brûler le blood. [LSJ 20090529]

Un vampire avec Ilomba cramerait après avoir entrepris avec succès l'action The Wildebeest. [LSJ 20090528]

Un retainer est employé par le minion sur lequel il se trouve. "employed by" ne se réfère pas au minion qui a entrepris l'action originelle de placer Ilomba sur un minion. Bref, le pouvoir d'Ilomba ne s'active pas si l'opposant du minion sur lequel se trouve Ilomba est Stanislava ou Midget. [LSJ 20090810]

Vous pouvez choisir Ilomba pour satisfaire l'effet "entre en jeu" d'une War Ghoul recrutée, auquel cas l'employeur d'Ilomba brûle un blood et Ilomba reste en jeu. [LSJ 20090810]

Ne combote guère avec Pack Alpha, puisqu'il ira sur le minion qui joue PA. [LSJ 20090824]

Un Theft of Vitae ciblant Ilomba ne permettra pas de gagner du blood, indépendamment du blood dont dispose l'employeur avant la résolution du ToV, puisque l'employeur brûle du blood "à la place" / instead. LSJ 18/6/9

Si Carna est l'employeur d'Ilomba, elle peut tenter de le cramer via son pouvoir, auquel cas elle brûle 1 blood (en raison du texte d'Ilomba) ; Ilomba reste et Carna ne gagne pas de blood, puisque le cramage du retainer est un prérequis pour gagner les 2 blood. [LSJ 20090528] Vous pouvez le cibler avec Set's Curse pour mettre S'C en jeu. Le contrôleur d'Ilomba brûle un blood et Ilomba reste en jeu. [LSJ 20091102]

Peut être ciblé par l'effet "burn an animal retainer" de Pack Alpha. [LSJ 20091103]

Immortal Grapple

Depuis SW, un minion ne peut jouer qu'un IG par round ; l'effet "only hand strikes" n'est actif que pour le round

en cours. [CTM](#)

Si un minion avait un strike obligatoire (genre avait utilisé la manoeuvre d'un flingue), alors il n'a plus de strike du tout. [\[TOM 19951217\]](#) 20/10/3

On ne peut jouer Earth Shock sous IG. 11/3/5

Si le prochain round est à close en raison de sup. IG, cela proscriit l'utilisation d'un autre effet de "set range", tel que sup. Shadow Step. Voir aussi Art de Combat, II-1/, CTRL+F "set range". [\[LSJ 20081013\]](#)
N'affecte que les combattants, qui sont les 2 minions qui s'opposent. N'affecte pas les non-combattants, tels que les Retainers, un Winged Second etc. [\[LSJ 20100516\]](#)

Imogen

Son pouvoir ne peut servir à envoyer un vampire brûlé (carte de crypte) dans la main de la cible. Seule les cartes de library peuvent être échangées via son pouvoir. [\[LSJ 19990525\]](#)
Sa capacité est de 9 (erratum de l'édition Black Hand) [\[LSJ 20031116\]](#)

Imperator

Seule la carte dont le nom est "Blood Hunt" peut être jouée, pas une carte comportant le mot-clé "blood hunt". [\[LSJ 20100518\]](#)

Improvised Flamethrower

Si l'opposant colle des dégâts à long range, IF brûlera et infligera des dégâts aggravés à son porteur même si ce dernier était immunisé aux dégâts long range infligés par l'opposant (ou même s'il a prévenu les dégâts etc.). [\[LSJ 20040802\]](#)

Si vous êtes en combat à long range, que vous vous prenez des dégâts, puis plus tard dans le round jouez Disguise Weapon sur un Improvised Flamethrower, l'IF ne brûle pas et vous ne vous prenez pas ses dégâts aggravés. [PM]

On se prend les dégâts aggravés de l'IF qui crame dès lors qu'on remplit les conditions, et ce, que l'on utilise IF ou non. [PM] [\[LSJ 20100107\]](#)

Improvised Tactics

En simple, IT est un strike qui requiert potence donc comboterait avec Increased Strength. [\[LSJ 20030611\]](#)
Même si un minion est sous l'effet de Thoughts Betrayed, il peut jouer IT pour obtenir le strike de potence. [PM]

Inceptor

Jouer Sanguine Instruction via Inceptor ne servira à rien, puisque SI ne requiert pas de discipline et Inceptor ne permet que "d'émuler" une discipline requise pour jouer la carte en question. Pas de combine possible pour donner ainsi un niveau de discipline à un autre vampire. [\[LSJ 20100118\]](#)

Incriminating Videotape

Si la bande est volée, la victime de la bande ne peut plus bloquer le nouveau possesseur de la bande (et peut de nouveau bloquer l'ancien "propriétaire"). Si IV est retiré de la partie, son effet disparaît. [\[TOM 19960114\]](#)

Infernal Familiar

Infernal Familiar fournira une (seule) discipline manquante (en simple) pour jouer une carte qui requiert plusieurs disciplines. [\[LSJ 20020112\]](#)

S'il est transféré via Heidelberg Castle sur un vampire de capa < nb de compteurs, ce vampire brûle immédiatement. 17/11/3

Si un Vampire a 2 Infernal Familiar et joue une carte d'une discipline qu'il n'a pas, un seul IF gagne un compteur. Si ce Vampire A veut jouer une carte qui requiert 2 disciplines qu'il n'a pas, il ne peut la jouer, chaque Infernal Familiar fonctionne indépendamment l'un de l'autre mais sans synergie vis-à-vis d'une carte multi-disciplines. Si Ian Forestal a 1 Infernal Familiar et joue une carte d'une discipline qu'il n'a pas, le contrôleur de Ian choisit : il peut jouer la carte soit en utilisant la capa de Ian (pas de compteur), soit en utilisant la capa de l'infernal (en ajoutant un compteur). 19/5/5 [\[LSJ 20100519\]](#)

Infernal Pursuit

En sup, la carte à défausser n'est pas nécessairement une de celles que l'on vient de piocher. [\[TOM 19950924\]](#) 5/8/4

On pioche immédiatement une carte supplémentaire, après avoir remplacé Infernal Pursuit. [\[LSJ 20010724\]](#)
Sous IF, si vous jouez Concealed Weapon sur une arme (donc 2 cartes quittent votre main en même temps), vous remplacez le CW en piochant 2 puis en défaussant 1 et ensuite vous remplacez l'arme en piochant 2 puis en défaussant 1. [LSJ 3/2/2005](#)

Peut être joué en sup. après déclaration d'un S:CE, des fois que vous espérez top decker un Psyche!. [\[LSJ 20080522\]](#)

Si votre main se vide lors d'un combat sous Blood Weakens, vous ne piochez pas votre main d'un coup mais remplacez vos cartes une après l'autre. En conséquence, vous gérez l'effet de IP après avoir remplacé la 1ère carte à remplacer (et discardez down puisqu'à ce stade, votre hand size est encore de 1), puis vous piochez la 2ème carte à remplacer et gérez IP (là, vous êtes passé à une hand size de 2) etc. [\[LSJ 20100506\]](#)

Inflict

Plusieurs Inflict se cumulent, comme le font toutes les cartes par défaut. 20/4/6

Ingrid Rossler

Son pouvoir ne peut pas être utilisé dans le tour où elle est influencée dans la région contrôlée, puisqu'elle devient contrôlée à la *fin* de la phase d'influence. [\[LSJ 20010109\]](#)

Innocent Bystander

Est compatible avec un Imbued (on retirera la carte de crypte). NoR

Inscription

Le vampire qui reçoit l'Inscription doit remplir toutes les éventuelles autres conditions de la carte (en dehors de la

condition "Thaumaturgy"). Le vampire qui joue l'Inscription n'a pas besoin de satisfaire ces prérequis (en dehors de la discipline Thaumaturgy nécessaire pour jouer l'Inscription proprement dite). Un non-Anarch peut coller une Diversion via Inscription sur un autre vampire. Par contre, le vampire qui utilise l'inscription doit satisfaire tous les autres prérequis : il est seulement affranchis du prérequis "thaumaturgie" (et du coût). Donc un non-Anarch ne pourrait pas utiliser la Diversion. [LSJ 20031116]

L'effet ne peut pas être annulé par des effets qui annulent des cartes jouées. Watenda ne peut annuler un Theft of Vitae utilisé avec Inscription. [LSJ 20031203]

Si un vampire s'équipe de l'Inscription via Magic of the Smith, il ne peut mettre l'Inscription sur un autre vampire. [LSJ 20031121]

L'action est dirigée si vous ne contrôlez pas le vampire qui obtient l'Inscription. [LSJ 20031116]

Une Inscription récupérée via Pier 13 serait équipée par le possesseur du Pier. [LSJ 20090506]

Obtenue via Alastor, aucune carte de Thaumaturgie n'est mise dessus puisque l'Inscription est seulement déplacée / moved. [LSJ 20040711]

Si elle est obtenue via Alastor, puis qu'un autre de vos minions s'en équipe, il ne se passera absolument rien. L'effet d'Inscription ne se déclenche qu'une seule fois et à condition de s'en équiper de la façon usuelle (çàd via la carte jouée de votre main). [LSJ 20090506]

Un transfert via Heidelberg déplace la carte requérant thaumaturgie en même temps que l'Inscription. [LSJ 20091207]

Inspire Greatness

Ne peut être joué pendant un combat. [LSJ 20080217]
Ne peut être joué que par le contrôleur de l'acting. [LSJ 20100426] [LSJ 19990425]

Internal Recursion

Est joué avant que le combat induit par le block ne commence. [LSJ 20020204]

Obsolète : Si la version "presence" est joué, et que dans le combat qui s'ensuit Catatonic Fear est joué par le vampire qui a bloqué, contre un allié ou un vampire plus jeune, alors le bloqueur ne se détape pas. [RTR 20020501] (ceci menait à des situations zarb où Cailean avec Sniper, qui utilisait son propre set range, était obligé de striker avec le SR, entre autres ; maintenant "Do so" currently is ruled to mean "uses this effect", [PM mai 2007])

Internal Recursion est joué avant que le block-combat ne commence. [LSJ 20020204]

Intisar

On ne peut donner qu'1 pool pendant une phase d'untap donnée (template During X, do Y) [LSJ 20010716]

Invitation Accepted

Errata 10ème anniversaire : marche sur les vampires en jeu, ainsi que sur les vampires mis en jeu par la suite. Le changement de secte est optionnel, mais ne peut être choisi que lorsque l'Acceptance entre en jeu ou quand le vampire entre en jeu. [LSJ 12/2/2004]

Invoke Poison Glands

Ne peut être joué en natif sur un Wolf Companion ou un Mr. Winthrop, il faudrait pour cela l'accompagner avec Target Retainer. [LSJ 20090723]

Invoking the Beast

Si ItB a déjà été joué pour avoir +1 strength, son contrôleur ne peut plus jouer un autre ItB pour annuler une carte de Frenzy. En revanche, plusieurs ItB peuvent être jouées en Reflex (puisque l'effet reflex ne met pas en place la restriction). Si ItB est utilisé en reflex, il ne peut pas être joué ensuite en "combat" (comme le 2ème Immortal après que le premier soit directé). Quelques remarques annexes : le coût de la carte annulée par ItB est payé (pas de mention "no cost is paid"). Le coût de la carte fournissant l'effet reflex est à payer (par exemple "Devil Channel : Hands" qui coûte 1 blood). 13/9/6

Iron Heart

Le coût de la carte annulée n'est pas payé du tout (plutôt que payé puis récupéré). [RTR 20030519]

Ishtarri Kholo

Voir aussi Akunanse Kholo pour divers rulings sur les Kholo.

Island of Yiaros

Depuis CE, n'a pas de burn option inhérente. CTM
On peut taper IoY après que les 2 strikes soient annoncés. Si le strike annoncé est "hand strike", le nombre de dégâts qui sera infligé n'est pas encore fixé, bien que la force/strength actuelle soit le plus souvent indiquée lors de l'annonce. On peut aussi taper IoY pendant l'étape du choix des strikes, ou en before range. [PM] 5/3/7
Les bonus de votes permanents et non-conditionnels (Political Struggle, Foundation Exhibit, Legacy of Pander...) sont pris en compte par Island of Yiaros. 27/1/7

Jack Dawson

Si vous contestez JD, vous pouvez quand même l'équiper avant qu'il n'entre en contest. 4/6/2006

Jack Drake

Son texte n'a pas la restriction "non-titled" que l'on voit sur les autres cartes permettant de rendre un vampire Anarch. Son pouvoir permet donc de rendre Anarch un vampire plus jeune et titré. [LSJ 20080704]

Jackal

On a le bonus dès lors que notre proie contrôle un ready Follower of Set ou Assamite, même si l'action n'est pas dirigée contre votre proie. Ceci diffère du vieux ruling "un vampire, qui a un bonus de bleed si sa proie contrôle un vampire d'un certain clan (ou d'une certaine secte), obtient ce bonus si le joueur qu'il bleede contrôle un vampire de ce clan (ou de cette secte)". [RTR 19960530] [ce ruling n'est plus présent dans la page officielle ERC puisque ces bonus de bleed ont été réécrits]

depuis/erratés]. La raison en est la suivante : les bleed sont toujours dirigés. Les actions en général ne sont pas toujours dirigées. Voir aussi Suhailah. [LSJ 20010611]

Si on ne remplit plus la condition, on perd aussitôt le bonus de stealth. [LSJ 20010615]

Jacob, the Glitch

S'il est mis en jeu via la Soul Gem of Etrius, Jacob the Glitch va d'abord dans la région ready (donc il devient capa 6) et *ensuite* gagne autant de blood que sa capa (donc 6 blood). Du coup, ça devient plus compliqué de le cramer en Force of Will (une sombre histoire de turbo). [LSJ 20040523]

Si vous influencez 3 blood sur Jacob, il arrive en jeu avec 3 blood. 3/4/7

Ne comporte pas de template "during X, do Y" : votre prédateur peut utiliser deux MPA pour vous faire défausser 2 fois votre main. [LSJ 20080719]

Jake Washington

Quand il est en jeu, ce n'est pas une carte master / master card. [LSJ 20010621]

Il peut agir dans le tour où il est mis en jeu (seuls les alliés recrutés ont le "mal d'invocation"). [LSJ 20020330]

Jan Pieterzoon

Si vous avez joué un wake (7-1=6 cartes en main) et que Jan entre en jeu, votre main passe à 5 cartes jusqu'à ce que vous remplacez le Wake (les cartes "do not replace" comptent dans la hand size). 1/9/3

Jar the Soul

JtS n'inflige pas de dégâts aux vampire : un vampire vide victime de Jar the Soul subit un effet "burn blood" qui ne sert en l'occurrence à rien. [TOM 19951212]

Si c'est un Allié qui est la cible de JtS, il sera tapé mais ne perdra pas de life (les alliés ignorent les effets "burn blood"). Ceci est également valable pour JtS sup. [RTR]

On peut jouer JtS sur un minion qui est déjà tapé (il perdra 1 blood en sup). [PM]

Jaroslav Pascek

Le coût de son action spéciale serait augmenté selon le spécial d'une des cibles (un Hazimel devenu Sabbat, Etienne Fauberge, Monçada). Ce coût varierait entre l'annonce et la résolution si l'une des cibles n'était plus présente lors de la résolution (cas d'un scénario avec Ambulance, où Fauberge serait brûlé pendant le combat : le coût de l'action ne serait plus augmenté d'un blood). [LSJ 20081120]

Javier Montoya

Son texte indique "blood" et non "pool" (y'a eu errata depuis, je crois). [RTR 19960112]

Jeremy Talbot

Son pouvoir peut être ordonné parmi les autres effets de l'untap phase, selon les règles habituelles. [Anarch

FAQ]

Jerry

Si vous contrôlez Jerry, vous pouvez prendre le blood de n'importe quel Blood Brother du cercle de Chicago, pas seulement le blood des vôtres. [LSJ 20011211]

Jibade el-Bahrawi

Un sup. Govern, sup. Enchant Kindred etc. ne comptent pas comme des actions qui mettent un vampire en jeu.

En revanche, un Undue Influence en Quietus qui résulterait en un vampire mis en jeu bénéficierait du bonus de stealth. [LSJ 20091105]

Il aurait 2 stealth et paierait 1 blood de moins sur un Procurer obtenu par The Summoning, par exemple. [LSJ 20091207]

Jimmy Dunn

Si un 2ème Jimmy apparaît suite à une action (ex Possession) et que le 1er Jimmy joue Reform Body, le 1er Jimmy part part en torpeur (dû à RB) mais sera brûlé malgré tout, puisqu'il ne peut être contesté. [LSJ 19990719] [RTR 19991001]

Dans le même cas de figure, l'acting n'est pas considéré comme brûlant le 1er Jimmy et ne pourrait donc pas jouer Soul Stealing, par exemple. [LSJ 19990719] [RTR 19991001]

Si un 2ème exemplaire de Jimmy est de type "ne conteste pas" (genre avec Illusions of the Kindred), le 1er Jimmy ne brûle pas. [LSJ 19991110]

Si des Seeds of Corruption sont joués sur 2 Jimmys qui sont ensuite Bannis puis réinfluencés, le 1er brûle quand même. [LSJ 20050709]

John Paleologus

Son spécial utilise le template "during X, do Y", donc il ne peut utiliser son pouvoir qu'une fois pendant votre untap phase. 23/4/5

Jones, The

Le coût de la carte annulée n'est pas payé du tout (plutôt que payé puis récupéré). [RTR 20030519]

Si The Jones est utilisé pour annuler un Aid from Bats, il faut utiliser TJ dès que AfB est déclaré. 26/11/3

Si un strike avec une arme est annulé, on peut choisir le même strike de nouveau (et ce même si l'arme est "only usable 1 per combat" : on considère que l'arme n'est utilisée que si on parvient à la résolution du strike, ou si une manœuvre intégrée à une arme est utilisée). 18/12/3 LSJ 20010625

Ne peut pas être joué sur un strike fourni par une carte en jeu, telle qu'une Flash Grenade ou un .44 (notez que dans le lien suivant, il faut lire « can't » et non « can » [LSJ 20071023]). Visiblement, The Jones s'est pris un ninja erratum : l'ancien « cancel the opposing minion's strike as it is declared » de la version Final Nights a été changé en « cancel the opposing minion's strike card as it is played » depuis son reprint en Lord of the Night. [texte en ligne, version LotN] On peut toujours utiliser sup. TJ pour annuler un Aid from Bats ou une Thrown Gate [LSJ 20071023]

Joseph O'Grady

Son pouvoir utilise le format "during X, do Y" et ne peut donc être utilisé qu'une fois par referendum. 3/3/7

Josef von Bauren

Si Port Authority est en jeu, la victime du pouvoir de Josef remplace normalement sa carte. [LSJ 20081121]
Si la DPA est obtenue via Powerbase :LA et utilisée avec le spécial de Josef, puis que la carte défaussée par la victime requière un Anarch, alors vous pouvez détapier un Anarch ready. [LSJ 20081121]

Journal of Hrorsh

L'action pour s'équiper du JoH proprement dit ne fournit pas de compteur. [LSJ 20100207]

Jozz

D'éventuels Orun sur Jozz ne changeront rien vis-à-vis de son pouvoir, puisqu'un Orun sur Jozz n'affecte pas la façon dont Jozz perçoit d'autres cartes (tels que des vampires), mais la façon dont les autres cartes perçoivent Jozz. [LSJ 20100211]

Jua Vema

Les dégâts de Daring the Dawn seraient gérés comme des dégâts normaux (sous réserve qu'il y ait eu un combat après que DtD est joué, étant donné que JV ne peut être joué qu'en combat). [LSJ 20100108]

Judgment : Camarilla Segregation

Depuis CE, un joueur peut brûler un vampire pendant la master phase et non la minion phase. CTM
Plusieurs J:CS se cumulent, comme toutes les cartes le font par défaut (Army of Rats serait cumulatif s'il n'avait pas un errata qui l'interdisait). [LSJ 20020123] [LSJ 20022506]

Les Sabbat et les Independent sont non-Camarilla. [LSJ 20010716]

(vieux) Errata : un joueur peut cramer un vampire pendant la master phase et non la minion phase. [card text]

Julia Prima

Si vous voulez bleeder qqn d'autre que votre proie, c'est forcément avec son pouvoir : on ne peut pas lui faire faire un Govern simple pour bleeder le pred. 3/6/3

Vous pouvez utiliser son bonus de bleed puis jouer Conditioning, ou l'inverse (dans le cas inverse, son bonus fait l'objet d'une "utilisation/use" et non d'un "jeu/play", donc ne subit pas la restriction "you cannot *play* another action modifier to further increase the bleed for this action". 5/6/3

Julio Martinez

Il peut utiliser son pouvoir plusieurs fois par action (comme Maris Streck). [LSJ 20040614] 29/10/3

Julius

Si Julius va en torpeur "normalement", un Fame sur lui s'active avant qu'il brûle par sa capacité. 10/3/5 LSJ 20011121

Justicar Retribution

Depuis DS, requiert un vampire Camarilla. CTM
Pour savoir si les vampires bleedent à 3+, on compte le bleed qu'aurait chaque vampire s'il essayait de bleeder sa proie. [RTR 19980623]

Il n'y a pas vraiment de "termes du vote" à choisir avec Justicar Retribution. Comme pour Domain Challenge, l'effet est appliqué en examinant les potentielles cibles lors de la résolution du referendum. [LSJ 20030519]

Un sup. Spying Mission n'entre pas dans le calcul, puisque le bonus de bleed ne s'applique qu'en cas de bleed réussi et non de simple "essai" / attempt. [LSJ 20090510]

Brûlerait Arika avec une Pentex, Rabbat avec Legendary Vampire, un vampire avec +2 bleed dont le contrôleur a reçu une Major Boon de sa proie. [LSJ 20100527]
Ne brûlerait pas un Inner Circle avec Mary Anne Blaire en jeu. [LSJ 20100512]

Kali's Fang

Depuis FN, inflige (strength +1) dégâts aggravés. CTM

Kalinda

Depuis FN, son action spéciale coûte 2 blood. CTM

Kamiri Wa Ithero

Si Kamiri est bloquée par un allié, ce dernier brûlera à la fin de l'action même si Kamiri est brûlée pendant le combat. Son effet est déclenché au stade du block-combat et est retardé à la fin de l'action. [LSJ 20071011]

Karen Suadela

Unmasking n'affecte que les alliés et non Karen, les alliés conserveraient donc leur +1 intercept contre elle. Elle demeurerait Prince si Fall of the Camarilla était en jeu ; si elle perdait ensuite son titre de Prince, elle perdrait cette immunité et deviendrait immédiatement

Indépendante. Si vous contrôlez 3 Brujah dont Karen et que Recalled to the Founder est en jeu, vous pouvez choisir Karen, auquel cas elle ignore l'effet de RtfF ; ou vous pouvez choisir un des 2 autres Brujah et le cramer. [LSJ 20081120]

Sous Torpid Blood, ses actions entreprises en torpeur ne coûteraient pas 1 blood de plus ; elle sortirait un vampire plus vieux de torpeur sans pénalité ; en revanche, un vampire plus jeune qui la sortirait de torpeur demeurerait affecté et devrait donc payer un blood supplémentaire. [LSJ 20081120]

De multiples précisions sur ce qu'implique son immunité : si elle est en torpeur, son contrôleur paierait 1 pool du Dragonbound. On peut la choisir pour l'effet de Blood Trade, mais on ne peut lui retirer de sang et tout sang qu'on voudrait lui donner irait à la banque. Vous n'auriez pas besoin de révéler la 1ère carte de la library sous Veil of Darkness. Elle ne peut appeler le referendum pour brûler the New Inquisition. Un referendum de chasse au sang / blood hunt serait appelé si elle diabolisait un

vampire plus jeune, sous Fueled by Heart's Blood (avec moins de compteurs que la capacité de Karen). Sous Restricted Vitae, elle peut chasser normalement sans problème ; elle ne peut entreprendre l'action de chasse alternative ; elle peut être désignée comme cible d'une action de chasse alternative, mais ne perdrait pas de blood (et le vampire qui chasse n'en gagnerait pas). Sous Nightmares upon Nightmares, son contrôleur peut cramer une carte de sa main s'il le souhaite, mais quoi qu'il arrive elle ne sera pas tapée par NuN. Les locations sur Karen (comme Palatial Estate) subiraient l'effet de Conquest of Humanity. Enfin, elle ne pourrait entrer en combat avec un Imbued via l'action fournie par Break the Code. [LSJ 20100121]

Sous Blood Weakens, elle remplacerait toute carte de discipline jouée. Toujours sous Blood Weakens, si elle diabolisait un vampire, elle serait également immunisée à l'effet d'immunité fourni par BW : si elle perdait par la suite son statut de Prince, elle subirait donc l'effet de BW, dans ce cas de figure. Idem en remplaçant Blood Weakens par Slow Withering : elle ne paie pas 1 de plus, mais ne reçoit pas non plus l'effet d'immunité fourni par SW lors d'une diablerie. [LSJ 20100121]

Karsh (ADV)

Seule la carte dont le nom est "Blood Hunt" peut être jouée, pas une carte comportant le mot-clé "blood hunt". [LSJ 20100518]

Kaymakli Fragment

Un minion ne peut entreprendre plus d'une fois une action fournie par une carte en jeu. Même si KF fournit 2 actions différentes, il s'agit de la même carte en jeu. Bref, un Midget avec KF et sous Danse Macabre pourrait entreprendre l'action de pioche et se détaper, mais ne pourrait ensuite entreprendre l'action pour donner 3 blood à un vampire incontrôlé. [LSJ 20081006]

Kaymakli Nightmares

Si un vampire Merged est dans la région incontrôlée au moment où KN est joué, les 2 cartes (base+advanced) repartent dans la crypte. [LSJ 20080118] En revanche, une seule carte de crypte est déplacée ensuite dans la région incontrôlée, puisqu'on considère qu'un seul vampire a été affecté. [PM 8/2/9]

Keep it Simple

Ne peut que réduire le bleed, même si le stealth est négatif. [LSJ 20100319]

Kemintiri

Extrait de [West Séide Story](#) :

-Kemintiri mergée n'autorise qu'elle même (et pas son contrôleur) à jouer des cartes de Ventrue, Camarilla, Justicar. Donc pas d'Hostile Takeover ni de Temptation of Greater Power avec elle.

-si Kemintiri est super sayan et joue Closed Session en tant que Justicar, (edit/REVERSAL du 10/8/7, suite au [RTR 7/7/7](#)) elle peut le jouer et sera considérée comme camarilla pour les effets de CS pendant le referendum (là encore une lingering effect), donc elle

pourra s'exprimer. C'est un REVERSAL de "elle ne pourra pas annoncer ses voix (en admettant qu'elle soit toujours Indépendante)". [LSJ 20050131] "

Son pouvoir de super guerrier ne s'applique qu'aux minion cards et non aux master cards. [LSJ 20050721] Si Fall of the Camarilla est en jeu, Kemintiri peut quand même jouer des cartes requérant un Justicar. [LSJ 20050302]

Kerrie

Les dégâts du strike "ranged" proviennent de l'arme et peuvent donc être modifiés par des effets qui modifient les dégâts de mêlée de l'arme, tels que Sword of the Righteous ou Baal's Bloody Talons. [LSJ 20051220] Peut être utilisé à long range avec un strike comme Vengeance of Samiel 21/11/5 ou Pushing the Limit (ce qui donnerait strength+3 ranged damage en potence sup). [LSJ 19/10/2006]

Le Kerrie devient hors jeu / out of play après la résolution du strike : cette dernière se termine avant que l'on regarde si le vampire part en torpeur. Ca veut dire qu'on ne peut jouer Amaranth qu'une fois que le Kerrie est hors jeu. Si on Amaranthait un vampire qui avait utilisé dans un round précédent le Kerrie, ce dernier brûle, tout comme une arme contestée brûle lorsque son porteur brûle. [LSJ 20090411]

Kestrelle Hayes

Kestrelle est groupe 5. Il y a eu erreur d'impression sur la version promo. La version Sword of Caine est la bonne. [LSJ 20070117]

Keystone Kine

La formulation et/ou signifie que si vous avez les 3 disciplines, vous pouvez jouer les 3 effets (ou en ignorer certains, à définir au moment où vous annoncez l'action). 23/6/8 [LSJ 20080811]

La/les discipline à utiliser est/sont choisie(s) au moment de l'action ; en revanche, en obf, vous ne choisissez l'allié qu'au moment où l'action est réussie. [LSJ 20080608]

Un allié Red List brûlé de cette façon déclencherait les Trophy. Ceci est vrai même si le bleed a été redirigé ailleurs que sur votre proie. [LSJ 20080608]

Indépendamment de la cible finale du bleed, si l'allié est François "Warden" Loehr, l'action ne coûte pas 1 blood de plus (l'action demeure un bleed, ce qui ne cible pas F"W"L). [LSJ 20080608]

Comme toute carte split discipline, interagit avec les cartes nécessitant telle ou telle discipline. Si vous jouez la version nec, vous gagnerez 1 pool avec Tower of London. [LSJ 20080714]

Peut être joué par Grey Thorne, qui gagnera 1 life si l'action est successful (rappel : le texte des "vieux" alliés "If a card would give him blood, give him life instead" n'apparaît plus dans les nouveaux, puisque ce texte est directement intégré au livret de règles). [LSJ 20080701]

Khabar: Glory

Si le vampire avec Khabar: Glory n'est pas en jeu lors de la prochaine untap (genre Banishment), alors le K: G sera brûlé à la (nouvelle) prochaine untap du contrôleur suivant le moment où le vampire reviendra en jeu (genre le vampire joue K: G au tour X, se fait bannir dans le même tour, est influencé au tour X+2, le K: G brûlera à

l'untap X+3, sauf effets exotiques genre changement de contrôleur etc.). [LSJ 20071002]

S'il est contesté par un joueur (votre K: G ne brûle pas tant qu'il est contesté, étant hors jeu) puis que ce dernier yield, votre Khabar: Glory brûlera quoi qu'il arrive à votre prochaine untap (le "your next untap phase" est fixé au moment où vous jouez la carte). [LSJ 20080718]

Khay'tall, Snake of Eden

Il jouerait Charming Lobby à 2 stealth. 13/10/4

Khazar's Diary (Endless Night)

L'action pour mettre en jeu un Wraith ally est non dirigée, quelle que soit la défausse d'où vient le minion (puisque les défausses/ash heap ne sont pas contrôlées). [LSJ 20071019]

Un vampire brûlé du fait d'une auto-contest « forcée » (typiquement influencer un vampire unique que l'on contrôle déjà) n'apporte pas de compteur au Khazar's Diary. [LSJ 20080208]

Le Wraith créé peut agir immédiatement, puisqu'il est mis en jeu sans être recruté. [LSJ 20080426]

Si un Wraith brûle, cela signifie seulement qu'un allié non unique brûle, même si la carte qui le représente est un (anciennement) minion unique. Cela ne comboterait donc pas avec Daemonic Possession, par exemple (dans le cas de figure où la carte qui représente le Wraith a brûlé depuis plusieurs tours). [LSJ 20080427]

Les Wraith ne sont pas uniques et n'entrent donc dans aucune contest. [LSJ 20080611]

Plusieurs KD en jeu gagnent chacun un compteur lorsqu'un minion unique brûle. [PM 17/5/9]

Khoobar Towers

X représente le coût de allié : coût en pool si l'allié coûte du pool, ou coût en blood s'il coûte du blood. [RTR 20020501]

On peut donc impacter la metagame avec une Shambling (et gagner 3 pool) ou un Reanimated Corpse (et gagner X pool). 27/7/6

On peut Khoobariser un Imbued et on gagnerait son coût (qui est sa starting life). LSJ 3/17/2006

Kindred Coercion

Contrairement à ce que le nom de la carte pourrait laisser croire, en simple KC peut également annuler les votes des Alliés qui ne sont pas plus vieux que l'acting vamp/minion. En sup, KC peut également changer les votes des alliés (note perso : je ne vois foutrement pas à quoi pouvait servir ce ruling et encore moins à qui il s'appliquait, vu que le Herald n'existait pas à l'époque). [TOM 19960205]

KC ne peut pas *changer* les voix des vampires qui n'ont pas encore voté, mais peut annuler les voix des vampires qui n'ont pas encore voté (et changer les voix des vampires qui ont annoncé leurs voix). [RTR 19991001] [LSJ 20020710]

Changera les voix utilisées dans le sous-référendum des Priscii. Idem marche en inf. sur des Priscii.

[url=http://groups.google.com/group/rec.games.trading-cards.jyhad/msg/99b2f967bfd192cd][LSJ 20000214][url][PM 16/6/9]

Kindred Intelligence

Est compatible avec un Imbued (on déplacera la carte de crypte). NoR

Kindred Segregation

KS n'a pour effet que d'obliger à repayer les coûts en pool pour conserver l'allié. S'il y a des coûts en blood, il n'y a pas besoin de les repayer pour garder l'allié - ceci est explicite dans la version CE. [LSJ 20001113] [RTR 20010710] 2/5/4

KS peut être appelé même s'il n'y a pas d'allié en jeu. [RTR 20010710]

Le coût de recrutement d'un Imbued est de zéro. 1/5/6

Kindred Society Games

La dernière phrase est vague. A remplacer avec "If the vampire doesn't untap but instead moves the Society Games on, but there is no tapped younger vampire to move it to, Society Games is burned instead." [RTR 19941109]

Si un vampire a 2 KSG, chaque exemplaire exerce son propre effet sur le vamp. Il faudrait donc que ce dernier brûle 2 blood pour se détaper. Si le vamp ne se détape pas normalement, alors les 2 KSG sont déplacés à un autre (ou à 2 autres) vampire(s), bien que le vampire pourrait brûler 1 blood pour empêcher un des KSG de se faire la malle. [RTR 19951017]

Si KSG est sur un vampire tapé (avec du blood) et qu'il n'y a pas de plus jeunes vampires tapés à l'untap, alors le contrôleur peut "choisir" de rester tapé et de le refile. Sans cible légale à qui refile KSG, la carte est brûlée. [PM]

King's Favor

Si King's Favor est joué par Mata Hari, elle obtient les 3 voix mais ne bénéficiera d'aucun effet supplémentaire. [LSJ 20080421]

King of the Mountain

Si un vampire tape pour X dégâts en hand strike et que l'opposant a KotM et Flesh of Marble, ce vampire se prend quand même X dégâts. [LSJ 20010815]
Les dégâts de KotM sont environnementaux. 27/12/3

Kiss of Lachesis

Est une action de "move card" et non une equip action. [LSJ 20011203]

L'effet TEM ne peut être utilisé pour récupérer Ankara Citadel. [LSJ 20020726]

Kiss of Ra

Depuis CE, Kiss of Ra termine l'action / ends action (avant, l'action était bloquée par le KoR lui-même). Cela n'apparaît pas dans les Card Text Migrations.

Kiss of Ra peut être joué par un vampire acting en torpeur. [LSJ 19970325]

L'action n'est pas bloquée par le minion qui tentait de bloquer. Le minion ne bloque pas et n'est pas tapé. Il n'y a pas de combat après un KoR en inf. [LSJ 20010618]

Change of Target ne peut être joué après Kiss of Ra. [LSJ 20021216]

On ne paye pas le coût de l'action après un KoR. 6/8/4

Kostantin, Baro of the Caravan

Son pouvoir ne lui permet de voler qu'un seul équipement. [LSJ 20080808]

Kpist m/45

Ne fournit qu'une manoeuvre par combat. [LSJ 20070928] [texte en ligne]

Ne combote pas avec des Caseless Rounds en raison de la restriction sur le nombre de sources d'additionnels. 25/7/8

Kraken's Kiss

Comme pour Faceless Night, la clé est la forme passée du verbe - les dégâts passés (et les bloqueurs passés pour FN) ne sont pas comptés. Le vampire qui joue KK n'est concerné que par les dégâts effectués à la même étape de résolution et dans la suite du combat. [LSJ 20010610]

L'effet steal blood de la version sup est utilisable dans le même round que l'effet de +1 strength, sous réserve que vous ayez un strike additionnel. [LSJ 20021029]

Si le strike de Kraken's Kiss est annulé (The Jones, Primal Instinct, etc.), la totalité de l'effet est perdu. [LSJ 20030130]

Krassimir

Son pouvoir ne peut être utilisé que lorsqu'il est bloqué, ce qui signifie que l'action se résout, donc la NRA entre en jeu. [LSJ 20011217]

Kurt Densch

On ne peut utiliser son pouvoir avant de remplacer un Wake with Evening's Freshness. [LSJ 20090826]

Kyoko Shinsegawa

Son pouvoir est à la fois un défaut (elle ne peut pas chasser via la méthode habituelle) et un bonus (une action spéciale de chasse). Si d'autres moyens exotiques de chasser sont en jeu (genre Restricted Vitae ou Legacy of Caine), alors elle a le choix de la méthode. [LSJ 20060306]

Si elle chasse et que Foul Blood est joué, Kyoko vole 0 blood (Foul Blood affecte une chasse normale comme une chasse alternative) et elle prend ensuite 1 dégât. [RTR 19 mai 2003], REVERSAL de [LSJ 20020804]

Si elle chasse et que Masquerade Endangered est joué, elle ne gagne pas de blood. Idem avec Vampiric Disease. [LSJ 20020804]

Strained Vitae Supply abaisserait son stealth. [LSJ 20020804]

Elle volerait 2 blood si elle avait un Aaron's Feeding Razor, ou si elle était Sabbath et qu'elle bénéficiait du Hungry Coyote. 3/9/3

Elle ne peut chasser 2 fois dans le tour, avec son pouvoir (la NRA s'applique car il s'agit d'une action permise par une carte en jeu). 27/10/4

Si elle est Anarch, elle volerait un blood de plus avec Hospital Food. [LSJ 20090113]

Lady Constancia

Vous défaussez une carte au hasard et ensuite (une fois que vous savez quelle carte est défaussée), vous choisissez n'importe quelle autre carte de la défausse pour remplacer. [LSJ 20080208]

Son pouvoir peut être utilisé même si votre bibliothèque est épuisée, puisque votre hand size est supérieure au nombre de cartes en main au moment où vous défaussez (auquel cas vous cherchez continuellement à remplacer la carte manquante). [LSJ 20080208]

Vous pouvez brûler l'Edge et dépenser une Discard Phase Action si votre main est vide et votre bibliothèque épuisée, mais vous ne récupérerez rien de la défausse. [LSJ 20080208]

Son pouvoir peut être comboté avec celui de Rachel Brandywine, çad mélanger la carte défaussée au hasard dans la library.

Si le remplacement de la défausse est différé (Port Authority), vous ne récupérerez la carte qu'à la prochaine untap et le remplacement proviendra de la library et non de la défausse (comme pour le pouvoir d'Agaitas, qui ne fonctionne pas sur les cartes à remplacement différé). [LSJ 20080208]

Lapse

Une victime d'un Lapse ne peut utiliser la manoeuvre d'une arme. 3/1/4

Last Stand

Pendant la minion phase, son effet s'active une fois que l'action est complètement finie. Vous avez donc le temps de jouer Voter Cap / Enkil Cog / Freak Drive / Taste of Vitae / Cat's Guidance / Change of Target, de détaper Luke Fellows, de gagner un blood du Perfectionist, de brûler un blood d'un Forced Marchn d'utiliser le pouvoir d'Alexandra avant que LS ne s'active. De même, en tuant votre proie avec un vote, vous ferez perdre 1 pool à votre nouvelle proie si vous contrôlez Lutz avant activation de LS ; idem on gagnerait 2 blood avec Alvaro. On doit également gérer les effets de Scorn of Adonis, Treachery, Soul Gem, Epikasta, Deep Song, FBI Special Affairs Division, Blissful Agony, Steely Tenacity avant activation de LS. On brûlerait un Tupdog avant activation de LS. On ne remplacerait pas Unmasking avant activation de LS. On récupérerait un Kerrie à la fin de l'action, avant activation de LS. [LSJ 20090731]

Heidelberg Castle ne peut être utilisé avant que LS ne s'active. [LSJ 20090731]

Sous First Tradition, on peut choisir de ne pas jouer ce nouveau tour. Il n'y a pas de "phase" entre 2 tours. Si vous contrôlez un Malk via Malkavia Dementia, ce dernier est sous votre contrôle avant votre untap et ne l'est plus lors de votre untap, que vous choisissiez de jouer ce nouveau tour ou non. [LSJ 20090731]

Lay Low

Un vampire sauvé par Lay Low, qui demeure en région incontrôlée, ne peut être affecté par le pouvoir de Carlton, ni Sixth Trad. etc. [LSJ 20090505]

Lazar Dobrescu

Il ne peut utiliser son pouvoir si son contrôleur n'a plus de vamp dans sa région incontrôlée. [LSJ 19990215]

Est compatible avec un Imbued (il volera 1 compteur

d'une carte de crypte Imbued, mais doit le donner à un vampire). [NoR](#)

Le Dinh Tho

Vous ne voyez pas la carte remplacée. [16/10/8](#)

Leadership Vacuum

LV compte la totalité des voix que le vampire a (et pas simplement le nombre de voix que le titre confère). Par ex Jaroslav avec Legendary Vampire, X = 5. Pour Angelica qui a eu 20 voix additionnelles via des Political Struggles, X = 23. En revanche, les voix conditionnelles ne sont pas comptées. Donc Sundown, la voix supplémentaire quand on a le bon clan quand on a un certain Feestake, Paragon et Aura of Invincibility ne comptent pas. Pour Genevieve, X = 0 (sa voix supplémentaire n'est valable que lors d'une action politique). Pour Gratiano, X=0. Pour un Baron avec un Firebrand, X = 2 (vu que la voix supplémentaire de Firebrand n'est comptée que lors d'une action politique). Pour Carna, X = 1 quand un Beyond Reproach est en jeu (idem car la voix de moins ne compte que lors d'une action politique). [\[LSJ 20040518\]](#) [\[LSJ 20041022\]](#)

La victime de LV peut ordonner les effets "Burns X pool" et "if he controls a ready vampire with a capacity above 7 or with a title, burn this card" (et peut donc éviter la perte de pool si elle a un vamp ready de capa >7 et/ou titré). [4/6/4](#)

X = 0 pour un Priscus. [26/3/7](#)

Vous pouvez choisir de perdre 3 pool si vous contrôlez un vampire de capa > 7 (ou un titré), avant que LV ne crame. [\[LSJ 20080903\]](#) C'est subtilement différent du cas Marijava Thuggees Vs Society of Leopold (cf. BoC) : la condition "During his or her untap phase, if he or she controls a ready vampire with a capacity above 7 or with a title, burn this card." est belle et bien constamment vérifiée (comme pour les Thuggees), simplement son effet demeure un effet qui peut être ordonné parmi les autres effets d'untap.

Leandro

La décision de perdre 1 pool ou tous ses transferts est à prendre pendant l'untap. [\[TOM 19951208\]](#)

La victime doit choisir. Il n'y a pas de choix par défaut. Si les joueurs oublient tous de gérer le pouvoir de Leandro, il faut remédier à la situation, mais obliger le joueur à payer 1 ou à perdre ses transferts n'est pas la bonne solution. [\[LSJ 10-DEC-2002\]](#)

C'est néanmoins la solution de faire perdre les transferts que je retiens. La théorie, c'est bien, la pratique, c'est mieux. [\[Stone 2/4/7\]](#) [4/6/4](#)

On ne perd que la capacité d'effectuer des transferts : on ne saute pas carrément la phase d'influence. Donc des Choir jouées en inf ne resteraient pas en jeu. [\[LSJ 20011230\]](#)

Peu importe que Leandro ne soit plus sur la table au moment de la phase d'influence. Son effet se déclenche durant l'untap et devient indépendant de la présence de Leandro. [\[LSJ 20030501\]](#) [24/7/9](#)

La prochaine d'influence n'est pas nécessairement la phase d'influence du même tour pendant lequel le pouvoir de Leandro a été activé (Last Stand). [24/7/9](#)

Si un joueur ne bénéficie pas de ses transferts pendant sa phase d'influence, il peut toujours jouer des Govern

the Unaligned en supérieur / utiliser la Powerbase: Montreal, une Arcane Library, ramener un jeu un vampire sous Descent into Darkness, voler un vampire avec le Grand Temple of Set etc. [\[LSJ 20100527\]](#)

Leather Jacket

Si un minion s'équipe d'une Leather Jacket qu'avait un autre minion, il se détape à la fin du tour. [\[LSJ 20010810\]](#)

Si un malk s'équipe de la LJ via Madness Network, il se détape à la fin du tour en cours. [9/12/3](#)

Leech

Vous pouvez brûler 1 conviction, ou n'importe quelle conviction, voire toutes les convictions. Le [1 CONVICTION] du texte en ligne se réfère à l'icône de conviction et n'indique pas qu'une seule conviction puisse être brûlée. [\[LSJ 20081125\]](#)

Left for Dead

En admettant que des Blood Brothers Ambush soient brûlés en combat et ensuite sauvés par LfD, les BBA brûlent encore quand le combat s'arrête (texte de BBA). On ne peut jouer LfD sur le BBA si ce dernier brûle du fait que le combat s'arrête, puisque LfD exige que l'allié soit brûlé pendant le combat. [\[LSJ 20011003\]](#)

Si un allié est brûlé en combat après avoir bloqué et que LfD est joué, l'opposant ne peut jouer Psyche!, puisque le minion n'est pas ready quand le combat s'arrête (il est en train de brûler), ce qui est un prérequis pour jouer Psyche! [\[LSJ 20011005\]](#)

Si l'Escaped Mental Patient brûle du fait qu'il strike en aggravé, puis est sauvé par LfD : alors il brûle de nouveau. [3/5/4](#)

Si l'allié est Red List, brûlé en combat puis sauvé par LfD, on ne peut activer de Trophy. S'il entre par la suite en combat (via un nouveau rush), LfD le brûle (en combat) donc déclenche l'activation de Trophy. [\[LSJ 20080424\]](#)

Si un allié avec LfD bloque, il se tape avant d'entrer en combat (et de brûler a priori) ; s'il est ensuite sauvé (de la mort via le texte de LfD) via Heaven's Gate, il part tapé dans la région incontrôlée. [\[LSJ 20080425\]](#)

Legacy of Caine

Si le vampire avec LoC chasse, il doit entreprendre l'action dirigée contre un vampire, quand bien même il n'y aurait que des vampires vides à cibler. [\[LSJ 19970224\]](#)

Quand on chasse sur une cible vide, l'action de chasse Legacy of Caine est successful si elle n'est pas bloquée ; simplement elle n'aura pas d'effet (on vole zéro point de sang). [\[LSJ 19970224\]](#)

S'il n'y a pas de cible du tout (genre aucun autre vampire en jeu), alors le vampire avec LoC ne peut pas chasser du tout. [\[LSJ 19970224\]](#)

Si le vampire avec LoC a une restriction du style "ne peut pas gagner de blood" (ex Vampiric Disease), alors le sang volé part à la banque. [\[LSJ 20010809\]](#)

Quand on chasse sur un vampire vide, la chasse n'est pas successful (bien que l'action le soit) [\[LSJ 20050620\]](#)

Legacy of Pander

Depuis SW, plusieurs LoP ne donnent pas lieu à un cumul

de voix. [CTM](#)

Donne à chaque Pander non titré 1 voix et non 1 voix additionnelle. On peut avoir plusieurs LoP en jeu, mais les Pander n'auront en tout et pour tout qu'une seule voix. C'est similaire au cas où plusieurs Rumors of Gehenna sont en jeu - le seul avantage est qu'il faudra plus d'actions pour enlever le bonus. [[LSJ 20001027](#)] [27/12/4](#)

Si un vampire sous l'effet de LoP devient Légendaire, les +2 voix se cumuleront avec la voix de LoP. [[LSJ 20020609](#)]

Legacy of Pander ne donne pas de titre aux panders qui en bénéficient ; LoP peut donc être appelé par Lena Rowe. [4/3/5](#)

Legacy of Power

Legacy of Power peut être utilisé si un de vos vampires est en combat avec un allié. En ce cas, le vamp part en torpeur et il n'arrive rien à l'allié. [[RTR 19960112](#)]

Peut être joué après que Illusion from the Kindred soit joué. L'Illusion irait en torpeur. Un vampire détapé tel que Francois Villon pourrait jouer IotK et LoP. L'Illusion est quand même retirée de la partie, après être partie en torpeur. [[LSJ 20020315](#)]

Si Psyche! est joué en réponse à Legacy of Power, cela empêche les 2 vampires de partir en torpeur.

[[LSJ20021126](#)]

On peut jouer Wake + Legacy of Power, même si le Wake a été pioché au début du combat (genre via Michael Luther). [[LSJ 20100527](#)]

Legendary Vampire

Depuis FN, ne donne des bonus qu'à un vampire qui vient d'être influencé. [CTM](#)

Un Priscus avec LV aurait 2 voix dans le referendum principal et 1 voix dans le sous-referendum priscus. [29/6/4](#)

Legion

On peut mettre en jeu un Fledgling même si on n'a plus de cartes en main. [9/12/4](#)

Legwork

On n'a besoin d'avoir 0 intercept que pour jouer Legwork : ensuite, on peut parfaitement gagner du tercept supplémentaire avec d'autres sources. [22/1/4](#)

Leila Monroe

Si Fall of the Sabbat est en jeu, elle peut utiliser son pouvoir, ce qui a pour effet de rendre la secte sous-jacente de la cible Sabbat. La cible demeure Indépendante et Anarch tant que FotS est en jeu et deviendrait Sabbat une fois que FotS quitte la table. [[LSJ 20070924](#)]

Lesser Boon

Une fois LB joué, l'action se résout immédiatement : il n'y a pas de nouvelle tentative de block possible (ce n'est pas un effet de type 'action continues as if unblocked'). On peut toujours jouer des effets exotiques modifiant la résolution, tels que Spying

Mission. Cela rend le scénario suivant possible : Etrius bleede, la proie ne bloque pas, la petite proie bloque via Eagle Sight puis joue LB. La proie d'Etrius se prend le bleed sans possibilité de déflécter, puisqu'on a atteint la résolution. [[LSJ 20071023](#)]

Errata : LB est joué au moment où le block serait sur le point de réussir ; l'action se résout comme si elle était non bloquée à la place ("instead"). Le block n'est donc pas successful, ce qui influe sur Forced Awakening, Change of Target, Venenation etc. [[RTR 080808](#)] Ceci rend sans doute caduc **LB ne peut être joué que si l'action est bloquée : le minion qui a réussi la tentative de block est tapé. Il pourrait jouer Cat's Guidance.** [[LSJ 20080116](#)]

Libertas

Contrairement à Blessing of Chaos ("If this vampire attempts to block"), celui de Libertas ("while this anarch is [...] attempting to block") implique que l'acting pourra payer des cartes de dominate ou de presence avec le coût habituel, si la tentative de block du vampire avec Libertas échoue (tout du moins, avant le combat, bien sûr). [[LSJ 20080818](#)]

Life Boon

Depuis VtES, vous prenez 1 pool durant l'untap du joueur que vous avez sauvé (et non durant le vôtre). Depuis SW, ne donne pas de VP si vous êtes ousté avant d'avoir eu ce VP. [CTM](#)

Si un joueur est sauvé plus d'une fois par des LB, les LBs font la queue pour les VPs, plutôt qu'un contentieux sur le prochain VP. [[RTR 19951017](#)]

Si un joueur atteint un score de pool négatif, celui qui joue LB doit lui donner suffisamment de pool pour qu'il repasse en positif. [[RTR 19970630](#)] A noter par ailleurs qu'on ne peut jouer LB si cela n'amène pas le joueur à au moins 1 pool. [20/9/4](#)

Si un joueur sauvé par LB gagne un demi-VP (genre en tournoi), celui qui a joué LB gagne le 1/2 VP. LB n'est pas brûlé jusqu'à ce qu'un total de 1VP soit attribué.

[[RTR 19991206](#)] [21/6/4](#)

Cas de figure : joueur A et sa proie B meurent simultanément. Une LB est jouée cross-table sur A. A donne le VP qu'il vient de gagner à celui qui a joué LB (il gagne quand même 6 pool). Si LB avait été jouée sur B, A n'aurait pas le VP de la "mort" de B. Ca veut dire qu'on résout LB avant d'octroyer des VP. [[LSJ 20021029](#)] [20/9/4](#)

Si on vous a sauvé par LB et que vous commencez votre untap à 1 pool avec une Anarch Revolt en jeu, celui qui vous a sauvé n'a pas l'opportunité de prendre 1 pool avant que l'AR ne vous tue, que vous le vouliez ou non. En effet, l'ordre dans lequel vous gérez les effets d'untap ne s'applique qu'aux effets qui vous obligent à faire quelque chose, ou qui vous permettent de faire quelque chose. LB ne tombe dans aucune de ces 2 catégories, par conséquent la seule façon de laisser celui qui a joué LB prendre du pool serait de passer la main, ce qui est impossible sans que l'effet obligatoire d'AR ne soit géré. On peut aussi le comprendre en prenant le contre-exemple : si on passait la main et que les autres déclinent d'utiliser des effets d'untap, alors l'untap se terminerait sans que l'AR ne soit gérée, ce qui est impossible. [[LSJ 20090116](#)]

LB ne vole pas rétroactivement un VP déjà gagné par un joueur avant qu'il ne soit sauvé par LB. [[url](#)][[LSJ 20090422](#)]

Lorsque A et sa proie B sont tués simultanément et que A est sauvé par LB, B peut encore être sauvé par une autre LB avant que A ne gagne le VP de la mort de B. [LSJ 20090422]

A joue Parity Shift, B (qui a 5 pool) perd 5 pool. C, qui a 1 pool, en reçoit au moins 1. C peut jouer Life Boon sur B sans qu'il n'y ait de joueur ousté. [LSJ 20100527]

Lightning Reflexes

En sup, il faut payer 1 blood puis brûler X blood pour gagner X additionnels. 18/10/4

Doit être joué après avoir résolu la 1ère paire de strike. On définit X à ce stade et X peut être zéro. 27/11/3

Si X=0, on ne gagne pas d'additionnel, donc on peut le jouer plusieurs fois histoire de cycliser. La règle disant qu'on ne peut gagner qu'une seule fois un/des additionnel(s) n'intervient pas. [PM]

Lilith's Blessing

"Bahari" n'est qu'un mot-clé, au même titre que "Ammo" est un mot-clé. [LSJ 20100516]
Ne fonctionne qu'avec les cartes "master: Discipline" et non avec les cartes non-master: discipline qui confère un niveau de discipline. Pas de combo avec Infernal Pact, Spontaneous Power etc. [LSJ 20100619]
Vous pouvez échouer dans votre recherche et quand même gratter 3 blood. [LSJ 20100412]
On peut placer une master Abombwe sur un vamp non-Laibon ou un vamp qui n'a pas Protean. 17/5/10

Liquidation

S'il y a moins de 7 cartes dans la library, on ne peut pas la jouer du tout, en raison de la formulation "do X to do Y", où X (brûler 7 cartes de library) représente un coût nécessaire pour produire l'effet Y (gagner 3 pool). [LSJ 20070901] 21/3/7

Living Manse

Depuis SW, permet d'arrêter le combat avant que le range ne soit déterminé. CTM

Loki's Gift

Le +1 stealth de Loki's Gift n'est pas le "usual +1 stealth", donc Igo ou Zoe + protean (qui n'ont pas le "usual +1 stealth") joueraient LG à 1 stealth, tandis que Le Dinh Tho + protean (qui à -1 stealth tout court sur les actions de chasse) le jouerait à 0 stealth. [LSJ 20081203]

Loner

Loner ne s'intéresse qu'aux minions que vous contrôlez durant votre phase d'influence. Si vous avez eu d'autres gus qui ont agi mais que vous ne contrôlez plus lors de cette phase (genre ils se sont fait brûler/retirer de la partie/voler/contester/renvoyer dans la région incontrôlée), Loner ne le remarquera pas (et vous gagnez donc 1 blood blabla). [LSJ 20060616]

Loose Cannon

Si l'action est bloquée 2 fois (Form of Mist), l'effet tha serait déclenché 2 fois. [LSJ 20040610]

Lord Ashton

Un Gangrel qui a déjà les 3 disciplines en sup ne peut entreprendre l'action. Un gangrel avec 1 discipline en simple peut entreprendre l'action, même si la seule carte de master discipline dans la bibliothèque est une discipline qu'il a en sup, auquel cas la recherche échoue et aucune carte n'est récupérée. Cas similaire à un vampire avec une Sport Bike, qui ne pourrait utiliser Magic of the Smith pour choper un Hawg (dans l'idée d'épurer library du Hawg : pas possible). [LSJ 20030519]

Lord of Serenity

En outferior, l'ordre des bloqueurs est :
-pour une action non dirigée, proie / pred / les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre.
-pour une action dirigée : la ou les cible(s) dans l'ordre des aiguilles d'une montre, puis les autres, dans ce même sens des aiguilles d'une montre. [LSJ 20100206]
Le coût ne serait affecté qu'une fois par le pouvoir de Miriam Benyona, indépendamment du nombre de vampires sortis par cette action (et coûterait donc 2 blood même si Miriam sortait 2 vampires de torpeur via Lord of Serenity). [LSJ 20100224]

Lorenzo Detuono

Il peut utiliser son pouvoir sur une Illusions of the Kindred, mais cette dernière sera quand même retirée de la partie. [LSJ 20070907]
Si son opposant est un Red List qui brûlerait, il n'y a pas de possibilité d'activer un Trophy en raison du mot « instead ». [LSJ 20070907]
Si son opposant est retiré de la partie (Abandoning the Flesh), il ne peut utiliser son pouvoir. [LSJ 20071109]
Si Lorenzo est censé brûler son opposant avec Amaranth, son pouvoir lui fait prendre le contrôle de l'opposant « à la place » / instead : il n'y a donc pas de diablerie (pas de déplacement de blood ni d'équipement, pas de référendum de blood hunt etc.). Bref, jouer Amaranth dans ce cas de figure n'a d'autre effet que de cycliser la carte. [LSJ 20071109]
Le vampire garde sur lui tout ce qu'il avait lors du changement de contrôle (blood, titre, équipement, Temptation etc.). Si le vampire était tapé/détapé, il arrive tapé/détapé etc. [LSJ 20071102]

Lorrie Dunsirn

Si elle Bum's Rush sans être bloquée, on paye 1 pool avant le début du combat. 30/4/5
Elle est obligée d'utiliser son strike additionnel ainsi que son press. 15/5/5
Si votre proie et vous-même êtes à 1, payer le bleed de Lorrie vous tue ainsi que votre proie. Vous gagnez 1 VP mais pas les 6 pool. [LSJ 20070711]

Louvre, Paris, The

Depuis CE, ne coûte rien. CTM

Loving Agony

Le dégât se produit après la fin du combat, il ne peut donc être prévenu avec des cartes de combat, ni avec des effets utilisables uniquement pendant un combat.

[LSJ 20100204]

Le choix de brûler un blood est fait après que les strikes sont déclarés, lorsque le round se termine.

Exemple : un vampire fait paf à 1 en 1er strike, LA en 2ème strike et n'a plus de blood à ce stade. Lorsque le round se termine, il pourrait jouer un Taste of Vitae pour gratter 1 blood puis brûler ce blood pour l'effet de détape. [LSJ 20100302]

Tracker's Mark ne peut être joué après résolution de LA, puisqu'il s'agit d'une carte de combat et que le dégât de LA se produit après la fin du combat. [LSJ 20100310]

Combote avec Target Vitals et ne combote pas avec Disarm, exactement comme pour Catatonic Fear.

21/2/10

Loyalist

Si on change les voix du Loyalist de façon à ce qu'il vote pour, les 3 voix du Loyalist sont muettes, çad qu'elles ne sont pas exprimées. [LSJ 20031115]

Si on change les voix du vampire de sorte qu'il vote pour, ces 3 voix seront muettes (jusqu'à ce que la disposition du vampire soit changée de nouveau). Les 3 voix ne pourront être utilisées que contre le referendum. Un vampire qui est déjà en train de voter "pour" ne peut jouer Loyalist pour changer ses voix en "contre". [LSJ 20031115]

Lubomira

Son effet "do not untap as normal" ne se produira pas le bleed est réduit à zéro par Andre Leroux. [LSJ 20090102]

Luc

Son pouvoir expire en même temps que la clause de remplacement différé d'un Wake. On peut par conséquent remplacer un Wake avant de de défausser les 3 cartes. [LSJ 20091208]

Lucas Halton

S'il bloque en étant tapé (sous l'effet d'un Wake), il ne peut se détaper avec son pouvoir. Son pouvoir fait qu'il ne se "tape pas" quand il bloque et non "se détape"-tandis que le Wake ne lui permet que de "bloquer comme s'il était détapé", mais il reste tapé. 20/8/3

Lucian

Lucian ne peut pas voler un équipement qu'il n'aurait pas le droit de posséder (genre un 2ème véhicule/laptop/leather jacket). [LSJ 19980206]

Lucian, the Perfect

On ne peut manoeuvrer avec un .44 contre Lucian puis déclarer de ne pas striker. [LSJ 20090528]

Un strike qui n'aurait pas d'effet à long range ne coûterait pas de blood supplémentaire. [LSJ

20090528]

Son spécial ne s'applique pas si l'opposant joue Target Retainer. [LSJ 20090528]

Si Jann Berget joue Thrown Gate pour s'éloigner (et ce faisant s'engager à striker avec TG), il doit brûler 1 blood - en effet, le spécial de Jann ne s'applique qu'aux cartes de potence, or il s'agit ici d'un coût pour un strike. Son spécial marcherait s'il jouait TG pendant l'étape de déclaration des strikes. [LSJ 20090529]

cf. Gemini's Mirror pour les strikes "against" Lucian [LSJ 20031118]

Lunatic Eruption

L'action de rush obligatoire doit être entreprise avant les actions non obligatoires. [LSJ 20001127]

Si le vampire se détape après son action mandatory, il ne peut plus utiliser cette action de rush. Le template "During X, do Y" ne lui donne qu'1 rush via LE par minion phase. En revanche, il est libre d'entreprendre une autre action. [LSJ 20010721]

Si l'action de rush est impossible (par ex parce que la proie n'a qu'un seul minion avec un Secure Haven), alors le vampire avec LE ne peut pas agir du tout. 11/9/3

L'action pour le brûler est dirigée contre le contrôleur du vampire qui a reçu le LE. 10/12/3

Lutz von Hohenzollern

Son pouvoir s'active après résolution du référendum (idem Brenner, Donal Cargill, Guru et Treachery). De plus, le pouvoir de Lutz s'appliquera dès que la condition de déclenchement est validée, même si Lutz n'est plus en jeu ensuite (cf. aussi NRA PAC vs mort du contrôleur). Ca veut dire que si votre proie est à 1 pool et contrôle Lutz, tandis que votre petite proie est à 1 pool et que vous tuez votre proie avec un referendum d'une action politique, alors vous gagnez 1 VP et 6 pool du kill de votre proie, puis 1 VP et 6 pool de votre nouvelle proie. [LSJ 20090115]

Le point "supplémentaire" dû au spécial de Lutz ne fait pas partie des effets du referendum et n'interagit donc pas avec Poison Pill. [LSJ 20100527]

Lydia, Grand Praetor

Son pouvoir de gain de stealth ne s'applique qu'à elle-même. [LSJ 20100225]

Maabara

Si vous volez la loc' avec une carte dessus puis utilisez une MPA pour déplacer la carte, cette dernière n'ira pas au dessus de votre library, mais dans la défausse du propriétaire de la carte. [LSJ 20090911]

Machine Blitz

Machine Blitz inflige des dégâts "ranged" d'un montant égal à ce que l'arme choisit inligerait si elle était choisie pour un strike, contre un adversaire générique qui serait au range qui va bien. Ce montant est fixé quand MB est annoncé (on peut le déclarer en utilisant le format "MB présente..." par exemple). [LSJ 19970224] [LSJ 20010806] Ceci correspond au [RTR 19980623] (à noter que ce RTR ne concerne plus Concealed Weapon ni Illegal Search and Seizure, dont le texte fut modifié en CE) [PM 11/8/10]

Les dégâts de Machine Blitz sont "ranged" en raison du

texte, mais ce dernier ne dit rien sur d'éventuels dégâts aggravés d'une arme, donc les dégâts de MB ne sont pas aggravés quoi qu'il arrive. [LSJ 20010806] Peut être joué après qu'un strike de Bomb/White Phosphorus Grenade soit annoncé, vu que la Bombe ne brûle qu'à la résolution du strike. Le minion qui strike avec la Bomb se prendrait 5+5 dégâts. Si le minion n'utilise pas la Bomb, MB peut toujours être joué ; la Bomb n'est pas brûlée. [LSJ 20010806] Jouer Machine Blitz ne compte pas comme "utiliser"/"using" l'arme. On peut donc cibler la même arme (comme un Shotgun) avec des strikes additionnels qui seraient d'autres MB. [LSJ 20010806] Le "amount of damage" qu'un Kerrie infligerait avec un strike est strength+1. [LSJ 20100527]

Madman's Quill

Si le sup est mis en jeu et qu'un +1 bleed est défecté, le +1 bleed est perdu puisque MQ modifie le bleed de façon conditionnelle (« if bleeding the MQ'ed's controller ») [LSJ 20020325] Vous pouvez sup. MQ un vampire de votre proie, le voler temporairement (Temptation), jouer un nouveau sup. MQ sur un autre vampire de la proie, ce qui permettra dès la fin du tour d'avoir +2 bleed si ces vampires restent en jeu. 10/1/5

Madness Network

Les Malk peuvent agir via le MN même s'ils ne sont pas ready (pour se sortir de torpeur) [RTR 19950509] Les Malkavians peuvent bloquer *en plus* des bloqueurs potentiels habituels. [RTR 19950530] . Les minions contrôlés par la cible (le contrôleur du MN) ont l'opportunité de bloquer en 1er. Quand le joueur décline le block, alors les malks des autres joueurs peuvent tenter de bloquer, dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du joueur acting, comme d'hab. [LSJ 20020228] 11/7/4 Un non-malk ne peut pas utiliser Mask of a Thousand Faces sur l'action d'un malk pendant le tour d'un autre, puisqu'il n'aurait pu lui-même entreprendre ladite action. [LSJ 19981007] Pour ce qui est de jouer des action mod/reaction, peu importe que ce soit votre tour ou celui de quelqu'un d'autre. Ce qui compte est "qui est l'acting minion". [LSJ 19970630] (ça veut dire que si un malk fait une action via MN pendant votre tour, vous pouvez jouer des cartes de reaction) 30/3/5 Si vous recrutez un allié (qui va dans la région incontrôlée pour indiquer qu'il ne peut agir) et qu'un Malk vous le vole sous MN pendant le même tour, ce dernier est placé dans la région incontrôlée, sauf si le texte de la carte de vol indique autre chose. L'allié y reste jusqu'à la fin du tour en cours (et non jusqu'à la fin du tour du joueur qui a volé l'allié). [LSJ 20040211] Un Malk tapé peut tenter de bloquer s'il est sous l'effet d'un Wake. 21/10/4 Les malks qui ont des actions obligatoires (mandatory) ne sont pas obligés d'agir par Madness Network. 26/9/5 Un allié venant d'être recruté demeure dans la région uncontrolled jusqu'à la fin du tour : cela proscrie une tentative de block sur une action entreprise via Madness Network. 20/12/8 [LSJ 20081229] Depuis KoT, son texte est «Untapped Malkavians can take actions in any Methuselah's minion phase (follow normal sequencing rules) » . [LSJ 20090123]

Explication par l'exemple : Alain contrôle des Malk, c'est à Blandine de jouer. Pendant la minion phase de cette dernière, elle mène ses actions comme elle l'entend. Avant ou après une action, elle peut passer la main, auquel cas Alain peut entreprendre 1 action via le MN. Après cette action, Alain repasse la main à Blandine, qui peut ou non entreprendre une action. Ensuite Blandine repasse la main, Alain peut de nouveau entreprendre 1 action via MN, etc. En aucun cas Alain ne pourrait enquiller 3 actions d'affilée via le MN, il est obligé de repasser la main après chaque action. [LSJ 20081121] Notez que si Blandine passe la main (genre volontairement, parce qu'Alain lui a demandé gentiment alors que Blandine pourrait faire plein d'actions) puis qu'Alain passe la main et que les autres joueurs font de même, alors la minion phase s'achève sans que Blandine ne puisse entreprendre d'action. [LSJ 20081123] Un vampire peut effectuer du multi-actions (Helicopter, Freak Drive etc.) sous Madness Network, durant la même minion phase. [LSJ 20081119] Sous First Tradition, ne permettrait pas d'agir "entre deux tours", puisque rien ne permet d'agir entre 2 tours. Si un joueur saute son tour, il n'a pas de minion phase, donc impossible d'exploiter le MN. [LSJ 20081107] Si l'action du Malk est annulée par Direct Intervention, la priorité revient au joueur dont c'est le tour, même si l'action n'a pas été "taken". [LSJ 20090208] Un allié recruté dans le tour peut être volé via une action entreprise sous MN. Il serait déplacé dans la région incontrôlée de son nouveau contrôleur, puis filerait dans la région contrôlée de son nouveau contrôleur à la fin du tour en cours. [LSJ 20100222]

Madrigal

En sup, n'aura aucun effet si le vampire acting s'abstient (ce qui inclut le cas de figure où le vampire acting est obligé de s'abstenir à cause d'un Pulling Strings). Si les voix de l'acting sont changés, l'effet s'appliquera à l'ultime statut de ses voix (çad à la toute fin, quand on compte les voix pour de bon). [LSJ 20020123] Les formes mel et MEL sont toutes deux utilisables soit comme un action mod, soit comme une reaction. La version de presence est limitée aux reactions. [LSJ 2011202] Le vampire qui le joue vote toujours en accord avec lui-même, à moins qu'il ne soit forcé de s'abstenir (Pulling Strings). [LSJ 20020122] Si un Priscus vote contre, il perd du blood. Si un Priscus vote pour, il gagne du blood, tout ceci indépendamment du résultat final du bloc priscus (Gratiano vote pour, 3 autres priscii votent contre : Gratiano +1 blood, les autres -1 blood) 7/8/3

Magazine

Une carte en jeu n'est pas brûlée, sauf si un effet dit de la brûler. voir aussi Shadow Court Satyr. [Anarch FAQ] Un Dragon's Breath Rounds ferait quand même cramer le gun, sauf en cas de Rötschreck. 6/6/3 Quand Magazine est *joué*, on peut poser dessus Caseless Rounds gratuitement ; en revanche, on devra payer 1 pool à chaque *utilisation* du CR. 18/5/4

Magdalena Schaefer

Errata 10ème anniversaire : les strikes de thaumaturgy ont un coût augmenté et non plus un effet "burn blood". [LSJ 12/2/2004]

Magic of the Smith

Vous ne farfouillez votre library que si l'action est successful. [TOM 19951107]

On peut délibérément échouer dans la recherche d'équipement, même si on en a un. [LSJ 20020114] [LSJ 20081003]

On n'annonce pas l'équipement lorsqu'on joue la carte. On "l'annonce" qu'après avoir effectivement pris l'équipement dans la library, si l'action n'est pas bloquée. Si l'action est bloquée, on ne va rien chercher du tout (donc l'équipement ne sera pas défaussé, à plus forte raison). 15/12/4

MotS est une equip action et combote donc avec NRA PAC, Carmen etc. [LSJ 20070302]

Majesty

Depuis CE, coûte 1 blood (la version sup ne coûte pas de blood supplémentaire) ; en sup, l'effet de détap n'est pas optionnel. CTM

En sup, détatera le vampire même si l'opposant joue sup. Earth Meld, puisque les strikes S:CE se résolvent simultanément. [LSJ 20010526]

L'effet d'untap du "combat ends and untap" se produit à la résolution du strike. Il n'est pas décalé à l'après-combat. [RTR 20020501]

Si 2 vampires jouent sup. Majesty, les 2 se détapent. 4/2/4

Major Boon

Depuis CE, n'est pas utilisable par le contrôleur de l'acting minion ; n'importe quel joueur peut modifier le bleed. CTM

On peut modifier le bleed une fois que MB est brûlé. [LSJ 20030514]

Ne peut être joué que sur un "successful bleed" (bleed de 1 ou plus). Les seuls action mod/reaction qui peuvent être joués après MB sont ceux qui modifient la valeur du bleed : on peut jouer Telepathic Counter ou Threat, mais pas Deflection. [RTR 19951110]

On ne peut jouer 2 MB d'affilée. La perte de pool due à MB vient d'un effet de carte (MB) et non à un bleed (condition nécessaire pour jouer MB). On ne peut donc jouer un 2ème MB après un 1er MB. [RTR 19960530]

Si plusieurs MB sont en jeu, on ne peut les brûler toutes sur la même action de bleed : une fois que le 1er MB est brûlé, le "you" du MB ne désigne plus le joueur qui perd du pool (vu qu'il n'en perd plus). [LSJ 19990218]

N'importe quel joueur peut modifier le bleed après la Boon, en suivant les règles normales. MB ne peut être joué par le contrôleur de l'acting minion. [RTR 19980707]

Le bleed peut être modifié après que la Boon soit brûlée. [LSJ 20030514]

Après qu'un bleed soit successful, on joue la carte. A ce stade, l'acting peut jouer des action mod pour booster le bleed, genre Conditioning. A ce stade, on pourrait aussi jouer des cartes de reaction qui diminueraient la quantité de pool qu'on perdrait, telles que Ignis Fatuus (reduces a bleed against any Methuselah by one), mais on ne pourrait jouer Telepathic Counter, vu que ce n'est pas un bleed contre vous (cf. texte de TC). Jouer MB ne change pas qui se fait bleeder, mais ne change que "qui perd du pool du fait du bleed". [LSJ 20010427]

Celui qui joue la Boon ne se fait pas bleeder. Ecstasy ne pourrait être jouée par celui qui joue MB, car cette dernière requiert que vous soyez la cible du bleed. [LSJ 20010814]

Si celui qui se fait bleeder utilise Telepathic Counter ou Ecstasy pour réduire le bleed à zéro, alors la Boon ne reste pas en jeu, puisque la clause "at least for 1" n'est plus validée. [LSJ 20010814]

On ne peut modifier le bleed sur une MB qui est brûlée. Cela implique entre autres qu'on ne peut plus baiser une MB qui brûle avec sup. Spying Mission (qui n'est carrément plus jouable dans ce cas de figure bien précis). [LSJ 20090715] [PM 24/8/9] C'est un REVERSAL de

Le joueur acting a priorité pour jouer sup. Spying Mission avant que la victime décide de craquer la MB. Si l'acting décline et que la victime brûle MB, alors l'acting a de nouveau l'opportunité de jouer sup. SM. En effet, on peut utiliser des modificateurs une fois que MB brûle (de la même façon qu'on peut en jouer une fois que MB est joué). [LSJ 20030514]

Make an Example

Peut être joué par un vampire tapé. Peut être joué en dehors de votre tour, du moment que vous contrôlez le minion acting (sous Enkil Cog, par ex). [LSJ 20090706]

Maleficia

Ne brûle que si le minion sur lequel se trouve la carte est un vampire qui n'est plus infernal. Ne brûle pas si le vampire devient allié (Grandest Trick), même si le vampire devenu allié devient d'une façon ou d'une autre non-infernal pendant qu'il est allié : Maleficia ne vérifie pas si un allié est infernal ou non et ne se préoccupe que des vampires. [LSJ 20100219]

Un vampire devenu allié via Grandest Trick ne pourra pas jouer de cartes de Maleficia, puisque le texte de la master Maleficia ne permet qu'à un vampire de jouer des cartes de [mel]. [LSJ 20100219]

Malkavian Dementia

Peut être joué même si on ne contrôle pas de malk ready. [RTR]

On perd le contrôle du malk quand l'untap commence. Ce n'est pas un effet d'untap classique qui pourrait être ordonné parmi d'autres durant l'untap : il se produit quand la phase commence. On ne détape pas le malk. [RTR 19951017]

On n'a pas le temps de Khobariser le malk avant de le rendre. 10/9/3

Si vous prenez le contrôle d'un Malk avec une Blood Doll, vous pouvez vous servir de la BD (vous ne contrôlez pas la BD, mais le texte de BD précise que le contrôleur du vampire peut pomper/injecter). 27/10/4

Malkavian Derangement : Alternate Personality

Son effet ne s'applique pas si le vampire n'est plus Malkavian (ce qui inclut le retrait d'un Derange) [LSJ 20080616]

Malkavian Prank

Depuis CE, seuls les autres joueurs tiennent des compteurs ; vous volez du pool si vous devinez juste. CTM

Devrait commencer par "Each other Methuselah..." (vieil errata). Celui qui joue MP ne tient pas de pool. [RTR 19960530]

Les autres joueurs tiennent entre 1 et 4 compteurs, indépendamment de leur pool actuel. Si vous devinez juste, ils perdent autant de pool que de compteurs et vous gagnez d'autant. Si vous ne devinez pas juste, ils gagnent d'autant. [LSJ 19981023]

Le "pool" qu'un joueur tient est en fait un ensemble de compteurs représentant le pari, qui peut dépasser le pool actuel de ce joueur. [LSJ 19981020]

On peut dealer avant de résoudre les devinettes/guesses, ce qui inclut les trahisons. [PM]

Malkavian Time Auction

Depuis VtES, le joueur ne peut enchérir dans ses propres ventes aux enchères. [CTM](#)

Malleable Visage

Ne change pas l'identité de l'acting (ce qui a des conséquences par ex sur la NRA) et peut être joué par un minion qui ne serait pas capable d'entreprendre l'action. [LSJ 20011023] [RTR 20020501]

Nécessite un vampire ready et détapé. [RTR 20010710]

Empêchera le bloqueur d'une action "se sortir de torpeur" de diaboliser. [LSJ 20091105]

Malkavian Rider Clause

Un referendum de chasse au sang ne combote pas avec MRC. [LSJ 20001207]

Manstopper Rounds

Depuis CE, modifie le flingue et non le minion. [CTM](#)

Marcellus

Depuis CE, les actions politiques entreprises par les Nosferatu coûtent 1 blood de plus. [CTM](#)

March Halcyon

Depuis SW, on ne peut appeler de blood hunt sur le diaboliste. [CTM](#)

Marciana Giovanni

La capacité d'obtenir du tercept via son pouvoir n'est que momentanée. Quand elle se tape, le vampire qui reçoit le pouvoir d'obtenir du tercept s'en sert tout de suite ou pas du tout. Similaire à Business Pressure. [LSJ 20010612]

Elle peut utiliser son pouvoir en torpeur. [20/8/3](#)

Si elle est tapée, un Wake ne lui permettra pas d'utiliser son pouvoir (formulation "tap X to do Y").

[11/12/3](#)

Son spécial marche comme Rumor Mill (elle peut donc l'utiliser sur elle-même et en profiter, via Wake). [LSJ 20100604]

Marcus Vittel

Vos vampires Sabbat gagnent/perdent le +1 bleed au

gré des Deflections. [26/3/7](#)

Marie Faucigny

Son pouvoir s'applique à un locquiment : au moment où le coût est payé, le locquiment est à la fois un équipement et une location. [LSJ 20080109]

Mariel, Lady Thunder

Le dégât de son pouvoir est appliqué juste après la fin du combat. [RTR 19970630]

Pour le moment, il n'y a aucune façon de prévenir le dégât de son pouvoir. [PM]

Elle peut utiliser son pouvoir en torpeur. [20/8/3](#)

Errata 10ème anniversaire : c'est elle qui inflige le dégât (ceci n'est intéressant que pour des effets comme Memories of Mortality). [LSJ 12/2/2004](#)

Le "tap to" de Mariel nécessite qu'elle soit détapée pour utiliser son pouvoir. Un Wake ne lui permettrait que de bloquer et/ou jouer des cartes de réaction, sans pour autant la détapée ni lui conférer le "statut détapé".

[16/10/8](#)

Le dégât est infligé après le combat, donc ne déclencherait pas l'effet de FBI. [LSJ 20100527]

Marijava Ghoul

Le bonus de stealth de MG est valable pour une action qui requiert presence+une autre discipline, telle que Soul Painting. [LSJ 20021004]

Marijava Thuggees

Si, à n'importe quel moment de votre untap, le nombre de thuggees que vous contrôlez est supérieur au nombre de vampires Black Hand que vous contrôlez, vous devez taper les Thuggees. [PM] [17/4/4](#)

Les MT peuvent jouer Forgotten Labyrinth. Le fait que les alliés qui jouent des cartes de disciplines "as a vampire" payent les cartes en life est intégré au livret de règles depuis CE, et donc ne figure plus dans le texte des alliés imprimés depuis. [23/4/5](#)

Maris Streck

Son pouvoir peut être utilisé plusieurs fois sur une même action. [LSJ 20020926]

Marked Path

Depuis le changement de règle sur les actions dirigées (KoT), peut être joué sur une action qui ciblerait plusieurs autres joueurs (comme sup. Taunt the Caged Beast ou Inquisition), mais le bonus de stealth ne s'appliquerait que sur des actions multi-cibles qui cibleraient exactement ces mêmes joueurs par la suite. [LSJ 20090302]

S'il est joué par A sur une action qui a des cibles chez A, B et C, il pourra être brûlé sur une action dont les cibles sont B et C. [LSJ 20100527]

Marthe Dizier

Son pouvoir ne s'applique qu'aux cartes *de la défausse* qui ont été "jouées" de la façon habituelle. Si la carte jouée est entrée en jeu (ou n'a pas atterri dans la défausse), ou a été "jouée" d'une façon exotique (genre Disguised Weapon), elle ne peut être récupérée par son

pouvoir. [LSJ 20040517] [LSJ 20041119]
Si elle joue Psyche! en inf, elle peut le récupérer et s'en servir en sup. Elle ne peut pas récupérer un Psyche! joué en sup. [LSJ 20050518] 7/6/4
La carte récupérée ne peut provenir que de votre défausse, pas de celle des autres. [LSJ 20040517]

Martinelli's Ring

Un vampire qui a le Martinelli's Ring ne peut jouer sup. Eternal Mask. [LSJ 20071206]
Si vous Heidelbergisez le Ring sur un vampire qui a sur lui un sup. Eternal Mask, le EM brûle. [LSJ 20071206]
Le porteur du ring ne peut jouer Mummify sur lui-même (la cible de Mummify étant celui qui le joue). [LSJ 20080212]

Martyr's Resilience

Peut être joué par un vampire détapé en torpeur. [LSJ 20011227]

Mary Johnson

Un vampire plus vieux avec présence inf ou sup peut tenter de voler Mary. [LSJ 20080321]

Masika

Rien n'est activé "entre" les tours - c'est toujours le tour de quelqu'un. Une seule carte se réfère à "between turns": Masika. Son effet équivaut à "Masika may untap at the end of any Methuselah's discard phase". [LSJ 20020702]

Mask of a Thousand Faces

[Attention - M1KF nécessite un travail conséquent pour être correctement mis à jour. Il est fort possible que plusieurs rulings soient obsolètes. En revanche, la partie sur M1KF dans West Séide Story est à jour au 12/8/10, post-HttB. Voir aussi le thread "tordre le cou à M1KF".]

L'action reste la même (même niveau/level çad simple ou sup, même paramètres etc.). Tous les modificateurs d'action restent actifs, mais les modificateurs inhérents (genre un +1 bleed inhérent à un minion, un +1 bleed d'un Laptop) ne le sont pas. Les autres effets appliqués à l'action (e.g., Backways, Deflection) sont également transposés au nouveau vampire (celui qui masque). [RTR 19951110] [LSJ 19971201] [RTR 20030519] [LSJ 20030520] [LSJ 20030521]

On ne peut masquer une action si le masqueur ne peut entreprendre l'action ; idem si d'autres effets (ce qui inclut du stealth inhérent) ont été joués sur cette action qui n'auraient pu être joués/utilisés si le masqueur avait été l'acting (à ceci près qu'on ne compte pas le blood qui a déjà été dépensé) [RTR 19980623] [RTR 20030519] [RTR 20041202]
On ne peut masquer une action de Force of Will (il faut être tapé pour jouer FoW et détapé pour jouer M1KF). [RTR 20020927]

Ne peut être joué pendant la résolution d'une action (genre pas pendant un referendum ni pendant un combat). [LSJ 19980825]

Si un minion tente de bloquer, puis M1KF est joué, il essaie toujours de bloquer. Si le masqueur a une

Aching Beauty, la perte de pool s'appliquerait en cas de block réussi. [LSJ 19990106]

Peut être comboté avec un Blackmail sup (ou Blood Bond ou Incriminating Videotape) pour que plusieurs minions passent un bloqueur (genre c'est le minion qui a joué Blood Bond qui agit en premier, l'action n'est pas bloquée, un autre minion Masque, l'action ne peut plus être bloquée). [LSJ 20010811] A l'inverse, si un minion (qui ne subit pas un Blood Bond) tente de bloquer et que l'action est masquée par qqn qui a joué Blood Bond, la tentative de block est annulée. [LSJ 20010811]. Si le Masque est joué après que le block réussisse, l'action est quand même bloquée (ça reviendrait à faire masquer l'action par Lucretia, le bonus de stealth ne sert à rien sur une action qui est belle et bien bloquée). [LSJ 20010811]

La NRA "s'imprègne"/taints le minion quand l'action se résout (bloquée ou réussie). Si on Masque avant la partie tap+combat du block, alors le 1er minion ne subit pas la NRA. [LSJ 20010803]

Si M1KF est joué après une Venenation, la NRA ne se déclenche pas sur le 1er minion (celui qui s'est fait masqué). [LSJ 20010803]

Vamp A bleede. Hugo (-1 intercept Vs Lasombra) tente de bloquer. Gratiano Masque l'action avant que le block ne soit réussi : l'action réussit. Gratiano Masque après que le block soit réussi : alors Gratiano entren en combat avec Hugo. [LSJ 20010805]

Scenarion possible : Minion A joue Walk through Arcadia, échoue et brûle 1 blood. B joue M1KF, joue WtA, échoue et brûle 1 blood. C fait pareil mais réussit le WtA : l'action est imblocable. Explication : C n'aurait pas pu jouer les 2 WtA, mais il n'y a eu aucun modificateur d'action joué que C n'aurait pu jouer. Il aurait pu jouer le 1er. Il aurait pu jouer le 2ème (puisqu'il n'a pas vraiment joué le 1er). Du coup, il peut jouer le 3ème (puisqu'il n'a en fait jamais véritablement joué ni le 1er, ni le 2ème). [LSJ 20010730]

Est joué après la "phase d'annonce" d'une action (genre "only usable when the action is announced"). Par conséquent, si Chas masque une action, personne ne peut l'en empêcher en exploitant son défaut. [LSJ 20020113]

Avec Mask of 1000 Faces on peut jouer le même modificateur d'action plus d'une fois sur la même action. Cependant, 2 minions ne peuvent utiliser Conditioning (vu que cette carte a une restriction supplémentaire et spécifique). [LSJ 20020402]

Si Theo Bell entre en combat via son rush intégré, il ne peut être masqué par Tariq, puisque les actions fournies par une carte en jeu sont toutes différentes (quand bien même elles seraient formulées exactement de la même façon et auraient exactement le même effet, elles sont différentes). [LSJ 20020926]

Si est A bloqué et joue sup. Form of Mist, l'action peut être masquée par B si ce dernier a sup. Protean. B pourrait aussi jouer sup. FoM s'il est bloqué. [LSJ 20020729]

Si Backways est tapé pour donner du stealth à un Gangrel acting, un non-Gangrel ne peut masquer. Si Redirection est utilisé en simple par un vampire de capa 7, alors les vampires de capa 7+ ne peuvent plus masquer (puisqu'ils ne sont pas plus jeunes que le vampire reacting). [RTR 20030519]

Draba ou Veiled Sight vs. Mask of a Thousand Faces : les réduction de stealth sont portées par le masque. Elles sont traitées comme équivalentes à "-X stealth", où X était la valeur actuelle du stealth (et restant égale à X

après le Masque). [RTR 20030519]
 Mask Vs Aching Beauty : quiconque peut masquer avant que AB soit activé. Une fois AB activé, on ne peut plus masquer. [LSJ 20030521]
 Idem avec l'activation d'un Archon. [LSJ 20030520]
 On peut Masquer une action rendue imblocable avec Toreador Grand Ball. De la même façon, si Aisling bleede un joueur qui ne contrôle que Blythe, Nik pourrait masquer l'action après que le contrôleur de Blythe décline le block. [LSJ 20030520] Idem si Midget bleede, la proie tente de bloquer avec son minion qui a un Raven Spy, Midget ajoute du stealth, la proie décline de bloquer vu que sa seule source de tercept est le Raven, Midget peut être masqué.(et l'action demeure non bloquée) [PM]
 Le traditionnel "bleed à 1 / je bloque pas / Arika Masque, tu ne peux plus bloquer, tu prends 3" marche toujours. [LSJ 20030521]
 Si Jost n'est pas bloqué, on ne peut le masquer avec quiconque (cf. RTR de 2004 qui est un REVERSAL de. [LSJ 20030521] Si un vampire chasse à +1 stealth, il ne peut être masqué par Zoe.
 Un +1 bleed inhérent (ainsi que JS Simmons, Laptop) n'est pas un effet "appliqué" à l'action, donc le bleed peut être masqué. Un bleed d'Etrius masqué par Smudge devient un bleed à 1. [LSJ 20040508]
 Si the [cel] Mole est joué, l'action ne peut pas être masquée par un vampire non-anarch avec Célérité. [PM]
 L'effet de Daring the Dawn "vampires cannot block" serait porté par le masque. Le masqueur se prendrait les dégâts. [PM]
 Idem Day Op est porté par le masque, le masqueur ira en torpeur. [PM]
 Idem Dawn Operation est porté par le Masque. [PM]
 Si un minion brûle un Sunrise Service, l'action ne peut pas être masquée. [PM]
 Qques exemples : [LSJ 20040508]
 Scenario A: Lazverinus (avec protean master) bleede, est bloqué, tape à 3, press, form of mist pour continuer. Soldat veut Masquer pour continuer, mais ne peut pas, puisque Lazve a utiliser son "pouvoir" de +2 strength, qu'il doit utiliser quand il paf en hand strike. [LSJ 20040508] Remarque : si Lazve joue FoM au lieu de taper à 3, l'action peut être masquée par quiconque a Protean sup. [LSJ 20040508]
 Scenario B: Lazverinus (avec protean master) bleede, est bloqué, tape a 3, press, FoM. Mateusz Gryzbowsky (avec 2 Protean masters) veut masquer. Il peut, puisqu'il a le +2 strength, donc c'est le "même" pouvoir. [LSJ 20040508]
 Scenario C: Oliver Thrace (avec 2 PRO masters) bleede, est bloquée, sup. FoM. Soldat peut masquer. C'est similaire au cas de Aisling qui bleede et qu'un Tremere plus jeune voudrait bloquer mais est obligé de décliner. Quiconque peut masquer après la déclaration "je ne bloque pas", puisque le pouvoir n'a pas été techniquement utilisé (c'est "simplement" une interdiction). [LSJ 20040508]
 Scenario D : Soldat bleede, est bloqué par Masika St. John. Soldat joue sup. FoM. Aisling Sturbridge (avec 2 Protean masters et au moins 1 master obfuscate) ne peut pas masquer, puisque si Aisling avait été l'acting, elle n'aurait pas pu être bloquée par Masika. [LSJ 20040508]
 Scenario E : Lazverinus [avec Protean Discipline] annonce un hand strike. L'adversaire annonce un dodge. Lazve joue sup. Primal Instincts puis joue sup. FoM. L'action peut être masquée même si le masqueur

n'a pas +2 strength. En effet, ce +2 strength n'est pas utilisé pour fixer le dégât du strike si le strike est annulé pour sélectionner un autre strike avec Primal Instincts. [LSJ 20040513]
 Scenario F : Laz peut Masquer une action où un vamp a joué sup. Torn Signpost, parce Lazve peut à la fois taper pour 3 (ce qu'a fait le vamp qui a jouté TS) *et* Laz aurait pu jouer le TS. Si les vampires avaient été Sargon et Koko, et que Koko ait joué inf. TS, Sargon n'aurait pas pu Masquer (Sargon peut faire paf pour 2 mais n'aurait pas pu jouer le TS). [LSJ 20040518]
 Si un non-toréador bleede et joue Aire of Elation, l'action peut être masquée par un Toré. L'effet est "+1 bleed; +2 bleed if Toreador", auquel cas le bleed augmenterait de 1. Si un Tore joue AoE, un non-toré peut masquer et le bleed diminuerait de 1. [LSJ 20040513] L'effet d'AoE n'est pas verrouillé quand la carte est jouée. C'est plutôt un effet persistant qui serait "+1 bleed, +2 bleed if the acting vampire is Toreador" qui dure jusqu'à la résolution du bleed. [LSJ 20040513]
 Si la version (mel) de The Missing Voice est jouée et que l'action soit masquée par un plus vieux (qui ait [mel]), l'effet "Allies and younger vampires get -1 intercept when attempting to block this action" affecterait maintenant les vampires plus jeunes que le masqueur (plutôt que les vampires plus jeunes que le masqué). [LSJ 20040513]
 Si Jason the World's Voice utilise son "burn 1 blood for +1 bleed", le bleed ne peut être masqué, puisque cet effet ne peut être joué que par lui (même si d'autres ont le même pouvoir) [LSJ 20040518]
 Si Omayya utilise son pouvoir de prévention, l'action ne peut pas être masquée (même par un Aabt Kindred). Idem si un vampire utilise sa Flak Jacket, l'action ne peut plus être masquée (même par un vampire qui aurait aussi une Flak Jacket). [LSJ 20040518]
 Si un Setite agit et utilise le Path of Typhon pour réduire le coût d'un action modifier, l'action ne peut pas être masquée par un non-Setite. [LSJ 20040520]. [LSJ 20040521]
 Si un 1er Salubri agit, joue sup. Repulsion puis qu'un 2eme Salubri Masque, le +1 stealth n'est pas porté par le masque ; le 2ème Salubri peut aussi jouer une sup. Repulsion. [LSJ 20030330]
 On ne peut masquer une fois qu'un effet de Dominion ait été appliqué, puisque seul l'acting a cet exemplaire de Dominion. [LSJ 20040401]

Post-MAJ BoC :

Ne peut être joué par un minion pour lequel une tentative antérieure de block aurait été illégale : par exemple, si un vampire bleede et que Smudge, avec un compteur Corruption, tente de bloquer, alors l'action ne pourrait être Masquée par Nakhthorheb. [LSJ 20071003] C'est un REVERSAL du [ruling de 2001](#) sur Blood Bond/Incriminating Videotape/Blackmail [LSJ 20071004]. Ne peut être joué si le 1er minion acting avait utilisé une Ambulance. [LSJ 20070920]
 Une action de Nakhthorheb ne peut être Masquée, puisque son effet s'applique même s'il n'y a aucun compteur Corruption. [LSJ 20080310]
 Si Into thin Air est joué sans que l'effet « brûler 1 blood pour donner -1 intercept » ne soit utilisé puis que M1KF est joué, le masqueur peut utiliser cet effet ; il peut également jouer un autre ItA et utiliser l'effet « brûler 1 blood... » du 2ème ItA. En revanche, si l'effet « brûler 1 blood » est utilisé avant que M1KF ne soit joué, le masqueur ne pourra utiliser à son tour cet effet. [LSJ

20090319]

Ne peut être joué si l'acting est brûlé ou volé. [LSJ 20090922]

Peut être joué après que Club Illusion ait été utilisé et le block décliné. Le masqueur récupère un bleed à +1. [LSJ 20091009]

Peut être utilisé après que Pentex Loves You ait été utilisé par le 1er vampire pour obtenir +1 bleed. Le masqueur récupère un bleed à +1. [LSJ 20091009]

Epikasta pourrait utiliser son pouvoir même après avoir été Masquée par un autre minion. [LSJ 20100430]

Ne peut être joué par un vampire qui a joué Blind Spot, ni par un vampire dont le contrôleur a joué Blind Spot sur un autre vampire. [LSJ 20100702]

Masochism

L'effet marche dès lors que l'on se prend des dégâts, même environnementaux (Weather Control) ou via Wendell ou Charnas (pour inf. Masochism) 18/9/3 On enlève les compteurs au moment où la carte est jouée (et non pas à la résolution, dans le cas d'une carte d'action) : cela implique que si une carte est annulée par Direct Intervention, les compteurs sont quand même perdus. LSJ 2/11/2007 [LSJ 20071102]

Masquerade Endangered

Depuis VtES, empêche le vampire de gagner du blood sur une chasse pendant tout le tour. CTM Plusieurs ME peuvent être joués (par des joueurs différents) après une même action, mais toutes seraient brûlées pendant la prochaine untap du vamp. [TOM 19950921] Peut être joué sur un vampire qui chasse sur un autre (ex Restricted Vitae), auquel cas la victime ne perd pas de blood. 26/5/4

Masquerade Enforcement

Depuis DS, requiert un vampire Camarilla pour le jouer ou le brûler. CTM N'a aucun effet sur la fusion (merging vampire base+advanced). [LSJ 20030527] Si vous contestez un vampire, vous devez quand même payer le pool dû à ME avant qu'il n'entre en contest. 4/6/2006

Mass Reality

Seuls les dégâts du strike sont augmentés par Mass Reality. Le porteur d'un Zip Gun ne subit qu'un seul point de dégât à l'utilisation. 25/4/5

Massassi's Honor

Si l'action met une carte en jeu sur l'acting (Enforcer, un gun etc.) et est modifiée par MH, alors elle ira sur le 2ème Osebo si l'action réussit. LSJ 20070808 Si l'action met une carte en jeu sur l'acting (Enforcer, un gun etc.), est modifiée par MH, puis qu'un effet "continuer l'action" (comme Form of Mist sup.) est joué, alors l'action fizzle puisque cet effet "continue l'action" ne peut que renvoyer la carte de la défausse vers les limbes (çad l'effet classique, vu qu'une carte part à la défausse quand elle est bloquée et dans les limbes quand elle n'est pas bloquée, avant résolution). Or, la carte étant sous le MH, elle n'est pas dans la

défausse donc l'effet "continuer l'action" est niké (vu que le FoM ne "trouve" pas la carte dans la défausse). LSJ 20070808

MH a la même fenêtre de timing que Change of Target : on peut donc jouer MH, puis CoT. Si ces cartes sont jouées sur une action de bleed avec carte (Govern) avec redirection de bleed, la 2ème action de bleed cible malgré tout la proie (vu qu'un Govern ne peut être joué légalement sur le joueur ayant subi la redirection) LSJ 20070808

Mata Hari

Ce qui suit est directement tiré de [West Séide Story](#).

Le noeud du problème est que son pouvoir ne concerne que le "jeu" de la carte. Il ne permet pas à Mata de simuler les prérequis d'une carte qui n'est pas jouée - soit qu'elle est déjà en jeu, soit elle arrive en jeu sans être jouée.

Quelques exemples :

- Mata Hari peut s'équiper normalement d'un Femur of Toomler, mais elle ne peut pas jouer Disguised Weapon sur ce même Femur. En effet, la carte équipée par DW n'est pas jouée, mais posée de sa main (jouer le Femur, c'est déclarer l'action de s'équiper du Femur). De même, Tatiana (qui a PRE), ne peut pas jouer recruter un allié Brujah ou Gangrel via the Summoning sup.

- Mata Hari peut recevoir un Aching Beauty (Put this card on a Toreador. If this Toreador is blocked, the controller of the blocking minion burns 1 pool (before combat occurs)). Mais une fois en jeu, AB stipule "if this Toreador is blocked, patati patata". Mata Hari ne peut utiliser cette capacité, puisqu'elle n'est pas Toréador.

- Mata Hari peut jouer Concert Tour, et se remplir à sa prochaine untap, puisqu'utiliser cette capacité ne requiert pas d'être Daughter (Put this card on this acting Daughter of Cacophony. During your next untap phase, burn this card to restore the vampire to full capacity with blood from the blood bank. Burn option.) De même, Mata peut recevoir et utiliser Art of Pain.

De manière générale, avec les cartes qui sont posées en jeu : il faut se souvenir que le pouvoir de Mata Hari concerne la résolution du jeu de la carte (qui, entre autres, pose la carte en jeu), et pas l'utilisation de la carte une fois posée en jeu. Si cette utilisation requiert un clan/secte qui n'est pas celui de Mata Hari, Mata Hari ne peut pas l'utiliser.

Quelques autres cas sympathiques :

- Clandestine contract : Mata Hari entre en combat avec la cible et est considérée comme choisie pour le contrat le temps de ce premier combat. Ensuite, elle ne peut pas rentrer en combat de nouveau en utilisant ce contrat. ADDENDUM (01/01/06) : Par contre, si elle entre plus tard en combat avec ce vampire, elle peut jouer Khabar Honor (elle est toujours "chosen for this contract"). [LSJ 20071109]

- Derange : Mata Hari peut le jouer comme un Malkavian ou un Malkavian antitribu, au choix (à faire à la déclaration). La cible devient alors Malkav ou Malkav anti, selon ce qui a été choisi (mais pas Ravnos).

- Create Gargoyle : de même, Mata doit choisir entre

créer une Independent Tremere Slave Gargoyle ou une Independent Tremere antitribu Slave Gargoyle. Independent, car c'est la secte de Mata, et Trem ou !Trem selon comme elle choisit de jouer la carte.

- Mata Hari permet de poser un Opium Den, dont elle ne peut pas bénéficier, bien sûr.

- Si Mata Hari est en torpeur et que l'on ne contrôle pas de ready Toreador, on ne peut tout de même pas jouer Society Hunting Ground.

- Mata Hari ne peut pas recevoir Carnivale, puisque la carte ne requiert pas de ready Toreador (pas de symbole de clan).

- Ne pas oublier que Mata Hari ne change pas de clan lorsqu'elle fait une action qui requiert un clan. Son pouvoir se limite à la résolution de cette carte d'action. Si Mata recrute un Arms Dealer (requiert Brujah), on ne peut pas jouer Brujah Frenzy. Si Tura Vaughn tente de bloquer, Tura n'a pas +1 intercept, et Mata ne pourra pas jouer Clan Loyalty (qu'elle pourra jouer contre un Ravnos).

- Mata Hari et burn option : on peut utiliser la burn option d'une carte qui requiert un clan/secte si l'on contrôle Mata Hari ready et aucun ready membre de ce clan/secte.

- Mata Hari et Raking Talons : (edit/REVERSAL du 10/8/7, suite au RTR du 7/7/7) Mata est considérée comme une Gargoyle pour ce genre de lingering effect, donc ça combote : elle peut le jouer et infligera des hand strikes aggravés.

Elle peut jouer Terra Incognita comme un Laibon, du coup elle n'est pas considérée comme un "non-Laibon". Bref, elle peut jouer TI. (pas inclus dans WSS) [LSJ 20070510](#)

Si elle joue Khabar: Glory, elle se détape mais ne bénéficie pas du +1 bleed. Vous gagnerez en revanche 4 pool si vous sortez votre proie. [LSJ 20070407](#)
Anarch n'est pas une secte, Mata Hari ne peut donc « émuler » ce trait via son pouvoir. [LSJ 20090412](#)
Elle peut jouer Sacrifice en utilisant son pouvoir pour satisfaire le prérequis "Sabbat", mais son contrôleur devra choisir un vampire du clan Ravnos, puisqu'elle demeure Ravnos. [LSJ 20100526](#)

Matteus, Flesh Sculptor

Il peut brûler 1 blood pour jouer une carte qui requiert un Cardinal/Archbishop qu'il aurait de toute façon pu jouer. Donc il peut brûler 1 blood pour jouer un Bloodbath (qu'il aurait de toute façon pu jouer). [LSJ 20020223](#)

Maxwell

S'il a changé de secte et n'est plus Camarilla, il ne peut plus utiliser son pouvoir pour devenir Prince. [LSJ 20030202](#)

Mayaparisatya

Peut être joué une fois que l'étape de prévention a commencé (genre après avoir joué une Skin of Rock), mais n'affectera pas la résolution du strike en cours.

Voir aussi AdC. [LSJ 20081120](#)

Meat Hook

Depuis Anarch, ne fournit un press qu'une fois par combat. [CTM](#)

Vous ne pouvez détruire votre propre MH, puisqu'un strike : destroy equipment ne peut cibler que l'équipement d'un opposant. [LSJ 20071116](#)
Fournira un press même si l'arme est détruite ou volée (Destroy Equipment, Fast Hands). Ne fournira pas de press si l'arme est détruite ou volée en first strike (sauf si le gus avec le MH cogne en first strike, bien sûr). [LSJ 20100318](#) 17/3/10

Meddling of Semsith

Restera en jeu (sans effet) si la cible est brûlée. [LSJ 20021008](#)

Si on a X cartes en main et qu'on joue Distraction sous MoS, on ne remplace pas la Distraction (X-1 cartes en main), on pioche 5 cartes, puis on défausse pour retrouver (X-1) cartes.

Si votre vamp entre en combat et joue sup. Aura Reading, vous devez quand même défausser 2 cartes à la fin du combat (puisque la taille de la main diminue de 2). [LSJ 20020212](#)

On ne bénéficie pas de Infernal Pursuit sous MoS. A la fin de la phase minion, vous ne remplacez que les cartes habituelles, vu que IP ne permet des pioches supplémentaires que "pour le restant du combat" / "for the remainder of combat" et "quand on pioche" "when drawing cards". Ca revient à dire que IP est complètement niké par MoS. [PM]

Si Meddling of Semsith est en jeu puis brûlé via son referendum, vous pouvez immédiatement remplacer vos cartes, sans avoir à attendre la fin de la phase minion. En effet, MoS n'utilise pas de formulation de type "remplacer jusqu'à" / "replace until". C'est un effet continu qui interdit de piocher pour remplacer. Si cet effet ce termine, alors l'interdiction est levée. [PM]
Si Steely Tenacity est joué par la cible d'un Meddling of Semsith, le joueur pourra remplacer Steely Tenacity en le prenant de son ash heap s'il le souhaite, à la fin de sa minion phase. [LSJ 20100527](#)

Mehemet of the Ahl-i-Batin

L'effet "burn blood" cible le vampire (du coup, peu importe que le vampire ait du blood ou non). L'effet "burn discipline card" cible la carte de discipline. Par conséquent, l'action du Mehemet peut cibler plusieurs contrôleurs en même temps. [LSJ 20010816](#) (post-KoT, on applique le changement de règle sur les actions dirigées : l'action est dirigée contre les contrôleurs des cibles de cette action à cibles multiples)

Pour utiliser son pouvoir, il faut que la cible ait une carte de discipline. On ne peut utiliser son pouvoir juste pour brûler 1 blood. En effet, on peut brûler du blood d'un vampire vide, mais on ne peut pas cibler une carte (comme une master discipline) qui n'existe pas. C'est un reversal d'un ancien ruling, où on pouvait jouer Strike: Destroy Weapon même si l'adversaire n'avait pas d'arme (ce n'est plus possible). [LSJ 20010623](#) 24/8/4

Melange

Melange marche sur les minions en général, pas seulement sur les vampires. [RTR 20020501](#)

Le « this vampire » de la dernière phrase se réfère à « this reacting vampire ». [LSJ 20020502]

Le bonus de bleed n'est valable que sur le joueur dont le vampire a reçu le Melange (çad il est perdu s'il est défecté à qqn d'autre, regagné s'il est re-défecté sur le 1er joueur etc.). 11/5/4

Meld with the Land

L'effet d'untap "combat ends and untap" se produit à la résolution du strike. Il n'est pas décalé après la fin du combat. [RTR 20020501]

Marche à long range (cad l'opposant se détapera à long). [LSJ 20040604]

Si l'adversaire joue Psyche!, il est quand même détapé. [LSJ 20020717]

Member of the Entourage

Change of Target peut être joué une fois le block réussi. L'allié brûlera malgré tout. [LSJ 20100315]

Memories of Mortality

Un vampire subissant MoM peut quand même utiliser la manoeuvre d'un .44 (il ne fera pas de dégâts mais peut s'éloigner), peut tuer l'allié avec des dégâts environnementaux (Carrion Crows, Weather Control, Wolf Companion) ou avec un strike dédié qui ne fait pas de dégât (Entombment). Un sup. Catatonic Fear ne fera pas de dégât. 9/3/4

Memory's Fading Glimpse

Toutes les cartes qui sont sur le vampire (genre Brainwash, ou des cartes sur un vampire Banni) sont brûlées. [SFC 19960919]

Est compatible avec un Imbued (on déplacera la carte de crypte). NoR

Une Embrace ou toute autre carte de library devenue vampire brûle. [LSJ 20041201]

Merill Molitor

Le dégât qu'il traite comme un dégât normal est géré avant de gérer les dégâts aggravés qui, eux, restent gérés comme des dégâts aggravés. [LSJ 20030213]

Si Merrill Molitor est vide et se fait tirer dessus au Flamethrower, Merrill doit brûler parce qu'il ne peut convertir que 1 dégât aggravé en normal. Le dégât normal (qu'on applique en 1er) l'envoie en torpeur, puis le dégât aggravé le brûle. On gère les dégâts normaux en premier, ce qui inclut les dégâts "as normal". [LSJ 20030213]

Si l'opposant strike avec Ivory Bow + Target Vitals, Merrill ne change pas la nature des dégâts avant la résolution. Le 1 agg de l'Ivory Bow est infligé, puis changé en normal. Les 2 additionnels de Target Vitals sont donc aggravés. [LSJ 20100527]

Michael Luther

Son pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par référendum, même s'il parvient à se détapé pendant le référendum. [LSJ 20041207]

Doit se taper pour utiliser son pouvoir. Un wake ne suffira pas. [Anarch FAQ]

Il ne peut forcer à voter un vampire qui s'abstient. 23/2/4

Il peut utiliser son pouvoir dans une chasse au sang. 19/7/4

Mictlantecuhtli

Est immunisé aux dégâts de la Talbot durant l'untap. [LSJ 20090304]

Mikael Birkholm

La carte d'Aim utilisée via son pouvoir part ensuite à la défausse. Elle est jouée de façon exotique, donc ne peut être annulée par Direct Intervention. En revanche, elle peut être annulée par son texte intégré (style bazarder 2 cartes de combat pour Target Vitals)[LSJ 20100209] Il ne peut jouer de carte d'Aim de façon usuelle en plus d'utiliser celle fournie par son pouvoir, pour un même strike. [LSJ 20100209]

La carte d'Aim peut atterrir sur un Light Intensifying Goggles. [LSJ 20100209]

Son pouvoir n'emploie pas le mot "search". Si vous vous servez de son pouvoir, vous prenez la première carte d'Aim trouvée, qu'elle vous arrange ou non. [LSJ 20100511]

Les autres joueurs ne voient pas les cartes de votre library pendant que vous les passez en revue jusqu'à obtenir un Aim. [LSJ 20100511]

Il ne joue pas la carte d'Aim, donc ne paierait pas son coût (même ruling qu'Inscription). [LSJ 20100511]

S'il joue normalement une carte d'Aim avec clause d'annulation intégrée (genre Target Vitals) et que cette clause est invoquée, il ne peut utiliser son pouvoir sur ce strike. Idem s'il se sert de son pouvoir sur un Aim annulé, il ne pourrait réutiliser son pouvoir sur ce même strike. [LSJ 20100511]

Millicent Smith

Brûlera un vampire bloqué sans lui donner l'opportunité de jouer Change of Target. [LSJ 20010723]

Un vampire bloqué n'a pas le temps de joueur Horrific Countenance, Millicent le brûle d'abord. [LSJ 20020301]

Si MS et Dr. Marisa Fletcher, CDC (avec plein de tokens) sont en jeu et qu'un vampire se fait bloquer sur une chasse : le vampire, MS et les tokens brûlent. 18/4/5 Ne s'active que sur les vampires qui ont le même contrôleur (temporaire ou non) que Millicent. [LSJ 20091215]

Mind Numb

Est brûlé durant l'untap du joueur qui contrôle le minion sur lequel se trouve le MN. [LSJ 20010326]

L'action de coller le Mind Numb fizzlera si la cible se tape entre la déclaration de l'action et sa résolution (ex Starshell Grenade Launcher). [LSJ 20020725] Peut cibler l'acting. [LSJ 20100406]

Mind of the Wilds

Le bloqueur ne peut striker pour terminer le combat pendant tout le combat, pas seulement pendant le 1er round (l'histoire du 1er round ne s'applique qu'à la manoeuvre). [LSJ 20100308]

Mind Rape

Depuis SW, vous fait voler le vampire lors de la prochaine minion phase et jusqu'à la fin du tour. CTM

On peut brûler MR à n'importe quel moment de la phase minion qui va bien, pas forcément au début. [LSJ 20001201] On peut le faire même si le vampire qui a le MR a réussi à se détaper (la détape est un effet et pas un coût). 6/2/6

Si le vampire volé avec MR joue Baltimore Purge puis est rendu à son contrôleur permanent, BP se résoudra à la prochaine untap de ce dernier. 13/9/4 [LSJ 20100525]

Si vous volez Huitzi et lui faites accomplir la fin du rituel de Call the Great Beast, la GB est à vous. 4/10/4 Peut être joué sur un vampire tapé (on peut toujours taper de façon redondante un vampire déjà tapé). 26/1/6

Ninja erratum de KoT : Mind Rape est et demeure contrôlé par celui qui joue MR. Il n'y a donc plus de "je te back-MR et si tu me tues, ton vamp se détapera plus as normal jusqu'à la fin de la partie". [LSJ 20090512] Cela implique également un changement au cas de figure où un vampire sous l'effet d'un changement de contrôle temporaire (ex un vampire volé avec Temptation) joue MR : le "you" désigne celui qui joue la carte (donc le contrôleur temporaire) et une fois le MR en jeu, le "you" désigne toujours cette même personne, indépendamment de la fin ou non du changement temporaire de contrôleur du vampire qui a joué MR (ouf). En clair, le "you" est fixé au moment où la carte est jouée et n'a plus rien à voir avec le minion sur lequel MR est posé. [PM 17/5/9]

Minion Tap

Peut être joué de zéro (pour déplacer zéro blood). [LSJ 20020207]

Minor Boon

La 2ème phrase devrait être (sans doute vieil errata) : "Put this card on the vampire." [RTR 19960124] Est joué après que le combat s'arrête, en gardant le vampire hors de torpeur. [RTR 19950509] On ne peut pas Psyche! un sauvetage par Minor Boon, puisque MB termine le combat pendant que la cible n'est pas ready (tout comme on ne peut pas Psyche ! un allié sauvé par Left for Dead). [LSJ 20020823]

Miriam Benyona

Réduira la coût d'une action « rescue from torpor », même si le vampire sauvé était censé payer la totalité du coût (2 blood). [LSJ 20020303]

Mirror Image

Si MI est joué comme modificateur d'action et qu'un combat s'ensuit, on peut toujours jouer MI en sup, puisque MI est alors joué en tant que carte de combat et non d'action modifier. [LSJ 20021105] Les actions modifiées et réaction précédemment jouées demeurent actifs, sauf mention contraire. Si le bloqueur était sous l'effet d'un Wake, ce dernier est toujours actif, idem pour un bonus d'intercept (comme Precognition) etc. Ca veut dire que jouer sup. MI contre un vampire sous l'effet d'un Wake n'aidera guère à faire passer l'action. 12/5/4

Mirror Walk

Si MW est joué sur une action de sortie de torpeur et

que celle-ci est bloquée, l'action se termine sans possibilité de diablerie. 12/2/7

Si sup. Mirror Walk est joué puis que l'action est bloquée, il n'y pas d'opportunité de jouer Venenation ni d'utiliser l'effet d'untap de Sowing Dissension, puisque l'action se termine immédiatement. [LSJ 20071015]

En sup, empêchera un vampire qui se sort de torpeur d'être diabolisé en cas de block. [LSJ 20091030]

Comme pour tout block réussi, le blocking minion est tapé. [LSJ 20090312]

Mirror's Visage

En inf, le bloqueur reste tapé en suivant la règle habituel du block, puisque Mirror's Visage ne stipule pas le contraire (tandis que Change of Target précise explicitement que le bloqueur n'est pas tapé). [LSJ 20090312]

Le bonus de stealth est modifié si une action non dirigée devient dirigée par la suite. M'V vérifie continûment quel est le statut de l'action (dirigée ou non dirigée) et fait varier constamment le bonus de stealth en conséquence. [LSJ 20091118]

Missing Voice

Ne peut être joué pendant/après la résolution de l'action, comme la plupart des actions modifier. [LSJ 20080425] Peut être joué avant la déclaration des tentatives de block. Voir aussi WSS et Call of the Hungry Dead. 1/10/8

Misdirection

Depuis SW, coûte 1 pool et ne permet de taper qu'un seul minion. CTM

Mob Rule

MR se résout exactement de la même façon que Business Pressure, cf. ruling sur BP (en remplaçant pool par blood, bien sûr). [LSJ 20030602]

Mob Connections

Le card text migration est erroné (depuis VtES, ne donne un press qu'à un vampire). CTM. Le texte en ligne indique que MC donne un press à un minion (la version VtES indique "minion", la version Sabbat indique "vampire", les SW et CE rebasculent sur "minion". comme quoi)

Mokole Blood

Vous pouvez farfouiller dans votre défausse et dans votre library (fromage et dessert). [LSJ 20071001] Les joueurs savent quelles cartes de la défausse sont récupérées, quoi qu'il arrive (si on prend 2 cartes de la library et 2 de la défausse, les autres joueurs savent quelles cartes de la défausses sont obtenues). [LSJ 20071108]

« This Follower of Set » signifie « The Follower of Set with this card ». Cela veut dire qu'on peut Heidelbergiser le Mokole Blood sur un autre FoS et ce dernier pourra en bénéficier. [LSJ 20071109] Si on récupère Truth of a Thousand Lie en s'équipant du Mokole Blood, il est encore temps de le jouer après résolution de l'action. [LSJ 20071108] Les cartes sont obtenues lorsque MB est joué avec

succès. Elles ne seraient pas obtenues après une contest yieldée, ni après un retour de Banishment ou de Descent into Darkness, ni via Alastor. Elles seraient obtenues via Magic of the Smith. [LSJ 20090428]

Momentary Delay

Est un action modifier, donc ne peut être joué avant sup. Psyche! [LSJ 20100204]

Un round d'un combat induit par sup. Psyche! ou par un combat programmé (Blood Brother Ambush) est compté dans le total des rounds de combat. Bref, Psyche! n'ike MD. [LSJ 20100204]

Peut être joué même si le combat s'arrête en before range (Elyseum: the Arboretum), sous réserve que les autres conditions sont réunies (ne pas perdre plus de blood, pas plus d'un round de combat). [LSJ 20100204]

Le blood dépensé est perdu, même si vous regagnez du blood pendant le combat. Un Conditioning + 1 combat où le vampire acting prend 2 : pas de MD possible. Un combat où le vampire prend 3 puis regagne 3 sur un Taste of Vitae : pas de MD possible. [LSJ 20100205]

Le blood en excès qui part à la banque (sur un Theft of Vitae alors que vous êtes déjà full, par exemple) est considéré comme perdu. [LSJ 20100206]

Peut être joué après Freak Drive. [LSJ 20100206] Freak Drive ne peut être joué juste après que MD est joué, puisque ce n'est plus la fin de l'action à ce stade. [LSJ 20100206]

Ne peut être joué après un block suivant un sup. Mirror Walk, puisque l'action est déjà terminée. [LSJ 20100206]

L'acting a l'opportunité de jouer MD avant que le contrôleur du bloqueur n'ait l'opportunité de bénéficier de l'effet d'untap de Peacemaker ou le gain de Conviction de Xian "DziDzat155" Quan, qui se produisent également à la fin de l'action (et ces effets seraient retardés jusqu'à la "nouvelle" fin de l'action, une fois MD joué). [PM 1/4/10] [LSJ 20100208] En revanche, si l'acting ne joue pas MD en passant la main et que le contrôleur du bloqueur utilise l'effet d'untap/le gain de conviction, l'acting reprend la main et peut de nouveau jouer MD. S'il le fait, les effets d'untap ou de gain de Conviction pourront être réactivés une seconde fois, lors de la nouvelle "fin de l'action". [LSJ 20100208]

Peut être joué par un vampire qui se sort de torpeur. [LSJ 20100210]

Ne peut être joué par un vampire qui part en torpeur, sur une action qu'un vampire non ready ne peut entreprendre (genre un bleed ou une chasse qui s'est soldée en combat avec 1 aggravé sur l'acting). [LSJ 20100210]

MD peut être joué après que le combat est terminé par Mariel, Lady Thunder (contrôlé par l'opposant), un Röttschreck (joué par quiconque, incluant l'acting), des dégâts massifs envoyant l'opposant en torpeur. MD ne peut être joué après que le combat est terminé par l'acting par des moyens tels que Majesty, sup. Form of Mist, sup. Alpha Glint, Living Manse, Anesthetic Touch, Autonomic Mastery, Shroud of Absence. [LSJ 20100212]

Ne peut être joué après un Kiss of Ra, puisque l'action n'est pas bloquée (KoR termine l'action). [LSJ 20100409]

Momentum's Edge

Ne peut être joué si on n'a pas de VP. [LSJ 20090504] Une fois mis en jeu, peut être utilisé même si on n'a plus de VP (Gambit Accepted). [LSJ 20090504]

Monocle of Clarity

Depuis CE, les réponses sur le futur ne vous engagent en rien. CTM

Les joueurs sont censés se mettre d'accord sur la compréhension des questions. Par exemple, si vous avez en main une Deflection mais pas de Wake et qu'on vous demande "as-tu une Deflection ou un Wake", assurez-vous bien que "oui" signifie "j'ai soit l'un, soit l'autre mais pas forcément les deux". Idem avec une question du style "as-tu en main n'importe quelle combinaison de cartes permettant de rediriger un bleed?". [PM]

On peut poser une question regroupant plusieurs termes, telle que "As-tu la carte X, ou Y ou Z en main ?" 6/6/4

Monomancy

Si le vampire qui subit Monomancy termine le combat en before range par d'autres moyens (ex : Illusions of the Kindred), la carte de Monomancy n'est pas placée sur lui. C'est un reversal de [LSJ 20020115] (ce vieux ruling donnait des situations bizarres, comme un Escaped Mental Patient qui brûlait s'il faisait un Lucky Strike dans un combat modifié par Dawn Operation, par exemple). Si, après le combat induit par Monomancy, un nouveau combat démarre avec Psyche !, l'opposant ne peut plus utiliser l'option "terminer le combat en before range", qui n'est disponible que dans 1er le combat (implicitement) résultant de Monomancy. [PM]

Monster

Ne combote pas avec Röttschreck, puisque les deux vampires sont ready lorsque Röttschreck termine le combat et Monster ne s'active que « lorsque le combat se termine et que l'opposant n'est pas ready ». [LSJ 20080117]

Morphean Blow

La restriction qui empêche l'opposant d'entreprendre des actions n'empêchera pas l'action en cours de continuer via Torrent, par exemple. De façon plus générale, une action peut être poursuivie même si le vampire ne satisfait plus les prérequis de l'action (genre un vampire qui bleede, est bloqué puis se retrouve à zéro blood pendant le combat : il peut continuer l'action via Torrent ou autre, même si un vampire vide ne peut pas entreprendre de bleed). Au passage, les vampires qui continuent une action sont le plus souvent tapés, or un vampire tapé ne peut entreprendre d'action. [LSJ 20100221]

Mouthpiece

Ne permettrait pas à un Bima avec un skill Obtenebration de jouer Shroud of Absence. [LSJ 20081030] [PM 19/1/9]

Ne peut être joué que par le contrôleur de l'acting. [LSJ 20100426] [LSJ 19990425]

Ne permet évidemment pas de jouer de carte d'action,

style Govern. [LSJ 20100527]

Muaziz, Archon of Ulugh Beg

Son pouvoir ne s'applique pas à la carte Blood Hunt, car cette dernière n'est pas un référendum et seuls les référenda sont "appelés" (called). [TOM 19960604]

Mukhtar Bey

Il brûle s'il y a au moins 5 cartes de géhenne en jeu. [PM]

Mummify

Le vampire momifié (en simple) ne peut pas faire d'action "leave torpor". [LSJ 19980126]

Si l'opposant joue Psyche!, vous ne partez pas en torpeur. [LSJ 20021114]

Murder of Crows

cf. rulings sur Wolf Companion, à ceci près que le dégât marche à long range. [RTR 19941109]

Coûte 1 blood (misprint de la version CE). [LSJ 20020819]

Muricia's Call

Si vous cherchez dans votre bibliothèque et n'y trouvez aucun retainer à employer, vous avez toujours l'effet de détape. La détape n'est pas soumise à une condition particulière, donc du moment que l'action réussisse (cad n'est pas bloquée), vous vous détapez. [LSJ 20020102]

Le terme "employ" signifie que le minion qui joue MC doit satisfaire les prérequis. Voir aussi la section V-9-2/ Retainers de West Séide Story. [LSJ 20100303]

Muse of Flame

MoF ne fera pas entrer en combat avec des minions non ready (plus précisément : les minions "choisis" sont choisis parmi les minions ready, plutôt qu'une action qui fizzlerait ou autre sur un minion non ready). [LSJ 4/26/2006]

Si la victime de MoF a un Secure Haven, alors l'action fizzle (et non fail, comme indiqué dans le thread) [PM sept. 2007]. [LSJ 20060414]

My Enemy's Enemy

Dans une partie à 2 joueurs, on peut jouer plusieurs My Enemy's Enemy sur une même action de bleed avec des vampires détapés différents. [LSJ 20010612] Ne fournit pas de nouvelle opportunité de bloquer, s'il est joué en duel pour rediriger le bleed sur vous-même. Si vous déclinez le block d'un bleed puis jouez sup. MEE (en duel), vous avez toujours décliné le block. [LSJ 20010613] [LSJ 20091210] 28/10/9

Nakthorheb

La restriction sur l'utilisation de son spécial (une fois par minion phase) ne s'applique qu'à ce dernier. Elle ne l'empêche pas de se détaper plusieurs fois par minion phase, via des sup. Majesty, par exemple. [LSJ 20091211]

Name Forgotten, The

Chaque joueur doit trouver le maximum d'exemplaires du vampire lorsqu'il cherche. [LSJ 20050610]

Les vampires base, advanced, et merged ont le même nom. [LSJ 20080622]

Nefertiti

Le pouvoir de Nefertiti, seul, ne peut servir à prendre le contrôle d'un vampire. Il faut finir le travail par une Corruption, Venenation, Reformation ou un strike de Contagion (car ces cartes comprennent le texte "burn all of your corruption counters on that minion to gain control of him or her", ce qui n'est pas le cas de Nefertiti). 2/4/4

Neighborhood Watch Commander

A la même fenêtre de timing que Freak Drive, donc serait joué typiquement après Freak Drive (vu que l'acting minion a priorité). [PM]

Nephandus (Mage)

Tout strike ou effet qui provoque des dégâts sur le Nephandus et qui provient spécifiquement de l'opposant voit ses dégâts réduits de 1. [LSJ 19970224]

Un Carrion Crows n'est pas affecté par un Nephandus. [LSJ 20010626]

Son pouvoir s'appliquera à sup. Catatonic Fear. [LSJ 20080630]

S'il se prend un strike à 2 d'un Weighted Walking Stick, les 2 dégâts sont réduits à 1, donc un seul compteur est enlevé. Réduire les dégâts diffère de prévenir les dégâts. [LSJ 20100519]

Nergal

S'il annonce une action qui coûte X blood alors qu'il ne lui reste que X blood et qu'il perd un blood (pour payer un action modifier, par exemple), il n'est pas obligé d'utiliser son pouvoir. [LSJ 20091021] 9/10/9

S'il annonce une action qui coûte X+1 blood alors qu'il ne lui reste que X blood et que l'action est non bloquée, il est obligé d'utiliser son pouvoir. [LSJ 20091021]

S'il n'a qu'un blood et annonce une action qui coûte 2 blood, puis qu'il brûle 1 blood (pour payer un action mod, par exemple) et que l'action est non bloquée, l'action fizzle et son pouvoir n'a pas été utilisé. [LSJ 20091021]

S'il n'a qu'un blood et annonce une action coûtant 2 blood qui est annulée par Direct Intervention, son pouvoir n'a pas été utilisé. [LSJ 20091021]

Nest of Eagles

Si l'acting est un vamp de capa < 6 ou un allié, le bleed est réduit de 3 en tout (et non de 1 en raison de la 1ère phrase, puis de 3 autres en raison de la 2ème). [LSJ 20071015]

New Inquisition, the

Est remplacé uniquement quand un vampire titré part en torpeur, même si tNI est brûlé avant via son referendum intégré. La restriction sur le remplacement est dû au fait que l'on joue la carte et non au fait que la carte soit en jeu. 18/8/4 [LSJ 20080805]

On remplace New Inquisition avant de perdre 3 de Fame ou 1 de Tension. [LSJ 20100527]

New Management

Peut être joué sur une location que vous contrôlez déjà. [LSJ 20080803]

Ne permettra pas de déplacer un Secure Haven de vamp A de Meth 1 à vamp B de Meth 1. [LSJ 20061221]

Nightmares upon Nightmares

Les alliés mortels (Mortal) ne sont pas affectés. Les vampires de capacité > nb de Gehenne en jeu ne sont pas affectés. [LSJ 20040415]

Brûler une carte pour que tel ou tel minion ne soit pas tapé par NuN est un coût. Si vous ne pouvez pas brûler de carte (par ex parce que votre main est vide), alors vous devrez taper le/les minion(s) concerné(s). [LSJ 10/16/2004]

Night Moves

Night Moves ne réduit jamais le bleed. Si le bleed se résout en un montant >1, l'excès est ignoré - ce qui diffère légèrement d'une réduction de bleed. Si Ozmo a un Pulse et joue Night Moves, il peut quand même cramer sur une Archon Investigation. De la même façon, si le bleed est réduit de 2 (et passe de 4 à 2), la quantité en excès de 1 est toujours ignorée quand le bleed se résout. [LSJ 20010501]

Nightstick

Peut être utilisé avec Lam Into : si on choisit l'option de prévention de dégât, on obient quand même la manoeuvre ou le press (en for/vic). On doit déclarer quelle option du Nightstick est utilisée au moment qui va bien (quand on déclare le strike, ou quand on obtient la manoeuvre en for). [LSJ 20080624]

On peut jouer Undead Strength même en choisissant l'option de prévention de dégât, auquel cas US n'a aucun effet (ruling général qui dit qu'un effet d'augmentation de dégât n'a aucun effet (sic) sur un strike n'infligeant pas de dégât, le vieux cas de figure étant Lucky Blow sur Rowan Ring) [LSJ 20071002]

Nkishih

Les Orun/Aye mis / put sur le Laibon ne sont pas payés (et n'interagiraient donc pas avec Walk-with-Might, par exemple). [LSJ 20100309]

No Confidence

Ne requiert pas un Anarch (donc ne combote pas avec Powerbase : Los Angeles, par exemple). [LSJ 20080812]

Visiblement, il n'y a pas de différence concrète entre "loses the benefit of the title" et "lose the title", si ce n'est que le titre demeure dormant (comme si la victime de NC avait changé de secte). Ca veut dire que la victime ne peut jouer de carte qui requiert de titre, n'interagit pas avec d'autres cartes qui ont des effets sur les titres (genre le bonus de bleed de adv. Count Germaine) et yielderait automatiquement (au lieu de contester) son titre si un autre gus voulait ce titre (ou un titre équivalent pour une même ville). [LSJ

20080602]

No Secrets From the Magaji

En cas de Change of Target, NSFTM ne brûle pas. Il brûlerait en cas de Kiss of Ra, Tangle Atropos' Hand ou sup. Elder Impersonation. 16/5/6

NRA PAC

Si vous vous équipez puis posez NRA PAC, vous ne bénéficiez pas de l'effet de détap. Si NRA PAC est en jeu au moment où vous vous équipez puis que NRA PAC disparaît avant la fin du tour, vous bénéficiez de la détap : en effet, si NRA PAC est en jeu quand l'équip action est réussie, son effet est déclenché et devient indépendant de la carte en jeu. [LSJ 20080619] 30/3/7

NSA Trio

L'effet ne s'applique qu'à un seul combat par tour de joueur. [LSJ 20050215] 7/8/8

Oath, the

En combat, ne peut être joué que par un des combattants en tant que carte de combat. Ne peut être joué en tant que carte de réaction pendant un combat. [LSJ 20100705]

Obedience

Depuis SW, annule le combat avant que le bloqueur ne se tape. CTM

Suit les rulings sur les mêmes actions / "same action". [RTR 19950509]

Obedience peut être joué par un vampire plus vieux et détapé pour éviter un nouveau combat d'un sup. Psyche! [LSJ 19991025]

Ne détapera pas un vampire acting qui était tapé quand il a commencé l'action. [RTR 19960708]

Hidden Lurker ne peut être joué après Obedience. [LSJ 20020924]

Si le combat résulte d'une action réussie et qu'il y a un coût à payer (ex Bum's Rush on Moncada), le coût est payé avant que l'on soit "sur le point d'entrer en combat" / "about to enter combat" (donc avant de donner l'opportunité de jouer Obedience). [PM]

Si un vampire vide chasse, est bloqué puis subit inf. Obedience, il est stasé. 10/12/3

Si un vampire non acting, en combat, joue sup. Majesty et que l'opposant joue sup. Psyche!, le vampire peut jouer Obedience. 28/5/4

Octopod

Octopod compte comme une source de strikes additionnels (donc pas de Octopod+Blur, ni de double Octopod en before range). [LSJ 20020215]

Peut être joué par un Blood Brother en combat s'il est l'opposant d'un Blood Brother du même cercle. Il ne le voudrait pas a priori, puisque cela donnerait un additionnel à son opposant. Peut aussi être joué par un Blood Brother qui n'est pas impliqué dans le combat. [LSJ 20020101] [LSJ 20020216]

Les strikes additionnels sont obligatoires. [PM]

Of Noble Blood

Depuis CE, ne peut cibler un vampire titré. [CTM](#)
La cible est choisie quand l'action est annoncée. [RTR 19970425]

Ohoyo Hopoksia (Bastet)

Ohoyo s'active après la fenêtre de Change of Target (tant que CoT n'est pas "décliné", on est pas certain d'être "about to enter combat"). On ne peut jouer CoT après la capa d'Ohoyo. [4/6/6](#)

Oliver Thrace

Son pouvoir ne peut être utilisé que lorsqu'il bleede. [\[LSJ 20020919\]](#)

Olugbenga

Son spécial ne s'applique pas s'il est lui-même contesté, étant hors jeu. [\[LSJ 20080805\]](#)
S'il y a une conteste entre une momie (créée par Spell of Life) et un vampire, ce qui compte c'est que le contrôleur d'Olugbenga paie pour conserver le vampire. [\[LSJ 20100527\]](#)

On the Qui Vive

Un Imbued peut jouer OtQV puis utiliser un Power de réaction, ou Determine (que ce soit pour déflécter ou pour annuler une carte d'action). [LSJ 4/3/2007](#)
Est une carte de type Wake. Voir Wake with Evening's Freshness.

Open Dossier

OD ne comporte pas de clause de type "wake" permettant de jouer des cartes de réaction tout en étant tapé. [\[LSJ 20080605\]](#)

Orgy of Blood

Depuis SW, ne requiert pas de vampire Sabbat. [CTM](#)
Comptera les coûts de recrutement en blood. [\[LSJ 20020204\]](#)
Peut être joué par un vampire en chemin pour la torpeur, ou par un vampire qui est en train de brûler, puisque OoB n'a pas cette clause trouvée dans Taste ou Disarm, par exemple. [\[LSJ 20100721\]](#)

Orlando Oriundus

Il ne double pas les voix d'un Priscus : les "votes" qu'il affecte sont ceux du referendum principal. [LSJ 10/19/2006](#)

Orun

Un Loss réussi qui ciblerait un équipement d'un Vampire ne ferait pas brûler l'Orun, puisque le Loss cible l'équipement et non le minion. [\[LSJ 20081015\]](#)
Un vampire est considéré comme joué/played. Ca veut dire que Bernard, the Scourge ne pourrait appeler son referendum spécial sur un vampire de capa 4 contrôlé par quelqu'un d'autre, si ce vampire avait Orun : Bernard lui-même étant "joué", la capacité effective du vampire en question serait de $4+2 = 6$. [\[LSJ\]](#)

20090205]

Un vampire avec 11 Orun n'en brûlerait qu'un seul s'il bleedait (successfully) à 16. [\[LSJ 20090603\]](#)

Les effets de plusieurs Orun se cumulent. Si on vous Golconde votre Laibon de capa 8 avec 2 Orun, vous gagnez 12 pool. [\[LSJ 20090626\]](#)

Les Orun (comme le reste de la table, au demeurant) gardent en mémoire qui a joué telle ou telle carte, quelle qu'elle soit. Ils n'augmentent pas la capacité proprement dite du vampire, mais affectent *la façon dont chaque carte jouée par les autres Mathusalems "voit" le vampire sous Orun*. Ca veut dire que votre vamp de capa 4+Orun peut remélanger l'Aranthebes de quelqu'un d'autre dans sa bibliothèque. [\[LSJ 20090626\]](#)

Dans le scénario suivant, Karsh entre en combat sur Cesewayo (+Orun) tapé, via son pouvoir et Cesewayo aimerait jouer Obedience. Karsh voit Cesewayo comme un vamp de capa 12 ; Cesewayo se voit comme un vamp de capa 10 ; Cesewayo voit Karsh comme un vamp de capa 10 ; Karsh se voit comme un vamp de capa 10. Mais ce qui compte est la capacité que voit Obedience : en l'occurrence, Obedience étant joué par le contrôleur de Cesewayo, Obedience voit Cesewayo comme un vampire de capa 10, idem Karsh. Obedience ne peut donc être joué. [\[LSJ 20090626\]](#)

Un vamp de capa 8 + Orun entre en combat avec un vamp de capa 10, avec un Bum's. Ce dernier ne peut jouer Obedience sur le vamp de capa 8, puisque Obedience (dans la main du joueur) "voit" le vamp de capa 8 comme un vamp de capa 10 et s'empêche lui-même d'être joué. [\[LSJ 20090626\]](#)

Un Reins of Power verrait un vampire de capa 10 + 2 orun comme un vampire de capa 14, indépendamment du nombre de cartes jouées par les autres joueurs depuis le début de la partie. On ne fait pas perdre 150 pool avec un Reins (sauf si le vamp a 70 Orun sur lui et il faudrait qu'il soit de capa 70 pour ça). [\[LSJ 20090626\]](#)

Un vamp de capa 2 + 2 Orun, qui volerait le Seal of Veddartha joué par un autre Mathusalem, pourrait s'en servir et ce, indépendamment de la chronologie des événements (jouer les Orun, avant ou après jouer le Seal+voler le Seal : ce qui compte est que le Seal ait été joué par un autre Mathusalem). [\[LSJ 20090701\]](#)

Un Laibon de capa 5 + Atonement + 5 Orun continuerait à se taper s'il bloquait les vamps de capa > 5, sous réserve que l'Atonement ait été joué par le même joueur que le contrôleur du Laibon. Si vous volez un Laibon de capa 5 + Atonement (joué par quelqu'un d'autre que vous) + 5 Orun, il ne se tapera pas s'il bloque des vampires de capa inférieure ou égale à 15 ($5 \text{ de capa} + 2 \times 5 \text{ Orun} = 15$), puisque l'Atonement a été joué par quelqu'un d'autre. [\[LSJ 20090701\]](#)

En résumé, il n'y a que 2 cas à considérer :

-une carte non-Orun jouée par un autre Mathusalem que le contrôleur du Laibon avec Orun. Elle verra le Laibon comme ayant une capacité augmentée de 2.

-une autre carte (ç.à.d qui n'appartient pas à la catégorie précédente). Elle ne verra pas le Laibon comme ayant une capacité augmentée de 2. [\[LSJ 20090701\]](#)

Sur un Baltimore Purge joué par quelqu'un d'autre, Orun gonflera la capacité du vampire lors du déclenchement de BP. [\[LSJ 20090925\]](#)

Osebo Kholo

Voir aussi Akunanse Kholo pour divers rulings sur les Kholo.

Ossian

Le dodge d'un sup. Read Intentions joué au 1er round sera effectif. [LSJ 20050201]

Son interaction avec Auspex s'applique à toute action, pas seulement à son action de rush. [LSJ 20050201]

Si son interaction avec Auspex s'applique, le vampire ne peut pas striker du tout. 28/4/6

Oubliette

Fera brûler 1 blood/life même si le range est long. Cela diffère de Catatonic Fear, parce que le "nouveau" texte de CF précise que le range doit être close. [LSJ 20020112] 31/12/5

L'effet « burn one blood » ne s'appliquera pas si le combat est prolongé par sup. Telepathic Tracking, ni si un nouveau combat démarre avec sup. Psyche ! [LSJ 20040716]

Outcast Mage

Si OM utilise sa manoeuvre, il n'est pas obligé d'utiliser son strike 2R. 2/1/5

Outside the Hourglass

Les dégâts sont infligés par le minion qui joue OtH, donc un Nephandus ne se prendrait qu'un dégât. [LSJ 20100413]

Les dégâts sont infligés immédiatement, pas comme ceux de Weather Control. [LSJ 20100426]

Les dégâts peuvent être prévenus, comme tous les dégâts par défaut. On peut jouer Flesh of Marble pendant l'étape de prévention, avant l'étape de gestion des dégâts. [LSJ 20100526] A vrai dire, on peut jouer des caisses de cartes "only usable before range"

(même les cartes qui n'ont pas d'effet de prévention, en vertu du RTR du 2 décembre 2004 avant de gérer les dégâts d'OtH. [LSJ 20100706] [LSJ 20100723]

Idem sur un scénario de Dawn Operation+OtH : Skin of Night peut être joué. [LSJ 20100629]

Si l'opposant part en torpeur, Pulled Fangs peut être joué, puisque chaque round est à close range par défaut. [LSJ 20100630]

Owain Evans, The Wanderer

Son pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par untap, même si Owain change de contrôleur durant cette untap. [LSJ 20040127]

Oxford University, England

Depuis CE, ne coûte pas de pool, donne X voix pour X pool, n'a pas de burn option inhérente. CTM

Ne peut être utilisé avant que les termes du referendum ne soient précisés (donc ne servira pas à éviter d'être la cible d'un Parity Shift). 4/2/6

Pack Alpha

Dragos n'obtiendrait pas gratuitement un retainer qui requiert animalism. 8/3/5

Ian Forestal pourrait mettre en jeu un retainer qui requiert animalism avec PA. Idem Ananasi Vampirephile. LSJ 5/1/2006

Pack Tactics

Depuis SW, ne se remplace pas avant la fin de l'action. CTM

Pandora's Whisper

On ne montre pas les cartes que l'on "discard on top of the library". 30/4/7

N'est remplacé qu'à votre prochaine untap, que l'action soit bloquée ou non. [LSJ 20080508]

Paris Opera House, The

Coûte 2 pool et non 2 blood (misprint de Bloodlines). [DTR 20011130]

Parity Shift

Depuis VtES, on ne peut donner de pool à la victime du PS. Depuis CE, on annonce comment le pool est redistribué avant de voter. CTM

On précise comment le pool sera distribué avant de lancer les voix. [RTR 19990105]

S'il n'y a qu'un seul joueur qui a plus de pool quand l'action est annoncée (et il n'a exactement qu'1 pool de plus), et que ce joueur perd 1 pool (ex. Direct pour annuler une carte de stealth), alors l'action fizzle puisque la condition pour jouer PS n'est plus valide entre l'annonce et la détermination des termes du vote. Il n'y aurait pas de fizzle si le joueur ciblé par PS perdait du pool pendant le referendum (genre en directant un Bewitching). [LSJ 20010811]

PS répartit le pool dans un ensemble (qui peut être un ensemble de 1) de joueur(s). On n'est pas obligé de répartir le pool entre 2+ joueurs (ce qui d'ailleurs rendrait PS injouable à 2 joueurs). Ne pas confondre avec Conservative Agitation qui répartit X point parmi tous les joueurs, avec une restriction supplémentaire qui est que l'allocation doit être effectuée entre 2 membres au moins de l'ensemble des joueurs. [LSJ 20010625] Parity Shift ne fizzle pas si un joueur est censé perdre 5 alors qu'il n'est qu'à 4. C'est comme quand on bleed à 3 alors que la proie n'est qu'à 2, le bleed ne fizzle pas. Idem si on vole 2 blood à un vampire qui n'a qu'1 blood. La plupart des effets fizzle si les cibles changent entre annonce et résolution, mais pas pour ce qui est des compteurs. [LSJ 20010607]

Comme pour toute action politique, les termes ne sont formellement précisés que lors de la résolution de l'action (çad après les tentatives de block), même si on peut blablater avant (sans s'engager de façon contractuelle). Si le joueur qui l'appelle a 1 pool, il peut désigner comme cible (dans une partie à 5 joueurs) un joueur à 3 pool et dire qu'il perdra 5 : si le vote passe, 3 pool seront transférés. 29/11/4

A (1 pool) joue Parity Shift sur B (4 pool). Il y a 5 joueurs à table. Les termes sont « B perd 5, A gagne 4 et E gagne 1 ». On mène le vote, et on se rend compte au final que B n'a pas assez de pool pour tout le monde. A (parce qu'il est acting) choisit la répartition (en gros, qui ne gagne pas sa part).[LSJ 20010606]

Parmenides

Il revient quand votre phase d'untap commence (au moment où vous êtes sur le point de détapper toutes vos cartes). [LSJ 20010622]

Est contrôlé par son contrôleur temporaire jusqu'à la prochaine untap de son propriétaire. Si ce dernier n'a pas de "prochaine untap" (genre il meurt), alors l'effet de contrôle temporaire ne se termine jamais. [LSJ 20021112]

S'il passe au pred puis est Banni, il retourne dans la région incontrôlée de son contrôleur permanent (et non temporaire), comme toujours avec Banishment. 9/4/4

Parthenon, The

Comme indiqué dans son texte, il ne sert que pendant la master phase de son contrôleur. Aucun moyen de gagner 2 master out-of-turn, par exemple. 10/5/4

Patagia

Depuis VtES, un vampire ne peut avoir qu'un Patagia. Depuis CE, permet à un vampire de brûler 1 blood pour gagner temporairement Flight. CTM

Path of ...

Un vampire du clan approprié pour un Path of [discipline] X brûle 1 blood de moins quand il paye une carte de multi-discipline X,Y. [LSJ 20011203]

Ca veut dire que si le Path of Typhon est en jeu, les Setites payent 1 de moins sur un Typhonic Beast. 28/11/3

Jane Sims devrait payer 1 blood de plus (à cause de son défaut) puis brûlerait 1 blood de moins (via le Path). 7/10/6

Le texte en ligne d'anciennes cartes, telles que [Path of Blood](#), indique explicitement que les Path affectent le coût.

Path of Bone

Il faut quand même brûler un blood pour un sup. Call of the Hungry Dead (ce blood n'est pas un coût et n'est donc pas affecté par PoB) 18/6/3

Path of Death and the Soul

Si vous n'avez pas de cible légale pour les cartes de disciplines que vous avez (genre tous vos vamp l'ont en sup), vous gagnez simplement le blood, sans la carte. [LSJ 20031116]

Vous avez le droit de "ne pas trouver" une carte de skill (même si vous en avez une) et quand même toper le blood. [LSJ 20031209]

Path of Lilith

Legacy of Power et Rotschreck n'activeront pas le path, car les vampires affectés vont en torpeur *après* la fin du combat. 2/4/5

Path of Tears

Vous restez en vie si vous payez la pénalité du Scarce avec vos 3 derniers pool, puisque vous regagnez 3 pool. [LSJ 20091014]

Patrizia Giovanni

Doit satisfaire les prérequis du retenir qu'elle tente

d'employer. [LSJ 20000605]

Errata 10ème anniversaire : son spécial a un coût augmenté et non plus un effet "burn blood". LSJ 12/2/2004

Patshiv

Vos vampires vides doivent chasser avant que vous n'ayez l'opportunité de jouer Patshiv. 11/11/4

Paul Forrest, False Prophet

Il peut utiliser son pouvoir sur ses propres actions de bleed. 21/12/6

Paul "Sixofswords29" Moreton

Il ne peut utiliser son pouvoir dans le tour où il est influencé. 11/1/7

Paulo de Castille

Si vous influencez Paulo alors qu'il y a (X-1) blood sur un vampire de capacité X, il est encore temps d'utiliser le pouvoir de Paulo pour mettre 1 sur ce vampire, auquel cas il sortira en région contrôlée. [LSJ 20070825]

Peace Treaty

Peace Treaty ne s'applique qu'aux armes qui ont un coût en pool. Nul besoin de repayer des coûts en blood. [RTR 20010710]

Peut être appelé même s'il n'y a pas d'arme en jeu. [RTR 20010710]

Le coût pour garder l'arme est basé sur le chiffre imprimé sur la carte. Peu importe que vous ayez volé l'arme, Baublé l'arme etc. En général, les cartes ne se souviennent pas de la façon dont elles ont été mises en jeu - elles ne se souviennent pas que leur coût ait été éventuellement abaissé ou payé par des sources non standard (Ravnos Cache, par ex). La seule exception pour les armes est Black Cat. Le coût pour garder ces armes est abaissé de 1 en raison du texte de Black Cat. Un équipement sur Black Cat coûte 1 pool de moins, même si Black Cat avait simplement volé l'équipement avec Fast Hand sur un gus qui l'avait payé plein pot). [LSJ 20010128]

Si Centralized Background Check est en jeu, il faudrait payer 1 pool de plus pour conserver une arme (même un Weighted Walking Stick). [LSJ 20040518]

Les cartes ne se souviennent pas de la façon dont elles ont été payées (donc le coût est en effet a priori le chiffre imprimé sur la carte, il ne se souvient pas si une arme a été obtenue via Kiss of Lachesis par exemple), mais les effets qui modifient le coût continuent à le modifier. Black Cat est donc une exception en ce sens que son pouvoir continue à modifier le coût lorsqu'un Peace Treaty passe (tandis qu'un Kiss of Lachesis ne le modifie que lorsque le KoL est résolu), mais il suffirait qu'une carte ait un effet permanent similaire pour qu'il s'applique en cas de Peace Treaty. [LSJ 20091124]

Penitent Resilience

En inf. fortitude, ne dure que pour le round en cours, comme c'est le cas par défaut pour toutes les cartes de combat. [LSJ 20100205]

Pentex(TM) Loves You!

Le +1 bleed est traité comme un modificateur d'action (peut être utilisé à n'importe quel moment durant l'action). [LSJ 19970718]

Pere Lachaise, France

Le vampire récupéré par PL vient de la défausse, mais n'est pas nécessairement un vampire anciennement contrôlé. [LSJ 20040812]

La carte de crypte sur Pere Lachaise est hors jeu. [LSJ 20040812]

Perfect Clarity

Il y a une différence entre affecter le vampire et affecter l'action. Cas d'une action politique : Dread Gaze peut être joué, car DG n'affecte aucunement l'acting vampire mais donne seulement des voix au vampire reacting qui joue la carte, qui du coup peuvent être utilisées pour voter pour ou contre. [LSJ 20010830]

Treachery peut aussi être joué, car il n'affecte pas le vampire, il affecte le joueur qui contrôle l'acting minion. [LSJ 20010830]

Ni Pulling Strings, ni Kindred Coercion ne peuvent être joués sur un vote appelé en Perfect Clarity, du moins pas contre le vampire acting. Ils peuvent être joués contre d'autres vampires qui tenteraient de voter. [LSJ 20010830]

Perfectionist

A la même fenêtre de timing que Freak Drive. Vous pouvez gagner 1 blood de Perfectionist puis jouer FD, ou l'inverse. [LSJ 20100122]

Perfect Paragon

Rappelons qu'indépendamment des valeurs de stealth/intecept (1, 2, zéro, -1...), le minion qui tente de bloquer doit avoir un intercept supérieur ou égal au stealth du bloqueur pour réussir à bloquer. Par ailleurs, PP peut être joué n'importe quand, après l'étape "when announcing the action". On ne pourrait le jouer dans l'espoir de piocher (et utiliser) une Seduction, par exemple. 9/1/9

Persistent Echo

Un vampire qui a la discipline ad hoc peut jouer la carte en outferior (ex celerite sur Missing Voice) 26/1/6

En [mel], la carte doit provenir de votre main (cf. texte en ligne). Elle doit être choisie lors de l'annonce de l'action (donc on ne peut jouer PE si on n'a pas de carte qui requiert Melpominee en main et on ne peut choisir comme carte celle que l'on pioche en remplaçant PE), à la Disguised Weapon ; en revanche, on ne place cette carte sous PE qu'à la résolution. [LSJ 20070707]

Personal Involvement

A et B sont à 3 pool, A joue PI : A et B sont oustés. [LSJ 20090414]

Petra

Si Petra joue Shadow Twin sur un Baali, le dégât de ST sera aggravé. 18/9/4

Petaniqua

Elle peut recruter un werewolf, quels que soient les prérequis pour jouer la carte. Par exemple, elle peut recruter un Renegade Garou comme si elle était Gangrel. Elle peut recruter un Cry Wolf comme si elle était Anarch.

Elle peut recruter Harzomatuili comme si elle était Cardinal. 7/3/5

Petaniqua (ADV)

Elle partira en torpeur si elle se fait bloquer en tentant de recruter Cry Wolf. [LSJ 20100412]

Si elle devient Anarch pour de vrai, de sorte à pouvoir utiliser Piper, elle pourrait mettre en jeu Harzomatuili via Piper. [LSJ 20100413]

Phantom Speaker

Si le bloqueur était tapé avant de bloquer (Wake) puis que sup. PS fait échouer la tentative de block, l'ex-bloqueur peut jouer Cat's Guidance immédiatement pour se détaper ; en revanche, l'effet de PS le tapera si l'action est successful. [LSJ 20071003] [PM 26/8/9]

Philippe Rigaud

Si Philippe ne peut pas diaboliser (genre il a Humanitas), alors son défaut ne l'oblige pas à diaboliser, il peut faire ce qu'il veut (il n'est pas "stasé" - en effet, s'il a Humanitas, il ne peut pas diaboliser, donc son texte "that Phillipe may diablerize" ne s'enclenche pas). [LSJ 20050513]

Phobia

Depuis FN, vous ne gagnez des compteurs que durant votre master phase ; reste sous votre contrôle. CTM

Pier 13, Port of Baltimore

« Pay cost as normal » signifie qu'on brûlerait 1 blood de moins avec un Path (ex Baleful Doll). [LSJ 20010720] Puisque le pouvoir de Black Cat ne dépend pas d'une action pour s'équiper, et puisque son pouvoir et Pier 13 utilisent le verbe "equip", le pouvoir de Black Cat réduira le coût en pool de l'équipement. [LSJ 20001210] Peut être utilisé par un allié, si ce dernier parvient d'une manière ou d'une autre à obtenir le Pier. [LSJ 20020301]

Piper

Vous pouvez sans problème recruter en sup un allié qui requiert une discipline, si vous disposez du niveau de discipline ad hoc. [LSJ 20080803]

L'allié n'est pas recruté par une action de recrutement, il n'y a donc pas de question à se poser sur la NRA. Un Anarch qui sort une War Ghoul via Piper a tout à fait le droit, pendant la phase minion, d'entreprendre l'action Recruit Ally sur une autre War Ghoul. [LSJ 20080815]

Un allié recruté via Piper est considéré comme recruté, même s'il ne s'agit pas d'une action. L'allié se retrouve donc en région incontrôlée jusqu'à la fin du tour. [LSJ 20080506]

Si vous vous débrouillez pour détaper votre anarch pendant la master phase, vous pouvez parfaitement utiliser une autre MPA (si disponible, hein) pour jouer un 2ème Piper et recruter un nouvel allié. [LSJ 20080815]

On ne peut Diriger la carte mise en jeu par Piper. 21/9/8

Combote avec Little Tailor of Prague, dont le spécial s'active avec "recruits" ; ne combote pas avec Charisma, qui ne s'active que sur une "recruit ally action". [LSJ 20090116]

Poacher's Hunting Ground

Un Trophy Hunting Ground serait compté par Poacher's H. G. (qu'il ait été activé ou non). [LSJ 20080610]

Pocket out of Time

Peut être joué après la fin d'un combat. [LSJ 20100302]

De nouveaux combats peuvent être démarrés également après le combat induit par PooT (vous pouvez faire des caisses de combat tant que vous avez du blood, quoi). [LSJ 20100323]

Sur une action non bloquée, peut être joué après un sup. Domain of Evernight. [LSJ 20100326] [PM 29/4/10]

En sup, nikera les effets qui terminent le combat et qui font autre chose, tels que l'effet "continuer l'action" de Form of Mist ou l'effet "aller en torpeur" de Röttschreck. [LSJ 20100413]

Poison Pill

Plusieurs Poison Pill se cumulent. Les effets d'un referendum réussi et la perte de pool de PP se résolvent simultanément. [PM]

Poison Pill + Ancient Influence. Même si au final on gagne du pool quand on choisit un vampire de capa > 5, on "perd quand même" du pool. Du coup, sur une AI avec une PP, la victime du PP gagnerait autant de pool que la capa du vampire choisi, moins 5 (de l'AI), moins 5 (de la poison pill). [LSJ 20040518]

Sur un Reins of Power, la victime de PP perdrait autant de pool que la capa du vampire choisi par le pred+la capa du vampire choisi par le pred du joueur qui a joué PP et gagnerait 6 pool (simultanément). 14/1/5

Les pertes de pool indirectes, telles que celles de Sabbat Threat, ne sont pas comptées. [LSJ 20040518]

Il n'y a pas de perte de pool négative. Donner du pool n'est pas la même chose qu'une perte de pool négative, donc Poison Pill ne donnera jamais de pool. [LSJ 20040518]

Le point perdu par Scorn of Adonis n'est pas comptabilisé par Poison Pill : la perte de pool est due au Scorn, et non au referendum. 14/4/5

Peut être joué par un allié. 14/5/1

Sur un Parity Shift avec 5 joueurs et dont la cible du Parity a 2 pool, Poison Pill fera perdre 2 pool (et non 5). [LSJ 20090909]

Political Flux

Si 2 joueurs (de position non adjacente) meurent

simultanément, leurs deux prédateurs gagnent la valeur de pool réajustée par PF. [LSJ 20010321] 23/9/4

Political Seizure

Si vous yieldez la Political Seizure, la location que PS contestait n'arrive pas en jeu sous votre contrôle. La PS n'est pas un exemplaire de la loc', donc la yielder ne déclenche pas la clause "When the last copy of that location is yielded". [LSJ 19980223]

Si on conteste une location non unique (comme Slaughterhouse), on ne conteste qu'une seule location, et non "toutes les locations de ce nom en général". 13/6/3

Peut servir à contester une loquiment (genre Ankara). Si vous gagnez la contest, vous choisirez à votre untap le minion sur lequel vous souhaitez coller le loquiment. 24/12/3

Political Struggle

Le vamp acting gagne X voix si le vampire qui a PS est brûlé, et ce quelle que soit la façon dont le vampire est brûlé. [LSJ 19990119]

Si la victime est brûlée via diablerie, les voix supplémentaires de la PS sont gagnées avant le referendum de blood hunt (et pourront donc servir dans ledit referendum). [LSJ 20050707] 5/11/3

Ne peut cibler le vampire acting (cf. "nouveau" texte) Donne des voix quelle que soit la façon dont la cible part en torpeur ou est brûlée. [LSJ 20010809]

Plusieurs Political Struggles se cumulent, comme c'est le cas pour toutes les cartes par défaut. [LSJ 20010809]

Envoyer un Priscus (victime de PS) en torpeur donnera zéro voix. 11/12/3

Un vampire non titré, qui gagne des voix permanentes avec PS, ne devient pas titré. 17/7/4

Vous pouvez jouer PS, Freak Drive puis entrer en combat via PS. 2/2/5

Si deux vampires jouent chacun une PS sur le même vampire, ils gagneront tous les 2 des voix lorsque ce vampire partira en torpeur ou sera brûlé. Si un vampire joue 2 PS sur le même vampire, il gagnera le double des voix lors de la torpeur ou cramage. 1/4/5

Port Authority

Son effet se déclenche autant de fois que de Discard Phase Action sont utilisées pour défausser une carte. [LSJ 20080501]

Portrait

Si un Toreador a déjà effectué une action de bleed ce tour-ci, qu'il entreprend une action de Portrait et que le vampire révélé soit de capa comprise entre 7 et 10, le Toré se détape et on s'arrête là. Pas de nouveau bleed. [LSJ 20021118] 4/3/5

(sombre histoire de comparaison avec l'ancienne Force of Will non traduite, aucun intérêt)

Possession

Peut être joué sur un vampire de la défausse, même si ce vampire était précédemment une Mummy obtenue via Spell of Life. [LSJ 20071014]

Potio Martyrium

L'effet de dégât ne se produit que si la Gargouille est brûlée ou part en torpeur pendant le combat, donc ne combote pas avec Mummify ; les dégâts eux-mêmes ont lieu pendant le combat, donc peuvent être prévenus avec des cartes ou effets utilisables en combat. [LSJ 20100205]

Pounce

L'opposant peut utiliser des effets de gain d'additionnel. C'est juste qu'il ne peut pas striker après que le Pounce se résolve. S'il se prend un Pounce en 1st strike, son strike normal (çad non first strike, non-dodge, non-S:CE) fizzle. Mais cela ne l'empêche pas de jouer un Blur par ex, histoire de cycler (il peut gagner des additionnels mais ne pourra pas striker avec). [LSJ 20011214]

Power of All

Ne peut être joué en combat, car seules les cartes de combat et les cartes dont le texte précise qu'elles peuvent être jouées en combat peuvent être jouées en combat, ce qui n'est pas le cas de PoA. [LSJ 20080618]

Peut être utilisé (pendant le tour d'un autre joueur) pour annuler une carte Master jouée pendant la phase master, un Event (joué pendant la phase de discard) ou une Conviction (jouée pendant la phase d'untap). [PM 25/6/9]

N'a pas la mention "no cost is paid", aussi le coût de la carte annulée est bel et bien payé. [LSJ 20090826]
N'est pas une carte de Reflex, puisque ces dernières n'annulent que les cartes jouées contre un minion. [LSJ 20091202]

Les 2 Anarchs doivent être détapés, en raison du "tap...to". Pas de combine possible avec Wake. [LSJ 20100512]

Power Structure

Il faut contrôler un ready Lasombra pour la jouer (misprint de la version SW, rectifié dans SW2). [RTR 20001020] CTM

Les Lasombra qui gagnent 1 voix avec PS peuvent voter comme ils le souhaitent, indépendamment les uns des autres. (pour/contre/s'abstenir) 14/1/5

Powerbase: Barranquilla

On peut utiliser Church of the Order of St. Blaise pour ajouter un compteur à PB avant qu'elle ne brûle, si elle a zéro compteur. [LSJ 20050105]

Powerbase: Berlin

Depuis CE, ne coûte pas de pool ; ne brûle pas si vous ne contrôlez pas de Ventrue ready. CTM

L'action Ventrue pour ajouter un blood à Powerbase: Berlin vient du Ventrue (sic). [LSJ 19970414]
Vous pouvez voler votre propre powerbase. [LSJ 20100106]

Powerbase: Mexico City

Depuis SW, les compteurs ne peuvent être volés par

vos propre vampires. CTM

Powerbase: New York

Si vous contrôlez PNY, vous ne pouvez pas tenter de voler le blood de PNY avec vos propres vampires. [RTR 19980928]

Powerbase: Rome

Depuis FN, ne coûte pas de pool. CTM

Powerbase: Tshwane

Combote avec Pier 13, depuis que les modificateurs de coût s'appliquent également aux cartes qui ne sont pas jouées de la façon habituelle. RTR 7 juillet 2007
Peut être utilisé pour diminuer le coût d'une carte jouée de façon exotique, comme une arme via Concealed Weapon [LSJ 20080124] ou un Neph via Antonio d'Erlette [LSJ 20090920]

Powerbase: Washington, D.C.

Depuis CE, vous pouvez récupérer 2 compteurs au lieu d'un durant votre untap phase. CTM

Praxis Seizure : ...

Depuis LoB, les cartes de Praxis sont mises en jeu sur l'acting si le referendum passe. LoB a introduit le mot-clé "Title". Une carte de Title est le "réceptacle" d'un titre. Si le titre est yieldé ou perdu, la carte est brûlée. Si le titre est unique, les contest sont payées avec du blood, comme toujours pour les titres. Ceci simplifie la gestion des cartes Praxis Seizures et assimilées. LoB

Le Prince d'une ville X peut être choisie comme la cible d'une Praxis Seizure : X. Si le referendum passe, il perd son titre puis gagne le nouveau. Par ex, si Constanza est choisie pour PS:Rome, alors elle perd son titre de Prince de Rome puis gagne le nouveau titre de Prince de Rome - peu importe que la ville soit la même. Du coup, elle gagne le bonus de capacité dû au titre de PS: Rome. [TOM 19960423]

Le bonus de capacité est perdu en cas de contest de titre, tant que dure la contest et sera éventuellement regagné si le titulaire de la Praxis gagne la contest. 23/10/6

Precognition

La prévention de dégât ne peut être utilisée que si le block est réussi, et seulement dans le combat en résultant (le block-combat). [LSJ 20010813]

La prévention est optionnelle. [LSJ 20010814] Elle est optionnelle en raison du "can prevent" et non en raison du "up to" (vu que prévenir "up to" et "prévenir tout court" signifient maintenant la même chose).

Predator's Communion

Ne possède pas de texte de type "utilisable pendant ou après la résolution", aussi ne peut être joué qu'avant la résolution de l'action, comme c'est le cas par défaut pour toutes les cartes de réaction. [LSJ 20091119] [LSJ 20091120]

Predator's Transformation

Si un vampire avec abombwe inf. entreprend avec succès une action de diablerie, prend le blood/matoss et gagne 1 master Abombwe : arrive le stade où il peut jouer PT, avant la blood hunt. [LSJ 11/7/2006](#)

Pressing Flesh

Un Imbued devenu Zombie ne serait plus un Imbued et n'aurait donc plus de Creed/Virtues, ne pourrait plus gagner de Convictions etc. [\[LSJ 20100211\]](#)
Vous n'avez pas à satisfaire les prérequis de l'allié (clan, discipline etc.). Quoi qu'il arrive, si l'allié requiert une discipline, il arrive en jeu en simple (même si vous avez la discipline en sup). [\[LSJ 20100302\]](#)
Ne combote guère avec un Reanimated Corpse, puisque X serait égal à zéro. [\[LSJ 20100307\]](#)
Ne combote pas avec un Wraith provenant d'un Khazar : dès que le Wraith brûle, il redevient l'allié qu'il était, une fois dans la défausse. PF nécessite que l'allié de la défausse soit précisément l'allié qui a brûlé ; il s'agit de la même carte, mais désignant des alliés différents (un Wraith lorsqu'il est en jeu, un Allié lambda correspondant à son texte imprimé lorsqu'il est dans la défausse). Bref, comme PF ne peut trouver de Wraith dans la défausse, on ne peut le jouer dans ce cas de figure. [\[LSJ 20100325\]](#)
Combote avec Compel the Spirit sans problème. L'allié a beau être un Zombie, il s'agit du même allié donc ce cas de figure diffère de celui avec Khazar's Diary. [\[LSJ 20100518\]](#)
Un allié unique devenu zombie demeure unique. Simplement, la catégorie (le "sous-type") à laquelle il appartenait n'existe plus et est devenue "zombie". [\[LSJ 20100630\]](#) Par exemple, si Carlton devient zombie, il demeure un allié unique mais n'est plus un mortal ally, il est devenu un zombie ally. Il contesterait le Carlton habituel si quelqu'un d'autre le recruterait. [PM 27/6/10]
Le zombie ne peut gagner de life ; il manque le texte habituel "tout life qu'il gagnerait partirait à la banque à la place". Genre si vous utilisez le pouvoir du Vagabond Mystic sur le zombie, le compteur life qu'il gagnerait part à la banque. [PM 27/6/10]

Primal Instincts

Le vampire qui joue Primal Instincts annule *son propre* strike (et pas celui de l'opposant). [\[LSJ 20000914\]](#) 22/9/3
Tous les effets dus au strike sont annulés. Donc un sup. Arm of the Abyss annulé ne fournira pas de strike additionnel. [\[LSJ 20010627\]](#)
Manoeuvrer avec une arme ou une carte de strike vous oblige à choisir ce strike. Si vous annulez le strike, vous devez choisir le même de nouveau. [\[LSJ 20020918\]](#)
Peut être joué après que les 2 minions aient annoncé leur strike (même si c'est S:CE). [\[LSJ 20030130\]](#)
Le coût (s'il y en a un) du précédent strike est perdu. [\[LSJ 20010221\]](#)
Si on annule le dodge "normal" d'un sup. Wind Dance (çad si on annule le 1er dodge), le strike additionnel est perdu. [\[LSJ 20040503\]](#)
On peut annuler le 2ème dodge d'un sup. Wind Dance, à condition que l'opposant ait un additionnel (vu qu'il faut attendre que l'opposant ait choisi son strike pour jouer PI) 28/8/3 [\[LSJ 20040503\]](#)
On peut faire paf pour 1, attendre que l'autre ait déclaré son strike, puis PI puis Disguised Weapon sur

une arme et striker avec. 11/12/3

Si on a utilisé la manoeuvre d'un .44 puis qu'on subit Immortal Grapple, on peut jouer PI, mais ça ne sert à rien d'autre qu'à cycler puisqu'on doit de nouveau choisir le strike de l'arme, ce qui est impossible en raison d'IG. 12/4/4

Projectile

Un vampire qui manoeuvre avec un Gun peut toujours utiliser Projectile pour tirer avec le flingue pour le 1er strike du round. [\[LSJ 20050304\]](#) 11/3/5
Ne peut être utilisé pour striker avec une arme qui n'est pas "ranged" (çad dont le strike n'est pas ranged). [\[LSJ 20050224\]](#)

Promise of 1528

En action modifier, peut être joué avant de brûler 1 blood dû à la Banshee Ironwail possédée par le vampire qui bloque, mais n'empêchera pas l'effet "burn blood" de se résoudre, tout comme cela n'empêchera pas le vampire qui bloque de se taper. [\[LSJ 20095013\]](#)

Propaganda

Depuis SW, la victime d'un sup. Propaganda doit taper un minion qui est détapé. CTM
Le minion n'est pas tapé lors de l'annonce de Propaganda, mais lors de sa résolution (donc ça peut être un minion d'un autre joueur que la proie, en cas de redirection).
Même si le bleed est réduit à 0, l'action est réussie (cad non bloquée), donc vous devez taper un minion. [\[LSJ 20010428\]](#)
La cible choisit quel minion détapé est tapé. [\[LSJ 20000406\]](#)
Si l'action est bloquée, il n'y a pas d'effet "taper un minion". 13/6/3
L'effet "tap" de sup. Propaganda ne se produira pas si l'action est bloquée. [\[LSJ 20080508\]](#)

Protect Thine Own

Le coût en blood de PTO est payé dès que l'action est non bloquée et que le référendum commence. [\[LSJ 20020911\]](#)

Protected Resources

Toutes les cartes qui modifient le montant du bleed (Telepathic Counter, Threats, etc.) sont appliquées avant l'effet de Protected Resources. [\[TOM 19960413\]](#)
Protected Resources n'altère pas le montant du bleed. Il se contente de limiter la quantité max de pool que la cible du bleed perd. [\[LSJ 20030211\]](#)

Protracted Investment

Depuis CE, coûte 2 pool et met 5 compteurs en jeu (çad coûte 1 pool de moins et met en jeu 1 compteur de moins). CTM

Proxy Kissed

Peut être joué sur un vampire qui a déjà un Proxy Kissed (et qui fut Banni par la suite puis réinfluencé). [\[LSJ\]](#)

20050719]

Provision of the Silsila

Remplira un vamp qui brûle le vamp opposant. On ne doit pas brûler le contrat "pour"/"to" se remplir. On se remplit et on brûle le contrat, tout simplement. [LSJ 20010718] Ce ruling fonctionnait par analogie avec l'ancien Bauble, qui fut modifié depuis le [RTR 080808]. En revanche, le ruling sur PotS perdue, en raison du designer intent. [PM 11/6/9]

Psalm of the Damned

Peut être joué en réponse à un Wake pour empêcher une Deflect (puisque l'acting reprend la priorité dès que le Wake est joué) ; peut être joué en réponse à une tentative de block pour faire échouer cette dernière. [LSJ 20100221] S'il est joué en casse-block (en réponse à une tentative de block, donc), il ferait cramer un No Secrets from the Magaji. [LSJ 20100305]

Pseudo-Blindness

A bleede, B tente de bloquer, A joue Faceless Night, B l'annule avec Pseudo-Blindness. Ensuite A joue Lost in Crowds. Un vampire C ne pourrait annuler LiC avec Pseudo-Blindness, puisque C n'est pas en train d'essayer de bloquer. Ca n'empêche pas C de tenter de bloquer par la suite, mais c'est mort pour annuler LiC. C pourrait annuler une autre carte d'obfuscate s'il tentait de bloquer. [LSJ 20081218]

Psyche!

sup. Psyche! annule tout effet "je continue l'action" produit dans le combat précédent (genre Form of Mist). [RTR 19950509]

sup. Psyche! est joué après que le combat s'arrête, même s'il s'agit d'une carte de combat. [RTR 19980928]

Est joué avant qu'un sup. Freak Drive ou un inf Cat's Guidance puisse être joué pour détapier un des combattants (ces derniers devront attendre la fin du nouveau combat pour jouer ces cartes). [LSJ 19981216]

Nul besoin de payer de nouveau un coût pour un block (Archon, Aching Beauty, Donal, etc.) [TOM 19960303]

Si Psyche! est joué pour démarrer un nouveau combat impliquant un minion acting et un minion bloqueur, alors ce combat démarre immédiatement - avant que l'on puisse jouer Hidden Lurker ou Fast Reaction. Ceci n'a rien à voir avec les règles de priorité/sequencing : Psyche est joué avant Hidden Lurker/Fast Reaction en raison de sa bizarrerie - une carte de combat qui est jouée en dehors du combat. Une fois que ce 2ème combat est terminé, Hidden Lurker peut être joué.

[LSJ 20011121] 27/2/6

Le sup peut être joué avant ou après avoir remplacé des cartes "Do Not Replace Until After Combat" cards. [LSJ 19990322] Si on le joue avant d'avoir remplacé,

on remplace quand même ces cartes. [LSJ 20010912]

Ne peut être joué après avoir remplacé des cartes "Do not replace until the end of this action". [LSJ 20010912]

On ne pourrait utiliser le pouvoir du Sniper Rifle, puisque le nouveau combat n'est plus le combat résultant d'un block réussi. [LSJ 20011124]

Si le combat résultait d'une Ambush réussie et que Psyche! soit joué, la manoeuvre optionnelle ne serait plus disponible dans le nouveau combat. [LSJ 20001026]

Si un vampire en combat se retrouvait avec un -1 bleed dû à Monomancy et que sup. Psyche! soit joué, il ne serait pas possible de terminer le combat via le texte de Monomancy. [LSJ 20001026]

Peut être joué pour démarrer un nouveau combat, après un combat dû à Fast Reaction ou à Hidden Lurker. [LSJ 20001004]

Le dégât de Catatonic Fear serait perdu. [RTR 20020501]

Dans le nouveau combat, les effets de cartes telles que sup. Rat's Warning ou Dawn Operation sont perdus. Ce 2ème combat n'est plus le combat résultant / "resulting" combat. [LSJ 19990324]

Puisque Psyche! est joué après le combat, il n'est pas affecté par Terror Frenzy. [LSJ 20010316]

Les effets "after combat ends" de Röttschreck, Legacy of Power, Mariel Lady Thunder, Shackles of Enkidu sont "interrompus" (annulés) par Psyche! (et par les effets assimilés à Psyche!). Notez que Psyche! (et autres combat-starters) ne peuvent être utilisés sur un allié sauvé par Left for Dead, puisque ce dernier n'est pas ready à ce stade. [LSJ 20020509]

Si le combat résulte d'une Coagulated Entity non bloquée et que Psyche! soit joué, les bonus de strength/capa sont toujours actifs, vu qu'ils durent pendant la totalité de l'action. [PM]

Psyche! ne peut être joué pour interrompre Illusions of the Kindred, parce qu'il y a déjà un combat en attente. Mais Psyche! peut interrompre Röttschreck, cependant. [LSJ 20021113]

On peut Psyche! un Röttschreck mais pas une Minor boon. Quand Röttschreck termine le combat, les 2 combattants sont encore ready. Quand Minor Boon termine le combat, la cible n'est pas ready. Voir aussi Left for Dead. [LSJ 20020823]

Si un Raptor réduit la main d'un joueur pendant le combat et que ce dernier se termine : d'abord le joueur remplace ses cartes, puis Psyche! est joué, puis la taille de la main du joueur diminue de nouveau. [LSJ 20030530]

Psychic Projection

Depuis CE, est mis en jeu. CTM

Psychic Veil

"this turn" veut dire "jusqu'à la fin de la phase discard du tour en cours" (même sous madness network etc.). Si vous gagnez le contrôle d'un vampire après avoir joué PV, le vampire aura le bonus de stealth. 10/1/4 [LSJ 20080612]

Psychomachia

Est joué avant que le bloqueur ne se tape pour avoir bloqué (çad au même moment où Obedience ou Change of Target seraient joués). Le bloqueur n'est pas tapé.

[LSJ 20050223]

Le pouvoir de presence n'est joué que lorsque le block est réussi (vieil errata, rectifié dans le 2ème print run de Bloodlines). La NRA empêchera le vampire de tenter de nouveau la même action. [RTR 20020501]

Pulled Fangs

Depuis SW, inflige un dégât normal (et non aggravé) ; un vampire ne peut avoir qu'un PF. [CTM](#)
Compte les dégâts infligés avec succès dans le round par les minions (les retainers, etc. ne comptent pas).

[\[TOM 19950304\]](#)

En combo avec XTC-laced blood, le vampire partira en torpeur. [\[LSJ 20020305\]](#)

Le dégât peut être prévenu avec une skin of rock.

[31/7/3](#)

Un vampire qui va brûler en combat ne peut jouer

Pulled Fang. [23/8/4](#)

Pulse of the Canaille

Depuis SW, inf. PotC vous permet de regarder les mains de tous les joueurs. [CTM](#)

Purity of the Beast

Depuis FN, coûte 0 blood ; ne réduit pas la capacité ; n'a pas de version sup. [CTM](#)

Putrefaction

Joué en en sup sur le 1er strike d'un combat, la carte prend effet pour les strikes suivants. La victime se prendrait donc 1 dégât par strike additionnel dans le même round. [12/8/4](#)

Nouveau texte : ""He or she may choose not to untap as normal and burn this card during his or her untap phase." [RTR 7 juillet 2007](#)

Quick Jab

Quick Jab considère les dégâts « inflicted » et non « successfully inflicted ». Si un vampire avec +1 strength joue QJ et que l'opposant prévient 1 dégât, ce dernier ne se prend rien. [\[LSJ 20071117\]](#) Ne pas confondre avec le « successfully inflicted » de Disarm et le « inflicted » de Pulled Fangs qui, eux, ont lieu *après* l'étape de prévention des dégâts et qui, par conséquent ne considère (aussi bien Disarm que PF, malgré leurs formulations différentes...oui, c'est comme ça) que les dégâts infligés avec succès. [\[LSJ 20071118\]](#) [\[PM 8/4/8\]](#)

Quickness

Une fois joué, on doit résoudre le strike avant d'obtenir la possibilité de gagner d'autres strikes additionnels.

[\[LSJ 20020209\]](#)

Peut être joué avant de gagner des strikes additionnels via d'autres cartes, telles que Blur. [\[LSJ 20001206\]](#)

Peut être joué après avoir gagné des strikes additionnels avec d'autres cartes ; cependant, le ou les strike(s) additionnel(s) doivent être complètement résolu(s) avant d'obtenir l'opportunité de jouer sup.

Quickness. Donc si on joue sup. Blur, on doit résoudre les 2 additionnels avant d'obtenir le loisir de jouer sup.

Quickness : on ne peut pas résoudre le 1er additionnel et ensuite jouer Quickness. [\[LSJ 20001206\]](#)

Quicksilver Contemplation

La version AUS TEM n'a pas de texte restreignant d'autres modificateurs de bleed ultérieurs, tout comme

sup. Command of the Beast, sup. Divine Image, Power of One (en potence) et peut donc comboter avec d'autres modificateurs de bleed sans problème (pourvu qu'il soit joué avant). [\[LSJ 20100218\]](#)

Quincy, the Trapper

Son action spéciale n'est pas une action qui requiert un vampire. [\[LSJ 20080805\]](#)

Rabbat, The Sewer Goddess

Elle peut utiliser son pouvoir même quand elle est pleine. Le blood va dans votre pool au lieu d'aller à Rabbat, donc inutile de se préoccuper que le blood excède sa capacité. [\[LSJ 20050331\]](#)

Rachel Brandywine

Quand son pouvoir est utilisé, d'abord vous gérez toutes vos défausses (et les remplacements de cartes), ensuite vous mélangez les cartes défaussées dans la library.

[\[RTR 20030519\]](#)

On active son pouvoir à la fin de la défausse, après avoir défaussé votre carte (ou vos cartes). Cad on défausse (dans la défausse), on pioche pour revenir à la taille de sa main (de la library), ensuite on déplace les cartes qu'on a défaussées de la défausse vers la library, enfin on mélange. Si on épuise notre bibliothèque entre les deux (cad quand on "draw back up to your hand size"), alors on peut piocher de nouveau une fois que l'on a déplacé les nouvelles cartes dans la library, comme d'hab. [\[RTR 20030519\]](#)

Son pouvoir peut être ordonné avec l'effet "diminuer la taille de la main de 2" de Dreams of the Sphinx. [\[LSJ 20020904\]](#) [20/4/4](#)

Rack, The

Le card text migration ([CTM.](#)) est obsolète.

Vous ne pouvez pas sélectionner une autre cible en cas d'éventuelle contest yieldée. [\[RTR 19960112\]](#)

Choisit une *carte* de vampire. Le Rack ne ciblera pas automatiquement un nouvel exemplaire de ce vampire (si l'ancien est brûlé ou yieldé par ex). [\[TOM 19960122\]](#)

N'est pas mis "sur" un vampire. C'est mis en jeu et cible un vampire (donc reste en jeu si le vamp est banni). Si le vampire choisi est banni, le Rack reste où il est, ne donne pas de blood, peut être volé, et son effet se réenclenche quand le vamp revient dans la région contrôlée. [\[LSJ 20010809\]](#)

Rafastio Ghoul

Voir Talaq, the Immortal.

Raphael Catarari

Il se détaperait en premier lieu, donc s'il a un nombre impair de blood, un Hunting Ground ou une combine quelconque pour lui filer 1 blood pendant l'untap ne lui permettra pas de se "détaper as normal" dans cette phase. [\[LSJ 20060911\]](#)

Rapid Healing

Rapid Healing est un type d'action "leave torpor". [\[LSJ 19980126\]](#)

Raptor

Si vous employez sup. Raptor en combat (Pack Alpha), la taille de la main de l'opposant diminue de 1 immédiatement. [5/4/5](#)

Si l'opposant a déjà sa main réduite (par ex parce qu'il a joué un Wake), le Raptor lui fait encore diminuer sa main de 1 (l'opposant aurait donc 5 cartes en main dans ce cas de figure, dans les conditions "standard"). [30/11/5](#)

Rastacourere

N'affecte pas le sous-referendum des prisci. [\[LSJ 20050605\]](#) [\[LSJ 20041202\]](#) [5/3/7](#)

Rat's Warning

Depuis SW, peut être joué sur n'importe quel bleed qui vous cible. [CTM](#)

Ne peut être joué après le block-combat. [\[LSJ 20020607\]](#)

Rave

Quand on déclare une action, on doit annoncer tous les termes. Cela signifie qu'on doit dire à l'avance combien de blood on va déplacer et à qui on va le donner.

Pendant la résolution de l'action, si le vampire a moins de blood qu'après l'annonce, il déplace ce qu'il peut et choisit qui se retrouve avec moins de blood/life que prévu. [\[LSJ 20011123\]](#) [16/2/7](#) Ca veut dire (edit/REVERSAL du 26/8/9), que si un vampire a 5 blood et annonce une Rave de 5, puis qu'il paye 1 blood par exemple sur un Forgotten Labyrinth, il file les 4 blood restants. La seule situation où il donnerait 5 blood serait qu'il aurait encore 5 blood à la résolution. S'il avait annoncé une Rave de 5 pour donner 1 blood à 5 vampires différents puis qu'il perdait 1 blood en Forgotten Labyrinth, il choisirait lequel de ces 5 vampires serait privé de blood. [\[PM 24/8/9\]](#)

Un allié peut remplir un vampire avec Rave. [21/8/4](#)

Ravnos Acceptance

Errata 10ème anniversaire : marche sur les vampires en jeu, ainsi que sur les vampires mis en jeu par la suite. Le changement de secte est optionnel, mais ne peut être choisi que lorsque l'Acceptance entre en jeu ou quand le vampire entre en jeu. [LSJ 12/2/2004](#)

Ravnos Cache

Depuis FN, ne coûte pas de pool. [CTM](#)

Le blood sur RC peut être utilisé à la place de blood ou de pool, selon le coût de l'équipement. [\[RTR 19960112\]](#)

On tape RC au moment où on paie vraiment le coût. [LSJ 01302003](#)

Ravnos Carnival

Un Ravnos peut tenter une action qu'il ne pourrait payer lui-même, si le coût peut être payé à l'aide de Ravnos Carnival. [\[LSJ 20050408\]](#) Dans ce cas bien précis, il est obligé de payer l'action ; il ne peut décider de ne pas utiliser le RC pour que l'action fizzle.

[LSJ 20090131]

En revanche, dans le cas où un Ravnos à 2 blood lance une Sensory Deprivation et avec 1 compteur sur RC, puis que le Ravnos gagne du blood avant résolution de l'action, le paiement de l'action peut se faire avec ou sans le compteur du RC. A l'inverse, si le Ravnos a 3 blood et lance Sensory Deprivation puis perd du blood avant la résolution de l'action, il n'est pas obligé de payer l'action avec RC (et en l'occurrence, c'est un cas de figure où on peut effectivement décider de laisser fizzle l'action). [\[LSJ 20090201\]](#)

Ne peut être utilisé pour payer des actions sans carte / cardless (sortir un vamp de torpeur, passer Anarch sans jouer de carte etc.) [\[LSJ 20070224\]](#)

Ne peut être utilisé pour payer un My Kin Against the World appelé en Charming Lobby (la carte d'action étant le CL, qui n'a pas de coût). [\[LSJ 20091021\]](#) [13/10/9](#)

Ne peut être utilisé pour payer un Raven Spy via Pack Alpha (la carte d'action étant ce qu'elle est, mais pas Raven Spy). [\[LSJ 20091021\]](#)

Raw Recruit

La carte RR devenue gargouille a la capacité du vampire retiré de la partie et peut agir dans le même tour. [\[LSJ 20100205\]](#)

La gargouille créée n'est pas unique. [\[LSJ 20100221\]](#)

La gargouille créée n'a aucune des capacités spéciales du vampire retiré de la partie, est Indépendante comme c'est le cas pour les Gargoyles par défaut, arrive avec zéro blood, n'a aucune raison d'entrer en contest avec un exemplaire du vampire dont elle est "issue" etc. Les équipements et autres cartes sur le vampire retiré de la partie sont brûlés, comme c'est le cas par défaut pour une carte qui se trouve sur une carte retirée de la partie. [\[LSJ 20100302\]](#)

React with Conviction

Si React with Conviction est utilisé pour annuler une action de Corruption, alors l'action est complètement annulée. Les compteurs Corruption ne sont pas brûlés. Idem avec l'annulation d'un effet de Venenation ou équivalent. (ceci diffère de Diamond Thunderbolt, qui annule seulement le changement de contrôle et non la totalité de l'effet) [\[LSJ 20070222\]](#)

Cela signifie notamment que RWC ne sert à rien (si ce n'est brûler 1 conviction) face à un Puppeteer. [\[LSJ 20060425\]](#)

Reality

Reality ne protège que le vampire lui-même, et non les cartes sur le vampire. Un Palatial Estate sur le vampire pourrait toujours être brûlé par Arson, par ex. [\[LSJ 20010714\]](#)

Reality Mirror

Un !Malk qui n'a ni serpentis ni potence ne pourrait jouer un Typhonic Beast. [15/2/4](#)

Reality Mirror ne permet pas de contourner les restrictions "once each ..." (e.g. Louhi ne peut pas jouer Reality Mirror sur un Carrion Crows si elle a déjà joué un Carrion Crows ce combat). A noter aussi que Reality Mirror ne permet pas de jouer une carte pour laquelle il manque au vampire un pré-requis non-discipline. Par

exemple :

- Un non anarch ne peut pas jouer Reality Mirror sur Diversion (requiert anarch).
- Un vampire ne peut pas jouer Reality Mirror sur Cleave (requiert vengeance qui n'est pas une discipline mais une "virtue").
- Dolphin black ne peut pas jouer Reality Mirror sur Leathery Hide (requiert Gangrel antitribu).
- par contre Mata Hari peut jouer Reality Mirror sur Leathery Hide. [11/5/6](#)

Si vous jouez une carte pour laquelle vous avez déjà la discipline en inf, RM ne permettra pas de la jouer en sup. RM ne fournit que la possibilité de satisfaire au prérequis d'une discipline (en inf si le vampire n'a pas la discipline), rien d'autre. [\[LSJ 20081029\]](#)

Reanimated Corpse

Ne peut jouer Undying Tenacity (il ne part pas en torpeur) ; peut jouer Ashes to Ashes (ce qui l'envoie en torpeur, donc le brûle). [\[LSJ 20080902\]](#)

La valeur de X définit X compteurs Pathos, indépendamment de ce que va devenir X vis-à-vis du coût. Si X = 3 et que RC est recruté par un vampire avec Charisma, ce vampire brûle 2 blood et le RC arrive avec 3 compteurs Pathos. [\[LSJ 20081003\]](#)
RC peut jouer Soak comme un vampire et ne peut en jouer qu'un par round, puisqu'il subit la restriction de Soak comme un vampire. Voir WSS "V-6/ Alliés". [\[LSJ 20081003\]](#)

Rebirth

Doit être joué avant qu'une opportunité de mener le referendum de Blood Hunt ne soit donnée. On ne mène pas de tel referendum pour l'annuler ensuite par Rebirth, comme ce serait le cas avec Gangrel Conspiracy, par exemple. [\[LSJ 20081203\]](#)

Recalled to the Founder

Si pendant votre untap, vous contrôlez 3 vampires du clan 1 et 3 vampires du clan 2 (tous de capa inférieur ou égal à 5) : une fois qu'un vampire du clan 1 est brûlé, l'effet de RttF est satisfait (pour cette phase d'untap) donc vous ne pouvez pas brûler un vampire du clan 2 (en raison du template during X, do Y). [18/8/4](#)

Reckless Agitation

Peut fizzler si le nombre de joueurs passe de 3 à 2 entre l'annonce de RA et sa résolution. Par exemple, l'un des 3 joueurs peut mourir lors des tentatives de block (genre il crame son dernier pool sur une Direct), auquel cas le referendum fizzlera lors de l'établissement des termes. L'action demeure non bloquée, elle est donc réussie / successful (et doit être payée si elle coûte du blood, par exemple) et inf. Freak Drive pourra être joué. [\[LSJ 20100222\]](#)

Red Herring

Red Herring empêcherait le dégât de Force of Will de se déclencher, puisque ce dégât se produit après l'action ou le combat, or il n'y a plus d'action ni de combat. [\[LSJ 20010611\]](#)

Si Red Herring est joué sur un bleed (quel qu'il soit), l'acting ne peut bleeder de nouveau (de quelque façon

que ce soit), car il subit la NRA. [\[LSJ 20040210\]](#)

Un mot sur le sens de "same action" : un bleed sans carte (l'action de base) n'est pas la "même action" / "same action" qu'un bleed en Govern ; après avoir joué RH, on ne peut bleeder en raison de la NRA des règles, ce qui est indépendant de la restriction sur les "same action" de Red Herring (puisque un bleed sans carte et un bleed en Govern sont toutes les deux des actions de *type* "bleed"). En revanche, si on bleede sans carte puis que RH est joué, aucun autre minion ne peut bleeder sans carte (puisque aucun minion ne peut tenter la "même action" / "same action) mais pourrait bleeder en Computer Hacking par exemple (qui n'est pas la "même action"). [\[LSJ 20020729\]](#)

Redirection

Depuis SW, ne peut être utilisé pour rediriger un bleed vers vous-même. [CTM](#)

Redline

A la même fenêtre de timing que Absolution of the Diabolist. On utilise la règle de priorité en cas de conflit entre les 2 (cad acting en 1er-genre Madness Network-, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre). [24/5/4](#)

Si Redline brûle, le vampire qui l'avait perd l'effet "est indépendant", son rush et son press. Le contrôle du vampire n'est pas modifié. [LSJ 11/10/2006](#)

Reform Body

Depuis SW, est une carte de combat et de réaction ; peut être utilisé par un vampire en torpeur (en rappelant qu'un vampire en torpeur ne peut jouer Wake). [CTM](#)
Si le vampire qui joue RB était en train de se faire diaboliser mais s'est sauvé avec RB, la diablerie n'est pas réussie (unsuccessful). (sauf si une autre Amaranth est jouée) [\[LSJ 20011214\]](#) Le diaboliste n'obtient rien de sa victime et il n'y a pas de chasse au sang. [\[LSJ 19970224\]](#)

Reform Body ne peut pas être joué par des vampires non contrôlés (genre des vamp cramés par Goodnight Sweet Prince ou Sabbat Inquisitor) [\[LSJ 19970224\]](#)
Si un vampire brûle dans une Blood Hunt, il brûle dans la partie du referendum "résoudre le referendum", durant laquelle aucune carte de réaction ne peut être jouée. [\[LSJ 20001130\]](#)

Le vampire victime d'une Amaranth pourrait se Reform (puisque'il est brûlé en combat), mais le diaboliste ne pourrait pas, puisqu'il brûlerait dans une chasse au sang, qui n'est ni une action, ni un combat. [\[LSJ 20010303\]](#)

Reg Driscoll

Son pouvoir est activé après qu'il se soit équipé. S'il tope un Eye of Hazimel, il ne peut utiliser son pouvoir pour déplacer l'équipement, en raison de la restriction sur l'ÉoH. [\[LSJ 20060221\]](#)

Regarhagan's Hold

Le joueur qui le joue ne le contrôle pas. Comme pour Charnas, il est simplement mis en jeu sous le contrôle de quelqu'un d'autre. [\[LSJ 20031216\]](#)

Regenerative Blood

Un vampire avec Regenerative Blood et inf. Masochism gagne autant de compteurs qu'il se prend de dégât - même s'il brûle seulement 1 blood pour 2 dégâts, il se prend quand même 2 dégâts. [LSJ 20020215]

Si le vampire avec RB a aussi Elemental Stoicism (ou joue une Skin of Night), il brûle 1 compteur pour soigner/heal 2 dégâts "aggravés traités comme des normaux". 17/1/4

Pour rappel, les "heal" concernent les dégâts normaux. Les dégâts aggravés sont gérés par le mécanisme de "prevent destruction". Les dégâts aggravés ne peuvent être guéris / healed. En clair, RB ne peut rien contre les dégâts aggravés. 29/4/10

Regent

Si un Regent devient cardinal via Cardinal Benediction, la carte de Regent est brûlée, en raison des règles sur les Title introduites dans LoB. **LoB Remarque : c'était également valable avant LoB : Ceci parce que le texte ne requiert pas un titre "différent" mais un "autre" titre. S'il reçoit un autre titre, même un autre titre de Cardinal, on perd le Regent.** [LSJ 20020124]

Si le titre de Regent obtenu par la carte du même nom est contesté par un vampire qui est "nativement" Regent (Sha-Ennu), la carte de Regent est contestée et donc hors jeu pendant le temps de la contest (c'est une carte de titre/Title) : le pouvoir de rush intégré contre le Regent n'est donc pas disponible durant la contest. [LSJ 20070808]

Regina Giovanni

Depuis FN, réduit les coûts en pool et en blood. CTM

Reinforcements

Les cartes sont récupérées lors de la résolution du referendum, donc avant de pouvoir jouer Voter Captivation. [LSJ 20081202]

Les cartes récupérées relèvent de l'information publique. [LSJ 20081203]

Rejuvenate

Si un imbued est en région incapacitated, il gagne quand même 1 life. Il ne sort pas pour autant de ladite région. Une fois qu'il en sort (via le cramage de conviction ou via je sais plus quelle action d'Innocence ad hoc), il gagne de nouveau 1 life. 17/1/7

Reliquary : Shango Remains

Ne peut être utilisé qu'une fois par tour, point barre. Pas de combine possible en se le refillant entre Assamites dans le même tour. [LSJ 20080205]

Ne peut être utilisé qu'une fois par tour, même si vous le Heidelbergisez. En gros, le "once per turn" se moque de l'identité du porteur du Reliquary. [LSJ 20080909]

Le "this Assamite" se réfère au porteur de l'équipement. 21/10/8

Ne peut être utilisé pour top decker (et jouer) un sup. Psyche! [LSJ 20081117]

Reliquary Trinket

On doit annoncer quelles sont les 3 cartes qu'on défause. [LSJ 20090528]

Remnant of the Endless Storm

Tout ce qui a un effet est compté, ce qui inclut un strike. [LSJ 20100529]

Le strike de burn life d'un Argent Baton n'est pas un effet de dégât, donc n'interagit visiblement pas avec RotES. [LSJ 20100530]

Remover

Si la carte comprend une mention "tap and put a counter on it", on n'ajoute pas de compteur si on la tape avec Remover. Si vous annoncez une action pour taper une carte comme The Coven, le contrôleur de la cible a l'opportunité de taper le Coven pour gagner du blood avant que l'action du Remover ne se résolve. LSJ 10/8/2004

Renewed Vigor

Ne réduira pas la life d'un Allié. Peut être joué sur un allié dont la life est égale à son starting life. [LSJ 20011206] 6/11/5

Ne peut être joué par un vampire en torpeur pour se sortir en torpeur. Un vampire en torpeur ne peut entreprendre que l'action sans carte "leave torpor", ou une action qui précise explicitement "leave torpor". [LSJ 20090827]

Repair the Undead Flesh

RtUF viole la règle de base sur les aggravés (Aggravated damage cannot be healed.). Repair the Undead Flesh ne prévient pas de dégât, mais permet de "healer" les dégâts aggravés en brûlant du blood (pour éviter de partir en torpeur). On peut donc l'utiliser si on se prend des dégâts aggravés non prévenables. A noter que l'effet ne s'applique qu'aux aggravés et ne comboterait pas avec Regenerative Blood, par exemple (de toute façon, les dégâts aggravés sont gérés après les dégâts normaux). 27/12/8 27/11/8

Repo Man

Si l'équipement récupéré coûte du blood, le récipiendaire (et non le Repo Man) paye le coût. [Anarch FAQ]

Repulsion

Peut être joué en sup même si on n'a pas besoin du stealth. [LSJ 20011214]

N'est pas brûlé si vous *êtes* en torpeur - il brûle quand vous *partez* en torpeur. [LSJ 20020328]

Ne peut être joué après résolution de l'action, comme c'est le cas pour tous les modificateurs d'action par défaut. [PM 17/8/10] C'est un REVERSAL de **Peut être joué en sup après une action modifiée par Daring the Dawn ou Day Op, puisque l'action n'est pas terminée quand l'acting entre en torpeur. En bref, on peut jouer Repulsion dans la même fenêtre de timing que Freak Drive.** [LSJ 20020328]

Si le vampire acting part en torpeur (et perd sa

Repulsion), il devient de nouveau capable de jouer Repulsion (vu qu'il est toujours acting et que l'action n'est pas terminée). [LSJ 20020328]

Resilience

Le sup ne peut servir à prévenir des dégâts aggravés, même si on traite ces derniers comme des normaux (avec Armor of Terra ou Skin of Night, par ex). 9/7/3 Les effets qui préviennent "jusqu'à X" / "up to X" dégâts et les effets qui "préviennent X" / "prevent X" dégâts signifient la même chose. Dans les deux cas, appliquer l'effet prévient X dégâts. LSJ 12/2/2004

Resilient Mind

Resilient Mind peut être utilisé quand une Form of Corruption est mise en jeu pour protéger ce vampire de cette Form of Corruption. [LSJ 20031223]

Un vampire sous RM ne se prend pas les dégâts supplémentaires d'un opposant qui a Skin of the Adder. Typhonic Beast change la strength du minion, et RM n'y peut rien et n'y changera rien. [LSJ 20031126]5/2/4

Un vampire sous Resilient Mind peut choisir de brûler 1 blood pour être immunisé à n'importe quelle carte de dem dom obe ser, même si cette carte n'aurait de toute façon aucun effet sur lui. Cela n'enlèverait pas le stealth d'un Govern sup. [LSJ 20031125]

On n'obtient l'effet de détape que si l'action est réussie. [LSJ 20040525]

Si Lunatic Eruption est joué sur un vampire avec RM, le texte "immune to the effects of that card" (Resilient Mind) empêche le texte "Put this card on any ready minion" (Lunatic Eruption) de se produire et la Lunatic Eruption brûlerait. [LSJ 20040729]

Si Vitae Block est joué, VB serait mis en jeu sans compteurs. [LSJ 20040729]

Un Anesthetic Touch n'infligerait pas de dégât, mais la partie "combat ends" marcherait quand même. Le "combat ends" n'est pas un effet sur le vampire sous RM. C'est similaire à dodger un Anesthetic Touch, par ex (on esquive le dégât, mais le combat s'arrête quand même). [LSJ 20040729]

Resplendent Protector

Peut prévenir 1 dégât à chaque combat (la version VtES ne comprend pas "per combat", vieux misprint). [LSJ 20000503]

Restricted Vitae

L'action de chasse alternative est à zéro stealth. 1/4/5 Hessa peut soit chasser pour 2 de la blood bank à 2 stealth, soit voler 2 à un vampire à +1 stealth. 13/4/5 Hungry Coyote ne précise pas la source, donc chasser sur un vampire fait voler 2 à un vampire pour le vampire sabbat qui en bénéficie.

Inbase Discotek précise "gains an additionnal blood from the blood bank". Chasser sur un vampire avec ID fait voler 1 à un vampire et gagner 1 de la blood bank. 16/4/5

Resurrection

Ne peut ressusciter que les alliés/retainer qui ont été cramés alors qu'ils étaient en jeu. Les défausses et les actions bloquées ne combatent pas. [LSJ 20011216]

La version outerior (val) ne peut être utilisée sur un Imbued, qui est une carte de crypte. LSJ 20070601

Retain the Quick Blood

En sup, vous déplacez 2 blood à l'untap que cela vous arrange ou non. [LSJ 20070926]

Un vampire avec 2 RtQB choisit laquelle des 2 reçoit le blood dépensé. [LSJ 20070926]

Ne récupérera pas le blood brûlé via Savannah Runner, puisque SR n'a pas de coût et qu'aucun blood n'est dépensé pour le jouer. [LSJ 20090730]

Return to Innocence

Nouveau texte : "Bleed. If you successfully bleed your prey for one or more, put this card on the acting vampire. Burn this card if this vampire loses any blood or goes to torpor, or if your prey is ousted. During your next untap, this vampire is removed from play and your prey burns X pool, where X is the capacity of this vampire." [RTR 19980707]

Revelation of Wrath

RoW peut être joué par un vampire qui part en torpeur ; par un vampire brûlé en combat dû à mass dégât aggravés / decapitate ; par un vampire Amaranthé (avant la diablerie proprement dite, pas après la blood hunt). 4/5/5

Revelations

On ne voit pas quelle sera la carte remplacée, après inf. Revelations. [LSJ 20020506]

Reverend Blackwood

Son pouvoir ne s'applique qu'aux strikes qui infligent des dégâts. [LSJ 20000316]

Tous les dégâts d'un Burst of Sunlight, ce qui inclut le +1, sont aggravés. Le +1 n'est ajouté qu'au strike (l'effet qui cible l'opposant) et non à un éventuel dégât collatéral (environnemental). [LSJ 20010531]

Revocation of Tyre

A l'effet instantané de changer la secte de tous les assamites en jeu en Camarilla. Voir aussi Tegyrus. [LSJ 20030519]

Errata 10ème anniversaire : marche sur les vampires en jeu, ainsi que sur les vampires mis en jeu par la suite. Le changement de secte est optionnel, mais ne peut être choisi que lorsque l'Acceptance entre en jeu ou quand le vampire entre en jeu. LSJ 12/2/2004

Rewind Time

Rewind Time ne peut être utilisé pour annuler une carte d'action, après avoir joué Special Report. [LSJ 20021011]

Le coût de la carte n'est pas payé (plutôt que payé puis récupéré). [RTR 20030519]

On peut jouer Wake+Rewind Time sur une carte d'action jouée pendant la phase minion (sous réserve que l'on puisse jouer Wake, ce qui ne serait pas possible avec un vampire en torpeur par exemple). [LSJ 20040505]

On ne peut jouer Wake pendant la master phase, donc on ne peut jouer Wake+Rewind Time sur une master

jouée pendant la master phase. [LSJ 20020209]
Les cartes de type « wake » sont des cartes dont le texte permet à un minion de « jouer des cartes de réaction », peuvent être jouées pendant la fenêtre de timing « as played » (afin de comboter avec Rewind Time, en l'occurrence) et incluent Wake with Evening's Freshness, On the Qui Vive, Fillip. [LSJ 20080130]
Sous Blood Weakens, RT est remplacé immédiatement après avoir annulé une carte Master, puisqu'il n'y a pas d'action dont il faut attendre la fin. [LSJ 20040922]

Riddle Phantastique

Si RP est mise en jeu sans compteurs, elle crame immédiatement. [LSJ 20070307] 7/3/7
Si le minion est déjà détapé, il peut quand même brûler un compteur. [LSJ 20011204]

Rigor Mortis

Sup. Acrobatics ne peut être joué, puisque le dodge est tributaire d'un additionnel obligatoire, ceci parce que RM empêche d'utiliser des effets d'additionnels. C'est différent d'une interdiction sur un strike (genre Scorpion's Sting), qui empêche d'utiliser des effets de strike (avec un Scorpion's Sting, on peut quand même *jouer* acrobatics sup, même si le dodge n'aura pas d'effet). [LSJ 20011214]

Riposte

Le dégât est appliqué après la fin du combat. [RTR 19970630]
Le dégât n'est appliqué que si le strike est résolu à close. [LSJ 19970904]

Rise of the Nephtali

Si un vamp A (capa 5) est une Liaison, et qu'un vamp B (capa 6) entreprend l'action de devenir Liaison avec succès, B gagne immédiatement le bénéfice du titre, sans avoir à attendre sa prochaine untap (en raison du texte "à la place de la contest" / "instead of contesting"). [PM]
Si le titre est contesté avec un vampire contrôlé par le joueur qui a posé RotN et que ce dernier est ousté, alors le titre sera récupéré à la prochaine untap du joueur (et il n'y aura plus de possibilité de le contester). En effet, l'action pour devenir Liaison crée un effet permanent et indépendant de la présence de l'Event. [LSJ 241120005]
Si un vampire est Liaison et que RotN est brûlé par Black Hand Ritual, le vampire demeure Liaison (et le titre ne peut plus être volé). [LSJ 1/25/2007]
Si Victor Pelletier (précédemment passé Anarch) est Liaison et qu'un vampire Indépendant plus jeune entreprend avec succès l'action pour devenir Liaison, tous deux yieldent le titre. [LSJ 20081201]

Rising, the

On ne gagnerait pas 1 pool d'un Kindred Spirits, puisqu'il faut résoudre le bleed (et donc résoudre l'action) avant d'obtenir l'Edge. [LSJ 20100206]
Les compteurs sur un vampire en région incontrôlée sont du blood. [LSJ 20100206]
Neutralisera le gain de pool de Off Kilter, puisque vous ne contrôlez plus l'Edge. [LSJ 20100207]
Lorsque vous tuez votre première proie, vous pouvez

choisir de gagner d'abord 1VP puis d'appliquer l'effet de tR (donc gagner 6 pool), ou l'inverse (donc gagner 0 pool, puis 1VP). [LSJ 20100208]
Ne combote pas avec le pouvoir de Victoria, puisqu'il faut cramer l'Edge pour gagner du pool, auquel cas vous n'avez plus l'Edge et tombez sous la restriction de the Rising. [LSJ 20100315]

Ritual of the Bitter Rose

Depuis CE, est une carte de combat ou de modificateur d'action. CTM
"nouveau" text : "This card can be played as a combat card or an action modifier. Each of your ready vampires gains an amount of blood from the blood bank equal to the amount of blood on a vampire being burned either by diablerie or while in combat with this vampire." [RTR 19980623]
Si vous cramez un Red List et déclenchez l'activation de Trophy:Progeny, vous pouvez jouer ensuite RotBR et les Progeny gagneront du blood. [LSJ 20090928]

Robert Carter

Son employeur / employer est le vampire sur lequel il se trouve actuellement, indépendamment du vampire qui l'a mis en jeu. [LSJ 20100512]

Roll

Si le Roll est défaussé en raison d'un effet tel que celui du Raptor (ou Masque of Judas etc.), il n'est pas remplacé à partir de la défausse quand le combat se termine ; le texte de Roll ne s'applique que lorsqu'il est joué en tant que carte de combat. [LSJ 20080328]

Rötschreck

Ne peut être joué que lorsqu'un minion tente un strike qui inflige des dégâts aggravés à l'opposant. On ne peut plus jouer Rötschreck lorsque des effets non-strike sont appliqués, tels que Pulled Fang sous Dawn Operation. C'est un errata. [RTR 20041202]
Est joué sur le vampire A dont l'opposant tente d'utiliser des dégâts aggravés contre A. [RTR 19980623]
Ne peut être joué en réponse aux dégâts aggravés "environnementaux". [RTR 19961113]
Ne peut être joué en réponse à un strike qui pisserait dans un violon, compte tenu du range. [RTR 19980928]
Rötschreck est joué quand la tentative de dégât aggravé est annoncée, durant la phase d'annonce des strike (avant que l'on puisse prévenir les dégâts). Il peut être joué une fois que les 2 strikes sont annoncés. [LSJ 19990217] Ceci est vrai même si un strike est annoncé en 1st strike, vu que l'effet de Rötschreck est résolu avant la résolution des strikes (qu'ils soient S:CE, dodge, 1st strike etc.) 4/5/4
Si le combat est prolongé (Telepathic Tracking) ou si un nouveau combat commence (sup. Psyche !), le reste de l'effet de Rotschreck est perdu. [RTR 20020501]
Précision : la carte va sur le vampire, mais ce dernier n'est pas tapé par Rötschreck et ne part pas en torpeur. En revanche, il subira quand même l'effet "do not untap as normal". [LSJ 20030225] [LSJ 20020904]
Rötschreck ne programme pas un événement qui se produirait après le combat. Il termine le combat et fait quelque chose d'autre. Ce "qqch d'autre" est perdu si le combat est prolongé ou recommence (ex Telepathic Tracking ou Psyche! qui nikent ce "qqch d'autre") [LSJ

20020829]

Psyche empêchera le minion Röttschrecké de partir en torpeur. La carte va sur la victime. [LSJ 20030221] Le vampire avec cette carte ne se détape pas "as normal". Rotschreck est brûlé pendant la prochaine untap phase du vampire. [LSJ20030225] L'effet de Rotschreck : 1/ on le met sur la cible 2/ le combat se termine 3/ la cible part en torpeur. Si l'étape 2/ ne se produit pas ou est interrompue, on perd 3/. De plus, Rotschreck a un certain effet en tant que carte en jeu : "This vampire doesn't untap as normal. This card is burned during the vampire's untap phase." Puisque la carte est en jeu (et ce avant que des bizarreries comme Psyche! ou TT se produisent), alors son effet "coucou, je suis en jeu" s'activera. [LSJ20030225] Termine le combat avant que le vampire parte en torpeur, donc on ne peut jouer Amaranth. [LSJ 20001024]

Le pouvoir de Sacha Vykos ne se déclenche pas. [LSJ 20010801]

Peu importe ce qui arrivera au dégât (qu'il soit prévenu, dodgé, traité "as normal", ignoré etc.) - ce qui importe est que le minion tente d'utiliser des dégâts aggravés contre le vampire (cf texte). [LSJ 20010904] 25/11/3 En revanche, faire zéro point de dégât aggravé n'entre pas en ligne de compte (genre Song of Serenity). [LSJ 20010904]

Si le vampire parvient à se détaper autrement (ex Derange), Röttschreck sera quand même brûlé. [LSJ 20010713]

Röttschreck est joué dans la même fenêtre de timing qu'une annulation de strike (The Jones), aussi on suit les règles de priorité habituelle pour déterminer lequel des deux peut être joué avant l'autre. [LSJ 20011119] Peut être joué par un joueur qui n'est pas impliqué dans le combat. [LSJ 19981203]

Röttschreck enverra un vamp en torpeur, même si celui qui se le prend a choisi un dodge ou un majesty. S:CE ne "bat" pas Röttschreck. [LSJ 20020709]

Une fois que Röttschreck est joué, on ne peut pas jouer d'autre Röttschreck (on ne peut pas interrompre l'effet d'un 1er R. avec un 2ème R.). [LSJ 20020722] 12/11/5

Primal Instincts peut être joué avant que l'opportunité de jouer Röttschreck soit donnée, sous réserve que le minion jouant PI ait priorité (genre soit l'acting, typiquement). [LSJ 20030130]

Si A fait Majesty tandis que B fait paf 1+Wolf Claws+Röttschreck, A part en torpeur tapé (le Majesty n'a pas atteint la résolution et A ne se détape pas du tout). 19/12/3 [LSJ 20100119]

Peut être joué si vous déclarez un strike avec une arme en Cold Iron sur un Kyasid. 27/12/4

N'est pas affecté par Dog Pack, puisque Röttschreck n'est pas un strike. 16/4/5

Peut être joué sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy. RTR 7/7/7 Le vampire demeure immunisé, mais la partie "combat ends" est environnementale, aussi elle circonviert cette immunité. [LSJ 20070904]

Rowan Ring

Depuis CE, envoie l'opposant en torpeur tout en lui donnant l'anneau. CTM

L'anneau est transféré avant que l'opposant ait l'opportunité de jouer Decapitate. [PM]

RR n'inflige pas de dégât. On peut jouer une carte de strike comme Lucky Blow avec RR, mais le bonus de dégât est ignoré. En revanche, avec Vengeance of

Samiel, un strike avec RR serait non dodgeable. 7/11/4 Peut être utilisé contre Beast ou Enkidu. L'opposant ira en torpeur et le RR brûle au moment où il aurait été transféré.

Empêche la victime de se détaper as normal jusqu'à ce qu'elle quitte la torpeur : si elle repart ensuite en torpeur, l'effet de RR ne se réenclenche pas ; le fonctionnement est identique à celui de Sensory Deprivation. [LSJ 20100619]

Rubicon

Rappelons qu'on considère qu'un vampire en a brûlé un autre en combat, tout simplement s'il s'agit de son opposant en combat. [LSJ 20050209] En revanche, un Julius qui jouerait Mummify ne cramerait qu'après le combat, donc son opposant ne pourrait pas être ciblé par Rubicon. [LSJ 20090922]

Rumors of Gehenna

Plusieurs RoG peuvent être mises en jeu, mais les bénéficiaires n'obtiennent que 2 Master Phase action en tout et pour tout. Le seul avantage vis-à-vis des MPA est qu'il faudra appeler plusieurs referenda pour brûler les différentes RoG. Les RoG brûlent si le joueur qui les a appelées est ousté. 17/10/4

Ruins of Charizel

Si votre prédateur est ousté avant que sa discard phase n'arrive, vous gardez les compteurs. 31/10/5

Ruins of the Villars Abbey

Depuis FN, ne coûte pas de blood. CTM

Rumble

Si A joue Rumble sur B, est bloqué par C, puis joue sup. Form of Mist et n'est plus bloqué : A bénéficie du Rumble. [PM]

Si A joue Rumble sur B sans être bloqué puis joue sup. Psyche! : l'effet du Rumble n'est plus actif. [PM]

Rutor's Hand

Depuis CE, on ne peut prévenir le dégât qu'en brûlant 3 blood. CTM

Si le vampire est volé avant votre "prochain tour" (your next turn), alors Rutor's Hand ne s'activera pas (çad ne donnera pas une détap supplémentaire) jusqu'à ce qu'un joueur commence un tour en contrôlant le vampire avec Rutor's. [LSJ 20031106]

Un vampire ne peut pas avoir plus d'un Rutor's Hand. [RTR 19980623] (vieil errata)

Pour prévenir les dégâts de sup Rutor's Hand, on doit brûler 3 blood (en plus du coût de l'action). Ceci est un (vieil) errata (on ne peut utiliser aucune autre méthode de prévention de dégât). [RTR 19980623]

Si on vient de jouer un Rutor's Hand sur un vampire, et que notre proie, à son tour, le vole avec Temptation, la détap supplémentaire ne s'active pas. Elle est en veille jusqu'à "votre prochain tour". Elle n'est donc pas active quand votre vampire est volé ; puisque le "you"/vous se transfère au nouveau contrôleur, elle reste dormante en attendant le prochain tour de son contrôleur. Elle continuera donc à roupiller jusqu'à ce que son contrôleur *commence un tour* avec. [LSJ 20031106]

Depuis [KoT](#), il n'y a plus de portion de la minion phase "après les actions, mais avant la fin de la minion phase". On ne peut donc plus faire la combine "j'active RH après mes actions sur mon vampire vide et je ne suis plus obligé de chasser" [[20090208](#)] (en remplaçant "If EP is tapped" par "If EP is played", j'imagine, dans le lien qui précède). C'est un REVERSAL de [Une fois que vous avez terminé vos actions \(ce qui inclut les actions mandatory, çad il ne reste pas de vampire détapé vide, pas de vamp avec Lunatic Eruption qui n'ait pas fait son combat etc.\)](#), on entre dans l'étape « après les actions classiques, mais toujours pendant la minion phase » celle qui fait typiquement intervenir les actions sous Madness Network). Pendant cette étape, vous pouvez utiliser Rutor's Hand pour détapé un vampire. Si ce dernier est vide, il ne peut chasser (puisque vous avez déjà déclaré que vous aviez fini vos actions). [[LSJ 20080329](#)] [[LSJ 20061220](#)]

L'effet de détapé de RH est optionnel (c'est un ninja errata lors d'un reprint, qui date de la version 3ème éd. ; les versions DS/CE/KMW indiquaient « one additional untap », sans préciser s'il était optionnel ou non ; pour les historiens, on pouvait cumuler plusieurs versions DS), dont le lien ci-contre est une confirmation récente [[LSJ 20080331](#)]

Sabbat Inquisitor

Si vous faites l'action de mater la top card dans votre crypte, elle demeure à zéro stealth. [1/9/4](#)

Sabbat Threat

Si les compteurs sont perdus durant l'untap, on ne brûle pas de pool. [[TOM 19951214](#)]
Cramer l'edge ne permet que de cramer les compteurs Sabbat. Si un joueur a des compteurs Sabbat et Extortion, il faut qu'il choisisse entre fromage ou dessert. [[LSJ 20010716](#)]

Sacrificial Lamb

Si la cible a une Soul Gem, c'est cette dernière qui l'emporte. [[LSJ 19970516](#)]

Salt of Thoth

Le contrôleur d'une carte minion placée sur une location est le contrôleur de la location, par extension de la règle usuelle sur le contrôle d'une carte minion placée sur un minion. Par conséquent, si vous contrôlez la Powerbase: Montreal et que vous collez SoT dessus, puis que vous laissez quelqu'un prendre le contrôle de la Powerbase et enfin, que vous entrepreniez l'action pour la récupérer : le nouveau contrôleur de la Powerbase pourra faire échouer l'action en cramant le SoT, puisque c'est lui qui contrôle à présent le SoT. [LSJ 17/6/2009](#)

Sandra White

Son pouvoir s'active avant la blood hunt. [[LSJ 20031213](#)]

Sanguine Instruction

Sanguine Instruction augmente le niveau/level de la discipline choisie de 1, tant que SI est sur le vamp. Niveaux de discipline: 0 (aucun), 1 (simple), and 2 (sup). [[LSJ 20011227](#)]
Ne peut être joué par un Caitiff, qui est clanless. [[LSJ 20080116](#)]

Santaleous

Le coût de la master annulée est bel et bien payé. [[LSJ 20100718](#)]

Sargon

Son contrôleur obtient l'Edge après que les effets d'une action réussie (successful action) soient appliqués, quelle qu'elle soit. S'il s'agit d'un referendum, le joueur avec l'Edge peut le brûler pendant le referendum pour gagner un vote. Le contrôleur de Sargon n'obtient l'Edge qu'une fois le referendum terminé (et les résultats du referendum appliqués si le vote passe). [[LSJ 20011222](#)]
Sargon vous donne l'edge après un referendum appelé avec succès (non bloqué), même si le referendum échoue (cad on a voté contre). [[LSJ 20011222](#)]
Sargon vous donnera l'Edge après un Enticement réussi. [[LSJ 20011221](#)]

Si Sargon appelle Regaining the Upper Hand et que le referendum passe (on vote pour), le joueur choisi gagne l'edge (ce qui déclenche des effets comme Form of Corruption) ; le joueur choisi a l'opportunité de brûler l'edge pour cramer des compteurs Sabbat (par ex), ensuite le contrôleur de Sargon gagne l'Edge. [[LSJ 20020614](#)]

Si c'est une action de bleed, l'Edge est obtenu quand le bleed se résout. Pour Sargon, c'est quand l'action se résout. Si la proie de Sargon a Edge Vitiating, la proie n'obtient pas l'Edge, puisqu'il n'y a que 2 effets - gagner l'Edge du bleed et gagner l'Edge de Sargon. Edge Vitiating change "qui gagne l'Edge du fait du bleed". EV n'ajoute pas un 3ème effet 'gagner l'Edge'. [[LSJ 20040211](#)]

Si Sargon réussit une action de diablerie, son contrôleur n'obtient l'Edge qu'après la blood hunt. [LSJ 11/8/2004](#)

Sargon Fragment, the

L'effet de défausse n'est qu'un reminder de la situation usuelle qui est d'avoir plus de cartes en main que la hand size. Si ce n'est pas le cas (genre votre bibliothèque est vide et vous avez 4 cartes en main), SF ne vous obligera pas à défausser. [[LSJ 20100130](#)]

Sascha Vykos, the Angel of Caine

Son pouvoir (en adv) s'appliquera autant de fois que seront jouées des master : dans un scénario où un type joue une master et qu'un gus Sudden puis qu'un dernier larron Wash le Sudden, une fois qu'on a résolu les cartes d'annulation (pas avant), le contrôleur de Vykos peut piocher 3 cartes (l'une après l'autre). Une précision sur l'exemple : les cartes master jouées sont remplacées avant que le pouvoir de Vykos ne s'active (et avant que son contrôleur ne décide s'il s'active, des fois que sa décision soit influencée par ce que les autres joueurs diront sur la carte remplacée). [4/9/8](#)

Sascha Vykos (ADV)

S'il se prend un Röttschreck, son pouvoir s'active avant que l'opportunité de jouer Telepathic Tracking ne soit donnée (et donc avant qu'il ne parte en torpeur). [LSJ 20091022]

Save Face

Peut être joué par un joueur autre que les 2 impliqués dans le combat. [LSJ 20010615]

Si un de vos minions reçoit un press obligatoire par qqn d'autre qui joue SF, vous ne pouvez pas utiliser un press pour arrêter, tout comme vous ne pouvez pas annuler vos propres presses. [LSJ 20020722]

Scalpel's Tongue

Comme par défaut, le terme "vote" fait référence à un vote non-Priscien (seuls ceux-ci sont doublés par Orlando, par exemple), et bien si un vampire ne s'exprime qu'avec des voix de Priscus, il ne peut pas être ciblé par Scalpel's Tongue ("Choose a vampire who has cast one or more votes in this referendum..." sous-entendu : vote non-Priscus). Par contre, s'il a des voix des deux types (e.g. Gratiano Cardinal, ou un Priscus qui joue Bewitching oration), il peut être ciblé et même ses voix de priscus sont annulées (c'est une simple abstention) 23/10/6

Scattershot

Ne peut être joué sur le flingue d'un adversaire. [LSJ 20040517] 26/5/4

Scorn of Adonis

Peut être joué à tout moment du processus de vote, et causera rétroactivement la perte de pool aux joueurs qui ont voté "non" avant que le SoA soit joué, ainsi qu'aux joueurs votant "non" après qu'il soit joué. [RTR 19951110]

Chaque Scorn joué ne causera qu'une perte de 1 pool à un joueur donné, quels que soient le nombre de voix "non" qui auront été annoncées. [RTR 19951110]

Si un vampire essaye de voter contre et que ses voix sont annulées (ou changées en "pour"), on considère lors du décompte final des voix qu'il n'a pas voté contre. En clair, Scorn n'a rien vu. Idem s'il a tenté de voter pour et que ça a changé etc. [LSJ 20010211]

Si la perte de pool tue le joueur qui a voté, les voix ont quand même été prononcées. Elles ne disparaissent pas, même si le vampire qui les a prononcées n'est plus ready. [LSJ 20020307]

Si un voteur se prononce et que SoA est joué ensuite, ce voteur ne peut pas revenir en arrière (sauf si un effet le lui permet). 22/9/3

Scorpion's Touch

Peut être joué avec un Kerrie à long range, mais l'effet de Scorpion's Touch ne sera pas effecting à long rang (et le S'T n'est pas mis en jeu ; la réponse à la question de François V. est « No, Scorpion's Touch's effect is not ranged », même si un problème de référencement google empêche la réponse d'apparaître. [LSJ 20071025]

Scorpion Sting

Dodge peut toujours être joué (même s'il n'y aura aucun effet avec sup. Scorpion's Sting), parce que Scorpion Sting est un strike, donc son effet attend la résolution du strike, et n'impose donc pas de restriction sur les déclarations de strike. [LSJ 20011011]

Un minion qui strike avec sup. Acrobatics aura quand même son additionnel. [LSJ 20011012]

Scrying of Secrets

Depuis SW, le joueur acting choisit la carte à défausser. CTM

Seal of Veddatha

Le premier compteur ajoute un niveau de Dominate. Si le porteur en a déjà un (genre il a dominate en inf), il a du coup 2 niveaux de dominate (donc la discipline en sup). Idem avec le 3ème compteur et fortitude. [LSJ 20040503]

Seattle Committee

Seattle Committee est mis en jeu quand il est joué (errata). [LSJ 20030522]

Second Tradition: Domain, The

Depuis CE, l'effet de détape coûte un blood. CTM
"nouveau" texte : "Requires ready Prince or Justicar. +2 intercept. Also usable by a tapped Prince or Justicar, even if intercept is not yet needed, to untap and attempt to block with +2 intercept." [RTR 19980623] (a changé depuis, tiens)

Est indissociable d'une tentative de block, donc ne peut être jouée si l'action est imblocable (genre Daring the Dawn). [LSJ 20010714]

Secret Horde

Si SH est mis en jeu avec zéro compteur (X = 0), SH brûle immédiatement. [LSJ 20070307]

Secret Must Be Kept, the

Si vous ciblez une War Ghoul détapée et que celle-ci se crame via son pouvoir durant le référendum, son contrôleur ne perdra pas de pool. [LSJ 20082006]

Si vous l'appellez avec un Magaji, vous pouvez ne pas choisir d'allié/retainer. En cas de référendum réussi, cela combotera quand même avec Cryptic Rider etc. [LSJ 20082006]

Secure Haven

Depuis Anarch, a le mot-clé "Haven". CTM
Tous les joueurs (ce qui inclut le contrôleur du gus qui a le refuge) doivent payer un pool de plus quand ils jouent des cartes master dessus. [TOM 19951208]

Seules les actions dirigées contre le gus en question sont prohibées. Les actions qui ciblent les retainers/equipement/autres cartes sur le minion (ex Atonement, Heart of Darkness [LSJ 20020502]) sont permises, idem pour les actions qui ciblent une carte qui ne sont pas sur le minion, même si elles "nomment" ou "choisissent" ce minion (genre un Rack) [TOM 19951208] [LSJ 19980302]

Si SH est contesté, il ne sera pas brûlé si le vampire part en torpeur et ne brûlera pas non plus s'il revient en jeu alors que le vampire est toujours en torpeur.

[RTR 19960124] 18/5/4

On brûlerait 1 pool de plus si Archon Investigation était joué. [LSJ 20010817] 30/5/5

Peut être joué sur un vampire en torpeur. SH brûle quand le vampire entre en torpeur, et rien n'empêche à SH d'être joué sur un vampire en torpeur. [LSJ 20010610]

On brûle un pool de plus pour toute carte qui sélectionne le vampire "sécurisé" (Minion Tap, Temptation of Greater Power etc.) [LSJ 19-FEB-2001].

On ne paierait pas pour un Tribute to the Master. [LSJ 20020402] On ne paierait pas pour un Vessel qui flinguerait la Blood Doll d'un vampire sous SH. [LSJ 20090811]

SH affecte le coût : si la carte master est annulée via Sudden Reversal, aucun pool n'est perdu. C'est un REVERSAL de **On brûlerait 1 pool de plus même si la carte master était annulée par Sudden Reversal, puisque le pool supplémentaire est brûlé quand la carte est jouée.** [PM] 3/8/4

Un vampire peut avoir SH et Haven Uncovered sur lui (HU n'est pas un "haven" au sens du mot-clé). Le HU ne permet toujours pas d'entrer en combat avec le vampire qui a SH. 3/10/4

Si vous jouez un Minion Tap de 1 sur un vamp avec 1 blood avec SH alors que vous êtes à 1, ben vous vivez. 5/3/7

On paierait 1 pool si le vampire Sécurisé était ciblé par Piper pour recruter un allié, ou choisi pour The Rack. [LSJ 20090319]

On paierait un pool de plus en jouant Blind Spot, Tend the Flock, Toreador Grand Ball en choisissant un vampire sous SH, en raison du mot "choose". [LSJ 20100502]

Seeds of Corruption

Une "capacité spéciale"/"Special ability" inclut tout le texte sauf les termes : il n'inclut pas Clan, Secte, Titre, Unique (ou pas), Blood Cursed, Circle, Flight, Infernal, Scarce, Slave, Sterile, Vulnerability, Anarch, Black Hand, Seraph, Red List. Notez que cela ne restreint que les choses qui sont possibles en vertu d'une capacité spéciale : les choses qu'une capacité spéciale rendent impossible demeurent impossibles. [LSJ 19970801] [LSJ 20011211] [LSJ 20040120] [RTR 20040501]

Le vampire brûle du blood quand il tente l'action (donc au moment où elle est annoncée). [LSJ 19971013]

Seeds n'affecte pas le coût de l'action. Il ajoute un effet "burn blood" à la phase d'annonce de l'action. Un vampire à 2 blood pourrait jouer un Mind Rape (puisqu'il peut payer le coût), ensuite il brûlerait 2 blood (dû au seed) et ensuite (s'il n'est pas bloqué) l'action fizzlerait puisqu'il ne peut plus payer le coût.

Un vampire vide peut tenter une action de chasse (puisqu'elle ne coûte rien), échouerait à brûler 2 blood, et (s'il n'est pas bloqué) gagnerait 1 blood de la chasse. [LSJ 20010828]

Seeds ne rendra pas unique un vampire non unique. Cela s'applique (par ex) aux Fidai, car leur text dit "are not unique" et "do not contest", ce qui est une restriction (cela les empêche de suivre les règles normales de contest). [LSJ 20010614]

Seeds désactive tout texte qui permet à un vampire de faire quelque chose qui autrement ne pourrait se

produire. Cela enlèverait à Beast son rush intégré ; Nakova, Advocate of Golconda ne collerait plus 4 dégât à un minion qui la brûle en combat. Cela enlèverait à Uriah son effet de cheval de troie, même s'il est souvent perçu comme "un défaut". Seeds ne fait pas le distingo entre un aspect avantageux ou désavantageux de retirer tel texte. D'un autre côté, il ne donne pas de capacité (ou d'effet) à un vampire qui subit déjà des restrictions. Les Assamites avec Blood Curse ne peuvent toujours pas diaboliser et Beast ne peut toujours pas avoir de retenir ni d'équipement, ni jouer de carte d'action. Le pouvoir de Chas est rendu inerte par les Seeds, puisque ce n'est pas une restriction (cad, son texte ajoute une possibilité ; il n'enlève pas une possibilité). [LSJ 20010606]

Une Great Beast sous Seeds perd son pouvoir de rush et son pouvoir de prévention. Les disciplines ne sont pas des capacités/abilities. [LSJ 20020310]

An Aabt Kindred sous Seeds n'est pas unique. [LSJ 20020310]

(passage obsolète de février 2004) **Seeds of Corruption n'empêche que "le vampire avec cette carte" / "the vampire with this card" d'utiliser son pouvoir. Il n'empêche pas d'autres vampires (ou alliés ou joueurs) d'utiliser un pouvoir que le texte permette. C'est un reversal de précédents rulings sur Seeds, qui mènera sans doute à quelques autres résultats non intuitifs. Avoir des Seeds sur : Agaitas n'empêche pas de piocher dans le deck de votre proie. Aisling ne permettra pas à des Tremere plus jeune de la bloquer. Alan Sovereign n'affecte pas votre capacité à placer des compteurs additionnels. Alexandra ne vous empêchera pas de taper ou détaper d'autres toréadors. Alonzo Guillen ne vous empêchera pas de brûler l'Edge pour mater, etc. Uriah n'empêchera pas votre proie de prendre le contrôle.** [LSJ 20040222]

Que restreignent les Seeds of Corruption ? Quand les Seeds sont sur un vampire, plus personne ne peut utiliser la capacité spéciale de ce vampire et/ou les bonus. Ce qui n'était possible qu'en raison du texte n'est plus possible. Ce qui était rendu impossible par le texte demeure impossible. (cf. errata). Notez que cet errata est conforme à l'état des lieux avant la clarification de février (et n'ike cette clarification). Notez également que secte, titre, et textes d'attributs (Slave, Cercle de Blood Brothers, etc.) ne sont toujours pas affectés pas les Seeds of Corruption. [RTR 20040501]

Exemples : "Blood hunts cannot be called on Muaziz." Il est impossible d'appeler une chasse au sang sur Muaziz. Par conséquent, avec Seeds of Corruption, il est toujours impossible d'appeler une chasse au sang sur Muaziz.

"Younger Tremere cannot block Aisling." Il est donc toujours impossible aux plus jeunes tremere de bloquer Aisling. [LSJ 20040505]

Si les Seeds of Corruption sont mis sur Jacob the Glitch, il n'a plus que "Sabbat" comme texte actif. Un Seed sur Tariq aurait un effet similaire, ce qui le laisserait "Indépendant", vu que c'est l'état par défaut de ce clan. [LSJ 20040607]

Sela

Si vous avez Sela (base) en jeu et ensuite la fusionnez, son pouvoir se déclenche, car elle "devient" Archbishop. Mais si vous avez Advanced Sela en jeu, puis que vous la fusionnez, son pouvoir ne se déclenche pas, parce qu'elle ne "devient" pas Archbishop, elle l'est déjà. Si Constanza Vinti est en jeu et que vous mergez Sela, elle ne "devient pas Archbishop" avant que son titre ne conteste. Elle deviendra effectivement Archbishop à chaque fois qu'un

vampire contestant son titre yielde, quand sa phase de détape arrive et qu'elle regagne le titre. [LSJ 20031117]

Sengir Dagger

Depuis VtES, les dégâts sont "basés sur la strength" (la version Jyhad faisait 1 aggravé). CTM

Sensory Deprivation

Si le vampire qui a joué Sensory Deprivation est banni, la Sensory reste, mais n'a plus aucun effet (et n'en aura plus jamais). [LSJ 20010807] 30/10/3

Un vampire avec SD et un Homonculus (ou un Derange) peut "battre" l'effet de SD (çad se détaper pendant l'untap), puisque SD n'empêche que la détap "as normal" et pas les effets de "détap pendant l'untap", qui, eux, se produisent *après* l'étape "untap as normal". 5/10/3

Si le vampire qui a joué SD est Golcondé ou Ezmeraldisé et qu'un autre exemplaire du même vampire est influencé, la SD ne se réenclenche pas. 24/5/5

Seterpenre

Si Seterpenre gagne 2 skills Obtenebration puis joue Descent into Darkness, son spécial s'enclenchera de nouveau lorsqu'il rentrera en jeu. [LSJ 20071222] Quand il entre en jeu, on ne pourrait lui coller qu'un seul Agent of Power (car AoP est unique). L'AoP brûlerait lors de la prochaine phase de défausse. [LSJ 20080519]

Il peut recevoir Abombwe via son spécial même s'il n'est pas Laibon ou s'il n'a pas Protean. On ne peut pas lui mettre Spontaneous Power quand il arrive en jeu. 19/10/9

Set's Call

Le contrôleur du vampire acting demeure celui qui joue la carte, donc il pourrait choisir de ne pas retirer un minion de la défausse si l'allié était une Shambling Hordes, ou un allié/retainer s'il s'agit d'une War Ghoul, par exemple. [LSJ 20030701] 17/11/4

Doit être joué avant un combat induit par un Slave. Le block-combat n'a pas lieu (en raison de Set's Call et de la règle sur les Slave), en revanche le combat contre le Slave aura bien lieu (le combat auquel Set's Call fait référence est le block-combat habituel, ce qui signifie que Set's Call pisse dans un violon vis-à-vis du Slave). Comme le block-combat et le combat Slave ont la même fenêtre de timing, Set's Call doit être joué avant ledit combat. [LSJ 20080904] [LSJ 20080905]

L'allié dont le contrôle change va quand même en région incontrôlée. [LSJ 20090901]

Sur un Cry Wolf dont l'action de recrutement est bloquée, on peut toujours jouer Set's Call. Le vampire acting part toujours en torpeur à la fin de l'action, puisque cette dernière a été bloquée. [LSJ 20090901] L'acting a priorité pour invoquer la règle du Slave, avant que le bloqueur ne puisse jouer Set's Call. Cela dit, on peut quand même le jouer avant que le combat entre le Slave et le bloqueur ne commence, vu que les fenêtres de timing sont les mêmes. Le combat avec le Slave aura lieu malgré tout. [LSJ 20090901]

Set's Curse

Le coût de l'allié obtenu est de zéro ; à ne pas confondre avec le coût de l'action Set's Curse, qui est de 2 blood. [LSJ 20080804]

Le coût de l'action Set's Curse est de 2 blood. Le coût de recrutement de l'allié obtenu est de zéro. [LSJ 20091217]

L'action fizzle si la cible n'existe plus lors de la résolution. 14/5/10

Shackles of Enkidu

Le "shackled minion" est le minion sur lequel on colle SoE en before range et non le Gangrel qui l'équipe. [TOM 19951212]

Une fois placé "sur" un minion (via diablerie par ex), les SoE lui feront perdre du blood. [LSJ 19990602]

Un allié ne souffrirait pas de l'effet "brûler 2 blood". [RTR]

Erratum : est contrôlé par le joueur qui contrôle le vampire qui l'a utilisé : changer le contrôleur du vampire changera qui contrôle les SoE. [RTR 19960708]

Si un vampire A diabolise le vampire B qui a les SoE : si A choisit de prendre SoE, il en subira l'effet burn blood+pas de détap as normal. Si le vampire qui a les SoE est brûlé en combat (hors Amaranth), SoE brûle. 11/11/3

Ne fournit d'action "burn" qu'une fois le SoE placé sur un minion. Si un Gangrel s'en équipe mais ne s'en sert pas, on ne peut les cramer par leur action intégrée. [LSJ 20080715]

Mêmes transformées, elles restent un équipement. [LSJ 20100527]

Shadow Court Satyr

SCS ne peut utiliser d'effet multi-discipline (un effet qui nécessite 2 disciplines), en revanche il peut utiliser n'importe quel effet d'une carte "split discipline" (genre dom ou myt de Absorb the Mind). [LSJ 20021216] [LSJ 20021210]

Ne peut utiliser la carte de combat que lorsqu'il est en combat (il ne pourrait pas utiliser Heaven's Gate vu qu'il n'est pas en combat). [LSJ 20060502]

On considère que le SCS "joue" la carte. Donc Thoughts Betrayed l'empêcherait d'utiliser son pouvoir, et un Satyr avec un Skin of Rock prolongerait un Trap. [PM]

On peut lui mettre une carte de combat qui requiert un Clan telle que Reality Mirror, mais il ne peut l'utiliser, puisque le texte de la carte ne le lui permet pas. [LSJ 20010327]

On peut lui mettre une carte qui est une carte de combat en sup mais pas en simple (ex Swallowed by the Night) - ce qui ne sert à rien, bien sûr - même s'il ne peut jouer que le niveau normal des cartes qui requièrent une discipline. [LSJ 20020826] 7/4/5

On peut lui mettre un Ritual of the Bitter Rose, qu'il pourrait utiliser s'il parvenait à brûler un vampire en combat. Reversal de [LSJ 20020309] dû à l'errata de RotBR datant de CE.

Si SCS a un Earth Meld, s'en sert pour S:CE et que l'opposant joue sup. Telepathic Tracking, le SCS ne peut plus utiliser EM au 2nd round. 11/9/3

Peut jouer Taste of Vitae. Ne peut jouer Amaranth, en raison de la règle qui restreint l'acte de diablerie aux vampires. [LSJ 20080718]

Il pourrait utiliser Pack Alpha et toper un retainer qui

requiert Animalism. [LSJ 20080722]

Vous pouvez poser un Hell-for-Leather, mais le SCS ne pourra l'utiliser. 22/10/8

Un Target Vitals posé sur le SCS peut être annulé via son texte intégré, mais le TV demeure sur le SCS. [LSJ 20100803]

Shadow Feint

N'empêchera pas l'opposant de *choisir* dodge comme strike. Simplement, le dodge n'aura aucun effet sur le strike rendu non dodgeable par Shadow Feint. [LSJ 20030902]

Shadow Step

En sup, SS n'a pas de coût. Les 2 blood doivent être brûlés pour utiliser l'effet de "set range", ils ne peuvent être ignorés par Dragos ni par un vampire qui a moins de 2 blood. [LSJ 19970224]

Shadow Strike

SS n'est pas un hand strike, donc ne peut être aggravé par Wolf Claws. 29/3/4

Shadow of Taint

Si vous déplacez un Fame (contrôlé par un 2ème joueur) sur un vampire contrôlé par un 3ème joueur, l'action est dirigée vers ces 2 joueurs, depuis KoT. Vous pouvez déplacer un Seeds of Corruption sur n'importe quel vampire (le "your prey" n'a plus de sens, une fois SoC en jeu). Idem avec Madman's Quill, Mark of Damnation, et Slaughtering the Herd. LSJ 3/17/2006

Si Anson, contrôlé par A, s'équipe d'un .44, puis B prend le contrôle d'Anson : B peut jouer SoT avec Saulot pour prendre le .44. Idem si Anson avait obtenu le .44 via Pier 13. LSJ 05/11/2006

Si Anson, contrôlé par A, reçoit Legendary Vampire, puis B prend le contrôle d'Anson : B peut jouer SoT avec Saulot pour récupérer le LV sur Saulot (Saulot ne pourrait pas déplacer le LV sur un vampire qui n'aurait pas la capacité ad hoc). LSJ 05/11/2006

Shadow of the Wolf

Le +1 dégât ne s'applique qu'au strike additionnel. [LSJ 19970331]

Le strike additionnel peut être n'importe quel strike. [LSJ 20001217]

Shalmath

Si vous utilisez son pouvoir de détapé pendant la minion phase de votre prédateur (une fois qu'on vous a passé la main), la main reviendra à ce dernier et pourra entreprendre une action. [LSJ 20100302]
Ne peut utiliser son pouvoir en réponse à une Seduction jouée pour l'annuler avec Iron Heart. [LSJ 20100614]

Shaman

Un Shaman volé (ex : via Far Mastery) par un vampire devenu Laibon (et brûlé par la suite) sera mélangé dans la Library du propriétaire du Shaman (et non dans celle de son contrôleur). 23/10/6

Shambling Hordes

Le contrôleur du vampire acting peut choisir de ne pas retirer un minion de la défausse (ce qui, du coup, brûlera Shambling Hordes), si ça l'arrange (genre en cas de Set's Call). [LSJ 20030701]

Les dégâts du strike de SH sont déterminés quand la résolution du strike commence, avant qu'elles ne perdent du life en raison d'un effet de strike de type "burn life" ou vol de sang ("steal blood/life") (les dégâts infligés avant la résolution du strike, genre en 1st strike ou via Weather Control réduiront les dégâts qu'infligeront les Shambling, bien sûr). [LSJ 20030307]

Bref Shambling à 4 life en combat avec tremere qui fait sup Theft of Vitae : la Shambling colle quand même 4 (sauf si le tremere fait ToV en 1st strike). 15/7/4 [LSJ 20100119]

Le "or burn SH" désigne la SH qui est en train d'être recrutée (ou ramenée en jeu via Compel the Spirit etc.). 28/5/4

L'action SH est à la fois une action de recrutement d'allié et une action qui requiert nécro: SH peut être mis en jeu via The Summoning, son coût est affecté par Charisma et Path of Bones, elle aurait un bonus de stealth avec Giuseppe ou Andrea etc. 22/7/4

Si la SH tombe à zéro life et que Heaven's Gate est joué, la SH va dans la région incontrôlée puis brûle. 21/7/6

Shattering Crescendo

La carte mentionnée par le texte est défaussée si l'action est réussie / successful. [LSJ 20100208]

L'action ne peut être entreprise si vous n'avez pas de 2ème SC en main. Si vous en avez un mais que vous devez vous en défausser pendant le combat résultant du block, puis que vous continuez l'action (genre SC est bloqué, perte du 2ème SC en raison d'un Raptor, puis sup. Form of Mist), alors l'action fizzle. [LSJ 20100208]

Dans ce même scénario, si vous en piochez un nouveau pendant le combat, l'action ne fizzle pas ; le SC que vous aviez en main lors de la déclaration de l'action peut être différent du SC à effectivement défausser, lors de la résolution. [PM 1/4/10]

Shatter the Gate

Les compteurs restent en jeu (et demeurent actifs) même si le contrôleur du Baali qui a joué la 3ème StG meurt. [LSJ 20100206]

Shell Game

L'effet de détapé se produirait après la résolution, donc après un référendum. [LSJ 20080606]

L'effet de détapé se produirait après la résolution d'un inf. Unwholesome Bond (ça combote pas, en somme). [LSJ 20070424]

Dans le cas d'un Bum's Rush, l'effet d'untap se produirait après la fenêtre d'opportunité de Coordinate Attacks et avant celle de Hidden Lurker. [PM 28/9/8]

Les X Blood Brothers choisis doivent être détapés (voir aussi tap...to dans la section VIII-6-4/ de West Séide Story). [LSJ 20100205]

Shemti

Pour que son pouvoir s'active, Shemti doit être détapé lors de la résolution de l'action (pas forcément lors de

l'annonce de l'action, par exemple). [LSJ 20071011]
Pour que le special de Shemti se déclenche, il doit être ready une fois l'action résolue. Si un vampire joue un Bum's Rush sur Shemti, n'est pas bloqué puis torporise Shemti, il ne se prendra pas le dégât du pouvoir de Shemti. [LSJ 20071212]

Si Shemti est détapé et réduit un bleed à 0 avec sup. Ecstasy, le joueur acting ordonne les effets (burn blood d'Ecstasy avant ou après le dégât de Shemti). [LSJ 20080131]

Si Shemti bloque une action dirigée et joue Peacemaker en obeah, il se détapera trop tard (à la fin de l'action) pour que son spécial ne se déclenche (après résolution de l'action, donc juste avant la fin de l'action). [LSJ 20080421]

La condition est vérifiée continûment, auquel cas le spécial de Shemti ne s'appliquerait pas si Shemti n'était plus ready après résolution d'un Bum's sur lui. 12/12/7

Son spécial ne s'active pas si son contrôleur meurt (genre sur un bleed), vu que Shemti n'est plus en jeu à ce stade. [LSJ 20081106]

S'il bloque un Swarm puis joue Set's Call, il est tapé par le block au stade où l'action est successful, donc son spécial ne se déclenche pas. S'il joue Cat's Guidance par la suite, il est trop tard pour appliquer son spécial. [PM 17/5/10]

Shepherd's Innocence

On peut prendre le contrôle d'un Tier of Souls. Cela dit, le ToS demeure sur le vampire d'origine ; simplement, l'effet de bonus de bleed ne s'appliquera que lorsque ledit vampire bleedera votre proie (le « your » du Tier vous désigne désormais). [LSJ 20080219]

En inf, peut être joué pour prendre le contrôle d'une carte que vous contrôlez déjà. Vous pouvez ainsi déplacer un équipement ou un retainer, mais pas un Tier of Souls. [LSJ 20080803]

Shilmulo Deception

Si Anneke bloque une action cross-table via son pouvoir, n'importe quel vampire avec chi, et auspex en avancé si Anneke a joué une réaction en auspex avancé, contrôlé par le même joueur peut jouer Shilmulo. 2/12/4

Si Durga Syn joue SD sur une action entreprise par un allié ou un vampire de capa < 5, le SD la tape. [LSJ 20071208]

On peut avoir le cas de figure d'un vampire A détapé qui joue Phillip sur B, B qui bloque, puis A qui joue Shilmulo Deception (B n'a pas joué de réaction que A n'aurait pu jouer, puisque c'est A qui joue la réaction Phillip). [LSJ 20071211]

Shilmulo Tarot

L'effet "move 2 cards" ne s'applique "implicitement" que lorsque le Tarot entre en jeu pour la première fois. Il ne s'appliquerait pas à un vampire qui reviendrait d'un Descent into Darkness (tout comme une Incriminating Videotape sur ce même vampire ne se réinitialiserait pas). [LSJ 20080504]

-si vous avez joué un Wake (qui ne se remplace pas avant l'untap), vous pouvez remplacer le Wake en prenant une carte sur le Shilmulo Tarot, mais sans possibilité d'ordonner le remplacement avec l'effet

"move the top card from your library to this card" (qui, lui, aura lieu plus tard, "during your untap phase").

-Dans le cas particulier où le Tarot aurait été précédemment contesté puis yieldé par quelqu'un d'autre, vous ne récupérerez le ST qu'en VI-1-5/, donc vous ne pouvez remplacer le Wake en piochant dans le Tarot. 20/12/8 [PM 11/8/10]

Les 2 cartes sont obtenues lorsque ST est joué avec succès. Elles ne seraient pas obtenues après une contest yieldée, ni après un retour de Banishment ou de Descent into Darkness, ni via Alastor. Elles seraient obtenues via Magic of the Smith. [LSJ 20090428]

Les cartes du Tarot ne sont ni dans votre main, ni dans votre library et ne sont donc pas ciblables par les effets qui ciblent la main ou la library : on ne peut pas gratter une carte du Tarot via Sybil's Tongue, ni jouer Disguised Weapon sur une arme présente sur le Tarot etc. [LSJ 20090430]

Vous n'êtes pas obligé de piocher des cartes du tarot si votre bibliothèque est vide et que le nombre de cartes en main est inférieur à la hand size. En revanche, vous pouvez en ce cas y piocher à tout moment, vu que vous validez constamment la condition "should draw". [LSJ 20050430]

Si le Tarot, contenant 2 cartes issues de la bibliothèque d'un joueur A, est volé par un autre joueur B et que ce dernier est ousté, les cartes vont dans la défausse de leur propriétaire. Si on prend la même situation mais en faisant caner à A à la place, les cartes du Tarot ne sont pas retirées de la partie. [LSJ 20091005]

Les cartes sur le ST ne sont contrôlées par personne. [PM 11/8/10]

Shock Troops

Le nombre de Shock Troops à créer est annoncé avant de remplacer la carte ST. [LSJ 20001103]

Des ST sont "clanless" et "Sabbat" et ne sont donc pas des Panders. 2/1/5

Shoulder Drop

Le dégât de Shoulder Drop déclenche une étape de prévention de dégât, comme d'habitude pour les cartes qui infligent des dégâts en combat et en dehors de la résolution des strikes. [LSJ 20080817]

Le dégât est environnemental et ne combat donc pas avec Disarm. [LSJ 20080818]

Peut être joué sur un sup. Anesthetic Touch. Le dégât de SD ne peut être ordonné avec l'effet "combat ends" et se produit pendant le combat. [LSJ 20090923] [PM 11/8/10]

Shroud of Absence

L'effet "end combat as a strike" n'est disponible que pour le combat résultant du block et ne fonctionnerait pas en cas de Psyche! [LSJ 20090826]

Sibyl's Tongue

Si on va chercher Freak Drive, il est encore temps de le jouer après résolution de l'action. [LSJ 20071108]

Sins of the Cauchemar

En sup, on peut se contenter de la placer sur le vamp acting sans rien faire d'autre. On peut le jouer même si on ne tente pas de bloquer ; par conséquent, plusieurs

vampires peuvent le jouer sur la même action. [LSJ 19990611]

Sire's Index Finger

La clé est que l'immunité à la frénésie est gagnée au moment où la carte de frénésie est jouée. Si le vampire perd le SIF, si j'ose dire, il demeure inaffecté par une carte de Frenzy jouée précédemment. De même, s'il n'a pas le SIF, subit une carte de Frénésie et gagne par la suite le SIF, il demeure affecté par la Frenzy jouée précédemment. [LSJ 20040210] 27/4/4 Un vampire avec SIF peut jouer sup. Deep Song sans problème (dont la Frenzy n'affecte que le vampire ciblé par DS). 2/12/8

Il peut jouer Bloodlust, mais dans le vent en ce qui le concerne si X = 1 et que le possesseur du SIF est la cible (çad il ne bénéficierait ni du press ni de l'action rush). 2/12/8

Il continuerait à bénéficier d'un press s'il jouait un sup. Whistling Up the Beast, qui de toute façon ne le cible pas, avec ou sans SIF. 2/12/8

Siren's Lure

On ne peut jouer un 2ème SL (ni en simple, ni en sup) pour programmer un 2ème combat alors qu'un combat a déjà été programmé (par le 1er SL). [LSJ 20020123] Le combat induit par SL fait toujours partie de l'action ; la résolution de l'action n'implique pas que cette dernière soit terminée (voir aussi Freak Drive). [LSJ 20011214]

Si l'action est terminée par Change of Target, Kiss of Ra ou Obedience, le combat en attente n'aura pas lieu. C'est un REVERSAL d'un PM. [LSJ 20090826]

Si vous contrôlez les 2 combattants prévus une fois l'action résolue, le combat fizzle (cas d'un sup. Entrancement sur un allié qui tente de bloquer, avec échec via SL). [LSJ 20080519]

Le combat programmé par Siren's Lure semble légèrement différent des autres types de combats programmés, en ce sens que le combat de SL démarre une fois l'action résolue. Cela voudrait dire que si SL est joué, on pourrait effectivement jouer sup. Psyche ! après le block-combat habituel, tandis que le combat induit par SL se déroulerait à la toute fin de l'action. Ce point de règle est sur la RT pour review. (a priori, pour le moment gérer SL selon ce qui est indiqué dans l'AdC IV-4/) [LSJ 20090324]

Freak Drive ne peut être joué avant que le combat induit par SL ne soit terminé. [LSJ 20100516]

Skin of Night

Skin of Night permet de traiter les dégâts aggravés comme des dégâts normaux (çad, on peut brûler du blood pour le guérir et ils ne vous brûleront pas si vous êtes blessé/wounded), mais les dégâts demeurent aggravés. Cela signifie qu'une sup. Resilience ne pourrait être jouée. [LSJ 20001223]

Skin Trap

Skin Trap précise "opposing minion", et les Blood Brothers Ambush, en tant qu'alliés, rentrent dans cette catégorie. Ils payent le coût des cartes qui requièrent potence avec du life. Ils ne peuvent pas "brûler du

blood" dans le cas général, puisqu'ils n'ont pas de blood. Un sup. Skin Trap empêcherait des BBA de striker, puisque les BBA n'ont pas accès à l'autre option. [LSJ 20001222]

Slake the Thirst

Dans un scénario impliquant Redistribution et où l'acting reçoit 2 blood d'un autre Blood Brother, StT peut être joué lorsque l'acting gagne 1 blood du 1er effet de Redistribution ; il peut aussi être joué lorsqu'il gagne 2 blood en raison du 2nd effet. Au final, le vampire jouant StT gagnera respectivement 1 ou 2 blood (mais pas 3). [LSJ 20100203]

Sur un Taste of Vitae, plusieurs StT peuvent être joués en tant que cartes de combat. [LSJ 20100206]

Le blood gagné demeure gagné, même si l'excès part à la banque. Sur un Taste of Vitae de 5 dont 2 partent à la banque (parce que le vampire n'a besoin que de 3 blood pour remonter à pleine capacité), un StT donnera 5 blood, puisque 5 blood ont quand même été gagnés. [LSJ 20100206]

Peut être joué à la fin d'un combat "victorieux" sur un Games of Instinct, mais seulement en tant qu'action modifier. StT a ici le même timing que Save Face / Yawp Court, en l'occurrence après la fin du combat. [LSJ 20100324]

Peut être joué en tant que carte de combat sur un gain de sang obtenu via Amaranth, avant le referendum de chasse au sang. [LSJ 20100325]

En sup, est un action modifier, qui ne peut donc être joué que par l'acting, comme c'est le cas par défaut pour tous les action modifier. StT n'a pas de texte "à la Cloak the Gathering" permettant d'en faire bénéficier un non-acting. [LSJ 20100401]

Sur une action de diablerie, peut être joué après l'étape 5/ d'activation des Trophy et avant le referendum de diablerie. [LSJ 20100611]

Slaughtering the Herd

Depuis SW, ne requiert que Dominate. CTM

2 StH se cumuleraient, comme c'est le cas pour toutes les cartes par défaut. 3/7/3

L'effet de "move blood" se produit à l'annonce de l'action, donc bien avant la résolution (donc un vampire vide qui chasse gagnerait 1 blood au final) 31/7/3

Si le contrôleur du vampire qui a joué StH est ousté, le StH reste. Quand le vampire avec StH annonce une action, il perd 1 blood qui va à la banque. 8/5/7

Sleep Unseen

Alia, God's Messenger ne pourrait jouer de Nose of the Hound sur un vampire avec SU, puisque Alia n'a pas techniquement la discipline auspex. 23/4/5

Sleeping Mind

Les vampires ne peuvent pas se détaper pendant l'action. Le combat se produit pendant l'action, donc on ne peut se détaper avec Majesty ou Earth Meld. On pourrait les jouer, mais seulement en simple. On ne pourrait jouer ni Freak Drive, ni inf. Cat's Guidance du tout. [LSJ 20010830]

Un minion tapé sous l'effet d'un Wake peut toujours bloquer et/ou rediriger. [LSJ 20000413]

Si on la joue sur sup' Exile, l'acting ne se détapera pas. [LSJ 20100527]

Sleep Unseen

Sur un référendum, ne peut être joué qu'après la résolution de ce dernier, pendant la même fenêtre de timing que Voter Cap / Freak Drive. [LSJ 20100524]

Slow Withering, The

SW augmente le coût : par exemple, un vampire vide ne pourrait jouer un sup. Pursuit. 24/11/6
Si vous employez un retainer en sup. Animalism via inf. Muricia's Call, vous payez 1 blood de plus, puisque la carte de retainer obtenue ainsi requiert une discipline en sup. [LSJ 20080908]

Smiling Jack the Anarch

Depuis CE, la 2ème partie n'affecte que tous les autres joueurs. CTM
Chaque autre joueur doit brûler 1 pool/blood par compteur sur Jack. On ne peut pas dire "je tente de brûler 1 blood d'un vampire vide et échoue". N'essayez pas de baiser Smiling. [LSJ 19971212]
La 2ème phrase devrait se référer à "chaque autre joueur" / "each other Methuselah". [RTR 19960221] (vieux errata)
Ce n'est pas "brûler X pool ou brûler X blood d'un vampire, où X est le nombre de blood sur Jack". C'est "brûler 1 pool ou 1 blood" pour chaque compteur. [LSJ 20040116]
Le contrôleur n'a pas le choix. Il doit payer 1 pool à chaque untap, même si ça le tue. 29/11/3

Smite

Misprint de NoR : Smite est un strike (il manque juste le mot "strike"). NoR

Sniper Rifle

L'acting vampire a priorité pour jouer Drawing out the Beast, ce qui empêcherait le porteur d'utiliser le flingue. [LSJ 20020617]
Si un minion bloque une action et s'équipe du Sniper Rifle via Concealed Weapon, il ne peut utiliser l'effet du "set range". En d'autres termes, le minion doit être en possession de l'arme au moment où il bloque. [LSJ 20021028] 22/1/4
Si le pouvoir du SR est utilisé, on doit utiliser le SR pour le 1er strike. 11/6/3
S'il y a conflit entre Cailean et Sniper Rifle, l'acting a priorité. 25/11/3
S'il y a sup. Psyche!, le pouvoir du SR ne peut plus être utilisé, car le combat provoqué par Psyche n'est pas considéré comme résultant du block de l'action, qui est nécessaire au déclenchement de l'effet Set Range du Sniper. 14/4/4

Soak

Soak ne peut prévenir des dégâts aggravés, indépendamment de la façon dont le minion traite les dégâts (cad il ne peut jouer Soak sur des dégâts aggravés, même en Skin of Night). [LSJ 20040517]
Si vous vous prenez 2 dégâts d'un strike (normal, pas 1st strike) et 2 dégâts environnementaux (Carrier Crows, Wolf Companion) dans la même strike resolution et que vous jouez sup. Soak : vous êtes

obligé de prévenir ces 4 dégâts, car ils sont gérés simultanément et Soak ne fait pas de distinguer dans l'origine des dégâts (tant qu'ils sont normaux, bien sûr). LSJ 4/2/2007

Social Ladder

On ne choisit le vampire plus vieux qu'à la phase d'influence. [LSJ 20031122]
S'il n'y a pas de vampire plus vieux lors de la phase d'influence, la cible de SL est retirée de la partie et les compteurs partent à la banque. 20/11/3
Peut toujours être joué même si vous n'avez pas de vampire plus vieux dans votre région incontrôlée, même depuis le [RTR 080808]. Le vampire sera malgré tout retiré de la partie. [PM 22/5/9]

Society of Leopold

On doit brûler le vampire s'il est vide. On peut choisir de brûler le vampire même s'il a du blood (le seul "choix" que l'on ait est de brûler un vampire même s'il a du blood). [LSJ 19981026]
La SoL est contrôlée par celui qui l'a jouée et est retirée de la partie quand son contrôleur est ousté. A ne pas confondre avec l'action pour refile la SoL, qui est dirigée contre le contrôleur du vampire qui se prendrait la SoL. 26/4/4

Solomon Batanea

Son pouvoir ne peut être utilisé dans le tour où il est influencé. 9/4/7

Sonar

Un Sonar est remplacé à la fin du tour, même si Blood Weakens est en jeu. 27/6/5
Ne peut être joué que sur une action dirigée, mais cette action peut ne pas être dirigée contre vous (on peut comboter Eagle Sight et Sonar pour bloquer cross-table, par exemple). [LSJ 20091203]

Songs of the Distant Vitae

En sup, vérifie si la chasse est successful, ce qui implique qu'au moins un blood soit gagné. Attention, on parle de successful hunt (gain de blood) et non de successful hunt action (action non bloquée). Si l'action est non bloquée mais que Foul Blood est joué, on ne bénéficierait pas du +1 bleed de SotDV. [LSJ 20050720]

Sonja Blue

L'aspect "block comme si elle était Allié" n'affecte que la condition "qui peut bloquer cette action". Elle peut jouer des cartes de reac' qui requièrent des Disciplines quand bien même elle tenterait de bloquer "comme un allié", puisqu'elle est un vampire. L'Unmasking ne lui donnerait pas de tercept puisqu'elle n'est pas un allié. [LSJ 20050224] [LSJ 20060503]
Elle ne pourrait pas bloquer une action modifiée par Daring the Dawn et Eyes of the Serpent. 13/5/5
Si elle est Bannie, elle est retirée de la partie. 22/2/5
Elle se détapperait as normal, même si elle tentait de bloquer comme un allié et jouait On the Qui Vive (car elle jouerait OtQV comme un vampire). [LSJ 20080502]
Si elle tente de bloquer comme un vampire, puis que Daring the Dawn est joué, elle peut ensuite tenter de

bloquer comme un allié. Elle peut également "changer d'avis" en cas redirection de bleed (çad elle tente de bloquer comme un vamp, rate, défecte puis ça back-défecte sur le contrôleur de Sonja), puisque les redirections entraînent une nouvelle opportunité de tentative de block. [LSJ 20080504]

Quand elle bloque avec son pouvoir, elle demeure techniquement un vampire et un monstre / monster. Elle bloque comme un allié monstre. [LSJ 20091118]

Soul Burn

Depuis CE, affecte les strikes de l'opposant pour le round en cours. CTM

Le terme "inflict" signifie "infliger à l'opposant, qu'il soit minion ou retainer". Les dégâts collatéraux d'une Bomb, d'un Zip Gun ne tombent pas sous la coupe de Soul Burn. [LSJ 19980216]

Soul Feasting

Peut être joué par Kherebutu, qui se mettrait à chasser comme un vampire. En revanche, il ne bénéficierait pas du bonus de stealth de Sunset Strip. [LSJ 20080930]

Soul Gem of Etrius

Depuis VtES, traite un vampire (provenant de la crypte) de capacité identique comme un vampire plus âgé. Depuis CE, ne coûte pas de pool ; ne fonctionne que pour un vampire ; ne peut être pris si le porteur est diabolisé. CTM

Fonctionne même si le porteur (qui vient de cramer) n'avait pas le droit d'utiliser un équipement (genre Drawing Out the Beast). [LSJ 20010729]

Si le vampire pioché B est plus jeune mais est brûlé au lieu d'arriver en jeu avec la Gem (par ex à cause de la règle interdisant l'auto-contest), alors la Gem s'active de nouveau, on pioche un 2ème vampire C et on compare la capacité de C à celle de B. [LSJ 20030917]

Si on pioche un Imbued, ce dernier est soit placé dans la région incontrôlée, soit placé vide dans la région incapacitée avec la Gem, en fonction de sa starting life. [LSJ 20060323]

N'a pas de coût. Misprint de la version Jyhad. [RTR 19960530]

Fonctionne (n'est pas simplement brûlée) si le porteur est diabolisé. (sur ce coup) la version Jyhad est correctement imprimée. [LSJ 19990508]

Fonctionne même si le porteur est (était) un allié. le nouveau vampire de la crypte est placé dans la région incontrôlée (puisque'il n'est pas plus jeune). [LSJ 20020315] La clause "If the new vampire is younger" ne peut pas s'enclencher puisque l'allié n'a pas de capacité/capacity. [LSJ 20020315]

Si Tariq, the Silent brûle avec la Soul Gem et qu'un vampire de capa 4 est pioché, il va dans la région incontrôlée (sans la Gem). [LSJ 20010826]

L'effet de la Soul Gem est déclenché par une diablerie, il se produit dès lors que le vampire est brûlé. La chasse au sang est appelée après que la tentative de diablerie est réussie. Le nouveau vampire sera en jeu pour affecter la chasse au sang. [LSJ 20010530]

Si le vampire pioché est plus jeune, déjà en jeu et contrôlé par le même contrôleur que le porteur de la Soul Gem, le vampire qui arrive est brûlé (vu qu'il ne peut y avoir d'auto-contest), ce qui déclenche encore la SG. [LSJ 20010710] On compare la capacité du

2ème vampire pioché à la capacité du 1er vampire pioché (et non à la capacité du 1er vampire brûlé). [PM 7/11/4]

Si le vampire mis en jeu via SG ne peut porter d'équipement (genre Lorrie), alors la SG brûle. 2/8/5

Si vous contrôlez Jacob the Glitch et un vampire de capa 3, ce dernier étant porteur de la Soul Gem, puis que le vamp de capa 3 brûle et qu'un autre Jacob est pioché : l'exemplaire de Jacob qui brûle est de capa 2 et non 6 (il n'est pas contrôlé). [LSJ 20090518]

Un Tupdog mis en jeu par la SG, via un autre Tupdog (+1 master discipline) brûlant après la fin de la minion phase, brûlerait aussitôt puisque c'est toujours après la fin de la minion phase. [LSJ 20090728] [LSJ 20090828] Si la Gem révèle un vampire younger, mais qui ne peut pas utiliser d'équipement, alors le vampire est quand même mis en jeu, et la gemme le remplit quand même en blood. [LSJ 20100527]

Soul Stealing

Depuis FN, sup. SS est un effet de combat ; inf. SS n'est qu'un action modifier. CTM

Ne peut être utilisé si le vampire est cramé suite à une action politique, telle que Tradition Upheld. [RTR 19960124]

Le sup peut être joué par un vampire qui part en torpeur. [LSJ 20020118]

Ne peut être joué sur l'action spéciale de Gisela Harden. 11/4/5

Sound of a Breaking Oath

« steal » fait référence à un changement de contrôle immédiat (qu'il soit permanent ou temporaire) résultant de la résolution de l'action. Cela inclut Spirit Marionette, Far Mastery, les actions de Ayelea, the Manipulator, d'un Puppeteer ; cela n'inclut pas Corruption (l'action de Corruption en elle-même ne génère pas de changement de contrôle, c'est le « brûlage » des compteurs Corruption qui implique le changement de contrôle), ni Temptation, ni Mind Rape. [LSJ 20080206]

Il n'y a pas de changement de contrôle en raison du mot « instead » : si Tension in the Ranks est en jeu, le contrôleur du minion brûlé (qui est resté le même) perd donc le pool. [LSJ 20080205]

Spawning Pool

Les dégâts peuvent être appliqués n'importe quand à partir du 2ème round (en before range, après déclaration des strikes-si l'opposant part en torpeur à ce stade, on n'atteint pas la strike résolution etc.). 26/4/4

Speed of Thought

Depuis CE, n'a pas de stealth inhérent. CTM

N'a pas de stealth inhérent (la version SW lui donne à tort +1 stealth). [LSJ 20001109]

Spell of Life

Si les vampires à momifier ont du blood sur eux (via transfert, powerbase Montreal etc.), ce blood part à la banque lors de la momification. [LSJ 20070928]

Si Nefertiti est devenue une Mummy, elle demeure une Ready Nefertiti, donc les Aabt Kindred peuvent entreprendre des actions dirigées. [LSJ 20071001]

Si 5 SoL sont en jeu, ils peuvent être brûlés n'importe

quand – la capacité de les brûler est fournie par une carte en jeu (on n'est donc pas obligé des les brûler pile lors de la résolution d'une action SoL). [LSJ 20071001]

La capacité du vampire devenu Momie est son starting life (Vagabond Mystic). Son coût de recrutement est de zéro (Kindred Segregation). [LSJ 20071108]

Pour que les Momies n'entrent pas en contest, elles doivent 1/ être différentes entre elles (on utilise pour cela le nom de la carte : 2 Dedefra momifiées se contesteraient entre elles) 2/ elles doivent être différentes d'un vampire unique en jeu (un Dedefra momifié contesterait un Dedefra vampire). Cela signifie qu'un Aabt Kindred momifié ne contesterait pas un Aabt Kindred vampire. [LSJ 20071108] En revanche, un Aabt Kindred momifié contesterait un autre Aabt Kindred momifié. [LSJ 20070928]. Vous ne pouvez pas non plus ramener 2 momies identiques « en même temps », cela violerait la règle interdisant l'auto-contest. [LSJ 20070930] [LSJ 20071012]

Si vous momifiez des vampires obtenus via une action puis Bannis en région incontrôlée, le « nom » d'un tel vampire est le nom de la carte. 2 Embrace auraient le même nom ; idem Tumninos ; des Shock Troops ou Legion fledgling auraient le nom de leur carte (donc 2 Master : Potence transformées en Shock Troop et en Legion Fledgling auraient le même nom).

Les Mummy n'ont pas de coût et ne combatent donc pas avec Khobar Towers. [LSJ 20071103]

Les Momies brûlées peuvent être désignées comme cible par Possession, mais pas Daemonic Possession, ni Compel the Spirit, ni Resurrection (les minions brûlés sont les Mummy, mais les cartes dans la défausse ne sont pas des Mummy). [LSJ 20080219]

Un vampire Banni puis transformé en Mummy garde les cartes qu'il avait sur lui. En revanche, les compteurs blood qu'il avait partent à la banque, puisque les alliés ont du life et non du blood. Les éventuelles Master: Discipline qu'ils auraient n'affecteraient pas leur life, puisqu'elles ne fonctionnent que sur des vampires. [LSJ 20090206] Dès lors que vous contrôlez au moins 1 SoL, vous pouvez brûler 5 SoL en jeu, que vous contrôliez les 5 ou non. [LSJ 20090428]

Le texte de la carte de crypte (genre un +1 strength), le symbole de clan, les disciplines etc. sont ignorés par les cartes devenues momies. [LSJ 20090417]

Deux Shock Troops bannies ne peuvent être sorties via Spell of Life : elles se contesteraient l'une l'autre. [LSJ 20100527]

Une Shock Troops Potence et une Shock Troops Obscure transformées en momies ne se contesteraient pas. [LSJ 20100527]

Les capacités des vampires-devenus-Mummies mises en jeu ne sont pas affectées par Wormwood. [LSJ 20100716]

Spiridonas

Son pouvoir est traité comme un modificateur d'action pour tout ce qui concerne le timing (il peut s'en servir une fois que les tentatives de block sont résolues). [LSJ 19960816]

Spirit Marionette

L'action obligatoire de bleed doit être réalisée avant les

actions qui ne sont pas obligatoires, comme d'hab. [LSJ 20011216]

Si le bleed est annulé, le vampire est restitué à son contrôleur précédent (puisque la prochaine action, le bleed, est finie). [RTR 20020501]

Si la Marionette utilise Daring the Dawn / Force of Will / Day Operation, elle en subira les effets néfastes après résolution de l'action mais avant de revenir à son ancien contrôleur (ça combote pas tellement avec Fame, en somme). [LSJ 20030219] 6/11/4

Heidelberg Castle peut être utilisé avant le bleed obligatoire. [LSJ 20020120]

Si le bleed obligatoire est une carte d'action annulée avec Direct Intervention, le contrôle n'est pas restauré et un autre bleed doit être déclaré. [PM] [LSJ 20090826]

Si le bleed obligatoire est annulé par Tangle Atropos' Hand, le contrôle est restauré. [LSJ 20090826]

On doit préciser quel est le minion dont on tente de prendre le contrôle. 13/8/3

Si la cible devient tapée entre l'annonce et la résolution, l'action fizzle (ex avec sup Faceless Night). [LSJ 20021122]

Le contrôle est restauré après que l'action soit résolue. Si le minion sous SM bleede en Daring the Dawn, on perd le contrôle du minion après que les dégâts de DtD soient infligés. [LSJ 20030219]

Si on vole un vampire avec SM pendant le tour du prédateur (avec Madness Network), ce vampire ne peut entreprendre son action obligatoire, donc vous *pouvez* faire une autre action avec un autre minion. Notez aussi que les actions ne sont "obligatoires" que pendant votre propre phase minion. Même si la victime de SM était un malk, il ne serait pas obligé de bleeder en out of turn (bien qu'il ne pourrait pas entreprendre d'autre action). Cependant, vous perdez quand même le contrôle du vampire marionnetisé à la fin de la prochaine action. [LSJ 20020312]

Si la victime de SM a une Pentex sur elle, elle ne peut pas bleeder et ne fait rien. Elle sera rendue à la prochaine action, quelle qu'elle soit. 22/11/3 Idem si vous jouez sup. SM après avoir joué Enticement. 6/2/5 L'action de bleed obligatoire peut provenir d'une carte (Govern...). 3/12/4

En inf, ne cible que la cible du bleed quoi qu'il arrive : même si le bleed est redirigé, la nouvelle cible du bleed demeure la seule cible. Si ce bleed est successful, il y a un effet supplémentaire qui est de taper un minion ready de la proie. Bref, si vous (la proie) défectez, vous ne pouvez pas déclarer de tentative de block en invoquant l'effet de tap de SM. [LSJ 20050621] [LSJ 20100519]

Spirit Summoning Chamber

Peut être utilisé en combat. 9/10/4

Le !Tremere qui brûle le blood n'est d'ailleurs pas nécessairement le minion en combat. 25/10/4

Spiritual Protector

Spiritual Protector n'empêchera pas le minion opposant d'utiliser du matos s'il n'y a pas eu de block. [TOM 19951208]

Spiritual Protector n'empêche pas les retainers d'utiliser du matos. [RTR 19960112]

Spontaneous Power

Donnera le niveau sup de la discipline à Ian Forestal. [LSJ 20060309]

Spying Mission

N'est joué que si vous savez que le bleed est successful, çad après que vous ayez joué les action mods habituels. [TOM 19960226]

N'est joué qu'après que toutes les cartes de réaction (ainsi que tous les autres action mod) aient été joués. Notamment, Telepathic Counter ne "bat" plus Spying Mission à moins qu'il ne soit joué en premier (et que le bleed ne soit pas repassé en positif). [TOM 19960303] Après avoir été joué avec succès, il doit être brûlé sur le prochain bleed non bloqué contre le même joueur, sous réserve que le bleed ne soit pas réduit à zéro par d'autres modificateurs. [TOM 19950620]

Le bleed sur lequel on joue SM est considéré non réussi/unsuccessful. Cela signifie qu'on ne brûlerait pas d'autres Spying Missions qui auraient été mises en jeu précédemment. [RTR 19960530]

Archon Investigation ne peut être joué une fois que SM est brûlé (pour le +2 bleed), puisque le bleed est déjà résolu à ce stade. [LSJ 19980105] 6/5/4

On ne peut jouer Mask of a Thousand Faces après une SM sup, puisque SM est joué "au lieu de retirer du pool"/"instead of removing pool", ce qui signifie "quand l'action se résout" - on ne peut plus jouer d'autres modificateurs, à moins que ces derniers puissent être joués explicitement après une action. [LSJ 19980105]

Si le bleed réussi est d'un format comme celui de Night Moves, on ne perd qu'un pool, comme le précise Night Moves ("ignore the excess"). (Spying Mission est quand même brûlé). [LSJ 20021104]

Une autre Spying Mission peut être jouée au prochain bleed réussi. La 1ère SM n'est pas brûlée. [LSJ 20000920] Si on brûle la 1ère SM, on ne peut jouer de 2ème SM. [PM]

Si on bleede un joueur qui a Protected Resources, PR limite la quantité de pool à brûler sur un bleed réussi. Bref PR n'ike SM. [LSJ 20030211]

Ne peut être joué si le bleed est réduit à zéro. [PM]

Une fois SM brûlé, le bleed est résolu - on ne peut plus défecter à ce stade. 6/5/4

Si sup. SM est joué, on ne gagne pas le blood du Capitalist. 28/8/4

Le coût de l'action doit être payé avant que l'opportunité de jouer SM est donnée. [LSJ 20091009]

Stake

Voir Wooden Stake. CTM

Stanislava

Les minions ne "s'opposent" que pendant un combat, donc le pouvoir de Stanis ne s'applique pas à un Winthrop, par ex. [TOM 19960401]

Elle ne pourrait rien contre le +1 intercept d'un Raptor, mais serait immunisée à l'effet de discard de ce dernier. 7/9/3

Starshell Grenade Launcher

Peut être utilisé plusieurs fois, si le porteur parvient à se détaper entre 2 utilisations. [LSJ 20011023]

Static Virtue

Pour un Laibon déplacé dans la région ready dans la

dernière phase d'influence, Static Virtue doit récupérer Aye et Orun en paires - le même nombre d'Aye que d'Orun. [LSJ 20051127]

Pour un Laibon de capa 10, on peut poser : soit 0 Aye et 0 Orun, soit 1 Aye et 1 Orun, soit 2 Aye et 2 Orun, soit 3 Aye et 3 Orun, mais pas 3 Aye et 0 Orun par exemple (card text "one Aye AND one Orun" et non "one Aye and/or One Orun"). D'autre part, le premier choix est obligatoire si la condition "If this Laibon was moved to your ready region during your last influence phase" est remplie, même si le 2ème choix est plus avantageux (e.g. joué sur un Laibon de capa 4). 28/11/5

Status Perfectus

Lorsque l'effet "this anarch taps and enters combat" est activé, l'anarch ne peut pas jouer Obedience avant d'être tapé, en revanche il peut Wake+Obedience une fois tapé. [LSJ 20090513]

Steely Tenacity

L'annulation de ST par Direct Intervention (par exemple) entraîne le remplacement de ST en piochant dans la library (uniquement). [LSJ 20080630]

ST n'est remplacé qu'à la fin de l'action, qu'elle soit bloquée ou non. En revanche, vous pouvez la récupérer dans la défausse même si l'action est bloquée. [LSJ 20080625]

Stolen Police Cruiser

Peut être placé sur un non-Anarch via Repo Man, mais ne peut être utilisé. Il peut toujours être brûlé par une action, mais l'effet "this anarch is tapped" ne se produirait pas. [LSJ 20040301]

Un vampire non-anarch peut s'en équiper, mais ne peut l'utiliser tant qu'il n'est pas anarch. 2/2/5

Stone Travel

Si ST est joué en sup, l'opposant ne peut pas jouer Psyche! ni Fast Reaction, puisque le combat a été annulé. [PM] [LSJ 20090430]

Le vampire qui joue sup. ST sera tapé s'il réussit son block. 15/7/4

Storage Annex

Utilise le template "During phase X, do Y". [LSJ 20001214]

Vous remplacez d'abord le SA (avant d'y mettre une carte), mais cela importe peu : on pourrait immédiatement permuter la carte avec une autre de votre main (ce qui inclut la carte qu'on vient de piocher). [PM]

Si votre bibliothèque est épuisée et que vous n'avez aucune carte en main, vous ne pouvez pas échanger une carte sous la SA contre "rien". [LSJ 20080403] Ne peut être jouée s'il s'agit de votre seule carte en main. [LSJ 20100527]

Stranger Among Us, The

Mélangez votre crypte ensuite (errata). [LSJ 20020304]

Street Cred

Peut être joué par un vampire qui part en torpeur. [LSJ

20080126]

Stutter-Step

Stutter-Step est à la fois un hand strike et un dodge. Il ne peut être utilisé si seuls les hand strikes (ou seuls les dodge) sont permis (errata). [LSJ 20010919]

On ne se prend pas de dégât si on dodge Stutter-Step. [LSJ 20010612]

Si le strike de l'opposant est sup. Anesthetic Touch, on résout d'abord le Dodge, puis l'AT. [LSJ 20020318]

En sup, n'empêche pas de gagner un additionnel (avec sup. Quickness), mais vous ne pourrez pas vous en servir. 28/7/8

Subdued by the Blood

Le vampire diabolisé provient de la défausse, par conséquent il arrive en slip (sans les cartes qu'il avait éventuellement sur lui, par exemple). Il aura également "oublié" tout effet se rapportant à lui (Incriminating Videotape), comme toujours quand un vampire passe par la case défausse / ash heap. [LSJ 20081120]

La capacité du diaboliste est calculée avant qu'il ne gratte une master : Discipline. [LSJ 20090415]

Succulent Vitae

Si l'action de chasse n'est pas bloquée mais que le vampire ne gagne pas de blood (ex Legacy of Caine), l'action est quand même réussie / successful. [LSJ 20010809]

Doit être brûlé pour la réduction de coût au moment où la carte est jouée. [LSJ 20080818]

Sudario Refraction

Au moment où SR est joué, ce SR n'est pas encore dans la défausse et ne peut donc pas faire partie des 3 cartes choisies. 1/10/5

Si vous avez 3 cartes en main, avec une hand size de 7 et une bibliothèque vide au moment où vous jouez SR, vous suivez la séquence :

1/ vous jouez SR

2/ vous déplacez 3 cartes de la défausse dans la library

3/ vous piochez immédiatement 3 cartes

4/ ensuite vous défaussez 3 cartes aléatoirement (bref, c'est moins bien). [LSJ 20080612]

C'est un REVERSAL de Si, juste après avoir joué SR, vous n'avez que 2 cartes en main (library vide) et que l'action réussit : dans l'ordre, vous 1/ placez 3 cartes de la défausse dans votre library 2/ défaussez autant de cartes que vous pouvez (en l'occurrence 2) 3/ piochez autant de cartes que nécessaire pour compléter votre main (donc 3 si vous n'avez pas d'effet qui réduit la taille de votre main en-dessous de 3). Cela revient à dire que la règle "piocher dès que le nombre de cartes en main est inférieur à la taille de votre main" ne vient pas s'insérer entre les 2 phrases de la résolution de SR. [LSJ 20050224] [PM]

Si on cible 3 cartes dont une n'est qu'en un unique exemplaire au ash heap et se fait voler par Erciyès, on déplace quand même les 2 autres sur la library, puis on se défausse de 3 cartes, et enfin on remplace les 3 cartes. [LSJ 20090722]

Ne peut être joué si vous n'avez que 0, 1 ou 2 cartes dans la défausse. [LSJ 20090918]

Les cartes posées sur votre bibliothèque sont piochées immédiatement, sans possibilité d'utiliser un effet avant cela (tel que celui d'une Slaughterhouse contrôlée par votre prédateur, par exemple). [LSJ 20091216]

J'ai 1 Sudario dans mon ash heap, et je joue Sudario sur Sudario et 2 autres cartes; mon pred me pique le Sudario de mon ash heap avec Erciyès. Lorsqu'on arrive à la résolution, le Sudario que j'ai joué est toujours dans les limbes. Je mets les 2 autres cartes sur ma bibliothèque; je défausse au pif 3 cartes, et je remplace (3 cartes). [LSJ 20090722]

Sudden Reversal

Depuis Anarch, le coût de la carte annulée n'est pas payé. CTM

Ne brûlera que les cartes master qui sont joués de la main de la façon usuelle (pas une Elder Library via le pouvoir Bindusara, ni la Master Discipline jouée pour une action de Creation Rites ou une diablerie sur un plus vieux, par ex). [RTR 20001020]

Si Giant's Blood est annulé par SR, la carte n'a pas d'effet, mais la table se souvient que Giant's Blood a été joué. Du coup, un 2ème GB se souvient du 1er et s'empêche lui-même d'être joué. [LSJ 19981123]

Les effets de pioche (Barrens, Fragment etc.) ne peuvent pas être utilisés au moment où une carte est jouée (dans l'espoir de piocher un Sudden, puis de le jouer). La fenêtre de timing "as played" n'existe que lorsque la carte est jouée - avant même qu'elle soit remplacée. Ça veut dire que pour jouer Sudden, il faut l'avoir en main au moment où la carte à annuler est jouée. Ne pas confondre ceci avec la fenêtre de timing "as the action is announced", qui vient après que la carte soit jouée. Ceci est un reversal d'anciens rulings. [RTR 20040501] Cela signifie aussi que si vous jouez une carte (pendant le tour de qqn d'autre) et qu'elle est annulée par Direct Intervention, vous ne pouvez jouer Sudden Reversal que si vous aviez SR en main au moment où vous avez joué la carte ; vous ne pourriez pas jouer SR si vous aviez pioché SR en remplaçant la carte. [LSJ 20040504] Empêchera la mort d'un joueur qui joue une carte master qui la tuerait. [LSJ 20020822]

Si vous jouez Archon Investigation et qu'on vous le Suddene, vous avez implicitement renoncé à bloquer (même si AI est annulé). Vous êtes donc niké. 21/12/6 LSJ 2/3/2007

Summon History

Peut être utilisé pour mettre en jeu un allié, équipement etc. dont l'acting ne satisfait par les prérequis. [LSJ 20100204]

Un allié ou vampire qui vient d'être mis en jeu peut agir dans le même tour. [LSJ 20100204]

On rappelle que lorsqu'une carte requérant une discipline (genre Infernal Servitor) est mise en jeu par un moyen exotique (genre Summon History), on prend le niveau inf de la discipline. [LSJ 20100405] [LSJ 20020312]

Summoning, the

Utiliser Set's Call sur The Summoning n'est guère utile, puisque le contrôleur de la bibliothèque peut tout bonnement choisir d'échouer dans sa recherche d'allié. [LSJ 20010612]

L'allié recruté via TS ne peut agir dans le même tour, puisqu'il arrive dans la région incontrôlée. 4/2/6 Si vous jouez sup. TS sur sup. Nocturn, vous pouvez

rejouer un TS ce tour-ci. [29/3/7](#)

L'allié trouvé n'est pas considéré comme "joué".

Tatiana Stepanova ne pourrait donc pas recruter un Renegade Garou via TS. [LSJ 1/19/2005](#)

sup. TS est aussi une action de "recruit ally". Si Marlena a sup. presence, elle ne se tape pas quand elle joue TS. Par ailleurs, si vous ne trouvez pas d'allié à recruter (soit parce qu'il n'y en a plus, soit parce que vous échouez délibérément), alors l'action "The Summoning" est successful, auquel cas Szechenyi Jolán, Mother of Horrors se détaperait à la fin du tour, par exemple. [LSJ 2/6/2005](#)

Si The Summoning est joué sur un Nocturn, le coût du prochain The Summoning est augmenté d'un blood. [\[LSJ 20080401\]](#)

Summon Spirit Beast

Peut être joué après déclaration du strike de l'opposant : si ce dernier joue un S:CE, puis que SSB est utilisé pour placer un Dog Pack, alors le S:CE fizzle. [LSJ 20070730](#)

Si le vampire qui joue SSB part en région incontrôlée (Banishment, Descent into Darkness), les retainers brûlent si la condition nécessaire pour les brûler s'est réalisée (en clair, pas de combine pour les sauver). [\[LSJ 20080308\]](#)

Summon the Serpent

Depuis FN, met un blood de la banque sur le vampire ; n'a pas de sup. [CTM](#)

Sunset Strip, Hollywood

L'effet de stealth s'applique à tous les vampires de la table. Si SSH est utilisé puis son contrôleur meurt avant sa prochaine untap, l'effet de +1 stealth est permanent. [\[LSJ 20040827\]](#)

Cependant, s'il est utilisé puis brûlé par Arson, l'effet de stealth se termine à la prochaine untap du contrôleur qui l'a utilisé. Idem si le SSH est utilisé puis volé via Disputed Territory : l'effet se termine à la prochaine untap de celui qui l'a utilisé et non celle du nouveau contrôleur. La raison est que l'effet est indépendant du fait que SSH soit en jeu. La seule façon qu'il pourrait être lié à ce que SS soit en jeu, serait de dire "l'effet se termine si SSH quitte le jeu". [\[PM\] 6/1/4 \[LSJ 20070615\]](#)

Peut être utilisé pour réduire le coût d'un mortal ally / mortal retainer, de sorte de pouvoir entreprendre une action interdite en temps normal, faute de ne pas avoir de quoi payer le coût (genre un !Nosfe à 1 blood qui voudrait recruter un Courier). [\[LSJ 20030917\]](#)

Peut être utilisé à tout moment (même en dehors d'une action de chasse), pourvu que l'utilisation ne viole pas la règle interdisant d'ajouter du stealth quand ce stealth n'est pas nécessaire. [\[LSJ 20100416\]](#)

Supernatural Resistance

On rappelle qu'un minion est toujours obligé de choisir un strike, même si le strike a été annulé. [\[LSJ 20090818\]](#)

Le coût du strike annulé est payé, puisque SR n'a pas de clause "no cost is paid". Le coût de l'action n'est pas payé indépendamment d'une telle clause, puisque le coût n'est pas payé avant la résolution. [\[LSJ 20091126\]](#)

Une fois un strike annulé, un autre SR peut être joué pour annuler un autre strike, sous réserve de disposer d'un Orun détapé. [\[LSJ 20091126\]](#)

N'a pas de clause permettant de le jouer dans un combat qui n'implique pas ce Laibon. En revanche, peut être joué sur une carte de strike qui ne cible pas le Laibon (comme Majesty). [\[LSJ 20091126\]](#)

Surge

On peut utiliser la partie "combat" en étant tapé. [17/1/7](#)

Swarm, The

Si le Swarm est obtenu via un effet "ce vampire passe un coup de fil"/"this vampire employs" (genre Zhenga, Pack Alpha), le vampire qui reçoit le Swarm n'obtient pas le loisir de le coller sur une nouvelle cible. [\[LSJ 20051121\]](#)
Si l'action d'employer le Swarm est bloquée, le Swarm arrive immédiatement sur le minion acting (avant le combat, s'il y en a un). [\[LSJ 20051216\]](#)

Sword of Judgment

On n'est pas obligé d'utiliser la sword sur l'additionnel. [\[LSJ 20030213\]](#)

Le Brujah antitribu qui porte la Sword of Judgment a un strike additionnel à chaque round. Cela n'est pas affecté par Immortal Grapple, qui n'a pour effet que de restreindre le choix des strikes (+ l'effet de press et l'effet de range en sup). [\[LSJ 20010303\]](#)

On gagne l'additionnel optionnel même si on n'utilise pas la SoJ. [21/12/3](#)

Vous ne bénéficiez pas de l'additionnel si vous vous faites voler l'arme sur le premier strike. [\[LSJ 20100527\]](#)

Sword of Nuln

Si un vampire à 1 blood se fait cogner par la SoN : il brûle ce qu'il peut et part en torpeur vide. [\[LSJ 20030522\]](#)

Si la Sword colle des dégâts aggravés pour une quelconque raison, le vampire paye la quantité normale de blood pour ne pas être détruit. On ne peut guérir les dégâts aggravés, par définition. [\[Anarch FAQ\]](#)

Un Taste of Vitae comptera la quantité de blood brûlé pour guérir les dégâts. [\[Anarch FAQ\]](#)

Un vampire avec Regenerative Blood guérit 2 dégâts de la Sword pour chaque "2 blood" qu'il dépend (le double de la quantité normale, qui est de 1). Donc si la SoN fait 1 dégât, le vampire brûle 2 blood pour le guérir. Si la SoN fait 2 dégâts, il brûle 2 blood pour le guérir (c'est 2 fois la quantité qu'il brûlerait normalement) Pour 3 ou 4 damage, il brûle 4 blood, et ainsi de suite. [\[Anarch FAQ\]](#)

Si la SoN est en jeu, n'importe qui peut s'en équiper (çad un Tremere le joue et un autre gus peut ensuite s'équiper en allant la chercher sur le Tremere). [15/7/3](#)
X dégâts aggravés de la SoN demanderaient 2X blood pour être guéris / healed avec Repair the Undead Flesh. [\[LSJ 20100527\]](#)

Sword of the Righteous

L'effet [val] ne s'applique qu'au strike du vampire avec cette arme, tout comme pour l'effet [ani] (ça combote pas avec un Ghoul Retainer). [\[LSJ 20030928\]](#)

Les dégâts d'un Garrote peuvent être aggravés par SotR. [14/9/3](#)

Tainted Spring

Ne combote pas avec The Summoning, puisque lors de l'annonce, TS n'est pas une action pour recruter un Animal. [LSJ 20090327]
Combote avec Jack of Both Sides, qui est une action d'employ retainer. [LSJ 20090715]

Tainted Vitae

Peut être joué sur un vampire (victime d'un Vampiric Disease) qui chasse avec succès, mais il ne gagne pas de blood malgré tout. 12/5/4
Errata 10ème anniversaire : est mis en jeu. LSJ 12/2/2004

Taking the Skin: Minion

2 Taking the Skin joués sur différentes actions (avec une combine quelconque pour brûler le 1er TtS après le 2ème bleed) permettraient de bleeder 3 fois pendant le même tour. Cela comboterait également avec les pouvoirs de Luke Fellows ou de Vasiliy Vasilevich. [LSJ 20090504]
Peut être joué quand le vampire brûle un minion sur une action non dirigée, comme une diablerie "chez soi". [LSJ 20090921]
En revanche, ne peut être joué sur une action de recrutement de War Ghoul qui résulte en un minion brûlé, puisque la WG n'est pas l'acting minion dans son action de recrutement et ne peut donc jouer d'action modifiées (sans compter que la WG ne peut satisfaire le texte "play when this vampire burns a minion", bien sûr). [LSJ 20090921]
Si Brigitte Gebauer meurt après avoir boosté un bleed, on considère que ce n'est pas l'acting qui l'a brûlé (ni le bloqueur). [LSJ 20090921]
Ne peut être joué sur un Auto-da-fé : un vampire est brûlé en raison du referendum et non en raison de l'action proprement dite (qui n'est "que" d'appeler un referendum). Idem s'il existait une action qui mettrait une Gehnna en jeu, résultant en le cramage de Mukhtar Bey : on ne pourrait jouer TtS:M. [LSJ 20090922]
Les effets de Abomination, Akhenaten, Amam, Ambulance, Ankou, Cobra Fangs permettent de jouer TtS:M. Un vampire qui bloque une action Leave Torpor et diabolise peut jouer TtS:M, le porteur de Banshee Ironwail qui bloque un allié à 1 life peut jouer TtS:M. [LSJ 20090922]

Taking the Skin: Vulture

L'intercept n'est valable que pour l'action en cours. Pas de permacept une fois la carte en jeu. [LSJ 20091015]

Talaq, The Immortal

Même si Talaq peut jouer des cartes qui requièrent des Disciplines (Quietus ou Thaumaturgy), il ne possède pas à proprement parler ces Disciplines. Il ne bénéficierait pas de Tremere Convocation, par ex. Même cas de figure que le pouvoir de Ian Forestal. [LSJ 19980303]
Il pourrait jouer Rutor's Hand, mais il ne pourrait être "the vampire" pour obtenir une détap supplémentaire, dans la 2ème phrase. C'est la différence entre "jouer" et "utiliser" la carte. Il peut "jouer" la carte comme un

vampire / as a vampire, mais la carte *en jeu* ne le considère plus comme un vampire. Son pouvoir lui permet de jouer des cartes comme un vampire, mais rien pour exploiter une carte en jeu. [LSJ 20010921]
Il ne peut bénéficier de Tremere Convocation, puisqu'il n'est pas traité comme un vampire par la location en jeu. [LSJ 20020502]
Avec les règles CE, s'il joue Burst of Sunlight (inf), il brûlera 1 life pendant la résolution du strike, dû au BoS. [LSJ 20021211] 21/4/4

Talbot's Chainsaw

Depuis VtES, le press n'est utilisable qu'au premier round. Depuis CE, le press ne peut être utilisé que pour continuer. CTM
Le press fourni par Talbot's Chainsaw n'est utilisable que pour continuer le combat (vieux errata). [RTR 19990712]
Le dégât non prévenable peut être appliqué à Ambrosius, the Ferryman (qui y est immunisé). [LSJ 19980928] 19/12/3
Si le porteur n'a pas de blood, il ne peut pas agir du tout. [LSJ 20010525]
Les dégâts non prévenables peuvent être appliqués au porteur. 3/10/4
Les dégâts pendant l'untap sont infligés par la TC. [LSJ 20100514]

Tanginé

Son spécial ne s'applique que lorsqu'elle est en combat avec un Salubri Antitribu. [LSJ 20090610]

Tangle Atropos' Hand

Voir la section II-3-3/ de l'excellent West Séide Story pour les subtilités concernant TAH vis-à-vis de la NRA.

Target: X (Aim card)

Les Target:X (Hand, Head, Vitals) de LotN introduisent un nouveau mot-clé : Aim. Ces cartes doivent être jouées immédiatement après la déclaration du strike à modifier par l'Aim. Le timing est donc légèrement différent de celui de Wolf Claws, par exemple. Lors de la déclaration des strikes, l'acting A déclare son strike (puis immédiatement après l'Aim), B fait de même (et déclarerait immédiatement après un Aim éventuel). Wolf Claws pourrait être joué avant ou après l'une ou l'autre déclaration d'un strike. [LSJ 20070905]
Un Target :X ne peut être joué sur une carte de strike qu'après l'étape de « Direct Intervention » sur la carte de strike. Si la carte de strike est annulée, on ne peut jouer de Target :X sur le strike en question. Si elle ne l'est pas et que Target :X est joué ensuite, il est trop tard pour annuler la carte de strike. [LSJ 20071011]
Si vous jouez une carte d'Aim sur votre strike, qu'elle est annulée (par ex en défaussant 2 cartes sur une Target Vitals) puis que ce strike est également annulé (Primal Instincts), vous pouvez jouer une nouvelle carte d'Aim sur votre nouveau strike (même si c'est le même strike, par exemple sur un strike obligatoire d'une arme dont vous avez utilisé la manoeuvre, car on considère malgré tout que c'est un "nouveau" strike). [LSJ 20071014]
Si vous avez précédemment utilisé une manoeuvre vous obligeant à striker (Thrown Gate, .44), c'est seulement à ce stade que vous pouvez jouer une carte d'Aim (ça veut dire aussi qu'on ne peut pas jouer une telle carte au moment où le Thrown Gate est joué). Notez que si vous

êtes obligé de choisir "pas de strike", genre l'opposant est revenu à close et vous a Immortalisé, vous êtes niké et ne pouvez même pas cycler de Target Vitals dans le vent. [LSJ 20080409]

Target Hand

Si A strike avec TH et que B strike avec Rowan Ring ou Wooden Stake, le joueur acting ordonne les effets « burn weapon » et « transfert de l'arme à la victime ». [LSJ 20070907]

Target Head

Peut être joué sans effet sur un strike qui ne fait pas de dégât (Rowan Ring, Theft of Vitae). [LSJ 20070926] Les dégâts supplémentaires seront non prévenables si ceux du strike sont non prévenables, puisque les dégâts supplémentaires héritent des propriétés des dégâts de base. [LSJ 20070927]

Si TH est joué avec un hand strike à 1, les dégâts de TH sont comptés d'office, çad tout se passe comme s'il s'agissait d'un paf à 3 (ce qui est différent du hand strike à 1 avec Target Vitals). [LSJ 20070930]

Si TH est joué sur sup. Catatonic Fear, le bonus de dégât s'applique en même temps que le dégât normal de CF. [LSJ 20071011]

Peut être joué sur un strike qui n'infligerait pas de dégât, comme sup. Autonomic Mastery ou un hand strike normal sur Ambrosius ; cela n'aura aucun effet. [LSJ 20071011]

Peut être joué avec un strike de steal blood, mais n'aura aucun effet puisqu'un ruling générique dit qu'ajouter des dégâts à un strike qui n'inflige pas de dégât n'a aucun effet (le vieux cas de figure étant Lucky Blow sur Rowan Ring). [LSJ 20080226]

L'effet empêchant les strikes additionnels et press s'applique dès lors qu'au moins un dégât est infligé avec succès (qu'il provienne des dégâts de base ou des dégâts additionnels). [LSJ 20080226]

Target Retainer

Sur un Catatonic Fear / Oubliette / Riposte + TR, le retainer brûle 1 life après le combat. Sur un Unholy Penance + TR, le Unholy Penance va sur le retainer. Il ne peut être enlevé, mais n'a de toute façon aucun effet s'il est placé sur un retainer. Ne peut être joué avec Coma ni Blissful Agony, en raison de la règle interdisant d'essayer quelque chose qu'on ne peut pas faire. En conjonction avec Bound with the Mountain inf / Meld with the Land inf, détaperont le retainer et le taperont avec Flash Grenade. Un vampire qui a plus de blood que le vampire opposant pourrait jouer Mercy for the Weak + TR, ce qui donnerait un life au retainer. Blood Rage, Blood Fury, Bonecraft, Creeping Infection, Dagon's Call, etc. peuvent être utilisés avec TR, mais sans guère générer d'effet autre que les dégâts. L'effet « burn 4 life » de Argent Baton est plus restrictif et ne peut cibler le retainer. [LSJ 20081124]

Sur un Blood Rage + TR contre un Ghoule Retainer qui utilise une arme, le BR n'affectera pas les dégâts du GR, étant donné que ce dernier ne strike pas avec l'arme (et BR n'affecte que les dégâts du strike d'une arme). [LSJ 20081125]

Sur un Mercy for Seth (inf) + TR, MfS est placé sur le Retainer et ce dernier se prend 1 dégât. Le texte de MfS ne s'enclenchera pas après le combat, puisqu'il ne s'applique qu'à un minion et non à un retainer. [LSJ

20090531] En revanche, si le retainer en question est un animal et que Demdemeh transforme ce dernier en allié, MfS s'enclenchera pendant la prochaine untap. [LSJ 20090601]

TR+Coma ne peut être joué que si le retainer est un vampire. [LSJ 20090601] Le subtil distingo avec le cas Mercy for Seth+TR traité précédemment est qu'un retainer traité comme une cible "à la place d'un minion" ne devient pas vampire ou werewolf ou anarch etc. mais juste "minion". [LSJ 20090601]

Target Vitals

Le dégât de sup. Catatonic Fear combote avec TV. [LSJ 20070927]

Combote avec sup. Mercy for Seth. [LSJ 20070927]

Combote avec Putrefaction (en thanatosis) [LSJ 20070927]

Si TV est joué avec un hand strike à 1, il suffit de prévenir ce dégât pour que les dégâts de TV ne soient pas appliqués. [LSJ 20070930]

Si TV est joué avec un paf à 2 et qu'un seul dégât est prévenu (disons par choix, dans ce cas de figure), les dégâts de TV s'enclenchent, ce qui génère une nouvelle étape de prévention des dégâts. En revanche, on ne peut prévenir dans cette étape que les 2 dégâts du TV – il est trop tard pour prévenir le 2ème dégât du hand strike. [LSJ 20070930]

Dans la même veine, si on se prend un strike à 1 + TV et qu'on décide de ne pas prévenir le 1, on peut encore prévenir les 2 de TV. [LSJ 20090709]

Peut être joué sur un sup. Oubliette, mais sans effet puisqu'Oubliette n'inflige pas de dégât (et Target Vitals nécessite qu'un dégât soit infligé avec succès). [LSJ 20080226]

Idem avec un strike de steal blood : Target Vitals peut être joué mais n'aura aucun effet. [LSJ 20080226]

En conjonction avec Wolf Claws, les dégâts de base deviennent aggravés, par conséquent les dégâts supplémentaires de TV héritent de cette propriété et deviennent aggravés. En revanche, un coup de Saturday Night + Dragon's Breath Rounds + DBR donnerait 1 (normal) + 2 TV (normaux) + 2 DBR (aggravés). [LSJ 20081230]

Un Nephandus qui se prendrait 2 d'un Magnum en TV recevrait 3 dégâts en tout : les dégâts de TV ne constituent pas une source de dégâts séparée, c'est l'ensemble (2 du .44 + 2 du TV) qui est réduit de 1 par le pouvoir du Neph. [LSJ 20091123]

Les cartes défaussées ne sont pas considérées comme jouées, elles ne peuvent donc être annulées par Direct Intervention. [LSJ 20100112]

Les dégâts de TV proviennent du strike, donc un strike d'un Weighted Walking Stick en TV ferait perdre 4 compteurs. [LSJ 20100504]

Sur un strike à 1+TV contre un allié à 3 life, on a bien techniquement 2 étapes de prévention (une pour le dégât du strike, une pour les dégâts de TV) mais la gestion des 3 dégâts se fait en une seule étape : il n'y a donc pas de combine pour sauver l'allié avec le Vagabond Mystic. [PM 9/5/10]

Tariq, the Silent

Son spécial ne s'enclenche pas avant qu'il n'entre en contest. [LSJ 20090720]

Taste of Vitae

Depuis SW, ne compte que le blood perdu en raison des dégâts ; ne se cumule pas. Depuis CE, est joué à la fin du round ; un vampire ne peut jouer qu'un seul ToV par round. [CTM](#)

Compte le blood perdu, ce qui peut être différent des dégâts infligés. Un vampire vide ne peut pas perdre de blood.

Les alliés ne peuvent pas jouer Taste of Vitae. [\[LSJ 20020410\]](#) Les alliés qui ont un texte du style « if a card would give him blood, give him life » ne peuvent pas non plus le jouer, puisque ce texte s'applique uniquement aux cartes précisées dans la phrase qui précède (genre jouer des cartes de thaumaturgie pour Talaq). [\[LSJ 20020425\]](#)

Donnera du blood même si les dégâts ont été infligés à long range. [\[LSJ 20010810\]](#)

La version CE peut être jouée après Disarm, Amaranth, Ritual of the Bitter Rose, ou un Strike: Combat Ends. [\[LSJ 20030110\]](#)

Taste of Vitae peut être joué avant ou après sup. Telepathic Tracking - ils ont la même fenêtre de timing. [\[LSJ 20021113\]](#)

Ne peut pas être joué du tout contre un allié. [\[PM 9/8/6\]](#)

Peut être joué après un Decapitate sup. [14/8/3](#)

Peut être joué sur un vampire vide (ça donnera zéro blood, mais c'est histoire de cycler) [22/8/3](#)

ToV ne compte que les dégâts et pas les effets "burn blood" comme ceux d'un Blood to Water. [27/9/3](#)

Si Amaranth est joué, ToV ne peut être joué qu'après la résolution du referendum de blood hunt. En revanche, vous pouvez à la fin d'un round jouer ToV puis Amaranth si la situation s'y prête. Voir aussi Art de Combat. [\[LSJ 20090507\]](#)

Tatiana Stepanova, Alastor

Elle ne pourrait recruter un Renegade Garou via The Summoning, ni jouer Concealed Weapon sur une arme qui requiert un Gangrel. [LSJ 1/19/2005](#)

Voir aussi le paragraphe V-8/ sur Mata Hari dans [West Séide Story](#).

Elle ne peut être choisie comme Brujah Justicar, ni comme Gangrel Justicar. Elle ne pourrait appeler le vote Brujah Justicar s'il n'y avait aucun Brujah sur la table (le vote proprement dit ne requiert pas d'être Brujah pour l'appeler, donc son spécial ne s'applique pas du tout). [\[LSJ 20080605\]](#)

Elle ne peut obtenir Dog Pack en jouant Pack Alpha, puisque PA ne requiert pas un Gangrel. [\[LSJ 20080703\]](#)

Tattoo Signal

Si vous avez un Seraph avec TS, vous ne pouvez plus utiliser la burn option de TS. [LSJ 4/10/2007](#)

Taunt the Caged Beast

Puisque aucun des minions n'est acting, la proie (le 1er joueur dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du joueur acting) aurait la priorité (rapport aux manoeuvres, choix du strike etc.) dans ce combat. [\[LSJ 20070319\]](#)

En sup, ça peut arriver que le contrôle d'un des combattants change (Temptation), auquel cas le

nouveau contrôleur prend le relais (décide de jouer ou non des cartes de combat etc.). Si les 2 combattants ont le même contrôleur, le combat s'arrête immédiatement. [\[LSJ 20080902\]](#)

Tegyrius, Vizier

Les compteurs Allegiance continuent à fonctionner même si Tegyrius quitte la table. [\[LSJ 20030522\]](#)

Si un vampire avec un compteur allegiance devient Anarch avec Seattle Committee, le compteur anarch le change en indépendant. Ensuite, puisque le compteur allegiance le change en Cama, le compteur indépendant brûle avant qu'il ait une chance de le rechanger en Indé. [\[LSJ 20030521\]](#)

Si un Assamite avec un compteur allegiance joue Go Anarch, ou si vous jouez Into the Fire, le changement de secte est annulé instantanément, puisque le compteur allegiance a un effet "constamment actif". Ceci mènera par la suite à des problèmes, si des compteurs "constamment actifs" (qui ne brûlent pas quand on change de secte) sont inventés pour vous rendre non-Cama. Ces compteurs (ainsi que le Writ of Acceptance) devraient probablement être brûlés si le vampire change de secte. "C'est" sur la RT pour review (a priori rien ne s'est passé depuis). [\[LSJ 20030520\]](#)

Telepathic Counter

Est joué avant que le bleed soit considéré successful, donc serait joué avant des cartes comme Spying Mission, qui ne sont jouées que sur un bleed réussi/successful. [\[FAQ\]](#)

L'effet est porté par un bleed redirigé (çad si on redirige le bleed, le bleed est toujours à -1 ou -2). Cela diffère d'un bonus spécifique à un clan (cad +1 bleed contre un joueur qui contrôle un ready Tremere), qui, lui, n'est pas porté par un bleed redirigé. En effet, le texte de TC est « reduce a bleed against _you_ ». Le « against you » signifie seulement que vous ne pouvez pas jouer la carte si ce n'est pas vous qu'on bleede. Si vous satisfaites le prérequis de la carte (çad si on vous bleede), vous jouez la carte et l'effet est seulement « reduce a bleed », par conséquent l'effet est porté par le bleed redirigé. [\[LSJ 20011218\]](#)

TC modifie le bleed de façon non conditionnelle, donc est porté par une Deflection. [\[LSJ 20020325\]](#)

Peut être joué avant les déclarations de tentative de block. [\[LSJ 20061212\]](#)

Telepathic Misdirection

Depuis SW, ne peut être utilisé pour rediriger le bleed sur vous-même. [CTM](#)

Le "tap this reacting" est un effet et non un coût. Un vampire tapé peut donc jouer Wake + sup. [TM. 18/11/5](#)

Telepathic Vote Counting

Depuis VtES, sup. TVC peut être utilisé avant ou après que la victime vote. [CTM](#)

Telepathic Tracking

En sup, TT peut interrompre la fin du combat produite par Rotschreck, ce qui cause la perte du reste de l'effet Rotschreck (çad la carte va sur le vamp, mais ce vamp n'est pas tapé, ne va pas en torpeur, en revanche il

subira l'effet "do not untap as normal"). [RTR 20020501] [LSJ 20020904]
Telepathic Tracking interrompt la résolution de Illusions of the Kindred (il n'y aura pas de combat contre une illusion). TT n'ike IotK. [LSJ 20030723] C'est un REVERSAL de **ne peut être joué pour interrompre un combat Illusion of the Kindred. Puisque IotK a déjà programmé un combat, d'autres combat-starters ne peuvent pas être utilisés** [LSJ 20021128]
Telepathic Tracking fera fizzle le dégât de Catatonic Fear. [LSJ 20010405]
TT ne retardera pas l'effet de détap de sup. Majesty's untap effect. [RTR 20020501]
Telepathic Tracking annulera un effet de programmation de combat fourni par sup. Blissful Agony. Dans ce cas de figure, on pourrait à la fin du combat jouer sup. Psyche! (il n'y a plus de problème de "combat en attente / pending combat", vu que le combat programmé par BA a été annulé. [LSJ 20020122]
Sa fenêtre de timing précède celle de sup. Psyche! 21/1/4

Templar

La carte reste en jeu (errata). Le referendum pour enlever l'effet brûle la carte. Les effets de plusieurs Templars se cumulent. [RTR 20030519]

Temptation

Depuis FN, ne gagne des compteurs que durant votre master phase ; demeure sous votre contrôle. CTM
Un joueur peut brûler les compteurs Temptation en réponse à un block réussi par le vampire victime de la Temptation (auquel cas ce block échoue). On peut brûler les compteurs quand on veut, du moment que ce soit dans la phase minion et qu'il y ait au moins autant de compteurs que de blood. [LSJ 20010829] 4/10/4
Si le vampire tenté et l'acting minion ont le même contrôleur et sont en combat, et que les compteurs soient brûlés, alors le combat s'arrête. Le minion tenté est détapé. [LSJ 20010829]
Vous pouvez Tenter vos propres vampires. [LSJ 20030211] 17/10/3
Vous pouvez brûler zéro compteur pour prendre le contrôle d'un vampire vide. [LSJ 20020621]
Une Temptation sur un vampire A peut être activée au milieu d'un combat entre A and B, par ex après que A ait joué un Blur et avant de résoudre les strikes additionnels, ce qui termine le combat. Cependant, si la Temptation est activée entre la déclaration du strike et sa résolution, les dégâts en attente sont résolus normalement, ensuite le contrôle change et le combat se termine. [LSJ 20020618]
Si un vampire à 1 blood est la cible d'une action de sup. Temptation, il ne peut utiliser Heidelberg pour gratter du blood afin de retarder le changement de contrôle : en tout cas pas si la Temptation est effectuée dans des conditions normales (cad pas via Madness Network). Le joueur acting a priorité pour jouer le prochain effet (activer la tentation). [LSJ 20040601]
Si vous prenez le contrôle d'un vampire de votre proie et oustez cette dernière, vous conservez le contrôle du vamp jusqu'à la fin de votre minion phase. A ce stade, on en perd le contrôle puis le vamp est retiré de la partie. 6/5/4

On ne peut utiliser un Corporal Reservoir pour donner du blood à un vampire Tenté "en réponse" à une prise de contrôle via Temptation. [LSJ 20080625]
Si vous prenez le contrôle d'un vamp avec Temptation et que vous mouriez pendant votre tour, le vampire est sous votre contrôle à ce stade : il est donc retiré de la partie sans que son ancien contrôleur ne puisse le récupérer. [LSJ 20081105]
Si vous tentez une action de Rescue from Torpor sur un vampire Tenté d'un autre joueur, le stealth de l'action (initialement de 0) passera à 1 si vous prenez le contrôle du vampire pendant la déclaration des tentatives de block, par exemple. [PM 8/2/9]

Temptation of Greater Power

Depuis CE, un seul ToGP peut être joué par partie. CTM
Le gagnant de l'enchère doit payer son enchère. Il peut avoir un crédit qui va jusqu'à 5 pool, à payer plus tard. Si son enchère est de 5 ou moins, il peut ne rien payer à la fin de l'enchère, mais devrait payer 1 pool à la fin de chacun de ses tours jusqu'à ce que l'enchère soit payée. Il pourrait aussi décider de payer la totalité ou une partie de l'enchère à la fin de cette dernière. Si l'enchère est supérieure à 5 (disons 12), elle doit payer immédiatement la différence (donc $12-5 = 7$) et payer 1 par tour comme précédemment (ou payer 12 tout de suite, ou 10 et 2 plus tard etc.). [LSJ 20001110]
Puisqu'il n'y a pas de conditions/restrictions sur l'enchère, on la gère comme une enchère "normale". Elle se termine quand plus personne ne surenchérit. Le joueur qui a joué la carte devrait mener l'enchère et utiliser une méthode du style "machin 1 fois...machin 2 fois...adjudgé vendu à bidule" en tant que commissaire priseur. [LSJ 20010507]
Si le joueur qui joue ToGP est à 3 pool et meurt en jouant la carte, l'enchère est quand même menée, mais le joueur "mort" ne peut pas miser. [LSJ 20020402]
Si remporter l'enchère vous tue, l'effet de changement de contrôleur est appliqué, puis vous mourez. [LSJ 20080616]

Tenebrous Form

Si Tenebrous Form est joué après qu'un minion ait déclaré une tentative de block, ce minion peut renoncer à sa tentative s'il ne veut pas payer le blood nécessaire pour la tentative. [LSJ 20031121] 30/4/4 Ceci est valable indépendamment de la valeur actuelle de l'intercept du minion qui tente de bloquer. TF demande de brûler 1 blood "pour tenter de bloquer", ce qui est subtilement différent de brûler 1 blood "pour être en train d'essayer de bloquer" ("to attempt to block" et non "for attempting to block") [LSJ 20081202]
Dans le cas de figure où un vampire wake+tente de bloquer et brûle 1 blood puis combat, ensuite un strike de type "l'action continue" (Shadow Body, Form of Mist...) est joué : alors le vampire doit de nouveau brûler 1 blood s'il veut bloquer de nouveau. 31/12/5
Joué sur un allié l'empêchera de bloquer (même un Imbued), puisqu'il ne peut brûler de blood. 26/3/6

Tension in the Ranks

Si 2 les combattants de 2 joueurs à 1 pool vont en torpeur lors du combat (ex : 2 vamps à 1 blood qui se tapent à 2 ou qui jouent sup. Catatonic Fear), le Mathusalem acting ordonne les événements de perte de pool. [LSJ 20080208]

Cas de figure du MQE Cannes 2008 : FBI Special Affairs Division est en jeu et contrôlé par un joueur à 1 pool. L'acting A démolit un allié de B : il ordonne les événements de perte de pool mais quoi qu'il arrive, les 2 événements ont lieu, çad même si B meurt en raison du Tension, les dégâts du FBI sont appliqués. [LSJ 20080219] Si A est à 1 pool dans ce même scénario et que son vampire acting va partir en torpeur en raison des dégâts de FBI, il peut choisir de gagner 6 pool (en raison de la mort de B) avant de perdre 1 pool du Tension, ou il peut faire l'inverse si cela lui chante. [LSJ 20080219]

Votre proie contrôle tension, vous la tuez avec un Bima à 1 blood qui joue Govern the Unaligned. Votre proie meurt et la Tension est retirée de la partie avant que le Bima ne brûle, par conséquent vous ne perdez pas 1 pool. Si la Tension avait été contrôlée par quelqu'un d'autre, vous auriez perdu 1 pool après avoir gagné les 6 pool pour la mort de votre proie. [LSJ 20080512]

2 joueurs A (1 pool) et B (3 pool) sont en duel, A bleed à 4, B joue Archon Investigation : B meurt, A gagne 1 VP en raison de la mort de B, puis 1 autre VP pour être le seul joueur en lice, avant que Tension ne puisse s'activer. [LSJ 20090414]

Tereza Rotas

Tereza Rotas ne peut voler l'Edge si ce dernier est incontrôlé. [TOM 19951214]

Si la cible de l'action brûle l'Edge (par ex pour se débarrasser de compteurs Sabbath Threat), le contrôleur de Tereza aura quand même l'Edge si l'action est réussie. [RTR 19980623]

Le coût de son action spéciale est de brûler 2 blood (errata). [RTR 19980623]

Terra Incognita

Si vous ne contrôlez que Mata Hari, elle peut jouer TI. [LSJ 20080426]

Terror Frenzy

sup. TF est un effet affectant le coût (et ne peut toujours être joué qu'une fois par combat) [texte en ligne]. Ceci rend obsolète Depuis SW, sup. TF fait brûler 1 blood par carte jouée ; 1 seul sup. TF peut être joué par combat. CTM (obsolète) Si une carte de combat jouée est annulée par Direct Intervention, la carte a quand même été jouée, donc la victime de TF brûle quand même 1 blood. [LSJ 20021009] Si une carte de combat jouée par un vampire subissant sup. TF est annulée (Direct), aucun blood n'est payé/brûlé LSJ 20070829. C'est un REVERSAL de sup. TF est un effet de "burn blood" et non de coût, par conséquent un Gabrin ou un Path ne permettront pas d'éviter cet effet. Si Path of Paradox est en jeu et que Gabrin joue Apparition, il brûle 1 blood. 29/5/4 Ceci est valable même après le RTR du 7/7/7 : même si TF est écrit de la même façon qu'un Path, on considère que sup. TF n'affecte pas le coût.

[PM]Peut être joué (sans effet) sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy. RTR du 7/7/7

En simple, peut être joué contre un allié. En sup, ne peut être joué contre un allié. 14/6/9

A joue Terror Frenzy sup. Le combat se termine. B joue Psyche!. Psyche! coûte 0 blood. [LSJ 20100527]

Textbook Damnation, the

S'il est volé en plein combat sur une action qui requiert Daimoinon et que l'action continue (Ambulance), le coût de l'action sera rétroactivement diminué. [LSJ 20091002]

Le porteur peut se retrouver tapé à un moment de la master phase sans que cela ne crome le TD automatiquement. Genre Pariah pourrait être tapé par son pouvoir, se détaper via Evil Revelations, puis quitter sereinement la master phase en conservant le TD. En revanche, on ne peut dire "Pariah est détapé pendant la master, j'applique l'effet du TD qui ne fait rien, puis Pariah est tapé par son pouvoir". L'effet du TD ne peut être appliqué que si son porteur est effectivement tapé. Il peut être ordonné parmi d'autres effets, mais on ne peut quitter la master phase si son effet peut s'appliquer. [LSJ 20050412]

Thanks for the Donation

Si votre proie ne peut pas payer la contest (genre elle a 1 pool et Democritus affecte sa contest), elle paie ce qu'elle peut, est oustée et vous devez yielder. [RTR 20010710]

Si celui qui conteste avec vous cède (yield) et que la carte devient de nouveau contestée, l'effet de Thanks for the Donation se réenclenche. [LSJ 20010721]

Si votre proie meurt, votre nouvelle proie commencera à payer pour la contest. Cela s'applique immédiatement si vous avez 2 contests et 2 Thanks for the Donation, et que le coût de la 1ère contest tue votre proie. [PM]

Theft of Vitae

Si A (2 blood) et B (2 blood) jouent tous 2 sup. ToV, A et B se retrouvent chacun à 2 blood. Si A (2 blood) et B (0 blood) jouent tous 2 sup. ToV, A se retrouve vide et B à 2 blood. LSJ 10/27/2004

Extrait de l'Art de Combat :

Tout ce qui est dit ici est applicable à n'importe quel strike de "steal blood" (Absorb the Mind, Call the Lamprey, Drain Essence, Tongue of the Serpent). Un effet de steal blood comme Theft of Vitae n'inflige *pas* de dégâts (et n'enverra donc pas un vampire en torpeur). Un Steal Blood cible le minion et non ses compteurs, on peut donc jouer un sup. ToV sur un vampire avec 0 ou 1 blood, ou sur un allié qui a 1 life. La confusion classique sur les theft of vitae est la suivante :

si A (2 blood, capacité 2), qui est en combat avec B (2 blood), joue un Theft of Vitae tandis que B tape pour 1, que se passe t-il?

-on calcule le dégât que B fait (1), en même temps qu'on résout l'effet non-dégât du ToV. Du coup A récupère les 2 blood de B : sa capacité n'est que de 2, donc le sang en excès va à la banque. A a 2 blood, B a 0 blood, la banque +2 blood.

-on applique le dégât : si A ne prévient rien, il perd 1 blood. A la fin du combat, la situation est la suivante : A (1 blood) et B (0 blood).

Précisions supplémentaires :

-on peut parfaitement, à long range, cibler un retainer avec un ToV. Le vampire qui joue ToV gagnera autant de blood que le retainer aura perdu de life. Rappelons qu'un Dodge ne protégera pas un retainer d'un strike (qu'il soit

ToV ou autre).

-si A joue ToV sur une shambling (4 life) tandis que la SH déclare un hand strike (dont la strength est égale à sa life), alors la SH perdra 2 life mais collera quand même une baffe à 4. Voir aussi l'exemple V-1/.

Therbold Realty

Réduit le coût d'un locquiment, tel que Palatial Estate. [LSJ 20080105]
TR affecte continuellement le coût de vos locations. Si vous avez en jeu TR et Parthenon, puisqu'on vous bazarde votre Parthenon avec l'action de Zoning Board, alors vous ne gagnez qu'un pool. [LSJ 20080104]

Si vous contrôlez TR et un Hunting Ground, ce HG coûte 1 pool et pourrait être ciblé par New Management. On ne pourrait jouer NM sur un HG d'un autre joueur si on contrôlait TR. [LSJ 20080113]

Thicker than Blood

Le Blood Brother qui part en région ready conserve les cartes et compteurs qu'il avait sur lui, quand il était en région incontrôlée. [LSJ 20100206]

Third Tradition: Progeny, The

Si elle passe en région incontrôlée (Banishment), elle continue à être un vampire (et peut être influencée). [RTR 19990712]

On déclare la quantité de blood à placer lors de la résolution de l'action (et non lors de l'annonce). 16/2/7

La progeny d'un Caitiff est un Caitiff. [LSJ 20090621]

Thirst

Son effet se déclenche une fois que tous les Mathusalems ont décliné l'opportunité d'entreprendre une action, ce qui déclenche la fin de la minion phase [LSJ 20090208]

Son effet s'applique après la fin de la minion phase. [LSJ 20090828] Son texte en ligne reflète ce ruling : "`={After the end of a Methuselah's minion phase,}=` each ready vampire he or she controls with capacity less than the number of Gehenna cards in play who did not hunt in that minion phase burns 1 blood." [Texte en ligne de Thirst](#)

Those Who Endure Judge

Les 2 voix supplémentaires combatent avec Island of Yiaros. [LSJ 20070711]

Thoughts Betrayed

Depuis SW, sup. TB ne restreint que les cartes de strike. CTM

Le dégât de TB est environnemental et prend effet à la normal strike résolution, çad il n'a pas lieu en cas de S:CE. 9/3/4

TB n'empêche pas d'utiliser des strikes fournis par des cartes en jeu (genre un .44). Par contre, il empêche de jouer Projectile avec ce même Magnum. 3/3/5

Threats

Cf. Conditioning. CTM

Thrown Sewer Lid

En sup, on obtient le press même si le strike est dodgé. [LSJ 20010524]

Tier of Souls

Le +1 ne s'applique que lorsque vous bleedez votre proie. [LSJ 19990205]

Si vous en prenez le contrôle avec Shepherd's Innocence, le Tier reste sur le vampire qui l'avait, parce que SI ne déplace que des retainers et équipements. Cependant, comme c'est vous qui le contrôlez à présent, le "you" du tier vous désigne désormais. Donc le vamp avec le Tier a +1 bleed contre votre proie ; c'est aussi vous qui êtes la cible d'une action dirigée pour brûler le Tier (donc vous seul pouvez bloquer, sauf Eagle Sight and co). [LSJ 20040303]

Si vous avez un ToS sur votre proie et qu'elle meurt, le ToS reste et sera actif sur votre nouvelle proie. 30/10/3
On peut jouer Tier of Souls inferior sur un ally, mais cela n'a pas d'effet (l'ally est une cible légale en tant que minion mais n'a pas de blood à déplacer). En sup, le seul effet est de placer la carte sur l'acting vampire pour lui donner +1 bleed contre sa proie. 27/5/6

Tinglestripe

En sup, l'arme ne peut toujours être utilisée qu'une fois par round, en raison du texte "as above". [LSJ 20100202] [LSJ 20100202]

Le prérequis de discipline ne s'applique que pour jouer la carte. N'importe qui peut ensuite s'en équiper et s'en servir. Si elle a été jouée en sup, son porteur (quel qu'il soit) pourra choisir entre l'un ou l'autre effet et ce, à chaque utilisation. [LSJ 20100203]

Peut être mis en jeu en inf ou sup via Concealed Weapon, selon le niveau de discipline dont dispose celui qui joue CW. [LSJ 20100207]

Si l'arme est obtenue par le pouvoir de Topaz, le niveau de discipline est en inf, comme pour les retainers obtenus de façon exotique (style Compel the Spirit sur un Owl Companion). [LSJ 20100210]

T.J.

Son spécial ne s'active que lorsque le referendum est effectivement appelé, donc une fois que l'action est non bloquée. L'acting peut toujours jouer inf. Freak Drive. [PM 9/5/10]

Tomb of Ramses III

Depuis SW, n'ajoute des compteurs qu'à la Tomb et non au vampire. CTM

Si la Tomb est sur Gratiano et qu'on influence 4, Gratiano sort avec 4 blood. Si on retro transfère, les compteurs de la Tomb restent. 3/4/4

Topaz

Vous payez le coût de l'équipement provenant de votre main, indépendamment du coût de l'équipement obtenu par le spécial de Topaz. [LSJ 20080606]

Elle n'a pas besoin de satisfaire aux prérequis de l'équipement, en raison du mot "take". [LSJ 20080702]

Elle peut utiliser son pouvoir après s'être équipé via Concealed Weapon et peut prendre n'importe quel

équipement, même un équipement qui ne peut être obtenu par CW. [LSJ 20080702]

Elle peut prendre une loquiment. [LSJ 20080702]

Si Topaz s'équipe à l'ancienne d'une Leather Jacket, elle se détachera, même si elle vole un Ivory Bow. (car elle s'est "successfully equipped" d'un Leather Jacket).

Si Topaz récupère un Leather Jacket à la place de son .44, elle ne se détachera pas (enfin, tant que s'équiper d'un .44 ne fait pas se détacher)

Si Topaz "vole" un équipement via son special, Forger's Hammer ne peut pas être joué (car elle devrait être jouée sur la carte d'équipement qui n'a pas été posée en jeu - donc pas de "put this card on the weapon") 2/7/8

Elle peut taper une Flaming Candle via son pouvoir, puisque take / prendre ne tombe pas sous la restriction "une seule FC peut être jouée par partie". [LSJ 20090917]

Toreador Grand Ball

Le même vampire peut être désigné "2ème Toré" par plusieurs TGBs. [TOM 19960528] Ca veut dire que vous pouvez choisir un Toréador déjà tapé comme 2ème Toré. 13/9/4

Le 1er Toré choisi pour le TGB est imblocable pour toutes les actions, sauf le bleed. Ca reste vrai même après qu'un vampire tente un bleed (çad si un Toré bleede, il restera imblocable sur les actions de non-bleed par la suite : il n'y a pas de condition d'arrêt permanent sur l'imblocabilité). [LSJ 19970814]

Si le 2ème Toré change de clan, il peut se détacher "as normal". [LSJ 20030307]

Si le 2ème Toré est Banni et ensuite réinfluencé (ou alors il est contesté mais l'autre exemplaire est yieldé), il ne peut pas se détacher as normal. [LSJ 20030307]

Ne peut être joué si vous ne contrôlez qu'un Toreador [PM]. 26/8/4

Peu importe ce qui arrive au vampire tapé par la suite (qu'il se détache avec un Homonculus, qu'il brûle etc.), le 1er Toréador demeurera imblocable. 2/12/3

Si le 2ème Toré est retiré de la partie (par ex avec Golconda), le 1er demeure imblocable ; si un autre exemplaire du 2ème Toré est influencé, il ne sera pas affecté par TGB. 3/11/4

Toreador's Bane

Ninja erratum du [texte en ligne](#) : l'effet sup. de "continuer l'action" ne peut être utilisé que si celui qui joue T'B est bloqué. Toreador's Bane fonctionne donc exactement comme sup. Mirror Image. 12/6/9

Torn Signpost

Depuis SW, fixe la strength du vampire à un nouveau nombre. CTM

Ne fixe que la force de base (base strength). Les bonus ou malus de strength s'appliquent toujours. [LSJ 19990119] Ca veut dire que Lazve tape à 5 avec TS. 6/4/4

En inf, ça peut donner un minion moins balèze, genre une Great Beast. [LSJ 20031216]

Joué par un allié, son effet s'applique (RTR du 7/7/7 qui est un REVERSAL d'anciens rulings sur les alliés) 3/10/6

Torvus Bloodbeard

Tout le monde a l'opportunité d'utiliser des effets "entre 2 actions" / "between actions" avant de passer à la prochaine (ou à la 1ère) action. Vous pouvez donc détacher Torvus avant la toute première action d'une phase minion. [LSJ 20031024]

S'il est la cible d'une action nécessitant un vampire tapé (comme Ambush) et qu'il utilise son pouvoir, l'action fizzle. [LSJ 20031024]

Total Insanity

En sup, ne vous empêche pas d'obtenir une arme (carte d'action) via Concealed Weapon. [LSJ 20080703]

Touch of Clarity

Est utilisable par un minion acting (ready ou non, détaché ou non) ou n'importe quel minion détaché et ready (acting ou non). [LSJ 20090425]

Touch of Pain

Se joue dans la même "fenêtre de timing" que Voter Captivation, par conséquent l'acting aura priorité pour jouer VC avant que ToP ne soit joué. Si ToP est joué avant et torporise l'acting, ce dernier peut aussi jouer VC, même s'il est en torpeur. 16/4/7

Tragic Love Affair

On peut le jouer même si on ne contrôle pas de Toré ready. [RTR]

Trap

La carte de Trap elle-même compte comme une carte jouée. [LSJ 20010627]

Pendant l'étape de press, vous pouvez presser pour arrêter même si c'est vous qui avez joué le Trap ; vous ne pouvez pas presser pour continuer puisque le Trap fournit automatiquement un press obligatoire pour continuer, dont l'effet ne peut pas être ordonné durant l'étape de press. [LSJ 20020118]

Le press du trap est environnemental et ne serait donc pas affecté par Terror Frenzy. [LSJ 20020118] Le contrôleur de Mukhtar Bey pourrait aussi jouer (et utiliser) Trap [LSJ 20040520]

Si Trap est la seule carte jouée, le combat s'arrête à la fin du round 4. 23/7/313/2/4

A et B sont en combat. A joue Trap. Rien n'est joué jusqu'au round 4, où A joue un Taste of Vitae. Le Trap ne fournit pas rétroactivement de press pour continuer. [LSJ 20100527]

Treachery

En sup, la perte de pool se produit quand on clôt les urnes pour compter les voix, comme dans la version inf. [RTR 20010710]

La perte de pool de Treachery se produit lors de la clôture des urnes / "when the results are tallied", avant que Voter Cap puisse être joué. [LSJ 20031218]

Treatment, The

Il ne fera rien à un Prince vide en torpeur. [TOM]

[19960423\]](#)

The Treatment arrête de fonctionner si le vampire qui l'a perd son titre de Prince. Il recommencera à fonctionner s'il devient Prince à nouveau. [\[LSJ 19980209\]](#)

Treaty of Laibach

Un FoS avec inf. Serpents et sup. Thaumaturgy perdrait un niveau / level de Thaumaturgy. [\[LSJ 20080205\]](#)

Si Mata Hari veut jouer ToL, il faut que vous contrôliez Mata et un Tremere, ou Mata et un FoS. [\[LSJ 20080305\]](#)

N'affecte que les vampires en jeu et non ceux en région incontrôlée. [\[LSJ 20100624\]](#)

Tremere Convocation

Depuis CE, ne coûte pas de pool ; est unique. [CTM](#)
Il faut lire ainsi la 2ème phrase : "Vampires with basic Thaumaturgy may play combat cards requiring Thaumaturgy as if they had superior Thaumaturgy." (errata) [\[RTR 19970630\]](#)

Des Rafastio Ghoul ne pourraient en bénéficier, car RG n'est considéré comme un vampire que vis-à-vis des cartes qu'elle joue et non vis-à-vis des cartes en jeu. [7/1/4](#)

Trick of the Danya, The

Est une action dirigée. Affecter la région non-contrôlée du joueur, c'est affecter ce joueur. Idem pour la main. La seule exception est le ash heap. [20/2/6](#)

Triole's Revenge

Le Ventrué n'est brûlé par Triole's Revenge que si la chasse n'est pas bloquée. [\[TOM 19951212\]](#)

Si la victime de TR ne peut pas chasser, elle ne peut faire aucune action. [\[RTR\]](#)

Trochomancy

Au moment où Trochomancy est joué, celui qui voit ses cartes retirées de la partie est le Mathusalem actuellement ciblé par le bleed (donc pas forcément votre proie s'il y a eu une deflect et que vous jouez Trocho ensuite ; inversement, si vous jouez Trocho avant une deflect, on résout Trocho de suite et c'est votre proie qui perd des cartes du cimetière). [\[LSJ 20080218\]](#)

Celui qui joue Trochomancy choisit quelles sont les cartes retirées, en rappelant que le cimetière n'est pas ordonné. [\[LSJ 20090710\]](#)

Les 7 / 13 cartes à retirer de la partie sont annoncées au moment où Trochomancy est jouée (les cibles font partie des termes de la carte). [\[LSJ 20100527\]](#)

Trophy: Chosen

Celui qui reçoit le Trophée peut choisir de le refuser (du coup, le Trophée brûle), comme indiqué sur T:C. S'il le fait, il n'y a pas d'autre effet. Il ne se détape pas et ne gagne pas les 4 blood. [\[LSJ 20070309\]](#)

Si plusieurs T:C sont gagnés, vous gagnez plusieurs fois 4 blood, puisqu'on applique les effets des Trophées les uns après les autres. [LSJ 4/27/2007](#)

Si un vampire Black Hand et Baron reçoit le T:C, il devient Seraph ; il peut ensuite entreprendre l'action cardless pour devenir Anarch, auquel cas il redeviendrait Baron. [\[LSJ 20090511\]](#)

Trophy: Diablerie

Peut être récupéré en diabolisant un vamp Red List (soit en combat via Amaranth soit en action dirigée) avant le referendum de chasse au sang. TD (tous les exemplaires de TD, si le diaboliste en a plusieurs) sont ensuite brûlés à la fin de l'action. [\[LSJ 20050222\]](#)

Trophy: Retainers

Si le vampire de quelqu'un d'autre a le Trophy, c'est toujours le contrôleur du trophy qui va chercher les retainers dans sa library/ash heap/main et les lui pose dessus. [23/8/5](#)

Si T :R est mis en jeu sur le vampire contrôlé par un autre joueur et que vous cherchez un Retainer (genre Faithful Servant), vous ne pouvez pas obliger ce joueur à en payer le coût. [\[LS 20071019\]](#)

True Faith

La carte coûte 1 pool. L'effet (s'il est joué sur un non-mortel) coûte 2 pool (donc on doit payer 3 en tout sur un non-mortel). [\[LSJ 20011213\]](#)

Un minion infernal ne pourrait jouer sup. Oubliette ni sup. Catatonic Fear contre un minion avec True Faith. [10/15/2004](#)

Truth of Blood

En cas d'un nouveau block-combat (Ambulance, sup. Form of Mist), l'effet de diminution de hand size est déclenché de nouveau (et toutes les cartes ne sont toujours pas remplacées avant la fin de l'action). [\[LSJ 20080402\]](#)

Tumnimos

Le "pay cost as normal" n'a pour l'instant (post-HttB) aucune interaction avec les cartes ou mécanismes actuels. [6/7/5](#)

Tunnel Runner

Ne peut jouer que des cartes d'animalism en inf., pas en sup. [\[LSJ 20090609\]](#)

Tupdog

Son effet s'applique après la fin de la minion phase. [\[LSJ 20090828\]](#) Son texte en ligne reflète ce ruling : "`=`{After}`=` the end of your minion phase..." [texte en ligne de Tupdog](#)

Tusk, the Talebearer

Son pouvoir peut être utilisé à tout moment, même hors tour ou pendant un combat. [\[LSJ 20010113\]](#)
Le pouvoir de la version advanced ne peut être utilisé qu'une fois par action (errata) [5/7/3](#)

Twilight Camp

Peut être utilisé plusieurs fois durant la même phase

d'influence. [LSJ 20080906]

Ne peut être utilisé pour rendre Anarch un Web of Knives, puisque ce dernier ne devient vampire qu'une fois dans la région contrôlée. [LSJ 20080906]

Two Wrongs

Son coût ne serait pas affecté par Narrow Minds. Ajouter un coût en blood ou life à une master n'a pas d'effet, tout comme ajouter des dégâts à des strikes non-dég[LSJ 20090612]

Tye Cooper

Ne peut cibler un minion incontrôlé. [20080902]

Tyler

Son pouvoir marche pendant une blood hunt, vu qu'il n'y a pas de précision de type "during a political action" (genre pour Quentin, qui ne pourrait utiliser son pouvoir pendant une blood hunt). 14/4/4

Typhonic Beast

Plusieurs TB se cumulent. 15/12/3

Unburdening the Bestial Soul

Le blood est payé durant l'untap de la cible d'UtBS. [LSJ 20100113]

Uncoiling, The

Son effet s'applique dès le tour où il entre en jeu. 4/4/7

Uncontrollable Rage

Depuis Anarch, modifie les dégâts des hand strikes. CTM

Tout dégât provenant d'un hand strike sous l'effet de Uncontrollable Rage est aggravé (une sombre histoire de lecture de l'ancien texte, le nouveau est en principe clair). [LSJ 20011204]

Uncontrollable Rage modifie les dégâts que le vampire inflige avec un hand strike. UR ne modifie pas la strength du vampire. UR n'affecterait pas un strike avec une arme, par exemple. [LSJ 19980102]

Les bonus durent pendant toute l'action, donc seraient disponibles en cas de nouveau combat démarré par Psyche!. 22/8/3

Les bonus sont actifs, que l'action soit bloquée ou non. 11/4/5

Undead Persistence

Depuis SW, maintient continûment le vampire hors de torpeur. CTM

Si sup. Psyche! est joué à la fin du combat, l'effet "va en torpeur" est retardé à la fin de ce nouveau combat. Cependant, le vampire ne sera plus sous l'effet de UP dans ce nouveau combat, du coup le nouveau combat sera excessivement bref vu que le vampire n'est plus ready alors que le combat vient à peine de commencer (sauf si le vamp joue un nouveau UP dans ce nouveau combat). [LSJ 20030214]

Si Disarm est joué sur un vampire sous l'effet de Undead Persistence, UP maintient le vampire hors de

torpeur. [LSJ 20001015]

On ne peut jouer un autre inf. UP si votre adversaire presse pour arrêter avec succès. Le prérequis de UP est que le vampire soit en chemin pour la torpeur, ce qui n'est plus le cas en raison de l'effet de l'UP précédent. sup. Psyche pourrait être joué pour prolonger le combat : le vampire sous l'effet d'UP ne partirait pas en torpeur (via l'effet "partira en torpeur" d'UP) avant que le combat Psyche! ne soit terminé. Mais! vu que l'effet d'UP se termine (puisque un nouveau combat commence), le vampire sous UP n'est plus "maintenu hors torpeur" par UP, donc part en torpeur (ce qu'il était censé faire avant que UP ne soit joué), donc le combat induit par Psyche! se termine, à peine commencé (sauf s'il joue un autre UP). [LSJ 20030214]

Un vampire entre en combat avec Games of Instinct. Pendant le combat, il joue inf. UP pour éviter la torpeur. Ensuite, il envoie l'adversaire en torpeur, ce qui termine le combat. Il bénéficie du GoI et se remplit avant de partir en torpeur. Le vampire sous UP est ready quand le combat se termine, ce qui valide la condition de GoI. [LSJ 20040620]

Un vampire sous UP n'ira en torpeur qu'après le combat, donc n'est pas une cible légale pour une Amaranth. [LSJ 20040712]

Si un vampire est sur le point de partir en torpeur et qu'un joueur voudrait jouer Amaranth tandis que l'autre voudrait jouer Undead Persistence, on utilise les règles de priorité (l'acting a priorité). 24/10/3

Si un vampire A annonce un strike normal tandis que l'opposant tape fort en 1st Strike ; que A est censé partir en torpeur en raison du 1st Strike mais joue UP : alors le strike de A se résout normalement. 11/11/3

Si votre opposant joue inf. UP puis que vous jouez Disarm, UP maintient l'opposant hors de torpeur. 13/2/5
Un allié pouvant jouer des cartes de fortitude "as a vampire", tel que Reanimated Corpse, ne peut jouer inf. UP, puisque les alliés brûlent à 0 life (et ne vont pas en torpeur). 19/11/5

Si un vampire est censé aller en torpeur en raison d'un Wooden Stake ou du Rowan Ring puis qu'il joue UP, il reçoit le Stake/Rowan et peut s'en servir lors du combat prolongé via UP. Il ira en torpeur à la fin du combat et, dans le cas du Wooden Stake, subira l'effet « do not untap as normal » même s'il s'est débrouillé pour refilet le Stake à son opposant. [LSJ 20080212]

Un vampire sous undead persistence est toujours considéré wounded (même si UP le maintient ready [LSJ 20021126]) : s'il est à zéro blood, sous UP et se prend 1 dégât aggravé non prévenu, il brûle. [LSJ 19991206]

Les cartes non utilisables par des vampires qui partent en torpeur (Disarm, Amaranth, Taste of Vitae) ne regardent que si le vampire est actuellement en train de partir en torpeur et non s'il y partira plus tard : bref, un vampire sous UP peut les jouer. [LSJ 19970304]

Underbridge Stray

Ne possède pas de texte de type "utilisable pendant ou après la résolution", aussi ne peut être joué qu'avant la résolution de l'action, comme c'est le cas par défaut pour toutes les cartes de réaction. [LSJ 20091119] [LSJ 20091120]

Under the Skin

Peut être joué sur un vampire ne possédant pas de voix. 4/10/5

Undue Influence

Si un vampire bleede, est Banni puis revient en jeu via Undue Influence dans le même tour, il subit la NRA (et ne peut plus bleeder ce tour-ci). [13/3/5](#)

En quietus, vous ne pouvez jouer UI si cela résulterait en une auto-contest (cela ne serait pas considérée comme une auto-contest « forcée »). [\[LSJ 20071011\]](#)

Undying Thirst

Si un vampire avec UT est vide et qu'il y a un vampire en torpeur, le vampire avec UT peut choisir de chasser ou de diaboliser. [11/4/5](#)

Si un vampire joue UT puis Peacemaker, l'action continue normalement. [25/6/6](#)

Unholy Penance

Un sup. Unholy Penance n'est pas mis en jeu si le strike est dodgé par l'opposant. [\[LSJ 20071023\]](#)

Unity

Lorsque l'on coupe, on peut compter les cartes de façon à couper avec le nombre de cartes souhaité. [\[LSJ 20070831\]](#)

Unleash Hell's Fury

Si vous ne contrôlez pas de vampire infernal, vous pouvez utiliser la burn option, qu'il y ait ou non UHF en jeu. En revanche, si vous en contrôlez un, vous ne pouvez plus utiliser la burn option, ce qui est une autre façon de dire que le mot-clé "unique" n'est pas impliqué dans le mécanisme de burn option. Pour mémoire, le livret de règle indique : "un joueur qui ne contrôle pas un minion permettant de satisfaire les prérequis de la carte (avec burn option) peut défausser la carte durant n'importe quelle untap de n'importe quel joueur". En l'occurrence, ce prérequis est un vampire infernal, rien d'autre. [\[LSJ 20100203\]](#)

Le bloqueur est considéré comme un vampire sans clan et indépendant. [\[LSJ 20100204\]](#)

Un sup. Kiss of Ra peut être joué et annulera la tentative de block, mais ne fera rien d'autre. [\[LSJ 20100210\]](#)

Un sup. Elder Impersonation peut être joué et empêchera une nouvelle tentative de block de UHF. [\[LSJ 20100210\]](#)

Un sup. Faceless Night ne tapera pas UHF, qui n'est plus un minion au stade où l'effet de FN s'active. Ceci n'a de toute façon aucune importance, puisque UHF n'a pas besoin d'être détapé pour bloquer. [\[LSJ 20100210\]](#)

Un Change of Target n'empêchera pas l'acting de se prendre 1 aggravé. Le dégât se produit tandis que l'action se termine. [\[LSJ 20100301\]](#)

Unlicensed Taxicab

Offre également du bonus de stealth sur les actions de s'équiper sur un pote. [\[LSJ 20060222\]](#) [12/10/3](#)

Unnamed, the

Son gain de pool s'obtient après avoir obtenu l'Edge. [\[LSJ 20100210\]](#)

Unwholesome Bond

Le vampire acting est tapé avant que l'on compte le nombre de vampire détapés [\[6.2.1\]](#). [\[LSJ 20011203\]](#)

Ur-Shulgi

Erratum : Ur-Shulgi a +1 bleed. [\[RTR 20010710\]](#)

Uriah Winter

Elle "trahira" même si elle est en torpeur, et restera en torpeur si cela arrive. [\[RTR 19941109\]](#)

Si Uriah est tapé quand votre untap commence, elle se détape avant que son pouvoir de trahison ne se déclenche. [\[LSJ 20010427\]](#)

La condition de changement de contrôle est vérifiée au début du tour, mais le changement de contrôle a lieu pendant l'untap. Si votre proie est censée prendre le contrôle d' Uriah mais meurt pendant cette untap (Army of Rats, par ex), le changement de contrôle a quand même lieu, auquel cas Uriah est retiré de la partie. [\[LSJ 20100702\]](#) [\[LSJ 20100703\]](#)

Vagabond Mystic

Peut être utilisé pendant une action. [\[LSJ 20010723\]](#)

Ne peut pas être tapé en plein milieu de la résolution de plusieurs points de dégâts, pour une même étape de résolution de dégât. Ca veut dire que si un allié avec 2 life se prend 1 d'un hand strike et 1 d'un Wolf Companion, on entasse les dégâts quand on atteint l'étape de prévention/guérison des dégâts, donc le VM ne peut pas l'interrompre (ça n'aidera pas l'allié, en somme, dans ce cas de figure). [\[LSJ 20001111\]](#)

Valerius Maior

S'il est super guerrier, la partie de son texte "non-infernal and non-Red List" est considérée comme un "terme", çad qu'elle n'est pas affectée par Seeds of Corruption. [\[LSJ 20050709\]](#)

En Advanced, il peut annoncer une tentative de block sur une action à 1 stealth même s'il a zéro intercept, comme n'importe qui (auquel cas son pouvoir s'active) et échouer dans sa tentative ; son contrôleur peut ensuite tenter de bloquer avec d'autres minions. [18/3/5](#)
S'il déclare une tentative de block, l'acting minion ne peut plus jouer d'action modifier demandant obf / chi du reste de l'action (y compris quand Valerius ne serait plus en train d'essayer de bloquer). [\[LSJ 20050707\]](#)

Vampiric Disease

Un vampire avec VD ne brûle pas de blood quand il revient d'un sup. Descent into Darkness. Il gagnerait 1 blood via Perfectionist sur une action de chasse non bloquée. [7/5/7](#)

Chaque round démarre par défaut à close range, mais la chtouille ne sera transmise que si le range est close après l'étape de détermination du range. [\[LSJ 20100701\]](#)

Vast Wealth

Depuis VtES, est joué sur un vampire que vous contrôlez ; le coût est payé comme pour une action d'équip habituelle. [CTM](#)

Donne la possibilité d'entreprendre une action, en l'occurrence chercher une carte d'équipement dans la

bibliothèque. [TOM 19950119]

Cette action est considérée comme une "equip action".

[RTR] [RTR 19960124]

On ne farfouine dans sa bibliothèque que si l'action est réussie. [TOM 19951107]

On est obligé de payer l'équipement que l'on trouve. Si ça vous tue, ben ça vous tue. [RTR 19941109] [RTR 20010710]

Si on ne peut pas placer légalement l'équipement sur le vampire, il est brûlé (le matos, hein, pas le vampire). [RTR] 24/4/7

Si le vampire et Vast Wealth ont 2 contrôleurs différents, on ne peut pas utiliser Vast Wealth. [RTR 19951017]

Vous ne montrez pas les cartes de votre bibliothèque, quand vous cherchez. [LSJ 20010809]

Peut mettre en jeu un loqupiment tel que Palatial Estate. [LSJ 19971001]

Vaticination

L'action est dirigée contre tous les autres joueurs, qui peuvent donc tous bloquer. [LSJ 20100211]

Vous êtes libre de regarder la main de tel joueur de la façon dont vous voulez (ce qui inclut de faire semblant de la regarder). [LSJ 20100510]

Vaulderie

Depuis SW, le vampire qui a tenté de bloquer ne peut plus tenter de bloquer de nouveau. CTM

Veil of Darkness

Si la 1ère carte que joue un vampire est une carte d'action, et que la top card soit une master, le vampire n'est pas tapé. Il peut faire la même action. [LSJ 20040601]

Ici, "sans effet" / « no effect » signifie "annulé" / « cancelled », donc serait remplacé si la carte avait une mention « do not replace ». [LSJ 20040608]

Une carte annulée serait quand même comptée par un Trap, puisqu'elle a été jouée. [LSJ 20040608]

Si c'est une carte de strike qui est annulée, on peut en jouer une autre. VoD fonctionne de la même façon que Direct Intervention, au timing près : VoD est déclenché en premier, ensuite l'opportunité de DI est donnée. [LSJ 2010/7/28] [PM 4/8/10] 18/8/4

VoD concerne aussi les cartes de réaction. 27/7/4

Un allié jouant des cartes de disciplines "as a vampire" n'est pas affecté par VoD. 30/4/5

Si la top card de la library révélée est une minion card, il est encore temps de jouer Direct Intervention. 28/2/7

Le Veil n'a aucun effet sur les alliés qui jouent des cartes de discipline "as a vampire", puisqu'ils demeurent des alliés "aux yeux" du Veil. [LSJ 20050606]

Si Veil of Darkness annule un Fanfare for Elysium appelé par Johannes Castelein, le contrôleur de Veil of Darkness ne perd pas 2 pool. [LSJ 20100527]

VoD est activé avant la fenêtre de Direct Intervention : Veil n'est pas un effet qui se produit pendant la fenêtre de timing "as played". Il s'agit d'un effet déclenché (et appliqué) par le fait de jouer la carte. [PM 4/8/10] [LSJ 20090213]

Veil the Legions

Une action annulée via Direct Intervention n'est pas décomptée des "prochaines action" / "next actions". Si vous brûlez 1 blood pour donner du stealth à la prochaine action et que celle-ci est annulée via DI, la prochaine action bénéficiera toujours du stealth.

Une action annulée via Red Herring, Psychomacia, Tangle Atropos' Hand etc. sera quand même décomptée des prochaines actions. [LSJ 20070526]

Le bonus de stealth s'appliquera aux actions des minions qui ne sont pas sur la table au moment où VtL est joué (genre une Embrace qui chasse) [LSJ 20071010]

Veiled Sight

En sup, l'option de striker en vol du sang peut être utilisée 1 fois, à n'importe quel round du combat. [RTR 19960112]

En sup, le strike n'est pas ranged. [TOM 19951215]
Errata 10ème anniversaire : si le vampire acting a du stealth négatif, l'effet de VS l'augmentera à zéro. [LSJ 12/2/2004]

Vele's Hunt

Il s'agit d'une action politique, à mener de la façon usuelle (on peut jouer des modificateurs d'actions comme Bewitching Oration, des Reactions comme Delaying etc.) [LSJ 20081202]

Vendetta

La fenêtre de timing de Vendetta est la même que celle du dégât de Daring the Dawn et de l'effet torporisant de Day Operation. Si vous jouez Vendetta avant que le vampire acting ne parte en torpeur, Vendetta sera brûlée quand il ira en torpeur. Si vous le jouez après, Vendetta restera. [LSJ 20031126]

Venation

Venation nécessite un block réussi. Un block réussi tape le bloqueur. Un vampire qui bloque, se prend un compteur Venation et qui change de contrôleur, est tapé. [LSJ 20010802]

On ne peut jouer Change of Target si vous brûlez les compteurs corruption. Vous pouvez jouer CoT si vous ne brûlez pas les compteurs corruption. [LSJ 20020126]

On ne peut jouer Venation après avoir terminé l'action avec Change of Target. [LSJ 20010612]

Avec Mask of 1000 Faces, on peut avoir le scenario suivant : A bleede, B bloque, A joue Venation, C joue inf. Mask puis Venation. [LSJ 20010730]

Si on joue Venation, puis Mask, puis Venation, etc. : quand les effets sont terminés, le minion qui bloque soit se tape et entre en combat, soit se tape et est volé (être volé empêche le combat, puisque les combattants ont à présent le même contrôleur). [LSJ 20010803]

Autre scénario : A joue une Corruption sur le minion 1. 1 bloque. A joue Venation. B joue Mask puis Venation. C joue Mask puis Venation puis Change of Target. A et B peuvent ensuite de nouveau jouer Corruption, puisque seul C subit la NRA (et surtout seul C est affecté par le texte de Change of Target. [LSJ 20010803]

Venetian Conference

Si VC est joué, un vampire non-Camarilla ne peut masquer l'action. [LSJ 20070514]

Ventruer Headquarter

Peut être utilisé dans une chasse au sang/blood hunt. 20/8/3

Ventruer Justicar

Depuis VtES, le vampire choisi devient Ventruer Justicar. CTM

Vial of Elder Vitae

Peut être brûlé à tout moment. [LSJ 20011227]
La Vial augmente le niveau de la discipline choisie de 1 jusqu'à la prochaine untap. Lvl 0 : aucun ; Lvl 1 : simple ; Lvl 2 : sup. [LSJ 20011227] Si on brûle la Vial à la fin d'une phase untap, puis qu'on joue une master discipline adéquate ou une Sanguine Instruction ou un Feral Spirit, on ne gagne pas un niveau sup permanent. [LSJ 20011227]
Si vous vous équipez de la Vial puis la cramez dans la foulée pour obtenir Fortitude, il est encore temps de jouer Freak Drive. [LSJ 20091125]

Victim of Habit

Affectera votre proie, quelle qu'elle soit (une fois que votre proie a cané, ça marche sur votre nouvelle proie). [LSJ 20100413]
Ne peut être utilisé que pour retirer exactement 3 exemplaires de la carte choisie, ni plus ni moins. A ne pas confondre avec un Villein, qui cible le minion et non les compteurs. VoH cible des cartes et non la défausse. [LSJ 20100413] [LSJ 20100414]

Victor Pelletier

S'il est devenu Justicar, Banni puis réinfluencé, on peut choisir de payer 0 pool pour le conserver en tant que Justicar, ou payer du pool pour lui faire prendre un autre titre (une sombre histoire de TTC au CE 2006). [LSJ 20100601]
Son spécial se déclenche quand il entre en jeu en revenant d'une contest (de carte de crypte) yieldée. [LSJ 20080719]
Vous pouvez utiliser son spécial avant qu'il n'entre en contest. [LSJ 20090720]

Victoria

Son pouvoir ne peut être utilisé que pendant la phase master de son contrôleur. [SFC 19960819]

Victorine Lafourcade

Son pouvoir ne peut être utilisé qu'après la fenêtre de timing 'only usable when announcing the action' et avant la résolution (donc avant de payer le blood pour un Govern the Unaligned, par ex). [PM]
Si elle utilise son pouvoir sur une Force of Will, l'acting se prendra les dégâts du FoW. Idem avec une action en Daring the Dawn. 21/10/4

Vidal Jarbeaux

D'après la page KoT, les "traits" sont les termes en

gras situés en haut du texte, qui en quelque sorte "étiquettent" la carte. Un Trait peut avoir une signification définie dans le livret de règle, comme "blood cursed" ou "sterile", ou au contraire peut ne pas figurer dans le livret, comme "ammo" ou "seraph". Un trait n'inclut pas la capacité (un nombre) ni les Disciplines, mais inclut le clan, la secte, le titre, advanced, circle, flight et ainsi de suite. En bref, tout ce qui serait ignoré par Seeds of Corruption.

Un trait inclut "unique", même si ce terme est omis des textes des cartes de vampire (puisque les vampires sont, par défaut, uniques).

Pour ce qui est de Vidal, un "non-<trait>" est aussi un trait, ce qui inclut d'autres formulations telles que "untitled" ou encore "with no title".

Les termes suivants ne sont pas des traits :

(un)tapped
(not) ready
younger/older
above/below certain capacity
contested
empty
with some amount/range of blood
with some card (like Aye, Kerrie, or True Faith)
same clan/sect/age/circle
can(not) commit diablerie
has(n't) committed diablerie
(non-)acting
attempting to block
is bleeding/hunting
bled/hunted/acted/blocked (un)successfully
moved to the ready region since your last turn
controlled by another/the same Methuselah

Vidal ne peut satisfaire aux traits non vampiriques, tels que "Mortal", "Ghoul", "ammo", creed.

Une liste non exhaustive des traits auxquels peut prétendre Vidal :

Baron
Liaison
Caitiff
Inquisitor
Seraph
non-Camarilla
non-Red List

Enfin, Vidal ne subit pas de restrictions sur les cartes usuelles dont il satisfait les prérequis sans invoquer son spécial, telles que Scorn of Adonis, qu'il peut jouer par brouettes. [LSJ 20081120]

S'il utilise son spécial pour jouer une carte qui requiert :
-un Baron : cela ne compte pas comme utiliser le trait 'Anarch'.

-un Seraph : cela ne compte pas comme utiliser le trait 'Black Hand'.

-un Anarch : cela ne compte pas comme utiliser le trait 'vampire indépendant'. [LSJ 20081124]

Il pourrait bleeder, jouer Grandest Trick, puis Gang Tactics (ou l'inverse), puis Innocent Bystander en cas de bleed successful.

[LSJ 20081124]

Sur les cartes qui requièrent 'Prince or Justicar', il pourrait jouer l'effet une fois en tant que Prince et une fois en tant que Justicar. [LSJ 20081124]

Pour une carte qui a plusieurs prérequis, il doit satisfaire de lui-même ('naturellement', sans l'aide d'effet

supplémentaire) à au moins tous les prérequis sauf un. [LSJ 20081124]

Il pourrait jouer Trumped-Up Charges une fois en tant que Prince, une fois en tant que Magaji, une fois (et une seule) en tant que "a X voix" (ç.à.d une fois en tant que "titre Indépendant sans nom) etc. [LSJ 20090610]

Ne peut émuler "Gehenna", qui n'est pas un trait relatif à un vampire. [LSJ 20091016]

Un trait relatif à un vampire n'est pas nécessairement exclusivement réservé à un vampire : Vidal peut émuler Red List, Flight etc. (qui sont des traits relatifs à des vampires ou à des alliés) [LSJ 20091016]

Ne peut émuler Striga ni Maleficia, qui ne sont pas des traits. [LSJ 20100226]

Ne peut utiliser son pouvoir sur les cartes jouées d'une façon exotique : pas de Disguised Weapon sur un Femur of Toomler, pas de Summoning sur une War Ghoul etc. [LSJ 20100604]

Vigilance

L'effet de réaction (se détaper) est utilisable par un Imbued tapé (sinon ce serait ballot). [LSJ 20060409]
NoR

Villein

Peut être joué sur un vampire avec 0 ou 1 blood. [LSJ 20081126] Joué sur un vampire à 1 blood, vous lui prenez ce blood et l'ajoutez à votre pool. [LSJ 20090316]

Si vous êtes à 1 et que vous faites un Minion Tap de 2 alors qu'un Villein est en jeu, vous finissez à 2 pool. [LSJ 20090414]

Si vous êtes à 1 et qu'il y a 2 Villein en jeu, vous ne pouvez pas faire un Minion Tap de 2, puisque vous ne pouvez pas payer le coût. [LSJ 20090815]

Violet Tremain

La perte de capacité de l'opposant n'est pas optionnelle. Elle se produit à la fin du combat, qu'il y ait Psyche! ou non. [LSJ 20020915]

Virolax Facility

Si le vampire qui brûle a la Soul Gem of Etrius, vous pouvez ordonner l'effet de la SG et l'effet de VF. Cela n'a guère d'importance, sauf si vous avez une combine pour mater la top card de votre crypte. [LSJ 20040517]

On doit remélanger sa crypte après utilisation. 19/5/4

Visit from the Capuchin

Depuis la 3ème édition, les compteurs de Visit ne brûlent que lorsqu'une carte serait remplacée. Cela signifie que si on a Visit avec 1 compteur (8 cartes en main) et qu'on pose Dragonbound, on ne perd plus le compteur (donc ça ne combat plus avec les poses d'Event). 3ème édition

Si VftC est contesté, la taille de la main revient à 7 (ou du moins à la taille normale de la main) tant que dure la contest. 27/8/3

Si vous contrôlez un Visit avec un seul compteur, vous ne pouvez pas en jouer un autre (même si le jouer brûlerait le dernier compteur et ferait donc brûler le 1er visit). 17/10/5

On perd un compteur même si on défausse une carte du fait d'un effet extérieur (comme Le Dinh Tho). 21/2/6
Si Visit est en jeu et que vous jouez Storage Annex, la carte posée sur Storage n'est ni jouée ni défaussée, mais on enlève quand même un compteur (vu qu'on la remplacerait). Idem avec Charming Lobby, Concealed Weapon etc. 18/6/6 LSJ 20050427

Vitae Block

Si le vampire n'est pas en jeu pendant l'untap, le blood sur VB est envoyé à la banque. [LSJ 20020920]

Si le contrôleur du minion qui a joué VB est mort, VB brûle ainsi que le blood qu'il y avait dessus. [LSJ 20040823]

Si le vampire victime de VB est Banni, il récupère les blood du VB s'il est influencé avant que VB ne brûle (donc avant la prochaine untap du gus qui a joué VB). Sinon, non. 12/4/4

Voices of the Castle

Une Gargouille Tremere Slave est Slave de n'importe quel Tremere, pas forcément ceux que vous contrôlez. VotC peut donc donner de l'intercept cross-table. [LSJ 20100316]

Voter Captivation

Est joué *après* que le référendum soit résolu. Si l'effet du referendum tue le joueur acting, ce dernier ne peut pas jouer VC pour se maintenir en vie. [RTR 19951110]
VC se joue à présent dans la même fenêtre de timing que Freak Drive. On peut FD puis VC ou l'inverse. LSJ 3/27/2007

En sup, la répartition des compteurs doit être annoncée lorsque la carte est jouée. [LSJ 20100328]

Vox Senis

Si la voix de Kamel est utilisée hors tour (out-of-turn), elle peut être annulée par Sudden Reversal. [LSJ 20031201]

Peut être utilisé pendant une chasse au sang (pas pendant votre tour) pour gagner 3 voix. [LSJ 20040116]

Vox Domini

Si VD est joué, le referendum se termine, donc on ne peut plus jouer de cartes jouables pendant un referendum, comme Telepathic Vote Counting. On peut jouer Freak Drive, en revanche. 5/1/4

Vulture's Buffet

Peut être joué sur une chasse obligatoire/mandatory (telle que celle d'un vampire vide), sous réserve qu'il n'existe pas de restriction particulière sur la chasse (comme avec Week of Nightmares). Ne peut pas être joué sur une action de chasse alternative (voler sur un plus jeune via Restrictd Vitae). [LSJ 20071029]

Waiting Game

Aucun compteur n'est retiré si l'action est annulée par Direct Intervention. « takes an action » signifie « entreprendre une action », ce qui équivaut

manifestement à dépasser légèrement le stade de l'annonce des termes de l'action, une fois que cette dernière n'est pas annulée (par DI, par exemple) et que le minion est effectivement engagé, ceci en interprétant le texte 6.2 des règles « During your minion phase, you may have your minions take actions. Only ready untapped minions can take actions, and taking an action taps the acting minion. ». Voir aussi Veil the Legions sup, qui ne compte pas les actions annulées par DI. [LSJ 20081124] [PM 19/1/8]

Wake with Evening's Freshness

Depuis SW, n'est pas remplacé avant votre prochaine untap phase. CTM
Peut être joué par votre vampire tapé si vous n'êtes pas le contrôleur du minion acting. Le vampire n'a pas besoin d'essayer de bloquer, ni de jouer d'autre carte de réaction : il peut le faire, mais c'est un choix et non une obligation. [TOM 19951129]
Tiré de West Séide Story, V-14/ : "Les cartes de type "Wake" (Wake with Evening's Freshness, Forced Awakening, On the Qui Vice, Phillip) suivent des règles un peu spéciales, en vertu d'un de leurs effets : accorder la possibilité de jouer des cartes de réaction / "may play reaction cards". Ces cartes peuvent être notamment jouées :
-pendant l'étape "as the action is declared" [LSJ 20080905], ceci afin de son conformer à un mode de fonctionnement "intuitif" consistant à jouer Wake+Rewind Time pour annuler une carte d'action.
-après la résolution d'une action, çad pendant la fenêtre de timing de Freak Drive. Ce n'est pas 100% clair (réponses cryptiques), mais visiblement la règle à appliquer est que si on peut jouer d'autres cartes de réaction (genre Vendetta, Follow the Blood), alors on peut jouer des cartes de type Wake. [LSJ 20060828] [PM sept. 2008] [LSJ 20091123]

Walker Grimes

Vous ne payez pas de pool supplémentaire si d'autres joueurs jouent une master sur Walker. [LSJ 20081124]
Le Rack coûterait 1 pool de plus à jouer s'il était joué en ciblant Walker. [LSJ 20100527]

Walk of Caine

Si WoC est annulé (par Veil of Darkness, par exemple), vous ne brûlez pas le blood. Ce que vous déclarez lorsque la carte est jouée, c'est le nombre X et le choix des Blood Brothers. Ensuite vient la fenêtre de Direct/Veil et ce serait seulement après, si la carte n'était pas annulée, que les BB brûleraient un blood. [LSJ 20081014]
Le Blood Brother acting doit être choisi également. [LSJ 20100218]

Walk through Arcadia

Si le !malk bleede, utilise WtA et se prend l'effet de torpeur, alors l'action se termine avant que le !malk ne soit "teinté" par la NRA. [PM]

War Ghoul

Quand vous recrutez la WG, si vous n'avez pas d'autre allié et aucun retainer en jeu, vous êtes obligé de brûler la WG. [RTR 19961113]

On doit suivre les règles de priorité/sequencing si vous voulez brûler la WG tandis que quelqu'un d'autre veut faire quelque chose. Si un joueur acting veut équiper un de ses vampires via Pier 13, il peut le faire avant que la WG ne brûle le Pier, sauf si la WG le brûle à la fin de la phase minion. [PM]

Si un vampire tente un Far Mastery sur une War Ghoul, le changement de contrôle n'a pas lieu avant que l'action ne soit résolue, ce qui laisse l'opportunité à une WG détapée de se taper et de se cramer pour cramer une location, avant que le Far Mastery ne soit résolu. [LSJ 20010211] 29/11/4

War Party

Depuis SW, requiert un Priscus, Archbishop ou Cardinal. CTM

Warsaw Station

Un Rapid Healing sur un Nosferatu fizzlerait si WS était utilisé après que RH soit bloqué (RH requiert un vampire en torpeur), il n'y aurait donc pas de gain de blood (il n'y en aurait pas de toute façon, puisque le gain de RH nécessite que l'action soit successful, donc non bloquée). [LSJ 20090326]

Wash

Si Wash annule une master out-of-turn master, le joueur qui a joué cette dernière ne peut toujours pas jouer d'autre master out-of-turn master avant sa prochaine master phase (même si la 1ère est annulée et ne sera pas décomptée dans sa prochaine master phase). [LSJ 20070309] 19/10/6
On ne peut gagner qu'une seule MPA (Master Phase Action) via des Trifles pendant une phase master donnée. Après avoir joué Wash, jouer une Trifle pendant votre tour (genre Coven) ne vous donnera pas de nouvelle MPA, puisque vous avez déjà gagné une MPA pendant cette master phase via une Trifle (en l'occurrence le Wash). [PM 26/5/2009]

Wasserschloss Anif, Austria

Depuis CE, ne coûte pas de pool. CTM
Wasserschloss Anif ne peut récupérer qu'1 blood et ce, d'un seul tremere dans un tour donné. [RTR 19960221] 26/8/4

Waste Management Operation

Le bas/bottom d'une bibliothèque vide existe toujours. WMO peut toujours être utilisé pour envoyer une carte à une library vide. [LSJ 20010604]

Watchtower: The Wolves Feed

L'effet d'annulation ne mentionne pas "no cost is paid", donc le coût est bel et bien payé même si la carte de Géhenne est annulée. [LSJ 20100524]

Watenda

Si Watenda annule Death of My Conscience, les cartes ne sont pas défaussées. DoMC lui-même est remplacé (même si son texte lui dit de ne pas être remplacé tout

de suite). [LSJ 20021023]

Si Watenda annule une carte telle que Immortal Grapple ou Taste of Vitae (qui ne peuvent être jouées qu'une fois par round), alors on ne peut pas en jouer une 2ème (la 2ème s'empêche elle-même d'être jouée). [LSJ 20010427]

Il doit brûler autant de blood que le coût de la carte, ce dernier pouvant être modifié. Par exemple, il brûlerait 0 blood pour annuler un Majesty joué par Adana de Sforza (les cartes de combat coûtent 1 blood de moins à cette dernière). [LSJ 20001118] [LSJ 20091124]

Water of Duat

Un Water of Duat, créé par un Setite Anarch, est indépendant non-Anarch. 7/5/5

Wave of Lethargy

Seul le coût pour jouer la carte est augmenté - si la carte fournit plusieurs manoeuvres ou press, son coût n'augmente que de 1. Les manoeuvres provenant d'autres sources (en jeu) n'ont pas de coût supplémentaire. [LSJ 20011023]

Dès qu'une carte fournissant une manoeuvre ou press (optionnelle ou non) est jouée, son coût est augmenté. [LSJ 20010814] Cela comprend Immortal Grapple. [PM]

Wave of Lethargy en inf augmente le coût de n'importe quelle carte jouée qui fournit une manoeuvre et/ou un press, même optionnels (et même si le joueur promet qu'il ne les utilisera pas). Par exemple : Invoking the Beast en sup, Darkness Within en sup... Thrown Sewer Lid en sup...

NB : le coût de Flash en sup (Maneuver with an optional press) n'est augmenté que de 1, bien entendu. 26/7/6

Weakness

On ne peut jouer Weakness si la cible n'a pas de Master Discipline. 6/12/4

Weather Control

Depuis CE, un joueur ne peut jouer qu'un seul WC par combat. CTM

Si WC est joué, son dégât se produira même si le combat est terminé par la suite en before range (via Mariel or Elysium: Arboretum, par ex) [LSJ 19971110]

Si le minion acting joue WC, le reacting n'a pas l'opportunité de jouer/utiliser des effets si l'acting décide de résoudre le dégât ; auquel cas le reacting devra attendre que ce dégât soit résolu (sauf si l'acting laisse délibérément au reacting la possibilité d'utiliser de tels effets, auquel cas le dégât de WC serait "en attente"). [LSJ 20001002]

WC "n'attend pas" la fin de l'étape "before range" pour appliquer son dégât. Le dégât est appliqué à n'importe quel moment de l'étape "before range", en fonction de ce que décide le joueur acting. [PM]

Les dégâts de WC sont environnementaux : on considère que les dégâts ne sont pas infligés par le vampire qui le joue. 7/6/3

Web of Knives Recruit

L'action pour jouer Web of Knives Recruit n'est pas une action qui met un vampire en jeu : elle ne serait donc pas affectée par Blood Cult Awareness Network, par exemple. [LSJ 20060616]

Ne peut être rendu Anarch via Twilight Camp ni par Jack Drake, puisque le WoKR n'est pas un vampire dans la région incontrôlée et n'est un vampire qu'une fois déplacé dans la région contrôlée. [LSJ 20090202]

Week of Nightmares

Les compteurs n'affectent que les Ravnos (cf. texte), donc un Ravnos qui s'est Clan Impersonation en un autre clan ignorerait l'effet « burn blood » quand on enlèverait le dernier compteur sur WoN. Les compteurs sont quand même brûlés. [LSJ 20010706]

Un Ravnos peut chasser sur un autre Ravnos vide, auquel cas il gagne zéro blood. 27/5/6

Weigh the Heart

Rappelons que l'action peut devenir dirigée puis non dirigée, par exemple en ciblant un vampire de votre proie avec Reformation (pour lui mettre un compteur Corruption), puis en prenant le contrôle du vampire avec Temptation avant résolution de l'action. On ne peut jouer WtH que lors de l'annonce d'une action dirigée : si celle-ci devient non dirigée par la suite puis réussie, vous placerez quand même le compteur Corruption de WtH. [LSJ 20090730]

Le compteur est mis en jeu après la résolution de l'action, donc après que l'opportunité de déclencher une prise de contrôle (via Cave of Apples, par exemple) est terminée. Ca veut dire que si vous réussissez l'action CoA sur un vamp de capa 2 et que vous jouez WtH, vous ne pouvez pas prendre le contrôle du vamp sur cette action (vu que vous n'avez plus l'opportunité de cramer les compteurs Corruption). [LSJ 20090908]

Sur une action multi-cibles (telle que Celestial Harmony), mettra en tout et pour tout un seul compteur sur la cible de votre choix. [LSJ 20100225] Il s'agit d'un choix arbitraire, en ce sens que le texte de WtH ne permet de mettre de compteur que sur "la" cible, qui n'est pas définie vu qu'il y a plusieurs cibles. [LSJ 20100225]

Weighted Walking Stick

On enlève des compteurs que si l'opposant se prend et/ou prévient des dégâts ; on n'en enlève pas si le strike de WWS est dodgé, s'il y a S:CE etc. 28/9/3 Dans le cas de figure où une partie des dégâts est prévenue avec un Skin of Rock et que le SoR est remplacé avec Mayaparisatya (Damage the opposing minion's weapons inflict on this vampire is reduced to zero during this combat) : on se situe à l'étape de prévention des dégâts (celle durant laquelle Skin of Rock est jouée). On peut encore *jouer* des cartes affectant censément les dégâts autrement que par une prévention (en l'occurrence Mayaparisatya, mais ce serait valable pour Wolf Claws sur un hand strike), mais ces cartes n'affectent *pas* la résolution du strike en cours. Donc Mayaparisatya peut être joué dans cet exemple, mais il est joué dans le vent (vu qu'il est joué après le SoR). 20/11/8 [LSJ 20081120]

Dans le cas de figure où un Renegade Garou porteur d'un WWS colle une baffe en Target Vitals, on a 5 compteurs

qui brûlent d'un bloc, une fois que tous les dégâts ont été gérés. [22/7/9](#) [PM 227/9]

Whistling up the Beast

Peut être joué (sans effet) sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy. [RTR du 7/7/7](#)

En sup, seul l'opposant est victime de la Frenzy. [2/12/8](#)

White Nights Massacre

"Transient" n'est qu'un mot-clé. WNM demeure un Event, qui ne peut être joué qu'une fois par partie.

[\[LSJ 20081120\]](#)

"By tapping" équivaut à "tap to". Il faut effectivement taper un Werewolf pour brûler les vampires en torpeur (et non taper un Werewolf déjà tapé). [\[LSJ 20081222\]](#)

Vous n'êtes pas obligé de cramer des vampires en torpeur (c'est le sens du "may"). [\[LSJ 20091118\]](#)

White Phosphorous Grenade

Depuis SW, le porteur se prend 1 aggravé si la grenade est utilisée à close range.

Wider View

Le 1er effet peut être utilisé plusieurs fois par tour, pourvu que vous ayez suffisamment de transferts. [\[LSJ 20100202\]](#)

Winged Second

Le Winged Second ne peut jouer de carte d'Aim. [\[LSJ 20080226\]](#)

Il "strike" une fois par round. [\[LSJ 20100527\]](#)

le WS peut striker avec une arme, même sous Immortal Grapple. [\[LSJ 20100516\]](#)

Un seul Dodge protégera aussi bien du strike habituel que du strike du WS, en raison du texte de WS qui "augmente" l'effet usuel d'un Dodge. [\[LSJ 20100516\]](#)

Le WS n'est pas un combattant et ne peut donc jouer de cartes de combat comme Raking Talons. [\[LSJ 20100517\]](#)

Withering

L'opposant peut jouer des cartes de prévention, sous réserve qu'elles ne requièrent pas de cartes de discipline. [\[LSJ 20011216\]](#) [12/8/4](#)

Si le minion A tape pour 1 (hand strike) sur B qui strike avec Withering, B se prend 1 : l'effet de -1 strength n'affecte pas l'étape actuelle de résolution des dégâts. [\[LSJ 20020211\]](#) [12/8/4](#)

On prend l'effet de -1 strength, même si on prévient le dégât du Withering [7/8/3](#)

WMRH Talk Radio

Si WMRH est utilisé et que l'action n'atteigne pas la résolution (ex Walk through Arcadia, ça tombe "face", l'acting n'a pas de blood et part en torpeur à cause du dégât de WtA), on ne perd pas de pool. [\[LSJ 20040815\]](#)

Wolf Companion

Le dégât est effectué durant l'étape normale de

dégâts, donc un Combat Ends permettra de l'éviter, ainsi qu'envoyer son employeur en torpeur en first strike.

[\[RTR 19941109\]](#)

Ne collera pas de patate en plus si son employeur gagne des strikes additionnels. [\[RTR 19941109\]](#)

Comme pour tout retainer, le nombre de life est fixé au recrutement et ne changera donc pas même si son contrôleur change son niveau d'animalisme (si Zip a un WC, ce dernier a 2 life même si Zip gagne animalism sup par la suite). [\[RTR 19941109\]](#)

Son dégât attend la résolution de strike "normale", même si son employeur a First Strike (cad si son employeur tape en 1st strike, le WC infligera son dégât après-comme si son employeur tapait en normal- et pas en 1st strike). [\[LSJ 20020430\]](#)

Si on strike avec Coma tandis que notre WC inflige 1 dégât, l'opposant gère d'abord le dégât du WC (et peut éventuellement le prévenir) puis part en torpeur (à cause du Coma). [\[LSJ 20020618\]](#)

On ne peut prévenir les dégâts avec les cartes qui précisent "prevent from a strike". Ca veut dire qu'on ne peut pas prévenir le dégât d'un WC (ni d'un Carrion Crows etc.) avec Skin of Steel, Superior Mettle etc. [18/8/3](#)

Wooden Stake

Depuis SW, n'inflige pas de dégât aggravé ; simule les anciennes règles de "paralyse". [CTM](#)

Un vampire parti en torpeur sur un strike à 2 avec un Stake, ressorti puis à nouveau envoyé en torpeur par un simple Pif 1 ! se détache normalement. [27/6/5](#)

Si on inflige plus de 1 dégât avec le WS à Beast, le WS brûle et Beast subira l'effet "do not untap as normal" même si le WS n'est plus en jeu. [LSJ 2/14/2007](#)

Si vous rendez aggravés les dégâts du WS et en collez suffisamment, le vampire opposant brûlera sans passer par la case torpeur. [\[LSJ 20100218\]](#)

Le WS est transféré une fois que tous les dégâts sont gérés. [\[LSJ 20100219\]](#)

World's a Canvas, the

Seuls les blood counters sont brûlés. Les compteurs d'un autre type (Anarch, Corruption, chtouille...) ne sont pas affectés. [\[LSJ 20081003\]](#)

Wormwood

Wormwood (avec X compteurs) choppe la capacité "réelle" du vampire (ce qui inclut tout effet qui modifierait cette capa) et ensuite la réduit à X. Des éventuels Orun s'ajouteraient à ce X (ou à la capa réelle du vamp si elle est < à X), vis-à-vis des cartes jouées par d'autres joueurs. [\[LSJ 20051205\]](#)

A tout moment, si un vampire a un nombre de blood > à la capacité modifiée par Wormwood, l'excès part immédiatement à la banque. Le texte de Wormwood s'applique après tout autre effet qui modifie la capacité (pouvoirs de Tariq ou Jacob, Violet Tremain, masters disciplines, Mind of a child...). On ne pourrait plus jouer un Golconda sur un vampire dont la capacité a été réduite à 7 par Wormwood. On doit quand même influencer 7 sur un vampire à 7 même si la capacité max est de 5 (par ex) en raison de Wormwood, ceci parce que Wormwood n'affecte pas la capacité des vampires hors de la zone contrôlée. [13/7/4](#)

Vous êtes niké si vous jouez turbo-Arika. [11/2/5](#)

Son effet ne s'enclenche pas avant qu'un vampire entre

en contest. [LSJ 20090720]

Writ of Acceptance

Rendra une carte de Title non-Camarilla inerte. Par conséquent, le vote intégré à un Fee Stake pour retirer ce FS serait inerte également et ne pourrait pas être appelé. [LSJ 20091015]

XTC-Laced Blood

Un vampire subissant XTC et Restricted Vitae doit chasser (XTC) et RV "le laisse" chasser. 4/9/4

Yawp Court

Si le minion acting n'est pas ready après le combat induit par YC, alors l'action se termine (il n'y a pas de referendum). [LSJ 20060902]

Cas de figure : A appelle un vote. B utilise Yawp Court en se tappant.

B peut faire Wake + Obedience (avant le combat de Yawp), auquel cas B ne se prend pas les dégâts et il n'y a pas de referendum. Autre cas de figure : A appelle vote. B, Sabbat détapé, utilise Yawp Court. B joue sup. Majesty puis sup. Psyche! B se prend 2 dégâts. B peut jouer Obedience. L'action est terminée, il n'y a pas de référendum. 5/3/7

Le coût d'un Reckless Agitation est payé avant que YC ne puisse être utilisé. [LSJ 20080201]

Le vampire qui veut bénéficier de YW doit être explicitement détapé. Pas de combine possible avec Wake. [LSJ 20080208]

Dans le cas de figure où A entre en combat avec B via YC ("If the acting vampire is still ready at the end of combat, the Sabbat vampire takes 2 damage, and the referendum is conducted as normal"), que Save Face soit joué sur A ("If the chosen combatant is still ready after the combat ends, he or she gains 1 blood from the blood bank") et que A termine le combat avec 1 blood, le joueur acting ordonne les effets sus-cités entre parenthèses. En effet, ils partagent la même fenêtre de timing. [LSJ 20071116]

Dans le même cas de figure que précédemment, mais en plus Coordinate Attacks est joué après le combat : les effets (gain de blood de SF / dégâts de YC) ne peuvent être "disrupted" / nikés par le nouveau combat (ce qu'on pourrait s'imaginer en suivant une analogie Catatonic Fear Vs Psyche!, par exemple). En effet, le gain de blood de SF et les dégâts de YC ne font pas partie de la résolution des (premiers) effets de SF/YC (çad le press de SF / le combat de YC). Tous deux (le gain de blood/les dégâts) sont des effets qui sont programmés pour se dérouler plus tard (comme pour l'effet "part en torpeur" de Undead Persistence). Les premiers effets (combat/press) sont des effets qui, une fois résolus, programment un effet ultérieur qui se produira après le combat - à ne pas confondre avec des effets de type "terminer le combat et faire qqch". [LSJ 20071116]

Le vampire qui utilise YC ne peut jouer Obedience avant d'être tapé par YC, mais peut Wake+Obedience après être tapé. [LSJ 20090513] [LSJ 20090531]

On peut jouer sup. Psyche! après que les 2 dégâts soient résolus, si le combattant est toujours ready. Le referendum aura lieu après le combat induit par Psyche ! [LSJ 20060903] [LSJ 20091007]

Yoruba Shrine

Est utilisé pendant la fenêtre de timing « as announced » (celle de Seduction) et non « as played » (celle de Direct Intervention). Une éventuelle confusion peut provenir du fait que le minion se détape, mais il se détape pour de vrai après s'être tapé ; pour DI, il ne s'est en fait jamais tapé. [LSJ 20081105]

L'action a échoué / failed, donc déclenche la NRA. Voir aussi West Séide Story. [LSJ 20090411]

Young Bloods

Ils peuvent utiliser leur pouvoir sur un vampire à 1 blood. Si l'action est non bloquée, l'effet (brûler 2 blood) causera la perte d'un 1 blood à ce vampire. [LSJ 20070213]

Si le Young Blood brûle en combat (genre il lui reste 1 life et il se prend une baffe à 1) après avoir cogné à 2 un vampire avec 1 blood, ce vampire part en torpeur puis gagne 2 blood. [LSJ 20080212]

Zayyat, the Sandstorm

S'il déclare son action spéciale (en déclarant qu'il déplace 3 blood) et se retrouve à moins de 3 blood à la résolution (genre il a payé du blood pour du stealth), alors l'action fizzle (il paye tout ce qu'il peut en blood et le transfère). L'action est quand même successful (vu qu'elle n'est pas bloquée). 21/6/3

Zelios

S'il a réussi à obtenir Ankara Citadel, son pouvoir ne comboterait pas avec AC pour payer un Club Zombie, par exemple : d'une part, le le coût du Club Zombie n'est pas exprimé en blood, d'autre part ce n'est pas Zelios qui joue le CZ. [LSJ 20081203]

Vous payez complètement le coût en blood ou pas du tout. [LSJ 20091118]

Zhenga

Si elle utilise son pouvoir sur X Swarm, ces X Swarm vont sur Zhenga. Les Swarms supplémentaires ne sont pas "played" et donc leurs coûts ne seraient pas affectés par Ankara (en admettant qu'elle se soit débrouillée pour récupérer Ankara). edit/reversal du 29/8/7 : a priori ces coûts sont affectés par Ankara, depuis le RTR du 7/7/7 29/11/5

Charisma ne s'applique pas aux X alliés additionnels. Zhenga peut brûler plus de blood que vous n'avez d'alliés/retainers en main. Si elle recrute plusieurs Bimas, vous posez tous les Bimas, les remplacez, ensuite posez une discipline, remplacez, posez une 2ème discipline sur le 2ème Bima etc. 19/6/6

Si elle a Vicissitude et recrute une Corrupt Construction tout en annonçant X = 6 et que des CC en main (et en remplaçant la CC par une autre CC), elle devra, à la résolution de l'action non bloquée, pour chaque CC en main, choisir entre la cramer pour booster une CC ou pour recruter une CC supplémentaire, et ce avant de remplacer les CC. Bref elle pourrait se retrouver avec 7 CC sur la table, dont 6 à 1 life et 1 à 2 life, ou une seule CC avec 8 life, ou un mix des 2 ; mais ce choix doit être fait avant de remplacer les cartes à la résolution de l'action (en somme, ça combote pas terrible pour mettre d'un coup 7 CC avec 8 life chacune). LSJ 20070707

Vous ne déclarez pas quels sont les X alliés/retainers au moment d'annoncer votre action. [LSJ 20080401] Elle ne bénéficiera pas de la réduction de coût de Jack of Both Sides sur les X alliés/retainers. JoBS n'étant pas une action de "recruit", elle ne bénéficierait pas non plus de l'effet d'untap d'un Nocturn figurant parmi les X, par exemple (ni de la levée de restriction sur la NRA du Nocturn). [LSJ 20080401]

Idem avec Summoning : aucun bonus apporté par un Nocturn figurant parmi les X alliés/retainers. Si The Summoning est joué sur un Nocturn (çad un Nocturn qui fait précisément l'objet du TS et non un éventuel Nocturn parmi les X), le coût du prochain The Summoning est augmenté d'un blood. [LSJ 20080401]

Dans un scénario où elle a des Orun (genre 3) et fourre dans les X des Shades (requiert obtenebration, coûte 2 blood) et autres joyeusetés coûtant 1 blood et requérant une discipline (genre des Masquers qui coûtent 2 blood), elle brûle ses X blood, puis joue High Orun, auquel cas l'effet de réduction de coût de HO s'applique à tous les gus sus-cités (donc les Shades gratos, les Masquers pour 1 blood etc.). [LSJ 20080401]

Les alliés/retainers obtenus par son pouvoir ne tombent pas sous la coupe de la NRA : si elle emploie un Raven Spy et active son pouvoir sur un autre allié/retainer, puis se détape, elle peut recruter/employer un autre allié/retainer tout en utilisant son pouvoir sur un Raven Spy. [LSJ 20100604]

Zip Gun

Depuis SW, ne peut être utilisé avec des munitions / ammo ; n'est une arme que lorsqu'il est en jeu. CTM Ninja erratum du texte en ligne : le porteur ne prend le dégât du ZG que s'il strike avec. S'il utilise la manoeuvre du ZG et que l'opposant revient à close puis joue Immortal Grapple, le porteur ne peut plus striker avec le flingue et ne prendra pas le dégât de ce dernier. Si vous déclarez un strike du ZG et que le flingue est volé/détruit en 1st strike, vous ne prenez pas non plus le dégât. [LSJ 20100310] Ceci implique un REVERSAL de

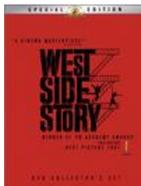
Si le porteur s'en sert pour manoeuvrer, il se prendra 1 dégât à la résolution du strike, même si le flingue est détruit en first strike. [LSJ 20050123]

Si, dans le même combat, le ZG est utilisé puis volé puis utilisé par son nouveau porteur, ce dernier se prendra le dégât collatéral. Si le 1er porteur, dans le même combat, le vole à son tour puis l'utilise de nouveau, il ne prendra pas le dégât collatéral. 7/12/6

Zombie

Cf. Wolf Companion. [TOM 19951216]

West Séide Story



Ceci est la version 1.6 de WSS au 12/8/10.

Précédentes versions :

WSS 1.5 (MAJ 26 août 2009)
WSS 1.4 (MAJ 17 mai 2009)
WSS 1.3 (MAJ 28 septembre 2008)
WSS 1.2 (MAJ 5 septembre 2007)

Pour la petite histoire, comme pour le Burden of Competence et l'Art de Combat, une partie des contributions en questions proviennent des diverses mises à jour sur le site de WW, sur le forum [rec.games.trading-cards.jyhad](http://www.veknfrance.com/forum/viewforum.php?f=5) ainsi que sur <http://www.veknfrance.com/forum/viewforum.php?f=5>

L'ensemble est en principe à jour, post-Http. Comme d'hab', commentaires et suggestions constructives bienvenues (<http://www.veknfrance.com/forum/viewtopic.php?t=16155>).

Liste des RTR :

RTR 9 septembre 2009
RTR 8 août 2008
RTR 7 juillet 2007
RTR 2 décembre 2004
RTR 1er mai 2004
RTR 19 mai 2003
RTR 1 mai 2002
RTR 11 juillet 2001
RTR 20 octobre 2000
RTR 6 décembre 1999
RTR 1er octobre 1999
RTR 7 juillet 1998
RTR 23 juin 1998
RTR 30 juin 1997
RTR 30 mai 1996
[RTR 19950905]

I/ Les différents types d'action

II/ Les différents stades de l'action

II-0/ Avant l'action

II-1/ Annonce de l'action

II-1-1/ Etablir les termes

II-1-2/ Phase "when announcing the action"

II-2/ Tentatives de block

II-2-1/ Actions dirigées et non dirigées

II-2-2/ Tentatives multiples de block

II-2-3/ Détail d'une tentative de block

1/ "Phase post-annonce, mais avant de donner l'opportunité de bloquer"

2/ "phase tentatives de block "

II-3/Résolution de l'action

II-3-1/ Tentative de block réussie

II-3-2/ Tentatives de block échouent

II-3-3/ Résolution et complications

1/ Actions successful, bloquée, ended et failed

2/ Action cancelled

3/ Action fizzle

II-4/ Post-résolution

II-5/ Entre 2 actions

II-6/ Fin de la minion phase

III/ Cas particuliers

III-1/ Le bleed

III-1-1/ Gérer les boost de bleed

III-1-2/ Gérer les déflexions

III-1-3/ Exemples

III-1-4/ Résoudre le bleed et gérer les effets exotiques (Edge, SM, Major Boon, Life Boon)

III-2/ Les actions politiques (political action)

III-2-1/ Les différentes phases

III-2-2/ Le référendum

III-2-3/ Abstention

III-2-4/ Sous-référendum Priscus

III-2-5/ Référenda automatiques

III-2-6/ Petits cas particuliers

III-3/ Actions mandatory

III-4/ Actions zarb

III-4-1/ Chasses alternatives

III-4-2/ Actions hors tour

III-4-3/ Spirit marionnette

III-4-4/ Effets steal blood/burn blood/move blood

III-4-5/ Actions à cibles multiples

IV/La NRA (No Repeat Action)

IV-1/ bleed

IV-2/ Action politique

IV-3/ Action permise par une carte en jeu
IV-4/ Action permise par une carte jouée
IV-5/ NRA et résolution de l'action
IV-6/ Actions insoumises à la NRA

V/ Points de règles utiles

V-1/Direct Intervention (DI) et autres card-cancellers
V-2/ Mask of 1000 Faces (M1KF)
V-3/ Morts simultanées
V-4/ Titres

V-4-1/ Titres uniques
V-4-2/ Titres dormants
V-4-3/ Ces sacrés Priscii / Priscus
V-4-4/ Titres et gains de capacité

V-5/ Changement de clan Vs progéniture Vs secte
V-6/ Alliés
V-7/ Mind Rape, Mind Numb et Sensory
V-8/ Mata Hari and co
V-9/ Equipements et retainers

V-9-1/ Equipements
V-9-2/ Retainers

V-10/ Leave torpor / Rescue from torpor / Diablerie

V-10-1/ Leave Torpor
V-10-2/ Rescue from torpor
V-10-3/ Action de diablerie

V-11/ Limbo
V-12/ Sectes
V-12-1/ Camarilla
V-12-2/ Sabbat
V-12-3/ Laibon
V-12-4/ Indépendant
V-12-5/ Secte par défaut et changement de secte

V-13/ Ce qui marche en torpeur
V-14/ Wake

VI/ UMID : Untap, Master, Influence, Discard

VI-1/ Untap phase

VI-1-1/ Expiration des effets "début de tour" indépendants de la hand size : Malkavia Dementia, Parmenides, succès d'une tentative de withdraw
VI-1-2/ Détermination de l'état de la table
VI-1-3/ Expiration des effets "début de tour" liés à la hand size
VI-1-4/ Untap "as normal" proprement dit (dégagement, détape etc.)

Untap as normal

Effets qui se déclenchent quand on passe de tapped à untapped

Coût de détape

VI-1-5/ Prise de contrôle de cartes résultant d'une contest remportée

VI-1-6/ Effets « during your untap »

Withdraw

Effets avec condition de déclenchement

VI-2/ Master Phase

VI-2-1/ Dépense de MPA

VI-2-2/ Effets utilisables pendant la master phase
VI-2-3/ Les master out-of-turn (OOT)
VI-2-4/ Les Trifle
VI-2-5/ Quelques exemples

Toreador Grand Ball

Secure Haven

VI-3/ Influence

VI-4/ Discard

VII/ Les p'tites questions des extensions

VII-1/ Bloodlines

VII-1-1/ Split discipline et multi-discipline

VII-1-2/ Burn option

VII-1-2/ Circle

VII-1-3/ Cold Iron Vulnerability

VII-1-4/ Flight

VII-1-5/ Infernal

VII-1-6/ Scarce

VII-1-7/ Sterile

VII-1-8/ Slave

VII-2/ Anarch

VII-2-1/ Anarch

VII-2-2/ Advancement / fusion / merge

VII-2-3/ Gangrels Indépendants

VII-2-4/ Trifle

VII-2-5/ Three-way

VII-3/ Black Hand

VII-4/ Gehenna

VII-5/ 10th anniversary set

VII-6/ Kindred Most Wanted

VII-6-1/ Red List et Trophy

VII-6-2/ Changement de règle sur les Infernal

VII-6-3/ Changement de règle sur la Blood Curse

VII-6-4/ Nouveau Clan : Abomination

VII-7/ Legacy of Blood

VII-7-1/ Nouvelle secte : Laibon

VII-7-2/ Nouveaux mots-clés : Reflex, Title

VII-7-3/ Errata LoB

VII-7-4/ Modif des règles sur un joueur ousté

VII-8/ Nights of Reckoning

VII-9/ 3rd Edition

VII-10/ Sword of Caine

VII-11/ Lords of the Night

VII-12/ Twilight Rebellion

VII-13/ Keepers of Tradition

VII-13-1/ Modif des règles sur les actions dirigées

VII-13-2/ Modif des règles sur les titres d'Inner Circle

VII-13-3/ Errata sur Madness Network

VII-14/ Ebony Kingdoms

VII-15/ Heirs to the Blood

VIII/ Les inclassables

VIII-1/ La mort

VIII-2/ Précisions sur les cartes jouées

VIII-2-1/ Annonces
VIII-2-2/ Coût
VIII-2-3/ Prérequis de clan/discipline/etc

VIII-3/ Dégât sur un vampire incontrôlé
VIII-4/ Contest
VIII-5/ Library / Hand / Ash heap
VIII-6/ Terminologie

VIII-6-1/ During X, do Y
VIII-6-2/ Same action

VIII-6-3/ Since your last turn
VIII-6-4/ « Tap to » Vs « Tap » et untapped vs untap
VIII-6-5/ « Take an action » , « attempt an action »

VIII-7/ La règle de priorité / sequencing rule

VIII-8/ Capacités déclenchées et capacités fournies par une carte en jeu

VIII-9/ Effets "tap and enter combat"

I/ Les différents types d'action

Il y a 3 catégories d'actions :

- celles qui nécessitent de jouer une carte : les cartes d'action (qui sont leur propre action, comme Tier of Souls), les cartes d'équipement, les cartes de retainers, les cartes d'alliés, les cartes d'action politique, les cartes de Power. Toutes ces cartes sont des cartes d'action.

- les actions qui sont permises par une carte en jeu : appeler le vote pour brûler Anarch Revolt, brûler un Path, brûler un Pulled Fangs.

- les actions qui ne nécessitent aucune carte en jeu (des cardless actions): bleeder, chasser, sortir de torpeur, passer anarch, secourir qqn de torpeur, diablerie, s'équiper sur un autre minion (il y a bien sûr des cartes « en jeu », étant donné par exemple qu'un vampire qui bleede est un vampire, donc une carte, qui est en jeu, mais pas au sens d'une « cardless action »).

La 1ère catégorie d'action fait intervenir une « phase » supplémentaire dans sa résolution (opportunité de jouer Direct Intervention, Rewind Time).

La 3ème n'est pas soumise à la NRA (hormis le bleed), voir plus loin.

II/ Les différents stades de l'action

II-0/ Avant l'action

On n'est jamais obligé de « sauter » de sa master phase à sa 1ère action, tout comme on n'est pas obligé de sauter d'une action à l'autre, même si ces 2 actions sont mandatory (voir plus loin). On a toujours l'opportunité d'appliquer divers effets, comme gagner du blood avec Blood Tears of Kephran ou se détapé avec Rutor's Hand. Mais l'effet le plus important est celui de Heidelberg Castle, Germany.

HC peut être utilisé n'importe quand, pendant son tour ou celui des autres (untap, master, influence compris), sauf pendant une action. On peut l'utiliser avant la 1ère action, entre 2 actions, après la dernière action. Les complications arrivent quand on l'utilise pendant le tour des autres : disons que c'est la minion phase de A et que B contrôle HC. B a l'opportunité d'utiliser HC avant la 1ère action de A : cela signifie qu'avant sa 1ère action, quelle qu'elle soit, A doit demander à B si ce dernier utilise HC. Si la réponse est oui, il l'utilise avant toute action. Si la réponse est non, il ne l'utilise pas et ne peut plus l'utiliser avant la 1ère action. Dans la même veine, une fois la 1ère action terminée, A doit demander à B si ce dernier utilise HC, etc.

II-1/ Annonce de l'action

Pour entreprendre une action, le minion doit être détapé, sauf exception explicitement mentionnée sur la carte (Force of Will). Entreprendre l'action engage le minion, sous réserve que son action ne soit pas annulée (voir « VIII-2/ Précisions sur les cartes jouées »). Une action ne peut être déclarée si l'acting ne peut en payer le coût ou s'il n'existe pas de cible légale (on ne peut appeler de Parity Shift si on a plus de pool que les autres, Nehsi ne peut appeler Free State Rants s'il est le seul vampire en jeu, on ne peut déclarer un Bum's Rush sur un vampire qui a un Secure Haven même si cela nous arrangerait bien ne serait-ce que pour taper son vampire)

II-1-1/ Etablir les termes

On commence donc ici...Si l'action nécessite de jouer une carte, on annonce la cible s'il y en a une, on définit maintenant ce qui doit être défini : cela va du vampire à cogner pour un Bum's Rush au nombre de points de sang à déplacer pour une Rave ; la grande exception étant bien sûr les cartes d'action politique (voir plus loin ; on peut discuter des termes du vote lors de cette étape, mais sans que cela n'engage à quoi que ce soit). Voir aussi "VIII-2/ Précisions sur les cartes jouées"

Edit/reversal 27/3/7 : concernant les 3rd Trad : progeny ou les Creation Rites, on n'annonce pas/plus combien de blood on donnera au bébé vampire lors de l'annonce. Cette décision est prise lors de la résolution de l'action. Sur une Rave, en revanche, on déclare le blood/matras etc. lorsque l'on joue Rave. Cela dit, si vous avez moins de blood lors de la résolution de Rave (genre paiement d'1 blood pour 1 forgotten labyrinth), vous déplacez ce que vous pouvez, l'action ne fizzle pas.

Pour un Blessing of the Name, on déclare quels minions seront détapés lorsque l'on joue la carte.

Edit/reversal 28/9/8 : retrait de "Tout n'est pas clair à 100%, mais visiblement lorsqu'une carte mentionne :
"put this card in play. do blabla" -> on choisit à la résolution
"put this card in play and do blabla" -> on choisit à l'annonce de l'action
"do blabla" -> on choisit à l'annonce de l'action (sauf referendum, bien sûr)"

Pour Eternal Mask, on n'annonce combien de blood on déplacera qu'à la résolution.

Le fil conducteur pour relier ces rulings, visiblement, est la notion d'existence de la cible. Pour Rave et Blessing of the Name, les cibles existent au moment de l'annonce, donc tout peut être défini. Pour 3rd Trad, Creation Rites, Eternal Mask, le vampire à créer/rameuter n'existe pas au moment de l'annonce (il n'existera que lors de la résolution), donc ne constitue pas une cible, du coup on n'annonce pas combien de blood on lui donnera - on attend pour cela la résolution.

Quelle importance? au cas où l'acting a peu de blood et devrait payer un Forgotten Labyrinth ou un Elder Impersonation.

Si des éléments doivent être annoncés au moment où on joue la carte (Bum's Rush donc, Rave, Blessing of the Name), on annonce avant de remplacer la carte.

On ne peut pas jouer de carte d'action si on ne peut la payer, même si on pense être à même plus tard de pouvoir la payer (par ex avec des Blood Tears of Kephra) et même si on ne paye pas tout de suite le coût. Il y a des exceptions exotiques, qui sont sur la sellette de la RT (voir VIII-2-2/ Coût et le passage sur Baldesar). On rappelle que le coût d'une action n'est payée que si cette dernière est non bloquée. Certains joueurs déplacent d'emblée le blood d'un Govern the Unaligned sur la carte : cela part sans doute d'une louable intention, histoire de ne pas oublier de payer, mais cela peut entraîner une confusion sur le nombre de blood effectivement présents sur l'acting, ce qui peut perturber les comptes d'un bloqueur qui calcule s'il peut oui ou non le défoncer. Une fois cette annonce faite on donne aux autres joueurs l'opportunité de jouer Direct Intervention ou Rewind Time. S'il y a besoin d'un ordre, on va dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du contrôleur de l'acting. Puis on remplace la carte.

Si l'action ne nécessite pas de jouer une carte, on annonce tous les termes en respectant les critères de coût, comme expliqué dans le paragraphe précédent. Quand on sort un vampire de torpeur, on annonce comment sera réparti le coût (je paye, tu payes, 1 chacun). On ne peut changer d'avis même s'il arrive une couille entretemps (genre un vampire avec 2 blood annonce qu'il payera 2 alors qu'il devra payer 1 blood pour jouer un Forgotten Labyrinth pas prévu).

Ajout 10/8/7 : parmi les éléments à déclarer, cela inclut bien sûr « en simple » ou « en sup » pour une discipline. Notez que si la carte est à mettre en jeu (comme un Raven Spy), le niveau de discipline est fixé à ce stade et la carte s'en souviendra aussi longtemps qu'elle sera en jeu, quoi qu'il arrive. Si Anastasia Grey tope un inf. Raven Spy, ce dernier aura 1 life même si Anastasia apprend sup. Animalism par la suite. Si Stick tope un sup. Raven Spy et que ledit piaf file à la défausse en raison de Weather Control+Mariel, Lady Thunder, il « oubliera » qu'il était venu en sup (c'est moins important vu que les retainers revenant en jeu via des moyens exotiques comme Compel the Spirit arrivent de toute façon par défaut en inf, voir plus loin).

II-1-2/ Phase "when announcing the action"

On arrive dans la « phase » « when announcing the action ». Seules les cartes mentionnant explicitement « only usable when the action is announced » peuvent être jouées : Seduction, Sleeping Mind, Neutral Guard. C'est aussi ici qu'intervient l'effet « niké Chas » de Chas. On ne peut pas jouer d'autre carte pendant cette phase, c.a.d jouer un Conditioning en espérant piocher une Seduction. En revanche, si vous jouez Sleeping Mind et la remplacez par Seduction, vous pouvez encore jouer Seduction. Vous avez également le droit d'utiliser des effets de pioche (Barren, Dreams of the Sphinx) dans l'espoir de piocher une Seduction.

II-2/ Tentatives de block

Avant de résoudre l'action, on doit donc gérer les tentatives de block.

Qui peut bloquer ? La première chose à déterminer est si l'action est dirigée (directed) ou non (undirected).

II-2-1/ Actions dirigées et non dirigées

Si l'action est undirected, votre proie a une opportunité de bloquer. Ensuite votre prédateur a une opportunité de bloquer. Ensuite, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, Eagle Sight, Anneke ou Falcon's Eye permettent à n'importe qui d'autre de bloquer.

Si l'action est directed, le gus qui contrôle la cible de votre action a une opportunité de bloquer. Ensuite, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, Eagle Sight ou Falcon's Eye ou Anneke permettent à n'importe qui d'autre de bloquer.

Pour savoir si une action est dirigée ou non, il faut déterminer le contrôleur de la cible de l'action. Si la cible et l'acting ont le même contrôleur, l'action est undirected. Si le contrôleur de la cible et le contrôleur de l'acting sont deux joueurs différents, l'action est dirigée. Si l'action a plusieurs cibles, dont les contrôleurs sont différents (Mehemet ali batin), l'action est (edit 26/8/9) dirigée, depuis KoT (voir III-4-5/ Actions à cibles multiples). Dans tous les cas, peu importe la présence d'un (D) sur la carte. Le signe (D) n'a aucune valeur légale, il s'agit juste d'un rappel disant que telle action est typiquement dirigée, mais seulement typiquement. Une action peut être undirected malgré la présence de ce signe, alors autant lui tordre le cou et se poser plutôt la question « qui contrôle la cible ? ». Par exemple, si votre vampire joue un Arson sur votre propre location, l'action est undirected. Une autre façon de voir les choses : si vous faites une action « chez vous », l'action est undirected. Si elle est « chez qqn d'autre », elle est directed. Une action politique est toujours undirected. Les intellectuels vous diront que faire un Arson chez soi n'a aucun intérêt, mais il faut toujours considérer les besoins de recyclage de carte (vous voulez vous débarrasser d'un Arson et il n'y a pas d'autre location en jeu), ou encore vous avez joué un Delaying Tactics sur un Disputed Territory mais savez que vous allez perdre votre location ; par ailleurs, il peut arriver que le cas de figure se présente pour d'autres cartes, par exemple brûler son propre Smiling Jack si on tombe trop bas en pool.

N'oubliez pas :

-par défaut, le **contrôleur d'une minion card** est le contrôleur du minion sur qui la minion card est posée (ça ne veut pas dire que toutes les minion card sont posées sur un minion). Ainsi, si vous jouez un Disarm ou un Pulled Fangs sur un vampire à l'autre bout de la table, c'est l'autre joueur qui deviendra le contrôleur du Disarm/PF, même si vous êtes le propriétaire de cette carte. Si la minion card n'est posée sur aucun minion (ex : mettre en jeu une 1ère Trad, un Meddling of Semsith), celui qui l'a mise en jeu en est le contrôleur.

-En revanche, le **contrôleur d'une Master card** est par défaut celui qui l'a jouée.

-**on ne contrôle pas sa discard** : une action qui cible toute discard est undirected.

-**Une action qui cible la main/région incontrôlée/library** est directed si les contrôleurs sont différents, undirected sinon.

Ajout 26/8/9 : le contrôleur d'une carte minion placée sur une location est le contrôleur de la location, par extension de la règle usuelle sur le contrôle d'une carte minion placée sur un minion. [LSJ 17/6/2009](#)

Ajout 17/5/9 : certaines cartes stipulent "against you", avec plus ou moins de bonheur dans l'homogénéité des textes. « directed against you » signifie "dirigé contre vous", ce qui englobe "qui cible votre pool ou qui cible une carte que vous contrôlez, qui peut être un minion, une master, une minion card, un Event etc." [[LSJ 20083009](#)] D'autres cartes mentionnent « directed at you », ce qui est exactement la même chose. Parmi toutes ces cartes, certaines ont un texte supplémentaire du style « or against something you control », comme Forced Vigilance ou Black Sunrise. Ce texte n'est qu'un reminder text – il n'est là qu'à titre de rappel . Cela part d'une bonne intention mais induit parfois les joueurs en erreur, vu que certaines cartes le mentionnent, d'autres non. Dès lors qu'un autre joueur entreprend une action qui cible quelque chose que vous contrôlez, elle est dirigée contre vous, point barre. « at you / against you / against something you control » = même combat, c'est dirigé contre vous.

Tout ceci a une importance non seulement pour savoir si l'action est dirigée ou non, mais également pour savoir si telle carte est retirée de la partie (edit du 10/8/7) si son propriétaire est ousté : si A joue un Pulled Fangs/Derange/Disarm sur le vampire contrôlé par B, le PF/D/D reste même si A est ousté. En revanche, si A joue une master discipline sur un vampire contrôlé par B, la master discipline est retirée de la partie si A est ousté (important pour les Obedience, Protect thine Own et compagne).

Exemples pratiques :

Vous êtes le joueur A. Le joueur B a un vampire avec Pulled Fangs, Disarm, Lunatic Eruption. Si vos vampires font une action pour brûler l'une ou l'autre de ces cartes, l'action est dirigée et seul B (hormis exception Eagle sight blabla) peut bloquer. Si c'est un vampire de B qui fait l'action, l'action devient undirected.

Admettons qu'un joueur C ait collé un Haven Uncovered sur le malheureux vampire. Si ce vampire tente d'enlever le HU, seul C peut bloquer car c'est lui le contrôleur du HU.

Si un joueur D colle une Pentex Subversion, seul ce dernier pourra bloquer si des vampires de A, B, ou C tenteront de le brûler.

En revanche, appeler le vote pour brûler une Anarch Revolt est undirected, même si la proie ou le pred ne contrôlent pas l'AR. Idem un Protect thine Own est undirected, même si le seul joueur qui contrôle un non-camarilla n'est ni la proie, ni le pred. A vrai dire, toutes les actions politiques sont undirected.

Ajout 10/8/7 : si vous avez un Sabbat Inquisitor et que vous cramez votre propre crypte, vu que vous contrôlez cette crypte, alors l'action est non dirigée (et pourrait bénéficier de Creepshow Casino, par exemple).

Si vous jouez Renewed Vigor sur un de vos vampires, l'action est non dirigée. Si vous jouez RV sur un vampire contrôlé par un autre joueur, l'action est dirigée vers ce dernier. [9/7/3](#)

Un Event est contrôlé par celui qui l'a mis en jeu. Si vous jouez un Black Hand Ritual sur un Event mis en jeu par quelqu'un d'autre, l'action est dirigée vers ce dernier. Si vous jouez BHR sur un de vos propres Events, l'action est undirected.

Vous jouez une Society of Leopold sur un gus de votre proie. Celle-ci la refile à un vamp de votre pred : la cible de l'action est ledit vamp du pred, donc l'action est dirigée contre lui. Mais cela ne change rien à l'identité du contrôleur de la SoL elle-même : si votre préd vous tue, la SoL est retirée de la partie car c'est quand même vous qui la contrôlez.

Ajout 17/5/9 : comme indiqué dans la section VII-13/ « KoT », un changement de règle a affecté les actions dirigées. Cela ne concerne essentiellement que les actions à cibles multiples dont les contrôleurs sont différents, qui étaient précédemment (pré-KoT) non dirigées. Cela inclut Wave of Insanity, Mehemet of the Ahl-i-Batin, par exemple.

Pour le reste, visiblement, rien ne change. Comme avant, les actions politiques demeurent non dirigées. Ceci est valable pour toute action politique, ce qui comprend comme toujours Banishment, mais aussi le spécial de Bernard, the Scourge. Voir la section III-4-5 / « action à cibles multiples » pour plus de détails.

II-2-2/ Tentatives multiples de block

Avant de s'attaquer au nœud du problème, rappelons qu'un tas de gens peuvent bloquer, dès lors qu'Auspex sup ou Spiritus ou Anneke sont présents sur la table. Cette situation, connue sous le nom de "poussez pas, derrière", doit être gérée convenablement en termes de déclaration et surtout de renoncement au block.

Exemples pratiques de demande de block :

Imaginons une table avec A qui bleede B qui bleede C qui bleede D qui bleede E. Appelons ces joueurs Alain, Blandine, Christophe, Daniel et Emmanuel.

A appelle un vote. Il demande :

(à Blandine) : tu bloques ?

(Blandine) : non.

(A Emmanuel) : tu bloques ?

(Emmanuel) : non.

(A Christophe) : tu bloques avec Eagle Sight ou Falcon's Eye ou Anneke?

(Christophe) : non.

(A Daniel) : tu bloques avec Eagle Sight ou Falcon's Eye ou Anneke ?

(Daniel) : non.

A ce stade, plus personne ne peut bloquer.

II-2-3/ Détail d'une tentative de block

Une fois qu'on sait qui peut bloquer, on résout une éventuelle tentative de block.

Pour bloquer, il faut :

1/ Pour une action non dirigée, être la proie ou le prédateur.

Pour une action dirigée, seuls les minions du joueur ciblé par l'action peuvent bloquer.

Cas de figure classiques :

-un vampire d'Alain appelle un vote. Christophe (qui n'est ni proie ni pred d'Alain) a un Prince tapé, une 2nd Trad et un Eagle Sight en main. Il voudrait bloquer avec son Prince tapé. Mais pour avoir le droit de bloquer, il doit jouer d'abord Eagle Sight, donc être détapé, alors il joue une 2nd Trad. Le problème, c'est que 2nd Trad s'accompagne d'une tentative de block, illégale puisque Christophe n'est ni proie ni prédateur d'Alain. Et comme son prince est tapé, il ne peut jouer Eagle Sight sup. Bref, on ne peut faire 2nd Trad+ES dans ce cas de figure : d'abord Wake, ensuite ES sup, ensuite éventuellement 2nd Trad.

-un vampire d'Alain va chercher un vampire de Christophe en torpeur : l'action est dirigée vers Christophe. Daniel, furieux, fait mine de sortir sa batte de base-ball et veut bloquer, mais il lui faudrait Eagle Sight ou Falcon Eye ou Anneke, car il n'est pas ciblé par l'action.

-un vampire d'Alain va cramer un Lunatic Eruption posé sur un vampire de Blandine par un vampire de Christophe. Comme cela a été vu plus haut (il y a sûrement un moyen de mieux présenter tout ça mais je commence à en avoir ma claque), même si Christophe a joué le LE, c'est Blandine qui le contrôle, donc seul Blandine peut bloquer. Ça arrange Blandine mais pas Christophe, qui aura besoin d'Eagle Sight/Falcon Eye/Anneke pour bloquer. Idem avec Pulled Fangs, Disarm.

2/ Etre détapé ou sous l'effet d'un Wake/Forced Awakening/On the Qui Vive.

3/ avoir au moins autant d'intercept que l'acting a de stealth, ces 2 valeurs étant par défaut à zéro. Le stealth comme l'intercept peuvent prendre des valeurs négatives (on peut jouer un call of the hungry dead pour qu'un vampire tombe à -1 intercept). Certaines actions sont à +1 stealth : chasser, sortir un de ses vampires en torpeur, diaboliser un de ses vampires, appeler un vote, s'équiper, passer un coup de fil à un retainer, recruter un allié. Notez que certaines cartes utilisent des termes comme « equip at +1 stealth », « recruté » etc. Cela ne veut pas dire qu'une action d'équipement via Vast Wealth est à +2 stealth.

4/ Ne pas subir de restrictions, ces dernières prévalant sur d'éventuels bonus. Exemple de restriction classique : une action en Daring the Dawn. Anneke ne pourrait bloquer une telle action, par exemple. Un vampire sous l'influence d'une incriminating videotape ne pourrait non plus jouer Eagle Sight pour tenter de bloquer le possesseur de la videotape.

Ensuite on applique la procédure en suivant diverses "phases" :

1/ "Phase post-annonce, mais avant de donner l'opportunité de bloquer"

L'acting peut jouer Daring the Dawn, Conditioning...Qqn d'autre pourrait jouer Draba, Telepathic Counter, Deflection, selon la nature de l'action. Comme toujours, l'acting annonce s'il joue quoi que ce soit, ensuite il passe la main :

-si l'action est dirigée, au joueur ciblé par l'action, puis aux autres joueurs dans l'ordre des aiguilles d'une montre en partant de l'acting.

-si l'action est non dirigée, à sa proie, puis prédateur, puis aux autres dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de l'acting.

Si l'acting ne joue rien à ce stade et que personne d'autre ne joue rien non plus, l'acting ne peut plus jouer quoi que ce soit et doit se rendre à la "phase" suivante.

Le fait de jouer des effets pendant cette "phase" a son importance, comme on peut le voir en comparant les cas de figure suivants :

-Un vampire d'Alain bleede comme un goret. Il demande si Blandine bloque (autrement dit, il passe à la "phase" 2) : son seul vampire, un prince tapé, tente de bloquer avec 2nd Trad. Alain joue un Daring the Dawn, la tentative de block échoue.

-Un vampire d'Alain bleede comme une truie. Avant qu'il demande si Blandine bloque, il joue Daring the Dawn. Le prince tapé de Blandine ne peut jouer 2nd Trad pour tenter de bloquer, ce qui peut perturber une éventuelle déflexion.

2/ "phase tentatives de block "

Un vampire A d'Alain fait une action, un vampire B de Blandine tente de bloquer. A peut jouer du stealth, B de l'intercept...sachant qu'on ne peut gagner du stealth/intercept que si on en a besoin (et sans oublier que les stealth/intercept permanents sont comptés dans le lot ; on ne peut pas « ignorer » qu'on a un Raven Spy même si cela nous arrangerait de se débarrasser de qqes cartes de tercept).

A noter : ne pas confondre « on ne peut pas augmenter son stealth ou son intercept si on n'en a pas besoin » et « rendre l'action imblocable ». Ceci signifie que vous pouvez jouer un Daring the Dawn même si personne n'essaie de bloquer, vous pouvez d'ailleurs le jouer avant de donner l'opportunité de bloquer (ce qui empêche un Prince de jouer 2nd Trad). Par ailleurs, ne pas confondre « augmenter son stealth » et « diminuer l'intercept du minion qui tente de bloquer » : si A fait une action, B tente de bloquer, A ajoute du stealth (edit 26/8/9 pour clarifier), A peut quand même jouer un inf. Call of the Hungry Dead dans la foulée même s'il n'a a priori pas besoin de diminuer le tercept de B. Notez que ceci est valable à condition de jouer CoTHD effectivement dans la foulée du stealth, autrement dit avant d'être certain que le stealth seul suffirait à faire passer l'action. Si A se contente d'ajouter du stealth et qu'Alain passe la main, puis que Blandine renonce au block, A ne pourrait plus jouer le CoTHD.

Petit rappel : les actions modifier et reaction sont payés quand ils sont joués. A peut ici également jouer un Conditioning s'il le souhaite (soit pour inciter B à bloquer s'il veut entrer en combat, soit dans l'espoir de piocher du stealth)

Ajout 10/8/7 : rappelons que l'acting a priorité pour jouer/utiliser des effets : si l'acting, pour une raison quelconque, annonce une action à +1 stealth et qu'un gus annonce une tentative de block (pour l'instant à zéro intercept), le contrôleur de l'acting peut très bien lui donner +1 intercept via un WMRH Talk Radio si ça lui chante, avant que le contrôleur du minion tentant de bloquer n'ait l'opportunité de jouer/utiliser quoi que ce soit. 14/4/5

De même, si l'acting ajoute +1 stealth à une action à zéro stealth après qu'un minion avec zéro intercept ait tenté de bloquer, le contrôleur de l'acting peut, dans la foulée (donc sans pouvoir déterminer si la tentative de block échoue du fait du stealth), jouer un block denial (sup. Elder Impersonation, sup. Call the Hungry Dead par ex) si cela l'arrange : genre il est quasi sûr que le minion ne pourra de toute façon pas bloquer, mais il veut se débarrasser de sa carte de block denial. Bien entendu, il ne peut le faire que s'il le joue effectivement dans la foulée, sans avoir cédé la priorité : dans le cas contraire, si le minion renonce à sa tentative de block, la condition pour jouer un block denial n'est plus validée.

Rappel sur les action modifier/reaction : ils sont effectifs pendant toute la durée de l'action. Ceci a une importance dans les cas de figure suivants :

-Si A bleede et que B (tapé) joue Wake puis bloque, puis A joue sup. Mirror Image : B est toujours sous l'effet du Wake, donc il peut encore bloquer.

-Si A bleede et que B (tapé) joue Wake puis bloque, puis A joue sup. Form of Mist : B est toujours sous l'effet du Wake, donc il peut encore bloquer à condition de gagner de l'intercept ; mais il a le droit de jouer un Spirit's Touch tout en étant tapé grâce à la persistance de l'effet du Wake.

-Si A appelle un Kine et que B (tapé) joue Wake puis tente de bloquer avec Spirit's Touch, puis A joue Lost in Crowds : le block échoue. Mais pendant le référendum, B pourrait jouer un Delaying Tactics (s'il lui reste 1 blood).

-Si A appelle un Kine et que B (tapé) joue Forced Awakening puis tente de bloquer avec Spirit's Touch, puis A joue

Lost in Crowds : le block échoue. B perd 1 blood à cause du FA, avant que le référendum ne commence. Mais pendant le référendum, B pourrait jouer un Delaying Tactics (s'il lui reste 1 blood, ce qui est un peu plus tendu que dans le cas précédent avec Wake). Rappelons au passage qu'un FA joué pendant le référendum ferait perdre 1 blood immédiatement, ce qui empêcherait de jouer Delaying Tactics si le vampire n'avait qu'un blood avant de jouer FA.

Ajout 10/8/7 : si un minion a tenté de bloquer mais a échoué (genre il manque de tercept), il peut retenter de bloquer (par exemple, un autre tente de bloquer avec une 2nd Trad puis échoue faute de tercept, le premier pourrait jouer à son tour une 2nd Trad). Notez que c'est pour cette raison que les cartes classiques de "block denial", comme Call of the Hungry Dead ou Elder Impersonation, stipulent "that minion cannot attempt to block this action again".

Ajout 10/4/8 : la tentative de block n'échoue que si la totalité des joueurs présents décline de modifier les valeurs de stealth et/ou d'intercept. Par exemple :

A bleed 0 stealth, B tente de bloquer, A ajoute 1 stealth :

B ne peut déclarer que la tentative de block ait échoué si quelqu'un souhaite utiliser/jouer un effet cross-table (Maris Streck, Draba etc.), que cela l'arrange ou non. [LSJ 20071123]

Ajout 10/4/8 Une fois qu'un minion a déclaré une tentative de block, on ne peut changer de minion (pour tenter de bloquer) tant que son intercept est au moins égal au stealth de l'acting. Par exemple : A bleed, B tente de bloquer, A joue du stealth, le contrôleur de B l'annule avec Direct Intervention : B parvient toujours à tenter de bloquer, donc son contrôleur ne peut pas encore tenter de bloquer avec un autre (même si cela l'arrangerait, parce qu'il a remplacé la Direct par une carte qui se marierait bien avec un autre minion). [LSJ 20080226]

Ajout 17/5/9 : de même, si le minion qui tente de bloquer est en train de réussir, il ne peut jouer d'effets qui équivalraient à déclarer une nouvelle tentative de block. Exemple : A bleede à 1 stealth (il a Erebus Mask), B tente de bloquer, joue sup. Cat's Guidance et top deck un Eagle Sight ou un Falcon's Eye. B ne peut jouer ni sup. ES ni sup. FE (histoire de cycler), puisque sa tentative de block est actuellement en train de réussir (indépendamment de ce que A soit OK ou non pour aider B à cycler). Dans ce cas de figure, si personne ne joue rien d'autre, on passe au combat résultant du block. [PM 19/1/9]

Ajout 17/5/9 : que se passe t-il si quelqu'un meurt au beau milieu des tentatives de block ? Prenons le cas d'une action non dirigée d'Alain (toujours avec le toutim Alain -> Blandine -> Christophe -> Daniel -> Emmanuel), avec Blandine qui est à 1 pool.

Cas 1 : Blandine se tue avec Special Report. Elle a généré une tentative de block et meurt dans la foulée. Christophe est la nouvelle proie et peut tenter de bloquer.

Cas 2 : Blandine décline le block. Emmanuel tente de bloquer, Blandine joue une Direct et cane. Emmanuel décline le block. Bon. On se calme, on respire. Il se trouve que Christophe et Daniel ont formellement chacun une fenêtre de timing différente dans laquelle ils pourraient a priori tenter de bloquer. Christophe peut s'y engouffrer et comme il est devenu la nouvelle proie, il peut tenter de bloquer selon les règles habituelles, sans devoir craquer d'Eagle Sight ou autre. Le fait que l'ancienne proie (Blandine) ait décliné n'a aucune incidence : ce qui compte est que Christophe n'ait pas encore décliné de bloquer. Le fait qu'il soit devenu la nouvelle proie lui donne l'éligibilité classique au block, donc nul besoin d'utiliser un ES. En revanche, Daniel devrait jouer ES pour tenter de bloquer, bien entendu (comme d'hab).

Cas 3 : Blandine décline le block. Idem Emmanuel. Idem Christophe. Daniel joue Eagle Sight mais Blandine le Direct et cane. Christophe est devenu la nouvelle proie mais a déjà décliné le block, par conséquent il ne peut bloquer. Le fait d'être devenu la proie d'une action non dirigée ne lui donne pas de nouvelle opportunité pour tenter de bloquer. [LSJ 20061031]

Ajout 12/8/10 : lorsque l'acting demande si la cible (genre la proie lors d'un bleed) bloque, cela revient à dire qu'il passe la main. Si la proie décline le block, cela revient à dire qu'elle passe la main également. L'acting ne récupère pas la main pour autant : il faut d'abord que les autres joueurs passent (en l'occurrence typiquement qu'ils déclinent le block) avant que l'acting ne puisse faire quoi que ce soit. [LSJ 20100727]

Par exemple, Alain bleede, demande à Blandine si elle bloque ; Blandine répond "non". Alain et Blandine ont passé. Alain pressent subitement que Christophe va jouer un Eagle Sight sur un vamp de capa 5, or Alain n'a pas d'Approximation of Loyalty. Alain aimerait bien jouer un Conditioning, là, maintenant tout de suite, dans l'espoir de top decker une Approx. Mais Alain a passé et il ne lui reste plus qu'à croiser les doigts pour que Christophe n'ait pas d'Eagle Sight.

II-3/Résolution de l'action

II-3-1/ Tentative de block réussie

Si le block réussit...c'est la case combat (sauf Change of Target, Obedience etc.). L'action est résolue puisqu'elle est bloquée. L'effet de Faceless Night sup. s'applique ici, avant le combat (important au cas où d'autres vampire auraient tenté de bloquer avant que le dernier ne parvienne à bloquer : ils seraient tapés, ce qui empêcherait un Hidden Lurker, par exemple). Ajout 10/8/7 : important également en cas d'effet "je continue l'action", façon Form of Mist : si A bleede, B tente de bloquer, A joue sup. Faceless Night puis sup. Elder Impersonation, C parvient à bloquer, combat : B est tapé avant le combat entre A et C. Ensuite A joue sup. Form of Mist : ben B est tapé, ce qui compromet une

nouvelle tentative de block.

Ajout 5/9/4 Souvenez-vous qu'un block réussi tape le bloqueur, sauf mention explicitement contraire (Justine, Elder of Dallas, Elysium: Sforzesco Castle, Obedience, Atonement). Ceci demeure valable quand on bloque une action "leave torpor" (avec ou sans diablerie) ou quand Millicent Smith est en jeu.

II-3-2/ Tentatives de blocks échouent

Les blocks, tous les blocks, même celui d'Anneke, échouent. Cela signifie que Blandine « décline de bloquer » (décliner signifiant soit qu'elle n'a pas envie de bloquer, soit qu'elle n'y parvient pas). L'action est non bloquée : l'acting doit payer le coût de l'action. Edit 10/8/7 : l'acting a l'opportunité de jouer/utiliser divers effets s'il le souhaite, après que les blocks soient déclinés et avant d'atteindre la résolution de l'action (genre utiliser un Corporal Reservoir avant la résolution d'un Descent into Darkness). S'il le peut, l'action est une "successful action" *et* on applique ses effets (avec un bémol pour le bleed, voir plus loin) : on entre dans la phase de référendum pour une action politique, on entre en combat avec une manœuvre pour un Bum's...Edit 5/9/4 Après avoir payé l'action, si celle-ci est une action pour entrer en combat, l'opportunité de jouer Obedience est donnée (cf. Art de Combat). Ensuite l'effet de Faceless Night prend effet, juste avant la résolution de l'action (mais ne tapera pas un vampire ayant joué Obedience, car les instructions de FN/Obedience sont conflictuelles, par conséquent celle qui a été donnée en dernier prend le pas). C'est également ici qu'un vampire sous l'effet d'un Forced Awakening perdrait 1 blood (avant le combat d'un Bum's et avant le référendum d'une action politique ; pour le bleed, le vampire ne perd 1 blood qu'une fois la série de déflexions terminée, voir plus loin)

Ajout 26/8/9 : si l'action est non dirigée (ex : un Kine) et que la proie meurt en bloquant l'action (Aching Beauty et proie à 1 pool), l'action demeure bloquée : la nouvelle proie n'aurait pas l'opportunité de tenter de bloquer. On pourrait encore jouer sup. Freak Drive. [LSJ 20090520]

II-3-3/ Résolution et complications

1/ Actions successful, bloquée, ended et failed

Edit 26/8/9 : réarrangement du texte

Une action **résolue** appartient aux catégories suivantes :

- une action « **successful** » , cad non bloquée
- une action **bloquée**
- une action "**ended**" (qui se termine - sic)
- une action « **failed** » (dont on n'applique pas les effets et qui se termine).

Le terme "**cancelled**" peut ou non s'appliquer à une action résolue, comme on le verra plus loin.

Ajout 12/8/10 : le terme "**fizzle**" s'applique à une action résolue, mais fait l'objet d'une section dédiée en raison du flou artistique qui l'entoure dans l'inconscient collectif.

Edit / ajout 12/8/10 : une action successful est une action non bloquée, dont le coût a été payé et dont "l'objectif a été effectivement atteint". Ces guillemets indiquent que cette formulation n'a rien d'officiel mais va être explicitée de suite. Disons pour le moment qu'on distingue "successful X action" de "successful X", où X ne désigne a priori pour le moment (post-HttB) que "bleed" ou "hunt" (les histoires de "successful referendum" se passent de commentaire en raison de l'abondance de textes de type "referendum passes", le vieil exemple d'ambiguïté à ce sujet fut tranché dans le vif en modifiant le texte d'Antonio Delgado).

- En ce qui concerne le bleed, on distingue une « successful bleed action » (un bleed non bloqué, ce qui inclut une War Ghoul qui bleede à 0) d'un « successful bleed » (un bleed non bloqué et qui fait perdre au moins 1 pool) : un vampire qui bleede à 0 et qui n'est pas bloqué a entrepris une "successful bleed action" (il gagnerait 1 blood d'un Perfectionist, pourrait jouer inf. Freak Drive ou As the Crow) mais ne gagnerait pas l'Edge ni ne pourrait jouer sup. Spying Mission (il n'a pas entrepris de "successful bleed", autrement dit le bleed n'est pas successful - voir plus loin en III-1-4/).

-la notion d'action de type X successful, en ce sens non bloquée" vs "type X successful" s'applique également à la chasse / hunt :

- une action de chasse non bloquée est une "successful hunt action".
- une action de chasse non bloquée qui se traduit par un gain de blood effectif est aussi une "successful hunt".
- une action de chasse non bloquée qui ne se traduit par aucun gain de blood (Foul Blood) est une "successful hunt action" mais n'est pas une "successful hunt". [LSJ 20050720]

Là encore, le fait que l'action n'est pas bloquée combote avec inf. Freak Drive, Perfectionist etc. Si la chasse n'est pas successful (pas de gain de blood), alors un sup. Songs of the Distant Vitae ne bénéficierait pas du +1 bleed.

- Le terme « **fail** » apparaît dans certaines cartes vis-à-vis d'une action (Body Bag, Changeling Ward, Chas,

Consecration Rites, Edward Vignes, Haunt, The Mole, Secret Passage, Victorine Lafourcade. Tout n'est pas hyper clair pour l'instant, mais il est sûr qu'on ne peut pas jouer Freak Drive après une action qui fail. Une action "failed" est une action résolue. On prend les dégâts de Daring the Dawn ou d'un Force of Will d'une action qui fail. Le coût de l'action n'est pas payé. En clair, si on tente une action sur un vampire avec Changelin Ward, que celle-ci n'est pas bloquée et que son contrôleur ne brûle pas le CW avant résolution, l'action réussit (on paye le coût), auquel cas il est trop tard pour brûler le CW (bref, on ne peut faire échouer l'action une fois que tout est payé). En fait, une action qui fail sans block se traite à peu près comme une action bloquée (une action bloquée "fails", en fait), sauf qu'il n'y a pas de bloqueur, de combat, et que l'on ne peut pas jouer Freak Drive sup, par exemple.

-Le terme « **ended** » apparaît également dans certaines cartes (Obedience, Kiss of Ra, Change of Target). Quand l'action est « ended », elle est belle est bien terminée et on ne peut plus jouer d'effet s'y rapportant (pas de Freak Drive après Obedience) ; en revanche, on applique les effets précédemment joués qui attendent la fin de l'action (les dégâts de Daring the Dawn, aller en torpeur avec Day Operation). Une action peut être "ended" après résolution (Change of Target, Obedience), ou avant (Kiss of Ra), indifféremment. Ajout 12/8/10 : un certain matraquage sur les actions qui se terminent (impossible de jouer Freak Drive après une Obedience, cela faisait partie des questions récurrentes il y a quelques années) ne doit pas faire perdre de vue que certains effets précédemment programmés se déclenchent explicitement à la fin d'une action (on a déjà vu les dégâts de Daring the Dawn), mais d'autres (pouvoir d'Epikasta Rigatos) sont activables justement à la fin de l'action. [LSJ 20100430]

2/ Action cancelled

-(edit 10/8/7) Le terme « **cancelled** » apparaît dans des cartes d'anciennes éditions, alors qu'il a été remplacé par « ended » dans la nouvelle (genre Change of Target). Ce terme apparaît également dans des cartes plus récentes, alors essayons d'y voir clair...

Cela concerne Psychomachia/coagulated entity/Krassimir/Red Herring/direct Intervention/Rewind Time/Tangle Atropos Hand.

Une action action « cancelled » avec Direct ou Rewind Time ne tombe pas sous la coupe de la NRA. Psychomachia est joué après un block réussi, mais a un erratum qui l'interdit d'être jouée après qu'un bloqueur ne se tape, elle est donc jouée avant que le bloqueur ne se tape, mais après la résolution (vu qu'il y a eu block, donc l'action a atteint le stade de la résolution). L'action subit donc la NRA.

La capacité de Krassimir est activée au block, donc après résolution, donc l'action subit la NRA

Idem Red Herring : l'action est bloquée, donc elle subit la NRA

La condition d'annulation de Coagulated Entity est déterminée à la résolution, donc l'action subit la NRA

Bref, toutes ces cartes sauf DI ou RT sont jouées après résolution, donc l'action subit la NRA.

Tangle Atropos' Hand est plus subtil, puisqu'il est joué quand un minion *tente* de bloquer. L'action n'a donc pas atteint la résolution (elle n'est ni successful, ni bloquée), donc elle ne subit pas la NRA. Cela dit, si un vampire tapé avait joué Forced Awakening puis que TAH est joué, le vampire sous FA brûle 1 blood. LSJ 20070709

Un Force of Will cancelled n'inflige pas de dégâts à l'acting minion.

Si vous gagnez du stealth sur 1 action supplémentaire avec Veil the Legion, et que l'action en question :

-soit une action politique annulée avec Delaying Tactics : elle a quand même atteint la résolution. Par conséquent, la prochaine action entreprise avec le minion qui a subi le DT ne bénéficiera pas du stealth de VtL.

-soit une action annulée après résolution (Red Herring) : la prochaine ne bénéficiera pas du stealth de VtL.

-soit une action annulée avant résolution (Tangle Atropos' Hand) : la prochaine ne bénéficiera pas du stealth de VtL, on considère que l'action a quand même "existé".

-soit une action annulée avec Direct Intervention : la carte d'action elle-même a été annulée, donc on considère que l'action n'a carrément jamais existé, donc la prochaine action sera sous l'effet de VtL.

En somme, VtL semble introduire une variable de plus dans un mécanisme déjà complexe : après l'interaction "action annulée Vs NRA", on a l'interaction "action annulée Vs VtL". Sur ce dernier point, un DI diffère d'un Tangle Atropos' Hand LSJ 20070526.

3/ Action fizzle

Edit/ajout 12/8/10 : réarrangement du texte :

Une action qui fizzle est une action dont on n'applique pas les effets usuels, soit parce que la cible est devenue illégale, soit parce que parce que divers événements exotiques ont eu lieu, ou encore l'acting ne peut plus payer l'action.

On regarde d'abord si les cibles demeurent légales, de façon générale si l'action peut toujours être entreprise, sans se préoccuper du coût. Si l'action fizzle à ce stade, l'action n'est pas payée. Ensuite, si l'action peut effectivement être entreprise, on doit payer le coût : si cela n'est pas possible, on paie tout ce que l'on peut et l'action fizzle. [LSJ 20090224]

Fizzle vs cible devenue illégale :

On ne peut déclarer d'action sur une cible illégale, mais la cible peut être légale lors de la déclaration et illégale lors

de la résolution. Exemples :

- Mind Numb sur un vampire qui se tape (e.g. avec Babble, ou encore l'acting joue bêtement Faceless Night en sup) avant la résolution de l'action
- Parity Shift où un seul joueur a plus de pool que le contrôleur de l'acting quand le Parity est joué, puis ce joueur perd un pool en Directant une carte de stealth
- Ambush sur un vampire qui se détape puis échoue son block (2nd Trad, sup. Read the Winds, Black Sunrise, Vigilance etc.)

Edit/reversal du 12/8/10 : le coût n'est pas payé, mais l'action n'a pas d'effets. Les effets qui ne sont pas liés à la résolution de l'action auront lieu (dégâts de FoW ou Daring).

Fizzle vs exotisme

L'action fizzle si l'acting ne peut plus effectuer l'action, comme détruire une location avec une Bomb que l'on perd avant résolution de l'action . Ajout 12/8/10 : l'action n'est pas payée.

Ajout 17/5/9 : si la cible d'une action meurt avant sa résolution et que l'action demeure non bloquée, l'action fizzle. Par exemple, vous bleedez votre proie qui est à 1, elle a la mauvaise idée de tenter de bloquer avec son vampire vide qui a Fame, puis vous jouez Psychomacia et l'envoyez en torpeur. Votre proie, la victime de l'action, meurt avant la résolution. Quelqu'un pourrait encore tenter de bloquer (avec Eagle Sight) et si c'était le cas, vous auriez l'opportunité de jouer sup. Freak Drive. Si personne ne bloque, vous pourriez jouer FD en simple, puisque l'action demeure non bloquée, donc elle est successful (en rappelant que dans le cas d'un bleed, ce serait une successful bleed action, mais pas un successful bleed). [LSJ 20090122] L'action n'est pas payée [PM 15/5/10]

Fizzle vs paiement du coût :

Si l'acting ne peut plus payer le coût de l'action- genre un vampire avec 1 blood a fait Force of Will mais a dû payer 1 blood pour payer un Elder Impersonation-, ou que la cible n'est plus valide à la résolution - genre un ambush non bloqué sur un vampire qui se détape pendant l'action avec Zillah's Tears- alors l'action "fizzle" : elle est successful (car elle arrive à résolution non bloquée) mais on n'applique pas ses effets usuels (genre le bleed dans le cas du FoW). Les effets "pernicieux" en attente d'être gérés sont bel et bien appliqués (typiquement les dégâts de Force of Will ou de Daring the Dawn).

Notez que si l'acting ne peut payer qu'une partie du coût, alors il paye tout ce qu'il peut et l'action fizzle : si un Ravnos, initialement à 3 blood qui joue une Sensory Deprivation, se retrouve à 2 blood après avoir payé 1 pour jouer Fata Morgana, alors il paye les 2 blood qui lui restent et la Sensory fizzle (n'est pas posée sur la cible et part à la défausse), au grand soulagement de la victime.

Une action ne fizzle qu'à la résolution ! Si par exemple un vampire n'a plus assez de blood pour payer, il peut encore essayer de gagner du blood avant la résolution de l'action. Il peut toujours être bloqué (auquel cas l'action ne fizzle pas et n'est pas payée).

Ce qu'on peut faire sur une action qui fizzle

Une action qui fizzle est successful en ce sens qu'elle a atteint la résolution non bloquée. Freak Drive peut être joué et si aucune réaction n'a été jouée, on gagne 1 blood de Perfectionnist. [LSJ 20090122] [PM 22/1/9]

II-4/ Post-résolution

Une fois que l'action est résolue, elle n'est pas non plus terminée. Elle peut être encore modifiée si les action modifier/reaction s'y prêtent. Exemple : Freak Drive, Cat's Guidance. A la toute fin de l'action interviennent les dégâts de Force of Will ou de Daring the Dawn.

Ceci a son importance car si l'acting part en torpeur (en raison d'un Daring the Dawn ou d'un Disarm), il est toujours acting minion, donc même en torpeur peut jouer des action modifier.

Ajout 5/9/4 Le dégât d'une Neighborhood Watch Commander intervient également ici. Il serait typiquement provoqué après que Freak Drive soit joué, puisque l'acting a priorité.

Ajout 23/3/7 : Voter Captivation est joué à présent durant la même fenêtre d'opportunité que Freak Drive. Ceci est rappelé dans le paragraphe Referendum.

(ajout 28/9/8) Daring the Dawn ne peut être joué après résolution de l'action ; de façon générale, les actions modifiées doivent être jouées avant résolution de l'action. [LSJ 20080711]

Les cartes de type "Wake" (Wake with Evening's Freshness, Forced Awakening, On the Qui Vice) peuvent être jouées après la résolution d'une action, si d'autres cartes de reaction peuvent être jouées durant cette étape. Voir V-14/ [LSJ 20060828]

II-5/ Entre 2 actions

Voir le paragraphe "II-0/ Avant l'action", notamment le passage sur Heidelberg.

II-6/ Fin de la minion phase

Ajout 12/8/10 : les effets qui se produisent "at the end of minion phase" / "à la fin de la minion phase" se produisent après la fin de la minion phase. Cela concerne les Tupdog, Thirst, César Holfield. [LSJ 20090828] Ce ruling dissipe l'ambiguïté issue du changement de règle sur la phase minion, datant de KoT. Ces effets sont à distinguer des clauses d'expiration (ex celle de Miguel Cordova) qui, elles, se produisent toujours à la fin de la phase en question et non après. [LSJ 20090829] Le texte en ligne de **Thirst**, non réimprimé (post-HttB) reflète ce ruling : "{After the end of a Methuselah's minion phase,} each ready vampire he or she controls with capacity less than the number of Gehenna cards in play who did not hunt in that minion phase burns 1 blood."

III/ Cas particuliers

III-1/ Le bleed

Par défaut, un minion acting ne peut bleeder que sa proie, même si telle carte de bleed comporte un (D) (comme un Govern). Il faut une mention explicite sur une carte pour bleeder quelqu'un d'autre (Kindred Spirits, sup. Cat Burglary, Night Moves).

Vampire A d'Alain bleede, B de Blandine a tenté de bloquer et a échoué.

III-1-1/ Gérer les boost de bleed

A peut booster le bleed (Conditioning ; s'il joue Bonding à ce stade, c'est forcément en simple vu qu'il n'a pas besoin du stealth. Important en cas de déflexion...). A a priorité pour jouer des actions modifiées. Si A cède la priorité et que B ne fait rien, A ne peut plus booster le bleed. Si A cède la priorité et que B joue quelque chose (un Telepathic Counter, craquer une Dummy Corporation...), A récupère la priorité et peut booster le bleed et éventuellement faire autre chose (taper un Barren...), puis cède la priorité etc.

Ajout 10/8/7 : notez que les bonus de bleed sont obligatoires (cas des retainers et équipements, comme rappelé dans la section V-9), sauf mention explicite (Virginie, Prodigy). Les boosts de bleed ne peuvent être utilisés que lors d'une action de bleed (quand on appelle un Kine, on ne peut pas jouer Bonding pour bénéficier du stealth, ni jouer Conditioning pour espérer en piocher).

III-1-2/ Gérer les déflexions

Que A booste le bleed ou non, B peut rediriger le bleed (Deflection, Redirection, Telepathic Misdirection). On reprend la procédure de gestion du block, car dès lors qu'un bleed est redirigé, une nouvelle opportunité de bloquer est délivrée.

Edit 27/3/7 : si une Deflection (ou une Telepathic Misdirection ou une Redirection) est annulée (via Direct Intervention, Approximation of Loyalty etc.), le ruling en vigueur est que vous avez décliné le block, même si vous n'avez pas dit "je ne bloque pas". En effet, le fait de *jouer* Deflection (toujours d'après le ruling en vigueur) est indissociable d'un renoncement au block. Par conséquent, même si Deflection est annulée, comme la carte a été *jouée*, cela "signifie" que vous avez malgré tout renoncé au block, quand bien même l'effet de Deflection serait annulé. Dura lex, sed lex.

Ajout 26/8/9 : quelques précisions supplémentaires sur les histoires de Deflection (valables pour toute carte redirigeant le bleed, a priori) et un peu d'histoire. On passera sur la préhistoire ; au moins en 2000, le fait de jouer Deflection était tributaire d'une déclaration implicite de renoncement au block. [LSJ 20000507] Un ruling exactement contraire fut décidé en 2001, a priori sans faire référence à celui de 2000. [LSJ 20011206]

Il semblerait que c'est en 2006 que fut décidé le ruling sur Deflection, qui demeure en vigueur à l'heure actuelle (post-HttB), après moult tergiversations historiques et collectes d'anciens rulings. [LSJ 20061212] Bref, ça donne à partir de 2006, au quotidien, que dès lors qu'on joue Deflection, on a décliné le block. Du coup, on est niké si on vous Directe la Deflection. C'est d'ailleurs pour cette raison que le texte de Lost in Translation (LotN, sorti en septembre 2007) précise "only usable...after blocks are declined".

Mais à vrai dire, ça va plus loin que ça : on ne peut jouer Deflection que si tout le monde a décliné de bloquer, ce qui inclut les tentatives cross-table (Eagle Sight / Anneke / Falcon's Eye). Vous n'avez donc même pas le droit de cycler votre Deflection si un type s'est pris d'envie de bloquer cross-table. [LSJ 20071023] Ça nuance donc l'histoire de "renoncement implicite au block", qui correspond au quotidien le plus fréquent.

Techniquement, la séquence doit se dérouler ainsi : un vamp d'Alain bleede.

-Alain : "Blandine, tu bloques ?"

-Blandine : "non". Blandine n'a pas le droit de jouer Deflection, que ce soit avant ou après avoir dit "non".

-Alain "Christophe, tu bloques avec Eagle Sight ?"

-Christophe : "non".

-Alain "Daniel, Emmanuel, même question ?"

-Daniel, puis Emmanuel : "non" (bis).

Seulement à ce stade, Blandine a enfin l'opportunité de jouer Deflection.

A l'inverse (vraiment histoire d'enfoncer le clou), la séquence suivante est illégale :

-Alain : "Blandine, tu bloques ?"

-Blandine : "tu me saoules, je déflecte sur Daniel"

-Christophe : "hm, non, je veux d'abord jouer Eagle Sight"

Blandine est crucifiée pour son erreur de procédure. On résout la tentative de block de Christophe ; si celle-ci échoue et que tout le monde décline le block, Blandine pourra jouer Deflection (si elle a encore sa Deflect en main...)

Et enfin, dernier exemple (redondant, mais vu que les questions sur Deflection perdurent en 2009...) :

-Alain : "Blandine, tu bloques ?"

-Blandine : "non".

-Alain "Christophe, Daniel, Emmanuel, vous bloquez avec Eagle Sight / Anneke / Falcon's Eye?"

-Christophe, Daniel, puis Emmanuel : "non" .

-Blandine : du coup, je déflecte sur Christophe

-Christophe joue Direct Intervention. Blandine a déjà décliné le block, elle n'a donc plus d'autre choix que de jouer Deflection avec un autre vampire, ou une autre carte de redirection (ou autre combine pour limiter la casse, mais en faisant une croix sur le block, pour ainsi dire).

Notez que les bleed subissent 2 types de modificateurs : les modificateurs non conditionnels (Bonding, Conditioning, Telepathic Counter) qui sont « portés » par une redirection et les modificateurs conditionnels (genre Queen Anne qui a +1 bleed si elle bleede qqn qui contrôle un Tremere, Madman's Quill sup, Tier of Souls). Si vous jouez conditioning et que le bleed est déflecté, celui qui se le prend subit aussi le conditioning. Si Queen Anne bleede (a 2 via son +1 bleed permanent) qqn qui ne contrôle pas de Tremere, mais que ce bleed est déflecté vers quelqu'un qui en contrôle un, le bleed passe à 3 (et repasserait à 2 s'il était de nouveau déflecté vers le 1er gus sans Tremere).

Ajout 10/8/7 : si vous bleedez quelqu'un à 1, qui a moins de 10 pool et que vous jouez sup. Foreshadowing Destruction, le bleed passe à 4 : si ce bleed est déflecté sur quelqu'un qui a au moins 10 pool, le bleed repasse à 1 (et repasserait à 4 s'il était encore redirigé sur quelqu'un qui avait moins de 10 pool).

Que se passe t-il si le bleed est une 2ème fois redirigé et en l'occurrence sur Blandine, qui avait précédemment décliné de bloquer ? Une nouvelle opportunité de tentative de block se présente, donc c'est toujours retour à la case block.

A propos de Forced Awakening Vs Deflection : FA fait perdre 1 blood en cas de non block. Ce blood est perdu une fois le bleed résolu, à la toute fin de multiples déflections. Si vampire A bleede, B joue FA et redirige : il ne perd pas tout de suite son blood. Si le bleede est redirigé de nouveau sur le contrôleur de B, ce dernier pourrait essayer de bloquer de nouveau, ou jouer une carte de redirection différente etc. Une fois que le bleed n'est plus redirigé et qu'il est résolu (par un combat ou une perte de pool, par exemple), le blood est perdu. En clair, si A bleede et que B a 2 blood, il peut jouer Deflection (il se retrouve à 1 blood) pour rediriger sur Christophe, ce dernier redirige de nouveau vers B qui peut encore jouer Telepathic Misdirection vu qu'il lui reste 1 blood.

III-1-3/ Exemples

Quelques exemples plus concrets, en commençant par le B.A. BA

A : bleede.

B : essaie de bloquer.

A : +1 stealth.

B : décline de bloquer.

A : joue conditioning.

B : joue déflection/telepathic counter.

Autre exemple :

A : bleede.

B : essaie de bloquer.

A : +1 stealth.

B : décline de bloquer.

A : ben tu prends 1.

B : joue déflection/telepathic counter.

Autre exemple :

A : bleede.

B : essaie de bloquer.

A : +1 stealth.

B : décline de bloquer.

A : ben tu prends 1.

B : perds 1 pool. Là, A ne peut plus jouer de Conditioning. En disant « tu prends 1 », cela revient à dire « je ne joue plus rien ni n'utilise d'effet, je te cède la priorité ». B, en s'enlevant effectivement un compteur pool, signifie « ben je ne joue rien non plus », donc plus personne ne peut jouer quoi que ce soit. L'exception est Spying Mission sup.

Autre exemple :

A : bleede.

B : essaie de bloquer.

A : +1 stealth.

B : décline de bloquer.

A : ben je joue conditioning. tu prends 4.

C : coucou ! je bloque avec Eagle Sight ! ou encore coucou ! je bloque avec Anneke !

Dans ce cas de figure, A s'est fait baiser. A aurait du suivre la procédure :

A : bleede.

B : essaie de bloquer.

A : +1 stealth.

B : décline de bloquer.

A : Christophe, tu bloques ? Daniel, tu bloques ? Emmanuel, tu bloques ?

Les 3, successivement « nan ».

A : Command of the Beast, Conditioning. Tu prends 5. Là, personne ne peut bloquer mais la redirection demeure possible, bien sûr.

III-1-4/ Résoudre le bleed et gérer les effets exotiques (Edge, SM, Major Boon, Life Boon, Archon Investigation)

Une fois que tout le monde a cédé la priorité, ç.à.d plus personne ne booste/réduit le bleede, plus personne ne déflecte, plus personne ne bloque, on arrive à l'opportunité de jouer des "effets exotiques".

C'est là qu'on joue Spying Mission sup. ou Major Boon. Notez que le texte de MB autorise une nouvelle phase de boost de bleed ; en revanche, on ne peut plus déflecter. On ne peut de même plus déflecter une fois sup. SM joué, ni jouer de Telepathic Counter.

C'est également ici qu'on brûle un sup. SM joué dans un bleed antérieur. Ajout 5/9/4 Si on crame SM, on ne peut jouer de SM sup dans la foulée : fromage ou dessert. Notez que l'action est résolue à ce stade : par conséquent, même si le cramage de SM fait passer le bleed à 4, on ne peut plus jouer Archon Investigation. Si sup. SM a été joué dans un bleed antérieur, vous avez en revanche le droit d'en poser un 2ème, ce qui fait que le prochain bleed sera de 5 en craquant les 2 SM.

Notez que si Major Boon est joué mais qu'ensuite l'acting joue sup. Spying Mission, la Major Boon est brûlée. MB serait également brûlée si le Mathusalem bleede réduisait le bleed à 0 via Telepathic Counter ou Ecstasy (et ces deux cartes requièrent d'être bleede pour les jouer, donc celui qui joue MB ne peut les jouer ; mais il pourrait diminuer le bleed avec Folderol ou Ignis Fatuus qui marchent "cross-table").

Si l'acting bleede qqn qui peut cramer une MB en jeu, l'acting a priorité pour jouer sup. SM. Si l'acting décline et que la MB est cramée, il (edit/REVERSAL du 26/8/9) ne peut ensuite jouer sup. SM). [LSJ 20090715] [PM 24/8/9]. En effet, on ne peut jouer sup. SM qu'avant que le bleed ne soit successful, tandis qu'on ne peut brûler une SM en jeu ou jouer MB qu'après que le bleed ne soit successful. En bref, vous ne pouvez pas baiser quelqu'un en jouant MB, mais vous pouvez le en cramant une MB déjà en jeu et sous réserve que l'acting décline l'opportunité de jouer un sup. SM. Veuillez noter que ce reversal implique aussi qu'on ne peut plus modifier le bleed sur une MB qui brûle. Enfin, si une 1ère MB est jouée, on ne peut en jouer une 2ème.

Un peu de vocabulaire : ici l'action est non bloquée, donc elle c'est une "successful action". Mais pour que ce soit un « successful bleed », il faut *en plus* que le montant du bleed soit supérieur à 0. Ceci implique qu'un bleed à zéro non bloqué est une successful bleed action mais pas un successful bleed. Donc on peut jouer Marked Path que le montant du bleed soit de zéro ou non. En revanche, si on remplace MP par un Conditioning, il est trop tard pour jouer ce dernier, vu que l'action est résolue...On ne peut gagner 1 pool d'un Kindred Spirits ou jouer sup. Spying Mission que si le bleed est supérieur à zéro.

Pour gagner l'Edge, il faut que le bleed soit successful, donc non seulement que l'action soit non bloquée mais en plus que la victime perde au moins 1 pool. Donc ne pas confondre : on ne gagne pas l'edge après un bleed modifié par sup. Spying Mission, on ne gagne pas 1 pool d'un Kindred Spirits s'il est modifié par sup. Spying Mission.

Ajout 27/3/7 : admettons qu'on vous bleede pour plus de 3 et ce, avant les tentatives de block. Vous jouez Archon Investigation. Quelqu'un joue Sudden Reversal. Le ruling en vigueur est identique au cas Deflection Vs Direct Intervention : jouer AI implique un renoncement au block implicite. Si on vous annule AI, ce renoncement perdure, donc vous êtes niké (vous n'avez plus le droit de bloquer, si vous préférez). Bien sûr, si vous redirigez le bleed et qu'on vous le redirige sur vous à nouveau, vous aurez de nouveau l'opportunité de bloquer, comme d'habitude.

III-2/ Les actions politiques (political action)

Une action politique est un référendum appelé par un vampire. Une blood hunt n'est pas une action politique, car elle n'est pas appelée par un vampire mais par un mathusalem, en rappelant aux RPGistes qu'un mathusalem n'est pas un vampire en termes de jeu...

III-2-1/ Les différentes phases

Les actions politiques sont souvent la cause de discussions diverses qui risquent de faire perdre de vue les notions de priorité et de timing.

Il convient donc de bien découpler les différentes « phases » en déterminant clairement où on en est, sous peine de voir la partie se barrer en couilles.

- phase de direct intervention
- phase d'annonce de l'action avec Seduction&co
- phase de block avec les Daring, les histoire de stealth et d'intercept et surtout les Eagle's Sight, Falcon Eye, Anneke
- (ajout 12/8/10) phase d'appel du referendum / referendum is called (section 6.3.2 du livret de règles)
- phase de détermination des termes du vote. Préférez un « les termes du vote sont... » à un blabla quelconque fluctuant qui se terminera en foire d'empoigne avec des arguments irrecevables du style « ouaieuh mais c'est évident que les termes sont comme ça ».
- phase de « jouer les cartes avant que des votes ne soient annoncés » (Elder Kindred Network, Bribes, Closed Session, Disarming Presence, Emissary, Madrigal, Private Audience, Rant, Treachery, Under the Skin)
- phase de vote proprement dit. (annoncer les voix)
- résolution du vote (faire perdre du pool avec un Kine)
- post-vote (Voter Cap, Freak Drive Edit 23/3/7 : on peut faire VC puis FD ou l'inverse, depuis un reversal datant du 23/3/7)

III-2-2/ Le référendum

Une fois que l'action est non bloquée,

Edit 17/5/9 : on paie l'action, s'il y a un coût à payer (ex : payer 1 pool pour Brinksmanship, payer 2 blood pour un Reckless Agitation, payer X blood pour Eldest Command Undeath) ; notez que ça veut dire que si on vous Delaye par la suite un Reckless, vous avez bel et bien perdu 2 blood.

Ensuite on passe au référendum proprement dit.

Ajout 3/9/7 : rappelons que les vampires sous l'effet de Forced Awakening perdent 1 blood, là maintenant tout de suite. Si un vampire jouait, plus tard dans le referendum, un Forced Awakening (par exemple parce que les négociations sur les termes ont pris une tournure imprévue et que ça sent le roussi), il perdrait son blood illico et serait donc niké s'il n'avait qu'un seul blood et voudrait jouer un Delaying Tactics, au hasard.

Ajout 12/8/10 : c'est à ce stade que le référendum est effectivement "appelé" / "called". Le spécial de T.J. peut être utilisé à ce moment-là (et pas avant, il ne s'agit pas d'un pouvoir "à la Direct Intervention") [PM 9/5/10]. Cela a également de l'importance pour les votes appelables une seule fois par partie (Reins of Power) ou tour (My Kin Against the World) : par exemple, un Charming Lobby + Reins of Power bloqué résulte en un RoP qui n'est ni joué, ni appelé. RoP pourrait donc être appelé / joué de nouveau. [PM 13/5/10 via FzD] [PM 13/5/10][LSJ 20100512] Bujo permet d'appeler / call un referendum, mais n'interagit visiblement pas avec les votes jouables une seule fois par partie. En effet, à l'heure actuelle, post-HttB, les textes en ligne de Ancient Influence et Political Stranglehold ont la restriction "only one can be played in a game", tandis que Reins of Power a la restriction "only one can be played or called in a game". On pourrait se dire que Bujo autorise une combine pour appeler un AI/PS joué, mais AI et PS fonctionnent exactement de la même façon que RoP, quand bien même leur texte ne le reflète pas [PM 15/5/10]. Bref, pas de Bujo possible sur AI/PS/RoP si ces derniers ont déjà été joués/appelés.

Une fois les termes du vote clairement énoncés, le référendum a ceci de particulier que chacun donne ses voix comme il le souhaite, sans priorité particulière.

Pour mémoire :

- si le joueur qui appelle le vote le fait avec une carte de vote, cette dernière confère au Mathusalem une voix. Il ne peut pas brûler d'autre carte d'action politique pour gagner des voix. Les autres Mathusalem peuvent brûler au plus une carte d'action politique pour gagner une voix.
- (ajout 17/5/9) si le joueur appelle un vote via un autre moyen qu'une carte "Political Action Card" (qui stipule "worth 1 vote", soit dans le texte, soit au niveau de l'icône selon l'édition), son contrôleur peut défausser une voix de sa main. Exemples : appeler le vote pour brûler Anarch Revolt / the New Inquisition / Archon / Templar / Elyseum: the Arboretum, le vote pour gagner du pool avec Black Forest Base etc.
- les vampires (et non le mathusalem) gagnent des voix selon leur titre
1 voix pour un primogen/bishop

2 voix pour un prince/baron/archbishop/kholo/magaji/baron
3 voix pour un justicar/cardinal
4 voix pour un Inner Circle / Regent
X voix pour un indépendant dont le texte stipule qu'il a tant de voix.
0 voix pour les autres.

Ajout 10/8/7 : toute voix peut être utilisée pour voter pour ou contre le referendum, ou ne pas être utilisée (abstention). Ceci est valable aussi bien pour les voix permanentes (titres, Legacy of Pander etc.) que transitoires (vote pushing en Bewitching, carte de voix utilisée pour appeler le vote ou défaussée par un autre joueur etc.). On peut avoir toutes sortes de combinaisons dans la gestion des voix : on peut appeler un Kine, voter pour ou contre (ou ne pas voter) avec cette carte de Kine, faire voter pour un de ses Princes, faire voter contre un de ses Justicar, ne pas faire voter d'autre vampire etc. Encore une fois, il n'y a pas de priorité dans l'annonce des voix ; de plus, on n'est pas obligé d'annoncer toutes ses voix d'un coup. Enfin, tout le monde peut exprimer ses voix, qu'elles proviennent d'un Mathusalem, d'un membre de la Camarilla, du Sabbat etc (sauf mention contraire, comme pour Closed Session ou Private Audience).

Le fait de ne pas donner de priorité n'engendre pas de bordel vis-à-vis des autres cartes. N'oubliez pas qu'un Bribes ne donne du pool immédiatement qu'à celui qui le joue, inutile que les autres se précipitent pour voter histoire de le faire avant qu'un Delaying Tactics ne soit joué, puisqu'ils ne gagnent du pool qu'une fois le référendum achevé (ce qui n'arrive pas si DT est joué).

N'en déplaise aux intellectuels, si les voix ne sont pas énoncées, cela signifie que les vampires ne votent pas, idem pour les Mathusalem. Si le joueur qui appelle le vote avec une carte n'annonce pas qu'il vote pour ou contre avec la voix fournie par la carte, cela signifie que cette voix n'est pas utilisée. Notez au passage qu'un autre joueur peut parfaitement brûler une carte d'action politique pour gagner une voix, mais sans voter pour ou contre.

En revanche, un problème peut se poser si les joueurs tardent à annoncer leurs voix ou effets. Ils peuvent d'ailleurs mourir de vieillesse. Aucune règle n'est établie à ce niveau. Les 15 secondes mentionnées dans le livret ne sont fournies qu'à titre indicatif, elles ne sont nullement obligatoires. C'est à l'ensemble des joueurs (et non à l'acting, comme ce dernier pourrait avoir tendance à le faire croire) de se mettre d'accord sur une méthode pour déterminer la fin du référendum (ou à l'arbitre s'ils n'y parviennent pas. l'arbitre est votre ami.)

III-2-3/ Abstention

A propos de l'abstention : dans VtES une abstention n'est pas une « décision ». C'est un état de fait. Un vampire qui ne vote pas ou qui n'a pas encore voté est un vampire qui s'abstient. Cela signifie que techniquement, les vampires s'abstiennent jusqu'à ce qu'ils votent. Il est donc inutile de dire qu'un vampire s'abstient, cela revient à dire qu'un vampire a tant de blood sur lui. Il est tout aussi inutile de demander si tel vampire s'abstient puisque cela n'empêche pas ce dernier d'exprimer ses votes par la suite. Cela signifie également que les vampires en torpeur s'abstiennent (important pour Alvaro qui peut donc gagner du blood en torpeur).

III-2-4/ Sous-référendum Priscus

Un priscus n'a pas de voix dans le referendum proprement dit, mais il en a une dans le sous-referendum des prisci. Quiconque remporte ce sous-referendum fait basculer 3 voix dans le referendum principal. Contrairement à la croyance populaire, ce sous-referendum n'est pas mené en 1er lieu, ni après que les non-prisci aient accordé leurs violons : il est mené en parallèle du référendum principal et la majorité de ce sous-référendum est donc susceptible de fluctuer à tout moment, tout comme c'est le cas pour le référendum principal. Le sous-référendum existe toujours, son existence commence et se termine au même moment que pour le référendum principal.

Cas particuliers :

- Gratiano Vs changement de titre : si Gratiano acquiert un autre titre, quel qu'il soit (Cardinal, Archbishop, même Prince), il conserve son pouvoir spécial et peut s'en servir.
- Geneviève : son spécial ne s'applique *pas* au sous-référendum Priscus.
- Condamnation : Mute : ne réduit pas les votes de Priscus, mais ceux du referendum principal.

Ajout 10/8/7 : si un Priscus doit s'abstenir, il s'abstient aussi bien pour le sous-referendum des Priscii que pour le referendum principal. Un Gratiano avec Legendary Vampire qui se prend un Scalpel's Tongue n'a pas voix au chapitre du tout.

La table se souvient qu'un Priscus ait voté pour ou contre, indépendamment du résultat du sous-referendum. Si Gratiano vote pour et que Korah vote contre, le bloc des Priscus est pour. Si Bribes a été joué, seul le contrôleur de Gratiano gagne 1 pool ; si Scorn of Adonis est joué, seul le contrôleur de Korah perd 1.

III-2-5/ Référenda automatiques

Ils font partie des cas de figure "classiques" et concernent Charming Lobby, Cryptic Rider, Dias de Los Muertos,

Malkavian Rider Clause.

Charming Lobby et Cryptic Rider : si un référendum appelé via CL est successful, ou si un référendum successful est suivi d'un CR, le prochain vote appelé passe automatiquement.

Pour CR : c'est le prochain vote non bloqué du tour en cours. Si vampire A appelle vote 1 avec succès puis joue CR, que vampire B appelle vote 2 mais se fait bloquer, l'effet de CR n'est pas perdu. Vampire C pourrait appeler vote 3, si ce dernier n'est pas bloqué, il passe automatiquement.

Pour CL : c'est le prochain vote non bloqué, quel qu'il soit. Cela signifie que le prochain vote non bloqué peut très bien être appelé par un vampire ayant un contrôleur différent de celui qui a joué CL.

Dans les 2 cas, le vote passe automatiquement. Cela signifie que la résolution du référendum ne permet que 2 choses :

-déterminer les termes du vote

-jouer des effets post-vote

mais rien d'autre. Pas de Bewitching Oration, pas d'Elder Kindred Network, pas de Delaying Tactics, pas de Vox Domini, nada. Les effets post-vote peuvent être Freak Drive, voter Captivation (uniquement pour cycler, vu que le vote passe de zéro) ou Cryptic Rider (plus intéressant).

Le 2ème vote peut lui-même être appelé par un 2nd CL. Ainsi, si on passe un 1er vote en CL, on peut en appeler un 2ème qui passe automatiquement, jouer CR, en appeler un 3ème en CL qui passe automatiquement et enfin en appeler un 4ème qui passe automatiquement via le dernier CL.

Tous ceci est bien entendu valable pour Malkavian Rider Clause et Dias de Los Muertos.

Ajout 5/9/4 Les vampires ne s'abstiennent pas dans un référendum automatique, puisqu'on ne passe pas par la case vote. Alvaro ne gagne donc pas de blood dans ce genre de référendum.

III-2-6/ Petits cas particuliers

-Free State Rants Vs "Robert Sanzeau has X votes" : les vampires dont le texte stipule qu'ils ont tant de voix (sur leur carte de vampire) sont considérés titrés. Ils perdent donc une voix dans FSR. Cela ne concerne pas un indépendant comme Spider-Killer avec Legendary Vampire, qui n'est pas considéré titré, ni Lucita qui aurait gagné des votes avec une Political Struggle, ni un Indépendant qui gagne des voix avec Lyndhurst Estate, ni un Pander avec Legacy of Pander, devenu Camarilla via Out of the Frying Pan (qui garde sa voix, mais cette voix n'est pas un titre, qu'il soit Sabbat, Camarilla ou Indépendant).

-Sargon qui appelle Free State Rants. Sargon ne récupère l'Edge via son pouvoir qu'une fois le vote résolu (en clair, y'a pas combo pour gagner 2 voix dans FSR).

-sous-referendum Priscus Vs Free State Rants. Les Prisci ont 1 voix de moins dans leur sous-référendum. Cela signifie que les Prisci s'abstiennent systématiquement en cas de FSR, sauf si Gratiano est présent

-Elder Kindred Network : EKN fait perdre du pool en cas d'échec du référendum, généralement en combo avec Kindred Coercion qui change les votes d'un ou de plusieurs vampires. Le truc, c'est qu'il faut que le changement soit pour en contre, ou l'inverse. Mais KC ne peut obliger un vampire à voter, si ses voix ne se sont pas encore exprimées. En clair, KC ne peut rien contre un vampire qui s'abstient.

-Banishment : cf. UMID, VI-3/ Influence.

-Ajout 10/8/7 : si une source fournit des voix (que ce soit un vampire ou une location comme Ventrue Headquarters), les voix provenant de cette source sont prononcées d'un seul bloc : un Prince ne peut pas dire qu'il accorde 1 voix pour et 1 voix contre avec son titre.

-Ajout 28/9/8 : les voix peuvent atteindre des valeurs négatives. Lors d'un Free State Rants, si un primogen est sous Rastacourere (donc 1 voix de primo -1 de rastacourere -1 de FSR = -1 voix) et joue sup. Dread Gaze (+4 voix), il n'a au total que 3 voix [LSJ 20080519]

III-3/ Actions mandatory

Les actions mandatory, comme leur nom l'indique, sont obligatoires et rares sont les combines pour s'y soustraire. Parmi ces actions, on trouve :

-un vampire vide qui doit chasser

-une action obligatoire pour entrer en combat : un minion (non vide si c'est un vampire) sous l'effet d'une Lunatic Eruption, un Cry Wolf,

-un vampire sous l'effet d'un XTC-laced Blood qui doit chasser.

-un vampire non vide sous l'effet d'une sup. Spirit Marionette qui doit bleeder.

Ces actions doivent être entreprises en premier, que cela vous arrange ou non. Si plusieurs actions sont mandatory,

vous les résolvez dans l'ordre que vous voulez.

En revanche, le fait d'avoir une action mandatory n'impose pas d'autre restriction particulière à un vampire. Par exemple si un 1er vampire vide chasse et se fait bloquer, vous pouvez jouer un Hidden Lurker/Coordinate Attacks avec un 2nd vampire vide (ou vampire avec Lunatic Eruption) vu que ces cartes sont 1 action modifier/1 combat et non des cartes d'action.

Si un vampire doit entreprendre une action mais ne peut pas l'entreprendre (un Aabt Kindred sans Nefertiti et avec une Lunatic Eruption, un vampire vide qui s'est fait bloquer et qui a joué Change of Target), alors il ne fait rien (il est « stasé »), sauf mention explicitement contraire (Pulled Fangs).

III-4/ Actions zarb

III-4-1/ Chasses alternatives

Chasses alternatives : les chasses où on pompe le blood sur un vampire plutôt que sur la banque. Cela inclut Legacy of Caine, Kyoko Shinsegawa, Week of Nightmares, Restricted Vitae. Ce qui suit est une traduction du ruling de mai 2003, très clair sur le sujet. On peut modifier la quantité de blood à gagner avec les cartes qui vont bien : Aaron's Feeding Razor, Amadeo, Heshu Ruhadze, Hungry Coyote, Succulent Vitae (sup), Tainted Vitae, Foul Blood : elles permettent au vampire qui chasse sur un autre vampire de pomper plus de blood sur ce vampire (ou en l'occurrence moins avec Foul Blood). En revanche, Festivo dello Estinto and Inbase Discotek précisent explicitement que le sang supplémentaire vient de la banque. Si Immaculate Vitae (superior), Masquerade Endangered, Vampiric Disease sont joués/en jeu, le vampire sur lequel on chasse ne perd pas de blood.

Bref, si Kyoko chasse sur un vampire, elle lui pompe 1 blood et gagne 1 blood de la banque avec Inbase Discotek. Si Kyoko munie du Aaron Razor chasse sur un vampire, elle lui pompe 2 blood. Si un vampire chasse sur un plus jeune, via Restricted Vitae, et joue Excellent Thirst, il pompe 2 blood supplémentaires sur ce vampire. Si Heshu chasse sur un plus jeune sous RV, il chasse à 1 stealth (l'action alternative de RV est à 0 stealth) et gagne 2 blood du vampire si sa chasse est successful.

Ajout 10/8/7 : Earth-Feeder, Ghost-Eater, Vulture's Buffet sont des "hunt action", dicit leur texte. Ces actions de chasse alternative peuvent être entreprises par un vampire vide (tout comme un vampire obligé de bleeder peut bleeder en computer hacking) [LSJ 20051201] et peuvent interagir avec les cartes faisant référence à "hunt action", comme Eze, Follow the Blood, Guruhi are the Land, Khisha Bimji, Lorrie, Succulent Vitae, Sunset Strip, Black Annis. Un Earth-Feeder sous Sunset Strip serait à 3 stealth, par exemple.

Ajout 17/5/9 : attention, Earth-Feeder et compagnie sont des actions de chasse alternative, mais pas au même sens que Restricted Vitae, par exemple : si RV est en jeu et qu'on joue EF, la chasse d'EF demeure une chasse normale (çad gagner 1 blood de la banque). [LSJ 20090508]

III-4-2/ Actions hors tour

Ceci ne concerne a priori que Madness Network (ajout 17/5/9 : et Enkil Cog, The Ankou).

Si c'est au tour de A de jouer, des Malkavians contrôlés par B peuvent agir à la fin de la minion phase de A, donc hors tour. La question fréquemment posée est de savoir si d'autres minions de B peuvent jouer des cartes de réaction pendant l'action du Malkavian, genre un Dread Gaze pour booster un vote : la réponse est non. Peu importe l'identité du joueur dont c'est le tour : la seule chose qui compte est de savoir qui est l'acting minion, en l'occurrence le Malkavian. Des actions modifiées ne peuvent être jouées que par l'acting minion ou par des minions ayant le même contrôleur (Cloak the Gathering, Hidden Lurker). Des cartes de réaction ne peuvent être jouées que par des minions ayant un contrôleur différent : cela implique notamment que lorsqu'un Malk vous bleede en Madness Network pendant votre tour, vous avez tout à fait le droit de jouer Deflection.

En revanche, l'aspect « hors tour » peut avoir son importance vis-à-vis de master out-of-turn. Pendant le tour de A, le Malkavian de B joue une carte d'action : B peut très bien jouer Direct Intervention sur sa propre carte d'action, jouer un Sudden Reversal sur la Direct Intervention d'un autre joueur etc.

Ajout 26/8/9 : rappelons qu'un allié venant d'être recruté (par une action Recruit Ally) est placé dans la région incontrôlée jusqu'à la fin du tour : il ne pourrait tenter de bloquer une action hors tour.

III-4-3/ Spirit marionnette

Quand un vampire A joue sup. SM sur un vampire B, B doit bleeder. Sur cette action particulières, quelques points de règles qui sont des rappels ou qui sont plus ou moins spécifiques à SM :

-on peut utiliser Heidelberg Castle pour prendre du sang sur B avant son bleed, en rappelant qu'on peut très bien transférer 10 blood d'Arika sur Smudge (l'excès part à la banque)

-le bleed de B peut provenir d'une carte (Govern the Unaligned) ; annuler la carte avec Direct Intervention n'aura pas pour effet de rendre B à son contrôleur, si B peut déclarer de nouveau un bleed.

-si Daring the Dawn/Day Operation est joué sur B, B part en torpeur *avant* d'être rendu à son contrôleur (important pour Fame)

-B est rendu à son contrôleur après la prochaine action, quelle qu'elle soit. Cela signifie que si un Salubri qui a changé de clan en Malkavian joue sup. SM sur B via un Madness Network et que B n'est pas Malkavian, B ne peut bleeder. Si quelqu'un d'autre fait une action avant qu'on arrive au tour du Malkavian, B sera rendu à son ancien contrôleur sans avoir bleedé, sinon le marionnettiste en conserve le contrôle (jusqu'à la prochaine action, mais cela peut laisser le temps d'impacter la metagame à coups de Khubar Tower).

III-4-4/ Effets steal blood/burn blood/move blood

Ces effets ciblent le minion qui en est la victime, pas ses compteurs. Cela signifie qu'on peut les jouer sur un minion, indépendamment du nombre de compteurs sur ce minion :

-un Throne Crumble sur un Anson vide ou à 1 blood résultera en un Anson vide. Anson échoue tout simplement à brûler 2 blood (s'il est vide) ou 1 blood (s'il n'a qu'un blood)

-un Tier of Souls peut être joué sur un vampire vide : le ToS sera malgré tout mis en jeu, tout en conférant le bonus de bleed sur la proie.

-un Consignment of Duat inf. peut être joué sur un vampire vide.

Notez que ces effets ne sont en aucun cas des dégâts : vous n'enverrez pas un vampire en torpeur avec Cryptic Mission.

III-4-5/ Actions à cibles multiples

(ajout 28/9/8) Traduction du [RTR 080808]

"Certaines actions ont plusieurs cibles, dont certaines ne permettent pas de contrôler individuellement la sélection, telles que Edged Illusion ou le pouvoir de Jaroslav Pascek. Si une ou plusieurs cibles ne peuvent être ciblées (exemple : Trophy: Safe Passage, Sleep Unseen, Reality), alors l'action peut quand même être entreprise et n'aura simplement aucun effet sur ce qui ne peut être ciblé. L'action aura l'effet normal sur les cibles permises.

Chacune des cibles est considérée comme telle, ce qui signifie que les effets tels que "the action fails" de Hide ou le "+1 intercept" de Talley, the Hound peuvent être utilisés si une (ou plus) des cibles suffit à mettre en place l'effet.

Si une des cibles devient illégale pendant l'action, alors elle est gérée comme si elle avait été illégale depuis le début. L'action se résout sur les cibles restantes, comme indiqué précédemment."

Ce ruling ne s'applique pas aux actions à cibles multiples choisies (Mehemet, Taunt the Caged Beast). Ca veut dire qu'on ne peut toujours pas choisir un vampire sous Secure Haven ou Trophy: Safe Passage pour sup. Taunt the Caged Beast.

Edit/ajout 17/5/9 : depuis KoT, les actions à cibles multiples (qui ciblent un ou plusieurs autres joueurs, même si elle vous cible également) sont devenues dirigées (elles étaient undirected avant KoT, sous réserve que les cibles de l'action aient des contrôleurs différents) . Cela concerne, par exemple, Condemn the Sins of the Father, Poison the Well of Life, Celestial Harmony et Shepherd's Innocence.

Toutes les questions n'ont pas encore été soulevées, mais pour le moment, « à part » le fait que les actions undirected en cibles multiples sont devenues directed, il semblerait que rien n'ait changé. Comme avant, un Jaroslav qui ferait son action spéciale de dégât sur un joueur qui contrôlerait Monçada et d'autres vampires : l'action coûte toujours 1 pool et demeure dirigée contre ce joueur. Si Monçada est sous Secure Haven, l'action peut toujours être entreprise, n'affecte pas Monçada et ne coûte toujours plus 1 pool.

Comme avant, on peut toujours avoir des cas de figure où une action, dirigée lors de l'annonce, devient non dirigée lors de la résolution (genre en ciblant un vampire sous Temptation, par exemple avec un Mind Numb et en en prenant ensuite le contrôle) [LSJ 20081120]

Bref, y'a pas grand-chose qui change. Histoire de continuer dans les révisions de règles, si l'action passe de non dirigée à dirigée, cela peut induire des modifications de stealth/intercept selon les interactions avec d'autres cartes. Par exemple, si vous entreprenez une action dirigée sous National Guard Support (un sup. Wave of Insanity avec un seul allié, un Underbridge Stray, contrôlé par votre proie), le stealth est modifié par NSG. Ensuite admettons que cette action devient non dirigée (le Stray brûle pour détaper un gus), alors le malus de stealth de NSG disparaît. [LSJ 20081124]

Tout ça pour dire que depuis KoT, l'application du RTR de 2008 est carrément simplifiée.

IV/La NRA (No Repeat Action)

Bref aperçu historique : à l'origine, il n'existait pas de NRA dans les règles de base. Après divers hurlements suite aux jeux bleed majesty ou earth meld+je rebleede (entre autres), la NRA fut introduite dans les règles de tournoi. Elle fut jugée trop complexe pour être intégrée aux règles de base (personne rigole), puis une version modifiée de la NRA fut intégrée au livret de règle de Camarilla Edition. Le terme NRA est resté dans le jargon même s'il n'apparaît pas dans

le livret de règles.

La NRA empêche un minion de faire 2 fois certaines actions. Elle s'applique dès que l'action n'est pas annulée avant sa résolution.

IV-1/ bleed

Un vampire ne peut pas bleeder 2 fois dans le même tour. Cela se passe de commentaires.

IV-2/ Action politique

Un vampire ne peut pas appeler 2 actions politiques dans le même tour. Ceci est valable quelle que soit la source de l'action politique (carte jouée ou carte en jeu). On ne peut appeler un Kine, faire Freak Drive puis appeler un vote pour brûler une Rumors of Gehenna. Un vampire qui appelle un Kine, qui est détapé suite à un Delaying Tactics, ne peut appeler un autre vote, quel qu'il soit, puisque le Kine a atteint la résolution (DT annule le référendum mais pas l'action proprement dite, cette dernière a atteint le stade de résolution dès lors que le référendum a commencé).

IV-3/ Action permise par une carte en jeu

Edit 17/5/9 : Un vampire ne peut pas effectuer plus d'une fois une action permise par la même carte en jeu. Ceci signifie que si Tariq entre en combat avec Smudge avec son pouvoir et qu'il Freak Drive, Tariq ne peut plus entrer en combat avec son pouvoir. Il pourrait en revanche entrer en combat avec un Bum's. Si Tariq entre en combat avec un Haven Uncovered puis Freak Drive, il ne peut pas entrer de nouveau en combat via ce même HU. Si un 2ème HU était présent (sur le même vampire ou un autre), Tariq pourrait entrer en combat via ce 2ème HU.

Ajout 17/5/9 : attention, si une carte en jeu donne le choix entre plusieurs actions, en entreprendre une vous soumettra à la NRA dès la résolution et vous ne pourrez pas entreprendre l'autre action dans le même tour. C'est le cas de Kaymakli Fragment, par exemple [LSJ 20081006]. Un Midget avec fortitude ne pourrait pas faire action de pioche / Freak Drive / action « à la 4th Trad ».

IV-4/ Action permise par une carte jouée

Un vampire ne peut pas effectuer 2 fois la même action permise par une carte jouée. Si le vampire A joue une carte d'action comme Arson, une carte d'équipement comme Leather Jacket, une carte de retenir comme Raven's Spy, une carte d'allié comme Hell Hound, puis Freak Drive, il ne peut jouer de nouveau Arson/LJ/RS/HH, dès lors que l'action a été résolue. Il pourrait en revanche jouer une autre carte d'action/équipement/retainer/allié. Cela signifie que vous pouvez très bien appeler un Raven's Spy/Freak Drive/appeler un Wolf Companion. Vous pouvez même faire Freak Drive puis jouer The Summoning sur un autre Wolf Companion (vu que le 2ème WC n'est pas la carte qui est « jouée » : appeler WC et faire the Summoning sur WC sont 2 actions différentes). Idem pour les équipements : on peut aller chercher .44/Freak drive/aller chercher Palatial Estate. En revanche, si telle carte exige une discipline, on ne considère que le nom de la carte pour gérer la NRA. Cela signifie qu'on ne peut faire un Govern en simple (qui est une action « GtU » tout comme il s'agit d'un bleed), freak drive, puis Govern en sup. (qui est une action « GtU »).

IV-5/ NRA et résolution de l'action

Il est bien important de comprendre que la NRA ne se déclenche que si l'action n'est pas "cancelled" avant résolution. Ceci signifie que si Smudge appelle un Kine et qu'une Direct est jouée sur le Kine, Smudge peut appeler un autre vote, voire un autre Kine.

IV-6/ Actions insoumises à la NRA

Les actions qui ne tombent dans aucune des catégories précédentes ne sont pas soumises à la NRA. Il s'agit des actions sans carte / cardless suivantes : chasser, diaboliser, se sortir de torpeur, sortir quelqu'un d'autre de torpeur. Du coup, Muaziz peut très bien diaboliser/freak drive/diaboliser à tour de bras. Ajout 10/8/7 : s'équiper en prenant un équipement d'un autre minion en jeu ne tombe pas sous la NRA.

V/ Points de règles utiles

V-1/Direct Intervention (DI) et autres card-cancellers

On rappelle le vocabulaire de base : « décider de jouer direct intervention à ce stade » est équivalent à « diriger » une carte.

Ajout 10/8/7 : Pour une carte lambda, la fenêtre d'opportunité pour jouer DI se situe juste après l'établissement des termes (et avant le paiement du coût pour une carte autre qu'une carte d'action), en rappelant que ces termes sont énoncés quand la carte quitte votre main (et avant d'être remplacée, donc). Elle se situe après II-1-1/ (établir les termes) et avant II-1-2/ ("only usable when the action is announced") pour une carte d'action.

DI Vs carte d'action : on a vu plus haut que cela ne déclenche pas la NRA. Un Prince qui voit son Parity Shift directé peut jouer un 2ème PS (s'il existe toujours un Mathusalem avec plus de pool que lui, bien entendu).

DI Vs action modifier ou réaction : un action mod. ou réaction ne peut être *joué* qu'une seule fois par action. Or, DI est justement joué sur une carte qui vient d'être jouée. Donc si DI est joué sur Lost in Crowds ou Wake, on ne peut rejouer un LiC ni un Wake. Si vous voulez, si vous avez un 2ème LiC en main, le 2ème LiC s'empêche lui-même de quitter votre main, car il « sait » qu'un LiC a été joué, par conséquent un 2ème ne peut être joué, quel que soit le couac qui soit arrivé au 1er.

Un subtil distingo existe pour les action modifier de bleed. Si vous jouez Bonding et que ce dernier est directé, vous ne pouvez jouer de 2ème Bonding (en raison de la règle qui interdit que le même action mod. soit joué). Mais comme le texte du 1er Bonding a été annulé en raison du Direct, cela signifie que la restriction « pas de boost de bleed supplémentaire » a été annulée, du coup vous pouvez sereinement jouer un Conditioning. En gros, une fois qu'une carte est directée, l'historique de la table ne conserve que le nom de la carte (ce qui explique le déclenchement de la règle « pas 2 fois un bonding même si le 1er est directé) mais pas ses effets (ce qui explique qu'on puisse jouer un boost de bleed après avoir joué un boost de bleed directé).

Bien entendu, si vous directez Lost in Crowds sup, on ne peut jouer LiC en simple. N'essayez pas de baiser Direct Intervention.

Edit 4/9/4 : Enfin, on rappelle que lorsque DI est joué, on ne peut plus utiliser des effets de pioche avant que DI ne prenne effet. Si on appelle un Parity Shift, il faut que vous ayez DI en main pour pouvoir le jouer : vous ne pouvez plus taper un Barren dans l'espoir de piocher un DI et de le jouer. Vous ne pourrez taper le Barren qu'une fois la "fenêtre d'opportunité de DI" passée. De même, si on vous directe votre Dramatic Upheaval et que quelqu'un veut jouer un Sudden Reversal, il faut qu'il l'ait en main au moment où le DI est joué.

Ajouts 27/3/7 :

-si une carte comportant une clause "Do not replace until..." est annulée avec DI, ladite carte est remplacée.

-si Veil of Darkness est en jeu, une carte de discipline est jouée et la 1ère carte de la library révélée n'est pas une master, il est encore temps de jouer DI.

Ajout 10/8/7 :

-le nom de la fenêtre de DI a fait son petit bonhomme de chemin et s'appelle "as played window", ces jours-ci. Dans cette étape, aucune carte n'est remplacée, quelle qu'elle soit. Ajout 12/8/10 : pire que cela, même les piocheurs ne peuvent être utilisés durant cette étape : pas de Barrens, Dreams ou autre possible [RTR 20040501]

. Ca veut dire que si vous voulez annuler une carte avec Rewind Time mais que votre True Brujah est tapé, il vous faut avoir en main Forced Awakening+RT ou On the Qui Vive+RT au moment où la carte est jouée. Vous ne pouvez pas espérer top decker un RT en jouant un On the Qui Vive durant cette étape, vu qu'il ne serait pas remplacé. Par contre, vous pouvez jouer FA/OtQV dans le vent, histoire de cycler. Le même raisonnement s'appliquerait à On the Qui Vive+Determine : il faut les 2 en main pour annuler une carte d'action avec Determine si l'imbued qui souhaite jouer Determine est tapé.

-ce qu'on peut DI : toute carte jouée parmi les suivantes : carte d'action, dont equipment/retainner/ally/action politique/action "inclassable" (genre Govern, Tier of Soul) ; carte d'action modifier ; carte de réaction ; carte de combat ; carte de Power.

-ce qu'on ne peut pas DI : carte master, carte de Conviction, carte d'Event, n'importe quelle carte déjà en jeu, n'importe quelle carte quittant la main d'une façon exotique (l'arme d'une Disguised/Concealed Weapon, le vote appelé via Charming Lobby, le retainner via Pack Alpha). Edit/ajout 17/5/9 : Certaines cartes sont jouées de façon relativement « exotique », mais pas au sens de DI : les cartes jouées via le pouvoir d'Agaitas, via Erciyas Fragment sont considérées comme étant jouées à partir de votre main, par conséquent elles peuvent être annulées par DI [PM 28/1/9]. Le vote appelé via Echo of Harmonies est, depuis LoB, considéré comme "joué" donc peut être DI.

Edit/REVERSAL 29/8/7 -le coût d'une carte annulée par DI n'est pas payé. Depuis le 29/8/7, l'effet de burn blood dû à sup. Terror Frenzy n'est plus un effet exotique, mais un effet affectant le coût, par conséquent cet effet ne s'applique plus si la carte est annulée : un vampire sous sup. TF ne brûlerait plus blood en jouant un Immortal Grapple, si IG était annulé via DI.

Ajout 26/8/9 : le cas de Direct Intervention vient d'être traité abondamment, parce que c'est la carte la plus connue et la plus utilisée des cartes permettant d'annuler une carte au moment où elle est jouée : les card-cancellers.

Avant le [RTR 19 mai 2003], les coûts des cartes annulées par des card-cancellers étaient récupérés. Depuis, ils ne sont pas payés du tout. Cela concerne notamment Approximation of Loyalty, Bleeding the Vine, Charismatic Aura, Contingency Planning (version FN fut erratée puis réimprimée depuis KoT), Dark Influences, Denial of Aphrodite's Favor (errata), Determine, Direct Intervention (version Sabbat et SW fut erratée puis réimprimée depuis 3rd Edition), Disengage, Fae Contortion, False Resonance, Hall of Hades' Court, Hide the Mind, Iron Heart (errata), The Jones (version FN fut erratée puis réimprimée depuis LotN), Khalu, Lucita, Not to Be, React with Conviction (version BL fut erratée puis réimprimée depuis LoB), Rewind Time, Scry the Hearthstone, Shape Mastery, Soul Decoration, Sudden

Reversal, Terra Incognita, Touch of Clarity, Tranquility, Veil of Darkness, Wash.

Ce "no cost is paid" n'est pas un "reminder text" - on reverra en VII-7-2/ que les cartes de Reflex annulent les cartes de Frenzy au moment où elles sont jouées, mais le coût de ces dernières demeure payée. Idem pour Power of All qui n'a pas le texte "no cost is paid", idem pour Primal Instincts, Groundfighting, une Target:X sous sup. Terror Frenzy, Two Wrongs, adv. Jan Pieterzoon sous Guarded Rubrics etc. [LSJ 20090601].

Il semblerait que ces cartes bénéficient d'un statut spécial, en ce sens qu'elles peuvent être jouées dès que la situation s'y prête, même si cela peut sembler peu intuitif. Par exemple, Power of All, qui est une carte de Reaction (donc une carte minion) peut être joué (en dehors de votre tour) pour annuler une carte d'Event pendant la discard, ou une carte master, ou encore une carte de Conviction jouée pendant l'untap. [PM 25/6/9] En revanche, PoA ne peut pas annuler de carte de combat, tout simplement parce que le livret de règles dit "The only minion cards that can be played during combat are combat cards (unless a card states otherwise, of course)." et que visiblement, le texte de PoA n'a pas l'air de suffire pour "dire autrement" / say otherwise. [LSJ 20080618]

Considérons Psyche!, Watenda (Once each combat, Watenda can cancel the effect of a combat card the opposing minion plays by burning an amount of blood equal to the blood or pool cost of the card), Power of All (cancel a library card as it is played) et Botched Move (Only usable as the opposing minion plays a card ... the played card is canceled... A minion may play only one Botched Move each combat)

1/ BM (carte de combat) peut être joué sur Psyche! [LSJ 20070214]

2/ Watenda (carte de crypte, formulation différente) ne peut annuler Psyche! [LSJ 20000906]

3/ Power of all (carte minion ne pouvant être jouée pendant un combat) peut annuler Psyche! (qui est joué en dehors du combat)

4-a/ si BM est joué pendant le combat, on ne peut jouer BM sur Psyche! [PM FzD-LSJ 26/8/9]

4-b/ si BM est joué sur Psyche!, on ne peut jouer de 2eme BM sur un 2eme Psyche!

4-c/ si BM est joué sur Psyche!, on peut jouer un 2eme BM pendant le 2eme combat

Bref, manifestement BM et PoA bénéficient du statut de card-canceller, tandis que Watenda non. BM est une carte de combat qui peut être jouée sur toute carte de combat, tandis que PoA est une carte minion qui peut être jouée n'importe quand en dehors de votre tour, sauf pendant un combat.

Rappelons que les cartes de types Wake combotent avec les card-cancellers qui vont bien (Power of All, Rewind Time) - voir V-14/ Wake.

Enfin, un card-canceller comme Approximation of Loyalty peut être joué pendant la fenêtre "as played", par exemple pour annuler un Rewind Time qui annulerait une carte d'action (alors qu'en principe, on ne joue pas d'action modifier pendant cette étape).

Ajout 12/8/10 : On trouvera en "VIII-2/ Précisions sur les cartes jouées" des théories plus récentes sur les différences de fonctionnement entre Watenda, Botched Move, DI etc. J'ai comme qui dirait la flemme de modifier ce V-1/, j'en peux plus de cette mise à jour.

V-2/ Mask of 1000 Faces (M1KF)

(MAJ au 10/8/7 en prenant en compte le thread "[Tordre le cou à M1KF](#)" + ajouts 10/4/8 + ajouts 28/9/8)

Attention, M1KF est la carte qui me donne le plus de fil à retordre et c'est la bête noire de LSJ. L'abus de M1KF crée des remous dans la force, aussi gardez une aspirine à portée de main.

Mask of a Thousand Faces [Jyhad:U, VTES:U, CE:U]

Cardtype: Action Modifier

Discipline: Obfuscate

Only usable by a ready, untapped vampire other than the acting minion who is capable of performing the action. Not usable if any action modifiers {or other effects} have been <used> that could not have been <used> if this vampire were the acting vampire.

[obf] Untap the acting minion and tap this vampire instead. Now this vampire is the acting minion. The action resumes where it left off.

[OBF] As above, with +1 stealth.

Voici le RTR du 19/5/3 relatif au Masque :

Mask of a Thousand Faces (REVERSAL): All effects that had been applied to the action or the acting minion carry over as if they had been applied with the Masker as the acting minion. The standing rule that "Mask cannot be used to mask an action if the Masking vampire is not capable of taking that action, nor if any action modifiers have been played on this action that could not have been played if the Masking vampire were the acting minion. (Not counting

blood that has already been spent.)" still applies, and it applies to other effects as well. So if Backways is tapped to give the acting Gangrel a stealth, then non-Gangrel cannot mask the action. If Redirection is used at inferior by a 7 capacity vampire, then vampires with capacity of 7 or more cannot mask the action (since they are not younger than the reacting vampire). And so on. Draba or Veiled Sight vs. Mask of a Thousand Faces (REVERSAL): The stealth reduction of Draba and Veiled Sight carries over at the same level as before the mask. The two effects can be treated as equivalent to "-X stealth" where X is (was) the current amount of stealth of the action, with the X unchanged by the play of the mask.

Pour commencer, disons donc que si A entreprend une action, le vampire B qui veut masquer l'action doit pouvoir grosso modo "s'identifier" à A, çad être capable de jouer les disciplines que A a déjà joué. Genre si A bleede en Govern, il faut que B ait 1 blood et Dominate pour masquer. Mais ça se complique vite. Le mieux est de donner ici une compilation des divers cas de figure déjà rencontrés, afin de tenter d'appréhender les futures questions relatives à cette horrible carte, qui, il faut bien le dire, permet certainement des combos terribles mais au risque d'avoir pas mal d'erreurs d'interprétation, de la part des joueurs comme de l'arbitre. Ajout 10/8/7 : rappelons tout de même que A et B doivent avoir le même contrôleur, quoi qu'il arrive.

Voici le RTR du 2/12/4 relatif au masque :

Mask of a Thousand Faces now "notifies" if a minion is using inherent stealth. A minion's inherent stealth (e.g., Muaziz, Jost Werner, and even Heshu Ruhadze when hunting) counts as an effect (since the stealth is "applied" when that minion is acting. Other minions cannot use Mask of a Thousand Faces to take over the action (not even a minion that has a similar stealth bonus, since that would still be a different effect than the one already applied).

Il n'y a pas eu, à ma connaissance, de RTR du tout en 2005 ni en 2006. Le RTR de 2007 ne mentionne rien sur M1KF.

M1KF Vs +X bleed permanent

Si Zoe bleede et que Arika masque l'action, le bleed passe à 3.

Edit 10/8/7: rappelons que l'intérêt « basique » de M1KF est d'annoncer un bleed relativement « bénin » (celui de Zoë). Si la cible décline le block, le contrôleur de Zoë peut Masquer *ensuite* l'action avec Arika et la cible ne peut revenir sur sa décision de ne pas avoir bloqué, donc elle mange son bleed à 3. Notez qu'on peut aussi jouer M1KF avant les tentatives de block, bien entendu, si ça vous arrange pour une raison quelconque ; rappelons enfin que pour jouer M1KF en sup, il faut avoir besoin du stealth (donc il faut qu'il y ait tentative de block avec un minion dont l'intercept est au moins égal au stealth de l'acting).

Si Arika bleede et que Zoe masque l'action, le bleed passe à 1.

A, équipé d'un laptop computer, bleede à 2. B peut masquer, qu'il ait un laptop ou pas, auquel cas le bleede passe à 1.

Si Julius bleede qqn qui contrôle un Tremere et que Queen Anne masque, le bleed passe à 3.

M1KF Vs NRA (ajout 10/8/7)

Si M1KF est joué avant qu'il y ait eu block effectif *et* le block-combat qui en résulte, le minion anciennement acting (çad qui était acting avant que M1KF ne soit joué) ne subit pas la NRA :

-genre A bleede, B tente de bloquer, C jouer sup. M1KF : A pourra de nouveau bleeder.

-si on a : A bleede, B tente de bloquer, le contrôleur de A annonce que le block réussit puis joue M1KF avant le combat induit par le block : A pourra bleeder.

-en revanche, si on avait : A bleede, B tente de bloquer et réussit, combat, A joue sup. Form of Mist, C tente de bloquer et gratte du tercept, D joue sup. M1KF : A ne pourra plus bleeder ce tour-ci.

Ces histoires importent notamment pour M1KF Vs Venenation, voir plus bas.

M1KF Vs coût des cartes jouées

Les coûts des action modifier joués par le minion anciennement acting ne sont pas pris en compte pour savoir si on peut jouer M1KF. Exemple : Vampire A bleed. Puis joue Alacrity (action modifier qui coute 2 blood)

Vampire B (1 blood) peut Masquer, sous réserve qu'il a le bon niveau de célérité, même si B n'aurait jamais pu payer le coût (2 blood) de Alacrity.

M1KF Vs +X stealth permanent

Une action entreprise par Muaziz ou Jost ne peut pas être masquée.

[edit 10/8/7] depuis le RTR du 2 décembre 2004, le bonus de stealth inhérent à un vampire compte comme une capacité propre de ce vampire étant utilisée. Donc une action entreprise par Jost ou Muaziz ne peut être masquée, même par Aristotle.

Le bonus de bleed n'empêche pas le mask.

M1KF Vs Art of Memory

The Art of Memory [BH:U2]

Cardtype: Action Modifier

Requires a Black Hand vampire. Only usable when the action is announced.

Remove this card from the game when it is played. If the action is successful, move one card played by this vampire during this action from your ash heap to your hand. Discard down to your hand size.

Edit REVERSAL 30/3/4 : Une action modifiée par AoM ne peut être masquée que par un vampire Black Hand, auquel

cas le masqueur bénéficie (en fin de compte, en raison de l'argumentation que cela marchait avec Backways) de l'effet d'AoM.

M1KF Vs Pentex(TM) Loves You!

Pentex(TM) Loves You! [Sabbat:U, SW:U/PT]

Cardtype: Master

Cost: 2 pool

Master: unique location.

<You may tap> this card this card and choose a Sabbat vampire. Once during the current action, the chosen vampire may burn 1 blood to get +1 bleed.

EDIT/REVERSAL : alors, accrochez-vous bien. Si vous tapez PLY, vous pouvez masquer (avec n'importe quel vampire, pas nécessairement sabbat) mais *avant* que le 1er vampire brûle son blood.

Ajout 30/3/4 : dans ce cas, le masqueur ne peut brûler 1 blood via PLY.

Si vous tapez PLY et que vampire 1 brûle 1 blood pour gagner +1 bleed, l'action ne peut plus être masquée car seul le 1er vampire pouvait gagner +1 bleed.

M1KF Vs pouvoir spécial d'un vampire.

Au moins c'est simple : un pouvoir spécial d'un vampire ne peut *pas* être masqué, même si 2 vampires ont des pouvoirs dont le texte est exactement le même. Tariq ne peut pas masquer le rush de Beast ni celui de Theo.

Ceci est valable que les pouvoirs soient inhérents au vampire ou fournis par une carte. 1 Archon/Templar ne peut masquer le rush d'un autre Archon/Templar. Si Gratiano et Moncada ont tous 2 posé une Political Struggle sur Smudge, Gratiano ne peut masquer le rush de Moncada.

M1KF Vs Redirection (inf)

Redirection [Sabbat:C, SW:C/PV, CE:PV3]

Cardtype: Reaction

Discipline: Dominate

[dom] Only usable when a younger vampire is bleeding you. Tap this reacting vampire. Choose another Methuselah other than the acting vampire's controller. That acting vampire is now bleeding the chosen Methuselah.

[DOM] As above, but the acting vampire can be the same age or older.

Si A (capa 3) bleede et qu'un vampire de la proie (capa 4) joue inf. Redirection, l'action ne peut être masquée que par un vampire de capa inférieure à 4.

M1KF Vs Rooftop Shadow

Rooftop Shadow [BH:C]

Cardtype: Reaction

Cost: 1 blood

Discipline: Celerity

[cel] +1 intercept. Not usable if the acting minion has Celerity.

[CEL] +1 intercept. Not usable if the acting minion has superior Celerity.

Si A appelle un vote et C joue RT(inf), cela "imprègne" l'acting A dans l'historique de l'action, dont M1KF se souvient. Ca veut dire que B ne doit *pas* avoir célérité pour masquer l'action (car s'il avait célérité, RS n'aurait pu être joué, on arrive donc à un paradoxe temporel du style "je suis mon propre fils" avec son cortège de déchirures dimensionnelles et de migraines).

M1KF Vs Venenation

Venenation [FN:C2/PS2]

Cardtype: Action Modifier

Cost: 1 blood

Discipline: Serpents

Only usable when this acting minion is blocked, before combat begins.

[ser] Place a corruption counter on the blocking minion. If the number of your corruption counters on the minion equals or exceeds the blood capacity of that vampire or the cost of that ally, you may burn all of your corruption counters on that minion to gain control of him or her (combat is canceled). Otherwise, combat occurs as normal.

[SER] As above, but the cost of this card is reduced by 1 blood.

A bleede, est bloqué et joue Venenation. Après ça-et avant le combat-B (avec serpents, avec *ou* sans blood, car le ruling sur M1KF précise qu'on ne compte pas le blood déjà dépensé) peut masquer l'action.

B peut donc jouer de nouveau Venenation, car la restriction sur le fait de ne pouvoir jouer qu'une seule fois un action modifier donné ne s'applique qu'à un minion donné. On considère que les 2 venenations sont jouées par 2 vampires différents, même si quelque part le masque fait que c'est le même. Bref on peut enchaîner X Venenations avec X vampires dont (X-1) masquent l'action successivement.

Ajout 10/8/7 : rappelons que A pourrait bleeder de nouveau, vu que A a été masqué avant le tap+combat qui aurait

suivi le block. [LSJ 20010803]

M1KF Vs Stealth transitoire

Dans la même veine que Venenation, pour ainsi dire, le stealth peut être enchaîné via des M1KF. Si A bleede, un prince tapé joue 2nd Trad pour bloquer à +2 tercept, A joue inf. Lost in Crowds pour monter à 1 stealth, puis B peut masquer (inf) : il gagne le stealth joué par A. Autrement dit, il "récupère" une action de bleed à 1 stealth. B peut également inf. Lost in Crowds pour monter à 2 stealth ; C pourrait masquer et jouer inf. LiC pour monter à 3 stealth, etc.

M1KF Vs boost de bleed

Idem que pour le cas Mask/Lost in Crowds, on peut enchaîner les boosts de bleed, sauf si la carte de boost de bleed mentionne qu'on ne peut plus booster le bleed. L'exception notable est sup. Command of the Beast qui peut donc être sereinement alignée par grappes, sous réserve bien sûr d'avoir assez de vampires avec obf et DOM.

Notez que le fait de masquer l'action n'entraîne pas de nouvelle opportunité de block. On peut masquer avant ou après que les blocks soient déclinés. Si on masque après que tout le monde ait refusé de bloquer, on peut masquer puis jouer Conditioning, tout comme on peut jouer Conditioning tout court une fois que tout le monde a décliné de bloquer.

M1KF Vs The Mole

The Mole [Anarchs:C2/PAB4]

Cardtype: Reaction

Discipline: Animalism/Celerity/Dominate

Requires a ready anarch. Only usable when a non-anarch minion is acting.

[ani] Only usable by a tapped vampire. This vampire untaps and attempts to block.

[cel] +1 intercept. Not usable if the acting minion has Celerity.

[dom] Only usable when you are being bled by a younger vampire. Tap this vampire to cause the action to fail.

Si A, sans célérité, bleede et qu'un vampire de la proie joue la version cel de The Mole, cela imprègne l'historique de l'action. Cette dernière ne peut pas être masquée par un minion avec celerity.

M1KF Vs Aching Beauty

Aching Beauty [Jyhad:U, VTES:U, CE:U]

Cardtype: Master

Clan: Toreador

Cost: 2 pool

Master.

Put this card on a Toreador. If this Toreador is blocked, the controller of the blocking minion burns 1 pool (before combat occurs).

Vampire A possède Aching Beauty

Vampire B ne possède pas Aching Beauty

Vampire C possède Aching Beauty

1 - Vampire A Bleed. La proie ne bloque pas . B peut masquer.

2 - Vampire A Bleed. La proie bloque (==> Perte d'un point) ==> B ne peut pas masquer, car l'effet d'Aching Beauty a été déclenché.

3 - Vampire A Bleed. La proie bloque (==> Perte d'un point) ==> C ne peut pas masquer, car l'effet d'Aching Beauty de A a été déclenché, car l'Aching Beauty de C n'est pas l'Aching Beauty de A : on considère qu'il s'agit de deux effets différents.

En clair, à partir du moment où Aching Beauty se déclenche, on ne peut plus masquer l'action.

M1KF Vs Backways

Backways [Jyhad:U, VTES:U, Anarchs:PG]

Cardtype: Master

Clan: Gangrel

Cost: 2 pool

Master: unique location.

Tap to give a Gangrel you control +1 stealth for the current action.

Si A bleede, qqn tente de bloquer, le contrôleur de A utilise Backways : l'action ne peut être masquée que par un Gangrel et le bonus de stealth sera porté par le masque.

M1KF Vs Clan Loyalty

Clan Loyalty [DS:C2, FN:PG]

Cardtype: Action Modifier

Cost: 1 blood

Only usable when this vampire is successfully blocked by a vampire of the same clan (play before combat).

Cancel the block and combat. The action continues as normal, and no vampires of that clan may block the acting vampire for the remainder of the turn.

Une action modifiée par CL ne peut être masquée que par un vampire du même clan. L'effet de CL sera bel et bien porté par le masque.

M1KF Vs Draba ou Veiled Sight

Draba [FN:C2]

Cardtype: Action/Reaction

Cost: 1 blood

Discipline: Chimerstry

This card can be played as an action or a reaction.

[chi] +1 stealth action. (D) Put this card on a ready minion. You still control this card. Burn this card to reduce that minion's stealth to 0. The minion may still increase his or her stealth.

[CHI] Reduce the acting minion's stealth to 0. The minion may still increase his or her stealth.

Si l'action voit son stealth passer de X à zéro via Draba puis que l'action est masquée, Draba est considéré comme avoir diminué le stealth de l'action de X. là c'est une bête traduction, je vois foutrement pas à quel moment ça peut poser problème.

M1KF Vs Force of Will

Pour jouer M1KF, il faut être détapé. Pour jouer FoW, il faut être tapé. Donc on ne peut pas masquer une FoW.

M1KF Vs The Grandest Trick

The Grandest Trick [BL:R2]

Cardtype: Action Modifier

Clan: Kiasyd

Cost: 2 blood

Burn Option

Only usable when an action is announced.

Vampires cannot block this action. This acting vampire is treated as a mortal ally for the duration of the action (cannot spend or burn blood, cannot use Disciplines, will burn if reduced to 0 life, etc.). This vampire's blood represents his or her life while he or she is an ally. Only usable on an action that doesn't cost blood or require a vampire, clan or Discipline.

L'action modifiée par tGT ne peut être masquée que par un Kiasyd ; en revanche, le cas est différent de Clan Loyalty, car tGT transforme l'acting en allié et Mask ne "combote" pas avec les alliés. Donc le Kiasyd qui masque ne bénéficie pas de tGT.

REVERSAL : l'action modifiée par tGT ne peut en effet être masquée que par un Kiasyd, auquel cas le masqueur devient un allié et subit tous les effets de tGT. du coup, masque "combote" avec tGT.

M1KF Vs Madness Network

Madness Network [Jyhad:R, VTES:R, CE:R]

Cardtype: Master

Clan: Malkavian

Unique master.

Put this card in play. After another Methuselah has finished all of his or her minion phase actions, any untapped Malkavians (going clockwise) can take actions. Any minion can burn this card as an action that any untapped Malkavian (in addition to the normally eligible blockers) can attempt to block (go clockwise if 2 or more want to block).

Un non-Malkavian ne peut pas masquer une action hors tour entreprise par un Malk via Madness Network.

M1KF Vs Spying Mission (sup)

Spying Mission [Jyhad:U, VTES:U, CE:PM5/PN3]

Cardtype: Action Modifier

Discipline: Obfuscate

[obf] This acting vampire gets +1 stealth.

[OBF] Only usable when a bleed <would be> successful. Instead of removing pool from the Methuselah you're bleeding, put this card on the acting vampire. <This bleed is not successful.> The next time this vampire successfully bleeds the same Methuselah, burn this card for +2 bleed.

Sup. SM ne peut être jouée qu'une fois l'action résolue : à ce stade, seuls de rares action modifier post-résolutions peuvent être joués (Freak Drive) et M1KF n'en fait pas partie. On ne peut plus masquer une fois sup. SM joué.

M1KF Vs Daring the Dawn

Daring the Dawn [Sabbat:R, SW:R/PV, FN:PR]

Cardtype: Action Modifier

Discipline: Fortitude

[for] Vampires cannot block this action. [The acting] vampire takes 2 aggravated damage (not preventable) after the action <resolves>.

[FOR] As above, but [the] acting vampire takes 1 aggravated damage.

Si A bleede en DtD, l'action est masquée par B (avec Fortitude) : l'effet "pas blocable par vampire" est porté par le masque et B se prendra les aggravés.

M1KF Vs Day Operation

Day Operation [Jyhad:R, VTES:R, CE:R]

Cardtype: Action Modifier

Cost: 1 blood

Discipline: Fortitude

[for] Only usable as the action is announced. Vampires cannot block this action. The acting vampire goes to torpor when the action is resolved.

[FOR] As above, but usable in response to an attempt to block.

Day Op est porté par le masque, et le masqueur ira en torpeur.

M1KF Vs Vs Dawn Operation

Dawn Operation [Jyhad:U, VTES:U, CE:U, Anarchs:PG2]

Cardtype: Action Modifier

Discipline: Fortitude

[for] If this action is blocked, all damage inflicted to all vampires in the resulting combat is aggravated. Any vampire attempting to block may now choose not to block.

[FOR] As above, but vampires attempting to block cannot back out.

Dawn Operation est porté par un masque.

M1KF Vs Sunrise Service

Sunrise Service [Sabbat:R, SW:R]

Cardtype: Action

Requires a ready Sabbat vampire. +1 stealth action.

Put this card on the acting vampire; he or she takes one point of aggravated damage (not preventable). You may burn this card when this vampire declares an action to make that action unblockable.

Si A bleede et brûle Sunrise Service, l'action ne peut être masquée.

M1KF Vs Form of Mist sup

Form of Mist [Jyhad:U2, VTES:U, Anarchs:C/PG3]

Cardtype: Combat

Discipline: Protean

[pro] Strike: dodge

[PRO] Strike: combat ends. If this vampire is acting, he or she may burn 1 blood to continue the action at +1 stealth as if unblocked (this action can still be blocked). A vampire may play only 1 Form of Mist at superior each action.

Si A bleede, est bloqué, joue sup. FoM, puis B (avec sup. Protean) masque, B a le droit de jouer sup. FoM dans un éventuel 2ème combat.

M1KF Vs Toreador Grand Ball

Toreador Grand Ball [DS:U, CE:U]

Cardtype: Master

Clan: Toreador

Cost: 1 pool

Master.

Put this card in play. Choose 2 ready Toreador you control. The first Toreador's non-bleed actions cannot be blocked. The second Toreador does not untap as normal during the untap phase; tap the second Toreador. Any minion may burn this card as a (D) action; Nosferatu get -1 stealth when attempting that action.

Si Toreador A entreprend une action rendue imblocable via TGB, Toreador B peut masquer l'action.

Ajout 30/3/4 : M1KF Vs Stone Travel

Stone Travel [BL:C1]

Cardtype: Action Modifier

Discipline: Mytherceria/Obtenebration

[obt] This vampire burns 1 blood to get +1 stealth.

[myt] +1 stealth.

[MYT] As [myt] above, and if this action is blocked, this vampire may choose to cancel the resulting combat (instead of starting combat).

Une action modifiée par sup. Stone Travel ne peut être masquée qu'avec un vampire qui a MYT : l'effet de stealth est porté par le masque et le masqueur peut annuler un éventuel combat résultant.

Ajouts 10/8/7 :

M1KF Vs Midget

Name: Midget

[BH:U2]

Cardtype: Vampire

Clan: Malkavian antitribu

Group: 3

Capacity: 3

Discipline: obf pre DEM

Sabbat:

Infernal. Animal retainers lose their abilities while Midget is acting or is in combat.

Artist: James Stowe

Si Midget bleede et qu'un type avec Raven Spy tente de bloquer puis échoue, l'action peut être masquée. On considère qu'aucun effet n'a été « appliqué ».

M1KF Vs Aisling

Name: Aisling Sturbridge

[FN:U, CE:PTR]

Cardtype: Vampire

Clan: Tremere

Group: 2

Capacity: 5

Discipline: dom AUS THA

Camarilla:

Younger Tremere cannot block Aisling.

Artist: John Van Fleet

Si Aisling bleede alors qu'il n'y a que des Tremere plus jeune en face, l'action peut être Masquée. Aucun effet n'a été appliqué.

M1KF Vs actions obligatoires / mandatory

Si un vampire vide chasse, l'action peut être Masquée par un vampire avec du blood (çad il n'y a pas de souci vis-à-vis de l'aspect « le vampire vide devait chasser, ce que ne pouvait simuler celui avec du blood qui n'était pas obligé ». Bref « l'obligation de chasser » n'est pas un effet qui aurait été « appliqué ». Notez que l'action pourrait également être masquée par un vampire vide.

Dans le cas de figure où on aurait, au début de la minion phase, 1 action de bleed mandatory (genre un vampire qui s'est pris une Spirit Marionette en Madness Network lors du tour du préd) et une action de chasse (vampire vide), un vampire avec du blood peut tout à fait Masquer le bleed mandatory. Le vampire vide ne peut masquer le bleed (rulebook 6.1.2 : "a ready vampire with no blood must hunt (and cannot take any action except the hunt action)"). Le vampire sous Spirit Marionette ne pourrait pas Masquer l'action de chasse.

M1KF Vs Combat

M1KF étant un action modifier et non une carte de combat, on ne peut tout simplement pas jouer M1KF pendant un combat.

M1K Vs Archon Investigation

Name: Archon Investigation

[VTES:U, CE:U, KMW:PG, Third:U]

Cardtype: Master

Cost: 3 pool

Master: out-of-turn.

Only usable when a minion is attempting to bleed you for more than 3. The action is not successful. Burn the acting minion.

Artist: Peter Bergting; Lawrence Snelly

Si AI est joué, le minion acting brûle immédiatement, il n'y a donc pas de possibilité de le sauver avec M1KF (genre quelqu'un d'autre qui brûlerait à sa place, spa possib').

M1KF Vs bonus strength

Une action de A (1 strength) peut être masquée par B (+1 strength) de façon certaine, si le M1KF est joué avant le combat. Il y a des situations tordues avec Form of Mist et des questions existentielles sur « +1 strength est-il un effet qui a été appliqué », dont on trouvera la trace sur google, [thread de mai 2004](#).. J'ai comme qui dirait une flemme terrible de vérifier si ces rulings sont en accord avec les RTR les plus récents, étant donné la fréquence des interactions M1KF+Form of Mist, aussi on appliquera la formule de François V, donnée en janvier 2005 (donc après le RTR le plus récent qui concernait M1KF) : « Pour le cas où A a +1 strength, B, qui n'a pas +1 strength, peut masquer seulement si A n'a pas utilisé cette capacité avant que Mask soit joué (situation tordue vaguement possible avec Form

of Mist). ».

M1KF Vs Inspire Greatness

Name: Inspire Greatness

[LoB:C]

Cardtype: Action Modifier

Cost: 1 blood

Discipline: Potence & Presence

Only usable by a ready vampire other than the acting minion.

[pot][pre] The acting ally or younger vampire gets +1 strength during this action.

[POT][PRE] The acting ally or younger vampire gets +2 strength during this action.

Artist: Brad Williams

Le bonus de strength est « porté » par le Masque.

Si A est de capa 1 et B de capa 5 puis que B joue IG, alors B ne peut Masquer l'action, puisque son propre IG n'aurait pas pu être joué s'il était l'acting vampire.

M1KF Vs Derange

Name: Derange

[Sabbat:R, CE:R, Third:R]

Cardtype: Action

Clan: Malkavian/Malkavian antitribu

This is a +1 stealth action.

(D) Put this card on a younger vampire. The vampire with this card is considered to be the same clan as the acting vampire. The vampire with this card does not untap as normal. During his or her controller's untap phase, he or she may burn 1 blood to untap. The vampire with this card may move it to another vampire as a (D) action. This card cannot be placed on a Malkavian or Malkavian antitribu.

Artist: Eric LaCombe

Si un !Malk joue Derange, un Malk ne peut pas masquer (et inversement).

M1KF Vs Mind Numb

Si la victime du MN se retrouve tapée (genre en jouant Babble), on ne peut plus Masquer l'action. [\[LSJ 20070829\]](#)

Ajouts 10/4/8

M1KF Vs intercept conditionnel : M1KF ne peut être joué si un effet d'intercept conditionnel a été appliqué et serait incompatible avec le masqueur. M1KF peut être joué en supérieur si le stealth est nécessaire et si la condition de compatibilité est remplie. Exemples : [\[LSJ 200700904\]](#)

-Dimple annonce une chasse ; David Morgan tente de bloquer (il a +1 intercept sur les vamps de capa < 3). Arika ne pourrait masquer l'action.

-Normal annonce une chasse ; Selma (+1 intercept contre les Nosfe) tente de bloquer ; Aggripina peut masquer et peut jouer M1KF en sup.

M1KF Vs +X stealth permanent (section existante, ajouter)

Un minion qui a du stealth inhérent (Lucretia) ne peut jouer M1KF en supérieur que si elle a besoin du stealth (le "besoin" étant déterminé après prise en compte du stealth inhérent). [\[LSJ 200700904\]](#)

M1KF Vs False Resonance

False Resonance [LotN:C]

Cardtype: Action Modifier

Cost: 1 blood

Discipline: Chimerstry

[chi] Cancel a reaction card that requires Auspex [aus] or Dementation [dem] as it is played (no cost is paid).

[CHI] +1 stealth, and once this action, this vampire can burn 1 blood to use the [chi] effect above.

Artist: Alexander Dunnigan

L'effet "this vampire can burn 1 blood to use the [chi] effect above" est porté par le Masque, qui peut être joué avant ou après que l'effet soit utilisé. [\[LSJ 20071010\]](#)

M1KF Vs Into Thin Air

Into Thin Air [LotN:C/PS2]

Cardtype: Action Modifier

Discipline: Obfuscate

Do not replace until your untap phase.

[obf] +1 stealth. Once this action, this vampire may burn 1 blood to give an ally or younger vampire -1 intercept.

Into Thin Air and Lost in Crowds cannot both be played on the same action.

[OBF] As above, but for +2 stealth.
Artist: Brian LeBlanc

L'effet conditionnel est porté par le Masque. S'il n'est pas utilisé avant le Masque, peu importe que le 1er vampire soit plus vieux ou non (çad si le 1er vampire est plus jeune et joue ItA, puis que le 2nd est plus vieux et Masque, il peut utiliser l'effet de -1 intercept). S'il est utilisé, il faut que le 2nd vampire soit également plus vieux ; s'il ne l'est pas, il ne peut pas Masquer. [LSJ 20071010]

Ajout 17/5/9 : Si Into thin Air est joué sans que l'effet « brûler 1 blood pour donner -1 intercept » ne soit utilisé puis que M1KF est joué, le masqueur peut utiliser cet effet ; il peut également jouer un autre ItA et utiliser l'effet « brûler 1 blood... » du 2ème ItA. En revanche, si l'effet « brûler 1 blood » est utilisé avant que M1KF ne soit joué, le masqueur ne pourra utiliser à son tour cet effet. [LSJ 20090319]

M1KF Vs Veil the Legions
(ajout 28/9/8)

Vamp A bleede, B tente de bloquer, C joue Veil the Legions : C ne peut masquer. [LSJ 20080714]

Ajout 17/5/9 : Vamp A bleede, B joue Veil the Legions, C joue M1KF : C bénéficie du stealth de VtL. [LSJ 20081109]

M1KF Vs Nakhthorheb
(ajout 28/9/8)

Nakhthorheb ne peut Masquer l'action si un minion avec un compteur corruption a précédemment tenté de bloquer. [LSJ 20080904]

V-3/ Morts simultanées

Si un effet ouste simultanément plusieurs Mathuselah, exemple :

Les joueurs A, B, C sont en jeu avec 5, 1 et 1 pool. A appelle un Anarchist Uprising sachant que tous ont 1 minion. Ils passent donc à 4, 0, 0 pool. B et C sont oustés simultanément : B étant prédateur de C, il gagne 1 VP mais pas les 6 pool. A gagne 1VP pour avoir ousté B et 1VP car il est le seul joueur en lice.

Ajout 31/8/7 : Cas de figure : joueur A et sa proie B meurent simultanément. Une Life Boon est jouée cross-table sur A. A donne le VP qu'il vient de gagner à celui qui a joué LB (il gagne quand même 6 pool). Si LB avait été jouée sur B, A n'aurait pas le VP de la "mort" de B. Ça veut dire qu'on résout LB avant d'octroyer des VP.

V-4/ Titres

Déjà, qu'est-ce qu'un "titre" ? On a déjà vu les titres des différentes sectes :

-primogen / prince / justicar / inner circle pour la Camarilla

-bishop / archbishop / cardinal / regent pour le Sabbat. Profitons-en pour rappeler qu'un Regent compte également comme Cardinal vis-à-vis de certains effets, dicit le livret de règles : "The regent counts as cardinal by cards and other effects, but has an additional vote as well". Ça n'impacte pas des masses vu que les anciennes cartes nécessitant un Cardinal ont été erratées pour inclure "Regent" (genre Blood of the Sabbat dans sa version 3ème Ed. ou Vaulderie, non réimprimée mais dont le texte en ligne a été modifié).

-kholo / magaji pour les méch...pour Laibon

Ensuite, la confusion classique porte sur les titres des indépendants, du moins ceux qui ne sont pas Anarch (rappelons qu'un Anarch peut bénéficier du titre de Baron). Prenons Thetmes : sur sa carte de crypte est **imprimé** "Thetmes has 2 votes". A partir du moment où un vampire est indépendant et que son texte imprimé stipule qu'il a X voix, on considère qu'il est titré et ce, indépendamment de la secte présente ou future du vampire (çad si Thetmes devient Camarilla ou Sabbat, il demeure titré et conserve ses 2 voix). Le titre n'a pas de "nom" à proprement parler, comme Cardinal, mais ça reste un titre et par conséquent interagit avec toutes les cartes faisant référence à un titre :

Thetmes pourrait être ciblé par Thrones Crumble, par exemple. A l'inverse, prenons Marianna qui est indépendante et qui n'a pas de texte imprimé 'has X votes'. Vous lui collez un Legendary Vampire (This vampire gets +2 bleed and an additional 2 votes) : Marianna n'en devient pas titrée pour autant (et ne pourrait donc pas être ciblée par un Thrones Crumble, au grand dam de Mark K.)

De la même façon, un vampire lambda (indépendant sans le texte "has X votes", un Camarilla non-primogen/prince/justi/inner, un Pander fraîchement influencé etc.) sous l'effet de Legacy of Pander (Each non-titled Pander has 1 vote) / Foundation Exhibit (Each non-titled Toreador antitribu you control gets 1 additional vote) / Political Struggle (the acting vampire gains X votes) ne serait pas titré. Un vampire lambda qui a gagné un Firebrand (gets 1 additional vote during a political action) n'est pas titré.

Pour finir sur cette introduction, rappelons :

-qu'un Seraph n'est pas un titre.

-qu'un vampire ne peut détenir qu'un seul titre. Si Xaviar (has 2 votes, donc titré) devient Liaison, ben il devient Liaison (titre valant 4 voix) et perd son ancien titre "sans nom" (qui valait 2 voix). Bref Xaviar, à ce stade, a 4 voix en tout et pour tout. S'il défonce Arika via un Clan Impersonation en Lasombra puis Political Struggle, il aurait son titre de Liaison (4 voix), 4 voix supplémentaires dues au PS (ces 4 voix supplémentaires ne constituent pas un titre), donc disposerait de 4+4=8 voix.

-que si un vampire titré gagne un nouveau titre, il perd définitivement l'ancien. "définitivement" signifie que s'il perd le nouveau titre, ben il n'est plus titré du tout.

-qu'une carte de Title (voir VII-7-2/) brûle si le vampire qui avait le Title perd ce titre ou le yield.

V-4-1/ Titres uniques

-Ajout 10/8/7 : titres uniques, dormants et contestés

Certains titres sont uniques :

-Prince de (insérer nom d'une ville) - nécessite d'être Camarilla

-Archbishop de (ville) - nécessite d'être Sabbat

-Baron de (ville) - nécessite d'être Anarch

-(nom de clan camarilla) Justicar (nécessite d'être Camarilla). Cela inclut le Gangrel Justicar (les Gangrel sont indépendants, mais on peut quand même appeler GJ, à condition de pouvoir choisir un Gangrel Camarilla)

-(nom de clan Laibon) Kholo - nécessite d'être Laibon

-Regent - nécessite d'être Sabbat

Ajout 17/5/9 : -(nom de clan Camarilla) Inner Circle (nécessite d'être Camarilla).

Ceci signifie que tel titre unique ne peut être détenu que par un seul vampire contrôlé. Si Anneke est en jeu et que Madame Guil est influencée ou que Toreador Justicar passe sur un autre Toréador, ce titre devient contesté entre les 2 vampires. Le coût de la contest est d'un blood, à payer durant l'untap. Un vampire dont le titre est contesté n'est pas considéré comme étant titré.

Si le titre de Regent obtenu par la carte du même nom est contesté par un vampire qui est "nativement" Regent (Sha-Ennu), la carte de Regent est contestée et donc hors jeu pendant le temps de la contest (c'est une carte de titre/Title) : le pouvoir de rush intégré contre le Regent n'est donc pas disponible durant la contest. [\[LSJ 20070808\]](#)

Un vampire en torpeur, dont le titre est contesté, est obligé de yielder son titre durant l'untap de son contrôleur, indépendamment du blood dont il dispose. Notez que le titre demeure contesté jusqu'à la prochaine untap du vampire ready qui conteste le titre : si Timothy Crowley est en torpeur et que Ira Rivers est influencée, le titre de Prince de Dallas est automatiquement contesté. A l'untap de Timothy, ce dernier yield le titre et à l'untap de Ira Rivers, cette dernière récupère le titre de Prince de Dallas.

De plus, les titres spécifiques à une ville entrent également en contest : si le Prince de Paris est en jeu et que quelqu'un fait passer une Crusade : Paris, le Prince et l'Archbishop entrent en contest. Le coût est également d'un blood. En revanche, si un Baron conteste une ville, le coût est augmenté d'un blood pour le Baron (qui doit donc payer 2 blood à chaque untap, s'il espère conserver son titre).

Ajout 17/5/9 : si 2 vampires contestent un titre, ils peuvent entreprendre l'action pour passer Anarch. Celui qui réussit l'action yeld son titre automatiquement et l'autre vampire récupérera son titre à sa prochaine untap. [19/12/8](#)

Il peut arriver qu'un vampire, déjà titré, gagne un nouveau titre (genre Lazverinius qui bénéficie d'une Cardinal Benediction) : en ce cas, il perd définitivement son ancien titre.

Vous pouvez avoir deux vampires avec le même contrôleur qui contestent un titre : ce n'est pas de l'auto-contestation (voir VIII-4/ Contest), qui, elle, est propre aux cartes uniques. Par exemple, si un joueur contrôle Ingrid Rossler (Prince de Geneve) et influence Marie Faucigny (Archbishop de Geneve), pour citer Danov : au moment de sortir le 2e vampire, les titres deviennent contestés. au prochain untap du joueur, il devra décider, pour chaque vampire, si le vampire "yield" ou paie la conteste. même si le premier "yield", le deuxième doit quand même payer et ne récupère son titre qu'à l'untap suivant (ça prend donc 2 tours, essentiellement). [2/6/4](#)

Autre exemple : au tour 5, vous contrôlez Sheldon et Duck. Vous avez le droit d'appeler Nosferatu Justicar et de nommer Duck. Si le vote passe, il y a contest de titre (le vote passe quand même, donc on pourrait jouer un Cryptic Rider, au passage). Au tour 6, Sheldon yield en même temps que Duck paie un blood pour rester dans la contest. Dans ce même tour 6, il n'y a toujours pas de Nosfe Justicar. Duck ne récupérera le titre de Justicar qu'à l'untap suivante, çad au tour 7. [12/11/4](#)

V-4-2/ Titres dormants

Si le vampire change de clan ou de secte et que ce clan/secte est incompatible avec son titre, alors son titre devient "dormant". Un tel vampire n'est pas considéré comme étant titré. Le terme "changer" est important : si Lucita

(Indépendant) se Clan Impersonation en Lasombra, elle demeure Indépendante puisqu'elle ne change pas de clan. Si Lucita se CI en !Malkav, elle change bel et bien de clan, donc adopte la secte inhérente aux !Malkav, çad elle devient Sabbat et Malkavian Antitribu.

Revenons à nos moutons, en l'occurrence les changements de clan/secte et les titres. Ceci concerne par exemple Clan Impersonation, Derange, Out of the Frying Pan, Into the Fire, Writ of Acceptance.

Si un vampire change de clan et que son titre n'est pas compatible (un Prince, disons Anson, qui devient !Malk via un Derange), le titre est "dormant". Cela signifie que si Anson enlève son Derange, il redevient Prince de Seattle.

Exceptions :

-si Casino Reeds (prince de Seattle) entre en jeu entre-temps, Anson yielde automatiquement le titre (et Casino n'a pas à attendre le prochain untap pour bénéficier de son titre : il n'en perd à aucun moment le bénéfice). Idem si qqn avait appelé une Praxis Seattle.

-si Anson, devenu !Malk, acquiert un nouveau titre (Cardinal, par ex) puis qu'il enlève son Derange, il n'est plus prince. En gagnant un nouveau titre, il a définitivement abandonné le titre "dormant".

Autre exemple :

-Lambach (base, Cardinal) devient Camarilla via Out of the Frying Pan (il reste Tzimisce, bien sûr, même s'il est Camarilla). Son titre de Cardinal devient dormant. S'il redevient Sabbat (avec Into the Fire), il redevient Cardinal. Si Lambach (base) devient Camarilla puis Prince, il perd définitivement son titre de Cardinal. S'il redevient Sabbat, il est Sabbat avec un titre de Prince dormant, cette fois.

Le titre d'Inner Circle est devenu unique depuis KoT. Si Arika se prend un Derange et devient Malkavian, elle est toujours Camarilla mais n'est plus IC (son titre de Ventrue Inner Circle est dormant).

Le titre de Justicar est lui aussi unique, tributaire de l'appartenance à la Camarilla et tributaire de l'appartenance à tel clan. Cela signifie que Xaviar ne peut être désigné comme Gangrel Justicar via la carte Gangrel Justicar, puisque Xaviar est indépendant. Si Ulugh Beg devient Malk via un Derange, son titre de Tremere Justicar devient dormant et il ne devient pas Malkavian Justicar.

Comme cela a été dit plus haut : un indépendant, dont la carte de vampire stipule qu'il a des voix, est considéré titré. Ce titre n'est pas tributaire de son statut d'indépendant. Si Nehsi (2 votes, donc titré) devient Sabbat via Into the Fire, il conserve ses voix et son titre.

Ajout 10/8/7 : idem avec les Anarch. Un Baron Baali, qui devient Camarilla via Clan Impersonation ou Writ of Acceptance, voit son titre "dormant", jusqu'à ce qu'il redevienne Anarch, ou jusqu'à ce que quelqu'un gagne le titre de Prince/Archbishop/Baron de la ville ad hoc (auquel cas il yield automatiquement) ou jusqu'à ce qu'il gagne un nouveau titre (auquel cas il abandonne définitivement le titre "dormant").

Pour résumer, reprenons la formulation de François V. qui décidément explique très bien :

Un titre n'est "dormant" (suscceptible de revenir) que lorsqu'il dépend d'une secte et/ou d'un clan et/ou d'un trait (e.g. Anarch) que n'a plus le porteur du titre.

Ajout 12/8/10 : une carte de Title, dont le titre est non-Camarilla; comme par exemple un Fee Stake, serait rendue complètement inerte par un Writ of Acceptance. Cela comprend bien entendu le titre, mais également tout autre texte inclus dans la carte de Title. Par conséquent, le vote intégré à un Fee Stake pour retirer ce FS serait inerte également et ne pourrait pas être appelé. [LSJ 20091015]

V-4-3/ Ces sacrés Priscii / Priscus

Certaines cartes interagissent avec le nombre d'un voix dont dispose un vampire, comme Political Struggle ou Leadership Vacuum ou avec le titre d'un vampire durant un référendum, comme Rastacourere. Pour un Priscus, son titre vaut zéro voix durant le référendum principal mais vaut toujours 1 voix dans le sous-référendum (paraît que c'est « évident » que Rasta n'affecte que le referendum principal et non le sous-referendum). Si vous cassez la figure à Gratiano via Political Struggle, vous gagnez zéro voix. Si vous lui collez un Rastacourere, son titre perd 1 voix dans le referendum principal, mais il conserve sa voix dans le sous-referendum Priscus ainsi que sa voix supplémentaire due à son pouvoir spécial et le bloc des Priscii vaut toujours 3 voix. En clair, un Priscus se tamponne de Rastacourere.

(ajout 28/9/8) Le texte de Free State Rants stipule que le sous-referendum des priscus avec affecté. Ce n'est pas le cas de Rastacourere, aussi un Priscus n'est pas affecté par Rastacourere.

Démonstration annule tous les votes d'un priscus (pluriel dans le texte), aussi bien ceux du sous-referendum priscus que ceux du referendum principal. [LSJ 20080829]

Scalpel's tongue ne peut être joué pour obliger un priscus à s'abstenir (cf BoC) sauf si le priscus a exprimé d'autres voix dans le référendum principal (ex gratiano devenu cardinal). La raison : par défaut, un effet interagissant sur les voix ne désigne par défaut que les voix dans le référendum principal et non le sous-référendum priscus. Cela signifie aussi, par exemple, que le pouvoir d'Orlando n'affecte pas les Priscus. La confusion provient du terme "vote" dans "priscus vote", qui ne désigne en fait que le vote dans le référendum priscus. [LSJ 20061019]

Un Priscus n'est pas affecté par le vote intégré au Fee Stake (ne pas confondre avec Free State Rants, dont le texte

stipule que les Priscii sont affectés). [LSJ 20061013]

V-4-4/ Titres et gains de capacité

Certains titres, comme Praxis Seizure :Rome, donnent un gain de capacité à un vampire. Ce gain est perdu si le titre est perdu. Ce ruling sert peu depuis que les cartes de Praxis sont devenues des cartes avec mot-clé Title qui restent en jeu, mais bon.

V-5/ Changement de clan Vs progéniture Vs secte

Hormi les exceptions stipulées sur les cartes (Thin-blooded Seer, Call the Great Beast), la progéniture (typiquement une Embrace) d'un vampire est :

1/ du même clan que son "Sire"

2/ de la secte correspondant au clan, qui peut être différente de la secte du Sire. c'est zarb mais c'est comme ça. cela signifie que si Lucita (Independent) fait une Embrace, l'Embrace est une Lasombra Sabbat. Si Angus (Camarilla Gangrel) fait une Embrace, cette dernière est une Gangrel Indépendante. si Giangaleazzo (Camarilla Lasombra) fait une progeny, elle est Sabbat Lasombra. Si Yazid Tamari (Sabbat Assamite) fait une embrace, elle est independent Assamite.

3/ n'a aucun "trait" (blood cursed, infernal, scarce, etc...) de son sire. Auparavant, la blood curse était liée au clan assamite, mais ce n'est plus le cas depuis KMW.

Ajout 10/8/7 : hm, à la relecture cette partie interfère un peu avec "V-12-5/ Secte par défaut et changement de secte". Mais là, j'en peux plus. Donc...euh...tant qu'à faire, autant écrire ici qu'un Clan Impersonation introduit une "couche" de clan par-dessus un clan "sous-jacent". Si Enkidu se Clan Impersonation en Gangrel, son clan est Gangrel et son clan sous-jacent est !Gangrel. Ensuite, via le pouvoir de Murcia, Enkidu devient Ahrimane : sa CI fait qu'il demeure Gangrel, mais son clan sous-jacent est Ahrimane. S'il brûle sa CI, Enkidu devient Ahrimane.

Si 2 "couches" sont appliquées, c'est la couche la plus récente qui s'applique. Si Jost Werner se CI en !Gangrel puis reçoit un Feral Spirit, il devient Ahrimane. [LSJ 20070602](#)

V-6/ Alliés

Quelques précisions sur les alliés : vous savez sans doute qu'un allié recruté (cad mis en jeu depuis votre main par l'action standard ou votre bibliothèque via The Summoning) ne peut agir. Il est d'ailleurs placé dans la région incontrôlée (face visible) à titre de rappel jusqu'à la fin de votre tour, ce qui signifie que si on vous le vole pendant votre tour avec Madness Network, il ne pourra toujours pas agir jusqu'à la fin de votre tour. Il demeure toutefois considéré comme contrôlé donc serait compté si vous appelez un Anarchist Uprising. Ajout 17/5/9 : un allié venant d'être recruté demeure dans la région uncontrolled jusqu'à la fin du tour : cela proscriit une tentative de block sur une action entreprise via Madness Network ou Enkil Cog. [20/12/8](#)

En revanche, rien ne l'empêche d'utiliser une éventuelle capacité spéciale (guérison du Vagabond Mystic, stealth d'un Rom Gypsy, cramage d'une location avec War Ghoul etc.) le tour où il est recruté.

Les alliés mis en jeu autrement (typiquement Compel the Spirit) ne subissent aucune restriction et peuvent agir immédiatement. Pour Compel the Spirit, on considère que l'allié mis en jeu n'est plus le même : il n'est donc pas soumis à la NRA. Un Garou peut donc rusher, mourir, être ramené via CtS puis rusher à nouveau.

Les alliés ont des compteurs Life. Ils n'ont pas de compteur blood. Ils n'ont pas de capacité comme les vampires, aussi le nombre de compteurs life est illimité : Gregory Winter peut très bien avoir 200 life. Ils ignorent par conséquent les effets "burn blood" : si on joue Jar the Soul en sup sur un allié, il ne perd pas de life. Cela signifie aussi que les alliés ne peuvent généralement pas jouer de cartes ayant un coût en blood. Une War Ghoul peut jouer Lucky Blow mais pas Channeling the Beast.

Certains alliés, de par leur texte, peuvent jouer des cartes de disciplines comme s'ils étaient des vampires (auquel cas on considère que leur capacité est de 1, si d'aventure la carte a besoin de comparer des capacités). Ils peuvent payer le coût de la carte avec leur life et si ils perdent/gagnent du blood du fait de cette carte, ils gagnent/perdent autant de life. Cela veut dire qu'Akhenaten peut jouer une Spectral Divination, mais il ne peut toujours pas jouer de Channeling the Beast, sa faculté de payer des coûts avec sa life n'est valable que pour les cartes de Necromancie. Ces trucs-là marchent bien tant que les cartes de disciplines ne sont pas des effets permanents : l'allié n'est considéré comme un vampire que lorsque la carte est jouée, ainsi que lors de la résolution (voir edit 10/8/7 plus bas), mais pas une fois la carte mise en jeu. Si Talaq joue un Burst of Sunlight, le BoS lui fera perdre 1 life (le BoS est résolu bien après la déclaration des strikes, mais "voit" l'allié comme un vampire durant sa résolution, donc inflige 1 dégât aggravé au "striking vampire"). Si une carte requérant une discipline est mise en jeu, elle ne considère l'allié que comme un allié et non plus comme un vampire. Bref, ça ne sert pas à grand chose de coller un Rutor's Hand sur Talaq ("Beginning with your next turn, this vampire may untap once during each of your minion phases" : ce texte ne peut

servir à un allié une fois le RH mis en jeu, vu que l'allié n'est plus "this vampire") ou un Ex Nihilo sur Akhenaten.

Notez que de tels alliés ne peuvent, en l'état, "émuler" le trait Anarch (ajout 17/5/9 : à l'exception de Grey Thorne 22/10/8) : un Ghoul Street Thug ne peut jouer Improvised Tactics ; on peut poser une 3-way sur un shadow court satyr, mais il ne pourra pas l'utiliser. 14/4/5

Edit 10/8/7 : depuis le RTR du 7/7/7, un allié est considéré comme un vampire même si la carte de discipline qu'il joue génère un effet durable. Le RTR ne modifie rien quand à l'effet d'une carte en jeu. Exemples : un Ghoul Street Thug ou un Rock Cat peut, depuis le RTR, jouer Torn Signpost et "bénéficier" de l'effet durable de 2 strength pendant tout le combat : le TS voit l'allié comme un vampire pendant toute la durée du combat, étant donné que TS n'est pas une carte mise en jeu (pour un Rock Cat, c'est pas terrible vu que ça abaisse sa strength, bien sûr).

En revanche, il ne sert toujours à pas grand-chose de jouer Rutor's Hand, vu que l'allié qui le jouerait n'obtiendrait pas de détap supplémentaire (le R'sH, une fois en jeu, ne voit plus l'allié comme un vampire).

De plus, si l'effet doit envoyer le vampire/allié en torpeur, alors il est brûlé. Enfin, l'allié ne compte comme un vampire que vis-à-vis de la carte qu'il joue et non vis-à-vis d'autres permanents en jeu ou effets : pas moyen de comboter un Thuggee avec un Changelin Skin Mask, le Thuggee n'aura qu'Obfuscate en simple quoi qu'il arrive.

Ajout 3/9/7 : si un allié joue une carte d'action dont le paiement le drainerait de sa life (genre Talaq avec 1 life qui jouerait Armor of Terra, ou Akhenaten avec 1 life qui jouerait Compel the Spirit) : on applique l'effet de l'action, même si l'allié cane. [LSJ 20020506]. Ne pas confondre avec un allié en combat, qui jouerait une carte qui le ferait tomber à zéro life (genre un Blood Brother Ambush qui jouerait un Burning Wrath) : le combat s'arrêterait immédiatement.

Si un allié, en générant un effet en jouant une carte "as a vampire", gagne du life en excès de sa capacité, le life excédentaire ne part pas à la banque : si Talaq (avec 3 life, son starting life) joue Theft of Vitae (comme un vampire de capa 3) sur un vampire sous Memories of Mortality qui tape en hand strike, Talaq se retrouve à 4 life (les histoires de capacité ont plutôt vocation à résoudre les éventuelles comparaisons d'âge, genre..euh...des Ghoul Street Thug qui feraient un Brick Laying). Si l'effet lui inflige des dégâts aggravés, il brûle du life.

Ajout 10/8/7 : exemples supplémentaires : Bima arrive en jeu avec Master Discipline Chimestry. Bima peut jouer Fatuus Mastery, vu que Fatuus voit le Bima comme un vampire lorsque Bima joue la carte (au moment de la poser - et elle est bien posée sur "l'acting vampire").

Une fois en jeu, Fatuus voit le Bima comme un allié (puisque le Bima n'est pas en train de la jouer) et ne réduit pas les coûts (même par exemple d'un Fata Morgana qu'il jouerait "as a vampire"). Bref ça combote pas. 2/2/6

Si Bima a Protean, 2 life et déclare un Body Flare : elle meurt immédiatement, lors de la déclaration de son strike, avant que qui que ce soit n'ait l'opportunité de jouer Röttschreck. Si Bima avait 3 life, on aurait pu jouer Röttschreck. 10/2/6

Un allié peut parfaitement recruter un allié ou employer un retainer, sous réserve qu'il n'y ait pas de prérequis incompatible (typiquement un prérequis de clan, un coût en blood d'un retainer sans prérequis de discipline, ou avec prérequis de discipline que l'allié ne peut "émuler") : Jake Washington peut recruter Rafastio Ghoul ou employer Tasha Morgan, par exemple. En revanche, Scapelli ne peut pas recruter un Neighborhood Watch Commander, qui coûte du blood. Akhenaten peut recruter une shambling horde, mais pas Neighbourhood watch commander. A l'heure actuelle (post-HttB), aucun allié (arrêtez-moi si je me trompe) ne peut recruter un allié/employer un retainer qui ait un prérequis de clan. 7/6/4

Une liste non exhaustive des questions fréquentes sur les cartes qu'on peut ou pas jouer sur les alliés :

-on peut jouer Theft of Vitae sur un allié (même sous Memories of Mortality), il en résultera l'effet habituel (çad vol de sang, les alliés perdent du life, le vampire qui joue ToV gagne du blood).

-on ne peut pas jouer du tout contre un allié (même pas pour cycler) : Taste of Vitae, Drawing out the Beast, Seduction, Disarm, Decapitate, sup. Terror Frenzy, sup. Mind Rape, Temptation.

-on peut jouer inf. Terror Frenzy.

Pour finir, un petit cas d'école typique : le pouvoir de la War Ghoul pour cramer les locations. Imaginons que vous recrutiez une War Ghoul et que votre proie joue une Restructure sur cette WG, qui est détapée. Eh ben comme il y a plein de fenêtres d'opportunités avant qu'on arrive à la résolution de l'action, vous avez tout loisir d'engager la WG et de la sacrifier pour cramer une location. Du coup, le Restructure fizzlera puisque la cible de l'action aura disparu. Ceci demeure valable même si l'action est imblocable par un Daring ou Grand Ball etc.

V-7/ Mind Rape, Mind Numb et Sensory

Edit/REVERSAL du 17/5/9 :

Le texte de Mind Rape a subi un ninja erratum depuis KoT :

Name: Mind Rape

[Sabbat:R, SW:R, KoT:R]

Cardtype: Action

Cost: 2 blood

Discipline: Dominate

[dom] (D) Bleed with +2 bleed.

[DOM] (D) Tap a younger vampire and put this card on that vampire; **you still control this card**. This vampire does not untap as normal. During your next minion phase, burn this card to untap this vampire and take control of him or her until the end of your turn.

Artist: Scott M. Bakal; Brian LeBlanc

Ce qu'il faut retenir à présent :

-la partie en gras. Si vous jouez MR et que vous êtes ousté, le MR est retiré de la partie (avant, le MR restait et la victime ne pouvait plus se détaper as normal jusqu'à la fin de la partie). Si le vampire qui a joué MR est brûlé/golcondé, ben il n'y a plus de conséquence (idem avant KoT, la victime ne se détapait plus as normal).

-le "you" désigne celui qui *joue* la carte. Ce "you" est fixé au moment où la carte est jouée et ne varie plus par la suite.

Edit du 17/5/9

Name: Mind Numb

[AH:C2, FN:PS2, CE:PV2]

Cardtype: Action

Cost: 1 blood

Discipline: Presence

[pre] (D) Put this card on any untapped vampire. Tap that vampire; he or she does not untap as normal during his or her controller's untap phase. Burn this card during your next untap phase.

[PRE] As above, with +1 stealth.

Artist: Scott Kirschner

Pour Mind Numb, le raisonnement est un brin différent, mais le résultat est le même.

MN brûle pendant "your untap phase", et "your" est le contrôleur de la carte (donc le contrôleur de la victime de Mind Numb) et non le joueur de la carte. Si le joueur qui contrôlait le mind numbeur est ousté, le Mind Numb brûle quand meme à l'untap de la victime.

Pour Sensory Deprivation, il n'y a pas vraiment de rapport mais j'avais la flemme de créer un sous-paragraphe ad hoc. Les points de règles utiles concernant SD sont :

-la condition d'arrêt de Sensory est que celui qui l'a joué ne soit plus en jeu. Cela inclut : le brûler, le contester, le Bannir, le Golconder, le Descendre into Darkness. Cette condition d'arrêt, une fois déclenchée est définitive car le texte de SD ne mentionne aucune condition de reprise. Notez que la carte proprement dite reste en jeu dans la plupart des cas ; simplement, elle n'a aucun effet (et ne sert donc à rien). Si Gabrin joue SD, est banni puis réinfluencé, la SD ne se réenclenche pas.

-SD empêche seulement de se détaper "as normal" mais n'empêche pas d'autres moyens de se détaper (pendant l'untap, la minion phase ou d'autres phase), cf. UMID.

V-8/ Mata Hari and co.

"Co." c'est pour "copines", à savoir Tatiana Stepanova et Kemintiri mergée. Ces trois drôles de dames sont le prétexte de nombreux threads sur le forum règle, alors on va essayer de leur régler leur compte.

Voici le card text de Mata Hari. Elle a de commun avec ses consoeurs un pouvoir similaire à la partie en gras :

Independent. Red List: Mata Hari has 2 votes (titled). **You and she may play cards that require a sect and/or clan as if she were of that required sect and/or clan.**

Le noeud du problème est que son pouvoir ne concerne que le "jeu" de la carte. Il ne permet pas à Mata de simuler les prérequis d'une carte qui n'est pas jouée - soit qu'elle est déjà en jeu, soit elle arrive en jeu sans être jouée.

Quelques exemples :

- Mata Hari peut s'équiper normalement d'un Femur of Toomler, mais elle ne peut pas jouer Disguised Weapon sur ce même Femur. En effet, la carte équipée par DW n'est pas jouée, mais posée de sa main (jouer le Femur, c'est déclarer l'action de s'équiper du Femur). De meme, Tatiana (qui a PRE), ne peut pas jouer recruter un allié Brujah ou Gangrel via the Summoning sup.

- Mata Hari peut recevoir un Aching Beauty (Put this card on a Toreador. If this Toreador is blocked, the controller of the blocking minion burns 1 pool (before combat occurs)). Mais une fois en jeu, AB stipule "if this Toreador is blocked, patati patata". Mata Hari ne peut utiliser cette capacité, puisqu'elle n'est pas Toréador.

- Mata Hari peut jouer Concert Tour, et se remplir à sa prochaine untap, puisqu'utiliser cette capacité ne requiert pas

d'être Daughter

Put this card on this acting Daughter of Cacophony. During your next untap phase, burn this card to restore the vampire to full capacity with blood from the blood bank. Burn option.) De même, mata peut recevoir et utiliser Art of Pain.

De manière générale, avec les cartes qui sont posées en jeu : il faut se souvenir que le pouvoir de Mata Hari concerne la résolution du jeu de la carte (qui, entre autres, pose la carte en jeu), et pas l'utilisation de la carte une fois posée en jeu. Si cette utilisation requiert un clan/secte qui n'est pas celui de Mata Hari, Mata Hari ne peut pas l'utiliser.

Quelques autres cas sympathiques :

- Clandestine contract : Mata Hari entre en combat avec la cible et est considérée comme choisie pour le contrat le temps de ce premier combat. Ensuite, elle ne peut pas rentrer en combat de nouveau en utilisant ce contrat.

ADDENDUM (01/01/06) : Par contre, si elle entre plus tard en combat avec ce vampire, elle peut jouer Khabar Honor (elle est toujours "chosen for this contract").

- Derange : Mata Hari peut le jouer comme un Malkavian ou un Malkavian antitribu, au choix (à faire à la déclaration). La cible devient alors Malkav ou Malkav anti, selon ce qui a été choisi (mais pas Ravnos).

- Create Gargoyle : de même, Mata doit choisir entre créer une Independent Tremere Slave Gargoyle ou une Independent Tremere antitribu slave Gargoyle. Independent, car c'est la secte de Mata, et Trem ou !Trem selon comme elle choisit de jouer la carte.

- Mata Hari permet de poser un Opium Den, dont elle ne peut pas bénéficier, bien sûr.

- Si Mata Hari est en torpeur et que l'on ne contrôle pas de ready Toreador, on ne peut tout de même pas jouer Society Hunting ground.

- Mata Hari ne peut pas recevoir Carnivale, puisque la carte ne requiert pas de ready Toreador (pas de symbole de clan).

- Ne pas oublier que Mata Hari ne change pas de clan lorsqu'elle fait une action qui requiert un clan. Son pouvoir se limite à la résolution de cette carte d'action. Si Mata recrute un arms dealer (requiert Brujah), on ne peut pas jouer Brujah Frenzy. Si Tura Vaughn tente de bloquer, Tura n'a pas +1 intercept, et Mata ne pourra pas jouer Clan Loyalty (qu'elle pourra jouer contre un Ravnos).

- Kemintiri mergée n'autorise qu'elle même (et pas son contrôleur) de jouer des cartes de Ventrue, Camarilla, Justicar. Donc pas d'Hostile Takeover ni de Temptation of Greater Power avec elle.

-si Kemintiri est super sayan et joue Closed Session en tant que Justicar, (edit/REVERSAL du 10/8/7, suite au [RTR 7/7/7](#)) elle peut le jouer et sera considérée comme camarilla pour les effets de CS pendant le referendum (là encore un lingering effect), donc elle pourra s'exprimer. C'est un REVERSAL de "elle ne pourra pas annoncer ses voix (en admettant qu'elle soit toujours Indépendante). [[LSJ 20050131](#)] "

- Mata Hari et burn option : On peut utiliser la burn option d'une carte qui requiert un clan/secte si l'on contrôle Mata Hari ready et aucun ready membre de ce clan/secte.

- Mata Hari et Raking Talons : (edit/REVERSAL du 10/8/7, suite au [RTR du 7/7/7](#)) Mata est considérée comme une Gargoyle pour ce genre de lingering effect, donc ça combote : elle peut le jouer et infligera des hand strikes aggravés.

V-9/ Equipements et retainers

(ajout 10/8/7)

V-9-1/ Equipements

-Les cartes d'équipement sont aussi des cartes d'action (et peuvent donc être directées).

-Si on va s'équiper sur un autre vampire, ce dernier peut être ready ou en torpeur.

-S'équiper en jouant une carte d'action est soumis à la NRA (çad pas 2 .44 Magnum dans le tour, mais OK pour un .44 et un Laptop Computer).

-S'équiper sur un autre vampire (ready ou non) n'est pas soumis à la NRA. Si l'action échoue, le matos reste sur l'autre vampire.

-depuis le fameux [RTR du 7/7/98](#) (que de nostalgie), les équipements ne sont pas optionnels, sauf indication contraire (Flak Jacket, Leather Jacket). Pour les armes, notez que cela signifie que les armes fournissent toujours la capacité de striker avec (c'est en ce sens qu'elles ne sont pas optionnelles), mais on peut choisir un autre strike (avec ou sans arme). Ajout 12/8/10 : en revanche, si rien n'est précisé sur telle capacité d'équipement, c'est qu'elle n'est pas optionnelle. Le press de la Talbot est obligatoire, par exemple, que son porteur s'en serve pour striker ou non. L'utilisation d'un Laptop Computer n'est pas optionnelle, ce qui a son importance en cas de bleed défecté ou de

Justicar Retribution.

-plusieurs équipements, une fois mis en jeu, deviennent des locations : on les appelle aussi des "loquipments" : Palatial Estate, Ankara Citadel, Ruins of Ceoris etc. Une fois en jeu, ce sont des locations et ne sont plus des équipements, donc ne peuvent être ciblés par Canine Horde et compagnie. Dans le cas de Ruins of Ceoris, notez que son possesseur pourrait s'en servir même en cas de Drawing out the Beast, par exemple (pour presser pour continuer ou pour manoeuvrer à close). Si vous contrôlez un loquipment et que vous appelez un Disputed Territory sur ce loquipment en vous choisissant comme Methuselah, il n'y a aucun effet - le loquipment ne peut être ainsi transféré sur un autre de vos minions.

(ajout 10/4/8) Un loquipment est :

-un équipement dans la main, la library et la défausse. Il peut être mis en jeu avec Vast Wealth.

-un équipement et une location lorsqu'il est joué et payé. Il combote avec le pouvoir de Marie Faucigny et avec Therbold Realty, par exemple [\[LSJ 20080114\]](#).

-une location une fois en jeu. Il peut être ciblé par Arson mais pas par Mesmerize.

Ajout 12/8/10 : un loquipment, comme n'importe quelle location, peut être volé par un effet qui change le contrôle d'une location. S'il est volé par un effet "ambigu", tel que Dominate Kine ou Disputed Territory, le contrôle du loquipment échoit à n'importe quel minion. Ca veut dire que si A joue DK sur un loquipment, la loc' est placée sur n'importe quel minion du contrôleur de A. Idem avec DS. [22/3/10 \[PM 11/8/10\] \[RTR 19960112\]\[url\]](#) Notez que dans le cas de DS, il faut un changement effectif de contrôleur pour déplacer ainsi le loquipment. Si A a un loquipment et que son contrôleur de A joue DS en se ciblant lui-même ainsi que le loquipment, le DS peut être parfaitement résolu en tant que referendum qui passe, mais le loquipment ne pourra être déplacé sur un autre minion du même contrôleur. [\[19971002\]](#)

Certaines cartes interagissent avec le mot-clé "equip" :

Angel of Berlin, Bauble, Concealed Weapon, Delivery Truck, Disguised Weapon, Fatima Al-Faqadi, Horrid Reality, Jack Dawson, Jack of Both Sides, Leather Jacket, Magic of the Smith, Marie Faucigny, Peace Treaty, Pier 13, Port of Baltimore, Repo Man, Sleight of Hand, Terrorists, Vast Wealth, Wamukota, White Lily.

D'autres précisent plus ou moins explicitement "equip action" :

Carmen, Filchware's Pawn Shop, Gift of Bellano, Guruhi are the Land, Hag's Wrinkle, Idalia, Prophet of Guadalajara, adv. Lambach, NRA PAC, Powder of Rigidity, Reg Driscoll, Roderick Phillips March, Unlicensed Taxicab, Yusuf.

Edit 17/5/9 : Dans les deux cas, un minion doit satisfaire les prérequis d'un équipement pour s'équiper avec une carte qui n'est pas en jeu. Par exemple, Pier 13 rappelle que le minion qui s'équipe doit satisfaire aux prérequis de la carte provenant de la main, même s'il ne s'agit pas d'une equip action. Il faut être Brujah pour jouer Disguised Weapon sur la Sword of Troile ; il faudrait être Ravnos pour récupérer un Treasured Samadji via Filchware's Pawn Shop (le texte de FPS le précise, mais ce n'est qu'un reminder text) etc.

Toute action qui a pour but de récupérer un équipement et dont le texte mentionne "equip" est une "equip action". » Cela comprend :

-les actions classiques (s'équiper avec une carte de la main). Le minion doit satisfaire les prérequis.

-les actions exotiques qui récupèrent un équipement (dans la main, la bibliothèque, la défausse) tout en incluant le mot « equip » : Vast Wealth, Magic of the Smith. Le minion doit satisfaire les prérequis.

-l'action pour prendre un équipement sur un autre de vos minions (contrôlés, qu'ils soient ready ou en torpeur/incapacitated). Le minion n'a pas besoin de satisfaire les prérequis : une War Ghoul peut aller chercher le Femur of Toomler de Horatio, ou la Sword of Judgment de Bronwen (peu importe que le minion soit capable ou non d'utiliser l'équipement). [\[LSJ 20081020\]](#)

Cela ne comprend pas :

-la diablerie (dont une des conséquences est la possibilité de prendre/take un équipement).

-les actions qui volent/steal un équipement (Mesmerize, le pouvoir de Titus Camille ou de Kostantin)

-les actions qui placent/place un équipement : Alastor, Shepherd's Innocence (même s'il n'existe pas d'équipement qui requiert Animalism, post-HttB) le pouvoir de Darius Styx, le pouvoir du Repo Man (son texte précise bien « equip » par ailleurs, mais vis-à-vis du minion qui reçoit le véhicule, l'action du Repo Man proprement dite n'est pas une equip action).

-les actions qui déplacent/move un équipement : Rave

Les actions ou effets sus-cités (diableriesteal/move/place etc.) qui vous refilent d'une quelconque manière un équipement sans indiquer ne sont pas des equip actions. Par conséquent, ils ne nécessitent pas de satisfaire les prérequis indiqués sur les cartes d'équipement. Par exemple, Alastor n'utilise pas "equip" mais "place this equipment on" : il n'y a donc pas de notion de prérequis à satisfaire et on peut donner Ankara Citadel à Arika. Rave et Heidelberg utilisent "move" et ne comboteront donc pas avec NRA PAC.

Pour savoir si telle carte interagit avec telle autre, il faut faire attention au texte : par exemple, Leather Jacket ne donne de détape qu'en cas "d'equip action" réussie, et ne combote donc pas avec Pier 13. Si vous contrôlez Carmen et que vous faites Magic of the Smith sup, l'action est à 4 stealth.

Ajout 12/8/10 : le porteur / bearer d'un équipement est le minion qui est actuellement en possession de l'équipement, quel que soit le minion qui ait mis en jeu l'équipement en question. [\[LSJ 20100512\]](#)

Ajout 12/8/10 : le [RTR 19980623] fait référence aux dégâts des armes, en considérant qu'il s'agit des dégâts que l'arme infligerait si son porteur s'en servait contre un adversaire générique. On prend en compte les caractéristiques du porteur (telles qu'un bonus de strength), mais l'adversaire est un minion générique, avec une strength de 1. A l'heure actuelle (post-HttB), cela ne concerne que Machine Blitz. [11/8/10]
Cela concernait Concealed Weapon et Illegal Search and Seizure, mais ce n'est plus le cas depuis leurs errata à la sortie de CE. Pour ces derniers, on applique à la place la notion de "strike usuel" / "regular strike" : il s'agit d'un strike qui serait cette fois déclaré par un combattant générique (sans prendre en compte son bonus de strength par exemple), qui ne serait pas modifié (pas de Lucky Blow, pas de Dawn Operation) contre un adversaire générique et dans des conditions normales. Lazverinius peut CW une Bastard Sword sans problème [LSJ 20020702]. Notez que ceci est à distinguer des interactions avec le coût : Black Cat peut CW un Combat Shotgun sans problème. [LSJ 2080125]

V-9-2/ Retainers

Les retainers sont aussi des cartes d'action et tombent donc sous la NRA.

L'action d'aller chercher un retainer (à partir d'une carte de la main) s'appelle "employ retainer".

Il existe des moyens exotiques d'obtenir un retainer : certains utilisent la formulation "employ", d'autres non.

"Employ" implique de valider les prérequis (requirements) de clan et de discipline (voir plus loin).

On ne peut pas transférer un retainer via une action intégrée dans les règles, il faut des combines spéciales (Heidelberg, Shepherd's Innocence, etc.).

Pour se faire un retainer en combat, il faut soit :

-le déclarer comme cible, lors de la déclaration d'un strike et uniquement à long range, auquel cas il perdra autant de life que le strike fait de dégât (cette perte est irrémédiable, il y a fort longtemps, ptet pré-CE, les retainers "régénéraient" à la fin d'un combat).

-utiliser une carte spéciale (pouvoir de Mariel, Weather Control, Mask Empathy, Inflict, Eyes of Unforgiving Heaven, Body of Sun). Hors combat, il y aussi Bloodstorm of Chorazim, Prison of the Mind, Smash and Grab, Shadow Twin, Sensory Deprivation, Release of the Shackled Soul, Kiss of Lachesis, Cryptic Mission, Consume the Dead, Secret Must be Kept etc.

Tout comme les équipements, les retainers ne sont pas optionnels. Par exemple, un vampire avec Marijava Ghoul bénéficie quoi qu'il arrive du bonus de stealth s'il bleede en présence.

Si on met un retainer en jeu autrement qu'en "l'employant" (employ) et qu'il requiert une discipline, on le considère comme s'il arrivait en jeu avec le niveau inf. de la discipline. Il faut faire attention à la présence ou l'absence du mot "employ" :

-Ca veut dire que si Darius Styx utilise son pouvoir (pas d'employ) et qu'il chope un Raptor, il obtient un inf. Raptor (et ce, même si Darius a animalism sup).

-si Patrizia Giovanni utilise son pouvoir (avec employ), elle doit valider tous les prérequis (clan, discipline etc.) et ne peut donc pas aller chercher un Dog Pack, par exemple.

-un sup. Compel the Spirit précise explicitement que c'est la version inf. d'un retainer nécessitant une discipline qui est mise en jeu.

-Le pouvoir d'Ambrosius utilise le mot "place" et non "employ", donc c'est la version inf. d'un retainer/discipline qui serait mise en jeu.

-inf. Pack Alpha utilise le mot Employ et précise "pay cost as normal". On peut donc Pack Alpha un retainer en simple ou en sup, selon que l'on ait ou non la discipline en sup (et que l'on préfère simple ou sup).

-Muricia's Call : idem que Pack Alpha.

-Nosferatu Bestia : idem que Pack Alpha (si le Bestial obtient sup. animalism)

-Biothaumaturgic Experiment : utilise le mot "employ", mais précise "ignore requirements", donc on obtient forcément la version inf. si le retainer nécessite une discipline. Ce n'est pas pour le plaisir de se compliquer la vie, la présence de "employ" permet d'interagir avec le pouvoir de Petaniqua, par exemple.

Ajout 12/8/10 : l'employeur / employer d'un retainer est le minion sur lequel se trouve actuellement le retainer, quel que soit le minion qui ait mis en jeu le retainer en question. [LSJ 20100512]

V-10/ Leave torpor / Rescue from torpor / Diablerie

V-10-1/ Leave Torpor

Les actions de type "leave torpor" sont :

-l'action cardless. Elle n'est pas soumise à la NRA. Pour entreprendre l'action, un vampire doit avoir par défaut 2 blood sur lui. Il ne pourrait pas l'entreprendre s'il avait 1 blood sur lui, un Perfectionist et l'assurance qu'il ne serait pas bloqué.

-l'action "Rapid Healing"

-l'action "Recure of the Homeland"

Si une telle action est bloquée par un vampire, ce dernier peut diaboliser le vampire qui a entrepris l'action. S'il le fait, on résout la diablerie comme une diablerie standard (voir diablerie dans Art de Combat). S'il ne le fait pas, il ne se passe rien : le vampire qui a entrepris l'action reste en torpeur. Le minion qui a bloqué l'action est tapé, comme pour n'importe quel block.

V-10-2/ Rescue from torpor

Les actions de type "rescue from torpor" sont :

- l'action cardless, insoumise à la NRA. On doit annoncer qui paye quoi (l'acting paye 2, le vampire en torpeur paye 2, 1 chacun etc.) avant même que l'opportunité de jouer Seduction soit donnée.
- les actions avec carte : Healing Touch, Root of Vitality, Sense Vitality...

Notez que l'action spéciale de Alia, God's Messenger n'est pas de type "rescue from torpor". Mitchell, the Headhunter sortirait ainsi "gratuitement" de la zone de torpeur.

Ne confondez pas cette action avec l'action "leave torpor" : si Frondator, Ankla Hotep, Miriam Benyona, Javier Montoya se sortent eux-mêmes de torpeur - donc entreprennent l'action "leave torpor" et non une "rescue torpor" sur eux-mêmes - alors il doivent payer plein pot les 2 blood, sans que leur pouvoir spécial n'intervienne.

(ajout 28/9/8) De même, Catacombs et Humanitas ne servent à rien à un vampire qui entreprend l'action "leave torpor". [LSJ 20080912]

V-10-3/ Action de diablerie

L'action cardless de diaboliser un vampire est insoumise à la NRA, comme indiqué précédemment. Voir aussi "blood hunt" dans l'Art de Combat. L'action avec carte "Cloak of Blood" serait soumise à la NRA.

V-11/ Limbo

Les "limbes" (Limbo) sont une sorte de 4ème dimension (où vont les cartes jouées, entre le moment où elles quittent la main du joueur (ou apparentée, comme une carte jouée via le pouvoir d'Agaitas) et celui où l'action est complètement résolue (ce qui inclut le processus complet du referendum, pour une action politique). Si l'action est bloquée, la carte va à la défausse (et peut donc interagir avec Summon Spirit Beast si l'action était employer un Raven Spy, par exemple). Si elle n'est pas bloquée, elle part dans les limbos, jusqu'à la fin de la résolution.

Si vous jouez un Ivory Bow, ce dernier ne peut être récupéré via Erciyes Fragments pendant la détermination des blocks, par exemple. Si vous jouez Sudario Refraction, vous ne pouvez choisir le SR joué comme carte à récupérer : si vous voulez toper un SR, il faut cibler un autre SR (qui est déjà dans la défausse).

Edit/ajout 26/8/9 Un effet "continuer l'action" récupérera une carte dans la défausse, pour l'envoyer de nouveau dans les limbes (c'est le cas de figure où ça se passe "bien" pour celui qui joue sup. Form of Mist). Mais notez que ce ruling dit qu'on ne peut utiliser un effet "continuer l'action" si la carte d'action n'est plus dans la défausse. Si vous jouez un Swarm et que vous êtes bloqué, le Swarm file sur votre vampire avant que le combat ne commence ; si vous jouez sup. Form of Mist, l'effet "continuer l'action" est niké. Si vous appelez un Reinforcements et que vous êtes bloqué, vous ne pouvez pas continuer l'action avec un sup. Mirror Image (vous bénéficiez du S:CE, mais pas de l'effet "continuer l'action" de MI). [LSJ 20070808] Si vous jouez un Govern et que vous vous faites bloquer, le Govern part à la défausse ; si votre pred gratte le Govern via Erciyes pendant le combat (disons en before range), vous ne pouvez plus continuer l'action en sup. Form of Mist, vu que le Govern n'est plus dans la défausse (condition sine qua non pour les effets "continuer l'action, donc).

Ajout 12/8/10 : la définition des limbes est peut-être en cours de modification, du moins la perception que l'on en a. Un peu d'histoire pour tenter d'y voir clair :

Visiblement, la préhistoire (Tom Wylie, 1996) n'indique rien de précis (et la super mise à jour de google résultant en un catastrophique moteur de recherche pour Usenet n'arrange rien). Certains joueurs mentionnent "limbo" comme terme, mais sans se référer à une définition claire. Idem une fois que LSJ devient le netrep officiel de VtES. Ce terme est peut-être emprunté à un genre d'argot né avec Magic: the Gathering, ce qui est sûr est que les archives de rulings de d'Angelo n'en donnent aucune définition en 2010, certains rulings en parlent pour quelques cartes, mais sans en donner de définition. Les limbes sont donc une 4ème dimension un peu floue.

En 2004, sur une action pour s'équiper avec une carte d'équipement provenant de la main, la carte file dans les limbes jusqu'à ce que l'action soit résolue. Cela implique qu'en bloquant l'action pour s'équiper de l'Ivory Bow, on ne pourrait pas toper l'IB via Erciyes pendant le combat résultant du block. [LSJ 20040623]

En 2005, sur une carte d'action politique jouée, on précise que le referendum fait partie de la résolution de l'action. La carte d'action politique est dans les limbes pendant la résolution, donc pendant le référendum [LSJ 20050304]. On précise également qu'un Sudario ne peut cibler le Sudario joué, puisque ce dernier n'est pas encore dans la défausse, mais dans les limbes jusqu'à ce que l'effet de SR soit résolu. [LSJ 20050407].

En 2007, il semble que les limbes font l'objet d'une définition : " staging area for action cards between announcement and resolution" [LSJ 20070808]. "staging area" me faisait intuitivement penser à "théâtre", mais le Merriam-Webster indique que c'est un terme militaire et le Harrap's Unabridged le traduit par "lieu de rassemblement". Alors on va dire à ce stade que les limbes sont le "lieu de rassemblement des cartes d'action, entre l'annonce et la résolution". Bref, dans l'esprit collectif, les limbes désignent un genre de lieu.

En 2008, on rappelle que les cartes d'action jouées ne sont pas brûlées tant que la résolution n'est pas terminée (ce qui inclut le referendum). Ces cartes d'action sont dans un état où elles sont en train d'être jouées, tandis qu'elles attendent de se résoudre ou qu'elles terminent leur résolution : cet état est appelé "limbo" [LSJ 20080319]. On voit qu'on glisse d'une notion de lieu vers une notion d'état. Toujours est-il qu'en 2009, rien n'a changé sur le fonctionnement : un Bum's Rush demeure dans les limbes jusqu'à ce que l'action soit résolue, donc est dans les limbes pendant le combat. [LSJ 20091012]

En 2010, on a l'impression d'assister à un reversal, à moins qu'il ne s'agit d'une clarification ou encore d'une prise de position : "les limbes ne sont qu'un nom de lieu, donné à un mouvement avec une durée" ; "les limbes sont un mouvement non-instantané" - traduction libre de [LSJ 20100422] Toutefois, on a l'impression que les limbes ne font pas l'objet d'une définition formelle. Par exemple, on admet que les limbes peuvent aussi désigner l'endroit où vont les cartes (toutes les cartes, pas seulement les cartes d'action) au moment où elles sont jouées, en précisant qu'il faudrait toutefois plutôt parler d'endroit où elles sont "en train" d'être jouées plutôt que des Limbo, puisque jouer une carte lambda est typiquement perçu comme un événement instantané (et dont les effets d'annulation sont des interruptions de ces événements instantanés), tandis que le temps séparant les instants où une carte d'action est jouée et où elle est résolue est relativement long. [LSJ 20100422]

Quelle importance concrètement ? Par exemple pour gérer les cas de figure sur Dagger vs Gift of Bellona [LSJ 20100422], Massassi's Honor [LSJ 20070808] etc. La vraie raison est de garder une trace de l'historique des limbes, au cas où une définition formelle voit le jour dans le futur et afin d'envisager les éventuelles répercussions sur les anciens rulings.

V-12/ Sectes

Cette section n'apporte pas grand-chose de plus que le livret de règle, elle n'existe que pour caser une histoire de Caitiff qui peut devenir Prince et pour les histoires de changement de secte (notamment les prises de tête avec Writ). Rappelons donc qu'une secte est un ensemble de vampire et qu'il existe 4 sectes : Camarilla, Sabbat, Laibon, Indépendant.

Par défaut, tout vampire qui n'est ni Camarilla, ni Laibon, ni Sabbat est Indépendant.

V-12-1/ Camarilla

Elle comporte les 6 clans suivants : Brujah, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere et Ventrue. Elle comprend également les vampire Caitiff, qui sont "sans clan" (clanless), mais qui appartiennent malgré tout à la Camarilla (et qui peuvent donc devenir Prince).

Seul un membre de la Camarilla peut devenir primogen, Prince, Justicar ou Inner Circle (voir aussi "V-4/ Titres").

V-12-2/ Sabbat

Le Sabbat comprend les clans Lasombra, Tzimisce, Pander ; les antitribu (noté !) que sont !Malkavian (Malkavian Antitribu, donc), !Nosferatu, !Toreador, !Tremere, !Ventrue ; les 5 clans provenant de Bloodlines : Ahrimanes, Blood Brothers, Harbingers of Skulls, Kiasyd et !Salubri.

Seul un membre du Sabbat peut devenir bishop, archbishop, cardinal ou regent.

Rappelons qu'un antitribu est un clan bien distinct : un Brujah est d'un clan différent d'un !Brujah (un Brujah ne pourrait donc pas jouer une Vendetta, par exemple). Un !Brujah qui devient Camarilla n'en deviendrait pas Brujah pour autant : il serait Brujah antitribu et Camarilla.

V-12-3/ Laibon

La secte Laibon comprend 4 clans : Akunanse, Guruhi, Ishtarri et Osebo.

Seul un Laibon peut devenir Kholo ou Magaji.

V-12-4/ Indépendant

Tout vampire n'appartenant pas à une des 3 sectes précédentes est Indépendant. Plusieurs clans sont par défaut Indépendants : Followers of Set, Giovanni, Ravnos, Assamites, Baali, Daughters of Cacophony, Gargoyles, Nagaraja, Salubri, Samedi, True Brujah, Abomination.

Dans d'anciennes éditions, genre Dark Sovereign, de tels vampires étaient indiqués comme "Non-Camarilla". Un vampire Indépendant est non-camarilla, non-Sabbat et non-Laibon.

Comme indiqué en V-4/, un Indépendant dont la carte de crypte indique qu'il a X voix est titré. Seul un Indépendant peut devenir Anarch ; un Anarch qui perd son statut d'Indépendant perd définitivement son trait Anarch (voir section Anarch).

V-12-5/ Secte par défaut et changement de secte

Si rien n'est indiqué, un vampire appartient à la secte qui est la secte par défaut correspondant à son clan. Un Brujah est Camarilla, un !Brujah est Sabbat etc. Une exception serait explicitement indiquée sur la carte : Lucita est Lasombra mais Indépendante. L'Embrace de tout Lasombra est Sabbat, même si c'est l'Embrace de Lucita.

Pour changer de secte, il y a plusieurs combines (oui, c'est un peu redondant avec ce qui a déjà été dit plus haut, désolé) :

- jouer Into the Fire ou Out of the Frying Pan
- *changer* de clan (Barbaro Lucchese, Qadir Ul-Ghani, Clan Impersonation, Derange). Si Anson se prend un Derange fourni par Hannibal, il devient !Malkav et Sabbat. Si Lucita se Clan Impersonation en Lasombra, elle demeure Indépendante (pas de changement de clan, elle reste Lasombra). Si elle se CI en un autre clan que Lasombra puis brûle sa CI, elle redevient Lasombra et adopte la secte par défaut pour les Lasombra, à savoir Sabbat.
- faire passer les votes tels que Invitation Accepted, Revocation of Tyre, Ravnos Acceptance, Giovanni Acceptance.
- jouer Revelation of the Sire avec un non-Camarilla
- s'équiper d'un Writ of Acceptance avec un non-Camarilla
- obtenir un compteur Allegiance via Tegyrus avec un non-Camarilla
- d'autres trucs (lesquels? tout n'est pas clair)

Il faut distinguer les effets "one-shot" (OotFP, ItF) des effets "permanents" (Tegyrus, Writ). D'après [LSJ 20030520](#), le Writ et le compteur Allegiance prendront toujours le pas sur des effets "one-shot". Ca veut dire que si un Assamite avec compteur ou Writ subit Into the Fire ou joue Go Anarch, le changement de secte (Sabbat/Indépendant) est extrêmement bref, puisque le compteur/Writ est activé en permanence (il demeure Camarilla). En revanche, il obtient une secte "dormante" dans le cas d'Into the Fire (pas pour Go Anarch, qui crame vu qu'il change de secte). Donc un Assamite avec Writ, qui subit Into the Fire puis perd son Writ, devient Assamite et Sabbat.

Visiblement ces histoires de Writ et de compteur allegiance mèneraient à des soucis au cas où des effets similaires seraient introduits, qui permettraient de rendre quelqu'un non-Camarilla : c'est en "review sur la RT - Rules Team" depuis 2003, apparemment et sans modif depuis.

V-13/ Ce qui marche en torpeur

Parmi les questions récurrentes, viennent "est-ce que le pouvoir de untel marche s'il est en torpeur ?". En effet, nombres de vampires précisent "si machin est ready..." (genre Greta Kircher, qui ne peut brûler 1 blood pour diminuer un bleed de 1 que si elle est ready). Si rien n'est précisé, c'est que le pouvoir est utilisable même si le vampire est en torpeur : Mariel, Lady Thunder, Alvaro, the Scion of Angelica (il s'abstient forcément quand il est en torpeur), Maris Streck etc. On applique le même raisonnement aux Imbued en région Incapacitated : même si Anna "Dictatrix11" Suljic est dans un sale état, vous pouvez quand même mater les 3 prochaines cartes de votre library.

V-14/ Wake

Ajout 28/9/8 : les cartes de type "Wake" (Wake with Evening's Freshness, Forced Awakening, On the Qui Vice, Phillip) suivent des règles un peu spéciales, en vertu d'un de leurs effets : accorder la possibilité de jouer des cartes de réaction / "may play reaction cards". On les appelle aussi des "reaction-enablers". Ces cartes peuvent être notamment jouées :

- pendant l'étape "as the action is declared" (cf. II-1-2/)[\[LSJ 20080905\]](#), ceci afin de son conformer à un mode de fonctionnement "intuitif" consistant à jouer Wake+Rewind Time pour annuler une carte d'action.
- après la résolution d'une action (cf. II-4/), çad pendant la fenêtre de timing de Freak Drive. Ce n'est pas 100% clair (réponses cryptiques), mais visiblement la règle à appliquer est que si on peut jouer d'autres cartes de réaction (genre Vendetta, Follow the Blood), alors on peut jouer des cartes de type Wake.[\[LSJ 20060828\]](#) [PM sept. 2008] [\[LSJ 20091123\]](#)

Ajout 12/8/10 : si une carte (ou un effet) ne porte pas une mention du style "this <minion> may play reaction cards as if... ", elle ne peut être joué (ou l'effet ne peut être utilisé) pendant l'étape "as played". Lorsqu'une carte (disons un Govern) est joué, on ne peut jouer Guard Dogs + Power of All, ni toper un Touch of Clarity via Erciyas puis le jouer dans la foulée, ni utiliser un effet de détente tel que Tattoo Signal ou Zillah's Tear ou encore le cramage des compteurs de Temptation puis jouer Touch of Clarity etc. Bref, ni Guard Dogs ni les effets de détente sus-cités ne sont des "Wake". [\[LSJ 20090504\]](#) [\[LSJ 20100512\]](#)

VI/ UMID : Untap, Master, Influence, Discard

UMID : Untap, Master, Influence, Discard. Histoire d'avoir le complément du combat et de la minion phase. On aurait pu en faire un thread à part, mais comme y'a pas tant de choses à dire, ça vient en complément de West Séide Story, nonobstant le titre du thread. Il y a pas mal de blabla dans le souci d'être plus ou moins exhaustif mais les rulings serviront ici surtout aux newbies, je pense. Sinon ça ferait un sticky de plus, pas top. La vraie raison est qu'en fait je ne trouve pas de titre qui va bien, et je n'ose inclure celui suggéré par le Prince (tu es UMID, ma cochonne - l'ex-ex-Prince, en fait, le brouillon de ce doc est fiou vieux). je me dégonfle, quoi. Comme à la limite on s'en fout, entrons dans le vif du sujet...Dans le paragraphe discard se trouvent également des rulings spécifiques aux Events.

VI-1/ Untap phase

(edit 12/8/10 : refonte globale du texte)

L'untap peut être une phase que l'on passe à toute vitesse, mais elle peut aussi être complexe. Rappelons que First Tradition a été erratée depuis KoT et qu'on ne paye plus 2 pool pour avoir le droit de jouer son tour ; on choisit de jouer son tour, puis on brûle 2 pool en VI-1-3/.

Certains éléments demeurent obscurs mais on va faire avec.

A l'untap, on applique, dans l'ordre :

VI-1-1/ Expiration des effets "début de tour" indépendants de la hand size : Malkavia Dementia, Parmenides, succès d'une tentative de withdraw

Ceci concerne les effets qui durent jusqu'à votre prochaine untap (until your next untap phase), mais qui ne concerne pas les remplacements de cartes [PM 12/8/10]. On a par exemple Malkavian Dementia et Parmenides.

-Si on a précédemment pris le contrôle d'un Malkavian avec Malkavian Dementia, on rend maintenant le Malkavian (s'il était précédemment tapé, vous le rendez donc tapé).

-C'est également ici que vous récupérez Parmenides. Notez au passage que Parmenides est rendu à la prochaine untap de celui qui l'a influencé : cette untap peut ne jamais arriver (si celui qui l'a influencé est ousté), auquel cas son pred en garde le contrôle (car la condition d'arrêt de contrôle temporaire n'est jamais remplie ; cependant un Banishment le renverrait dans la région incontrôlée de son contrôleur permanent, qui est ousté, donc Parmenides brûlerait)

-Si on a précédemment déclaré un withdraw et qu'on a rempli toutes les conditions (ne pas perdre de blood ou pool, aucun minion (allié inclus) n'est entré en combat), on a réussi son withdraw (annoncé dans le tour précédent, avec ou sans Brinksmanship). Peu importe si 50 Anarch Revolt sont en jeu (cet effet n'intervient que par la suite en VI-1-6/, voir plus loin) ; peu importe que vous ayez un vampire tapé avec 1 blood et Vampiric Disease ; peu importe que vous ayez un vampire avec Society of Leopold etc.

VI-1-2/ Détermination de l'état de la table

Ici, on regarde l'état de la table, dont dépend certaines conditions d'activation :

-on vérifie si Bartholomew ou le Club Zombie est détapé ou non [LSJ 20100706]

-on vérifie si les conditions nécessaires pour déclarer ultérieurement une tentative de withdraw sont remplies. Si on a en main moins de cartes que la taille de sa main (typiquement 7, mais si vous avez Elder Library et que vous n'avez que 7 cartes en main, vous remplissez cette condition), vous validez à ce stade la condition nécessaire pour annoncer un withdraw plus tard, pendant l'untap, en VI-1-6/. A ce stade, vous n'avez toujours pas remplacé vos Wake, dont on rappelle que les cartes non remplacées diminuent d'autant votre hand size. Si vous aviez précédemment joué un Wake, l'état de la table correspondant à votre main est une hand size de 6 et 6 cartes en main. [LSJ 20080904] [PM 1er octobre 2008] [PM 11/8/10] [LSJ 20091207].

- en VI-1-3/.

-C'est également ici qu'on compte le nombre de cartes en main pour savoir si l'effet de Brinksmanship se déclenche. Cette carte oblige un joueur à annoncer withdraw pendant l'untap, "plus tard" en VI-1-6/, s'il a moins de cartes que la taille de sa main quand son tour commence ; à cette obligation, s'ajoute une condition de défaite pour le joueur s'il ne parvient pas à faire withdraw, mais il faut bien piger que cette condition est tributaire du withdraw obligé. S'il n'y a pas de Brinksmanship en jeu, un joueur commence son tour avec 6 cartes en main, il annonce withdraw, puis sa proie appelle Brinksmanship avec succès, puis le prédateur arrive à entrer en combat avec le joueur qui avait annoncé withdraw : ce joueur n'est pas ousté même s'il a raté son withdraw. Il aurait été ousté seulement s'il avait été forcé d'annoncer withdraw par Brinksmanship. En revanche, s'il avait réussi son withdraw, celui qui aurait mis en jeu Brinksmanship aurait été ousté (car la condition de défaite du poseur de Brinksmanship n'est pas tributaire du

withdraw « forcé »).

Notez que la vérification des conditions pour le withdraw forcé (çad comparer le nombre de cartes en main à la hand size et vérifier si la library est vide) se produit avant même que vous détapiez vos cartes, avant de remplacer d'éventuels Wake etc. Si vous commencez votre tour avec 5 cartes en main (parce que vous avez joué 2 Wake) et qu'il vous reste 1 carte en library, vous n'êtes pas obligé d'annoncer un withdraw via le Brinksmanship, que cela vous arrange ou non.

Des précisions supplémentaires seront indiquées plus loin pour le withdraw : tout ce que l'on retiendra pour le moment est que les conditions pour annoncer la tentative sont validées ou non ici, tandis que la tentative de withdraw proprement dite ne sera déclarée que plus tard, pendant l'untap phase / during the untap phase en VI-1-6/.

VI-1-3/ Expiration des effets "début de tour" liés à la hand size

Si vous aviez une clause "do not replace until your next untap phase" (Narrow Mind, Wake with Evening's Freshness) ou un effet du style "He may give you +3 hand size until your next untap phase as a +1 stealth action" (Luc) ou "size is one card smaller until your next untap phase" (Babalawo Alafin), vous piochez "immédiatement" à cette étape (mais après avoir vérifié la condition de withdraw forcé de Brinksmanship en VI-1-2/). Cette pioche a lieu également après VI-1-1/ : on discrimine les effets de type Malkavian Dementia Parmenides des effets de hand size, car MD/Parmenides se réfèrent à des contrôles temporaires qui s'achèvent, révélant le contrôle permanent sous-jacent : il n'y a "rien à faire" (sic - [PM 12/8/10]). Tandis que pour les effets de hand size, il y a effectivement quelque chose à faire, en l'occurrence piocher. La raison profonde de cette discrimination demeure obscure.

Bref :

- Vous remplacez vos Wake, Wash, Narrow Mind, Glancing Blow, Legwork, les cartes de combat que Nedal a jouées.
- L'effet de J. Oswald « Ozzy » du tour précédent se dissipe.
- L'effet de Luc (+3 hand size) du tour précédent se dissipe. Son pouvoir expire en même temps que la clause de remplacement différé d'un Wake. On peut par conséquent remplacer un Wake avant de de défausser les 3 cartes. [LSJ 20091208] et le UMID

- si vous avez joué un Wake (qui ne se remplace pas avant l'untap), vous pouvez remplacer le Wake en prenant une carte sur le Shilmulo Tarot, mais sans possibilité d'ordonner le remplacement avec l'effet "move the top card from your library to this card" (qui, lui, aura lieu plus tard, "during your untap phase".
- Dans le cas particulier où le Tarot aurait été précédemment contesté puis yieldé par quelqu'un d'autre, vous ne récupérerez le ST qu'en VI-1-5/, donc vous ne pouvez remplacer le Wake en piochant dans le Tarot. 20/12/8 [PM 11/8/10]

VI-1-4/ Untap "as normal" proprement dit (dégagement, détape etc.)

Untap as normal

C'est seulement à ce stade qu'on untap (détape) ses cartes, toutes ses cartes (sauf exceptions "do not untap as normal", voir plus loin), les cartes tapées comme les cartes déjà détapées. Ceci a de l'importance, par exemple si vous avez un minion déjà détapé avec Riddle Phantastique, il peut choisir de brûler un compteur au lieu de se détapier, ce qui pourrait sembler ballot vu qu'il est déjà détapé, mais en l'occurrence il choisit de ne pas se détapier de façon redondante pour cramer le compteur riddle. Vous me suivez ?

Cette façon de se détapier est dite « untap as normal ». Certaines cartes empêchent un vampire de se détapier « as normal » : Children of Osiris, Coma, Cry Wolf, Derange, Detection, Fida'i, Highway Haven :RV, Kindred Society Games, Lextalionis, Liberty Club Intrigue, Masquerade Endangered, Mind Numb, Mind Rape, Mummy's Tongue, Nightmare Curse, Obsession, Putrefaction (d'une certaine manière) Restructure, Rowan Ring (marrant ça-j'avais jamais fait gaffe. comme quoi), Rötschreck, Sensory Deprivation, Shackles of Enkidu, Snipe Hunt, Stolen Police Cruiser, Toreador Grand Ball, Wooden Stake (liste non exhaustive). Les minions Infernal ne se détapent pas non plus "as normal", depuis KMW.

Quand un minion ne peut pas se détapier « as normal », cela signifie simplement qu'il ne se détape pas comme les autres durant cette étape de l'untap phase ; mais cela ne l'empêche pas de se détapier par d'autres moyens (que ce soit dans cette phase ou dans une autre). Un vampire avec une Sensory et une Rutor's Hand peut se détapier pendant la phase minion, un Fidaï avec un Derange peut se détapier via le Derange durant l'étape VI-1-6/ de l'untap, un vampire avec une Sensory qui fait Force of Will/Movement of the Slow Body/Rapid Healing/Freak Drive/Leather Jacket se détapera à la fin du tour, un Lasombra avec Sensory peut être détapé par Moncada durant la discard , etc.

Effets qui se déclenchent quand on passe de tapped à untapped

Certains effets se déclenchent quand un vampire se détape (Vampiric Disease, the Treatment) : le déclenchement n'a lieu que si le vampire passe d'un état tapé à un état détapé. VD ne fait rien à un vampire déjà détapé. Un tel effet concerne aussi bien l'untap "as normal" que n'importe quel autre moyen de se détaper, pendant l'untap ou pendant n'importe quelle phase (genre Freak Drive etc.) Notez que ceci ne concerne plus Charnas the Imp depuis Camarilla Edition : l'ancien Charnas infligeait un dégât au vampire quand il se détapait, le nouveau inflige 1 dégât durant l'étape VI-1-3/.

Coût de détape

Certains effets donnent un coût pour se détaper (ptet un seul, en fait) : Extortion inf.

Un vampire vide avec inf. Extortion ne pourra pas se détaper. Un allié, comme une War Ghoul, ne peut brûler de blood vu qu'il n'en a pas, donc il ne peut se détaper. Cela concerne également les alliés capables de payer le coût de cartes de telle disciplines avec du blood : leur pouvoir ne leur confère en aucun cas la capacité de payer du blood pour une situation sans rapport avec « jouer des cartes de telle discipline ». Ne confondez pas cette notion de coût (The minion with this card burns an additional blood to untap) qui est contenue dans le mot « to » avec une pénalité quelconque subie à un autre moment de l'untap, comme celle de Nightmares Upon Nightmares par exemple. Un vampire (ou allié non-mortel) sous NuN se détape comme les autres, mais son contrôleur devra cramer une carte de sa main, sans quoi il sera tapé durant l'untap (après s'être détapé as normal, donc - important en cas de Vampiric Disease).

VI-1-5/ Prise de contrôle de cartes résultant d'une contest remportée

Une fois que vous avez détapé vos cartes "as normal", vous mettez en jeu d'éventuelles cartes précédemment contestées et yieldées par quelqu'un d'autre. Ces cartes arrivent en jeu détapées (et les éventuelles cartes tapées sur ces cartes contestées arrivent en jeu détapées -cf. la partie "contest" en V-10/). Cette étape intervient ici, avant de gérer les effets usuels "pendant l'untap" décrits en VI-1-6/, pour éviter qu'on ne yielde une contest pour laquelle on serait le seul joueur encore en lice. [PM 11/8/10]

VI-1-6/ Effets « during your untap »

Une fois qu'on a passé la phase VI-1-5, nous arrivons à cette nouvelle étape. On ne peut arriver à cette étape que si la précédente a été complètement gérée, que cela nous arrange ou non.

C'est à cette étape qu'on peut être amené à gérer une kyrielle d'effets :

- annoncer une tentative de withdraw volontaire (sous réserve que les conditions nécessaires à cette déclaration aient été validées en VI-1-2/
- annoncer une tentative de withdraw forcée par Brinksmanship

Avant de poursuivre la liste des effets d'untap, les précisions supplémentaires sur le withdraw :

Withdraw

-si vous vous faites diaboliser un vampire qui avait du blood (via l'action ou Amaranth), vous avez perdu du blood (la diminution étant effective du fait du déplacement du blood du diabolisé vers le diaboliste), donc vous foirez votre withdraw (ceci diffère sensiblement du ruling sur Anathema Vs Amaranth : dans ce dernier cas, on résout d'abord la diablerie, après quoi l'Anathema est dans la défausse et donc inactive). En revanche, si on vous diabolise un vampire vide, les conditions de withdraw sont toujours satisfaites.

-si on vous brûle un vampire avec Sacrificial Lamb, Sixth Tradition : Destruction, Protect thine Own, Infernal Familiar, Sacrifice...(et sans doute d'autres) vous n'avez pas perdu de blood, d'une certaine manière, donc c'est toujours OK vis-à-vis des conditions de withdraw. Idem se faire Bannir un vampire n'empêchera pas le withdraw d'aboutir. Idem un Golconda sur un vampire n'empêchera pas un withdraw, idem si quelqu'un vous conteste un vampire après que votre withdraw soit déclaré.

-si vous perdez du blood ou pool et que vous en récupérez juste après, vous avez quand même foiré votre withdraw. Cela ne concerne pas le life des alliés. Si on vous Cryptic Mission un allié ou retainer, cela ne vous empêche pas de réussir un withdraw. Idem pour les alliés qui peuvent jouer des cartes "as a vampire" en payant les coûts en blood avec leur life : si Akhenaten joue Jar the Soul puis paye 1 life sur une Spectral Divination, cela n'empêchera pas le withdraw de réussir (Akhenaten a perdu du life et non du blood).

-si votre allié entre en combat, vous avez foiré le withdraw. Aucun minion ne doit entrer en combat.

-si on vous Bum's ou que vous bloquez et jouez Obedience (ou qu'un Tremere avec dementation et Ankhara Citadel bloque et joue Voice of Madness-ce qui n'arrive pas très souvent), les conditions de withdraw sont toujours satisfaites.

-si on vous a volé temporairement un vampire (genre Temptation, ou Mind Rape) et qu'en prime on lui a fait perdre

du blood (que ce soit en payant des cartes, par un combat, un Heidelberg etc) ? Eh bien cela n'a pas compromis votre tentative de withdraw, puisque le vampire qui a perdu du blood n'était pas « votre vampire » à ce moment-là. Si on vous chipe une Arika pleine et qu'on vous la rende vide (voire qu'on ne vous la rende pas du tout, genre elle s'est fait Heidelbergiser puis a cramé sur un vote appelé en Neutral Guard+Daring the Dawn inf), vos conditions pour le withdraw sont toujours valides.

-ajout 26/8/9 : un "drain off" du blood produirait un échec de la tentative. 18/4/5] En effet, si un vamp déborde après que son contrôleur ait déclaré une tentative de withdraw, le drain off provoquera l'échec de cette tentative.

Exemple des trucs débiles à ne pas faire quand on tente un withdraw :

- filer 1 blood d'un Hunting Ground à un vamp plein
- chasser alors que le vampire est déjà plein
- jouer un trop gros Voter Capt
- influencer gratuitement (via Reunion Kamut) sur adv. Tariq

Bien, fin de la parenthèse sur le withdraw. On reprend la liste des effets "during your untap phase" :

- payer 1 pool pour détaper un vampire Infernal.
- le gain de blood de Hunting Grounds ou de The Rack, Weeping Stone, Vitae Block, Tabriz Assembly
- les dégâts d'un Abyssal Hunter, de Wendell Delburton, d'une Talbot Chainsaw
- utiliser Anarch Troublemaker
- perdre le pool d'une Army of Rats
- l'envoi en torpeur de Baltimore Purge
- brûler Bauble
- les régénérations de divers alliés (Renegade Garou, Black Spiral Buddy, Herald of Topheth, High Top)
- la perte de vie de Gregory Winter
- décider de payer 1 pool (ou décider de perdre tous ses transferts) si Leandro est en jeu et qu'on ne le contrôle pas.
- poser une question avec Monocle of Clarity
- tapper les minions qui étaient sous l'effet de Blessing of the Name
- remplir un vampire qui a précédemment joué un Concert Tour
- le gain de pool de l'Edge
- le gain de pool de Specialization, Using the Advantage, Khobar Tower
- des effets de matage de carte avec Sweeper ou Thin-Blooded Seer
- la perte de blood et/ou pool d'un Smiling Jack
- détaper un vampire en brûlant 1 blood avec Derange
- [edit tardif du 8/6/9] payer 1 pool pour détaper un Infernal
- prendre 1 dégât à cause de Charnas ; on rappelle que si le vampire est déjà en torpeur, il se prend un dégât en torpeur, ce qui n'a pas d'effet notable.
- gérer une contest (au sens "payer 1 pool pour rester dans la contest ou yielder" / ou "payer 1 blood pour une contest de titre ou yielder", voir V-10/)
- brûler 1 pool de Antediluvian Awakening (et/ou brûler un vampire pour brûler AA : si vous le faites, vous ne payez pas 1 pool. vous pouvez aussi payer 1 pool puis brûler le vampire)
- payer X pool des X Anarch Revolt posées par Kamel Senni.
- dealer avec Succubus Club (avec Kamel Senni ou un autre. mais c'est plus marrant et plus dangereux de dealer avec Kamel. je m'égare).
- payer 2 pool par First Trad en jeu (depuis KoT).
- effets, joués ou utilisés dans un tour précédent (le vôtre ou celui d'un autre joueur), qui avaient pour condition d'arrêt "until your next untap phase" :
- Les effets de discipline de Vial of Elder Vitae, Reliquary: Akunanse Remains du tour précédent se dissipe.
- L'effet de Sunset Strip du tour précédent se dissipe.
- Vos Anarch qui avaient fait sup. Gear Up perdent le +1 strength.

etc. On peut aussi utiliser des effets tels que les effets de pioche d'un Dreams of the Sphinx, les transferts d'Heidelberg Castle...

Le truc, c'est que vous pouvez ordonner ces effets absolument comme vous le voulez (avec une exception sur Life Boon, qu'on verra plus loin). Vous pouvez donc, par exemple :

- bénéficier d'un Hunting Ground et d'un Rack avant d'appliquer l'effet d'un Smiling Jack
- vider un vampire pour satisfaire un Smiling Jack puis le Khobariser
- gagner le blood d'un Rack avant de le céder via Succubus Club
- donner 1 blood via un Hunting Ground à un vampire vide qui a un Derange, puis le détaper via le Derange
- appliquer l'effet d'une Anarch Revolt avant ou après d'utiliser le pouvoir de Jeremy Talbot, histoire que les comptes soient ronds
- gagner 1 pool de l'Edge, puis brûler l'Edge pour brûler des compteurs de Sabbat Threat et du coup ne pas perdre de pool de ST
- gagner 1 pool de l'Edge puis gérer une contest
- échouer à brûler 1 blood sur un vampire vide qui a Scorpion's Touch et ensuite lui donner 1 blood d'un Hunting Ground

etc.

Effets avec condition de déclenchement

(edit-clarification 12/8/10 pour généraliser les explications et disparition de "VI-1-4/ Pouvoir d'Arika" qui est intégré ici) Attention, certains effets ont une condition de déclenchement. Si cette condition n'est pas vérifiée, on ne peut ni appliquer l'effet ni "faire semblant de l'appliquer dans le vent" : tout se passe comme si on n'avait rien à considérer, que cela nous arrange ou non. Dès que cette condition est vérifiée, l'effet peut être appliqué (et ordonné parmi les autres effets d'untap, que ces derniers aient ou non une condition de déclenchement) ; en revanche, si cette condition est vérifiée, on ne peut quitter la phase d'untap sans avoir appliqué l'effet. Si la condition devient vérifiée puis invalidée, on n'a de nouveau pas à considérer l'effet en question. [LSJ 20100421] [LSJ 20100421].

Exemple de Consignment to Duat/Fame sur un vampire ready avec 0 blood. On ne peut se dire qu'on va d'abord appliquer "dans le vent" le "during X, do Y" de Fame puis appliquer CtD histoire de quitter l'untap sans perdre autre chose que le "paf 3" du Fame et esquiver le "perdre 1 point si le vampire est en torpeur" / "While this vampire is in torpor, each Methuselah burns 1 pool during his or her untap phase.". En effet, la perte de 1 pool pendant l'untap de Fame a une condition de déclenchement, en l'occurrence que le vampire soit en torpeur. Si le vampire n'est pas en torpeur, la condition n'est pas validée donc on ne peut tout simplement pas appliquer cet effet. Du coup, dans ce cas de figure d'un vampire vide durant l'untap avec CtD et Fame : le vampire vide part en torpeur (en raison du CtD), déclenche la perte de 3 pool du Fame, ainsi que la perte de pool à l'untap du Fame. Ajout 26/8/9 : si ce vamp avait un Renewed Vigor sur lui, vous pourriez utiliser le RV pour le sortir de torpeur, histoire de ne pas vous prendre le 1 du Fame pendant l'untap.

Autre exemple : vous avez 2 Marijava Thuggees et 2 vampires Black Hand, dont l'un est vide et a une Society of Leopold. L'effet "During your untap phase, if the number of thuggees you control is greater than the number of Black Hand vampires you control, tap all the thuggees you control." est subordonné à la condition de contrôler plus de thuggees que de vampires Black Hand. Si cette condition n'est pas vérifiée, l'effet ne peut pas être appliqué du tout, donc on ne se pose pas la question si on l'ordonne avec autre chose. Si la condition est vérifiée à un quelconque instant de l'untap, l'effet peut être appliqué (et ordonné parmi d'autres). Si la condition est vérifiée puis invalidée, on ne considère pas l'effet. Dans le cas de figure présent, initialement on a autant de vampires BH que de MT, donc on ne gère pas l'effet "taper les thuggees", que cela nous arrange ou non. Ensuite, vous n'avez pas le choix : une fois que le vampire vide crame via la SoL, la condition des Thuggees se déclenche, on ne peut quitter l'untap sans avoir géré son effet et vous êtes obligé de taper les Thuggees.). Si on vous refile ensuite, dans ce cas de figure, un Thugee détapé (via Succubus Club), le texte de ce Thugee s'activera également et il sera tapé, lui aussi [PM 15/5/10].

Exemple : le pouvoir d'Arika (If Arika is ready during your prey's untap phase, your prey chooses which locations he or she keeps in play. For each location he or she controls, your prey burns 1 pool or burns the location.), qui se rappelle à notre bon souvenir et qui est l'exemple historique de ce ruling [LSJ 19990405]. Si elle appartient à votre prédateur, vous devez payer 1 pool par location que vous contrôlez, ou brûler la location. Arika ne relève les compteurs que si la condition "vous contrôlez une location" est vérifiée et elle relève les compteurs pour chaque location, autant de fois que nécessaire durant l'untap. Autrement dit, tout se passe comme si elle avait une infinité de pouvoirs, qui s'appliqueraient dès que la condition "contrôler telle location" est vérifiée ; le "during X..." s'applique à une location donnée et un autre "during X..." s'appliquerait à une autre location dont on gagnerait le contrôle, plus tard pendant l'untap. Il est donc inutile de dire "là tu vois, j'ai pas de location donc je ne paye pas l'effet d'Arika, ensuite tu me files ton Barren avec mon Succubus Club"...ça ne marche pas. Idem si on a une location, qu'on paie pour le pouvoir d'Arika, puis qu'on en gagne une autre via Succubus Club : le pouvoir d'Arika s'activera de nouveau. N'essayez pas de baiser Arika. Enfin, pas de cette manière (oui, bon, ce passage est un peu obsolète, je sais).

Exemple : le dégât d'Anarch Revolt. Texte d'AR : " Put this card in play. A Methuselah who does not control a ready anarch burns 1 pool during his or her untap phase. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.". L'effet "perdre 1 pool" n'est à considérer que si vous ne contrôlez pas d'Anarch ready. Si vous avez un seul Anarch ready pendant votre untap, vous n'avez pas à gérer l'effet d'AR, que cela vous arrange ou non (donc impossible de l'ordonner avec quoi que ce soit, vu qu'il n'y a pas d'effet à ordonner). Si vous perdez ce seul Anarch durant l'untap (genre une Society), alors la condition de déclenchement d'AR est validé et vous ne pouvez quitter l'untap sans avoir géré son effet. [LSJ 20080106]

Ajout 26/8/9 : autre exemple, Anarch Revolt est en jeu. Votre unique vampire est Anarch mais a 0 blood et une Society of Leopold. Vous n'avez pas d'autre choix que de cramer l'Anarch (en raison de la SoL) et du coup, vu que vous n'avez plus d'Anarch, vous perdez 1 pool à cause de l'AR. L'effet d'AR ne se déclenche pas si vous avez un Anarch, par conséquent il ne peut être ordonné. Il se déclenche dès lors que la table remarque que vous n'avez plus d'Anarch. [LSJ 20090507]

En gros, il faut distinguer le "during X, do Y" classique du "during X, if blabla, do Y". le "if blabla" représente une condition. genre "during X, if condition=TRUE, do Y", pour se la causer informatico-boolean-machintruc. 10/5/4

si la condition n'est pas remplie, on n'applique pas le "during X, do Y". si la condition est remplie, on l'applique.

Ajout 17/5/9 : attention (bis repetita), les effets sus-cités sont :
-des effets qui vous obligent à faire quelque chose (perdre 1 du Fame)
-des effets qui vous permettent de faire quelque chose (cramer Jake)

Vous pouvez ordonner ces effets comme vous le voulez, comme déjà indiqué ; en revanche, vous ne pouvez pas les ordonner avec des effets qui permettent à un autre joueur de faire quelque chose. Vous devez gérer les effets obligatoires avant de donner l'opportunité à quelqu'un d'autre d'exploiter un effet d'untap. Exemple : vous êtes à 1 pool pendant votre untap. Anarch Revolt est en jeu ; on vous a déjà, pendant un tour précédent, sauvé avec Life Boon. L'effet optionnel de LB n'entre pas dans la catégorie des effets qui vous obligent/permettent de faire quelque chose : c'est un effet qui permet à quelqu'un d'autre de faire quelque chose. Vous ne pouvez pas passer la main vis-à-vis d'AR de sorte que celui qui a joué LB puisse prendre 1 pool avant que l'AR ne vous tue. On peut aussi le comprendre en prenant le contre-exemple : si on passait la main et que les autres déclinent d'utiliser des effets d'untap, alors l'untap se terminerait sans que l'AR ne soit gérée, ce qui est impossible. [LSJ 20090116]

Ajout 12/8/10 : dans la même veine, le joueur dont c'est le tour ne pourrait passer la main même s'il avait un vampire vide avec une Vessel et qu'un 2ème larron contrôlait Owen Evans : cela pourrait effectivement sauver le joueur s'il pouvait gratter 1 blood, mais c'est impossible puisque le joueur dont c'est le tour ne peut gagner de blood sans passer la main au contrôleur d'Owen, or il ne peut passer la main sans avoir d'abord géré le dégât d'Anarch Revolt. Ceci est totalement indépendant de l'identité du contrôleur d'AR. [LSJ 20100723]

VI-2/ Master Phase

Pas grand-chose à dire sur cette phase. Enfin, il y aurait sans doute plein de trucs à dire sur diverses master, mais ce serait autant de cas particuliers. Cette section sera remplie au fur et à mesure en fonction des futures questions qui se présenteront.

La master phase existe toujours, même si on n'a pas de master à jouer, même si on a précédemment joué Sudden Reversal, Wash, ou n'importe quelle master out-of-turn (voir plus loin). Il faut distinguer la master phase (qui existe toujours, tout comme une untap phase existe toujours même si on n'a pas de minions en jeu) des master phase action (MPA, qui permettent de jouer des cartes master ou d'utiliser certains effets qui exigent un paiement en MPA). On a par défaut 1 MPA. Si on a joué une master out-of-turn depuis son dernier tour, on a déjà dépensé sa MPA : ceci est valable même si vous avez sauté un ou plusieurs tours (avec First Tradition). Les MPA sont volatiles, c.a.d on ne peut les thésauriser. Si vous n'utilisez pas votre MPA au tour 1, elle est perdue et vous n'aurez toujours qu'une seule MPA au tour 2.

On a par défaut une MPA par tour. Certains effets permettent de gagner des MPA : Parthenon, Anson, Huitzilopochtli, Rumors of Gehenna, Bleeding the Vine, Rewind Time, Sarrasine, Synesios. Chose amusante, ce sont des effets que l'on peut ordonner avec les autres effets de la master phase. Cela signifie que si vous avez Anson, vous pouvez très bien appliquer en 1er son effet « j'ai 2 MPA », ensuite (en 2ème, donc) retirer Anson de la partie avec Goldonda et enfin en 3ème lieu, utiliser la 2ème MPA pour autre chose, même si Anson n'est plus sur la table.

Pendant la master phase, on peut (sans ordre particulier) :

VI-2-1/ Dépense de MPA

- On peut dépenser une MPA pour jouer une carte master ou utiliser des effets tels que
- le gain de pool via Short-Term Investment, Protracted Investment, Secret Horde, Ventrue Investment ou Slave Auction
 - bazarder Tension in the Ranks
 - prendre le contrôle de Brothers Grimm.
 - regarder un vampire incontrôlé via Nosferatu Hosting
 - mettre un blood sur un vampire du Père Lachaise
 - bouger des compteurs divers avec les Powerbase
 - mettre 1 pool sur Regarhagan's Hold
 - mettre 1 pool sur Strained Vitae Supply
 - brûler un Talons of the Dead
 - piocher des cartes avec Wathtower : Chosen Are Called
 - utiliser les pouvoirs d'Edward Neally, Khalid, Lille Haake, Nahir

VI-2-2/ Effets utilisables pendant la master phase

- On peut utiliser divers effets pendant la phase master :
- activer un effet de gain de MPA (Anson)
 - typiquement pomper/injecter une blood doll
 - prendre le blood d'un Palatial Estate
 - prendre le blood d'un Acquired Ventrue Assets
 - sortir un Tremere de torpeur avec Chantry
 - transférer de l'équipement et/ou blood avec Communal Haven : Cathedral

- utiliser un Delivery Truck
- brûler un blood pour satisfaire Ex Nihilo
- voler du pool à quelqu'un que l'on a sauvé avec Extremis Boon
- cramer une Form of Corruption pour gauler un vampire
- mettre 1 blood sur un Grand Temple of Set
- brûler une Mummy's Tongue
- mettre un compteur Phobia (oui bon...)
- gorger une Ravnos Cache
- transférer du blood à un anarch avec Status Perfectus
- rendre un vampire anarch avec Seattle Committee
- mater des cartes avec Steam Tunnels
- utiliser une Storage Annex
- mettre un compteur sur une Temptation
- mettre 1 blood sur Wasserschloss Anif, Austria
- choisir une location avec Zoning Board
- faire gagner 1 pool à quelqu'un via Realm of the Black Sun
- brûler Art's Traumatic Essence
- brûler un blood pour satisfaire Winchester Mansion si on ne satisfait pas l'autre condition
- utiliser les pouvoirs de vampires tels que Jerry, Gaspare Giovanni, Kendrick, Saian Ramona, Victoria, Anatole, Prophet of Gehenna.

Les catégories VI-2-1/ et VI-2-2/ ne sont définies ici que dans le seul but de classer des effets, sans imposer une priorité d'ordre. On peut jouer Golconda puis pomper blood doll ou l'inverse.

Ah, et euh...vraiment pour les nostalgiques ou newbies, les effets des master sont par défaut « one-shot », çad ne marchent qu'une fois puis partent à la poubelle, sauf si la carte stipule qu'elle entre en jeu (bien sûr, de telles masters sont très nombreuses). Donc Ascendance est nettement moins bourrin qu'on pourrait le croire.

Ajout 12/8/10 : on a vu précédemment que certains effets d'untap sont soumis à des conditions de déclenchement. Il en est de même avec certains effets de master phase, comme celui de Textbook Damnation [LSJ 20100421] [LSJ 20100421]. Le principe est exactement le même :

- si la condition de déclenchement n'est pas vérifiée, on ne considère pas l'effet, point barre, comme s'il n'existait pas.
- dès que cette condition est vérifiée, l'effet peut être appliqué (et ordonné parmi les autres effets d'untap, que ces derniers aient ou non une condition de déclenchement)
- si cette condition est vérifiée, on ne peut quitter la phase master sans avoir appliqué l'effet. [LSJ 20100421] [LSJ 20100421].

VI-2-3/ Les master out-of-turn (OOT)

Les master out-of-turn, comme leur nom l'indique, sont en principe jouées pendant le tour de quelqu'un d'autre (avec plusieurs exceptions, comme Absolution of the Diabolist, Leadership Vacuum, Contingency Planning, Gangrel Conspiracy, Ebony Fox Hunt). Elles sont mentionnées ici, pour rappeler que si vous avez joué une master OOT, vous devez appliquer les effets suivants (et ce, même si cette OOT a été annulée) :

- vous perdez une MPA dans la prochaine master phase (et on parle de la prochaine master phase qui est effectivement jouée : si vous jouez une OOT, puis sautez votre tour à cause de First Tradition, vous aurez une MPA de moins dans la prochaine master phase du prochain tour qui ne sera pas sauté).
- vous ne pouvez pas jouer d'autre OOT avant votre prochaine master phase (même si on vous a annulé cette OOT avec un Wash)

D'autre part, si on a plusieurs MPA de façon « sûre », genre dans une partie à 3, ni votre proie ni votre pred n'ont de minion, vous avez 200 pool, Anson, Huitzilopochtli, Parthenon, l'Edge, Sarrasine ; votre proie joue Ascendance, vous jouez Sudden. Puis votre pred joue Anachronism sur Anson, vous voulez jouer Sudden de nouveau mais ne pouvez pas. Vous n'avez le droit de ne jouer qu'une seule out-of-turn d'ici votre prochain master phase, point barre.

Enfin, on rappelle qu'une master out-of-turn ne peut pas être jouée pendant son propre tour, même si cela nous arrangerait bien, sauf exception explicitement mentionnée sur la carte (Absolution of the Diabolist, Gangrel Conspiracy, Ebony Fox Hunt, Contingency Planning, Leadership Vacuum). Notez que si vous jouez Out of Control et Leadership Vacuum sur un !Brujah titré durant votre master phase (via Anson par exemple) et que vous contrôlez Synesios, la MPA supplémentaire de Synesios ne s'appliquera qu'à la prochaine master phase (et non à celle où vous jouez OoC et LV). 10/1/6

VI-2-4/ Les Trifle

Le mot-clé « Trifle » est une des nouveautés d'Anarch et fait référence à des cartes Master. Si vous jouez une master Trifle et que celle-ci n'est pas annulée (via Sudden Reversal ou Wash, par exemple), alors vous gagnez une master

phase action supplémentaire. Vous pouvez jouer une 2ème master Trifle si ça vous chante (et ce depuis la 3rd Ed) : en revanche, la 2ème Trifle ne procurera pas de MPA supplémentaire.

Ajout 26/5/9 : on ne peut gagner qu'une seule MPA (Master Phase Action) via des Trifles pendant une phase master donnée (livret de règles "A Methuselah can gain only one master phase action from trifles in a given master phase"). Après avoir joué Wash, jouer une Trifle pendant votre tour (genre Coven) ne vous donnera pas de nouvelle MPA, puisque vous avez déjà gagné une MPA pendant cette master phase via une Trifle (en l'occurrence le Wash). [PM 26/5/2009]

VI-2-5/ Quelques exemples

Toreador Grand Ball

On ne peut le jouer si on ne contrôle qu'un seul Toreador. On peut choisir le même Toreador (à taper ou à rendre imblocable) avec plusieurs TGB. S'il arrive une bricole au Toreador tapé, l'effet de TGB perdure. Si le Toreador tapé est Banni puis réinfluencé, l'effet « se détape pas as normal » est réenclenché (le Toreador arrivera cependant détapé en vertu de la règle de l'influence, même s'il était tapé au moment du Banishment). Si ce même Toreador change de clan, l'effet imblocable perdure mais l'ancien Tore peut cette fois se détaper as normal.

Secure Haven

On brûle 1 pool quand la master cible le minion : SH affecte le coût de la master (edit/reversal du 28/8/7). C'est le cas pour Minion Tap, Blood Doll, Temptation of Greater Power, Archon Investigation, mais pas pour Tribute to the Master. Le pool n'est pas perdu si la master est annulée par Sudden Reversal ou autre. Notez que le SH brûle quand le vampire part en torpeur, en revanche vous avez toute latitude pour en jouer un sur un vampire déjà en torpeur (auquel cas le SH reste en jeu, ce qui laisse entrevoir des combos de bloot terribles avec blood doll et faithful servant). Enfin, SH ne protège que le minion lui-même et non les autres cartes sur ce dernier (tels que des équipements, loquiment, retainers, ou autres cartes minions tels que Atonement, Pulled Fang, Lunatic Eruption...)

Dans le cas de figure où vous êtes à 1 pool et que vous jouez Minion Tap de 1 sur un vampire avec SH, vous êtes encore en vie.

VI-3/ Influence

Dans la phase d'influence, on peut faire ses transferts, tout ça. OK. On saute aux cas particuliers.

Vos vampires ou Imbued (ceux qui sont influencés par des moyens standards : transferts, Montreal, Govern sup...) arrivent en jeu à la *fin* de la phase d'influence (voir plus loin les cas exotiques comme Gather). Cela veut dire que s'ils ont des pouvoirs utilisables pendant la phase d'influence (les transferts supplémentaires d'Ingrid Rossler, l'effet de détape d'Angela Preston) ne peuvent être utilisés dans le tour où ils arrivent.

Par ailleurs, si vous influencez plusieurs vampires d'un coup, ces derniers n'arrivent pas simultanément en région contrôlée, mais l'un après l'autre. Cela peut avoir des conséquences s'il s'agit de deux vampires Salubri et Scarce, par exemple (voir plus bas).

Si dans votre région incontrôlée, vous avez un vampire de capacité X avec X blood sur lui, il n'entre dans la région contrôlée (face visible) qu'à la *fin* de la phase d'influence ; il ne se précipite pas dans la région contrôlée dès lors qu'il atteint son quota de blood. Si vous avez fait un Govern the Unaligned en sup sur Smudge, vous avez donc le temps de rétro-transférer 2.

Notez également que par défaut, un vampire arrive en jeu à la phase d'influence détapé. Les éventuelles cartes qu'il aurait sur lui (au hasard, Corporal Reservoir après un Descent into Darkness) arrivent également en jeu détapées (même si elles étaient tapées avant que le vampire n'arrive en région incontrôlée). [LSJ 20041111](#) Si un Lasombra avec 2 Corporal Reservoir tapés est Banni, puis réinfluencé mais sous l'effet de Gran Madre de Dio, le Lasombra entre en jeu tapé, mais les CR sont détapés.

Cas d'un vampire qui a été victime d'un Banishment :

Un vampire Banni peut être de nouveau influencé (influencé = ramené dans la région contrôlée via des transferts, des Dreams of the Sphinx, des Powerbase Montreal...). Jusque là, rien de sorcier a priori. N'oubliez pas que tout vampire peut être influencé de cette façon, ce qui inclut des embraces ou des shock troops.

Si le vampire incontrôlé, disons Smudge a divers trucs (cartes et effets appliqués) sur lui, genre des retainers, des armes Uniques, sur lequel Regilio avait joué un Blood Bond, une master discipline...Ca se complique un peu. Les cartes sur le vampire ne sont pas considérées comme étant en jeu : du coup, la master discipline ne compte pas dans le nombre de compteurs nécessaires pour influencer le vampire.

Si Smudge avec master discipline : célérité est Banni, il suffit d'1 compteur pour le réinfluencer. En revanche, si vous

voulez influencer avec 2 compteurs, le 2ème compteur reste : en effet, l'excès de compteur doit partir à la banque, mais on ne détermine s'il y a excès ou non qu'une fois le vampire en jeu (face visible), et à ce stade la master discipline est aussi en jeu, donc la capacité de Smudge est de 2.

Si Smudge est réinfluencé, l'effet du Blood Bond est de nouveau activé. Idem pour euh...d'autres trucs. Un Madman's Quill sup posé sur Smudge, par exemple. L'effet « not untap as normal » d'un Toreador Grand Ball ne serait pas non plus oublié.

Il y a d'autres petites subtilités (quelques redondances avec ce qui précède en raison d'une fusion de paragraphes et d'une flemme assez terrible de tout remanier) :

Toute carte sur le vampire banni est considérée hors jeu : si ce vampire avait un Rowan Ring, un autre vampire pourrait s'en équiper sans déclencher de contest (tant que le banni demeure dans la région incontrôlée, bien sûr). Les master disciplines sont elles aussi hors jeu, ce qui signifie que si Smudge a 22 cartes disciplines sur lui, il suffit toujours d'1 pool pour l'influencer. En revanche, une fois influencé, les master reviennent en jeu : donc si vous influencez 2 sur Smudge, le 2ème compteur ne part pas à la poubelle. Plus proche de nous, si Tariq+master Celerity est Banni, une fois qu'on a influencé 7 sur lui, il revient avec 4 blood. Notez qu'un Rack n'est jamais "sur" un vampire. Si Smudge bénéficie du Rack, ben le Rack reste en jeu et ne sert plus à grand chose, du moins jusqu'à ce que Smudge revienne (il reprendra effet). A titre de remarque, notez que cette gestion des "cartes uniques sur un vampire banni" diffère de celle des "cartes uniques sur un vampire contesté" (cf. le paragraphe ad hoc VIII-4/).

Les effets permanents générés par des cartes qui ne sont plus en jeu (genre un Blood Bond) sont gardés "en mémoire" par un vampire Banni. Ca veut dire aussi qu'un vampire dont la capacité est baissée par le pouvoir de Violet Tremains sera influencé pour moins cher (profitons-en pour rappeler/informer que la capacité d'un vampire ne devient jamais inférieure à 1). La NRA s'applique aussi à un vampire banni : si un vampire bleed, est banni, ressort le meme tour grace à Undue Influence, alors il ne peut pas bleeder de nouveau.

Le bannissement ne se souvient pas de l'état tappé/détappé du vampire ou des cartes posées sur lui (Corporal Reservoir, ...)

Si le vampire Banni est sous l'effet d'un contrôle temporaire (Temptation, Parmenides, Mind Rape), il va dans la région incontrôlée du contrôleur permanent. Donc si vous cramez les compteurs Temptations pour gauler le Smudge de votre proie puis appelez un Banishment, Smudge ira dans la région incontrôlée de la proie.

Par ailleurs, les cartes uniques (genre Sengir Dagger, Legendary Vampire) sur un vampire de la région incontrôlée sont hors jeu, elles ne seront donc pas contestées. « hors jeu » signifie également « inactif à tous les niveaux » : si votre vampire Banni avait une Clan Impersonation en Tremere, on ne pourrait lui mettre du blood via Arcane Library.

Cas des vampires Scarce : on doit payer une pénalité de 3 pool pour influencer un vampire Scarce du clan X, pour chaque vampire du même clan X. Si vous influencez dans la même phase d'influence Blanche Hill et Matthias, ces deux vampires n'arrivent pas simultanément dans la région contrôlée, mais l'un après l'autre : il faudra donc payer le coût du Scarce. On rappelle que « Scarce » est un mot-clé techniquement indépendant de tel ou tel clan : on peut être True Brujah sans être Scarce (genre Ebenezer qui fait Clan Impersonation en True Brujah ou l'Embrace créée par Krassimir ne sont pas Scarce).

Les cartes minion (ou master, a priori) devenues vampires (Creation Rites, 3rd Tradition : Progeny, Embrace, Thin-Blooded Seer, Shock Troops, Call the Great Beast, Abomination etc.) peuvent être influencées.

(ajout 28/9/8) Un vampire rendu Anarch par le biais d'un compteur (Seattle Committee) ou d'une carte qui reste sur le vampire (Go Anarch, Galaric's Legacy) n'est pas Anarch dans la région incontrôlée. Un vampire rendu Anarch autrement (Anarch Convert, Twilight Camp) demeure Anarch dans la région incontrôlée. [LSJ 20080728]

Heidelberg Castle peut être utilisé pendant la phase d'influence, même après que tous les transferts de tel joueur aient été faits, mais avant de voir quel vampire est influencé (genre si vous soupçonnez Alain de contester votre vampire, il faudra Heidelbergiser votre vampire avant que Alain ne retourne son vampire : on ne peut utiliser HC « en réponse » à une contest).

Si vous avez perdu vos transferts en raison de Leandro, votre phase d'influence proprement dite existe toujours bel et bien, tout comme une master phase existe toujours même si on avait joué Sudden. On ne saute donc pas sa phase d'influence, ce qui peut avoir une importance si des Choir sont en jeu. Cela signifie aussi que même si vous subissez le pouvoir de Leandro, vous pouvez amener des vampires en région contrôlée via des Govern sup, un Ecoterrorists, un Dreams of the Sphinx etc.

C'est également durant cette phase qu'on :

-choisit le vampire plus vieux de Social Ladder.

-pose un compteur avec Art Museum, Ecoterrorists, Nosferatu Kingdom, Arcane Library, Gang Territory, Powerbase : Montreal

-brûle un Choir

-détape un vampire avec Concordance

- prend le contrôle d'un vampire avec Grand Temple of Set
- donne du blood à un Assamite incontrôlé avec Heartblood of the Clan ou à un Tremere avec Wasserschloss Anif, Austria
- s'équipe avec Pier 13, Port of Baltimore. Au passage, si Black Cat s'équipe de cette manière, le coût de l'équipement sera réduit.
- bidouille les transferts avec Tomb of Ramses III
- paye le pool pour garder un Herald of Topheth
- utilise les pouvoirs de Angela Preston, Tarbaby Jack et Ingrid Rossler.

Attention : encore une fois, si ces derniers viennent d'être influencés, vous ne pouvez bénéficier de leurs pouvoirs, car les vampires entrent en jeu à la *fin* de la phase d'influence. Si c'est la fin, c'est qu'elle est belle et bien finie donc leurs pouvoirs devront attendre la prochaine phase d'influence.

Ces effets sont gérés dans l'ordre que l'on souhaite, avant ou après ses transferts, voire en morcelant ses transferts entre divers effets.

Notez que vous pouvez parfaitement utiliser des transferts sur un vampire dont un autre exemplaire est déjà contrôlé : aucun souci de contest tant que le nombre de compteurs n'atteint pas la capacité du vampire à la fin de la phase d'influence (ça permet de profiter d'une Arcane Library sur Carna alors que vous contrôlez déjà Carna, par exemple). Les histoires de contest sont détaillées en "VIII-4/ Contest".

Ajout 28/8/7 Attention : le cas "Paulo de Castille" montre une subtilité : "When Paulo is put into play during your influence phase, you may move 1 blood from him to any Lasombra in your uncontrolled region". Si vous influencez Paulo alors qu'il y a (X-1) blood sur un vampire de capacité X, il est encore temps d'utiliser le pouvoir de Paulo pour mettre 1 sur ce vampire, auquel cas il sortira en région contrôlée. Visiblement, la phase d'influence comporte deux fenêtres de timing : la fenêtre "classique" dite "during your influence" (où intervient le pouvoir d'Angela Preston, qui ne peut être utilisé dans le tour où elle est influencée) et la fenêtre "avant-gardiste" dite "à la fin de la phase d'influence" (où intervient le pouvoir de Paulo de Castille, qui peut donc servir à rameuter la cavalerie dans le même tour).

(ajout 28/9/8) Traduction du [\[RTR 080808\]](#) :

"La phase d'influence comprend 2 parties ("parts") : la partie principale (main part) et la partie finale (end part).

La partie principale / main part est la partie "générale" de la phase d'influence, durant laquelle un Mathusalem dépense ses transferts et utilise la plupart des effets relatifs à la phase d'influence (les effets qui ne précisent pas "à la fin de la phase d'influence" / "end of the influence phase").

La partie finale / end part est la partie "on gagne le contrôle", durant laquelle un Mathusalem prend le contrôle des minions dont l'influence est suffisante. Les effets qui sont appliqués "à la fin de la phase d'influence" / "end of the influence phase" sont utilisés ici, dans cette 2ème partie.

Notez que certains effets peuvent mettre en jeu un vampire à d'autres moments. Le timing à suivre est indiqué par le texte de la carte. Exemple :

- Gather amène un vampire en jeu pendant la 1ère partie (la partie principale / main part).
- Tomb of Rameses III peut rameuter le vamp dans la 2ème partie (partie finale / end part).
- Undue Influence peut rameuter le vamp pendant la minion phase.

Certains effets de déclenchent si un minion entre en jeu "pendant" / "during" une phase d'influence. Ces effets s'activeront dès lors qu'un vampire entrera en jeu, que ce soit durant la partie principale ou la partie finale. (du coup, ils spotteront un vamp sortant via le moyen usuel, la Tomb, Gather, mais ils ne verront rien avec Undue Influence). Par exemple :

- Hermana Hambrienta Mayor/Menor.
- Legendary Vampire
- Paulo de Castille
- Proxy Kissed
- Sonja Blue
- Static Virtue"

Ajout 26/8/9 : quelques points demeurent obscurs et/ou peu intuitifs, quand on tente de relier le tout. Par exemple, si votre Nagaraja se Clan Impersonate en Gangrel puit se fait Bannir et enfin réinfluencé, on compte les Gangrels sur la table pour déterminer la pénalité du Scarce. Donc on applique l'effet "entre en jeu" du Scarce, mais en prenant en compte un CI qui serait "déjà" en jeu. Tandis que si on conteste Sonja Blue, on gagne 4 pool (alors que SB n'est jamais "en jeu") ; le Sonja Blue qui était déjà présent est retiré de la partie et le nouveau Sonja Blue demeure hors jeu (sans se retirer de la partie via son spécial vu qu'elle n'a jamais été en jeu...vous suivez?), jusqu'à la prochaine untap. Bref, le texte de SB "gagne 4 pool" s'enclenche alors qu'elle entre pourtant en contest hors jeu, vu que son texte "retirer de la partie" ne s'enclenche pas. En gros, tout se passe comme si les vampires qui contestent arrivent "face cachée et hors jeu", mais cela ne les empêche pas d'appliquer les effets "entrent en jeu" (pénalité du Scarce, gain de pool de Sonja et retrait de la partie de l'autre Sonja). [\[LSJ 20090717\]](#)

VI-4/ Discard

Pas grand-chose à dire non plus. Depuis Black Hand-qui soi-disant n'introduisait aucune nouvelle règle-le mécanisme de la discard a été formalisé avec la « discard phase action » (DPA). On utilise une DPA pour défausser une carte durant la discard phase, afin de piocher une carte. Le terme DPA est intégré au texte en ligne de Camarilla Threat, Cicatriz et Ulugh Beg, the Watcher. Ces « vieilles » cartes fonctionnent comme avant ; notez que si vous défaussez autrement qu'avec une DPA (Barren, redescendre la taille de sa main quand l'effet d'un Dreams prend fin) ne déclenche pas la perte de pool de Camarilla Threat.

En dehors de la discard proprement dite, divers effets peuvent s'appliquer :

Camarilla Threat : si plusieurs CT sont en jeu, les effets de pertes de pool sont cumulatifs (voir texte en ligne). Les pouvoirs de Metro Underground, Ulugh Begh, Moncada, Alonzo Guillen, Antonio Veradaz, Cicatriz...rien à signaler. Les effets de Chill of Oblivion, Fiendish Tongue, Waste Management Operation, Watchtower : Four Ride Forth, le déplacement de The Admonitions, brûler un Chiram's Hold ou Elder Michaelis's Hold, brûler un Sensory Overload, changer le contrôleur de Millicent Smith, payer une Temptation of Greater Power, brûler un Withering...

Vers la fin de la discard (donc après avoir discardé *et* remplacé sa carte), on applique le pouvoir de Rachel Brandywine.

A la toute fin de la discard, on applique le pouvoir de Masika. Le truc, c'est qu'il n'existe pas de phase « entre 2 tours » : c'est toujours le tour de quelqu'un. Le pouvoir de Masika équivaut donc à « Masika peut se détapé à la fin de la discard phase de quiconque »

Ah, et pour finir-sans doute au même niveau de timing que Masika-on redonne une taille normale à une main gonflée par Dreams of the Sphinx. La bonne procédure à suivre pour Dreams, une fois qu'on l'a tapé pour avoir 9 cartes en main, c'est 1/ éventuellement défausser une carte pendant la discard et par conséquent la remplacer 2/ redescendre à 7 cartes. On voit fréquemment des joueurs défausser 2 cartes pour redescendre à 7 puis défausser 1 carte et la remplacer. Ils n'en tirent aucun avantage vu qu'ils ont moins de choix dans leur défausse, mais c'est une erreur de procédure, illégale et hautement disruptive. Dénoncez-les à l'arbitre.

je suppose que les effets de « fin de tour » entrent dans la même catégorie : l'untap de Leather Jacket, Panacea, Engling Fury, Border Skirmish, Muricia's Call, Repo Man.

Enfin, on peut *une* fois par discard phase utiliser une DPA pour mettre en jeu un Event. Même si vous avez Ulugh Beg, vous ne pouvez poser qu'un Event par phase de discard. Les events ne sont ni des minion cards, ni des master cards (donc ne peuvent être annulés par Direct ou Sudden ; ils peuvent être annulés par Emergency Preparations, Not to Be ou par Jan Pieterzoon advanced) et sont contrôlés par celui qui les joue (et sont donc brûlés si le contrôleur est ousté). Des précisions supplémentaires sur les events sont rappelées en "VII-4/ Gehenna ".

Ajout 4/9/7 : si vous n'avez aucun vampire ready et un Coven détapé durant votre discard phase, vous n'avez pas d'autre choix que de donner ce Coven détapé à votre prédateur. Ce dernier aura encore l'opportunité de s'en servir durant cette même discard phase (et pourra donc en bénéficier « 2 fois », d'une certaine manière).

VII/ Les p'tites questions des extensions

VII-1/ Bloodlines

<http://www.white-wolf.com/vtes/downloads/blrulesheet.pdf>

Sorti en 3/12/2001, Bloodlines introduit 12 nouveaux clans :

Ahrimanes, Blood Brothers, Harbingers of Skulls, Kyasid, Salubri antitribu. Ces 5 clans sont Sabbat par défaut. Indépendant : Baali, Daughter of Cacophony, Gargoyle, Nagaraja, Salubri, Samedi, True Brujah. Ces 7 clans sont Indépendants par défaut, mais comme toujours leur texte prévaut (cas de certaines Gargoyle qui sont Sabbat ou Camarilla). A noter que le clan True Brujah est un clan distinct de Brujah, tout comme Brujah est un clan différent de Brujah Antitribu.

VII-1-1/ Split discipline et multi-discipline

Les cartes multi-discipline font appel à 2 disciplines qui doivent être toutes deux possédées par un vampire pour qu'elles puissent être jouées (ex : The Call requiert auspex *et* demantation). Le niveau de discipline requis est précisé sur les cartes (a priori les 2 disciplines en inf ou les 2 en sup sont nécessaires pour tel ou tel effet). Les cartes split discipline, comme Repulsion, ont un effet lié à une discipline (Obeah) ou à une autre (Presence). On peut jouer la version Presence de Repulsion même si on n'a pas Obeah et la version Obeah même si on n'a pas présence.

Ian Forrestal ne fournit qu'une discipline manquante. Il pourrait jouer un Nightmare Curse mais pas Forced March.

Idem avec Infernal Familiar.

VII-1-2/ Burn option

(edit/ajout 12/8/10-ancien texte trop restrictif et ne mentionnait que les minion "ready", ce qui n'était valable que du temps des masters de Bloodline avec burn option, il y avait donc une erreur sur l'exemple avec Council of Seraphim, compte tenu du ninja changement dans le livret de règles BH ; ici le texte est plus général)

Les cartes disposant de la "burn option" sont identifiables par le petit dessin (sur le bord gauche) d'une carte qui brûle. Traduction des règles : "certaines cartes qui ont un prérequis ont aussi une icône "burn option". Cette icône signifie qu'un Mathusalem qui ne contrôle pas de minion qui satisfait les prérequis peut défausser la carte pendant la phase d'untap de n'importe quel joueur. Chaque Mathusalem est limité à une seule défausse ce type, à chaque phase d'untap.

Par exemple, Chanjelin Ward est une master avec prérequis de Clan : elle requiert donc de contrôler un Kyasid ready pour être joué, comme pour toutes les master de clan. Si vous n'en avez aucun (ce qui inclut avec un Kyasid en torpeur et aucun en région ready), vous pouvez défausser le CW durant n'importe quelle untap.

Remarque : dans Bloodlines, toutes les Burn Option nécessitaient d'avoir un membre ready d'un certain clan. Depuis Black Hand, certaines Burn Option ne sont pas forcément liées à un clan : par exemple, Council of Seraphim est un action modifier qui requiert un Seraph (dont peu importe le clan). Si vous ne contrôlez pas de Seraph (edit/REVERSAL 12/8/10), ready ou non, vous pouvez défausser le CoS durant n'importe quel untap. Un Seraph en torpeur valide le prérequis pour jouer CoS, puisqu'il pourrait le jouer en tant qu'acting pour se sortir de torpeur, donc on ne pourrait pas utiliser la burn option dans ce cas de figure. Le changement a donc été apporté lors de l'édition du livret de règles Black Hand (la fameuse extension qui n'apportait "aucun" changement). [LSJ 20040413]

En plus récent, on trouve d'autres type de prérequis, comme la carte d'action Unleash Hell's Fury : le seul prérequis est de contrôler un Infernal ready. Le mot-clé "unique" n'a pas voix au chapitre, puisque la seule question est de déterminer si on contrôle un minion qui satisfait le prérequis (en l'occurrence un Infernal ready). Qu'il y ait ou non un UHF déjà en jeu n'est pas à prendre en considération pour la burn option. [LSJ 20100203]

VII-1-2/ Circle

Les Blood Brothers (sauf Angelo) appartiennent à un Cercle / Circle. Par exemple, Jerry est du Chicago Circle. Il s'agit essentiellement d'un mot-clé qui interagit avec des cartes (de Sanguinus, comme Coagulated Entity). Si vous vous retrouvez avec un Blood Brother sans cercle (genre Stick qui Clan Impersonate en Blood Brother, ou tout simplement Ian Forestal qui joue une carte de Sanguinus), on considère qu'il est son propre cercle (un cercle à 1 membre - Stick pourrait jouer Gestalt sur lui-même, par exemple).

VII-1-3/ Cold Iron Vulnerability

Si un minion ou retainer a le trait "Cold Iron Vulnerability" (comme Julia Prima, par exemple) et qu'il subit des dégâts d'une arme portant la mention "Cold Iron", alors ces dégâts sont aggravés.

A l'heure actuelle (post-HttB), seuls des vampires (Kyasid de surcroît) ont le trait Cold Iron Vulnerability. Les seules armes en Cold Iron sont Poker et Banshee Ironwail.

VII-1-4/ Flight

Est un mot-clé qui donne le droit d'utiliser les cartes "requires Flight", comme Pounce ou Patrol ; ou fournit un effet additionnel si celui qui l'utilise a Flight, comme High Ground ; ou interagit avec d'autres cartes de façon différente, comme Earth Shock ou Squirrel Balance. Les Gargoyles ont Flight. Toutes les Gargoyles (cartes de crypte ; l'Embrace d'une Gargoyle n'a pas Flight), les Hatchlings, l'Akunanse The Kikiyaon, le Herald of Topheth ont Flight. Concordance permet de gagner Flight de façon permanente et Patagia: Flap Allowing Limited Flight de façon temporaire.

VII-1-5/ Infernal

Les minions qui ont le trait "Infernal", comme Huitzilopochtli, ne se détapent pas "as normal". Il s'agit là d'une modification de la règle sur les infernaux, datant de KMW. Durant votre untap phase, vous pouvez payer 1 pool pour détapé 1 minion infernal (vous n'avez pas besoin de payer ce pool si le minion est déjà détapé). Libre à vous d'utiliser d'autres combines pour détapé un minion Infernal pendant votre phase d'untap (comme un Derange, par exemple). Notez que cette façon particulière de détapé un minion (pendant l'untap phase, donc après la détape dite "as normal) permet de niker des effets comme Sensory Deprivation ou Mind Numb. La pénalité de l'Infernal ne s'applique pas à d'autres effets de détape (Rat's Warning, Freak Drive, Change of Target etc.)

Si vous gagnez une contest impliquant un minion Infernal, rappelez-vous que la notion de "tapped/untapped" ne s'applique pas à un vampire contesté et qu'un vampire qui revient d'une contest entre en jeu détapé.

A noter que pour le moment, il n'existe que des vampires "nativement" Infernal (Kaymakli Fragment rendrait un minion Infernal). A noter que même si toutes les cartes de crypte Baali portent la mention Infernal, changer de clan en Baali ne vous rend pas Infernal pour autant. De la même façon, l'Embrace de Huitzilopochtli est un Baali Indépendant et non-Infernal.

VII-1-6/ Scarce

Scarce est également un trait, imprimé sur certains vampires et techniquement indépendant de leur clan : Nu, The Pilla est Scarce parce que le mot Scarce est imprimé sur la carte ; il resterait Scarce même s'il devenait Brujah via Clan Impersonation.

Si vous amenez un vampire Scarce de la région incontrôlée à la région contrôlée durant la phase d'influence (et seulement durant cette phase, donc ne concerne pas Undue Influence ni Chain of Command), vous devez brûler 3 pool pour chaque autre vampire du même clan en jeu.

Cela signifie que si vous influencez Matthias :

-et qu'il est le seul Salubri sur la table, tout va bien, vous ne payez rien.

-si Blanche est déjà sur la table (peu importe qui la contrôle ou qui l'a influencée), vous devrez payer 3 pool.

-si Mathias est déjà sur la table (genre vous voulez le contester), alors vous payez 3 pool avant d'entrer en contest.

Idem en cas de self-contest : le coût du Scarce est payé avant l'entrée en contest (ou avant de faire cramer le Matthias qui arrive en cas de self-contest "obligée").

-si Blanche et Miryam sont sur la table, vous payez 6.

Si Matthias devient Malkavian (via un Derange ou un Clan Impersonation, par exemple) puis Banni puis réinfluencé, on compterait les autres Malkavians sur la table pour déterminer la pénalité du Scarce.

Si Matthias est influencé par un autre joueur, que vous le contestiez ; puis, pendant que la contest est encore active, vous influencez Blanche : comme il n'y a pas d'autre Salubri en jeu (les 2 Matthias sont contestés donc hors jeu), vous ne payez pas le coût du Scarce. Si ensuite quelqu'un lâche la contest, la pénalité du Scarce ne s'appliquera pas pour Matthias, puisqu'il entrera dans la région ready à partir de "rien" (çad à partir du warp de la contest, qui n'est pas la région incontrôlée), d'une part et parce qu'il entrera en jeu durant l'untap phase, d'autre part (et donc en dehors de la phase d'influence).

Notez que le trait Scarce n'existe que pour les vampires dont le texte stipule qu'il est Scarce. Lorrie est Scarce parce que son texte le stipule ; une Abomination créée via la carte minion du même nom n'est pas Scarce (mais elle est du clan Abomination, donc impacterait une influence d'un vampire du clan Abomination). De la même façon, l'Embrace de Matthias est un Salubri, mais n'est pas Scarce. Un Malkavian lambda comme Ozmo qui se Clan Impersonation en True Brujah n'est pas Scarce.

VII-1-7/ Sterile

Les vampires qui ont le trait "Sterile" (a priori tous les vampires qui sont à l'origine Blood Brothers, Ahrimanes et Abomination, ou les Gangrel / !Gangrel qui ont reçu Feral Spirit) ne peuvent pas entreprendre d'action qui créerait un vampire : cela comprend Embrace, 3rd Trad., Creation Rite, Revelations of the Sire, Abomination (carte minion), Brother in Arms, Create Gargoyle, Hatchling, Legion, Thin-Blooded Seer, Tumnimos, Waters of Duat. Ils ne peuvent acquérir le Trophy:Progeny. Un vampire Sterile pourrait mettre en jeu la carte minion Call the Great Beast (sauf si sa capacité était supérieure ou égale à 11), mais pas finaliser le rituel qui en ferait un vampire. Ajout 3/1/10 : sup. Dual Form et sup. Eternal Mask ne peuvent être entrepris par des vampires Steriles. [LSJ 20091101]

VII-1-8/ Slave

Certaines Gargoyles ont comme trait "Tremere Slave" (comme Fidus) ou "Tremere antitribu Slave" (comme Tupdog). Un vampire Tremere Slave ne peut entreprendre d'action dirigée / directed que si son contrôleur a un membre du clan Tremere dans sa région ready ; idem avec Tremere antitribu Slave.

Si le membre du clan qui va bien est bloqué (pour quelque raison que ce soit), il peut taper une Slave Gargoyle pour annuler le combat (sous-entendu : le combat qui résulterait du block est annulé), auquel cas la Slave Gargoyle entre en combat avec le minion qui bloquait. A noter que la Slave Gargoyle n'est absolument pas considérée comme "acting minion", ce qui n'empêche pas l'Obedience, par exemple. Comme le "resulting combat" est annulé, tout effet modifiant ce dernier (Dawn Operation) ne sera pas appliqué au combat avec la Gargoyle.

Notez que l'acting a priorité pour invoquer le Slave avant que le reacting puisse jouer Obedience. Si l'acting décline l'utilisation du Slave et que le reacting joue Obedience, l'action est terminée et l'acting ne peut plus utiliser le Slave.

Si le block a eu lieu sur une action de "leave torpor", le bloqueur n'a pas l'opportunité de diaboliser (il est trop occupé à se fritter avec la gargouille).

Remarque : les Gargoyles datant de Bloodlines ont la mention "Camarilla Tremere Slave", par exemple (Luma, Stone Beauty). Cela signifie qu'elle "Camarilla" (d'une part) et "Tremere Slave" (d'autre part). Elle resterait Tremere Slave, même si son "maître" passait Sabbat via Into the Fire. Cela fut clarifié avec un signe de ponctuation pour les gargouilles des groupes 4+ (ex Cedric qui est "Camarilla. Tremere Slave").

L'Embrace d'une Gargoyle Slave est une Gargoyle Indépendante et non-Slave.

Une Gargoyle qui est Slave demeurera Slave même si elle change de clan. Seule Virstania, the Great Mother peut retirer le trait Slave.

Si un Tremere est bloqué alors que Millicent Smith est en jeu, MS brûle le Tremere avant que ce dernier puisse faire appel à un Tremere Slave. Idem avec Marisa Fetcher.

Ajout 10/4/8 Une fenêtre d'opportunité existe entre l'activation du Slave et le combat entre bloqueur et Slave, pendant laquelle on peut jouer Mask of 1000 Faces, Inspire Greatness, etc. [LSJ 20080308] [LSJ 20030905]

VII-2/ Anarch

VII-2-1/ Anarch

"Anarch" est un trait hérité de l'extension du même nom (sortie le 19/5/3). Un vampire Anarch est Indépendant (ni Sabbat, ni Camarilla, ni Laibon).

Il n'existe pas de vampire (carte de crypte) pré-TR qui soit directement Anarch. Diverses combines permettent de rendre un vampire Anarch :

- entreprendre une action avec carte (Go Anarch)
- entreprendre une action sans aucune carte, tout simplement en déclarant "untel veut devenir Anarch". Cette action n'est accessible qu'aux vampires non titrés. Si vous ne contrôlez aucun Anarch ready, cette action coûte 2 blood. Si vous avez au moins un Anarch ready, l'action coûte 1 blood.
- bénéficier d'une master telle que Galaric's Legacy. Un vampire Anarch est obligatoirement Indépendant, çad ni Camarilla, ni Sabbat, ni Laibon (en revanche, un vampire Indépendant n'est pas Anarch par défaut).
- bénéficier de Seattle Committee
- jouer Anarch Secession
- fusionner (merge) un vampire dont la version sayan est Anarch (comme Dominique)
- depuis TR, utiliser le pouvoir d'un Anarch Convert, Twilight Camp...

Si un vampire devient Anarch, il devient automatiquement Indépendant, quel que soit son clan.

Si un Anarch devient Cama/Sabbat/Laibon, il perd son statut d'Anarch en même temps qu'il ne devient plus indépendant. S'il redevient indépendant, il n'en redevient pas Anarch pour autant. Si un Baron devient Camarilla, son titre de Baron est dormant ; s'il redevient indépendant, il n'en est pas Anarch pour autant donc son titre demeure dormant ; il lui faudrait redevenir Anarch pour récupérer son titre de Baron (sauf si entretemps il avait acquis un nouveau titre ou si son titre avait été contesté, comme d'hab pour les titres). Par exemple, un Brujah devenant Anarch via l'action cardless (il est Brujah, Indépendant et Anarch), puis subit un Derange joué par un Malkavian, devient Malkavian donc Camarilla et n'est plus Anarch. Ensuite il refile le Derange à quelqu'un d'autre : il devient Brujah, Camarilla et n'est toujours plus Anarch. 19/6/6

Bref, autant les titres peuvent être "dormants" (voir le paragraphe du même nom), autant le trait Anarch est perdu (sans être dormant) dès lors qu'un Anarch perd son statut d'Indépendant (même si le titre de Baron peut être dormant).

Les Anarch ont accès à certaines options, selon les interactions avec diverses cartes (genre qui requièrent un Anarch...). Parmi elles, notons le titre de Baron, associé à une ville et qui vaut 2 voix.

- un Baron qui perd son statut d'Anarch voit son titre « en veille », jusqu'à ce qu'il redevienne Anarch (aucune différence avec les pertes de titres habituelles dues au changement de secte)
- un Baron, par exemple de Paris, verra son titre contesté si un Prince de Paris ou un Archbishop de Paris entre en jeu, comme d'hab pour les titres liés à une ville. En revanche, un Baron doit payer 1 blood supplémentaire pour la contest (donc 2 blood au lieu d'un).
- le vampire du clan Samedi "The Baron" n'est pas un Baron au sens d'Anarch (sans déconner)

VII-2-2/ Advancement / fusion / merge

Certains vampires ont une version dite « base » (comme Marcus Vittel) et une autre dite « advanced » (comme Marcus Vittel Adv., sic).

Un vampire Advanced peut très bien être joué seul, sans se préoccuper de la version de base (à ceci près qu'un adv. Marcus Vittel contesterait un base Marcus Vittel). De ce point de vue, c'est un vampire comme un autre. En revanche, si vous contrôlez l'une ou l'autre version du vampire et que l'autre version est dans votre région incontrôlée (genre vous contrôlez MV « base » et MV « adv » est en région incontrôlée, ou l'inverse), alors vous pouvez, durant votre phase d'influence, payer 1 pool et 4 transferts pour fusionner « merge » les 2 versions. Tous les compteurs et cartes sur la version contrôlée restent sur le nouveau vampire (attention, tous les compteurs et cartes sur la version *incontrôlée* sont brûlés [LSJ 20040903](#)). Les 2 cartes de crypte, une fois fusionnées, sont traitées comme un seul et unique vampire (çad les 2 partent à la poubelle si le super sayan MV brûle, les 2 partent en région incontrôlée s'il est Banni – et demeurent fusionnées etc.). La version fusionnée contestera aussi bien une version base que ADV (çad si vous avez super Vitel en jeu et que quelqu'un influence aussi bien base Vitel que ADV Vitel, il y aura contest).

Ce qu'il faut retenir sur la fusion :

- les disciplines et la capacité du super vampire sont ceux de la version ADV.
- les pouvoirs du super vampire sont ceux de la base et de l'ADV.
- s'il y a l'icône fusion (2 cartes l'une sur l'autre), alors le super vampire bénéficie d'un nouveau pouvoir et/ou d'un titre, comme indiqué sur la carte. S'il n'y a pas d'icône fusion, on peut toujours fusionner les versions (genre Tusk), simplement il n'y aura pas de pouvoir supplémentaire et spécifique à la version merged.
- en cas de conflit entre les cartes de crypte de base et advanced (secte, titre) c'est l'advanced qui prime. Si la version merged a de par son icône un titre, c'est bien entendu ce dernier qui prime (genre Dominique).
- tout effet ciblant le vampire contrôlé avant fusion continuera à cibler le vampire fusionné (genre une Sensory)

FAQ de la fusion :

- en dehors de 4 transferts+1 pool, les autres combines pour fusionner sont Gift of Experience et Epiphany.
- insistons sur le fait qu'on doit déjà contrôler une version pour la fusionner, tout en rappelant qu'un vampire sort à la *fin* de la phase d'influence : on ne peut donc pas espérer sortir un vampire durant la phase d'influence et le fusionner dans le même tour (genre pour éviter la perte de capa de Tariq). [22/2/5](#)
- il n'y a pas de combine pour "défusionner" un vampire, en dehors de le brûler.
- exemple de fusion avec Theo Bell : regardons les textes de la base et de l'advanced.

Theo Bell

Clan: Brujah

Capacity: 7

Discipline: cel dom pre POT

Camarilla: Theo may enter combat with any ready minion controlled by another Methuselah as a (D) action. If you control a ready prince or justicar, blood hunts cannot be called on Theo.

Theo Bell

Clan: Brujah

Capacity: 7

Discipline: aus dom CEL POT PRE

Advanced, Independent: +1 strength. If there are any Gehenna cards in play, any justicar or Inner Circle member can call a referendum to burn Theo as a +1 stealth political action. If that referendum is canceled or fails, the acting vampire goes to torpor.

La fusion des 2, indépendamment de l'ordre dans lequel on la fait (çad on contrôle la base et on la merge avec l'advanced, ou l'inverse), donne un truc équivalent à ça :

Theo Bell

Clan: Brujah

Capacity: 7

Discipline: aus dom CEL POT PRE

Independen: +1 strength. Theo may enter combat with any ready minion controlled by another Methuselah as a (D) action. If you control a ready prince or justicar, blood hunts cannot be called on Theo. If there are any Gehenna cards in play, any justicar or Inner Circle member can call a referendum to burn Theo as a +1 stealth political action. If that referendum is canceled or fails, the acting vampire goes to torpor.

-si vous influencez Lucita, la Minion Tapez de 7, puis la fusionnez avec ADV Lucita, super Lucita aura 1 blood. [13/5/3](#)

-si vous influencez Marcus Vittel, puis le fusionnez avec ADV MV, super Vittel est Sabbat. Idem si vous influencez ADV MV, puis le fusionnez avec MV. [29/5/3](#) En matant ses textes :

Marcus Vitel

Clan: Ventrue

Capacity: 10

Discipline: DOM FOR OBF OBT PRE

Camarilla Prince of Washington, D.C.: Marcus can burn a retainer as a +1 stealth (D) action. While Marcus is ready and a prince, Sabbat vampires you control get +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Camarilla vampire.

Marcus Vitel

Clan: Lasombra

Group: 3

Capacity: 10

Discipline: DOM FOR OBF OBT POT PRE

Advanced, Sabbat: Any Brujah may enter combat with Marcus as a (D) action.

[MERGED ICON] While he is ready and Sabbat, your Sabbat vampires get +1 bleed against a Methuselah who controls a ready Camarilla vampire.

Le super Vitel serait :

Marcus Vitel

Clan: Lasombra

Group: 3

Capacity: 10

Discipline: DOM FOR OBF OBT POT PRE

Sabbat: Any Brujah may enter combat with Marcus as a (D) action.

Marcus can burn a retainer as a +1 stealth (D) action. While Marcus is ready and a prince, Sabbat vampires you control get +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Camarilla vampire. While he is ready and Sabbat, your Sabbat vampires get +1 bleed against a Methuselah who controls a ready Camarilla vampire.

On voit que Vitel a POT (c'est la discipline de la version ADV), est Sabbat (le conflit entre "Sabbat de ADV" et "Prince de Washington" est résolu en faveur de la version ADV) et bénéficie des pouvoirs des 2 versions, ainsi que du pouvoir spécifique à la version Merged. Bien sûr, son pouvoir tributaire de sa principauté ne lui sert plus à grand-chose, mais il existe toujours. Son titre de Prince est dormant.

-Si super Vitel devient Camarilla (Writ of Acceptance, Out of the Frying Pan, Clan Impersonation), il redevient Prince (sauf si son titre avait été contesté entretemps, ou sauf s'il avait acquis un nouveau titre entretemps, comme d'hab avec les titres). 17/4/4

-Exemple de Lambach :

Name: Lambach

[Sabbat:V, SW:U/PT]

Cardtype: Vampire

Clan: Tzimisce

Group: 2

Capacity: 10

Discipline: pre ANI AUS DOM VIC

Sabbat cardinal:

Once each combat, Lambach may burn 1 blood to make the damage from his hand strikes aggravated for the current round. +1 strength.

Artist: Tim Bradstreet & Grant Goleash

Name: Lambach

[Promo-20030901]

Cardtype: Vampire

Clan: Tzimisce

Level: Advanced

Group: 2

Capacity: 10

Discipline: pre ANI AUS DOM VIC

Advanced, Independent:

Lambach has 2 votes. He can equip with an Eye of Hazimel at no cost from your library as a +1 stealth action (shuffle afterward).

[MERGED] He untaps when he successfully performs an action to put a vampire in play.

Artist: Christopher Shy

super Lambach serait :

Name: Lambach

Cardtype: Vampire

Clan: Tzimisce

Group: 2

Capacity: 10

Discipline: pre ANI AUS DOM VIC

Independent: Lambach has 2 votes. He can equip with an Eye of Hazimel at no cost from your library as a +1 stealth action (shuffle afterward).

He untaps when he successfully performs an action to put a vampire in play. Once each combat, Lambach may burn 1 blood to make the damage from his hand strikes aggravated for the current round. +1 strength.

Super Lambach est donc titré (car Indépendant dont le texte imprimé sur la carte de crypte stipule qu'il a 2 voix) et a perdu son titre de Cardinal définitivement.

Rappelons que ce titre de 2 voix est indépendant de son statut d'Indépendant, pour ainsi dire : si ADV Lambach

(Indépendant, 2 voix) devient Sabbat via Into the Fire, il devient Sabbat et demeure titré avec 2 voix. Après merge, Super Lambach est Sabbat, titré, 2 voix (et il a toujours perdu son titre de Cardinal).

-Dominique (base, Sabbat) est contrôlée. Elle devient Archbishop de Rome. Ensuite elle est fusionnée (version ADV : Sabbat). Son merged icône stipule [MERGED] Independent Anarch Baron of Paris. Le texte de cet icône prend le pas, super Dominique est donc indépendante et Baron. Elle gagne donc un nouveau titre (Baron), par conséquent son ancien titre (Archbishop) est définitivement perdu.

-si Lambach fusionne, super Lambach est indépendant avec 2 voix et a définitivement perdu son titre de Cardinal : en effet, ADV Lambach est titré (puisque le texte de la version ADV stipule « Independent. Has 2 votes »), donc super Lambach gagne un nouveau titre quand il merge (et on perd définitivement un titre quand on en acquiert un nouveau).

-Explications supplémentaires sur les titres : si le vampire mergé ne répond plus aux prérequis du titre, le titre est dormant jusqu'à ce que ce vampire corresponde de nouveaux à ces prérequis (auquel cas il récupère le titre), acquière un nouveau titre (ce titre remplace l'ancien), ou qu'un autre vampire acquière un titre qui le contesterait (auquel cas il est cédé (yield) automatiquement, au lieu de contester / instead of contesting : il n'y a pas de contest en raison du "instead", pas même une micro-seconde)

Par exemple Marcus Vitel Prince de Washington est Camarilla.

Mergé, il devient Sabbat avec un titre de prince "en veille".

Si il redevient camarilla il est de nouveau Prince de Washington.

Sinon, si il devient Cardinal il perd définitivement son titre "dormant" de Prince,

Sinon si Krid devient Prince de Washington, Marcus est obligé de céder son titre.

Dans les 2 dernier cas, Marcus ne redeviendrait pas Prince si il redevenait Camarilla. [16/1/6](#)

-ADV Sela (Archbishop) est fusionnée avec Sela (Bishop). Super Sela est Archbishop (le conflit de titre imprimé est résolu en faveur de la version ADV). [17/4/4](#)

-ADV Quentin King III (non titré) est fusionné avec Quentin King III (Prince de Boston). Super Quentin est Prince de Boston. [17/4/4](#)

-ADV Quentin King III (non titré) devient Malkavian Justicar (la carte MJ étant devenue, depuis LoB, une carte de Title, elle est mise en jeu sur Quentin). Ensuite il est fusionné et gagne donc le titre de Prince de Boston, du coup la carte de Title brûle. [22/9/3](#)

-vous contrôlez Marcus Vitel et lui collez un skill Potence, puis le fusionnez avec ADV MV (qui a sup. potence). Super MV conserve le skill Potence et sa capacité est de 11. [26/9/3](#)

-si Sela (base) est en jeu et qu'ensuite on la merge, Saian Sala devient archbishop et gagne l'effet "les bishop burnent 1 blood". En revanche, si Sela (advanced) est en jeu, elle est déjà Archbishop : si on la merge, Saian Sela ne devient pas Archbishop (elle l'est déjà) donc elle ne gagne pas l'effet "burn blood". Par ailleurs, si jamais Sela mergée est en jeu et son titre est contesté, si l'autre vampire lâche la contestation, au prochain untap, Sela "devient" Archbishop et donc son pouvoir s'active à nouveau. Pour finir, si Sela est Archbishop de Rome et devient par la suite Archbishop de Mexico City, son pouvoir se déclenche. [9/3/4](#) [17/4/3](#)

-Si ADV Kemintiri (Indé) devient Anarch puis fusionne, elle reste Anarch, tout en étant Indépendante et titrée (3 voix). Dans le même cas de figure, si ADV Kemintiri devient Anarch puis Baron puis fusionne, elle perd définitivement son titre de Baron. En revanche, si on la fusionne d'entrée de jeu, elle ne pourrait devenir Anarch via l'action cardless, mais pourrait le devenir par Anarch Secession. [16/1/6](#)

-Tariq merged est Inde Black Hand Red List, quel que soit l'ordre de sortie des vamps (Le trait Black Hand n'est pas tributaire de l'appartenance à telle ou telle secte). [26/3/7](#)

-Sébastien Goulet (base) est en jeu et a un Feral Spirit (donc devient Ahrimane). Ensuite il fusionne. Super Goulet demeure Ahrimane, vu que la fusion ne prend pas le pas sur des effets apportés par d'autres cartes en jeu.

-on peut jouer Epiphany et délibérément échouer dans la recherche (et on peut aussi jouer Epiphany avec un vamp dont il n'existe même pas de version ADV) [LSJ 20070410](#).

-si Alfred Benezri (base) devient Cardinal via Cardinal Benediction (genre il a chopé un skill pour avoir la capa qui va bien) puis fusionne, super Alfred devient Archbishop et perd le titre de cardinal. [LSJ 20070410](#).

-si ce même Alfred a un Clan Impersonation puis fusionne, l'effet du CI perdure. Si Alfred avait un Writ of Acceptance, super Alfred serait Camarilla. [LSJ 20070410](#).

-si super Tariq est Banni, c'est toujours le super Tariq qui part en région incontrôlée (çad on ne "défusionne" pas les Tariq). La capacité de super Tariq est de 7 en région incontrôlée (même s'il a un skill Celerity, voir aussi Banishment), il faudra donc 7 blood pour le réinfluer (et une fois en région contrôlée, il gardera ses 7 blood vu que la capacité de super Tariq n'est pas réduite).

-Valerius Maior, Hell's Fool est Tremere en base et !Tremere en ADV. Super Valerius est donc !Tremere. Base comme ADV sont Infernal ; Super Valerius n'est plus Infernal. Cas de Concordance ou Contagion : ces cartes requièrent d'être infernal pour être posées, mais pas pour être utilisées une fois en jeu. Donc si Valerius les pose avant de merger, il en bénéficiera toujours après avoir mergé. [4/3/5](#)

VII-2-3/ Gangrels Indépendants

Depuis Anarch, les Gangrel sont Indépendants par défaut. Cela ne change rien pour les Gangrel sortis avant Anarch (qui demeurent Camarilla, Stanislavia demeure Inner Circle etc.). Il n'y a pas à se poser de question sur la secte des cartes de crypte, tout est marqué dessus (çad soit Camarilla, soit Indépendant – on parle bien sûr des versions les plus récentes des cartes imprimées, comme un Bear Paw en 10th Anniversary Set). Dans le doute, consultez le texte

en ligne. Cela implique également qu'un vampire qui change de clan en Gangrel via Clan Impersonation deviendra Indépendant.

VII-2-4/ Trifle

Le mot-clé « Trifle » est une des nouveautés d'Anarch et fait référence à des cartes Master. Si vous jouez une master Trifle et que celle-ci n'est pas annulée (via Sudden Reversal ou Wash, par exemple), alors vous gagnez une master phase action supplémentaire. Vous pouvez jouer une 2ème master Trifle si ça vous chante (et ce depuis la 3rd Ed) : en revanche, la 2ème Trifle ne procurera pas de MPA supplémentaire.

VII-2-5/ Three-way

Les cartes 3-way (genre Diversion) sont du même genre que les cartes de multi-discipline nées dans Bloodlines, à ceci près que vous avez le choix entre 3 effets, sous réserve de disposer des disciplines ad hoc.

VII-3/ Black Hand

Il n'y a pas de nouvelles règles dans BH (sortie le 17/11/3). Bien entendu, BH a introduit les vampires comportant les mots-clés « Black Hand », ainsi que les cartes de library qui interagissent avec ces mots-clés, mais ce ne sont pas des nouvelles règles en soi (un peu comme quand le mot-clé « Haven » est apparu par la suite).

La question la plus fréquente est « que se passe-t-il si le vampire Sabbat et BH devient Camarilla » ? Ben (edit 27/8/7) :

S'il est Black Hand "natif" et qu'il n'est pas titré, alors il reste BH.

S'il est Black Hand grâce à bleeding, alors il perd le statut Black Hand (card text de bleeding : "This Sabbat vampire is Black Hand") jusqu'à ce qu'il redevienne Sabbat. 20/11/3

Cela signifie qu'un vampire BH "natif" peut parfaitement devenir Anarch tout en restant BH. Un vampire BH sous Bleeding, non titré, qui entreprend l'action cardless pour passer Anarch, deviendrait Indépendant, Anarch et ne serait plus BH (jusqu'à ce qu'il redevienne Sabbat).

Notez qu'un Seraph n'est pas techniquement un titre : par exemple, pour citer François V : Teresita, Sabbat Black Hand Seraph, peut faire Go Anarch puis Fee Stake : Corte, et elle est alors Independent Anarch Black Hand Seraph Baron of Corte.

VII-4/ Gehenna

Gehenna, extension sortie le 17/5/4, introduit un nouveau type de carte de library : les Events. Un Event n'est ni une carte minion, ni une carte master, c'est une carte d'Event.

Un joueur peut utiliser une Discard Phase Action (DPA) pour mettre un Event en jeu et ce, une fois par tour (si vous avez plusieurs DPA, vous ne pouvez quand même jouer qu'un seul Event par tour). Un Event est contrôlé par celui qui l'a joué (et est donc retiré de la partie si ce joueur est ousté). On ne peut jouer qu'une seule fois un Event donné par partie. Cela fonctionne de la même façon que les master jouables une seule fois par partie, çad si on vous annule votre Anthelios avec Emergency Preparations ou Not to Be, plus personne ne peut jouer Anthelios. Il n'y a donc pas de contest d'Event qui soit possible.

Dans Gehenna, tous les Events comportent le mot-clé « Gehenna », mais un Event n'est pas forcément une Gehenna : exemple Dr Marisa Fletcher (qui a le mot-clé Government), Inconnu Tutelage (qui a le mot-clé Inconnu), FBI Special Affairs, Port Authority, NRA PAC, Blood Cult Awareness Network (qui a le mot-clé Inquisition) etc.

Si vous utilisez une DPA pour défausser un Event, cela compte comme une défausse normale (on ne considère pas que l'Event a été joué).

Gehenna voit aussi l'introduction de curiosités comme un Lasombra Camarilla et Prince, mais cela n'a rien de spécialement bizarre (cf. la vieille promo Lucita qui était une Lasombra indépendante).

Quelques précisions sur certains Event Gehenna :

Veil of Darkness : fonctionne comme Direct Intervention (cf. V-1). Si une carte d'action est annulée, l'acting n'est pas tapé et peut en jouer une autre (même s'il s'agit de la même action car la NRA n'est pas déclenchée). Si une réaction/action modifier est annulée, on ne peut rejouer le même. Idem si une carte jouable « une fois par partie/phase/combat etc. » est annulée : on ne peut rejouer la même. Si une carte de strike est annulée, on peut jouer une autre carte de strike (ou annoncer un strike sans carte).

Blood Weakens : si le vampire qui agit joue qqes cartes (non remplacées) puis Amaranthe (il devient immunisé à l'effet de BW), la condition d'arrêt de BW perdure pour l'action en cours : les cartes ne seront remplacées qu'à la fin

de l'action, sauf si la main du contrôleur est vidée avant.

The New Inquisition : est remplacée quand un vampire titré va en torpeur, même si tNI est brûlée avant via son référendum.

Recalled to the Founder : utilise la terminologie « during X, do Y ». Par conséquent, si pendant votre untap vous avez 3 vampires du clan X et 3 vampires du clan Y, vous ne brûlez qu'un vampire du clan X ou Y, au choix. Idem si vous avez 3 vampires du clan X, que vous en brûlez un puis gagnez 3 vampires du clan Y via Succubus Club : l'effet de RttF n'est plus activé pour cette untap phase.

Anthelios, the Red Star

Vous pouvez échanger une carte master obtenue via le pouvoir d'Agaitas.

Fall of the Sabbat

Regent, depuis 3ème éd. est un titre lié à la secte Sabbat (avant la 3ème éd., on conserverait le vote supplémentaire sous FotS - ce n'est plus le cas vu que Regent est devenu un titre valant 4 voix).

Dragonbound

Il prend effet pendant la discard phase où il est joué et vous fera donc perdre du pool si vous avez des vampires en torpeur lorsque vous jouez Dragonbound.

Absimiliard's Army

Chaque joueur peut voir quelle carte est « ghoulifée ».

Fall of the Camarilla/Sabbat

Si les Fall sont brûlées, les sectes Camarilla/Sabbat sont actives de nouveau (et les titres dormants reprennent effet).

Blood Trade

N'empêche pas de jouer Consanguineous Boon et ne l'empêche (plus) de la jouer via Echo of Harmonies. Life Boon, Minor Boon et Major Boon ne peuvent être jouées. En revanche, Extremis Boon peut toujours être joué (pour maintenir en vie celui qui le joue) mais ne peut être mis en jeu (donc la dette ne sera jamais « payée », autant dire que ça risque d'arriver à peu près aussi souvent qu'on joue EB).

Restricted Vitae

voir les rulings sur les chasses alternatives.

VII-5/ 10th anniversary set

Pas de nouvelles règles dans ce set sorti le 13/12/4 (c'était l'EC Heidelberg, souvenez-vous), juste des errata. Camille Devereux et Raven deviennent le même vampire ; le pouvoir d'Anneke fonctionne exactement comme Eagle Sight, à ceci près qu'il ne concerne que les vampires ; les votes Giovanni Acceptance, Invitation Accepted, Ravnos Acceptance, and Revocation of Tyre fonctionnent en permanence, une fois mis en jeu.

VII-6/ Kindred Most Wanted

KMW est une extension sortie le 21/2/5.

VII-6-1/ Red List et Trophy

Certains minion ont le mot-clé Red List (un vampire comme Valerius ou un allié comme Ossian). N'importe quel joueur peut utiliser une MPA pour « marquer » le minion Red List. Cet effet de « marquage » dure jusqu'à la fin du tour en cours. Un vampire ready peut entrer en combat avec un minion Red List et marqué, en entreprenant une action à +1 stealth dirigée qui coûte 1 blood. Ce vampire ne peut entreprendre cette action qu'une fois par tour, (ajout 28/4/10) quel que soit le nombre de MPA utilisées pour marquer des minions (ou marquer plusieurs fois le même minion). [LSJ 20050222]

Attention, ce "marquage" durant la master phase ne rend en aucun cas un minion Red List. Vous ne pouvez pas marquer n'importe quel gus, seul un Red List peut être marqué ; le marquage ne sert qu'à vous donner le droit de tenter l'action de rush à +1 stealth jusqu'à la fin du tour, rien d'autre.

Si un vampire brûle un minion Red List (qu'il soit marqué ou non) en combat (suffisamment de dégâts aggravés, Amaranth, Decapitate, Anathema, ou n'importe quel strike qui brûle un allié Red List etc.) ou via une action dirigée (diablerie, Sacrificial Lamb, mais pas un Eldest Command Undeath), le contrôleur du vampire peut lui donner une (et une seule) carte de Trophy, provenant de sa main, library ou défausse. Les Trophy sont des cartes master qui peuvent être mises en jeu via une MPA. Si des Trophy sont déjà en jeu et non attribués à un vampire, le contrôleur

du/des Trophy (qui n'est pas forcément le même que celui du vampire qui a cramé le Red List) peut décider de les attribuer (tous ou seulement une partie des Trophys) au vampire qui a brûlé le Red List. Notez que les effets des Trophy sont appliqués l'un après l'autre (ce qui peut avoir de l'importance pour les Trophy Chosen) [LSJ 20070427](#)
En résumé, si un vamp crame un Red List (via combat ou action dirigée pour le brûler), il peut récupérer 1 Trophy via la main/ash heap/library et autant de Trophies en jeu que leurs contrôleurs le souhaitent.
Une fois placé sur un vampire, on ne peut plus déplacer un Trophy.

Attention : pour gagner un Trophy via une action dirigée, il faut que l'action dirigée ait précisément pour but de brûler le Red List en question. Cela inclut l'action de diablerie (cardless ou Cloak of Blood, Undying Thirst), un sup. Sacrificial Lamb par exemple. En revanche, un Julius Red List qui cramerait suite à une tentative de block de bleed et un sup. Kiss of Ra ne permettrait pas de gagner un Trophy. [5/8/5](#)

Ajout 12/8/10 : Rappelons qu'on considère qu'un vampire en a brûlé un autre en combat, tout simplement s'il s'agit de son opposant en combat. Cela signifie que si un vampire à 1 blood avec Anathema paye une carte de combat avec 1 blood et brûle, on considère que son opposant l'a brûlé. [[LSJ 20050209](#)]

VII-6-2/ Changement de règle sur les Infernal

Depuis KMW, comme déjà indiqué, les Infernal ne se détappent plus « as normal » et il faut payer 1 pool pour détaper un minion Infernal. Ça veut dire que ça rend plus souple la gestion de pool des Infernal (rien à payer si l'Infernal est détapé au début de votre tour. Cela signifie aussi que si un Infernal subit un effet « do not untap as normal », tel que Mind Numb ou Sensory Deprivation, cela n'empêchera pas l'Infernal de payer 1 pool pour se détaper.

VII-6-3/ Changement de règle sur la Blood Curse

Depuis KMW, la Blood Curse n'affecte que les vampires dont le texte stipule explicitement qu'il a la Blood Curse. Cela signifie que l'Embrace de Thetmes n'a pas la Blood Curse ; si Smudge se Clan Impersonate en Assamite, il n'acquiert pas la Blood Curse. Si Thetmes CI en Malkavian, il conserve sa Blood Curse.

VII-6-4/ Nouveau Clan : Abomination

Abomination devient un nouveau Clan, qui est Indépendant. Les cartes de crypte d'Abomination comprennent toutes les mots-clés Scarce et Sterile. Avec ce nouveau clan, vient l'errata de la carte minion Abomination, qui crée un vampire du clan Abomination (ce qui a des répercussions sur l'éventuelle influence d'une Abomination, qui est Scarce).

VII-7/ Legacy of Blood

LoB est une extension sortie le 14/11/5.

VII-7-1/ Nouvelle secte : Laibon

Laibon est une nouvelle secte, composée de 4 clans : Akunanse, Guruhi, Ishtarri et Osebo. Un Laibon n'est ni Sabbat, ni Camarilla, ni Indépendant.

Les titres spécifiques aux Laibon sont :

Magaji (2 voix), titre non unique.

(clan) Kholo (2 voix), titre unique, spécifique à un des 4 clans (çad on ne peut avoir 2 Ishtarri Kholo, mais on peut avoir un Ishtarri Kholo et un Osebo Kholo).

Attention : les Kholo ont un errata. Ce n'est plus « only usable during a political action », mais « only usable during a referendum » (çad on ne peut pas les jouer pendant la déclaration de block, par ex). Ces cartes demeurent des cartes de réaction, donc on ne peut pas les jouer pendant une blood hunt. [17/11/5](#)

Les cas de figure avec la carte (clan) Kholo, qui peut être joué comme action modifier ou comme réaction :

admettons qu'Alain contrôle Meno Ngari (Akunanse, capa 2, non titré) et Uchenna (Akunanse, capa 7, Magaji).

-Meno appelle un Kine, puis Alain veut jouer Akunanse Kholo. AK est forcément joué ici comme action modifier, donc forcément par Meno qui est l'acting minion (AK ne bénéficie pas de clause « à la Cloak the Gathering »). C'est donc Meno qui joue AK et devient Akunanse Kholo.

-Blandine envoie Smudge appeler un Kine. Meno et Uchenna sont ready et détapés : l'un comme l'autre peuvent jouer AK, cette fois en réaction. [[LSJ 20090316](#)]

VII-7-2/ Nouveaux mots-clés : Reflex, Title

Une carte « Reflex » peut être jouée par un minion pour annuler certains effets, correspondant à des cartes jouées contre ce minion. Par exemple, Predator's Mastery permet d'annuler des Frenzy (Drawing out the Beast, Terror Frenzy, Battle Frenzy, Brujah Frenzy, les versions Abombwe des Devil-Channel, Enrage, Frenzy, Röttschreck). Fae Contortion permet d'annuler une carte de Grapple (Immortal Grapple, Mighty Grapple, Grasp of the Python).

On peut jouer une carte de Reflex même en étant tapé, même si on n'est pas ready.

Exemple d'Invoking the Beast :

Name: Invoking the Beast

Cardtype: Combat

Discipline: Abombwe

[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played.

[abo] Only usable before range is determined. This vampire has +1 strength for the remainder of combat. A vampire can play only one Invoking the Beast each combat.

[ABO] As above, with an optional press this round.

Si ItB est joué en [abo] pour avoir +1 strength, il déclenche la restriction "1 ItB ne peut être joué qu'une fois par combat", donc on ne peut en jouer un 2ème, que ce soit pour l'effet abo/ABO ou pour l'effet Reflex. Si ItB est joué en [reflex], il peut être utilisé plusieurs fois en reflex pendant le même combat, cela dit (puisque l'effet reflex ne met pas en place la restriction). Si ItB est utilisé en reflex, il ne peut pas être joué ensuite en "combat" (comme le 2ème Immortal après que le premier soit directé). On peut annuler un reflex avec DI, soit dit en passant. Aussi, en passant :

Le coût de la carte annulée par ItB est payé (pas de mention "no cost is paid"), donc un vampire jouant un Terror Frenzy (coût de 1 blood) perdrait 1 blood, même si TF était annulé par une carte de Reflex (un vampire ne perdrait pas de blood sur un TF annulé par DI).

Le coût de la carte fournissant l'effet reflex est à payer (par exemple "Devil Channel : hands" qui coûte 1 blood)

Une carte « Title » est le récipiendaire d'un titre. Si le titre est yieldé ou perdu (genre Gratiano a la carte master Regent puis devient Cardinal via Cardinal Benediction, il perd le titre de Regent), la carte Title brûle. C'est relativement transparent pour un nouveau joueur, disons pour faire simple que les anciennes Praxis Seizure allaient à la défausse et il fallait se souvenir que untel était Prince : maintenant, ces cartes sont dites « Title » et restent en jeu. La carte master Regent, la carte d'action politique Cardinal Benediction seront erratées en 3ème éd. pour devenir une carte de Title. Les cartes telles que Brujah Justicar ont elles aussi un errata « Title » (visible sur le texte en ligne et sur les versions imprimées depuis KoT). Les Crusade imprimées en 3ème éd. ont la mention Title ; les Crusades pré-3ème sont « Title » sur leur texte en ligne. Of Noble Blood, les cartes Fee Stake ont elles aussi « Title » sur le texte en ligne.

VII-7-3/ Errata LoB

2 errata dans LoB :

-Blissful Agony : 1 seul inf. valeren BA peut être joué par combat

-Echo of Harmonies : la carte d'action politique est considérée comme étant jouée à partir de la main (fournit une voix supplémentaire, peut être Directée, Delayée etc.)

VII-7-4/ Modif des règles sur un joueur ousté

Quand un joueur meurt, les cartes qu'il contrôle sont retirées de la partie (auparavant, elles étaient brûlées).

VII-8/ Nights of Reckoning

Ce qui suit est directement tiré du thread « Art of Imbued » de l'excellent François V. pour l'extension NoR (sortie le 10/4/6) : la traduction des règles officielles, puis divers cas de figure.

Pour mémoire, un copier-coller-traduit des règles spéciales imbued :

1. Imbued

Les Imbued sont de nouvelles cartes de crypte. **Un imbued est considéré comme un mortal ally**, et non comme un vampire. Un imbued a 1 strength et 1 bleed par défaut. Leur coût est aussi leur life de départ, et est spécifié sur chaque carte (en lieu de capacity). Ils ont un creed (équivalent : clan) et des virtues (équivalent : disciplines. Celles ci ont un seul niveau). Lorsqu'ils tombent à 0 life, ils deviennent incapacités (incapacitated; équivalent : torpeur) au lieu d'être détruits (cf 4.). Un effet "burn ally" détruira tout de même un imbued, cependant.

2. Conviction

Les Convictions sont un nouveau type de carte. **Une conviction se joue pendant l'untap phase. Ce n'est ni une master, ni une minion card**, ni un event. **Pendant votre untap phase, vous pouvez jouer 1 conviction sur chacun de vos imbued.** Vous pouvez jouer ces cartes **de votre main ou à partir de votre ash heap.**

Lorsqu'un imbued arrive en jeu avec aucune conviction, il peut gagner 1 conviction de votre main, ash heap ou library.

En plus de leurs effets spécifiques, les conviction peuvent être dépensées (elles vont alors dans le ash heap) pour

payer le coût en conviction de certaines cartes ou effets (cf powers).

Chaque imbued ne peut avoir plus de 5 convictions. Toute conviction gagnée au delà de la 5ème est détruite à la place.

3. Pouvoirs (Power)

Les pouvoirs sont un nouveau type de minion card, que seuls les imbued peuvent jouer. Un imbued peut obtenir un pouvoir **grâce à une action à +1 stealth** (comme un équipement ou un retainer). **L'imbued se détape si l'action est réussie.**

Un imbued ne peut pas avoir 2 copies du même pouvoir.

Certains effets de ces pouvoirs sont "permanents" (e.g. Illuminate). D'autres comportent un icône de card type (action, combat, etc.) qui indique quand et comment l'effet peut être activé. **Pour activer ces effets, vous devez taper la carte de pouvoir** (et payer les éventuels coûts en conviction ou autre). Les règles standard d'utilisation de tels effets s'appliquent (e.g. il faut être ready et untappé pour utiliser un effet de réaction).

Les effets permanents sont toujours actifs même si le power est tapé.

4. Incapacitated

Lorsqu'un imbued n'a plus de life, il est placé dans la "incapacitated region" (contrôlé mais pas ready).

Les effets qui ne sont pas utilisables par un allié "being burned" ne sont pas utilisables par un imbued devenant incapable.

Tout minion peut détruire un imbued incapable et prendre son équipement grâce à une (D) action. Si l'action réussit, **chaque imbued ready peut payer 1 conviction pour infliger un point de dommage non-preventable** sur l'acting minion.

Un imbued peut quitter la région "incapacitated" (et gagner 1 life) en payant 3 convictions pendant son untap phase. Un imbued gagne 1 life (sans dépasser sa life de départ) si il quitte la région "incapacitated" par tout autre moyen.

5. Errata

- **Smite** est un strike (il manque la mention "strike :")

- L'effet Reaction de **Vigilance** est "usable by a tapped vampire" (sinon ça sert à rien, oui)

- Il manque le coût d'**Elder Library** dans sa version "carte de règle". Elle coûte toujours 1 pool.

6. Imbued et effets qui ciblent la région non-contrôlée.

Les effets qui ciblent les cartes de crypte parlent en général de vampires (e.g. Govern the Unaligned). Or maintenant certaines de ces cartes sont des imbued. Qu'est ce qui est autorisé, qu'est ce qui est interdit ?

En résumé, si le joueur a un moyen de connaître la nature de la carte qu'il sélectionne, il ne peut pas cibler un imbued avec un effet qui ciblerait un vampire par card text (voir aussi la section 5/ "Imbued et effets qui ciblent la région non-contrôlée" un peu plus loin, dont on pourrait dire avec raison qu'elle est redondante avec la présente section, mais comme il paraît que les défauts des timbres leur confèrent une grande valeur...enfin bref).

En détail :

-> **L'effet cible une carte dans sa propre région non-contrôlée** : on ne peut pas cibler d'imbued (e.g. Govern the Unaligned)

-> **L'effet cible une carte dans la région non-contrôlée d'un autre joueur** : l'effet s'applique aussi si la carte choisie est un imbued (e.g. le pouvoir de Gisela Harden)

-> **L'effet demande d'aller choisir un vampire dans sa crypte** : on ne peut pas choisir un imbued (e.g. Recruitment)

-> **L'effet s'applique à une carte définie de la crypte (le sommet, la carte du fond, la 3ème en partant du sommet...)** : si la carte est un imbued, ça s'applique quand même (e.g. Effective Management)

1/ Imbued

1-1/ Imbued Vs "burn blood". Si une carte comme Tenebrous Form dit qu'un minion doit payer 1 blood pour bloquer, les Imbued ne peuvent pas/plus bloquer vu qu'ils ne peuvent pas payer de blood (ils ont du life, pas du blood).

1-2/ Un Imbued peut recruter un allié ou employer un retainer, sauf prérequis incompatible (style coût en blood). Donc un Imbued peut recruter Gregory Winter ou passer un coup de fil à Tasha Morgan.

1-3/ Un Imbued n'a aucune action de base équivalente à la diablerie, donc il ne peut rien faire par défaut à un vampire en torpeur. Il ne peut non plus le sortir de torpeur, comme d'hab pour les alliés.

2/ Conviction

2-1/ Strike with Conviction : utilisé comme action de bleed, SwC ne brûle que si l'action est réussie. Si elle est bloquée, SwC n'est pas brûlé et pourra donc être utilisé comme strike lors du combat résultant du block, par exemple.

2-2 / React with Conviction : même si c'est la 1ère phrase de RWC qui est utilisée ("When an effect that would change control of this imbued is played or announced, you may burn this card to cancel that effect.") en réponse à un Far Mastery, cela équivaut à utiliser une direct, ç.à.d le vampire qui tentait le Far Mastery est détapé. Je suppose que

même si cette 1ère phrase est redondante avec la suite, elle est là pour des effets exotiques style Corruption ou un truc du genre.

Par ailleurs, cramer un RWC en réponse à qqn qui brûle des compteurs empêche la prise de contrôle, plus précisément cramer RWC empêche de "brûler les compteurs Corruption pour prendre le contrôle du minion". Autrement dit, la prise de contrôle n'a pas lieu, mais les compteurs restent. Edit du 10/4/8 (merci à François V.) Attention, annuler l'effet "burn counters to take control" ne donne pas une nouvelle opportunité de le faire immédiatement (opportunité qui ne se présente qu'à la réalisation de l'effet de pose du compteur (action, venenation, etc.). Il faut poser un compteur supplémentaire (avec clause de prise de contrôle) pour pouvoir tenter de nouveau de voler l'imbued. [LSJ 20070227]

RWC ne sert pas à grand-chose face à un Puppeteer qui a un pouvoir de "take control" intégré : cramer RWC annulerait l'action mais laisserait le Puppeteer détaché et libre de tenter son action de nouveau.

2-3/ Imbued arrivant en jeu à l'untap : Si vous récupérez un Imbued à votre untap via une contest que quelqu'un a précédemment yieldé, vous pouvez placer une conviction de votre ash heap/main/library. Ajout 17/5/9 : si vous contestez un Imbued, vous avez l'opportunité de lui donner une Conviction avant qu'il n'entre en contest. Notez par ailleurs que si vous ne le faites pas et que la contest est yieldée, vous conservez l'opportunité de donner une Conviction à votre Imbued qui n'en a pas, au moment où vous le récupérez. [LSJ 20060406]

3/ Pouvoirs

3-1/ Champion

Cas de figure : vamp A bleede. Imbued B utilise Champion.

- A peut jouer Form of Mist sup, mais l'effet "continuer l'action" ne servirait à rien, l'action continuerait à échouer.
- Mirror Image sup. ne peut être joué, vu que le vampire n'a pas été bloqué. ([CHI] Strike: combat ends. If this vampire was blocked while performing an action other than bleeding, the action continues as if unblocked.)
- Freak Drive ne pourrait pas être joué du tout, ni à l'inf (action failed), ni en sup (action n'est pas bloquée)
- Les dégâts d'un éventuel Daring the Dawn seraient appliqués après le combat.

3-2/ Hide : pour utiliser la partie réaction, il faut être détaché ou sous l'effet de On the Qui Vive, comme d'hab'.

3-3/ Surge : on peut utiliser la partie "combat" en étant tapé.

3-4/ Rejuvenate : si un imbued est en région incapacitated, il gagne quand même 1 life. Il ne sort pas pour autant de ladite région. Une fois qu'il en sort (via le cramage de conviction ou via l'action d'Innocence Bond), il gagne de nouveau 1 life.

3-5/ Vigilance : un Imbued qui bleede pour 0 (via Telepathic Counter par ex) peut utiliser Vigilance pour se détacher (le bleed n'est pas successful, mais l'action est non bloquée donc elle est successful-cf. WSS)

4/ Incapacitated

4-1/ Rejuvenate : voir 3-4/

4-2/ Cramage d'Imbued en Incapacitated : quand un Imbued en région incapacitated est brûlé, *tous* les Imbued ready peuvent cramer 1 conviction (François V l'a bien expliqué, mais c'est histoire d'enfoncer le clou), même s'ils ne sont pas contrôlés par le même joueur dont l'Imbued crame.

4-3/ Conviction Vs Incapacitated : oui, vous pouvez mettre des conviction sur des Imbued en région incapacitated.

4-4/ Imbued Vs Tension in the Ranks : Non, un Imbued qui part en incapacitated ne déclenche pas Tension in the Ranks. Idem s'il brûle alors qu'il était incapacitated.

5/ Imbued et effets qui ciblent la région non-contrôlée.

Cf. un copier-coller de la page officielle de NoR.

The following effects are imbued-compatible:

- Bear-Baiting (checking cost as capacity from crypt OK).
- Brainwash (targeting unknown uncontrolled card OK).
- Cairo Int'l Airport (targeting unknown uncontrolled card OK).
- Clotho's Gift at [obf] (moving card from crypt OK).
- Effective Management (moving card from crypt OK).
- Gemini (targeting unknown uncontrolled card OK).
- Gisela Harden (targeting unknown uncontrolled card OK).
- Goodnight, Sweet Prince (moving card from crypt OK).
- Innocent Bystander (removing card from crypt OK).
- Kindred Intelligence (moving card from crypt OK).

Lázár Dobrescu (targeting unknown uncontrolled card OK, but the recipient must be a vampire).
Memory's Fading Glimpse (moving unknown uncontrolled card OK).
Petra's Resonance (checking cost as capacity from crypt OK).
The Portrait (checking cost as capacity from crypt OK).
San Lorenzo de El Escorial (targeting unknown uncontrolled card OK).
The Soul Gem of Etrius (can retrieve an imbued, and will even put him in play if he's smaller than the bearer, but he gets no blood or life).
The Trick of the Danya (targeting unknown uncontrolled card OK, but the recipient must be a vampire).

The following effects are not imbued-compatible:

Chain of Command (cannot put imbued into play)
Clotho's Gift at [tem] (cannot target imbued in uncontrolled region)
Illusions of the Kindred (if the bottom card is an imbued, no new combat begins and the imbued is removed from play.)
Might of the Camarilla (won't force a Methuselah to burn an uncontrolled imbued).
Recruitment (search as indicated: vampire).

Note: Heaven's Gate text applies in full -- an imbued can be moved to the uncontrolled region, controlled but not ready, and will eventually be moved to the ready region just as a "normal" ally would be.

7/ Divers

7-1/ Imbued Vs Valeren : on ne pourrait jouer Blissful Agony contre un Imbued, qui mentionne un "opposing vampire". Ce point de règles n'est pas spécifique aux Imbued mais aux alliés en général (mais bon, tant qu'à faire).

7-2/ John "Cop90" O'Malley Vs Edge Explosion : si son action est réussie, il paye sa conviction avant d'entrer en combat. Il récupère une conviction avec Edge Explosion après le combat.

7-3/ Consignment to Duat : un Imbued qui tombe à 0 life via le CtD irait en région incapacitated et le CtD brûle.

7-4/ Imbued Vs Secure Haven : oui, on peut poser SH sur un imbued. Non, le SH ne brûle pas si l'imbued va en région incapacitated.

7-5/ Imbued Vs Kindred Segregation : le contrôleur peut décider de payer le coût de recrutement de l'imbued pour le garder en jeu, ce coût est de zéro.

7-6/ Compel the Spirit / Daemonic Possession. DP et sup. CtS peuvent être utilisés pour ramener l'Imbued en jeu.

7-7/ Determine (pour annuler une carte d'action) avec un Imbued tapé : c'est possible en jouant On the Qui Vive+Determine. Mais pas en faisant Angel of Berlin, qu'on ne peut tout bonnement pas jouer durant cette phase "as played", en fait. Un peu le même genre de "raisonnement" que wake+rewind time. Bref retenez que Angel of Berlin ne combote pas avec Determine, tandis que On the Qui Vive si. Ce qui précède ne concerne que le Determine pour annuler une carte d'action dans la fenêtre de timing "as played", à la Direct Intervention. On peut bien entendu jouer Angel of Berlin+Determine pour rediriger un bleed.

7-8/ Imbued Vs Left for Dead : un Imbued brûlé *en combat* peut être sauvé par Left for Dead (Entombment, Liquefy the Mortal Coil, Mercy for Seth, Basilisk's Touch, Blood to Water).

8/Monster

Ajout 12/8/10 :

Diverses cartes font référence aux monstres / monster, telle que les cartes de Conviction.

Un monstre / monster est une catégorie regroupant les éléments suivants :

- tout vampire
- tout allié non-animal et non-mortel / non-mortal
- tout retaine non-animal et non-mortel / non-mortal

Carlton, le Vagabond Mystic, Jake Washington, J. S. Simmons, Owl Companion, Murder of Crows (ces deux derniers ont le mot-clé "animal") ne sont pas des monstres / monster.

Tout vampire, un Werewolf, Outcast Mage (voir son texte en ligne : il a le mot-clé "Mage"), Nephandus, les Ghoul (Revenant, Ghoul Retainer), Homunculus, sont des monstres / monster. [1/12/9](#)

VII-9/ 3rd Edition

Depuis la 3ème édition (sortie le 4/9/6), comme indiqué plus haut, on peut jouer une Trifle après avoir joué une Trifle (sous réserve que cette dernière n'ait pas été annulée). La 2ème Trifle ne confère pas de MPA supplémentaire. Si vous jouez Life in the City et qu'elle est annulée par Sudden Reversal, mais que vous tapez votre Parthenon pour jouer une 2ème LitC qui n'est pas annulée, alors vous gagnez une MPA. [LSJ 20060808](#)

Errata

Abandoning the Flesh : peut être joué par un vampire en torpeur.

Ventru Investment : est un « investment ».

Visit from the Capucin : les compteurs sont brûlés quand la carte serait remplacée (et non lorsque la carte est simplement jouée ou défaussée). Cela n'ôte pas les vieilles combos « Visit/Dragonbound/je garde ma hand size ».

VII-10/ Sword of Caine

Pas de nouvelle règle, ni de modif, ni d'errata dans SoC, sortie le 19/3/7.

VII-11/ Lords of the Night

Pas de nouvelle règle, ni de modif, ni d'errata (sauf ninja edit) dans LotN, sortie le 26/9/7. Les cartes d'Aim ont fait leur apparition, ce qui constitue un nouveau mot-clé et leur fonctionnement est complètement décrit dans leur texte. Cf. la section "II-4-1/ Strike declaration" pour plus de précisions sur les cartes d'Aim.

VII-12/ Twilight Rebellion

Sortie le 28/5/8, TR n'apporte pas non plus d'errata ni de nouvelle règle.

Les nouveautés notables sont :

- des vampires nativement Anarch (Anarch Convert, Jack Drake - précédemment, seules les versions super guerrier de Dominique, Count Germaine et Jeremy MacNeil étaient Anarch)
- un vampire sans groupe (Anarch Convert), qui peut appartenir à n'importe quelle crypte
- une carte 3-way permettant de combiner plusieurs disciplines (Keystone Kine)

VII-13/ Keepers of Tradition

Ajout 17/5/9 : sortie le 19 novembre 2008, Keepers of Tradition (KoT) est le pendant de Camarilla Edition. Les nouvelles cartes de library sont relativement peu nombreuses (16 rare, 19 unco, 17 communes, avec 298 cartes de library en tout, en sachant qu'il y a 100 nouveaux vampires), en revanche quelques modifications sont apportées aux règles.

KoT présente officiellement un erratum sur Madness Network, mais au moins 2 ninja errata ont été détectés :

First Tradition, the Masquerade : on ne paye plus 2 pool pour avoir le droit de jouer son tour, mais on brûle 2 pool pendant l'untap.

Mind Rape : est et demeure contrôlé par le Matusalem qui joue MR. Du coup, il est retiré de la partie si celui qui l'a joué est mort / ousted.

VII-13-1/ Modif des règles sur les actions dirigées

Traduction de la page KoT :

Une action est dirigée si elle cible un autre Matusalem ou plusieurs autres Matusalems, même si elle vous cible également. Les actions dirigées peuvent être bloquées par les minions ready contrôlés par n'importe lequel des Matusalems ciblés (en procédant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, comme d'habitude).

Ce changement s'inscrit dans la mouvance du RTR du 8/8/8 et ne change a priori rien aux actions classiques. En revanche, cela change tout pour les actions à cibles multiples, dont les contrôleurs sont différents, pour lesquelles l'action était non dirigée. Voir la section "III-4-5/ Actions à cibles multiples".

VII-13-2/ Modif des règles sur les titres d'Inner Circle

Le titre d'Inner Circle est devenu spécifique à un clan et unique ; il ne peut être détenu que par un membre de ce clan, exactement comme pour le titre de Justicar.

Ca veut dire qu'Arika n'est plus "Inner Circle" mais "Ventru Inner Circle", que Leandro est "Malkavian Inner Circle", etc.

Leandro et Arika peuvent toujours coexister sur la table (leurs titres sont différents, donc ne se contestent pas). En revanche, Leandro et Lutz Von Hohenzollern contesteraient le titre de Malkavian Inner Circle.

Cela implique également que tout changement de clan rendrait le titre dormant. Si Arika se prend un Derange d'un Malkavian, elle devient Malkavian, n'est plus Inner Circle (son titre est Ventrue Inner Circle, le fait de passer Malk ne la rend pas Malkavian Inner Circle pour autant). Elle redeviendrait Ventrue Inner Circle si elle refileait le Derange, sauf si quelqu'un influençait Hardestadt entretemps (auquel cas Arika aurait yieldé automatiquement, au lieu de contester) ou si elle gagnait un autre titre entretemps, comme Malkavian Justicar (auquel cas elle aurait abandonné son ancien titre dormant de Ventrue Inner Circle). Voir "V-4-2/ Titres dormants".

VII-13-3/ Errata sur Madness Network

Ancien texte de MN :

Name: Madness Network

[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]

Cardtype: Master

Clan: Malkavian

Unique master.

Put this card in play. After another Methuselah has finished all of his or her minion phase actions, any untapped Malkavians (going clockwise) can take actions. Any minion can burn this card as an action that any untapped Malkavian (in addition to the normally eligible blockers) can attempt to block (go clockwise if 2 or more want to block).

Artist: Leif Jones; Anson Maddocks

Nouveau texte, depuis KoT :

Name: Madness Network

[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]

Cardtype: Master

Clan: Malkavian

Unique master.

Put this card in play. Untapped Malkavians can take actions in any Methuselah's minion phase (follow normal sequencing rules). Any minion can burn this card as an action that any untapped Malkavian (in addition to the normally eligible blockers) can attempt to block.

Artist: Leif Jones; Anson Maddocks

MN a donc perdu sa formulation "après avoir terminé ses actions de la minion phase". Les Malk peuvent entreprendre des actions via le MN en suivant la règle de priorité/sequencing habituelle. Ceci élimine le besoin d'une portion de la minion phase, dite "après les actions", durant laquelle, par exemple, un vampire vide pouvait se détaper via Rutor's Hand et ne pas être obligé de chasser.

Décrivons tout ça en détail, en sachant que les règles appliquées à MN sont les mêmes que pour Enkil Cog, en rappelant que EC n'impose pas de restriction sur l'état tapé/détapé d'un minion (un vamp tapé avec EC pourrait jouer Force of Will via EC).

Disons que Alain contrôle MN, c'est à Blandine de jouer. Elle a 3 minions, disons Igo, Smudge, Antoinette. Alain contrôle Didi Meyers et Ozmo, Daniel contrôle Leandro. Tous ces Malk sont détapés.

Comme avant, Blandine peut entreprendre les actions qu'elle veut avec ses Caitiff, sans qu'Alain ni Daniel ne puisse prendre la main avec les actions via le MN.

Blandine envoie Igo au bleed, l'action se résout (peu importe comment, avec ou sans block etc.) Ensuite, Blandine a 2 choix :

a/ soit elle entreprend une autre action avec Smudge ou Antoinette. Si c'est le cas, on reprend le processus (on résout l'action, quoi).

b/ soit elle passe la main, auquel cas

-Daniel (petite proie de Blandine, donc le 1er joueur qui contrôle un Malk dans l'ordre des aiguilles d'une montre en partant de Blandine), a priorité pour entreprendre une action avec Leandro via le MN. S'il n'entreprend pas d'action, il cède la priorité et cette dernière échoit à Alain (prédateur de Blandine) qui gagne l'opportunité d'agir 1 fois via le MN. Si Didi Meyers part au bleed, après résolution de l'action la priorité est rendue à Blandine, qui peut décider d'agir ou de céder la priorité.

N'oubliez pas qu'on suit les règles de priorité/sequencing usuelles [LSJ 20081125] [LSJ 20090123].

Quelques exemples, toujours avec le setup précédent :

Exemple 1 : Blandine a ses 3 Caitiff debout. Antoinette appelle un Kine. Igo part au bleed. Blandine passe la main. Daniel gagne la priorité, il envoie Leandro au bleed. Ensuite Blandine reprend la main. Elle utilise Smudge pour diaboliser un gus. Elle n'a plus de minions qui puissent agir, donc elle passe la main. Ensuite Alain reprend la main (il est le seul à avoir des Malk détapés), il envoie Didi Meyers au bleed. Ensuite Blandine reprend techniquement la main,

mais n'a toujours plus de minions qui puissent agir, donc elle repasse la main et Alain peut encore envoyer Ozmo au bleed. Admettons qu'Ozmo ait 2 skill Protean et que l'action se termine en sup. Earth Meld : Alain peut encore envoyer Ozmo péter un Path, toujours via le MN.

Exemple 2 : Blandine a ses 3 Caitiff détapés mais hésite sur ses actions, rapport aux bloqueurs potentiels de Christophe. Elle se fait convaincre par Alain et par Daniel que ces derniers vont d'abord appeler des Banishment via MN et passe la main, sans entreprendre d'action.

A ce stade, Christophe promet monts et merveilles aux deux compères qui ont des Malk. Daniel a la main mais a changé d'avis, il cède la priorité sans entreprendre d'action via MN. Alain fait de même. Du coup, tout le monde a passé : cela signifie que la minion phase de Blandine va bel et bien se terminer, sans que Blandine ne puisse faire d'action.

Exemple 3 : Blandine a ses 3 Caitiff détapés. Elle passe la main. Daniel fait de même. Alain envoie Ozmo et ses 2 skill Protean au bleed, block/combat, sup. Earth Meld. Alain, chaud comme la braise, veut envoyer Ozmo diaboliser quelqu'un mais comme il vient d'entreprendre une action via MN, il n'a d'autre choix que de céder la priorité à Blandine. Cette dernière peut ou non entreprendre autant d'actions qu'elle veut/peut ; ensuite Daniel récupérerait la priorité pour mener 1 action via MN (peu importe qu'il ait précédemment passé), puis rendrait la priorité à Blandine, etc.

VII-14/ Ebony Kingdoms

Ajout 12/8/10 : pas d'erratum ni de ruling pour cette extension sortie le 27 mai 2009.

VII-15/ Heirs to the Blood

Ajout 12/8/10 : sortie le 3 février 2010, Heirs to the Blood introduit une nouvelle zone de jeu, la Research Area ; et deux pseudo-disciplines, Maleficia et Striga.

Ce qui suit est une traduction libre de la page [Heirs to the Blood](#) :

Zone de recherche : certaines cartes peuvent déplacer des cartes vers une zone spéciale appelée la zone de recherche (Research Area). Les cartes dans votre zone de recherche sont face cachée (face down) et hors jeu (out of play), elles ne peuvent être affectées que par les cartes et effets qui l'indiquent explicitement. Vous pouvez regarder les cartes dans votre zone de recherche à tout moment.

Maleficia et Striga : ces deux nouvelles "disciplines" ne sont disponibles que pour les vampires infernaux (Infernal vampires). De la même façon que Caitiff n'est pas un clan, ce ne sont pas de vraies disciplines, cependant (donc tout comme "Caitiff" ne peut être choisi lors d'une Consanguineous Boon, Ian Forestal ne pourrait utiliser son pouvoir pour satisfaire un prérequis de Striga, par exemple, et la Great Beast ne pourrait choisir Maleficia parmi ses Disciplines lorsqu'elle entre en jeu).

VIII/ Les inclassables

VIII-1/ La mort

Quand un joueur est ousté, les cartes qu'il contrôle (ce qui inclut les cartes dont il n'est pas forcément le propriétaire, comme un Disarm joué par un autre joueur) sont retirées de la partie / removed from the game. Rappelons que l'on brûle les cartes qui sont sur une carte retirée de la partie : si vous tuez votre proie avec le Fame que vous avez joué, le vampire victime du Fame (ainsi que toutes les cartes contrôlées par votre proie) est retiré de la partie, tandis que votre Fame brûle (et peut donc être réutilisé via Anthelios, par exemple).

Les cartes dont il est le propriétaire, mais qui sont contrôlées par un joueur en vie, demeurent dans l'état : quand votre proie meurt, les Derange/Disarm/Pulled Fangs (cartes minion) restent sur la table (en revanche, un Haven Uncovered et un Fame posé par votre proie seraient retirés de la partie, puisque ce sont des cartes master). Si un effet a pour conséquence de rendre le contrôle d'une carte à son propriétaire ousté, la carte est retirée de la partie, comme par exemple un vampire volé temporairement avec Temptation. Si un effet brûle une carte appartenant à un joueur ousté, ben elle est brûlée et retirée de la partie. [LSJ 20070107] Par exemple, Alain vole un vampire de Blandine avec Mind Rape ; le tour suivant, Alain prend le contrôle du vamp puis tue Blandine. Ensuite le vamp volé fait une action, se fait bloquer et crame sur un Decapitate : il brûle (déclenchant le dégât de Tension in the Ranks, par exemple) puis est retiré de la partie. [PM 11/8/10]

Certains effets ont pour condition d'arrêt "telle phase de telle personne". Si la personne en question est morte, cette phase n'arrive jamais, donc la condition d'arrêt ne se déclenche jamais : c'est le cas (évoqué plus haut) de "Parmenides Vs la mort de celui qui l'a influencé". On pourrait également évoquer le bonus de stealth de Sunset Strip Boulevard, qui serait "éternel" si son contrôleur mourait après avoir tapé le SSB et avant sa prochaine untap.

Ajout 12/8/10 : si vous contrôlez une carte qui se trouve sur un vampire d'un autre Mathusalem (style un Fame ou

une Pentex) et que ce dernier est Banni, votre carte est hors jeu / out of play. Si le joueur meurt, les cartes qu'ils contrôlent sont retirées de la partie, comme d'hab ; en revanche, votre carte est brûlée et atterrit dans votre défausse. [LSJ 20091004] Idem si vous collez un Fame sur un vamp, puis ce dernier est contesté et enfin son contrôleur meurt : le Fame part dans votre défausse. Idem si le vamp n'est pas contesté mais partait en Descent into Darkness puis son contrôleur meurt. De même, la carte placée sous un Erciyas filerait à la défausse de son propriétaire si le contrôleur d'EF était ousté. [LSJ 20091005]

VIII-2/ Précisions sur les cartes jouées

Précisions supplémentaires sur les cartes jouées (voir aussi le paragraphe V-1/ Direct Intervention sur les cartes jouées) :

Pour une carte jouée, on applique, dans l'ordre :

-définir les termes / cibles (la femme, bordel) pour une carte d'action. La carte quitte la main du joueur en même temps et n'est pas encore remplacée.

-(edit 12/8/10) : gérer dans l'ordre les effets suivants qui annulent la carte :

a/ les effets obligatoires déclenchés par le jeu proprement dit de la carte : Veil of Darkness (when a vampire plays his or her first card that turn that requires any Disciplines, that vampire's controller reveals the top card), Andrew Stuart (When Andrew plays a card that requires Thaumaturgy, reveal the top card of your library) [LSJ 20100728] A ce stade, on n'est pas encore dans la fenêtre de timing "as played". [PM 4/8/10]

b/ Entrer dans la fenêtre de timing "as played" [PM 12/8/10]. Cette fenêtre permet l'utilisation des effets optionnels déclenchés par le jeu proprement dit de la carte :

-Direct Intervention (Cancel a minion card as it is played.)

-Rewind Time (Cancel an action card as it is played) (voir Wake+RT ou On the Qui Vive+RT)

-une carte de Reflex (Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played) si la carte jouée est une Frenzy

-un Disengage (burn 1 blood to cancel a grapple card (such as Immortal Grapple or Mighty Grapple) as it is played) si la carte est de type Grapple

-un Determine (Tap this reacting imbued and cancel that action card as it is played) sur une carte d'action, voire On the Qui Vive+Détermine

-Botched Move (Only usable as the opposing minion plays a card that requires a Discipline)

-pouvoir de Watenda (Once each combat, Watenda can cancel the effect of a combat card the opposing minion plays by burning).

Aucune carte jouée durant cette étape n'est remplacée, que ce soit lors de la définition des cibles, l'activation de Veil of Darkness, la fenêtre "as played" avec DI etc.

-si la carte n'est pas annulée durant l'étape précédente, elle est remplacée, sauf si elle comporte une clause "do not replace until...". Les cartes jouées durant l'étape précédente sont remplacées.

-pour une carte d'action qui requiert un minion détapé, engager le minion qui fait l'action (qui ne serait donc pas engagé si la carte était annulée)

-payer le coût (sauf pour une carte d'action, voir les histoires de block et compagnie) et résoudre les effets de burn blood (comme sup. Terror Frenzy, qui affecte le coût) [LSJ 20070829]

-résoudre l'effet (sauf pour une carte d'action ; sauf pour un strike, qui attend la strike resolution)

Ajout 17/5/9 : dans la quasi-totalité des cas traités par les rulings, les cartes "jouées" sont celles qui proviennent de la main. Pourtant, les cartes de crypte sont "jouées/played", elles aussi (voir Orun et son interaction avec Bernard, the Scourge dans BoC). [LSJ 20090205]

Ajout 12/8/10 : Heirs to the Blood a introduit dans le texte imprimé de certaines cartes (Grotesque) le terme "played"/joué, appliqué aux cartes de crypte. Pour ceux qui se sont endormis au paragraphe précédent, ceci est la suite d'un ruling né en 2009 qui dit justement que les cartes de crypte sont "jouées", alors que le public était plutôt habitué à "jouer" des cartes de library. Ce ruling a tout d'abord servi vis-à-vis des Orun, qui interagissent avec les cartes "jouées" par les autres joueurs, ce qui comprend les cartes de crypte. [LSJ 20090205] "play a vampire"/"jouer un vampire" signifie le mettre en jeu pour la première fois, le plus souvent en l'influençant de façon traditionnelle pendant la phase d'influence, ou encore en le mettant en jeu à partir d'un état dans lequel il n'a pas d'histoire (oui, c'est obscur, mais attendez). Un vampire "joué" est un vampire qui débarque pour la première fois dans l'historique de la table. Quelques exemples et contre-exemples :

-un vampire Banni puis réinfluencé n'est pas considéré comme "joué".

-un vampire qui arrive pour la première fois en région ready via Undue Influence (en Quietus) ou Chain of Command est joué.

[LSJ 20091217]

Ce qu'implique cette distinction (ça d'influencer un vamp tout frais est le jouer, influencer un vamp banni n'est pas le jouer) n'est pas encore clair, mais visiblement elle est liée au maintien de l'analogie avec Incriminating Videotape, dans son fonctionnement.

VIII-2-1/ Annonces

On a déjà dit qu'il fallait en premier lieu annoncer les termes / cibles lorsqu'une carte était jouée. Précisons que pour qu'une carte puisse être jouée, elle doit pouvoir être légalement jouée. Cela tombe a priori sous le sens, mais les combines pour cypher le font parfois perdre de vue. Quand une carte cible quelque chose, ce quelque chose doit exister, sans quoi on ne peut pas jouer la carte du tout.

Exemples :

-On ne peut jouer un sup. Canine Horde si l'opposant n'a pas d'équipement.

-on ne peut jouer Fast Hand si l'opposant n'a pas d'arme

-on ne peut jouer Taste of Vitae / Drawing out the Beast si l'opposant est un allié (vu que ces cartes mentionnent « opposing vampire ». On pourrait en revanche jouer inf. Terror Frenzy qui mentionne « opposing minion » sur un allié.

VIII-2-2/ Coût

Notez que vous ne pouvez pas jouer une carte, quelle qu'elle soit, si vous ne pouvez pas en payer le coût.

Depuis le RTR du 7/7/7, voici comment procéder vis-à-vis des diverses cartes qui modifient le coût :

-d'abord vous appliquez les effets qui multiplient ou divisent le coût (Ankara Citadel affecte le coût, depuis ce RTR)
-ensuite les effets se traduisant par une addition ou une soustraction (Charisma, Eye of Hazimel, Drink the Blood of Hazimel, edit 29/8/7 : sup. Terror Frenzy depuis le 29/8/7, les effets de "burn blood" qui, depuis ce RTR, modifient eux aussi le coût (Path of Paradox))

Par exemple, Tatiana Stepanova est devenu Alastor et a reçu Ankara Citadel. Path of Paradox est en jeu ; elle joue Sensory Deprivation.

Le coût initial est de 3, divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) par AC = 1. Ensuite on applique l'effet burn blood de PoP, du coup Tatiana ne brûle pas de blood.

Prenons Giangaleazzo, devenu lui aussi Alastor avec AC, qui a Charisma, bénéficie de Path of Night et joue son 7ème Nocturn.

-le coût initial est de 7

-divisé par 2 par AC = 3

-on retranche 1 avec Charisma = 2

-on retranche 1 du Path -> 1 seul blood de brûlé en tout

(edit 12/8/10) Notez que la valeur X annoncée pour une carte comme Reanimated Corpse demeure X, même si on paye moins que X (et donc que le coût est inférieur à X). On obtient donc X compteurs pathos, quoi qu'il arrive. [LSJ 20081003]

Ajout 10/4/8 exemple supplémentaire : un vampire avec Ankara Citadel joue Jack of Both Sides et emploie un Spiritual Protector.

Le coût de l'action JoBS : 1 (base) / 2 (Ankara) = 0 (0.5 arrondi à l'inférieur).

Le coût de l'emploi du SP : 3 (base) / 2 (Ankara) = 1 (1.5 arrondi à l'inférieur), puis 1 -1 (JoBS) = 0. [LSJ 20080212]

Toujours depuis ce RTR, les modificateurs de coût s'appliquent aussi aux cartes qui ne sont pas jouées de la façon habituelle : Powerbase: Tshwane combote avec Pier 13, Charisma combote avec The Summoning etc.

Ajout 10/4/8 : exemple : on sait que Black Cat peut jouer Concealed Weapon sur un Combat Shotgun (coût de base : 3 pool, -1 avec le pouvoir de Black Cat), mais on peut également avoir Black Cat qui CW un AK-47 en combatant avec Powerbase: Tshwane et Eccentric Billionnaire. De même, Baldesar combote avec un flingue en Concealed Weapon.

[LSJ 20080124]

(ajout 28/9/8) Exemple supplémentaire : Powerbase: Tshwane combote avec Kiss of Lachesis. On ne tape la Powerbase qu'une fois l'action successful, au moment où on déplace l'équipement. [LSJ 20080708]

Attention, le timing des cartes affectant le paiement d'une manière exotique n'est pas toujours le même : par exemple, on n'utilise les compteurs d'une Ravnos Cache ou le pouvoir de Baldesar Rossellini que si le coût est effectivement payé. Dans le cas d'un équipement annulé par Direct Intervention, on ne brûlerait pas de compteur et on n'aurait en fait jamais eu l'opportunité d'activer le pouvoir de Baldesar. En revanche, si un vampire cramait des compteurs de Masochism pour payer un Burning Wrath et que ce dernier était Directé, les compteurs seraient bels et bien brûlés, en raison du texte "when...played" (au lieu de "when...equipping" pour RC ; pour Baldesar, c'est plus tordu : "he can reduce the cost of...you play", le "you play" étant visiblement différent de "when played"...). [LSJ 20070211]

A l'heure actuelle (post-HttB), ces histoires de timing peuvent mener à des situations bizarres (genre un vampire avec 1 blood qui veut s'équiper de Palatial Estate et le PE est directé : le pouvoir de Baldesar n'est pas activé, or le vampire n'aurait jamais pu s'équiper du PE vu qu'il ne pouvait en payer le coût), aussi elles sont en "review" sur la RT. [LSJ 20070904]

(ajout 28/9/8) Succulent Vitae doit être brûlé pour la réduction de coût au moment où la carte est jouée. [LSJ

Ajout 10/4/8 On ne peut forcer quelqu'un à payer un coût, sauf mention explicite (action de rescue from torpor, Thanks for the Donation). Si Sennadurek se mange un Burden the Mind, son effet d'untap devient optionnel.

[LSJ 20071016]

Ajout 12/8/10 : certains effets interagissent avec les coûts de cartes à d'autres moments que le paiement "classique" : Peace Treaty, Dominique (ADV). Ces effets se moquent du coût qui a été effectivement payé, mais ne considèrent que 2 choses : le coût tel qu'il est imprimé sur la carte et l'ensemble d'effets qui modifie actuellement le coût. Par exemple, si vous grattez un Assault Rifle de votre défausse via TEM, vous payez 2 pool. Plus tard dans la partie, un Peace Treaty passe : vous devrez payer 5 pool pour conserver l'arme (l'effet de KoL a modifié le coût, mais ne le modifie pas au moment où le PT passe). Si l'arme a migré entretemps et s'est retrouvée sur Black Cat, il faudrait payer 4 (le pouvoir de BC modifie actuellement le coût). Si vous mettez en jeu un Hunting Ground en payant 2 pool et que par la suite vous mettez en jeu Therbold Reality puis utilisez le pouvoir de Dominique ADV, vous ne gagnerez qu'un pool (l'effet de TR modifie actuellement le coût). A l'inverse, si vous mettez en jeu le H. G. en utilisant Powerbase: Tshwane puis utilisez le pouvoir de Dominique ADV, vous gagnerez 2 pool (l'effet de P:T a modifié le coût, mais ne le modifie plus). [LSJ 20091124]

Ajout 12/8/10 : le coût payé par Watenda est le coût modifié par certains effets, comme celui d'Adana ou de Rex. Watenda pourrait annuler un Majesty joué par Adana en brûlant zéro blood. [LSJ 20001118] [LSJ 20091124]

VIII-2-3/ Prérequis de clan/discipline/etc

Certaines cartes ont des prérequis de clan, discipline etc. Ces prérequis ne s'appliquent que lorsque la carte est jouée/played. Nul besoin d'avoir animalism ou d'être Toréador pour gagner le contrôle d'un Raven Spy/Resplendent Protector via Far Mastery. En revanche, pour savoir si la carte est effectivement utilisable par un vampire d'un clan différent, cela dépend du texte. Par exemple, si un non-Gangrel vole un Dog Pack, il peut s'en servir, car il est fait référence au "minion with this retainer" et non au "Gangrel with this retainer". Ce n'est pas le cas par exemple de Treasured Samadji, qui précise "The Ravnos with this equipment" dans son card text. 4/5/4

Une carte master avec prérequis de clan nécessite d'avoir un membre du clan ad hoc dans la région ready. Si votre seul ventrue est en torpeur, vous ne pouvez pas jouer Ventrue HQ ni Hostile Takeover.

Une carte minion avec prérequis de clan doit être jouée par le vampire du clan en question, pas par un autre. Si vous contrôlez Ingrid Rossler et Smudge, Smudge ne peut pas recruter un Renegade Garou, c'est Ingrid qui doit s'y coller.

(ajout 28/9/8) Une action requérant un clan/secte/capacité/discipline fizzle si le vampire acting ne satisfait plus au prérequis clan/secte/capacité/discipline lors de la résolution. [RTR 080808]

VIII-3/ Dégât sur un vampire incontrôlé

Eh ben on ignore tout simplement les dégâts sur un vampire incontrôlé. Dingue, non? Ce ruling ne concerne a priori pas grand-chose d'actuel : il était utilisé du temps où on pouvait s'auto-bannir (en l'occurrence, en Daring the Dawn). Il s'appliquerait à un Descent into Darkness modifié par Daring the Dawn.

VIII-4/ Contest

Contest de carte unique : la règle générale est que vous ne pouvez contester avec vous-même. En principe, on n'a pas le « droit » de se « lancer » dans une auto-contest. C'est permis si un effet vous « force » à contester avec vous-même, auquel cas le 2ème exemplaire de la carte (l'exemplaire de la carte qui arrive ou "incoming copy") brûle. On considère que si vous contrôlez déjà Smudge mais que vous influencez 1 sur un Smudge incontrôlé, vous ne violez pas la règle de l'auto-contest : c'est un effet qui vous « forcera » à vous auto-contester, en l'occurrence le fait qu'un vampire de capa X avec X blood entre dans la région contrôlée. En tout cas, le 2nd Smudge brûle. Ça n'a pas des masses d'intérêt en termes de jeu, mais les auto-contest font partie des marottes des rulemongers.

Quelques précisions :

-si un effet vous force à vous auto-contester (genre une Soul Gem qui fait venir un vampire déjà contrôlé), l'exemplaire de la 2nde carte brûle.

-si vous contrôlez un vampire A, vous pouvez influencer un 2ème exemplaire du vampire A (qui brûle) via les transferts "normaux".

-si vous contrôlez une arme unique (genre Ivory Bow), vous ne pouvez pas jouer Disguised Weapon sur un 2ème Ivory Bow (histoire de cycler).

-si vous contrôlez une location unique, vous ne pouvez pas jouer la 2ème.

-si vous avez un vampire A avec une arme unique, comme Ivory Bow, qui est banni ; que votre vampire B s'équipe d'un Ivory Bow (tout va bien puisque le 1er IB n'est plus en jeu) ; puis qu'enfin vous influencez A : alors c'est l'IB de A qui brûle.

-si vampire A, avec Sengir Dagger, entre en combat avec vampire B et annonce le strike de SD sur B ; que ce dernier joue sup. Disguised Weapon sur SD (la SD est donc contestée, auquel cas le strike de A fizzle) ; puis que :
-B brûle A en combat. La SD part à la défausse et la SD de B ne sera plus contestée, à la prochaine untap de ce dernier.

-B torporise A puis quelqu'un diabolise A : idem la SD de B ne sera plus contestée à sa prochaine untap. [12/12/03](#)

-si une arme unique de vampire A est contestée par B ; qu'elle est yieldée par A ; qu'avant la prochaine untap de B, B est brûlé (via diablerie, un Eldest Command Undeath, mass dégâts aggravés...) : alors la SD de B brûle (étant hors jeu, elle ne peut être récupérée via une diablerie ni aucun effet, elle passe de l'état "hors jeu" à la défausse directement). [13/11/5](#)

-si un vampire est contesté puis que la contest est abandonnée, le contrôleur qui a lâché la contest ne perdrait pas 1 pool de Tension in the Ranks (un vampire est brûlé, mais il n'était pas en jeu) ; il pourrait jouer Possession (le vampire est dans sa défausse) ; un autre joueur ne pourrait pas jouer Daemonic Possession (cf. Tension). [14/10/5](#)

-si une contest est abandonnée, la carte qui revient en jeu lors de l'untap est dans un état détapé, comme si elle ne se "souvenait" pas qu'elle était tapée ou détapée du temps où elle était en jeu. La carte revient en jeu détapée, on ne considère pas qu'elle se "détape" si d'aventure elle était tapée avant d'être contestée (un vampire sous Vampiric Disease, tapé, contesté, puis revenant en jeu parce que celui qui contestait a yieldé, est détapé sans déclencher l'effet du VD). Une telle carte revient en jeu en VI-1-3/, après que les cartes se détapent "as normal". Pas de combine pour récupérer le Barren, le taper pour piocher puis le détaper "as normal" pendant l'untap. [17/10/5](#)

-de la même façon, si un vampire avec des Corporal Reservoir (tapés) est contesté puis que la contest est yieldée, le vampire revient en jeu détapé et ses CR sont également détapés. [LSJ 20041111](#)

-si un Imbued est influencé de façon à entrer en contest, vous pouvez lui donner une conviction avant qu'il n'entre en contest. Si vous ne le faites pas et si vous gagnez la contest, vous pourrez aussi lui donner une conviction quand il entrera en jeu (indépendamment de la conviction donnée habituellement durant l'untap).

-Jack Dawson pourrait toper une arme de votre main juste avant d'entrer en contest.

-Si Masquerade Enforcement est en jeu, vous payeriez un pool juste avant d'entrer en contest.

-Il faudrait choisir une cible pour Secure Haven, Tomb of Ramses III, Rack, juste avant d'entrer en contest (vu qu'il s'agit des cibles à nommer au moment où les cartes sont jouées).

-On place les compteurs sur une Powerbase Barranquilla ou Mexico avant d'entrer en contest.

-si on conteste la carte de library Abomination, il faut brûler un Werewolf avant d'entrer en contest. [LSJ 20060406](#)

-attention, malgré ce que pourrait laisser croire tout ce qui précède, une carte n'entre pas en jeu avant d'entrer en contest. Par exemple, si vous contestez Elder Library, vous ne gagnez pas brièvement +1 hand size avant d'entrer en contest. Si vous contestez Jan Pieterzoon, vous ne perdez pas -1 hand size brièvement, avant d'entrer en contest. [RTR 19 mai 2003](#).

-si vous contestez un vampire qui a subi un effet de contrôle temporaire (Temptation, Malkavian Dementia etc.), la contestation brise cet effet : le vampire est rendu à son contrôleur permanent, face cachée. Imaginons que le joueur Mumra sorte Reza Fatir et que ce dernier se prenne un Derange. Le joueur Stone joue Malkavian Dementia sur Reza. Avant la prochaine untap, Mumra conteste Reza : cela brise l'effet de contrôle temporaire de MD, donc le Reza Dérangé revient à son contrôleur permanent Mumra, ce qui est un effet forçant Mumra à s'auto-contester. L'exemplaire qui arrive ("incoming copy") est le Reza Dérangé, c'est donc obligatoirement ce dernier qui brûle.

-si vous avez un Ivory Bow en jeu et que vous jouez Magic of the Smith, vous ne pouvez pas vous équiper d'un autre Ivory Bow avec MotS. S'il ne vous reste qu'un IB dans votre library, alors vous êtes obligé d'échouer dans votre recherche (voir VIII-5/ Library / Hand / Ash heap).

-toute carte sur une carte contestée (par ex un Ivory Bow sur un Tariq, Tariq étant contesté) est considérée hors jeu, sauf pour ce qui est d'une contest si la carte est unique. Si Tariq est contesté, un Peace Treaty n'aura aucun effet sur l'IB (qui est hors jeu). En revanche, si un autre gus s'équipe d'un autre exemplaire de l'IB, alors l'IB sera contesté.

Notez que certains vampires ne se contestent pas : Fidai, Aabt Kindred, Tupdog. Jimmy Dunn ne contestera jamais un autre Jimmy Dunn, en raison de son texte (et ce, quel que soit le contrôleur de Jimmy : si vous avez Jimmy en jeu et que vous en influencez un autre, le 1er brûle - la règle interdisant l'auto-contest ne s'applique pas, vu que Jimmy ne conteste pas).

Contest de titres : celle-ci a déjà été mentionnée dans la partie V-4-1/ Titres uniques.

(ajout 28/9/8) Même si un autre joueur yielde de façon exotique pendant votre propre untap, vous devez payer 1 pool/yielder et si vous payez, vous ne récupérerez la carte face visible qu'à votre prochaine untap. Exemple : vous contestez Fame avec votre proie, sachant que cette dernière a collé son Fame sur son Julius vide. Pendant votre untap, vous collez 1 dégât à Julius via The New Inquisition. Julius brûle pendant votre untap ; le Fame de votre proie part à la défausse, ce qui revient à dire que votre proie yielde pendant votre untap. Mais vous devez quand même gérer votre contest, donc prendre la décision de payer ou de yielde, puisque de toute façon votre Fame ne reviendra face visible qu'à votre *prochaine* untap. Cela revient à dire en quelque sorte qu'on ne "vérifie pas" s'il y a contest ou non pendant l'untap - on "gère" toute contest pendant l'untap. [LSJ 20080718]

(ajout 28/9/8) Les cartes uniques, posées sur un vampire, cessent de contester si le vampire n'est plus en jeu (par exemple avec Descent into Darkness). [LSJ 20080816]

(ajout 26/8/9) certains effets ne s'appliqueront pas à un vampire qui entre en contest : Wormwood, le pouvoirs de Tariq, l'effet de Gran Madre di Dio, le roll-off du blood supplémentaire d'un vampire de capa X in fluencé à X+1. Vous pourriez en revanche appliquer le pouvoir de Pelletier avant qu'il n'entre en contest, si ça vous arrangeait. [LSJ 20090720]

VIII-5 / Library / Hand / Ash heap

Si un effet vous dit d'effectuer une « recherche » (search), vous pouvez délibérément échouer, que la carte nommée soit présente dans votre deck ou non. Si vous faites un Magic of the Smith et qu'il y ait une carte ou non d'équipement dans votre library, libre à vous d'échouer dans votre recherche si ça vous chante (parce que vous ne pouvez pas payer l'équipement, parce que vous souhaitez seulement cycler le MotS, etc.). Si l'action est non bloquée, elle demeure successful, que la recherche ait échoué ou non (on pourrait donc jouer inf. Freak Drive, par exemple). Dans tous les cas, après résolution d'un tel effet, vous devez mélanger votre library ou crypte après (certaines vieilles cartes ou vieilles éditions de cartes ne précisent pas de remélanger : Stranger Among Us, Coroner's Contract, Virolax Facility). C'est un errata des règles elles-mêmes qui date de 2004 (LSJ 20040518)

Certains effets renvoient une carte dans la main (genre un Delaying Tactics joué sur une carte de vote appelée via Erciyes Fragments), ash heap (genre une War Ghoul volée par Entrancement, qui se prend un Entombment) ou library (genre Amam the Devourer qui se fait voler par Far Mastery et qui se prend un Liquefy the Mortal Coil). Cela fait systématiquement référence à la main/bibliothèque/défausse du propriétaire de la carte et non de son contrôleur actuel. Il n'y a actuellement aucune combine pour placer dans sa main/bibliothèque/défausse une carte dont on n'est pas le propriétaire (pour les cartes topées via Agaitas/erciyes, elles ne sont jamais techniquement dans votre main).

De nombreuses cartes ont un remplacement différé : à la prochaine phase d'untap (Wake, Glancing Blow, Wash..), à la prochaine phase de discard (Unmasking), à la prochaine phase d'influence (Lupine Assault), à la fin du tour en cours (Sonar), à la prochaine master phase (les cartes défaussées sous Nightmares upon Nightmares), à la prochaine condition exotique réunie (quand un vampire titré part en torpeur pour the New Inquisition).

De telles cartes sont remplacées quand la condition d'arrêt se produit, sauf si un effet supplémentaire inflige une condition d'arrêt plus « longue ». Par exemple, si Hagar Stone demeure détapé et que vous jouez des cartes de discipline avec un autre vampire alors que Blood Weakens est en jeu, ces cartes ne seront remplacées qu'à la fin du tour et non à la fin de l'action. Si exception il y a, elle est explicitée sur la carte (Black Hand Ritual). Cela signifie que si the New Inquisition est brûlée via son référendum intégré, elle ne sera malgré tout remplacée que lorsqu'un vampire titré partira en torpeur : cette clause est indépendante du fait que la carte soit en jeu ou non (après tout, c'est le même principe que pour un Wake).

On dit également que ces cartes sont « décomptées de la taille de la main » / « count against your hand size ». Par défaut, la taille de la main est de 7. Si on joue un Wake, le Wake est décompté de la taille de la main, cette dernière passe donc à $7-1 = 6$. Si on appelle par exemple un referendum alors que le Wake n'est pas encore remplacé (sous Madness Network, par exemple), que ledit referendum est annulé via Delaying Tactics, alors le joueur récupère la carte de vote (il a donc 7 cartes en main), puis se défausse de façon à ajuster le nombre de cartes en main à la taille de sa main (« discard down to hand size»), donc il défausse une carte de son choix pour obtenir de nouveau 6 cartes en main (6 étant sa hand size en cours).

Enfin, il peut arriver qu'on ait moins de cartes en main que sa hand size (typiquement quand la library est épuisée). Si, pour une raison quelconque, vous avez la possibilité de piocher (genre Reinforcements), vous piochez, jusqu'à concurrence de votre hand size ou d'épuisement de la bibliothèque. Notez que cette règle (edit/reversal 26/8/9 ; vieux reversal, mais non pris en compte dans la version 1.4) vient s'insérer en plein milieu de la résolution d'un Sudario Refraction : si vous jouez SR et qu'il ne vous reste que 2 cartes en main (après que SR ait quitté votre main) et une library vide, vous posez d'abord les 3 cartes choisies par SR sur le sommet de la library, ensuite vous piochez immédiatement, ensuite vous défaussez (nonobstant le "afterwards", d'ailleurs - bref, c'est pas terrible).

Ajout 10/8/4 Les cartes "removed from the game" font partie des informations publiques. N'importe quel joueur peut savoir quelles cartes sont / ont été retirées de la partie. [LSJ 20080314] Ajout 1/1/10 : Idem pour les cartes out of

VIII-6/ Terminologie

VIII-6-1/ During X, do Y

Plusieurs cartes emploient un format de type « during X, do Y », où X désigne une phase et Y un truc à faire. On ne peut faire le truc Y qu'une seule fois pendant une phase donnée X.

Exemple d'un Hunting Ground : « During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. A vampire can only gain 1 blood from Hunting Ground cards each turn. ».

X = your untap phase et Y = you may move 1 blood... On ne peut gagner qu'un blood sur un vampire pendant l'untap. A ce stade, un crétin d'intellectuel pourrait rétorquer que la 2ème phrase l'explique bien mieux. En fait, la 2ème phrase n'a d'utilité que lorsqu'un joueur contrôle plusieurs hunting grounds.

Avec un Acquired Ventrue Assets et 3 compteurs dessus, on ne peut déplacer qu'un seul compteur par master phase. Une Miriam Benyona ne pourrait donner qu'un seul blood à un autre vampire durant son untap.

Tous les pouvoirs ne sont pas nécessairement rédigés avec ce format, le cas d'école le plus connu étant celui de Maris Streck, qui peut cramer plusieurs blood pour donner du tercept, sur une même action (sous réserve qu'on ait besoin de l'intercept, bien entendu).

Ajout 12/8/10 : un ruling de 2004 dit que les capacités de Michael Luther ("You may tap Michael during a referendum to change the votes...") et d'Angela Preston ("You may tap Angela during your influence phase"...) suivent le même ruling que pour les capacités dont le format est "during X, do Y", autrement dit on ne peut s'en servir qu'une fois pendant une phase donnée (donc pas de double Michael Luther pendant un referendum, même si on trouvait une combine pour le détaper pendant le referendum). Manifestement, le mot "during" prévaut, sans nécessairement que le texte suive exactement la formulation "during X, do Y". [LSJ 20090828] [LSJ 20041207]

VIII-6-2/ Same action

On a déjà vu la NRA plus haut : certaines cartes mentionnent par ailleurs « same action » : Change of Target, Denial of Aphrodite's Favor, Elder Intervention, Massassi's Honor, Obedience, Pack Tactics, Red Herring. Qu'est-ce qu'une « même action » / « same action » ?

C'est :

-la même action sans carte (chasser, diaboliser, sortir qqn de torpeur, se sortir de torpeur, bleeder sans carte) entreprise sur la même cible.

-l'action entreprise avec un exemplaire identique d'une même carte jouée à partir de la main, mais cette fois quelle que soit la cible.

-la même action fournie par une carte en jeu.

Exemples :

-un vampire chasse, se fait bloquer, joue Change of Target. Il ne peut plus chasser ce tour-ci. S'il est vide, il demeure détapé et ne peut rien faire d'autre (il doit chasser mais il ne peut pas chasser, donc il ne fait rien).

-un vampire joue inf. Govern the Unaligned, se fait bloquer, se prend une inf. Obedience. Ce vampire ne peut ni bleeder (en raison de la NRA), ni jouer inf. GtU (en raison du CoT et en raison de la NRA), ni jouer sup. GtU (en raison du CoT, qui se tamponne de ce que le GtU ait été joué en simple ou en sup, c'était une action de type « GtU » en même temps qu'une action de bleed : le CoT interdit toutes les actions « GtU »).

-Smudge s'est pris un Derange et voudrait le refiler à Theo Bell. Theo bloque mais est de bonne humeur donc joue inf. Obedience. Smudge ne peut refiler le Derange à qui que ce soit, d'une part en raison de la NRA, d'autre part en raison d'Obedience.

-Gabrin s'est pris un Derange et voudrait le refiler à Anneke qui est tapée. Anneke joue 2nd Trad. et bloque : Gabrin joue Red Herring. L'action est annulée donc ne subit pas la NRA : en revanche, Gabrin ne peut tenter la même action en raison du texte de RH, donc ne peut tenter de refiler le Derange à quiconque.

Remarque : à ce stade, la page des rulings inclut une subtilité sur les "types d'action" Vs "same action". Ce ruling, vieux de 2000, avait une utilité du temps où la NRA ne faisait pas partie du livret de règle (les règles de tournoi de l'époque incluait une NRA, mais qui n'est pas exactement la "NRA actuelle", en rappelant une dernière fois que "NRA" est un jargon hérité de ces vieilles règles de tournoi, mais qui n'apparaît pas en tant que terme technique dans le livret, ouf fin de la parenthèse). Bref, tout ça pour dire que même si ce ruling est encore présent en ligne, il ne sert absolument à rien. Pourquoi tout ce blabla ? Pour introduire l'exemple suivant :

-un vampire chasse (action cardless), se fait bloquer et joue Change of Target. Il ne peut pas faire la "même action" / same action, en l'occurrence l'action cardless de chasse. Mais il pourrait jouer Earth-Feeder ou Vulture's Buffet, même si ces dernières précisent qu'il s'agit de "hunt action". Autrement dit, une cardless hunt, EF et V'sB sont toutes des actions de chasse (de même type), mais ce ne sont pas les mêmes actions (pas des "same action"), tout comme un inf. Govern et un bleed cardless sont des actions de bleed (de même type), mais ce ne sont pas les mêmes actions / same action. La présence du mot "hunt" dans les textes de EF et de V'sB permettent d'interagir par exemple avec Aaron's Feeding Razor et n'ont en fait foutrement rien à voir avec les histoires de "same action". Comme quoi.

Ajout 12/8/10 : un vampire ne peut bleeder 2 fois dans le tour, point barre. Ca comprend un vampire qui bleed, Change of Target puis lors d'une autre action se débrouille pour jouer Taking the Skin: Minion. En changeant de registre, disons qu'un vampire A va s'équiper d'une Leather Jacket sur B puis joue Change of Target. Ensuite cette même LJ file sur C. Ben figurez-vous que A peut parfaitement tenter de s'équiper de la LJ : c'est la même LJ, mais l'action est entreprise sur un cible différente, donc c'est une action différente. [18/11/9](#)

VIII-6-3/ Since your last turn

« Since your last turn » inclut :

-votre tour en cours

-les tours des autres depuis la fin de votre dernier tour (çad après la discard phase de votre dernier tour)

Du coup, quand votre tour en cours s'est terminé, le tour d'un autre joueur commence, tandis que votre "ex-tour en cours" est devenu "votre dernier tour" (your last turn).

[\[LSJ 20080213\]](#) [\[LSJ 20010717\]](#) [\[LSJ 20020502\]](#) [12/12/4](#)

En clair, disons qu'au tour 5 vous envoyez votre Renegade Garou sur Beast et il (le Garou) se prend la misère et cane. Vous pouvez jouer Compel the Spirit au tour 5 (un Garou est mort depuis votre dernier tour, çad depuis la fin du tour 4), mais pas au tour 6.

Si votre Garou cane pendant le tour de votre pred en bloquant une action, vous pourrez le CtS à votre tour.

VIII-6-4/ « Tap to » Vs « Tap » et untapped vs untap

Les vampires tapés peuvent être tapés de façon redondante : on peut jouer Jar the Soul sur un vampire tapé, par exemple ; idem avec le pouvoir de Yitzak, le défaut de Falhu Shibaba etc. Ceci demeure possible tant que l'effet ne stipule pas que la cible doit être détapée (Mind Numb). Les cartes de type Wake permettent à un vampire tapé de tenter de bloquer et de jouer des cartes de réaction comme s'ils étaient détapés, sans pour autant les détapés. OK. Maintenant, certains vampires ont des pouvoirs leur demandant de se taper. Leur texte précise « tap to » ou « tap...to » : Mariel, Lady Thunder, Marcianna Giovanni, T.J., Alejandro Aguirre, Shahid etc. Le « tap to / tap...to » signifie que taper le vampire est un prérequis (comme un coût) et non un effet. Il faut que le vampire soit effectivement dans un état détapé pour que le pouvoir puisse être utilisé. En clair, jouer un Wake sur une Mariel tapée ne permettra pas d'utiliser son pouvoir, en raison de ce fameux « tap (...) to ». [\[LSJ 20081127\]](#) A noter que "by tapping" équivaut à "tap to" (voir White Nights Massacre dans BoC) [\[LSJ 20081222\]](#)

A l'inverse, on peut jouer des cartes ou utiliser des effets qui détapent un vampire déjà détapé. Sheila Mezarin peut jouer Patronage puis inf. Freak Drive. Giangaleazzo, The Traitor peut brûler un blood pendant la discard pour se détapé même s'il est déjà détapé [PM 29/1/9]. Ces effets sont redondants avec le statut détapé du vampire, par conséquent ils ne déclencheraient pas un Vampiric Disease (qui ne s'active que lorsqu'un vampire passe d'un état tapé à un état détapé).

VIII-6-5/ « Take an action » , « attempt an action »

Ces formulations sont visiblement interchangeables. Take an action / attempt an action désignent :

-dans le cas d'une carte d'action, c'est l'ensemble du processus consistant à jouer la carte, puis, si elle n'est pas annulée, taper le minion qui lance l'action, auquel cas on a atteint le stade où l'action a bel et bien été tentée/taken/attempted. Si la carte est annulée (par Direct, Veil), le minion n'est pas tapé et l'action n'a pas été taken/attempted. [\[LSJ 20020801\]](#)

-dans le cas d'une action cardless, bah c'est taper le vamp et lancer l'action.

Ce point de vocabulaire a essentiellement de l'importance pour les interactions de certaines cartes avec les effets d'annulation. Ainsi, une carte d'action annulée par DI n'engendre pas de perte de compteur sur Waiting Game et n'est pas comptée comme une action bénéficiant du stealth de Veil the Legions. Si vous regardez Enkil Cog [\[LSJ 20081213\]](#) ou le texte en ligne de Seeds of Corruption, il est question de "tenter une action" / "attempt an action". Lorsqu'un vamp tape Enkil Cog pour lancer un Parity mais que la carte est annulée par Direct, on considère qu'aucune action n'a encore été tentée / attempted, du coup le vampire avec Enkil Cog est libre de jouer une autre carte d'action, ou de ne rien faire. Si ce même vampire s'était pris un Seeds of Corruption, il n'aurait pas perdu de blood lorsque le Parity avait été Directé.

Enfin, certains effets (Enrage, Hazimel) confèrent un coût à la tentative d'entreprendre une action (burn X blood to attempt an action). Toujours pour des cartes d'action, ces coûts ne sont payés que si les cartes ne sont pas annulées par DI. [\[LSJ 20090208\]](#)

VIII-7/ La règle de priorité / sequencing rule

(ajout 28/9/8) Si plusieurs personnes veulent annuler une carte (via Direct Intervention, Power of All), le joueur acting a priorité. Ensuite, ça dépend du type d'action :

-si l'action est dirigée, la priorité est ensuite cédée au joueur "défenseur" (la cible de l'action dirigée) et ensuite aux autres, dans le sens des aiguilles d'une montre.

-si l'action est non dirigée, la priorité est ensuite cédée selon l'ordre des aiguilles d'une montre, en partant de l'acting.

[LSJ 20080923]

Ajout 12/8/10 : l'impulse est "l'opportunité de jouer le prochain effet", qu'on traduira tout simplement par "priorité". Il y a effectivement 2 types d'impulse/priorité durant la minion phase :

-l'impulse pour déclarer une action (une action pendant son tour, une action hors tour via Madness Network, Enkil Cog...)

-l'impulse pour déclarer un effet utilisable / jouable entre 2 actions (Emergency Preparations, Heidelberg) [LSJ 20090208] [PM 14/5/2010]

Ajout 12/8/10 : à propos des priorités pendant la phase minion et sur le distingo "priorité sur les effets utilisables entre 2 actions" et "priorité sur la déclaration d'action", je vous invite à lire un extrait d'un thread interminable : [14/5/10](#)

Alain bleede Blandine bleede Christophe. C'est à Alain de jouer.

Thirst est en jeu, une autre Gehenna aussi, Madness Network aussi.

Alain a 3 vamps : A (a Rutor's Hand, 1 blood), B (capa 1), C (capa 8), D.

Blandine et Christophe ont des Malk détapés.

A fait une action qui lui coûte 1 blood.

Ensuite Alain dit : "je passe pour les effets entre 2 actions". Blandine et Christophe font de même. Alain ne peut plus utiliser d'effet entre 2 actions, en revanche il récupère la priorité pour déclarer une action.

B bleede.

Ensuite Alain dit : "je passe pour les effets entre 2 actions". Blandine et Christophe font de même. Alain ne peut plus utiliser d'effet entre 2 actions, en revanche il récupère la priorité pour déclarer une action.

C fait une action et se retrouve tapé, sans blood.

Ensuite Alain dit : "je passe pour les effets entre 2 actions". Blandine et Christophe font de même. Alain ne peut plus utiliser d'effet entre 2 actions, en revanche il récupère la priorité pour déclarer une action.

divers cas de figure :

1/ Alain dit "je passe pour les actions". Blandine récupère la priorité pour déclarer une action hors tour (et pas pour utiliser Heidelberg, vu qu'elle a précédemment passé). Blandine envoie un type sous Madness bleeder. Après l'action, Alain récupère la priorité pour les effets entre 2 actions etc. Puis Alain récupère la priorité pour déclarer une action.

2/ Alain, Blandine et Christophe disent "je passe pour les actions". Comme ces trois lascards ont juste avant passé sur les effets entre 2 actions, on arrive à la fin de la minion phase. C'est seulement à ce stade que l'effet de Thirst s'enclencherait.

On retiendra :

-qu'on doit effectivement distinguer "je passe sur la déclaration d'action" de "je passe sur l'utilisation d'effets entre 2 actions". Dans la séquence complète, tout le monde passe sur les effets "entre 2 actions", puis tout le monde passe sur "déclarer la prochaine action" avant que la minion phase ne se termine (ce qui déclenche les effets ad hoc, comme Thirst, Tup Dog etc.). [PM 14/5/10]

-qu'il n'y a plus de combine avec Emergency Preparations pour se retrouver avec un vampire vide et détapé (ce dernier serait obligé d'aller chasser)

-que le texte de Thirst a subi un ninja erratum indiquant à la "vraie" fin de la minion phase, j'imagine pour éviter les désagréments subis par cette histoire d'impulse :

Name: Thirst

[Gehenna:R]

Cardtype: Event

Gehenna.

={After the end of a Methuselah's minion phase,}= each ready vampire he or she controls with capacity less than the number of Gehenna cards in play who did not hunt in that minion phase burns 1 blood.

Artist: Randy Asplund

Ajout 12/8/10 :

Un autre cas de figure illustrant les histoires de priorité / impulse :

Alain -> Blandine -> Christophe

Alain envoie un vampire au bleed. Il déclare qu'il n'a pas d'effet (pas de Seduction, pas de Daring the Dawn avant les tentatives de block etc.). Bref, il passe.

Christophe voudrait taper son Barrens, à ce stade. Mais il ne peut pas le faire tant que Blandine n'a pas passé la main. Si Blandine déclare une tentative de block (ce qui constitue un événement), la main / impulse revient à Alain sans que Christophe ne puisse encore taper son pauvre petit Barrens. Si Alain passe ensuite (il n'ajoute pas de stealth) puis que Blandine passe également, seulement à ce stade Christophe peut utiliser son Barrens.

Reprenons ce scénario : on a bien dit qu'Alain ne jouait pas de Seduction. Pourtant, on pourrait se dire que la fenêtre correspondant à Seduction, "quand on annonce l'action / when announcing the action", existe bel et bien, donc Christophe pourrait y taper l'incruste pour utiliser son Barrens. Hé bien figurez-vous que non, puisque "en général, seul le Mathusalem acting a une activité pendant cette fenêtre, sauf pour les effets qui se déclenchent à partir de ce que fait le Mathusalem acting" (sic -[PM 14/5/10]). Comme quoi.

Ajout 12/8/10 : d'autres exemples concernant la gestion des priorités pendant l'untap ont été décrits dans la section "Effets avec condition de déclenchement" en VI-1/. Rappelons-en un : c'est votre tour, vous êtes à 1, Anarch Revolt est en jeu, vous n'avez qu'un vampire vide avec une Vessel, pas d'Edge, nada pour gagner du pool. Owain Evans est contrôlé par un autre larron. Le problème, c'est que vous êtes obligé de gérer AR avant de passer la main et ce, indépendamment de qui contrôle AR. Bref, vous avez beau avoir la priorité, vous êtes niké dans ce cas de figure. [LSJ 20100723]

VIII-8 / Capacités déclenchées et capacités fournies par une carte en jeu

(ajout 17/5/9)

Remarque : cette partie est en construction.

Certaines capacités sont dites "déclenchées". On ne peut les utiliser que si une certaine condition est remplie, comme par exemple le gain de pool d'une Tower of London si une action de nécro est réussie.

De telles capacités ne peuvent être utilisées qu'une fois par déclenchement : même si vous détapez votre Tower of London (avec House of Sorrow) juste après l'avoir utilisée pour gagner 1 pool, vous ne pouvez vous en resservir de suite.

De même, le pouvoir d'Andre Leroux peut être utilisé 1 fois (et une seule) quand la condition de déclenchement est validée, pour une action de bleed donnée. Ceci correspond au même template que pour Courier (regarder la top card 1 fois par bleed successful), Esau (1 'pile ou face' par déclaration), Amenophobis (1 carte par action successful de serpentis), Bima (1 discipline en entrant en jeu), Blade Clot, Inez Villagrande, Jack Dawson, Lazlo Mirac, etc. En revanche, son pouvoir peut être utilisé plusieurs fois par tour (avec plusieurs actions de bleed), 1 fois par bleed successful. [LSJ 20081123]

Par ailleurs (tout n'est pas encore clair sur les conséquences, c'est aussi pour ça que cette section est en construction), les capacités déclenchées n'ont pas de "phase" ou de fenêtre de timing dédiées existant quoi qu'il arrive. Par exemple, quand vous tuez votre proie, cela déclenche la possibilité de jouer Life Boon, mais il n'y a pas de "fenêtre de Life Boon" dans laquelle on pourrait utiliser un Erciyas, par exemple. [PM 10/5/7] [LSJ 20081106] En revanche, on peut quand même utiliser Erciyas pendant la fenêtre d'opportunité de Spying Mission (qui, elle, existe bel et bien). Life Boon et Taste sont jouables quand une condition de déclenchement est validée, sans appartenir à une phase dédiée. Reste à faire le tri entre ce qui appartient à une phase et ce qui appartient au déclenchement.

D'autres effets sont dus à une carte en jeu, comme l'effet "burn this card" de Enrage.

Bien, ce dernier paragraphe est excessivement bref, mais c'était plus pour introduire la confusion engendrée par les différentes sources d'effets déclenchés :

-une carte jouée et défaussée (comme un Flash en sup, qui fournit une manoeuvre au moment où il est joué et déclenche la possibilité de presser, plus tard)

-une carte en jeu. Le truc d'arriver à différencier les capacités déclenchées fournies par une carte en jeu des capacités fournies par le fait que la carte soit en jeu. Dans le premier cas, l'effet est déclenché même si la carte quitta la table. Dans le second, l'effet est interrompu.

Par exemple, s'équiper d'un Leather Jacket déclenche un effet ultérieur de détape, qui se produira même si la LJ est brûlée entretemps (genre Freak Drive, 2ème action bloquée, combat, on crame la LJ pour la prévention). Lorsqu'on refuse de payer pour ses transferts à l'untap à cause de Leandro, les transferts sont perdus même si Leandro se fait Golconder ensuite. [LSJ 20090127] Ces deux effets sont donc déclenchés.

En revanche, si on Bannit un vampire sous Enrage, l'Enrage ne crame pas à la fin du tour, mais à la fin du tour où l'Enrage est de nouveau présent dans la région contrôlée (sans grand intérêt, sauf pour des cas cornercase à base d'Undue Influence, par exemple). C'est un effet tributaire et indissociable de la présence en jeu d'Enrage.

Visiblement, distinguer Enrage et Leather Jacket est possible en raison de la clause conditionnelle de LJ, qui correspond à la condition de déclenchement. On aurait pu aussi distinguer ces deux types d'effets en indiquant l'effet avant le "put into play" du texte : c'est le cas de sup. Melange, qui ne fournit pas de +1 intercept en permanence, ou encore de Not to Be qui n'annule d'Event que lorsque NtB est joué et non une fois qu'il est en jeu. Bref, faut parvenir à titiller le contexte pour débrouiller les catégories de tel type d'effet.

VIII-9 / Effets "tap and enter combat"

Ajout 26/8/9 : après quelques tubes d'aspirine enfilés par Floppy et moi-même, ça mérite bien une nouvelle section dédiée aux effets "tap and enter combat", notamment Yawp Court, Deep Song, Follow the Blood, Status Perfectus, Brujah Frenzy.

On fait bien attention de regarder les textes en ligne, même pour Deep Song :

Deep Song : [ANI] Frenzy. (D) <Enter combat with and tap> a ready vampire controlled by another Methuselah. In that combat, that vampire is considered the acting minion.

Brujah Frenzy : <The Brujah enters combat with that minion, tapping him or her.>

Yawp Court : When a political action is successful, before the referendum, [tap this card and a ready untapped Sabbat vampire you control] to have that vampire enter combat with the acting vampire.

The Status Perfectus : When a blocking anarch has just completed combat with an acting minion, you may tap this card [and] a ready untapped anarch you control other than the blocking anarch. [That anarch enters combat] with the acting minion. The acting minion cannot use any strikes in the first round of that combat.

Follow the Blood ; Only usable when a hunt action is successful, after resolution. [Tap] this Black Hand vampire. [He or she] enters combat with the acting vampire. This reacting vampire gets an optional maneuver or press in that combat.

La question est de savoir si oui ou non on peut jouer Obedience et/ou Wake+Obedience. Tout un programme.

Figurez-vous que dans le cas de Deep Song, l'effet "tap and enter combat" est un effet que l'acting tente d'appliquer à une cible. La victime peut jouer Obedience avant d'être tapée par DS ; en revanche, une fois tapée par DS, elle ne peut plus jouer Wake+Obedience, puisqu'on est déjà en combat.

Pour Yawp Court, l'effet "taper le vampire Sabbat" est un activateur. Le vampire Sabbat ne peut jouer Obedience, mais peut jouer Wake+Obedience.

Follow the Blood et The Status Perfectus sont traités de la même façon que Yawp Court.

A ce stade, on pourrait se dire que les effets "tap and enter combat" sur une cible que l'on ne contrôle pas (Deep Song) suivent le ruling de Deep Song, tandis que ces effets appliqués sur une cible que l'on contrôle suivraient le ruling de Yawp Court. Le souci est que pour Brujah Frenzy, l'effet de BF peut être appliqué à une cible que l'on contrôle ou non. Du coup, le texte de BF fut modifié, de façon à montrer que l'effet "tap and enter combat" est un effet que *tente d'appliquer* le Brujah affecté par BF - peu importe que ce soit celui qui *joue* BF qui choisisse le Brujah en question. Par conséquent, BF suit le même ruling que Deep Song. Vous suivez ?

En résumé :

-sup. Deep Song, Brujah Frenzy : on peut jouer Obedience, mais pas Wake+Obedience une fois l'effet "tap" du "tap and enter combat" résolu.

-Yawp Court, Follow the Blood, Status Perfectus : on ne peut jouer Obedience, mais on peut Wake+Obedience. [LSJ 20090531]

Art de Combat



Art de Combat – version 1.6 (MAJ 12/8/10)

précédentes versions :

version 1.5 (MAJ 26/8/9)

version 1.4 (MAJ 17 mai 2009)

version 1.3 (MAJ 29 septembre 2008)

version 1.2 (MAJ 5 septembre 2007)

version 1.12 du 25/5/7 (édition du thread 1.0)

Note aux linguistes : « Art de Combat » est le nom du pouvoir privilégié des démons de Baal, en 1ère à 3ème édition d'INS/MV. C'est pour ça qu'il n'est pas question de « art du... » ni de « art of... », rien à voir avec Sun Tzu, dingue non ? le grand secret est enfin révélé.

Les contributions à cette version 1.6 proviennent des diverses mises à jour sur le site de WW, sur le forum [rec.games.trading-cards.jyhad](http://www.veknfrance.com/forum/viewforum.php?f=5) ainsi que sur le forum <http://www.veknfrance.com/forum/viewforum.php?f=5>

Il n'est pas exhaustif mais se veut plus un peu plus complet que le livret de règles, via la mention spécifique de diverses cartes. Comme d'habitude, ceci n'a pas de valeur officielle. Demandes d'ajouts sur divers cas de figure et critiques constructives bienvenues (<http://www.veknfrance.com/forum/viewtopic.php?t=16156>).

Le présent document est *a priori* à jour (post-HttB).

Le combat entre 2 minions est toujours lié à une action : il n'y a pas de combat sans action. 2 minions ayant le même contrôleur ne peuvent entrer en combat l'un contre l'autre.

On désigne par A le minion acting et par B le minion opposant.

A entre en combat avec B parce que l'action de A est bloquée, ou parce que son action consiste justement à rentrer en combat (Bum's Rush, Haven Uncovered) et n'est pas bloquée.

(edit/reversal 12/8/10) Dans certains cas, le minion acting n'est pas celui qui va entrer en combat (Siren's Lure, sup. Taunt the Caged Beast, Hidden Lurker, Coordinate Attacks, Blissful Agony, Deep Song). Pour Deep Song, son texte indique explicitement que la victime de DS est considérée comme l'acting. Pour les autres cas, on détermine l'identité du joueur ayant la priorité selon les règles de priorité / sequencing usuelles [[LSJ 20100604](http://www.veknfrance.com/forum/viewtopic.php?t=16156)]

. Rappelons la règle de priorité :

" Sequencing. If two or more players want to play a card or effect, the acting Methuselah plays first. At every stage, the acting player always has the opportunity to play the next card or effect. So after playing one effect, she may play another and another. Once she is finished, the opportunity passes to the defending Methuselah (in the cases of

directed actions and combat), then to the rest of the Methuselahs in clockwise order from the acting Methuselah. Note that if any Methuselah uses a card or effect, the acting Methuselah again gets the opportunity to play the next effect." Traduisons la librement par : "Priorité. Si au moins 2 joueurs veulent jouer une carte ou un effet, le Mathusalem acting joue en premier. A chaque étape, le joueur acting a toujours l'opportunité de jouer la prochaine carte ou effet. Ainsi, après avoir joué un effet, elle peut en jouer un autre et encore un autre. Une fois qu'il a fini, l'opportunité revient au joueur défenseur (dans le cas des actions dirigées et du combat), ensuite au reste des Mathusalem dans l'ordre des aiguilles d'une montre en partant du joueur acting. Notez que si n'importe quel joueur utilise une carte ou un effet, le joueur acting récupère de nouveau l'opportunité de jouer le prochain effet".

En gardant à l'esprit qu'on considère justement les cas semi-exotiques, la priorité revient en premier lieu au :

-joueur acting : genre pour Siren's Lure, Hidden Lurker, Coordinate Attacks. Notez que si le combat HL a lieu via une action entreprise hors tour via Madness Network, le joueur acting n'est plus le joueur dont c'est le tour : c'est celui qui agit via MN qui est acting et qui aura donc la priorité. [PM 12/8/10]

-si ce dernier n'est pas impliqué dans le combat, le joueur ciblé par l'action (on parle aussi de "défenseur" ou de joueur qui bloque, tout simplement).

Par exemple, Alain bleede, est bloqué par Blandine et joue Blissful Agony sur un vamp de Christophe. Blandine étant celle qui est ciblée par l'action (elle est "défenseur") aura la priorité dans le combat contre Christophe.

Autre exemple : Alain bleede, est bloqué par Christophe (qui a Anneke) et joue Blissful Agony sur un vamp de Blandine. Blandine est celle qui est ciblée par l'action, mais c'est Christophe qui a bloqué et est donc le "défenseur" : Christophe aura la priorité dans le combat contre Blandine. [PM 12/8/10]

-si ce dernier n'est pas non plus impliqué dans le combat, le joueur qui aura la priorité est celui qui suit l'acting dans le sens des aiguilles d'une montre. Par exemple, Alain (acting) se fait bloquer par Blandine. Alain joue Blissful Agony et Blandine se retrouve en combat contre un vamp de Christophe. Dans le nouveau combat, Blandine joue Blissful Agony sur un vamp de Daniel. Du coup, Christophe et Daniel se retrouvent en combat : ni l'un ni l'autre ne sont joueur acting, ils ne sont pas non plus ciblés par l'action et n'ont pas déclaré de tentative de block. Bref, c'est Christophe qui aura la main, puisqu'il vient avant Daniel en suivant Alain dans le sens des aiguilles d'une montre. Par exemple, s'il y a plusieurs joueurs ciblés par l'action (Taunt the Caged Beast), le joueur qui a la priorité est la proie du joueur acting (proie et pred sont ciblés, mais la proie vient après l'acting dans le sens des aiguilles d'une montre).

Plan

I/ Avant le combat

II/ Pendant le combat

II-1/ Before range

II-2/ Manoeuvres

II-3/ Après les manoeuvres, avant les strikes

II-4/ Strikes

II-4-1/ Strike declaration

II-4-2/ Strike resolution

0/ les strike : dodge

1/ Les Strike : Combat Ends (S :CE)

2/ Les 1st Strike

3/ Les Strike qu'on appellera « normal strike »

a/ Calcul des dégâts / effet non-dégât

a-i/ Calcul des dégâts

a-ii/ Effet non-dégât

a-iii/ Interaction des strikes non-dégâts et des effets de dégâts

a-iv/ Précisions sur la simultanéité de la résolution

b/ Prévention des dégâts

c/ Gestion des dégâts

II-5/ Déclaration d'additionnel

II-6/ Press

II-7/ Etape de fin de round

II-8/ Psyche!

III/ Après le combat-Post-Psyché

IV/ Divers :

IV-1/ Cartes fournissant des bonus en combat

IV-2/ Torpeur

IV-3/ La Diablerie en combat

IV-4/ Combats en série

IV-5/ Anathema

IV-6/ Groundfighting

IV-7/ Röttschreck

IV-8/ Flesh of Marble

IV-9/ Wolf Claws / Infernal Pursuit

IV-10/ Trap

IV-11/ Ce qui marche à long range

IV-12/ Theft of Vitae

V/ Exemples de combat

I/ Avant le combat

[edit 10/8/4]

Edit 5/9/4

On paye l'action :

- On paye le pool maintenant pour entrer en combat avec Moncada.
- On déplace le blood d'une Coagulated Entity non bloquée.
- On paye le blood d'un Rush sur un vampire protégé par un Changelin Ward.

Ajout 25/5/7

- On paye le pool pour un rush de Lorrie non bloqué.

Ensuite B peut jouer Obedience, Voice of Madness. Si B est Moncada, il joue Obedience après que le coût soit payé. De façon générale, on paierait le coût d'une action (ex un Bum's Rush sur un vampire avec Changelin Ward ou San Nicolas de los Servidas, ou encore un Clandestine Contract voire une Coagulated Entity) avant d'être sur le point d'entrer en combat (et donc de donner l'opportunité de jouer Obedience).

Edit 5/9/4 Un vampire sous l'effet d'un Forced Awakening qui aurait échoué de bloquer un Bum's perdrait 1 blood.

II/ Pendant le combat

On ne peut plus jouer que des cartes de combat. Exception : Legacy of Power. Pour les cartes qui s'inscrivent dans un combat, style Hidden Lurker, voir le paragraphe « Le combat est terminé-phase post-psyché ! »

II-1/ Before range

Certaines (vieilles) cartes (genre les Thoughts Betrayed de Dark Sovereign) ont comme texte « only usable before combat begins ». Il faut comprendre en fait « as combat is entered », ce qui est équivalent en tous points à « only usable before range is chosen on the 1st round ».

On fait intervenir la sequencing rule : A a priorité pour jouer toutes les cartes « before range » qu'il veut (Trap, Weather Control, Terror Frenzy, Torn Signpost, Drawing out the Beast, Carrion Crows, sup. Infernal Pursuit, Flesh of Marble), ou jouer un effet fourni par une carte en jeu (Mariel, Lady Thunder, Elyseum: the Arboretum) sans que B puisse l'interrompre (edit 27/5/7 : sauf par Direct Intervention ou effet similaire ou mention explicite, telle que Botched Move). Puis A passe la main. B peut jouer *une* carte before range ou utiliser un effet fourni par une carte en jeu.

S'il le fait, il repasse la main à A ; s'il ne le fait pas, on passe à la phase suivante des manœuvres.

Si B a joué une carte et a donc repassé la main, A déclare s'il joue des cartes : s'il le fait, il en joue autant qu'il veut. Sinon, B reprend la main, peut jouer une carte et ainsi de suite.

Quand B déclare qu'il ne joue plus rien before range, on passe à la phase de manœuvre. Si A déclare d'entrée de jeu qu'il ne joue rien avant et que B ne joue rien non plus, A ne peut plus revenir sur sa décision (une fois qu'il a vu que B ne joue rien) : on passe aux manœuvres.

Ajout 29/3/4 : s'il n'existe pas de restriction explicitement mentionnée sur la carte, on peut jouer plusieurs fois la même carte (de façon redondante, uniquement pour le besoin de cycler) : on peut jouer 2 Torn Signpost, même si cela n'aura n'augmentera pas plus la force d'un vampire qu'avec un seul Torn. Idem on peut jouer plusieurs Wolf Claws de façon redondante. Ca ne marche pas pour les manoeuvres ou press (voir plus loin). merci Ankla.

Que se passe t-il si le combat résulte d'un block et que le bloqueur joue Concealed/Sniper Rifle? Ce dernier ne peut utiliser l'effet "set range" de SR : il faut en être équipé au moment où on bloque.

Que se passe t-il si l'acting est Cailean, qui veut établir le range à close et que l'opposant veut jouer Shadow Step pour établir le range à long? C'est impossible. Quand un effet "set range" est utilisé, on ne peut en utiliser un autre. L'acting a priorité, comme toujours.

Ajout 10/8/4 Exemples supplémentaires sur les effets de "set range" :

A joue sup. Immortal Grapple. Le round d'après, B aimerait bien sauver ses miches avec Cold Aura mais ne peut pas, puisque le range est défini à close en raison d'IG.

Idem avec Squirrel Balance (en celerity), Internal Recursion (en temporis), Selective Silence etc.

Ajout 26/8/9 : le fait de définir / set range ne proscrit pas l'utilisation de cartes "only usable before range is determined". Une fois sup. Selective Silence joué, on peut encore jouer Torn Signpost. [LSJ 20090825]

II-2/ Manœuvres

A déclare s'il joue ou utilise une manœuvre pour passer à long range. S'il ne le fait pas, B peut faire de même. Puis l'autre minion peut jouer une manœuvre pour changer le range, etc. Ni A, ni B, ne peuvent jouer/utiliser de manœuvres 2 fois d'affilée (l'intérêt étant par exemple de se débarrasser de 2 Flash qui encombrant la main : c'est interdit). On rappelle que « jouer » signifie « jouer une carte de sa main », tandis que « utiliser » fait référence à l'activation d'une carte déjà en jeu (comme un .44).

Ajout 25/5/7 : on peut utiliser une manoeuvre liée à un strike (.44, Thrown Gate) même si l'opposant sera immunisé aux dégâts (Memories of Mortality, Ex Nihilo). En revanche, on ne peut utiliser une manoeuvre liée à une carte de strike jouée (Thrown Gate) si on n'a pas le droit de jouer des cartes de combat (Thoughts Betrayed).

On ne peut rien jouer d'autre durant cette phase, aux exceptions suivantes près (ajout 25/5/7):

- si une carte n'a aucune restriction explicite, elle peut être jouée : Wolf Claws, Infernal Pursuit, sup. Chiroptean Marauder, Apparition, Brother's Blood.

-idem avec l'utilisation de cartes déjà en jeu, qui n'ont pas de restrictions particulières, typiquement les piocheurs : Dreams of the Sphinx, Barrens, Fragment of the Book of Nod ou encore utiliser d'autres effets fournis par des cartes en jeu (brûler le blood pour se débarrasser d'un Disarm) .

Ajout 25/5/7 : Rappel si on utilise la manoeuvre optionnelle fournie par une arme ou un strike, on est obligé d'utiliser cette arme ou ce strike, pour le premier strike. Par défaut, seule l'utilisation d'une manoeuvre liée à une arme vous oblige à utiliser cette dernière : par exemple, vous pouvez bénéficier du strike additionnel de la Sword of Judgment même si vous n'utilisez pas cette dernière (et à l'inverse, utiliser l'additionnel n'oblige pas d'utiliser la SoJ sur cet additionnel). Les exceptions sont explicitées dans les textes des cartes, comme le Sniper Rifle par exemple, qui précise qu'en cas d'utilisation du "set range", son porteur doit striker avec au premier round (pour le 1er strike).

Ajout 12/8/10 : si vous manoeuvrez à l'aide d'un strike intégré (Thrown Gate, Aid from Bats, Slam) et que l'opposant manoeuvre également, vous ne pouvez pas jouer de manoeuvre fournie à l'aide d'un autre strike intégré. Pas de double Aid from Bats pour s'éloigner si l'opposant revient à close.

II-3 /Après les manoeuvres, avant la déclaration des strikes

Cette « phase » n'existe qu'officieusement, même si elle est souvent mentionnée car des cartes célèbres interviennent ici. C'est ici qu'on joue Immortal Grapple, Blood to Water (si le range est close : BtW peut aussi être joué pendant la déclaration des strikes, voir plus loin), Blood of Acid, King of the Mountain.

Note sur Immortal Grapple : cette carte ne peut être jouée qu'une fois par round. Ceci signifie que si elle est annulée avec Direct Intervention, on ne peut en jouer un 2ème IG. Que se passe t'il si A joue IG alors que B a utilisé la manoeuvre d'un .44, ce qui l'oblige à striker avec? Il ne peut striker qu'avec ses mains (IG), il est obligé de striker avec son gun (manoeuvre), conclusion il ne peut striker du coup pour ce premier strike. Il ne tape même pas à 1, mais il peut prévenir.

Note sur Thin Blood : il s'agit d'un effet "burn blood", qui n'inflige donc pas de dégât. Un sup. Thin Blood joué sur un vampire à 0 ou 1 blood résultera en un vampire vide (qui aura échoué à brûler 2 ou 1 blood).

on peut aussi utiliser des cartes déjà en jeu (Dreams of the Sphinx, Barrens, Fragment of the Book of Nod) ou utiliser des effets fournis par des cartes en jeu (brûler le blood pour se débarrasser d'un Disarm), ou jouer des cartes de combat qui n'ont pas de contrainte sur la phase où elles sont jouées, par exemple Wolf Claws, sup. Chiroptean Marauder, Apparition, Brother's Blood.

II-4 / Strikes

II-4-1 / Strike declaration

on déclare son strike pendant cette « phase ». Le strike par défaut est le hand strike à 1.

Qu'est ce qu'un « hand strike » ? C'est un strike qui doit remplir toutes ces conditions :

- il ne vient pas d'une arme
- ses dégâts doivent être basés sur la force
- il ne peut être ranged

Inversement, si les dégâts d'un strike ne sont pas basés sur la force, ce n'est pas un hand strike. Si le strike précise « ranged », ce n'est pas un hand strike, même si présentement on est à close range.

Sont des hand strike : Undead Strength (sauf si on frappe avec une arme), Lucky Blow (idem), Blood Fury, Blood Rage (mais pas Soul Burn), Scorpion Sting, Khabar : Honor, Dagon's Call, Scorpion's Touch (sauf avec une arme)

Ne sont pas des hand strike : Kraken's Kiss (qui est ranged), Coagulate Blood. Edit 29/3/4 (merci François V) Stutter-Step est un hand strike (qui peut être aggravé avec Wolf Claws) mais son texte a été modifié de manière à l'empêcher explicitement d'être joué sous Immortal Grapple.

on peut aussi utiliser des cartes déjà en jeu (Dreams of the Sphinx, Barrens, Fragment of the Book of Nod) ou utiliser des effets fournis par des cartes en jeu (brûler le blood pour se débarrasser d'un Disarm), jouer des cartes de combat qui n'ont pas de contrainte sur la phase où elles sont jouées (par exemple Wolf Claws, sup. Chiroptean Marauder, Apparition, Brother's Blood), ou jouer Blood to Water (edit 29/3/4 qui peut donc être joué avant ou pendant la

déclaration des strikes ; merci François V).

En fait, si on veut jouer de façon effective un modificateur de dégât, c'est le dernier appel avant embarquement pour les Wolf Claws. Notez qu'on peut jouer Wolf Claws une fois que l'opposant a déclaré son strike. C'est aussi à ce stade qu'on joue Röttschreck. Röttschreck a pour effet 1/ de se coller sur le vampire 2/ de terminer le combat 3/ de l'envoyer en torpeur 4/ d'empêcher la détap « as normal ». En dehors de Sudden Reversal, seuls les 2/ et 3/ peuvent être contrées, avec Telepathic Tracking (voir section II-7/) ou Psyche !.

C'est également à ce stade qu'on joue des munitions / ammo cards (Dragon's Breath Rounds, Manstopper Rounds). Edit 26/8/9 : On *doit* attendre que les deux strikes soient annoncés pour jouer des cartes de munitions. [LSJ 20090709]

On ne peut jouer une carte d'ammo sur le flingue de son adversaire. Ajout 17/5/9 : si une carte d'ammo (comme Dragon's Breath Rounds) est annulée via Direct Intervention, un autre DBR peut être joué [LSJ 20030509]. La raison est que la restriction sur DBR porte sur son utilisation / used et non sur le fait d'être joué / played. Un DBR annulé par DI n'est pas "used". "using" signifie ici "jouer la carte d'ammo sans qu'elle ne soit annulée par Direct / Watenda etc.". On ne peut jouer Dragon's Breath Rounds+Manstopper Rounds+Scattershot dans la foulée. La 1ère carte d'ammo jouée et non annulée est utilisée, ce qui proscrit d'en jouer d'autres. 20/12/8

Ajout 4/9/4 : c'est également ici le dernier appel avant embarquement pour taper Island of Yiaros (oui, on peut la taper before range). On peut très bien avoir le cas de figure : "A déclare hand strike, B pareil, du coup A tape l'Island of Yiaros et la baffe sera plus grosse que prévue".

Ajout 10/8/4 C'est uniquement durant cette étape que les cartes d'Aim peuvent être jouées. Pour mémoire, les cartes d'Aim furent introduites avec LotN (Target Vitals, Target Hand, Target Head, Target Leg). Comme je commence à fatiguer, on va reprendre carrément des extraits de l'excellent Burden of Competence, ça donnera en plus un petit côté cross-over.

Ces cartes d'Aim doivent être jouées immédiatement après la déclaration du strike à modifier par l'Aim. Le timing est donc légèrement différent de celui de Wolf Claws, par exemple. Lors de la déclaration des strikes, l'acting A déclare son strike (puis immédiatement après l'Aim), B fait de même (et déclarerait immédiatement après un Aim éventuel). Wolf Claws pourrait être joué avant ou après l'une ou l'autre déclaration d'un strike. [LSJ 20070905]

Un Target :X ne peut être joué sur une carte de strike qu'après l'étape de « Direct Intervention » sur la carte de strike. Si la carte de strike est annulée, on ne peut jouer de Target :X sur le strike en question. Si elle ne l'est pas et que Target :X est joué ensuite, il est trop tard pour annuler la carte de strike. [LSJ 20071011]

Si vous jouez une carte d'Aim sur votre strike, qu'elle est annulée (par ex en défaussant 2 cartes sur une Target Vitals) puis que ce strike est également annulé (Primal Instincts), vous pouvez jouer une nouvelle carte d'Aim sur votre nouveau strike (même si c'est le même strike, par exemple sur un strike obligatoire d'une arme dont vous avez utilisé la manoeuvre, car on considère malgré tout que c'est un "nouveau" strike). [LSJ 20071014]

Si vous avez précédemment utilisé une manoeuvre vous obligeant à striker (Thrown Gate, .44), c'est seulement à ce stade que vous pouvez jouer une carte d'Aim (ça veut dire aussi qu'on ne peut pas jouer une telle carte au moment où le Thrown Gate est joué). Notez que si vous êtes obligé de choisir "pas de strike", genre l'opposant est revenu à close et vous a immortalisé, vous êtes niké et ne pouvez même pas cycliser de Target Vitals dans le vent. [LSJ 20080409]

II-4-2/ Strike resolution

Ajout/edit 25/5/7 : séparation des S : CE et des Dodge, ajout d'exemples Blissful Agony, Flash Grenade, Bond with the Mountain, Wind Dance et Oubliette. Rappel sur les retainers et dégâts environnementaux.

ici on résout les strikes. C'est souvent ici que ça se complique, pour la bonne et simple raison qu'il n'existe pas d'ordre « ultime » dans lequel résoudre les différents strikes. En effet, en raisonnant de façon simpliste, on se dirait qu'on résout d'abord les 1st strike, ensuite les strikes normaux et basta. Sauf que les S :CE terminent le combat, même avant un 1st strike. On pourrait se dire : 1/ S ;CE 2/ 1st Strike 3/ Strikes normaux, mais les Dodge perturbent cette séquence, vu qu'un Dodge protège de n'importe quel strike agressif, or certains S :CE sont agressifs. La séquence 1/ Dodge 2/ S :CE 3/ 1st strike 4/ normal strike marcherait pour la plus grande partie des cas, mais certains strikes sont « non dodgeables », ce qui flanque la séquence par terre. Pour des raisons de simplicité, nous présenterons quand même cette dernière séquence, mais en gardant à l'esprit qu'elle ne suit qu'une logique de présentation et non de priorité en terme de mécanismes de jeu (vous suivez ?). Disons pour faire simple que la séquence suivante « marche », sauf pour les strikes non dodgeables.

On résout, dans l'ordre :

0/ les strike : dodge

Attention : si le strike de l'opposant est « non dodgeable » (Scorpion Sting, Vengeance of Samiel, Collapse the Arches, Earthshock, Elihu, Fata Amria, Projectile, Shadow Feint), passez directement en 1/.

les Dodge permettent d'éviter les effets sur le minion ou ses possessions non retainers d'un strike, qu'il soit normal,

first strike, S :CE etc. Ceci signifie que :

- on prend zéro dégâts d'un strike
- on ne part pas en torpeur face à un Coma/Rowan Ring/Entombment
- on ne se prend pas de Fleshcraft/Bonecraft/Putrefaction
- on perd pas son Magnum sur un Canine Horde
- on ne prend pas le dégât d'un Catatonic Fear
- on ne se détape pas grâce au Meld with the Land adverse (eh oui).
- on ne subit pas l'effet burn blood d'un sup. Oubliette.
- il n'y a pas de nouveau combat avec sup. Blissful Agony.
- on ne subit pas l'effet « tap+do not untap as normal » d'un Flash Grenade (les Dodge sont supérieurs aux S : CE de ce point de vue, voir le paragraphe suivant)
- on ne se détape pas si [vis] Bond with the Mountain est joué (en revanche, celui qui a joué BwtM se détape quand même).

En revanche, si on Dodge une sup. Thrown Sewer Lid, il y aura quand même un press, car ce dernier n'est pas considéré comme nuisible (évidemment, tout le monde n'aura pas le même avis là dessus. mais c'est comme ça). De même, dodger un sup. Wind Dance n'empêche pas l'opposant d'avoir son strike additionnel : dodge. Dodger un Strike : Combat Ends n'empêchera pas le combat de se terminer, mais empêchera les éventuels effets collatéraux des S :CE exotiques d'affecter le minion.

Par ailleurs, les Dodge ne protègent le minion que des effets du strike et n'ont aucun effet sur les dégâts environnementaux tels que Carrion Crows, Ghoul Retainer etc. Rappelez-vous que si l'opposant déclare un strike qui cible un retainer, Dodge ne pourra pas sauver ce dernier.

Que se passe t-il si précédemment vous avez déclaré d'abord un Dodge mais que l'opposant joue un Scorpion Sting sup ? Eh bien votre Dodge ne fonctionne pas. Que se passe t-il si le SS est déclaré en 1er ? Vous avez quand même le droit de déclarer le Dodge, car SS ne prend effet que lors de la strike resolution et non lors de la strike declaration.

A titre de souvenir du QCF Lyon 2007, un Dodge ne protège pas un retainer. Si vous tapez en Aid from Bats (à long range) sur un Homonculus avec 1 life et que l'opposant Dodge, l'Homonculus meurt. Si vous utiliser un Canine Horde sur l'Ivory Bow de l'opposant mais que ce dernier Dodge, l'IB n'est pas brûlé.

1/ Les Strike : Combat Ends (S :CE)

Dans le cas d'un combat ends, le combat s'arrête im-mé-dia-tement. Rendez-vous au paragraphe « Etape de fin du round ». Les S :CE « battent » les 1st strike ainsi que les dégâts environnementaux qui s'appliquent durant la strike resolution. Ils ne protègent pas le minion autrement qu'en terminant le combat avant la résolution des strikes "usuels", donc ne protègent *pas* de l'éventuel effet néfaste d'un autre combat ends (Catatonic Fear, Flash Grenade...)

Ajout 25/5/7 : certains strikes font « Combat Ends » ainsi qu'un 2ème effet : exemple Riposte, Toreador's Bane, Form of Mist sup (en étant acting), Mirror Image sup (en étant acting), Blissful Agony, Catatonic Fear, Flash Grenade, Mercy for the Weak, Mummify, Oubliette, Shadow Body. Ces effets sont résolus après la fin du combat : cela tombe sous le sens pour Blissful Agony ou les Form of Mist-like. Pour Catatonic Fear, cela implique que le dégât ne peut pas être prévenu avec des cartes de combat (vu qu'il est infligé après la fin de ce dernier). Si la fin du combat est interrompue (typiquement avec Psyche ! ou Telepathic Tracking), ce 2ème effet est perdu : on dit de façon plus imagée que Psyche ! n'ike Form of Mist, par exemple.

Pour les strikes qui font « combat ends+j'me détape », plusieurs d'entre eux ont été erratés de sorte à ce que l'effet de détape se produit *avant* la fin du combat : Majesty sup et Earth Meld sup. En fait, tous les S :CE+j'me détape sont concernés, même si leurs textes n'ont pas été changés : Meld with the Land, Bond with the Mountain [LSJ 20030717]. Cela signifie que même si sup. Telepathic Tracking ou sup. Psyche ! sont joués, l'effet de détape n'est pas perdu (vu qu'il a eu lieu avant que TT/Psyche puissent être joués)

Vu qu'un S:CE intervient avant la résolution des strikes "usuels", cela signifie qu'un Escaped Mental Patient ne brûlerait pas en raison de son spécial, par exemple (il ne brûlerait qu'après avoir résolu son propre strike, mais cette étape n'est pas atteinte).

2/ Les 1st Strike

Si avec le 1st strike vous brûlez un équipement utilisé par l'opposant pour son strike (Sengir Dagger, Rowan Ring) et que ce dernier ne frappe pas en 1st strike, alors son strike fizzlera en 3/. S'il est en 1st strike aussi, il est actif car 2 1st Strike sont résolus simultanément.

Ajout 25/5/7 : si vous avez Fatima qui cogne en 1st strike avec Sengir en Shadow Feint, ne vous excitez pas si elle a un Ghoul Retainer qui a un Assault Rifle : si l'opposant part en torpeur en raison de la Sengir, le combat sera terminé en 2/ avant que la GR ne puisse infliger ses dégâts (la GR attend l'étape 3/). Idem en remplaçant GR par les dégâts environnementaux qui prennent effet à la strike resolution, tels que Carrion Crows ou Wolf Companion : ils ne «

gagnent » pas First Strike (à l'heure actuelle, il n'y a aucune combine pour qu'ils l'aient, d'ailleurs). Ca veut dire que si un vampire à 1 blood se prend 1 hand strike à 1 aggravé en first strike et 2 d'un Carrion Crows, il part en torpeur avec 1 blood (vu qu'on n'atteint jamais la résolution des CC, qui n'aurait eu lieu qu'en 3/)

3/ Les Strike qu'on appellera « normal strike »

Les Strike qu'on appellera « normal strike » sont également résolus simultanément. Les dégâts dits « retainer-like » (Ghoul Retainer, Wolf Companion, Carrion Crows) sont également résolus à ce stade. Notez que si un vampire avec Wolf Companion tape en 1st strike, le WC attend l'étape 3/ pour infliger ses dégâts, tandis que son employeur résout son strike en 2/.

Mais que signifie au juste « résoudre un strike » ?

Edit 25/5/7 : réarrangement du texte

C'est suivre la séquence, dans l'ordre :

a/ Calcul des dégâts / effet du strike non-dégât

b/ Prévention des dégâts

c/ Gestion des dégâts

On peut être amené à suivre cette séquence plusieurs fois : par exemple, si A tape en 1st strike+dégâts environnementaux de type Carrion Crows, tandis que B tape en hand strike normal, alors on suivra la séquence :

-une première fois pour gérer le 1st strike

-une seconde fois pour gérer les CC ainsi que le hand strike.

Cela signifie que B devrait jouer 2 cartes de prevent pour prévenir tous les dégâts, par exemple. Ceci sera explicité dans l'exemple V-13/.

a/ Calcul des dégâts / effet non-dégât .

Les effets d'un strike non-dégât et le calcul des dégâts ont lieu simultanément. Les dégâts environnementaux sont également calculés durant cette étape.

a-i/ Calcul des dégâts

Pour les effets classiques du style « patate », on calcule les dégâts, tous les dégâts, qu'ils viennent d'un strike ou qu'ils soient environnementaux. Jusqu'ici, c'est des maths, on ne touche pas aux compteurs, on ne joue pas de cartes.

a-ii/ Effet non-dégât

On résout également (et simultanément avec le calcul des dégâts, voir plus loin le paragraphe a-iii : interaction des strikes non-dégâts et des effets de dégâts) les effets qui n'infligent pas de dégâts (aussi bien les effets du strike que ceux qui interviennent à la résolution du strike, tels que Darkness Within).

Si le strike n'inflige pas de dégât, c'est ici qu'on applique ses effets :

-brûler une arme pour un Destroy Equipment

-la poser sur celui qui a joué un Steal Equipment (rappelons que celui qui vole l'équipement ne pourra pas s'en servir durant le même round)

-faire défausser une carte avec Fear of the Void Below

-voler du sang avec Theft of Vitae ou l'effet "move blood" de Darkness Within

-Ajout 25/5/7, edit 26/8/9 : envoyer le vampire opposant sur le chemin de la torpeur avec Entombment/Coma/Rowan Ring (ou brûler un Mortal avec Mercy for Seth). Attention : en ce cas, l'opposant est considéré Wounded mais ne partira pas en torpeur avant que les étapes b/ et c/ soient achevées. Cela signifie que si la victime d'un Entombment doit en plus subir des dégâts environnementaux (Carrion Crows), elle doit les gérer avant de partir en torpeur (et peut donc les prévenir, par exemple). Ajout 17/5/9 : cela signifie également que la strike resolution se termine techniquement avant qu'un vampire ne soit bel et bien en torpeur. Cela n'a a priori d'importance que pour Kerrie vs Amaranth, comme on le reverra en IV-3/. [LSJ 20090411]

a-iii/ Interaction des strikes non-dégâts et des effets de dégâts

Ajout 25/5/7 : Interaction des strikes non-dégâts et des effets de dégâts :

On rappelle que les effets non-dégâts sont résolus simultanément avec le calcul des dégâts ; autrement dit, les effets non-dégâts sont pleinement résolus en a/ (à l'exception d'un strike : send to torpor), simultanément avec le calcul des dégâts (qui n'est qu'une partie de la résolution des effets de dégâts, le reste étant résolu en b/ et c/).

Exemples : si le combattant joue un Withering tandis que l'opposant colle des dégâts, on résout le withering simultanément avec le calcul des dégâts : Withering n'empêche donc pas l'opposant de coller une baffe plein pot pour ce strike. De la même façon, un Shattering Blow simple sur un Sengir est appliqué en même temps qu'on calcule les

dégâts de la Sengir, qui seront effectifs pour ce strike. Toujours de la même façon, un Coma sur un vampire qui tape à 1 ne permet pas d'éviter le 1 de l'opposant. Si un combattant strike avec un Rowan Ring et a joué précédemment Carrion Crows, on calcule les dégâts du CC en même temps qu'on envoie le vampire « en chemin pour la torpeur » (qui partira donc en torpeur en se prenant en plus les dégâts du CC, mais qui aura l'opportunité de les prévenir).

C'est aussi ici qu'intervient le vol de sang d'un Theft of Vitae ou l'effet "move blood" de Darkness within. Un effet de steal blood comme Theft of Vitae n'inflige *pas* de dégâts (et n'enverra donc pas un vampire en torpeur). Un Steal Blood cible le minion et non ses compteurs, on peut donc jouer un sup. ToV sur un vampire 0 ou 1 blood, ou sur un allié qui a 1 life.

Ajout 29/3/4 : la confusion classique sur les theft of vitae est la suivante :

si A (2 blood, capacité 2), qui est en combat avec B (2 blood), joue un Theft of Vitae tandis que B tape pour 1, que se passe t-il?

-on calcule le dégât que B fait (1), en même temps qu'on résout l'effet non-dégât du ToV. Du coup A récupère les 2 blood de B : sa capacité n'est que de 2, donc le sang en excès va à la banque. A a 2 blood, B a 0 blood, la banque +2 blood.

-on applique le dégât : si A ne prévient rien, il perd 1 blood. A la fin du combat, la situation est la suivante : A (1 blood) et B (0 blood).

Ajout 10/8/7 : précision supplémentaire sur Theft of Vitae : on peut parfaitement, à long range, cibler un retainer avec un ToV. Le vampire qui joue ToV gagnera autant de blood que le retainer aura perdu de life.

Ajout 29/3/4 : si Withering sup est joué, son effet s'applique à l'étape II-4-2-a) "calcul de dégât / résolution des effets non-dégât" (donc est posé sur l'opposing minion, son effet est immédiat, et donc le minion qui en souffre ne pourra prévenir avec une carte qui demande une discipline (à l'étape II-4-2-b). merci à Danov.

Ajout 10/8/7 : si vous utilisez une arme qui n'inflige pas de dégât (comme un Rowan Ring), il n'est guère utile de jouer un strike infligeant des dégâts (comme un Lucky Blow) en sélectionnant cette arme : il n'en résultera pas de dégât.

Ajout 28/9/8 : quelques précisions :

Steal equipment : ne peut être joué sur un équipement que vous possédez déjà [LSJ 20080911]

Steal blood : ne peut être joué sur votre propre retainer (ce doit être un retainer sur l'opposant). [LSJ 20080912]

Ajout 12/8/10 : un vampire avec X blood qui se prend au moins X+2 dégâts non prévenu, dont au moins 1 est aggravé, est censé brûler. S'il se prend bien plus de dégâts aggravés, il est également censé brûler, mais il lui suffit d'un seul Ashes to Ashes ou Reform Body pour éviter la destruction. Cet ajout est dû à une interrogation née du fonctionnement d'Ilomba, dont je vous fais grâce du détail : toujours est-il qu'on gère le tas de dégâts aggravés d'un bloc. Un vampire vide qui se prend 5 aggravés joue une seule fois RB/AtA et finit en torpeur. [PM 17/5/10]

Précisions sur la simultanéité de la résolution

Ajout 25/5/7 : précisions sur la simultanéité de la résolution

exemple du Darkness Within. A joue DW et tape à 1 (A a zéro blood après déclaration des strikes). B a 1 blood et tape à 1.

A la résolution du strike, A (dont le contrôleur est acting) doit gérer en a/ le calcul des dégâts de son strike et l'effet « move blood » de DW. Il gagne donc 1 blood, ce qui lui permettra par exemple de payer une carte de prevent en b/.

Autre cas de figure : A joue DW. A a ensuite 1 blood (çà a 1 blood après avoir payé le DW) et joue Theft of Vitae sur son opposant, qui a 1 blood. On a donc une ambiguïté. Par conséquent, le contrôleur de l'acting ordonne les événements comme il le souhaite. Il peut choisir de résoudre le ToV en 1er (auquel cas le DW ne gagne pas de blood) ou le DW (auquel cas le ToV ne vole pas de blood). C'est un des rares cas où il n'y aurait pas de simultanéité possible. Attention, ne pas confondre avec le cas de figure suivant :

A a 1 blood et 1 Anathema. B a aussi 1 blood et 1 Anathema. Tous deux jouent Theft of Vitae. Les ToV sont résolus simultanément, par conséquent A et B finissent avec 1 blood chacun, sans déclencher l'Anathema.

Ajout 29/3/4 : si sup. Eldritch Glimmer a été déclaré comme strike, la toute première chose que l'on fait est la détermination de X (et donc on brûle les X blood en tout premier lieu), quel que soit l'acting, ceci parce que la déclaration et le brûlage des X blood est effectué lors de l'étape de la résolution (et non lors de la déclaration du strike) mais cette résolution comprend également d'appliquer un effet. Bref, comme il faut bien définir et payer les X avant d'appliquer l'effet d'EG, la déclaration+paiement a priorité sur le reste.

Ajout 29/3/4 : la déclaration/paiement consistant à brûler X blood et X cartes pour Eruption of Vitae est également gérée en 1er lieu.

Si A utilise une Sengir Dagger pour coller 1 aggravé tandis que :

-B joue sup. Fast Hand : le strike de A fizzle. Si B joue sup. Blur, il ne pourra pas utiliser la SD pour ses strikes

additionnels.

-B joue inf. Fast Hand : le strike de A demeure effectif, car on calcule le dégât du strike de A (1 aggravé) en même temps qu'on résout le strike non-dégât de B (vol de la SD).

b/ Prévention des dégâts

On joue Skin of Rock, on applique l'effet de Leather Jacket ou de Flak Jacket. On ne touche pas aux compteurs. Edit+REVERSAL du 25/5/7 : depuis le [RTR du 2 décembre 2004](#), on a également le droit d'utiliser des effets qui ne sont pas de la prévention de dégât, par exemple :

-jouer Aura Reading (en before range, sous l'effet de Weather Control dans une action sous Dawn Op, dans l'espoir de piocher Skin of Night, par exemple)

-jouer sup. Infernal Pursuit

-si vous jouez une Skin of Rock et la remplacez par Wolf Claws, vous pouvez jouer WC dans l'espoir de piocher de la prévention supplémentaire (en revanche, si WC est joué à ce stade, il n'affecte pas la résolution du strike en cours)

-piocher des cartes (était autorisé avant le RTR sus-cité)

-utiliser certains effets comme brûler le blood pour un Disarm.

Edit 25/5/7 Notez que depuis début 2007 (je crois), la déclaration de prévention suit les mêmes règles de priorité et d'annonce que les cartes habituelles (avant, on ne déclarait qu'une seule fois la prévention, en commençant par l'acting qui devait enchaîner toute sa prevent avant de passer la main). Cela signifie que si l'acting ne déclare pas de prevent, mais que son opposant en déclare, l'acting récupère la main et peut décider de prévenir. En revanche, si l'acting déclare qu'il ne prévient pas et que son opposant fait de même, l'acting ne peut pas revenir sur sa décision (ils ont tous deux décliné, donc on passe à l'étape suivante).

Ajout 29/3/4 : notez qu'on ne peut prévenir des dégâts que s'il y a des dégâts à prévenir. Si vous avez 7 skin of rock en main et que vous vous prenez 1 dégât, vous ne pouvez jouer qu'une seule SoR même si cela vous arrangerait bien de vous débarrasser des autres.

Ajout 10/8/7 : certaines cartes précisent qu'elles préviennent les dégâts "d'un strike" (genre Skin of Steel). Ces cartes ne font que ça - prévenir les dégâts d'un strike, rien d'autre. De telles cartes ne peuvent être jouées pour prévenir des dégâts environnementaux (Carrion Crows, Wolf Companion, Blood of Acid), ni les dégâts collatéraux (Zip Gun, Bomb sur celui qui les utilise), vu que ces derniers sont également environnementaux.

Ajout 10/8/7 : on ne peut jouer de carte de prévention sur un strike qui n'inflige aucun dégât. On ne peut jouer de prévention sur des dégâts non prévenables (on ne peut pas les jouer du tout).

Ajout 25/5/7 : certaines cartes disent « prevent up to X damage » (Coagulated Entity, Diversion, sup. Apparition). Cette formulation équivaut maintenant (depuis le [RTR 2 décembre 2004](#)

) à « prevent X damage », ce qui signifie en clair que si on se prend 3 points de dégâts on ne peut plus utiliser 3 Diversion pour prévenir : on est obligé de prévenir 2 pour chaque Diversion jouée. Certaines cartes ont été erratées de façon à refléter ce ruling, telles que Resilience ou Undead Persistence.

En revanche, si vous ne vous prenez qu'un seul point de dégât, vous pouvez tout à fait le prévenir avec 1 Diversion ou 1 sup. Undead Persistence.

Notez pour finir que cette modif' ne change en rien Apparition, qui précise « each round » : on peut toujours jouer Apparition en before range par exemple, même s'il n'y a pas encore de dégât à prévenir.

c/ Gestion des dégâts

C'est ici qu'on brûle 1 blood par dégât non prévenu.

Ajout 29/3/4 : on gère de cette façon les dégâts *non-aggravés* en premier lieu. merci Danov et Zela.

Si les dégâts sont aggravés, le 1er point ne fait pas perdre de blood, il envoie le vampire en torpeur en même temps qu'il lui donne le statut « wounded », tandis que les suivants l'obligent à brûler 1 blood pour ne pas être brûlé. En résumé, [edit 29/3/4 ; merci Danov] il faut X+2 dégâts non prévenus, dont au moins 1 est aggravé, pour brûler un vampire qui a X blood. Avec X dégâts dont au moins 1 est aggravé, il va en torpeur avec 1 blood. Avec X+1 dégâts dont au moins 1 est aggravé, il va en torpeur vide. Avec X+2 dégâts (dont au moins 1 est aggravé) et plus, il brûle. Edit 25/5/7 (reversal) suppression du passage "c'est en fait en c/ que Flesh of Marble intervient, sauf si le vampire a subi précédemment des dégâts (en before range avec un Weather Control par exemple), auquel cas il intervient en b/." (FoM intervient en b/, après moult vérifications sur divers cas de figure. ça change pas grand-chose à la gestion de FoM au quotidien. Voir aussi les exemples sur FoM à la fin)

Ajout 17/5/9 : attention, un vampire sous Undead Persistence demeure wounded. S'il se prend des dégâts aggravés, il doit continuer à brûler 1 blood pour éviter la destruction.

Ajout 17/5/9 : rappelons qu'à ce stade, un vampire wounded est "en chemin pour la torpeur" ; il n'y sera véritablement qu'après la résolution du strike. [[LSJ 20090411](#)]

Ajout 25/5/7

Certains effets vous donnent un mix de dégâts aggravés et non aggravés. Les règles à retenir :

-les dégâts de base n'héritent pas des propriétés de dégâts additionnels. Ca veut dire que sur un Saturday Night

Special (base : 1 normal) + Dragon's Breath Rounds (additionnel : 2 aggravés), ça nous donne 1 normal + 2 aggravés.

-les dégâts additionnels héritent des propriétés de la base. Pour Basilia (base : 1 aggravé) + Lucky Blow (additionnel +1, sans préciser s'il est aggravé ou non), ça nous donne 2 aggravés. Idem Pascek (base : 1) + Sengir (strength aggravé) nous donne une base de «strength aggravé». En ajoutant le spécial Jaroslav (+2, sans préciser) et un Undead Strength sup. (additionnel : 2 damage, sans préciser), ça donne (strength+4) aggravés. Un Imbued qui cogne avec Ivory Bow (base : 1 aggravé) en Strike with Conviction (+1 damage) nous donne 2 aggravés.

Bon, c'est malheureusement pas toujours clair. Cas de Burning Wrath ([pot] Strike: make a hand strike at +1 damage, aggravated), dont la formulation diffère de Dragon's Breath Rounds (This gun inflicts +2 aggravated damage each strike for the remainder of this combat). Pour BW, tous les dégâts sont aggravés (Lazverinius colle 5 aggravés en sup. Burning Wrath et non 3 normaux+2 aggravés).

Pour finir, le RTR de 1997 dit que "des effets qui augmentent les dégâts fournis par une carte de strike affectent ces cartes, plutôt que d'affecter le minion qui strike". En clair, si vous jouez sup. Increased Strength sur Theo Bell puis Burning Wrath, IS augmente les dégâts aggravés de BW. Hm. Nul, ce ruling, vu que BW ne colle que de l'aggravé quoi qu'il arrive. Un peu d'archéologie révèle que ça avait de l'intérêt du temps où BW n'était pas du 100% aggravé, ou un truc du genre.

La gestion des dégâts se fait d'un seul bloc. Si votre Renegade Werewolf (3 life) se prend une Thrown Sewer Lid (ça peut arriver), son pote Vagabond Mystic ne pourra pas le sauver, çad on ne peut pas dire "bon bah là je crame 2 life sur le garou, ensuite le vagabond lui refile 1 life, ensuite je crame 1 life".

II-5/ Phase de « déclaration d'additionnel »

Cette « phase » est également officieuse. Mais c'est le seul moment où on peut déclarer des additionnels, exception : Quickness sup, Jacko. Vous ne pouvez pas jouer Blur en before range dans l'espoir de piocher un Flash, par exemple. On ne peut obtenir qu'une source d'additionnel. Si en revanche on vous Directe votre Blur, vous pouvez en jouer un autre.

Ajout 10/8/7 : vous pouvez gagner des additionnels même si vous ne pouvez pas striker. Un vampire sous l'effet de Lapse peut quand même jouer Blur (histoire de cycler).

Ajout 4/9/4 : le livret de règle dit : on ne peut utiliser qu'une seule carte ou effet pour gagner un/des additional strike(s) chaque round. S'il est annulé par un Direct, Blur est joué mais pas utilisé. De même, on peut faire un Lightning Reflexes en sup de zéro et jouer un Blur ensuite (question déjà posée sur Règles).

Si vous contrôlez Jacko, vous pouvez utiliser son pouvoir ou gagner un/des additionnels avec une autre source. Vous pourrez gagner un autre additionnel plus tard, après avoir résolu complètement l'additionnel. On ne peut pas jouer dans la foulée Blur et Quickness en espérant piocher qqch-Il faut d'abord résoudre complètement le Blur puis le Quickness. En revanche, vous pouvez jouer Blur, résoudre le ou les additionnels, ensuite jouer Quickness ; ou inversement jouer Quickness, résoudre l'additionnel, puis jouer Blur.

Ajout 25/5/7 : notez que vous pouvez très bien obtenir un additionnel grâce à la Sword of Judgment, même si vous ne pouvez pas striker avec cette dernière (genre sous Immortal Grapple, qui n'oblige qu'à striker avec les mains, mais qui n'empêche pas de bénéficier d'éventuels bonus d'une arme, qui ne soit pas tributaire de son strike).

Si l'acting déclare un/des additionnels, l'opposant peut faire de même. Si l'acting ne déclare rien, l'opposant peut en déclarer, auquel cas (edit 25/5/7) l'acting récupère la priorité et peut annoncer un strike additionnel (même changement de règle que celui sur la prevent, qui date de début 2007). Si l'acting ne déclare rien et que son opposant fait de même, plus personne ne peut revenir sur sa décision.

En cas d'additionnel, on reprend la procédure depuis la strike declaration-pas depuis une étape antérieure. On ne peut jouer de cartes du style « before strikes are chosen » (pas d'Immortal Grapple, ni de King of the Mountain, ni de Blood of Acid, ni même de Blood to Water [PM sept 2007]). Si l'un des deux combattants n'a pas d'additionnel, il ne peut que prévenir les dégâts pour se défendre.

II-6/ Etape de press

Dans cette « phase », on déclare les press, selon la même procédure que les manœuvres. On applique les effets qui se déclenchent pendant l'étape de press, typiquement le dégât de sup. Drawing out the Beast. On peut piocher des cartes etc. Là encore, l'acting ordonne les événements selon sa convenance. Il peut décider d'appliquer le dégât du Drawing (quelle qu'en soit la victime) avant ou après la déclaration de press. Il est important de ne pas oublier de déclarer de press, l'exemple typique étant le joueur pressé qui enchaîne Taste of Vitae (qui se joue en fin de round, cf. paragraphe ad hoc), auquel cas cela revient à dire qu'il ne veut pas presser. Qu'il le veuille ou non, il ne doit pas

sauter cette étape puisque son opposant peut avoir envie de presser.

On ne peut jouer/utiliser 2 press d'affilée qui s'annuleraient l'un l'autre, comme pour les manœuvres, sauf si l'un des press en question est environnemental, typiquement Trap (on peut jouer 2 press d'affilée si ces press ne s'annulent pas l'un l'autre). Exemples :

-Si A a joué Trap, il peut jouer un Flash pour contre-presser.

-Si précédemment il a joué Flash sup et qu'il utilise le press, il ne peut jouer de 2ème Flash pour contre-presser.

-Si A a joué 2 Trap, il peut jouer 2 Flash pour contre-presser.

-Si A a joué Trap, il ne peut jouer Flash pour presser pour continuer (histoire de cycler le Flash). Le press du Trap a priorité.

Qu'il y ait un press ou non pour continuer, on arrive la fin du round.

II-7/ Etape de « fin de round »

Cette étape arrive typiquement après celle du press, mais elle arrive en fait dès que le combat se termine, quelle qu'en soit la raison, pour la bonne et simple raison que si le combat se termine, le round se termine obligatoirement. On arrive donc à cette étape :

-après l'étape du press

-après un S :CE

-après un envoi en torpeur (en before range avec un Weather Control, pendant la strike résolution avec patate à plein ou un poke aggravé, pendant l'étape de press via le dégât du Drawing)

-après avoir résolu un Anesthetic Touch

-pendant la résolution d'une Illusions of the Kindred (qui commence par combat ends ; on pourrait jouer un Taste pour la forme avant de commencer le combat Illusoire)

C'est ici qu'on joue des Taste of Vitae, Pulled Fangs, Disarm. L'acting a de nouveau priorité, voir la partie before range.

Edit 29/3/4 : certaines cartes mentionnent les dégâts infligés (inflicted) par un vampires : Disarm, Ex Nihilo, Memories of Mortality. Les dégâts dits environnementaux ne comptent pas comme des dégâts infligés par le vampire : comme leur nom l'indique, ils sont considérés comme étant infligés par l'environnement. Les dégâts environnementaux sont par exemple Weather Control, les dégâts de retainers comme Wolf Companion, les dégâts de Carrion Crows, de sup. Drawing out the Beast, les dégâts de King of the Mountain/Blood of Acid (çad si A joue BoC et pafe à 1, le 1 qu'il se prend en raison du BoA est environnemental). Les dégâts infligés par le vampire sont typiquement ceux de son strike, qu'il provienne de ses mimines ou d'une arme (une exception typique est Twisting the Knife, dont le dégât est infligé par le vampire sans provenir d'un strike, mais avec l'impact que l'on sait sur la metagame). merci Tpoth et XPmaster.

Ajout 10/8/7 :

Certaines cartes (Disarm, Pulled Fangs) utilisent le terme "inflicted". Disarm utilise "successfully inflicted", PF n'utilise que "inflicted", mais ces cartes fonctionnent de la même façon, çad on considère que si A "inflige" (sic) plus de dégâts que son opposant (typiquement "A tape à 2 Vs B tape à 1, personne ne prévient", voire "A tape à 1 Vs B tape à 1 et A est le seul à prévenir le dégât), alors A peut jouer PF/Disarm.

Pour ce qui est de PF/Disarm, les dégâts qu'un minion a "inflicted" sont les dégâts que l'opposant subit en raison du minion (çad non environnementaux) et qui ne sont pas prévenus (ou pour lesquels l'opposant n'est pas immunisé). Insistons sur le fait que les dégâts environnementaux ne sont *pas* comptabilisés pour cette comparaison (cas si A tape à 1 et prévient le strike de l'opposant, tandis que B tape à 1 et a joué sup. Carrion Crows, alors A se prend 2 du Carrion mais peut quand même jouer Disarm). [13/6/3](#) [9/7/3](#) [14/7/3](#)

Rappelons une fois de plus que les vol de sang (steal blood) n'infligent pas de dégât : si A (2 blood) tape à 1, B (2 blood, capacité 4) joue sup. Theft of Vitae, A ne prévient rien : A passe à 0 blood en raison du ToV, B passe à 3 blood (2 blood du ToV - 1 dégât non prévenu). A a infligé 1 point de dégât, B a infligé 0 point de dégât : A peut jouer PF/Disarm.

Edit / REVERSAL du 4/9/7 : timing de sup. Telepathic Tracking

Bien, j'avais toujours cru que TT avait sa propre fenêtre de timing et visiblement je me suis trompé, mea culpa.

Manifestement, le timing de TT est identique à celui de Taste of Vitae, çad qu'il se joue en fin du round [PM août 2007]. C'est donc un REVERSAL de Cette « phase » ne concerne en fait que Telepathic Tracking (sup), qui ne peut être joué qu'à ce moment là. Il doit donc être joué après les effets de fin du round.

Notez que si A joue sup. TT, A comme B peuvent quand même jouer Taste of Vitae ; B ne pourrait jouer sup. TT à son tour. Si A tape à 1 tandis que B tape à 2, pas de prevent ni d'additionnel ni de press, puis A joue sup. TT : B peut toujours jouer Disarm. A ce stade de cette horrible révélation (héritée d'un malentendu sur la formulation de TT, qui diffère de celle de ToV), il semblerait donc que des effets comme Taste ou Disarm viennent s'insérer en plein milieu de la résolution de TT.

Si TT est joué, les effets « je continue l'action » du style sup. Form of Mist/Mirror Image sont nikés : le combat reprend et l'effet est perdu.

Ajout 31/8/7 : sup. TT nike Illusions of the Kindred (çad TT interrompt la résolution de IotK : le combat initial est prolongé et il n'y a pas de combat contre une illusion)

II-8/Le combat est terminé ? voire !

Si personne ne joue de Telepathic Tracking, le combat est bel et bien terminé-on ne peut donc plus jouer de cartes de combat. La seule exception est Psyché ! (sup), la seule carte de combat (edit 31/3/4 : avec Coordinate Attacks ; edit 28/8/7 : ou encore avec Botched Move sur Psyche/CA) qui n'est pas jouée pendant un combat. On ne peut donc jouer de Psyché ! avant un Telepathic Tracking, il faut d'abord que la « phase » « le combat est sur le point de se terminer » soit passée. Si Psyche ! est joué, un nouveau combat commence immédiatement. Ce combat est nouveau en tous points, ce qui signifie que les armes avec manœuvre intégrée fournissent de nouveau un manœuvre, les Flak Jacket permettront de nouveau de prévenir 1, etc. Dans la même veine, tous les bonus fournis par des cartes jouées dans le combat précédent sont perdus (Torn Signpost, Flesh of Marble). Notez que ce nouveau combat n'est plus « the resulting combat » mentionné sur certaines cartes. Ceci signifie que les bonus donnés par sup. Precognition ou Eyes of the Night sont perdus, qu'ils aient été utilisés ou non pendant le combat précédent. Notez également que Psyche ! « n'importe pas » les effets « je continue l'action » du style sup. Form of Mist/Mirror Image. Ajout 25/5/7 : en revanche, Psyche ! ne n'importe pas les effets de S :CE+décap, comme expliqué précédemment. Cela implique que l'opposant, s'il est en combat avec un minion acting, peut très bien jouer Obedience et doublement n'importe pas celui qui a joué Psyche !, pour ainsi dire.

III/ Le combat est terminé, phase post-psyché !

Une fois qu'on est sûr que personne ne joue de Psyché ! (ou si quelqu'un l'a joué, qu'on a refait toute la procédure pour le nouveau combat, mais que personne n'ait joué ensuite de Tracking ni de nouveau Psyché !), c'est seulement à ce moment là -pas avant- qu'on peut jouer certains Action Modifier ou Reaction post-combat. C'est à ce stade qu'on balance des Fast Reaction ou Hidden Lurker. Notez qu'on ne peut pas les enchaîner (2 FR par ex), puisque FR fait référence à un blocking minion, or le minion qui entrera en combat via Fast Reaction n'est pas blocking : par conséquent, à la fin d'un combat FR, on ne peut plus jouer de nouvel FR. On pourrait argumenter qu'on est bien « after un combat entre blocking et acting », mais c'était il y a « longtemps » : or, dans VtES, « after » signifie « immédiatement après, là maintenant tout de suite ». Notez également que FR/HL n'importe pas les effets « je continue l'action » (Form of Mist).

C'est aussi à ce stade qu'on peut jouer Cat's Guidance (inf) : attention, on ne peut le jouer avant un Hidden Lurker/Fast Reaction. Il faut attendre un éventuel combat HL/FR pour le jouer (idem Freak Drive).

EDIT/REVERSAL 31/3/4 HL n'a pas de priorité de timing par rapport à CG. C'est la règle de sequencing qui détermine qui peut être joué avant. Si l'acting veut jouer HL, l'opposant devra attendre la fin du combat induit par HL pour jouer CG. Si l'acting ne joue rien et que le reacting joue CG, l'acting peut jouer HL puisqu'il récupère la priorité.

Ajout 1/4/4 : Quelques exemples pour confirmer tout ça (j'ai grave merdé sur ce coup là...ça vient d'une mauvaise interprétation d'un article google. bref) :

A entreprend une action et est bloquée par B. Après le combat :

A peut jouer Freak Drive et ensuite B Cat's Guidance.

A peut jouer Freak Drive et ensuite C Fast Reaction.

B peut jouer Cats Guidance et ensuite C Fast Reaction.

A peut jouer Freak Drive et ensuite D Hidden Lurker.

En bref, il n'y a pas de priorité particulière pour les effets post-combat, si ce n'est que Psyche! et Coordinate Attacks interviennent en 1er, vu qu'il s'agit de cartes de combat. Mais les action modifier/reaction ne suivent que les règles de priorité classiques, sans préférence pour tel action modifier ou telle reaction.

Si le combat s'est terminé par un sup. Form of Mist/Mirror Image, on peut jouer Cat's Guidance.

Que se passe t-il si au 1er combat (résultant d'un block), B a bénéficié d'un sup. Spirit's Touch, puis A joue sup. Form of Mist, mais B joue Wake et bloque de nouveau? Il bénéficie de nouveau de la manœuvre de ST, car il a de nouveau bloqué-même si ST mentionne le block au singulier (ceci parce qu'en général, un block n'entraîne qu'un block-combat et pas une tripotée). Ne pas confondre avec un 2ème combat issu d'un Psyche! qui lui n'est pas un block-combat (même si les combattants sont les mêmes). [LSJ 20030124]

IV/ Divers

IV-1/ Cartes fournissant des bonus en combat

Une manœuvre fournie par une Reaction Card ou Action Modifier, ex Spirit's Touch peut être utilisée à n'importe quel round du combat.

Une manœuvre fournie par une carte de combat n'est utilisable que pendant le round en cours (Flash), sauf mention contraire. Idem pour la prévention (Unflinching Persistence).

IV-2/ La torpeur

Quand un vampire devient wounded, via des dégâts aggravés ou un strike style Coma/Entombment/Rowan Ring, il part en torpeur. Mais en chemin sur la torpeur, il peut se passer des trucs, exemple :

-Undead Persistence, Amaranth, Decapitate. Dans le cas où l'un aimerait jouer UP tandis que l'autre voudrait jouer Amaranth, l'acting a priorité, comme toujours. Ajout 17/5/9 : de même, une fois que l'opposant d'un vampire acting devient wounded, l'acting a priorité pour jouer Hell-for-Leather avant que son adversaire ne puisse jouer Undead Persistence. Ce dernier pourrait jouer UP après que HfL soit résolu. Si l'acting décline de jouer HfL puis que UP est joué, HfL ne peut plus être joué : ni juste après UP (puisque UP maintient le vampire ready), ni à la fin du combat (puisque UP n'envoie le vampire en torpeur qu'après la fin du combat). [LSJ 20090201]
Si rien de tout ça n'arrive, le contrôleur du vampire perd le pool d'un Fame : mais une fois le Fame activé, le vampire est bel et bien en torpeur, il est donc trop tard pour Amaranth (choisir entre fromage ou dessert).

IV-3/ La Diablerie en combat

Typiquement Amaranth et euh...Amaranth. Et pis Liquefy the Mortal Coil pour ceux qui insistent.

La diablerie est une zone de rulings flous et dangereux pour la santé mentale. A consommer avec modération.

Ajout 17/5/9 : Amaranth peut être joué sur un vampire "Wounded". On vient de voir que "wounded" signifie "not ready", ce qui équivaut à "going to torpor" / "en chemin pour la torpeur". On peut donc jouer Hell-for-Leather puis Amaranth, ou l'inverse. [LSJ 20090106]. Globalement, l'idée (semble t-il) est qu'un vampire peut être "not ready" alors que le combat n'est pas terminé (s'il l'était, on ne pourrait plus jouer de carte de combat). La confusion vient sans doute du fait qu'on considère habituellement les vampires "non ready" comme "en torpeur".

Ajout 17/5/9 : si le vampire part en torpeur en raison de l'effet d'un strike, Amaranth est joué après la résolution du strike. Cela implique notamment qu'un Kerrie utilisé durant cette même strike resolution serait hors jeu, à ce stade. [LSJ 20090411]

(edit 17/5/9) On résout **dans l'ordre** : [LSJ 20090201]

0/ On joue Reform Body ou sup. Crimson Fury, auquel cas il n'y pas de diablerie.

1/ On prend le blood sur la victime.

2/ Si on le souhaite, on prend tout ou partie de son équipement. Cela n'inclut pas un Kerrie utilisé par l'opposant, qui est hors jeu après la résolution du strike. La petite nouveauté de 2009 est qu'Amaranth est joué après cette résolution, puisqu'on regarde quels sont les vampires qui partent en torpeur après la résolution du strike. [LSJ 20090411]

3/ On brûle la victime et tout ce qu'il reste dessus (cartes, compteurs). Si la victime est une Illusion of the Kindred, elle ne pourra pas être retirée de la partie. [LSJ 20040331]

4/ On va, si on le souhaite chercher une carte de discipline si la victime est plus âgée.

5/ C'est ici que les éventuels trophées sont attribués, aussi, si la victime est Red List.

A propos des Trophées : si plusieurs joueurs peuvent offrir un Trophy à un vampire, l'acting a priorité, puis sa proie, etc. Si un joueur offre un Trophy, la priorité revient à l'acting.

On ne peut absolument rien faire d'autre entre 1/ et 4/, même pas taper un Barrens, même pas se lever pour aller pisser.

6/ On applique divers effets :

-choisir le nouveau contrôleur de Charnas, s'il était sur la victime

-gagner les voix d'une Political Struggle sur la victime

-jouer inf. Soul Stealing

-jouer Ritual of the Bitter Rose

Ajout 25/5/7

-l'opposant d'une Nakova Amaranthée se prend les bananes non prévenables

-jouer Draught of the Soul

-Aziz sous Tajdid obtient son compteur status

-jouer sup. Predator's Transformation

-activer le dégât de Sandra White

-activer une soul gem (un renfort pourrait donc affecter la blood hunt ultérieure)

-activer le dégât de Tension in the Ranks

Notez que si les dégâts de Sandra White/Tension/etc. tuent le contrôleur de la victime, on mènera malgré tout le référendum décrit en 7/ et ce, même si Last Stand est en jeu. REVERSAL 28/9/8: retrait de "-jouer Taste of Vitae" dans l'étape 6/

Tout ceci ne peut être fait qu'en 6/, pas avant ni après : on doit suivre ces étapes dans l'ordre.

On peut cette fois se remettre sereinement à piocher via un Barrens.

7/ Une blood hunt est automatiquement appelée, seulement à ce stade. Referendum standard sauf qu'on ne peut jouer ni action modifier ni reaction card, ni utiliser des effets donnant des votes pendant une « political action » (même si la diablerie a eu lieu après avoir bloqué un Kine). Edit 29/3/4 : cette restriction ne concerne pas la possibilité de brûler une carte d'action politique, qui demeure valable quel que soit le référendum. Bien sûr, comme il n'y a pas de combat sans action et que la diablerie a eu lieu pendant le combat, ça peut paraître zarb de ne pas

pouvoir jouer un Bewitching, mais c'est comme ça. Quelques effets peuvent être utilisés, comme Ventrue Headquarters, Powerbase :Madrid, Michal Luther (liste non exhaustive)

Ajout 4/9/4 : Ebony Fox Hunt et Gangrel Conspiracy ne sont jouables que si le référendum réussit, çad sont jouables quand le diaboliste est sur le point de brûler ; on ne peut en revanche les jouer "pour cycler" lorsqu'on sait que personne ne votera pour brûler le diaboliste. Concernant Absolution of the Diabolist, son timing ne prête pas à confusion (cf. son texte en ligne).

Ajout 10/8/7 : certains vampires ont un pouvoir leur permettant d'influencer le résultat d'un référendum (par ex. annuler une voix pour Quentin, gagner une voix avec Tyler). Pour savoir si ce pouvoir s'applique ou non au referendum d'une blood hunt, il suffit de vérifier si le pouvoir stipule "during a political action". Si c'est le cas, le pouvoir ne s'applique pas, la blood hunt n'étant pas considérée comme "faisant partie" de l'action proprement dite : en effet, même si la diablerie résulte d'une Amaranth lors du combat provoqué par un Parity Shift qui a été bloqué (une action politique, donc), la diablerie constitue une sorte d'évènement "isolé". Bref, cherchez pas la petite bête : s'il y a marqué "during a political action" (Quentin, Stefano Giovanni, Mustafa, the Heir, Aren Priest of Eshu, Amaravati, Khay'Tall, Alvaro Scion of Angelica, Gravitnir, Genevieve), le pouvoir ne s'applique pas. Dans le cas contraire, il s'applique sous réserve qu'il ne concerne pas un referendum appelé par un joueur ou un vampire (car personne n'appelle une blood hunt, elle est automatiquement appelée - dans d'anciens temps, un joueur pouvait l'appeler, je crois). Donc les pouvoirs de Harmut, Terrifisto ne s'appliqueraient pas. Ceux de Bela Kardova, Ellison Humboldt, Orlando, Gratiano, Joseph O'Grady, Sayshila, Sundown, Michael Luther, Maman Boumba s'appliqueraient. Utilisez le même raisonnement pour les effets de cartes de library.

8/ -jouer Taste of Vitae. C'est un REVERSAL 28/9/8 consistant à ajouter "-jouer Taste of Vitae" dans cette nouvelle étape 8/ (la raison étant que Taste of Vitae n'est pas lié au "brûlage" du vampire (tandis que le reste, décrit en 6/, l'est) [LSJ 20080527]

IV-4/ Combats en série et maux de têtes

Si un effet « programme » un nouveau combat pour plus tard : Siren's Lure, Illusions of the Kindred, Blissful Agony, alors on ne peut déclencher un effet qui justement amorce un nouveau combat. En bref, les combats à la chaîne sont interdits.

Exemple : Siren's Lure a été joué. Un 2ème bloqueur est déclaré. L'acting ne peut jouer de 2ème SL avec un autre vampire, car cela programmerait 2 combats, ce qui est interdit par décret officiel.

Exemple : Siren's Lure a été joué. Un 2ème bloqueur est déclaré, qui est Salubri Antitribu. Il y a combat entre la Daughter et le !Salubri. Ce dernier ne peut jouer Blissful Agony, car il y a déjà un combat en attente.

Exemple : Siren's Lure a été joué. Un 2ème bloqueur est déclaré. Combat entre Daughter et bloqueur. A la fin du combat, le bloquer (ni la Daughter) ne peuvent jouer Psyche ! ni Fast Reaction ni Hidden Lurker, car il y a déjà un combat en attente.

Exemple : Illusions of the Kindred est joué. IotK termine le combat puis met en place un nouveau combat. On peut interrompre la fin du combat avec Telepathic Tracking (qui ne fait que prolonger le 1er combat), qui du coup n'interrompt pas le combat avec l'illusion. On ne peut l'interrompre avec Psyche ! qui lui mettrait en place un nouveau combat, ce qui est interdit. Idem pas d'interruption possible avec Fast Reaction, Hidden Lurker.

Exemple : Blissful Agony est joué. On peut interrompre la fin du combat avec Telepathic Tracking (qui ne fait que prolonger le 1er combat), qui du coup n'interrompt pas le combat programmé par BA. On ne peut l'interrompre avec Psyche ! qui lui mettrait en place un nouveau combat, ce qui est interdit.

Ajout 17/5/9 : Le combat programmé par Siren's Lure semble légèrement différent des autres types de combats programmés, en ce sens que le combat de SL démarre une fois l'action résolue. Cela voudrait dire que si SL est joué, on pourrait effectivement jouer sup. Psyche ! après le block-combat habituel, tandis que le combat induit par SL se déroulerait à la toute fin de l'action. Ce point de règle est sur la RT pour review, un flou persiste donc quand au ruling à utiliser pour le moment – c'est pourquoi le texte de la version 1.3 de AdC demeure dans l'état, en attendant d'en savoir plus. [LSJ 20090324]

IV-5/ Rappels sur Anathema

Il faut une réduction de blood pour déclencher Anathema. Entrer en combat avec un vampire vide et une Anathema ne servira à rien, même si on l'envoie en torpeur.

Si un vampire avec X blood subit [edit 29/3/4 ; merci Aymeric] X+2 dégâts aggravés non prévenus, il brûle sans déclencher Anathema. "déclencher" signifie "faire brûler le vampire via Anathema, avec gain de pool pour le contrôleur de l'opposant".

Si un vampire avec Anathema est diabolisé via Amaranth, il brûle sans déclencher Anathema.

Si plusieurs Anathemas sont posées sur le même vampire et que l'une d'entre elles est déclenchée, les autres brûlent sans effet.

Ajout 29/3/4 Si un vampire avec Anathema et 1 blood fait une action, est bloqué et joue sup. FoM, il ne déclenche pas l'Anathema. Il perd en effet son dernier blood *après* que le combat soit fini. Psyche sup! ou sup. Telepathic Tracking doivent être joués *avant* que l'acting ne brûle son blood. Fast Reaction peut être joué avant *ou* après que le blood soit brûlé.

Ajout 4/9/4 : si un vampire avec 1 blood et 1 Anathema est en combat, strike avec Theft of Vitae (inf) et que son opposant (avec 1 blood) fait de même, l'Anathema ne se déclenche pas.

IV-6/ Groundfighting

Edit 25/5/7 : retrait de l'outrageux 'art of' et correction de grounfighting en groundfighting. Non mais.

Kindred Most Wanted nous a fourni une nouvelle carte dont on peut gloser à loisir sur la signification du texte et son domaine d'application :

Groundfighting
combat

Requires a ready anarch. Do not replace until after combat.

Maneuver or press or burn 1 blood to cancel a combat card played by the opposing minion that would restrict this anarch's choice of strikes this round as it is played.

Qu'est ce qu'une carte "that would restrict this anarch's choice of strikes this round", hein ?

Immortal Grapple et Thoughts Betrayed rentrent évidemment dans cette catégorie.

Ce n'est pas le cas de Lapse en sup, qui ne restreint pas le choix de strikes, mais retire purement et simplement l'opportunité de faire ce choix. Finaud, hein ?

Plus tordu, Groundfighting peut annuler un Drawing ou un Terror Frenzy joué par l'adversaire seulement si l'anarch possède une arme.

Enfin, il faut savoir que GF n'annule pas les strikes non dodgeables (Scorpion Sting, Earthshock) car ceux-ci n'empêchent pas l'opposing minion de jouer un dodge - qui n'aura pas d'effet.

IV-7/ Röttschreck

Ajout 25/5/7 : Röttschreck

Commençons par les bases : c'est une master out-of-turn, donc vous ne pouvez la jouer que pendant le tour de quelqu'un d'autre. Ca peut être pendant une de vos actions sous Madness Network, vu que ce n'est pas votre tour. Ca peut être pendant un combat qui n'implique aucun de vos minions, sous réserve que ce ne soit pas votre tour.

La condition pour jouer la carte sur un gus, par exemple Smudge, est la suivante :

Son adversaire tente de lui infliger au moins un dégât aggravé au moyen d'un strike, même si le/les dégâts ne seraient pas infligé(s) avec succès.

Relisez bien calmement. Ensuite, quelques précisions :

-Ca veut dire que l'adversaire en question doit avoir au moins 1 strength s'il utilise Wolf Claws ; ou doit avoir une arme (par exemple) qui inflige effectivement des dégâts aggravés, comme un Saturday Night+Dragon's Breath Rounds. Si l'adversaire a une strength de 0 (Song of Serenity, Disarm...), Röttschreck ne peut être joué. Si le flingue voit ses dégâts réduits à 0 par Darkling Trickery, Röttschreck ne peut être joué.

-En revanche, on peut jouer Röttschreck même si le vampire est censé être immunisé aux dégâts (Ex Nihilo) ou les prévenir (Flak Jacket).

-Il faut donc être impérativement à l'étape « II-4-1/ Strike declaration ». On ne peut (plus) jouer Röttschreck en fin de round (genre Pulled Fangs dans une action en Dawn Operation), ni en before range (genre le pouvoir de Mariel dans une action en Dawn Op) etc. A noter que Röttschreck et Darkling Trickery ont la même fenêtre de timing, par conséquent l'acting a priorité pour jouer l'un ou l'autre en premier. Par ailleurs, l'acting a également priorité pour annuler son strike (avec Primal Instinct) avant que Röttschreck puisse être joué.

-seul un strike qui va bien permet de jouer Röttschreck : on ne prend pas en compte des dégâts aggravés environnementaux (comme Blood of Acid, un Wolf Companion ou un Carrion Crows dans une action sous Dawn Op etc.)

-peu importe ce que la victime ait déclaré comme strike (Dodge, S :CE etc.), du moment que la condition ci-dessus est remplie.

Si Röttschreck est joué, rappelons qu'elle peut être annulée :

-par un Sudden ou Wash (si le Wash cible une OOT proie/pred)

-par une carte de Reflex comme Unseen Hibernation, Whistling Up the Beast, les 3 Devil-Channel, Fae Contortion, Invoking the Beast, Predator's Communion/Mastery/Transformation.

Une fois que Röttschreck est joué (et non annulé), la carte produit 3 effets, à résoudre dans l'ordre et toujours durant l'étape II-4-1/, donc avant de résoudre les strikes, quels qu'ils soient :

1/ Elle est mise en jeu, sur sa victime.

2/ Ensuite, le combat s'arrête.

3/ Ensuite, la victime de Röttschreck est tapée et envoyée en torpeur.

Enfin, une fois en jeu, Röttschreck produit un effet indépendant de 2/ et de 3/ : la victime ne pourra pas se détaper « as normal » pendant sa prochaine untap, qui signera également l'envoi de Röttschreck à la défausse.

Quelques remarques et précisions s'imposent :

- Notez que la formulation « combat ends » n'est pas due à un strike, mais à Röttschreck, point barre. On peut jouer Röttschreck même sous Immortal Grapple (qui « empêche » un Strike : Combat Ends) ou avec un Dog Pack. Il n'y a pas de gain de blood avec Creep Show.
- on n'arrive pas à la résolution des strikes, ce qui signifie qu'un flingue ne brûle pas, même si Dragon's Breath Rounds a été joué. Idem un Escaped Mental Patient ne brûle pas.
- Une fois Röttschreck joué, la séquence des effets peut être interrompue à partir de 2/, par Telepathic Tracking, Psyche !, Fast Reaction, rien d'autre. (c'est sûr ?). Quoi qu'il arrive, l'effet 1/ (et ses conséquences, voir plus haut) est maintenu. En revanche, une interruption en 2/ du « combat ends » signifie que l'effet 3/ n'aura pas lieu. A noter que même si le combat se prolonge ou qu'un nouveau combat démarre, la résolution des strikes n'a pas eu lieu, donc un flingue+DBR ne brûle toujours pas, idem Escaped Mental Patient.
- L'effet « do not untap » as normal signifie que la victime ne se dégage pas comme le font habituellement toutes les cartes, mais cela ne l'empêche pas de se détaper via une autre combine (Derange, Fidai, Infernal)
- L'effet « va en torpeur » se produit en 3/ donc *après* que le combat soit terminé (en 2/). Conséquences : pas d'Amaranth, ni de Decapitate, ni d'Undead Persistence après/pendant Röttschreck.
- on peut jouer Röttschreck sur un vampire immunisé aux cartes de Frenzy. La partie « combat ends » étant environnementale et ne rentrant pas dans le cadre de l'immunité du vampire, elle sera effective.

IV-8/ Flesh of Marble

Ajout 25/5/7 : Flesh of Marble

Name: Flesh of Marble

[Jyhad:R2, VTES:R, Anarchs:C/PG, KMW:PG3]

Cardtype: Combat

Discipline: Protean

Only usable before range is chosen.

[pro] For the duration of the combat, when this vampire suffers a point of damage (that he or she does not prevent) in a given round, any additional damage inflicted on this vampire in the same round is automatically prevented.

Aggravated damage cannot be prevented in this way.

[PRO] As above, but aggravated damage is prevented in this way as well.

Artist: Pete Venters

FoM est joué en before range, pas de souci. Dès lors qu'on ne prévient pas un point de dégât (que ce soit en before range, pendant la résolution des strikes, pendant l'étape de press...), FoM déclenche un effet de prévention qui persiste jusqu'à la fin du round. FoM se déclenche quand le vampire « suffers » un point de dégât, « souffrir » signifiant ici « ne pas prévenir, mais avant de perdre du blood ou de partir en torpeur ». Le 1er point important est que FoM n'est pas une prévention « classique » : encore une fois, l'effet de FoM n'intervient qu'à partir du moment où les dégâts ne sont *pas* prévenus. Le 2ème point important est que FoM se souvient si un dégât n'a pas été prévenu et s'en souviendra jusqu'à la fin du round. Avec sup. FoM, si vous vous prenez un mix de dégât aggravés et non aggravés non prévenus, vous pouvez choisir quel est le dégât non prévenu qui déclenche le FoM (au hasard, un des non aggravés).

Exemple : A (sous FoM) se prend un strike à 5 (Torn+Undead). Revoyons la scène au ralenti.

D'abord, durant l'étape a/ « calcul des dégâts » du II-4-2/, A calcule ses dégâts, sans rien faire d'autre, sans toucher ses compteurs. Ca fait 5 dégâts.

En b/ « prévention des dégâts », A joue une Skin of Rock, toujours sans toucher à ses compteurs. Il reste donc 3 dégâts non prévenus, dont A « souffre ». Le 1er dégât non prévenu dont A « souffre » déclenche immédiatement l'effet de FoM, qui prévient les 2 autres dégâts non prévenus.

En c// « gestion des dégâts », A brûle 1 blood pour guérir le seul dégât non prévenu (celui dont il « souffrait » et qui a déclenché FoM).

Exemple : A (sous FoM) se prend un strike à 1 (une baffe) et 2 d'un Carrion Crows.

En II-4-2/ a/, on calcule 3 dégâts (1 d'un strike, 2 environnementaux)

En b/, A joue une Indomitability. A est un étourdi et annonce qu'il prévient ainsi 1 des 2 dégâts des Carrions, alors qu'il sait que B peut jouer Disarm. Mais il est tard et le contrôleur de A a mal dormi. Il rattrape le tire (orthographe volontaire) en annonçant que A « souffre » du 2ème dégât du Carrion. A ce stade, l'effet de FoM se déclenche et prévient le dégât restant (çad le dégât du hand strike à 1).

En c/ , il reste 1 dégât non prévenu à gérer. A brûle 1 blood pour guérir le dégât restant du Carrion, celui dont il « souffrait » : B ne pourra donc pas jouer Disarm.

Exemple : A (sous FoM inf.) se prend un strike à 1 aggravé et 1 d'un Wolf Companion.

En II-4-2/ a/, on calcule 2 dégâts (1 aggravé d'un strike et 1 normal, environnemental)

En b/ A décide de ne pas jouer de carte de prevent. Il peut décider de "souffrir" du dégât environnemental ou du

dégât aggravé, ce qui déclencherait l'effet de FoM quoi qu'il arrive. S'il souffre du dégât environnemental, cela ne servirait pas à grand-chose, vu que inf. FoM ne peut prévenir l'aggravé. Il décide donc de "souffrir" du dégât aggravé, du coup FoM se déclenche et prévient le dégât environnemental.

En c/, A gère le dégât aggravé qui l'envoie en torpeur.

Si A avait décidé de "souffrir" du dégât environnemental, FoM se serait déclenché mais n'aurait pu prévenir l'aggravé, donc A serait parti en torpeur après avoir brûlé 1 blood.

Exemple : A (sous FoM), joue Zip Gun et strike avec. Son opposant tape en hand strike.

En II-4-2/ a/, on calcule 2 dégâts (1 normal du hand strike adversaire et 1 normal, environnemental et collatéral du Zip Gun)

En b/ A décide de ne pas jouer de carte de prevent. Il annonce qu'il « souffre » du dégât collatéral du ZG, ce qui déclenche l'effet de FoM. Le dégât du hand strike est prévenu par FoM.

En c/, A gère son dégât. A brûle 1 blood pour guérir le dégât collatéral du ZG ; il pourrait jouer Disarm à la fin du round, par exemple (si B ne prévient rien, qu'il n'y a pas d'additionnels etc.).

Exemple : A (sous FoM), joue Weather Control inf. Ceci déclenche automatiquement l'étape décrite en II-4-2/ b/ « prévention des dégâts », qui pour le coup devient une micro-étape puisque c'est un dégât non prévenable. Cela dit, cela implique que A « souffre » du dégât de WC, ce qui déclenche l'effet de FoM. Nous passons ensuite en c/ « gestion des dégâts » : A brûle 1 blood pour se guérir. Ensuite A se prend un strike à 9 (3 sup. Increased Strength, 1 sup Undead Strength), 2 d'un Carrion Crows, 1 d'un Murder of Crows.

En II-4-2/ a/, A calcule ses 12 dégâts (9 d'un strike, 3 environnementaux). En b/, il ne joue ni utilise aucun effet de prévention classique. FoM intervient à ce stade et prévient automatiquement les 12 dégâts. En c/, il gère ses dégâts avec célérité puisqu'il n'y a plus de dégât à gérer, aussi il conserve son blood.

Exemple : A (sous FoM), se prend un Blood Rage inf. A strike à 0 car il est victime d'un Song of Serenity. A ne prévient rien (ce qui déclenche FoM), donc brûle 1 blood. En fin de round, B joue Pulled Fangs : à ce stade, l'effet de prévention de FoM intervient et prévient le dégât du PF.

Exemple : A a Ex Nihilo et sup. FoM, se prend 2 normaux + 2 aggravés. Il décide de ne prévenir aucun des dégâts. Il est immunisé aux dégâts normaux, mais on considère quand même qu'il en « souffre », donc déclenche l'effet de FoM, qui prévient le reste des dégâts (1 normal et 2 aggravés). Il ne perd donc pas de blood et ne part pas non plus en torpeur.

Exemple : A joue inf. FoM et inf. Adaptability. B joue inf. Burning Wrath. B tente de coller 2 dégâts aggravés, mais A peut les traiter comme des dégâts normaux via Adaptability : par conséquent, en a/ il décide qu'il « souffre » d'un dégât « aggravé, mais traité comme normal », ce qui déclenche l'effet de FoM qui prévient le 2ème. En c/, il brûle 1 blood pour guérir le dégât aggravé (mais traité comme normal) dont il « souffrait »..

IV-9/ Wolf Claws / Infernal Pursuit

Name: Wolf Claws

[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C]

Cardtype: Combat

Cost: 1 blood

Discipline: Protean

[pro] For the remainder of the round, this vampire's hand damage is aggravated.

[PRO] Press.

Artist: Ron Spencer; Pete Venters

Name: Infernal Pursuit

[Jyhad:U2, VTES:U, CE:U/PB, LoB:PO]

Cardtype: Combat

Discipline: Celerity

[cel] Press.

[CEL] For the remainder of the combat, each time you replace a card (including when you draw to replace this card), draw an additional card and discard down to your hand size.

Artist: Ron Spencer

Ces cartes peuvent être jouées n'importe quand : en before range, pendant l'étape de manoeuvres, avant/après la déclaration des strikes, pendant/après la résolution des strikes, pendant l'étape de press, pendant l'étape de fin de round etc. Rappelons que si WC est joué après déclaration d'un hand strike mais avant sa résolution, les dégâts du hand strike seront aggravés. Si WC est joué pendant la résolution (genre vous jouez Skin of Steel et remplacez par WC), les dégâts de ce hand strike ne sont pas aggravés (vu qu'on est déjà en train de résoudre le strike), mais les dégâts d'éventuels hand strikes additionnels seront aggravés.

Y'a sûrement d'autres cartes jouables n'importe quand, mais j'ai la flemme de chercher.

IV-10/ Trap

Name: Trap

[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PB2, FN:PR, CE:PB/PTo/PTr3, Anarchs:PAG2, LoB:PO3, Third:C]

Cardtype: Combat

Only usable before range is determined on the first round of combat.

During the press step, if any Methuselah has played a card earlier in the current round or during the two previous rounds, the Trap automatically provides a press to continue (either combatant can press to end).

Artist: Peter Kim; Jeff Rebner

Minion A (acting) joue "Trap" dans le Round n°1

.....

Plus personne ne va jouer de cartes de combat et personne ne va en torpeur pendant ce combat

.....

Q : Le combat s'arrête au Round n°3 ou au Round n°4 ?

R : au round 4. Le truc, c'est que la carte de Trap elle-même compte comme une carte jouée. Explication détaillée :

Round 1 : qqn a joué trap plus tôt dans le round, donc press

Round 2 : qqn a joué trap au round précédent, donc press

Round 3 : qqn a joué trap dans un des deux rounds précédent donc press

Round 4 : personne n'a rien joué ce round ci ni pdt les 2 round précédents, donc finito.

Une autre question récurrente est "puis-je jouer un Press pour arrêter le combat alors que c'est moi qui ai joué Trap" ?

La réponse est oui. A vrai dire, les deux combattants peuvent presser pour arrêter (avec priorité à l'acting). La précision entre parenthèses "(either combatant can press to end)", c'est pour éviter que les gens se posent la question "est-ce que celui qui joue Trap a le droit de presser pour arrêter le combat, sachant qu'on ne peut jouer/utiliser 2 press d'affilée?". Si on considérait que le press du Trap provenait de celui qui l'a joué, ce dernier ne pourrait presser pour arrêter. Mais le press du Trap est environnemental, donc celui qui l'a joué peut presser pour arrêter, d'où la phrase entre parenthèses.

Notez que le press fourni par le Trap intervient automatiquement et prioritairement à l'étape de press, sans que vous ayez la possibilité de jouer vous-même un press pour continuer, histoire de cycler votre main. Si vous avez joué Trap, vous ne pouvez pas jouer de "press to continue" par défaut : il faudrait que l'opposant joue/utilise un "press to end" pour que vous puissiez jouer/utiliser un nouveau "press to continue".

Enfin, Trap ne fait "que" fournir un press, rien d'autre. Trap ne nique pas les multitudes d'effets disponibles pour arrêter un combat (comme un Majesty).

IV-11/ Ce qui marche à long range

Pour ce qui est des strikes, il faut qu'il mentionne "XR" (où X est un chiffre, comme 2R pour un .44 Magnum) ou "ranged" (Theft of Vitae, Canine Horde) pour qu'il soit effectif à long range. Rappelons qu'un tel strike est aussi effectif à close range, sauf mention contraire (Mark V).

Si ce n'est pas le cas, on peut quand même jouer le strike, sauf mention contraire, simplement le strike n'aura aucun effet lors de la résolution. Par exemple, on peut jouer sup. Entombment à long range, mais l'opposant n'ira pas en torpeur ; idem avec Rowan Ring, Undead Strength etc. Dans la même veine, les dégâts de Carrion Crows s'appliquent à long range, mais pas celui de inf. Thoughts Betrayed. L'effet "move blood" de Darkness Within ne s'applique pas à long range ; un strike comme Blood Fury ne peut tout simplement pas être joué du tout à long, vu que son texte le stipule ainsi.

Les Dodge et les Strike:Combat Ends sont effectifs à long range, qu'ils soient de "simples" Dodge/S:CE ou qu'ils génèrent des effets exotiques supplémentaires, tels que les S:CE agressifs. Par exemple, sup. Oubliette fera perdre 1 blood/life après le combat, même si le range est long. Le dégât de sup. Catatonic Fear ne s'applique pas à long range car le texte de CF le précise. Un sup. Wind Dance fournira un additional Strike:Dodge même à long range. Un inf. Meld With the Land détapera l'opposant, que le range soit close ou long. Un sup. Stutter-Step ne peut être joué qu'à close, en raison de son texte.

Ajout 26/8/9 : Bestial Vengeance (Only usable before range is determined. Choose a retainer on this Laibon. This combat, this Laibon is immune to frenzy cards and the opposing minion takes 1 damage during strike resolution if the retainer is ready. A vampire can play only one Bestial Vengeance each combat.) fonctionne indépendamment du range, comme Darkling Trickery (Only usable when the opposing minion attempts to strike with a weapon that does ranged damage. The damage from that weapon is reduced to 0. The opposing minion takes 1 additional damage during strike resolution.). [LSJ 20090610]

IV-12/ Theft of Vitae

Une récap' ici de ce qui a été dit plus haut (voire plus bas) sur ToV.

Name: Theft of Vitae

[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, CE:C/PTTr5, BH:PTTr5, KMW:PB6, Third:C/PTTr6]

Cardtype: Combat

Discipline: Thaumaturgy

[tha] Strike: ranged. Steal 1 blood.

[THA] Strike: ranged. Steal 2 blood.

Artist: Ron Spencer; Michael Astrachan

Tout ce qui est dit ici est applicable à n'importe quel strike de "steal blood" (Absorb the Mind, Call the Lamprey, Drain Essence, Tongue of the Serpent).

Un effet de steal blood comme Theft of Vitae n'inflige *pas* de dégâts (et n'enverra donc pas un vampire en torpeur). Un Steal Blood cible le minion et non ses compteurs, on peut donc jouer un sup. ToV sur un vampire avec 0 ou 1 blood, ou sur un allié qui a 1 life.

La confusion classique sur les theft of vitae est la suivante :

si A (2 blood, capacité 2), qui est en combat avec B (2 blood), joue un Theft of Vitae tandis que B tape pour 1, que se passe t-il?

-on calcule le dégât que B fait (1), en même temps qu'on résout l'effet non-dégât du ToV. Du coup A récupère les 2 blood de B : sa capacité n'est que de 2, donc le sang en excès va à la banque. A a 2 blood, B a 0 blood, la banque +2 blood.

-on applique le dégât : si A ne prévient rien, il perd 1 blood. A la fin du combat, la situation est la suivante : A (1 blood) et B (0 blood).

Précisions supplémentaires :

-on peut parfaitement, à long range, cibler un retainer avec un ToV. Le vampire qui joue ToV gagnera autant de blood que le retainer aura perdu de life. Rappelons qu'un Dodge ne protégera pas un retainer d'un strike (qu'il soit ToV ou autre).

-si A joue ToV sur une shambling (4 life) tandis que la SH déclare un hand strike (dont la strength est égale à sa life), alors la SH perdra 2 life mais collera quand même une baffa à 4. Voir aussi l'exemple V-1/.

V/ Exemples de combat

V-1/ A (0 blood) est en combat avec Shambling (2 life). A joue sup. Theft of Vitae.

En II-4-2-a/, on calcule les dégâts (Shambling collera 2) en même temps qu'on résout l'effet non-dégât (le ToV vole 2, A se retrouve à 2 blood). La Shambling meurt.

En II-4-2-b/, A a l'opportunité de prévenir les dégâts (Skin of Steel par ex). A décide de ne pas prévenir.

En II-4-2-c/, A gère ses dégâts et brûle 1 blood par dégât non prévenu. A se retrouve à 0 blood.

V-2/ A (1 blood) avec Weighted Walking Stick est en combat avec Nephandus. A utilise le WWS, le Nephandus utilise son strike spécial 1R.

En II-4-2-a/, on calcule les dégâts en prenant en compte le pouvoir du Nephandus qui fait que 1 dégât de moins est infligé par l'opposant. (A collera 2-1=1, Nephandus collera 1R).

En II-4-2-b/, A a l'opportunité de prévenir les dégâts. A décide de ne pas prévenir.

En II-4-2-c/, A gère ses dégâts et brûle 1 blood par dégât non prévenu. A se retrouve à 1 blood. Le Nephandus se retrouve à 1 life. On retire 1 compteur du WWS, qui n'a infligé que 1 dégât (or on retire autant de compteurs que de dégâts « infligés » - le Nephandus n'a pas de pouvoir de prévention proprement dit).

V-3/ A joue Bum's Rush sur B (tapé). B joue sup. Majesty. A joue sup. Psyche ! B joue Obedience avant que A n'ait l'opportunité de jouer une carte de combat. Ensuite A remplace le Bum's.

V-4/ A (1 blood, 1 Anathema) se fait bloquer et est en combat avec B. Si A joue Majesty, il déclenche l'Anathema. Du coup, A joue sup. Form of Mist. Il brûle le blood pour continuer l'action après la fin du combat, du coup l'Anathema ne se déclenche pas.

V-V/ A (0 blood) colle un Lucky Blow à B (6 blood). A prévient avec Indomitability. B ne prévient pas et passe à 4 blood.

Durant l'étape de press, A décide de presser. B joue un contre-press, genre Flash.

Durant la fin du round, A joue Taste of Vitae. B pourrait jouer Direct Intervention, A ne pourrait pas jouer d'autre ToV. Mais B ne DI pas. A passe à 2 blood.

Nous sommes toujours à la fin du round : A joue Disarm. B joue DI, A joue un autre Disarm (un vampire ne peut avoir qu'un Disarm, mais rien n'empêche de *jouer* un 2ème Disarm si le 1er est directé).

C'est toujours la fin du round...A joue Decapitate, le remplace par Ritual of the Bitter Rose et joue RotBR. A passe à 4 blood.

V-6/ En before range, B joue sup. Illusions of the Kindred. L'arbitre sort une aspirine et regarde la scène. A voudrait incruster un sup. Psyche ! entre le « combat ends » et le « nouveau combat vs illusion blabla » de IotK, mais ne peut pas, car cela programmerait un nouveau combat alors que IotK a déjà programmé un nouveau combat. En revanche, rien n'interdit à A d'incruster un sup. Telepathic Tracking, ce qui n'ike le combat illusoire.

V-7/ Cailean Bum's B. B a un Sniper Rifle et pourrait aussi jouer Selective Silence, voire Shadow Step pour set le range, bref B a pas mal de choix, a priori. Mais Cailean est acting et décide de set le range à close en before range. B est niké car une fois le range fixé (set), on ne peut plus le fixer de nouveau.

V-8/ Gabrin entre en combat avec Sheldon. Gabrin ne joue rien before range, car son contrôleur pense que son adversaire ne joue pas de combat. Sheldon joue en fait un Drawing out the Beast. Gabrin se dit que ça sent mauvais ; de son côté, Sheldon aimerait bien enchaîner tout de suite par un sup. Terror Frenzy, histoire de faire perdre un max de blood à Gabrin.

Mais ce dernier étant acting, récupère la priorité dès que Sheldon a joué TF : aussi Gabrin joue sup. Apparition. A ce stade, Gabrin a toujours priorité, donc enchaîne avec une 2ème Apparition sans que Sheldon puisse répliquer. Ensuite Gabrin ne déclare rien d'autre : la main passe à Sheldon, qui joue son sup. TF. Là encore, Sheldon n'a ensuite plus le choix, il doit céder la priorité.

La main repasse à Gabrin. Ce dernier hésite à jouer Carrion : après réflexion, il ne déclare rien d'autre, repassant ainsi la main à Sheldon. Ce dernier ne déclare rien : la phase de before range est fini et Gabrin ne peut plus jouer de CC (ni Sheldon).

V-9/ Marcus Vitel Adv joue un Political Struggle sur Korah, Freak Drive, puis rush grâce au Political Struggle.

Marcus est à 3 Blood et Korah à 6

Combat

Before Range

- Marcus joue Torn Signpost en sup et Darkness Within en sup (Marcus est donc à 2 blood)

- Korah ne joue rien

Close Range

Marcus strike à 3

Korah veut faire un Coma.

Korah 6 Blood donc, déclare Coma : elle a 3 blood.

on arrive a la strike resolution.

on applique l'effet du DW *et* on *calcule* les degats (3 du paf du vital) *et* on applique le coma.

Vittel : en chemin pour la torpeur.

Korah : doit se prendre 3. Korah a toujours 3 blood.

DW : prend 1 blood. Korah n'a plus que 2 blood.

ensuite on passe a la prevention de degats. Korah declare rien, sauf si elle a fortitude ou une leather jacket...

ensuite on guerit les degats. Korah brule 2 blood pour les 2 premiers degats, le 3eme l'envoie en torpeur.

ensuite Vittel et Korah partent en torpeur. A ce stade, Vittel pourrait jouer Undead Persistence.

ensuite la fin du round est declenchee. Vittel pourrait jouer Amaranth ou Pulled Fangs ou Disarm (s'il avait joué undead persistence). La fin du combat arrive, DW brule et Vittel gagne le blood du DW. ouf.

V-10/ A (3 blood) a Ghou Retainer et Flamethrower. B a 1 blood. A joue sup. Entombment (et le GR utilise le Flamethrower). B tape à 1.

Lors de la résolution du strike,

En II-4-2-a/, on calcule les dégâts : le GR colle 2 aggravés, B colle 1. On applique également l'effet non-dégât qu'est l'Entombment : B est en chemin pour la torpeur. On dit aussi que B est "wounded".

En II-4-2-b/, A et B ont l'opportunité de prévenir des dégâts. Même si B est wounded et en route pour la torpeur, il conserve la possibilité de jouer/utiliser des cartes/effets de prévention. Ni A ni B ne préviennent de dégât. [LSJ 20060628](#) [PM 24/5/7]

En II-4-2-c/, A gère ses dégâts et brûle 1 blood par dégât non prévenu. A se retrouve à 0 blood. B doit brûler 1 blood par dégât aggravé pour éviter la destruction, ce qu'il ne peut faire, donc B brûle.

V-11/ Felicia Mostrom (AUS, CEL) entre en combat avec Gabrin.

En before range, Gabrin joue Illusions of the Kindred.

Felicia voudrait jouer sup. Psyche!, d'une part pour ne pas se farcir un combat contre une illusion, d'autre part pour déboîter Gabrin. Mais Felicia ne peut interrompre la résolution de IotK avec sup. Psyche!, car IotK programme un combat et on ne peut programmer un 2ème combat (en l'occurrence avec sup. Psyche!) quand il y a déjà un combat en attente (celui avec l'illusion, "pending combat").

Du coup, Felicia interrompt la résolution de IotK avec sup. Telepathic Tracking, qui ne fait "que" prolonger le 1er

combat.

Ceci nous amène au 2ème round du combat Felicia Vs Gabrin, à l'étape before range.

Les deux opposants se paf pour 1 et sont ready à la fin de ce 2ème round.

Le combat s'arrête. Plus personne ne joue rien, c'est la fin de l'action.

Il n'y a pas de combat contre l'illusion, car en prolongeant le 1er combat, TT a "annulé" le combat contre l'illusion, on dit aussi que sup. TT nike IotK.

V-12/ Felicia Mostrom (AUS, CEL) entre en combat avec Gabrin.

En before range, Gabrin joue Illusions of the Kindred. Felicia ne joue pas de sup. TT pour interrompre IotK. L'illusion est Salvatore Bokkengro.

Les deux opposants ne jouent rien before range et ne déclarent pas de manoeuvre.

Lors de la déclaration des strikes, les deux annoncent un hand strike ; Salvatore joue Wolf Claws puis Röttschreck.

Quand Salvatore joue Röttschreck, il se passe des trucs, dans l'ordre :

1/ le combat s'arrête. Par conséquent, Salvatore est retiré de la partie.

2/ Felicia part en torpeur tapée.

Psyche! serait joué en plein milieu de la résolution de Röttschreck, entre 1/ et 2/, ce qui n'est pas possible vu que Salvatore n'est pas ready, prérequis pour jouer Psyche! Donc on ne peut jouer sup. Psyche pour éviter l'effet "part en torpeur" de Röttschreck, dans ce cas de figure.

V-13/ A déclare un hand strike à 1 en first strike (avec Shadow Feint, par exemple) ainsi que 2 d'un Carrion Crows. B déclare un hand strike. B a en main une Resilience qu'il pourrait jouer en sup, mais ça lui fait une belle jambe : On résout d'abord le 1st strike.

B doit donc à ce stade déclarer de la prévention : s'il joue maintenant sa résilience, cette dernière ne pourra servir qu'à prévenir le hand strike de A. B décide ne jouer quand même Resilience. ne B perd donc pas de blood, pour l'instant.

Ensuite, une fois que ce 1st strike est complètement résolu, on résout les strikes "normaux", ainsi que les dégâts environnementaux du CC qui sont résolus durant cette même étape.

A ne joue pas de prévention ; B a déjà joué sup. Resilience, dont l'effet a déjà été résolu et qui ne sert donc plus à rien pour cette résolution. B n'a pas top decké de prevent, donc B perd 2 blood. A perd 1 blood.

A ce stade, A a perdu 1 blood du hand strike de B ; B a perdu 2 blood à cause de CC, mais B pourrait jouer Disarm à la fin du round (si aucun additionnel n'est joué).

V-14/ Reprise d'un exemple donné bien plus haut : A déclare un hand strike de 1 aggravé en first strike, ainsi que 2 d'un Carrion Crows. B (1 blood) déclare un hand strike de 1.

On résout le 1st strike : B ne prévient rien et part donc en torpeur. On n'atteint pas la résolution des strikes

"normaux", aussi B arrive en torpeur avec 1 blood (fin du combat), tandis que A n'a pas perdu de blood du tout. Cet exemple marcherait tout aussi bien en substituant les CC par un Ghoul Retainer+Assault Rifle.

V-15/ A tape avec un Weighted Walking Stick. B a inf. fortitude et chimestry. B déclare un hand strike, n'a rien de spécial à jouer ni utiliser, si ce n'est une Skin of Rock. B joue inf. SoR et le remplace avec Mayaparisatya (Damage the opposing minion's weapons inflict on this vampire is reduced to zero during this combat).

On se situe à l'étape de prévention des dégâts (celle durant laquelle Skin of Rock est jouée). On peut encore *jouer* des cartes affectant censément les dégâts autrement que par une prévention (en l'occurrence Mayaparisatya, mais ce serait valable pour Wolf Claws sur un hand strike), mais ces cartes n'affectent *pas* la résolution du strike en cours. Donc Mayaparisatya peut être joué dans cet exemple, mais il est joué dans le vent (vu qu'il est joué après le SoR). Bref, à part pour cycler ça n'aide pas tellement B dans ce cas de figure, qui devra prendre le 2ème dégât du Weighted Walking Stick.

V-16/ (ajout 12/8/10) A joue sup. Carrion Crows puis Aid from Bats lors de l'étape des manoeuvres. L'opposant B revient à close avec un Flash. A joue Target Vitals lors de l'étape de déclaration des strikes. Il n'aurait pu le jouer au moment où il jouait AfB, puisque TV précise bien "lorsqu'on choisit le strike". Notez que si B avait joué Immortal Grapple, A n'aurait même pas pu cycler de TV dans le vent (puisque'il n'a pas de strike, il ne peut choisir de strike, donc ne peut jouer TV du tout) et aurait été niké.

V-17/ / A joue sup. Carrion Crows puis Concealed Weapon un Saturday Night Special. A utilise la manoeuvre du SNS. Lors de l'étape II-4-1/ de déclaration des strikes, A joue Target Vitals. Après déclaration des deux strikes (et pas avant) et avant la résolution II-4-2/, A joue Dragon's Breath Rounds. Ça nous fait 1 dégât normal (SNS) + 2 aggravés (DBR) + 2 normaux (TV) + 2 environnementaux (CC). Notez au passage que si A n'avait que DBR en main au moment où annonce son strike et qu'il remplace DBR par TV, il est largement trop tard pour jouer TV. TV, c'est au moment où annonce son strike, DBR c'est après les annonces des 2 strikes.

En II-4-2/ 3-b/, on passe à la prévention des dégâts. B peut prévenir indifféremment les aggravés ou les normaux, dans l'ordre qu'il veut et passer de l'un à l'autre selon ce qu'il pioche, ses changements d'humeur etc. Rappelons que lors de la prévention des dégâts, on peut :

-jouer / utiliser des cartes / effets de prévention, mais à ce stade, on ne touche pas aux compteurs.

-jouer / utiliser n'importe quel effet sans rapport avec la prévention (taper un Barren...)

Il peut jouer sup. Skin of Rock pour prévenir 2 du CC, ou 1 du CC + 1 normal du SNS, ou 1 du SNS et 1 aggravé, ou

2 aggravés, au choix. Il peut jouer Indomitability pour prévenir 1 aggravé d'abord, le remplacer par Skin of Rock et jouer SoR pour prévenir le dernier aggravé + le 1 du SNS (auquel cas les dégâts de TV ne s'enclencheront pas). Par contre, s'il joue en premier lieu sup. Resilience, il ne peut prévenir 1 du SNS + 2 du TV. En effet, les dégâts de TV ne s'activent que dans une 2ème phase, si au moins 1 dégât du strike n'est pas prévenu. Or, y'a quand même les 2 aggravés qui traînent. Sup. Resilience ne permet pas de prévenir des aggravés, donc dans ce cas de figure B n'a d'autre choix que de prévenir 1 du SNS+2 du CC. Si la Resilience est remplacée par une autre Resilience et que B n'a rien d'autre pour prévenir, il subira les 2 aggravés, mais peut toujours jouer la 2ème Resilience pour prévenir les 2 de TV.

En En II-4-2/ 3-c/, on passe à la gestion des dégâts. Là, B n'a plus le choix et doit gérer les non-aggravés en premier lieu. Admettons qu'il n'ait rien prévenu : il doit gérer 1 du SNS + 2 du TV + 2 du CC, soit 5 normaux et 2 aggravés du DBR.

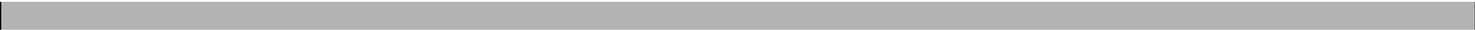
-si B a 7 blood : il brûle 5 blood pour se guérir des normaux en premier lieu. Ensuite le 1er aggravé ne peut être guéri, donc rend B blessé / wounded (en chemin pour la torpeur). B est à 2 blood, en chemin pour la torpeur. Le 2ème aggravé va le brûler (vu qu'il est wounded), donc B brûle 1 blood pour éviter la destruction (qu'il le veuille ou non). B finit en torpeur avec 1 blood.

-si B a 6 blood : ben même chose, sauf qu'il finit en torpeur et vide.

-si B a 5 blood : après avoir géré les 5 normaux, B est vide. Après avoir géré le 1er aggravé, B est en chemin pour la torpeur, toujours vide. B doit gérer le 2ème aggravé mais ne peut brûler de blood pour éviter la destruction, donc il brûle.

A titre d'exercice amusant pour les révisions d'été, je vous laisse déterminer chez vous le destin de B s'il a moins de 5 blood, idem s'il a 8 blood ou plus.

V-18/ z'avez qu'à demander, je suis en panne d'inspiration.



Livre de règles VO

Heirs to the Blood Edition

Overview of Vampire: The Eternal Struggle

Vampire: The Eternal Struggle is a trading card game in which two or more players take on the roles of ancient vampires known as Methuselahs. Methuselahs are considered mere legend by younger vampires. Younger vampires think that they pursue their own ends... even as they are being used by one Methuselah to undercut the influence of another. Throughout the world, Methuselahs manipulate their minions to frustrate the designs of the other Methuselahs, just as they have for as long as they can remember. These eternal struggles, sometimes covert and subtle, sometimes open and spectacular, are collectively known as the Jyhad.

Object of the Game

Your goal is to accumulate the most victory points by destroying the influence held by rival Methuselahs. You accomplish this goal by using your influence to gain control of younger vampires and using those vampires to take actions to reduce the influence of rival Methuselahs. Influence is represented by pool counters (see [Equipment Needed, sec. 1.2](#)), the main currency of the game. When a Methuselah runs out of pool counters, she* is bereft of influence and ousted from the game. As Methuselahs are ousted, players earn victory points; the winner is the player with the most victory points at the end of the game (see [Victory Points, sec. 9.1](#)).

* Throughout this rulebook, references to players (Methuselahs) will be feminine ("she" and "her"), while references to minions (characters represented in the game) will be masculine ("he" and "his"). These pronouns are not intended to identify gender; this is merely a useful method to avoid both cumbersome "he or she" constructions and ambiguity.

This rulebook provides the comprehensive rules of the game; don't feel like you have to absorb all the rules at once. **Vampire: The Eternal Struggle** is a game of complex strategies that are acquired over time. Once you learn the basics, play the game, and then consult the rulebook when you have questions.

1. Terms and Components of the Game

1.1. Important Terms in the Game

1. **Tapping and Untapping:** The concept of tapping and untapping is a unique feature in Deckmaster games. During play, you will turn cards sideways to "tap" them, indicating that the cards have been used for some particular purpose or effect. Untapping a card restores it to its original position, indicating that the card is reset and will be able to be tapped again later. Only untapped minions can take actions, block the actions of other minions, or play reaction cards (see [Minion Phase, sec. 6](#)).
2. **Burn:** When a card is "burned," it is placed into its owner's discard pile (the discard pile is called the "ash heap" for this reason). The ash heap can be examined by any player at any time. When a counter is "burned," it is returned to the blood bank (see [Blood Bank and the Edge, sec 2.2](#)). Sometimes, an instruction may say to remove a card from the game. While some cards and effects can retrieve cards from the ash heap, cards that are removed from the game cannot be retrieved or affected in any way. When a card is burned or removed from the game, any counters or other cards on it are burned.

1.2. Equipment Needed

1. **Cards:** Each player needs two decks: a crypt and a library. The cards in your crypt represent the vampires (or other minions) you hope to control; they have oval portraits on the front and amber marble backs. They must all be from the same group or from two consecutive groups (see [Overview of Crypt Cards, sec 1.5](#)). The cards in your library represent the things you or your minions can do or use; they have square illustrations on the front and green marble backs. Each player must have at least 12 cards in her crypt and at least 40 cards in her library. Each player may add up to 10 additional cards to her library per player in the game. Thus, in a six-player game, each player may have a minimum of 40 and a maximum of 100 cards in her library. There is no limit on the maximum number of cards a player can have in her crypt. There is no per-card limit to the number of a given card that a player can include in either her library or crypt.
2. **Blood Counters:** Blood counters are an integral part of the game. Each player needs about 40 counters: 30 for her starting pool and an extra 10 blood counters to help fill the communal blood bank (see [Blood Bank and the Edge, sec 2.2](#)). When you burn a blood counter, you return it to the blood bank. Blood counters that you "pay" or "spend" are also considered burned. Blood counters can be any convenient items, such as pennies, glass beads or stones. Single-item methods of keeping track of changing numbers (e.g., dice) are discouraged, due to the frequent need to move counters from one place to another.
3. **The Edge:** The Edge is a symbol showing that your minions have temporarily given you an advantage over the other Methuselahs. It is given or passed to a player who successfully bleeds another player (see [Bleed,](#)



sec. 6.1.1), and it imparts certain advantages to the player controlling it (see [Untap Phase, sec. 4](#), and [Gaining Votes, sec. 6.3.3](#)). Choose an object to represent the Edge. Any small, distinctive object, such as a coin or a glove, will do.

1.3. Golden Rule of Card Ownership

Your cards are never transferred to another player permanently as a result of card play. At the end of the game, the cards you began the game with are returned to you. If you are ousted before the end of the game, any of your cards that other players control remain in play until burned as normal.

1.4. The Golden Rule for Cards

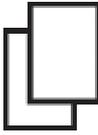
Whenever the cards contradict the rules, the cards take precedence.

1.5. Overview of Crypt Cards

Each crypt card (the amber-backed cards) has a set of elements that describe the vampire: his name, blood capacity, clan, Disciplines (powers), group and any special abilities or political title he has. These elements are described below. Some advanced expansions include other types of crypt cards. Details for these types can be found on the web site. See [More Information](#).

Rules for Imbued cards are found on the [Nights of Reckoning page](#).

1. **Name:** The name of the vampire appears at the top of the card. Each crypt card is unique, so only one copy of each can be in play at a time. A second Methuselah could contest control of the vampire (see [Contested Cards, sec. 4.1](#)), which means that the Methuselahs are struggling for control of him.
2. **Blood capacity:** The number in the red circle in the lower right corner of the card is the vampire's capacity. This number reflects many things at once: the vampire's relative age (larger numbers represent older vampires), the amount of influence (in pool) a Methuselah must invest in him in order to bring him under her control and the maximum ability he has to heal wounds or play cards (some cards cost blood to play). A vampire with a larger capacity than another is said to be older, and one with a smaller capacity is younger. A vampire cannot have more blood than his capacity; if an effect puts more blood on him than his capacity allows, the excess is always moved to the blood bank immediately. An uncontrolled vampire (see [Play Area, sec. 2.3](#)) will have blood counters stacked on it representing the amount of influence that has been invested in him. When that stack equals his blood capacity at the end of the influence phase, you reveal the vampire and place him in the ready region (see [Play Area, sec. 2.3](#)). He retains the blood counters used to influence him on his card to serve as his blood (see [Influence Phase, sec. 7](#)).
3. **Clan:** Each vampire belongs to a clan, identified by the symbol at the top of the attribute bar (the marble stripe on the left side of the card). See [the reference pages](#) in the center of the rules booklet for a list of the clan symbols. Some library cards require a member of a particular vampire clan to play, while other library cards may affect only vampires of a particular clan. The clans are grouped into sects (see [Vampire Sects, sec. 10](#)).
4. **Disciplines:** These are supernatural powers that vampires possess. The Disciplines possessed by the vampire are represented by the group of symbols at the bottom of the attribute bar. The vampire's Disciplines determine which library cards he can play. If a library card requires a Discipline (noted by a Discipline symbol on the attribute bar of the library card), then only vampires who have that Discipline can play it. Each of a vampire's Discipline symbols is in the shape of either a square or a diamond. A square-shaped Discipline symbol means that the vampire has one level of that Discipline, the basic level; he can use only the basic (plain text) effect listed on a card that requires that Discipline. A Discipline symbol within a diamond signifies that the vampire has an additional level of that Discipline, the superior level, and therefore may opt to use either the basic (plain text) or the superior (bold) effect listed on the card (but not both). Some library cards have multiple Discipline symbols on the attribute bar. Some of the effects listed on these cards require one of the Disciplines listed, while other effects require another listed Discipline, and some effects require the vampire to possess several Disciplines. Each effect shows the icon(s) of the Discipline(s) required.
5. **Group:** Each vampire belongs to a specific group, identified by a number above the upper left corner of the text box. A player's crypt must be built using vampires from a single group or from two consecutive groups. This does not restrict a Methuselah from stealing vampires from other groups through play, however. Cards from some older sets do not have this designation. For those cards, the ones with an expansion set symbol (an icon in the upper right corner of the card) are treated as **Group 2** vampires; the others are **Group 1** vampires.
6. **Advancement:** An advancement card is a type of vampire card for your crypt. An advancement card looks just like a regular crypt card except that it has an Advancement icon under the clan icon. The advancement card is a vampire card in all respects, so it can be influenced in the normal manner. In addition, if you already control the advancement or the associated regular "base" vampire and the other



version of the vampire is in your uncontrolled region, then you can spend 4 transfers and 1 pool to move the vampire card from your uncontrolled region to the controlled vampire card (place the advancement card on top of the base card). The two cards effectively merge to form a single vampire. The particulars of this merge are as follows. The counters and cards on the vampire remain. The advancement and the base card are treated as a single vampire card, even if sent to the uncontrolled region somehow, until the vampire is burned. Any effects in play that targeted the vampire now target the merged version.

When merged, the text on the base card still applies, but the rest of the card is ignored (capacity, Disciplines, etc.). The advancement card applies in full. If the advancement card conflicts with the base card (a different sect, for example), the advancement card has precedence. Some merged cards have an additional effect that only applies if the card is merged with its base card. Such an effect is identified in the card text by a "merged" icon.

The advanced vampire (merged or not) will contest other copies of the same vampire (advanced or not) in play, as usual.

1.6. Overview of Library Cards

1.6.1. General

- 1. Playing Cards.** There are three main types of library cards: master cards, minion cards and event cards. Master cards are played by Methuselaha; minion cards are played by the minions (vampires and allies) the Methuselaha control; event cards are put into play during the discard phase to represent events that affects the World of Darkness as a whole (see [section 8](#)). Master cards have no icon at the top of the attribute bar while the other cards have an icon there that indicates what type of card it is. A card is played by placing it face up in the playing area or by showing it to the other players and placing it face up in the ash heap. The player completely declares the effect of the card when it is played. Some effects can cancel a card "as it is played." These effects (and effects that grant the ability to play them, like Forced Awakening) are the only effects allowed during the "as played" time period of another card. Even drawing to replace cards comes after this time period.
- 2. Drawing Cards.** Whenever you play a library card from your hand, you immediately draw another from your library to replace it (unless card text says otherwise, of course). If your library is empty, then you do not draw to replenish your hand, but you continue to play. The number of cards in your hand should always match your hand size (less any cards you are not replacing until later). Whenever they don't match (when an effect changes your hand size or adds or removes cards from your hand, for example), immediately discard down to or draw up to your hand size.
- 3. Requirements for Playing Cards.** Each library card has symbols on the attribute bar (the marble stripe on the left side) for the card type (except for master cards), the clan or Discipline (if any) required to play the card and the cost (if any) of playing that card. Some cards will have other requirements (such as capacity or title) stated in the card text. Only a minion who meets the requirements given on a minion card can play it, while only a Methuselaha who controls a ready minion who meets the requirements of a master card can play it. Some cards that have a requirement also have a **burn option** icon. This icon means that a Methuselaha who doesn't control a minion that meets the requirements may discard the card during any Methuselaha's untap phase. Each Methuselaha is limited to one such discard each untap phase. A drop of blood with a number on the left side of a library card (in the middle of the side or in the bottom corner) indicates the amount of blood or pool that must be burned to play the card. A number in a red drop represents blood cost (the amount of blood the vampire must burn). A number in a white diamond with a skull represents pool cost (the amount of pool the Methuselaha must burn).
- 4. Targets.** If a card is played on another card, or selects or chooses or otherwise targets another card, the target card must be in play (i.e., controlled). Vampires in the torpor region are eligible targets by default, but vampires in the uncontrolled region and contested cards are not.
- 5. Sequencing.** If two or more players want to play a card or effect, the acting Methuselaha plays first. At every stage, the acting player always has the opportunity to play the next card or effect. So after playing one effect, she may play another and another. Once she is finished, the opportunity passes to the defending Methuselaha (in the cases of directed actions and combat), then to the rest of the Methuselaha in clockwise order from the acting Methuselaha. Note that if any Methuselaha uses a card or effect, the acting Methuselaha again gets the opportunity to play the next effect.
- 6. Draft Effects.** Some cards have a special booster-pack version that also lists, in a gray box identified as "DRAFT:", an additional way to use the card. This effect can only be used in a draft or sealed deck tournament. Any bold text, like "+1 stealth action", in bold at the top of the regular text applies to the whole card, including the draft effect. Card cost applies as normal to the draft effect, as well. Clan and Discipline requirements are given in the draft effect section (and are independent of any Clan or Discipline requirement of the regular effects).

1.6.2. Master Cards

Master cards are cards you play in your role as a Methuselah. There are two types of master cards: out-of-turn and the regular master cards. Some types of regular master cards are: locations and Disciplines (and there are other regular master cards that don't have a specific type). Regular master cards are played during your master phase. You can normally play only one regular master card during your master phase. Out-of-turn master cards can be played during other players' turns. By playing an out-of-turn master card, you are effectively "borrowing" from your next master phase -- that is, playing the card now instead of waiting until your next master phase.

A master card in play is, by default, controlled by the Methuselah who played it, even if it is played on a card controlled by another Methuselah.

The general types of master cards are as follows:

1. **Locations:** A location card represents a place (a building, a city or a designated gathering place, for example) that a Methuselah or her minions control. A location card stays in play and may be used repeatedly, even on the turn it is played. Some library cards (such as Arson) can burn them.
2. **Disciplines:** A Discipline card is played on a controlled vampire (even one controlled by another Methuselah) to give him an additional level of a Discipline, either giving a vampire the basic level of a new Discipline or adding a level to one he already has (increasing the level of a Discipline from basic to superior). The vampire also gains an additional blood capacity (the "+1" in the red circle in the bottom right corner of the card indicates this) along with the Discipline granted, but he does not automatically gain an extra blood to fill the new capacity.
3. **Trophy:** A trophy may be put into play using a master phase action (or can be retrieved as listed under "Red List" in [section 11](#)). It has no effect until it is moved to a vampire. When any vampire burns a Red List minion in combat or as a (D) action (including diablerie), the controller of the trophy may choose to move the trophy to that vampire. Any number of trophies in play may be moved to the vampire in this way (in addition to the single trophy that the vampire's controller may retrieve from her library, ash heap or hand). Once placed on a vampire, a trophy is controlled by the controller of the vampire it is on, and it cannot be awarded again.
4. **Out-of-turn:** You may play an out-of-turn master card whenever appropriate during another player's turn. Doing so counts against your next master phase (see [Master Phase, sec. 5](#)). You cannot play a second out-of-turn master card before your next master phase. You cannot play an out-of-turn master card on your own turn.
5. **Trifle:** Some master cards are identified as trifles. When a Methuselah plays a trifle (and it isn't canceled), she gains an additional master phase action. For an out-of-turn trifle, she gains a master phase action in her next master phase. A Methuselah can gain only one master phase action from trifles in a given master phase; others act like regular master cards.
6. **Other master cards:** Any master cards not explained here have their effects described on them. These master cards are discarded when they are played unless the card says to put it into play or to play it on some other card.

1.6.3. Minion Cards

Minion cards are cards that your vampires and allies (collectively referred to as "minions") play. Unless the card states otherwise, a minion card is burned after a minion plays it.

By default, a minion card in play is controlled by the controller of the minion it is on. If a minion card is just in play and not on another controlled card, then it is, by default, controlled by the Methuselah who played it.

In many cases, a minion card will have a Discipline symbol, a clan symbol and/or a blood cost; in these cases, the card can only be played by a vampire who meets the requirements.

Some allies have the ability to play certain cards "as a vampire." In these cases, the ally is treated as a vampire for all effects generated by the play of the card, including duration effects (like "for the remainder of combat"). The ally's life represents his blood (to pay costs, for example). Any blood he gains or loses as a vampire equates to a gain or loss of life for the ally. For purposes of that card, the ally has a capacity of 1 by default (for use if the card requires an older vampire or a vampire of a given capacity). If the ally gains life in excess of his capacity, it doesn't drain off, and if the effect inflicts aggravated damage on the ally, he burns life as normal. However, if the effect would send the ally to torpor, then he is burned instead. The ally is treated as a vampire only for the effect generated from playing the card. In particular, the ally is not treated as a vampire for effects the card has from being in play (like "the vampire with this card" effects).

The general types of minion cards are as follows:



1. **Action cards:** A minion can play an action card to take an action other than the default actions like "hunt". Only one action card can be played for the action; action cards cannot be used to modify



2. **Action modifier cards:** The acting minion can play these cards to modify his action. For example, some action modifiers increase the acting minion's stealth or bleed amount or give him more votes.



3. **Ally, equipment and retainer cards:** These action cards represent things that a minion can bring into play by taking an action. It takes one action for each card. A minion cannot bring two



played on is burned.



4. **Political cards:** A political action card can be played to call a referendum as an action, or it can be burned during a referendum to gain a vote.



5. **Combat cards:** These are played by minions when in combat (see [Combat, sec. 6.4](#)).



6. **Reaction cards:** A ready untapped minion can play a reaction card in response to an action taken by another Methuselah's minion (an action taken by one of a Methuselah's minions cannot be reacted to by any of her own minions). A minion cannot play the same reaction card more than once during a single action. A reaction card does not tap the minion using it.



7. **Reflex cards:** A minion can play a reflex card to cancel a specified kind of card played against him as it is played.

1.6.4. Event Cards

Event cards are played to represent events that affect the World of Darkness as a whole. Once each discard phase, a Methuselah may use a discard phase action to put an event card in play. Each event can only be played once in a game. An event card is controlled by the Methuselah who played it, by default.

2. Getting Started

2.1. Order of Play

Seating position can be determined by whatever method the players choose. The player to your left is your **prey**. She is the player you hope to oust from the game. The player to your right is your **predator**. She is the player who hopes to oust you from the game. When your prey is ousted, the next player (the prey of your former prey) becomes your new prey.

2.2. Blood Bank and the Edge

Each player takes 30 blood counters to form her starting pool. The remaining blood counters are placed in the blood bank -- a common reserve of counters placed so that all players can reach it. Remember that the number of blood counters in the blood bank is limitless -- the bank never runs out.

The Edge (see [section 1.2](#)) begins the game uncontrolled and so is placed in the central area as well.

2.3. Play Area

The area in front of each player is divided into two regions: the uncontrolled region, which will start with four uncontrolled minions dealt from the crypt, and the controlled region, which is empty at the start of the game. The controlled region is further divided into two areas: the ready region and the torpor region. Torpor is a special area for wounded vampires (see [Torpor, sec. 6.5](#)). As the game progresses, you will gain control of some of your minions, moving them to the ready region, face up (see [Influence Phase, sec. 7](#)).



To begin, separate your crypt cards from your library cards. Shuffle both decks and allow your predator to cut both. Place both decks in front of you. Deal the top seven library cards to yourself to form your hand and deal the top four crypt cards face down into your uncontrolled region. You can look at the cards in your hand and in your uncontrolled region at any time during the game.

You can choose to draw more cards from your crypt to your uncontrolled region later in the game (see [Influence Phase, sec. 7](#)).

3. Playing the Game

Turns proceed clockwise around the playing area. Each player's turn is composed of the following five phases, in order:

- 1. Untap Phase** Untap all your cards.
- 2. Master Phase** Play a master card.
- 3. Minion Phase** Have your minions perform actions.
- 4. Influence Phase** Attempt to control vampires in your uncontrolled region.
- 5. Discard Phase** Discard a card from your hand (and draw another).

Each of the phases is described in full detail in the following sections.

4. Untap Phase

You start your turn with your untap phase. At the beginning of your untap phase, you must untap all of your cards (except your **infernal** cards, see [section 11](#)). Any cards or effects that require or allow you to do something during your untap phase take effect after you have untapped your cards. You may choose the order in which these effects take place. Along with effects generated by cards, there are other effects that are resolved during the untap phase:

- If you have the Edge, you may take one blood counter from the blood bank and add it to your pool.
- For each card and title you are contesting, you must choose to yield or to pay to contest it (see below).

4.1. Contested Cards

Some of the cards in the game represent unique resources, such as specific locations, equipment or people. These cards will be identified as "unique" in their card text. In addition, all crypt cards represent unique minions. If more than one unique card with the same name is brought into play, that means control of the card is being contested. For the duration of the contest, all of the contested cards are turned face down and are out of play. If another unique card with the same name is brought into play, it is immediately contested and turned face down as well.

The cost to contest a card is one pool, which you pay during each of your untap phases. Instead of paying the cost to contest the card, you may choose to yield the card. A yielded card is burned. Any cards or counters stacked on the yielded card are also burned.

If all other cards contesting your unique card are yielded, then the card is untapped and turned face up during your next untap phase, ending the contest.

Be careful about putting duplicates of the same unique cards in your deck. You can't control more than one of the same unique card at a time, and you cannot contest cards with yourself (if some effect would force you to contest a card with yourself, then you simply burn the incoming copy of the unique card). On the other hand, you may wish to have a second copy handy in case the first is burned.

4.2. Contested Titles

Some titles are unique. For example, there can be only one prince or archbishop of a particular city (see [Vampiric Sects, sec. 10](#)). If more than one vampire in play claims the same title, then the title is contested. While the title is being contested, the vampires involved in the contest are treated as if they have no title, but they remain controlled and may act and block as normal.

The cost to contest a title is one blood, which is paid by the vampire during each of his untap phases. Instead of paying the cost to contest the title, the vampire may choose to yield the title (or may be forced to yield, if he has no blood to pay). Only ready vampires can contest titles -- vampires in torpor must yield during the untap phase. Yielding the title has no other effect on the vampire.

If all other vampires contesting a title with your vampire have yielded the contest, then your vampire acquires the title during your next untap phase, ending the contest.

5. Master Phase

You receive master phase actions during your master phase. A master phase action represents your personal activity during the turn as a Methuselah.

By default, you receive only one master phase action, but some cards may change this amount. You may use a master phase action to play a master card, and some cards can give you alternate ways to use your master phase actions. For example, you can use a master phase action to mark a Red List minion (see [section 11](#)). If you've played an out-of-turn master card against this master phase, then you gain one fewer master phase actions than normal (see [Master Cards, sec. 1.6.2](#)).

If other effects happen during your master phase, you choose the order in which these effects and your master phase actions are performed.

You cannot save master phase actions for later; master phase actions not used during this phase are lost.

6. Minion Phase

Most of the activity in the game occurs in the minion phases. During your minion phase, you may have your minions take actions. Only ready untapped minions can take actions, and taking an action taps the acting minion. Other

Resolve Any Block Attempts, sec. 6.2.2). An action is successful only if it is not blocked. Each action is resolved (successful or blocked) before another action can be attempted." data-bbox="41 33 956 74"/>Methuselah's ready untapped minions may attempt to block your action, and blocking taps the blocking minion (see [Resolve Any Block Attempts, sec. 6.2.2](#)). An action is successful only if it is not blocked. Each action is resolved (successful or blocked) before another action can be attempted.

As noted, only ready untapped minions can take actions, and taking an action taps the acting minion. So, if the minion manages to untap (due to a card or an effect) during this phase, it is possible for him to take another action. Some actions are mandatory. For example, a ready vampire with no blood must hunt. During your minion phase, none of your minions can take any non-mandatory actions if any of your minions have mandatory actions yet to perform. If you have two or more minions with mandatory actions, they may be done in the order you choose. A minion with a mandatory action to perform cannot perform any other action. If a single minion has two or more different mandatory actions, then he is "stuck" and cannot take any action (this doesn't prevent your other minions from taking non-mandatory actions, however).

6.1. Types of Actions

By default (without the use of a card), a ready minion can perform one of two actions: bleed or hunt. Ready minions can also use actions to bring different types of permanent resources into play. These include equipment (such as computers, guns and exotic artifacts), retainers (henchmen, attendants or animals commanded into the service of the minion) and allies (non-vampire minions, such as mages, werewolves or ordinary mortals). An equipment card is brought into play with an equip action, a retainer with the employ retainer action, and an ally with the recruit ally action. These three actions are very similar, although the cards they bring into play are not. Equipment (but not retainers) can also be moved from one minion to another by taking an action. Instead of taking a default action, a ready minion could play an action card to perform the action indicated on the card. Some action cards are enhanced versions of the default bleed action or other basic actions, while others are original types of actions. A special type of action card is the political action card, which a vampire can use to call a referendum.

In addition, there are special actions available for dealing with anarchs and with vampires in torpor. These actions are not described here (see [Torpor, sec. 6.5](#) and [Anarchs, sec. 10.4](#)).

6.1.1. Bleed

Bleeding is one of the most fundamental actions of the game. It is the basic means of removing your prey's pool. By default, your minion's bleed actions can be directed only at your prey. Some cards or effects may allow or force you to bleed a Methuselah other than your prey. You can never bleed yourself, however. **A minion cannot perform more than one bleed action each turn, even if he untaps.**

Conceptually, taking a bleed action represents the efforts of your minion to undermine the power and influence of the target Methuselah. You might picture bleeding as paying bribes, changing bank records, spreading rumors, etc. To bleed a Methuselah, announce the action and tap the acting minion (the minion who is taking the bleed action). If the action is successful, the target Methuselah burns an amount of pool equal to the bleed amount. By default, all minions have a bleed amount of one (most allies have card text that overrides the default). Additionally, if the action succeeds and the bleed amount is one or more, then the bleed is successful and the controller of the acting minion gets the Edge, taking it from the Methuselah who has it.

6.1.2. Hunt (+1 stealth)

Hunting is a vampire's means of satisfying his hunger for blood. Allies cannot take this action.

To have a vampire hunt, announce the action and tap the acting vampire. If the action is successful, move a blood counter to the acting vampire from the blood bank. If this causes the vampire's blood to exceed his blood capacity, then (as always) the excess is immediately returned to the blood bank. This action has a default +1 stealth (see [Stealth and Intercept, sec. 6.2.2.2](#)). Note that a ready vampire with no blood must hunt (and cannot take any action except the hunt action).

6.1.3. Equip (+1 stealth)

Equipment cards are action cards that give minions special abilities. The equip action has a default +1 stealth. To equip with an equipment card from your hand, play the card and tap the acting minion. If the action is successful, the equipment card is placed on the minion (and the cost, if any, is paid). If the action is unsuccessful, the card is burned (see [Resolve the Action, sec. 6.2.3](#)). Only one equipment card can be played per action, but there is no limit to the number of equipment cards a minion can have.

To equip with an equipment card currently possessed by one of your other minions, tap the acting minion (the minion who is attempting to get the equipment) and announce the equipment card he is getting. More than one equipment card can be taken from a minion in a single action. If the action is unsuccessful, the equipment remains where it is.



6.1.4. Employ Retainer (+1 stealth)

Retainers are action cards that give minions special abilities. The employ retainer action has a default +1 stealth.

To employ a retainer from your hand, play the card and tap the acting minion. If the action is successful, the retainer is placed on the acting minion (and the cost, if any, is paid). If the action is unsuccessful, the card is burned (see [Resolve the Action, sec. 6.2.3](#)). Only one retainer card can be employed per action, but there is no limit to the number of retainers a minion can have. Unlike equipment, a retainer is loyal to the minion that recruited it and cannot be transferred.

When a retainer is brought into play, it receives blood counters from the blood bank to represent its life (listed on the retainer's card). When a retainer loses its last life counter, it is burned (see [Retainers and Combat, sec. 6.4.7](#)).

6.1.5. Recruit Ally (+1 stealth)

Allies are action cards that become minions in their own right, capable of acting and blocking independently of the minion that recruits them. The recruit ally action has a default +1 stealth.

To recruit an ally from your hand, play the card and tap the acting minion. If the action is successful, the ally is placed in your uncontrolled region, even though it is controlled, to indicate that it cannot act this turn (and the cost, if any, is paid). If the action is unsuccessful, the card is burned (see [Resolve the Action, sec. 6.2.3](#)). Only one ally card can be recruited per action. Note that allies brought into play by other means are able to act on the same turn, by default.

At the end of the turn, any allies that were placed in your uncontrolled region (to indicate that they cannot act) are moved to your ready region.

When an ally is brought into play (by any means), he receives blood counters from the blood bank to represent his life (listed on the ally's card). When an ally loses his last life counter, he is burned. If recruiting the ally requires a Discipline and the ally is put into play by some means other than recruiting, use the normal version of the ally, if it is different than the superior.

6.1.6. Action Card (or Card in Play)

A minion can use an action card to take an action, and some cards in play will allow special actions to be taken as well.

Unless otherwise noted on the card, these actions are at 0 stealth (see [Stealth and Intercept, sec. 6.2.2.2](#)) and can be attempted by both vampires and allies. If the card describes a special version of a basic action, then all the rules that apply to the basic action apply, except as otherwise noted on the card.

If Krid plays Computer Hacking (text: "Action. Bleed at +1"), then all the normal rules of bleed actions (only being able to target your prey, for example) apply, except that the bleed amount is increased by one.

To take the action described on an action card in your hand, play the card and tap the acting minion. If the action is successful, it resolves as indicated on the card (and the cost, if any, is paid). If the action is unsuccessful, the card is burned.

To take the action described by a card in play, announce the action and tap the acting minion. If the action is successful, it resolves as indicated on the card (and the cost, if any, is paid). If the action is unsuccessful, there is no effect.

A minion cannot perform an action with the same action card or via the same card in play (including from the minion's own card text) more than once each turn, even if he untaps.

6.1.7. Political Action (+1 stealth)

A political action is an action that is used to call a referendum. It has a default +1 stealth and can only be taken by vampires (allies cannot call referendums). A political action is always undirected (see [Who May Attempt to Block, sec. 6.2.2.1](#)). **A minion cannot perform more than one political action each turn.**

To call the referendum identified on a political action card in your hand, play the card and tap the acting vampire. If the action is successful, the terms of the referendum are chosen and votes are tallied to see if the referendum passes or fails (see [Politics, sec. 6.3](#)).

6.2. Taking an Action

Any ready untapped minion you control can take an action. The procedure for resolving an action is described in the following sections. Note that action modifiers and reaction cards can be played at any time in this process as appropriate, subject to the restrictions on adding stealth and intercept listed below and the restrictions against the same minion playing the same action modifier or reaction card more than once (see [Minion Cards, sec. 1.6.3](#)), and following the same sequencing strictures of all effects (see [Sequencing, sec. 1.6.1.6](#)).

Summary of the Course of an Action

- The action is declared, and the card used for the action (action card, equipment, etc.) is played, if any. Tap the minion who is taking the action (the "acting minion").
- The target Methuselah may try to block the action with any of her ready untapped minions. If the action doesn't target another Methuselah (or targets more than one), then the minions of the prey and predator may try to block.
- If one attempt to block is unsuccessful, another attempt can be made. If no more attempts are made, then the action is successful, and the cost of the action is paid. If a block attempt is successful, then the blocking minion taps and enters combat with the acting minion.

Action modifiers and reaction cards can be played at any time during an action (unless otherwise noted on card text), with the acting Methuselah getting the opportunity to play first. Only the acting minion can play action modifiers, while only other Methuselaha's ready untapped minions can play reaction cards. The effect of an action modifier or a reaction card lasts for the duration of the current action by default. Also remember that the same minion cannot play the same action modifier or reaction card more than once per action.

6.2.1. Announce the Action

All details of the action are declared when the action is announced, including the target(s), the cost, the effects, etc. Any card required for the action is played (face up) at this time. Tap the acting minion (only ready untapped minions can take actions).

EXCEPTION: Any decisions to be made for a referendum are not declared until the action succeeds (see [The Political Action, sec. 6.3.1](#)).

During Sarah's minion phase, she decides that one of her untapped minions, Krid, will take an action to bleed her prey, Alexis. Sarah taps Krid and says, "Krid attempts to bleed Alexis for 1 pool." After resolving that action (successful or not), Sarah decides that another of her untapped minions, Pug, will recruit an ally, the Loyal Street Gang, from her hand. She taps Pug and plays the Loyal Street Gang, declaring "Pug attempts to recruit the Loyal Street Gang at +1 stealth, costing me one pool." (The pool isn't paid until the action succeeds.)

6.2.2. Resolve Any Block Attempts

1. **Who May Attempt to Block:** If the action targets one or more other Methuselaha's (or things controlled by other Methuselaha's), then the action is called directed, and only the Methuselaha's who are targeted (or control the targets) may use their ready untapped minions to attempt to block the action (going clockwise from the acting Methuselah, as usual). If the action is not directed at another Methuselah (or at something controlled by another Methuselah), then the action is called undirected and can be blocked by the acting Methuselah's prey or predator, with the prey getting the first opportunity to block. If one attempt to block fails, another can be made as often as the blocking Methuselah wishes. Once a Methuselah decides not to make any further attempts to block, that decision is final. As a convenience, when a card describes an action that is typically directed at another Methuselah, the card's text will usually include a (D) symbol as a reminder that the action is typically directed. Remember, political actions are always undirected. Note that moving past the block attempts (when all Methuselaha's have declined to block) is an event and so allows the acting Methuselah (and others) to play more cards and effects."

Krid's action to bleed Alexis is directed at Alexis, so only Alexis's ready untapped minions can attempt to block. If one block attempt fails, another can be made. Pug's action to recruit the Loyal Street Gang is not directed at another Methuselah, so it is undirected. It can be blocked by the ready untapped minions of Sarah's prey or Sarah's predator. If her prey's first attempt fails, another can be made and so on until her prey declines to make any further attempts, at which point her predator may begin attempting to block.

2. **Stealth and Intercept.** Conceptually, stealth represents the measures that the acting minion is taking to conduct his business discreetly, to avoid attracting the attention of those who would oppose him. Intercept represents the blocking minion's efforts to discover the plans of the acting minion and to stalk or chase him in

order to detain him (by fighting with him) before he can accomplish his goal.

To see if a block attempt succeeds, compare the acting minion's stealth to the blocking minion's intercept. The action is blocked if the blocker's intercept is equal to or greater than the acting minion's stealth. By default, minions have 0 stealth and 0 intercept. So a block attempt will normally succeed unless the action has inherent stealth (such as hunting) or a card or effect is used to increase the acting minion's stealth. Some actions have an inherent stealth, as noted in the action list ([sec. 6.1](#)) and on some action cards. The minion taking such an action starts with greater stealth than normal. Additionally, some cards and other effects can be used to increase a minion's stealth or intercept, as noted on card text.

Stealth can be added during an action only when needed (that is, only if the action is currently being blocked and the blocking minion has enough intercept to block the acting minion). Likewise, intercept can be added during an action only when needed (that is, only by a blocking minion when the acting minion's stealth exceeds his intercept).

Note that all modifications made to a minion's stealth or intercept remain in effect for the duration of the action. Increased stealth and intercept return to normal after the action is resolved.

Sarah announces that Ira is hunting and taps Ira. The action is undirected and has a default of +1 stealth. Her prey declines to block. Her predator, however, plays a reaction card to give +1 intercept to one of her ready untapped minions, Eugenio. Sarah has no cards to play to increase Ira's stealth, so the action is blocked. Eugenio is tapped, and combat begins.

If a block fails (the acting minion's stealth exceeds the blocker's intercept and the blocker's Methuselah cannot add or does not wish to add more intercept), either another attempt is made (with the same or a different minion) or the defending Methuselah declares that she will not make any further attempts to block the action. Note that this declaration is an event and so allows the acting Methuselah (and others) to play more cards and effects.

Sarah announces that Quentin is bleeding Alexis. Sarah has no effects that she wishes to play before Alexis decides whether to block, so Sarah says "Do you block?" Alexis decides not to block, so then Sarah plays Confusion (an action modifier that adds 1 to the bleed). Alexis is bled for 2 pool.

6.2.3. Resolve the Action

If the action is successful (all block attempts were unsuccessful), then the cost of the action is paid and the effects of the successful action take place. If the action is blocked, then any card played to take the action is burned and the blocking minion is tapped and enters combat with the acting minion (see [Combat, sec. 6.4](#)). The effects of the action do not take place when the action is blocked. Note that the action's cost, if any, is only paid if the action succeeds; the cost is not paid if the action is blocked. The costs of action modifiers and reaction cards are always paid when the cards are played, regardless of the success of the action.

6.3. Politics

Politics and diplomacy are as critical to vampires as hunting and feeding. Like mortal society, Kindred society has its own laws, creeds and customs. Politics come into play when a vampire takes a political action or when a blood hunt (see [The Blood Hunt, sec. 6.5.6](#)) is called.

6.3.1. The Political Action

To call the referendum listed on a political action card in your hand (or as allowed by a card in play), tap the acting vampire and announce the referendum he is attempting to call (play the political action card, if any, at this time). Political actions are never directed at a specific Methuselah, regardless of what effect the referendum will have if it passes (so a political action can be blocked by, and only by, the acting Methuselah's prey and predator). Additionally, as indicated on card text, political actions have a default of +1 stealth.

Important: The specific terms of the referendum (the choices to be made, if any, by the player who calls the referendum) are not chosen until the action itself is successful (i.e., remains unblocked).

6.3.2. The Referendum

If a political action is successful, the referendum is called.

Some cards from older sets use the phrase "during a political action" to refer to the referendum part of the political action.

The referendum consists of three steps: setting the terms, polling (casting votes) and resolving the referendum.

1. **Choose the terms**, if any, of the referendum. Cards that are used "during a political action" but "before votes are cast" are used at this time (after the terms are set).
2. **Polling**. All Methuselahs may now cast any votes they have (see below) at this time, in any order. They call out their votes freely, and there is no obligation to vote. Once a vote has been cast, however, it cannot be changed. The polling stage is completed only when all Methuselahs are finished voting (if you need a time limit, the players can agree to wait 15 seconds after the last vote cast to close the polling stage).
3. **Resolve the referendum**. If there are more votes for the referendum than against, the referendum passes, and the effects of the successful referendum take place. Otherwise, the referendum fails and has no effect. Tied referendums fail.

6.3.3. Gaining Votes

Methuselahs have no inherent votes -- votes must be gained, and there are a variety of ways to do so. Once gained, a vote need not be cast right away, if at all. Each vote cast is cast either "for" or "against" the referendum, and a Methuselah may cast some of her votes in favor and some against, as she chooses, with the restriction that all of the votes from a each given vampire or other source must be cast in agreement as a group. Once cast, a vote cannot be changed. Methuselahs can gain votes in the following ways:

- **Political Action Cards**. Each Methuselah may gain one vote by using a political action card. These cards say "worth 1 vote" to indicate this. If a political action card was used to call the referendum, that card provides a vote for the acting vampire's controller. Other political action cards used for votes are simply burned without regard to the text on the cards. Each Methuselah can gain no more than 1 vote from political action cards.
- **Titled Vampires**. For each ready titled vampire a Methuselah controls, she gains extra votes. The number of votes gained depends on the title. A Methuselah gains:
 - 1 vote for each ready primogen or bishop, and
 - 2 votes for each ready prince, archbishop, baron, kholo or magaji, and
 - 3 votes for each ready justicar or cardinal, and
 - 4 votes for each ready Inner Circle member or regent.

Other minions may have votes (as listed on card text) without holding one of the titles listed above. A minion's votes can be used only when the minion is ready.

- **The Edge**. The Methuselah who has the Edge can burn it (return it, uncontrolled, to the center area) to gain 1 vote.
- **The Prisci Block**. The prisci as a group have 3 votes. During a referendum, the prisci block of 3 votes is cast "for" or "against" the referendum according to the prisci subreferendum. Each ready priscus provides 1 vote for this subreferendum, and no other votes may be used in this subreferendum. Each vote is either "for" or "against" the main referendum. Whichever side has the greater number of votes in the subreferendum gains 3 votes in the main referendum. If the subreferendum is tied, the prisci abstain from the main vote. As prisci cast their votes in the subreferendum, the prisci block of 3 votes may shift between "for," "against" and "abstain" (as the majority in the subreferendum changes).
- **Other Cards**. Action modifiers, reaction cards, cards in play, etc. that grant more votes can all be used subject to the normal rules of playing cards (e.g., only the acting minion can play action modifiers and only ready untapped minions controlled by Methuselahs other than the acting minion's controller can play reaction cards).

6.4. Combat

Combat results when a minion blocks the action of a ready minion. Also, some cards' effects may cause combat. Whatever caused the combat, it is important to remember that only ready minions can participate in combat and that your minions cannot enter combat with any of your other minions.

Being tapped or untapped doesn't matter for combat. Tapped minions fight just the same as untapped minions. **Note:** The only minion cards that can be played during combat are combat cards (unless a card states otherwise, of course).

6.4.1. Combat Sequence

Combat occurs in a series of one or more rounds. Each round of combat has three steps:

- **Determine Range.** Use maneuvers to set the range to close or long.
- **Strike.** Announce and resolve strikes.
- **Press.** Use presses to continue into another round or to end combat.

As usual, the acting minion always gets first opportunity to use a card or effect before the opposing minion at every stage of combat.

6.4.2. Determine Range

Each round of combat is fought at either close range or long range. Close range is the default for each round. The range determines which strikes and other strike-resolution-phase effects can be used. Some effects can only be used at close range, some only at long range, and some at either close or long range (see below).

A minion in combat can use a maneuver to get to long range, or he can maneuver to get back to close range if his opponent maneuvers to long. The two combatants can continue playing maneuvers (to keep offsetting the effects of their opponent's last maneuver) for as long as they wish. A minion cannot play two maneuvers in a row (which would effectively cancel each other).

Note: Effects that are played "before range is determined" must be played before the acting minion decides whether or not to play a maneuver at the start of this phase.

A minion has no maneuvers by default; he must use a card or other effect to gain a maneuver. The ability to maneuver can come from combat cards or weapons or other cards in play. To use a maneuver from a strike card, the minion plays the strike card during this phase instead of during the choose strike phase (below). If a minion uses the maneuver from a strike card or a weapon, he is effectively choosing his strike as well. As such, he cannot use a second strike card or weapon to maneuver again in the same round.

If a combat card played by a minion has a maneuver as part of an effect, the maneuver must be used that round of combat. If a combat card played by a minion has an "optional maneuver" as part of the effect, then the minion may decline to use the maneuver.

Typically, a minion that can attack at long range will want to maneuver to long range against an opponent that he suspects can only attack at close range.

Mazz has just blocked Ira, and combat ensues. Mazz has a Submachine Gun that allows him to strike for 3 damage at either close or long range and gives him an optional maneuver. Ira, as the acting minion, declines to maneuver. Mazz uses the maneuver from the gun to move to long range, where he cannot be harmed by Ira's hand strike. Ira plays a maneuver card to get back to close range. However, Mazz has another maneuver card as well, and he plays it to move back to long range. Ira has no more maneuvers to play, so the range is set to long.

6.4.3. Strike

During the strike phase, the minions strike each other (if possible) or make an effort to avoid being struck (by dodging, for example). Note that not all strikes are aggressive. Defensive effects such as dodges are also considered strikes (see [Strike Effects, sec. 6.4.5](#)).

Normally, each minion gets only one strike per round. Some cards may allow a minion to get additional strikes during a round of combat. Each pair of strikes (one from each of the minions) is resolved before going on to the next pair. If only one minion has additional strikes, the "pair" will be just his strike.

During each pair of strikes, the minions first choose their respective strikes (the acting minion first, then his opponent), and then the strikes are resolved. Strike resolution occurs simultaneously, except for a few special cases (see [Strike Effects, sec 6.4.5](#)).

- **Choose Strike.** Each minion chooses his strike. The strike can be from a combat card, from a weapon the minion possesses or (the default) from a hand strike. If a minion has used a maneuver from a strike (either a strike card or a weapon) this round, then he cannot choose any other strike for his initial strike of the round. For additional strikes, any strike can be chosen, even if a maneuver has been used.

- **Resolve Strike.** The effects of the strikes from both minions are resolved simultaneously. Most strikes are effective only at close range. Unless the strike is identified as ranged or does "R" damage (or is a defensive strike such as dodge or combat ends), it is only effective at close range. Ranged strikes and strikes that do "R" damage can be used at any range, close or long.

When a minion or retainer takes damage (either from a strike or from other means), he must burn blood or lose life, as appropriate (see [Damage Resolution, sec. 6.4.6](#)). Note that the effects of a strike are applied and *then* damage is resolved. This timing is important for some special strikes, such as steal blood (see [Strike Effects, sec. 6.4.5](#)).

If one or both of the combatants are no longer ready (because one has taken too much damage, for instance), then combat ends immediately (no further strikes, no presses, etc.). This is true at any point during combat, not just during strike resolution.

Additional Strikes: Some cards and effects allow a minion to make additional strikes during the current round of combat. Additional strikes are announced (gained) and performed (used) only after the first pair of strikes are completed. The acting minion decides whether or not to gain additional strikes before the opposing minion, as usual. Additional strikes are handled by having another choose strike phase and resolve strike phase in which only the minions with additional strikes may play strike cards. All additional strikes take place at the same range. This is repeated as necessary. A minion cannot use more than one card or effect to gain additional strikes per round of combat.

Kurt is blocked by Ira, and they enter combat. Neither of them maneuvers, so the round is at close range. Kurt announces he is using an Undead Strength card, which allows him to inflict 3 damage, as his strike. Ira uses a Dodge card as his strike, so no damage is dealt by either vampire.

Next, Kurt plays a Blur card, giving him one extra strike. Ira plays a Blur also, giving him two extra strikes since he has superior Celerity. These additional strikes are resolved at the same range, which is close in this case.

Kurt uses his hands for the second strike. Ira uses his hands also. Both suffer 1 damage. Ira then uses his hands one more time, and Kurt can't use a strike because he had only one additional strike. Kurt suffers one more damage.

6.4.4. Press

At the end of a round of combat (if both combatants are still ready), the combatants will either go their separate ways (the default) or one of them will give chase. Presses can be used to continue combat (start another round of combat) or to end combat (cancel an opponent's press), similar to the way maneuvers are used to determine range. The two combatants can continue playing presses (to keep offsetting the effects of their opponent's last press) for as long as they wish. A minion cannot play two presses in a row (which would effectively cancel each other). If there is an uncanceled press to continue, then another round of combat begins.

6.4.5. Strike Effects

Hand Strike. The default strike is a hand strike. When a minion strikes with a hand strike at close range, he does an amount of damage equal to his strength to the opposing minion. Minions have a default strength of 1.

Destroy Equipment. This effect will burn an equipment card of the opposing minion. If there is more than one piece of equipment on the opposing minion, the striking minion chooses which one is burned. The equipment can still be used up to the point at which the destroy equipment strike resolves. The effect may specify destroy weapon instead of equipment, in which case a weapon must be chosen.

Steal Equipment. This effect is like destroy equipment, except that instead of being burned, the equipment card is moved to the striking minion. The stolen equipment may not be used by bearer during the current round of combat. The equipment is retained by the stealing minion after combat ends.

First Strike. A strike done with first strike is resolved before a normal strike. Thus, if the opposing minion is burned or sent to torpor by a strike done with first strike, his strike will not be resolved at all. If the opposing minion was striking with a weapon that is stolen or destroyed with first strike, then the opposing minion simply loses his strike altogether. If both minions strike with first strike, then the strikes are resolved simultaneously. A strike done with first strike will still not resolve before a combat ends effect (which always resolves first), and a dodge still cancels the effects of a strike done with first strike (see below).

Dodge. A dodge strike deals no damage, but it protects the dodging minion and his possessions from the effects of the opposing strike. Retainers are not protected, however. A dodge is effective at any range. A dodge protects even from the effects of a strike done with first strike. (A dodge is a strike, even though it is solely defensive. It represents the activity of the minion during that pair of strikes.)

Combat Ends. This effect ends combat immediately. This type of strike is always the first to resolve, even before a strike done with first strike, and it ends combat before other strikes or other strike resolution effects are resolved. Combat ends is effective at any range. Combat ends is not affected by a dodge, since dodge only cancels effects that

are directed at the dodging minion.

Steal Blood. This effect moves blood counters (or life counters) from the target to the striking minion. This does not count as damage, so the effect cannot be prevented with damage prevention effects. This effect occurs before the "heal damage" step of damage resolution, so the stolen blood can be used to heal damage even if the damage is inflicted simultaneously. If the stolen blood causes the striking vampire to have more blood than his capacity, the excess drains off immediately (as usual).

Cohn Rose enters combat with a mage ally. Cohn has a capacity of 5 and has 4 blood. The mage has 2 life. After determining range, Cohn steals 3 blood as his strike. The mage strikes for 2R damage. Two life counters are moved to Cohn from the mage, and Cohn sustains 2 damage. Cohn has 6 blood, but his capacity is only 5, so 1 blood is moved to the blood bank. The mage has no life counters remaining, so he is burned. Cohn has 2 damage to deal with and doesn't prevent any, so he burns 2 blood to heal the damage, leaving him with 3 blood.

6.4.6. Damage Resolution

Damage resolution has two steps: prevent damage and heal damage.

First, the minion taking damage can play damage prevention cards (such as the combat card *Skin of Rock*) if he is able to do so. These damage prevention cards are played one at a time until all the damage is prevented or until the minion chooses not to play any more.

Any remaining damage (damage that was not prevented) is successfully inflicted. The damage is then healed (if the victim is a vampire) or causes a loss of life points (if the victim is an ally or retainer).

For each point of damage inflicted on a vampire, he must burn one blood to heal the damage. A vampire can burn all of his blood if needed, and doing so does not have any other negative effects on the vampire. If a vampire cannot heal all the damage (i.e., more damage is inflicted than he has blood with which to heal), he burns blood to heal what damage he can, and the unhealed damage leaves him wounded. A wounded vampire is moved to torpor after the remaining damage is handled (see [Torpor, sec. 6.5](#)).

Some damage is described as aggravated damage, such as damage from fire or sunlight or from the claws or fangs of some other immortal creatures, including some vampires. Aggravated damage differs from normal damage in two ways: Aggravated damage cannot be healed, and aggravated damage can burn a vampire if that vampire is already wounded. Aggravated damage is damage that a vampire cannot heal. Since it cannot be healed, the vampire doesn't burn any blood to heal it, but instead becomes wounded (unless the damage is prevented, of course).

Aggravated damage done to a wounded vampire can burn the vampire outright. A wounded vampire is one that has taken damage that he failed to heal or one that is in torpor or on his way to torpor. For each point of aggravated damage that is successfully inflicted on a wounded vampire, he must burn a blood to prevent his destruction. If he doesn't have enough blood, he is burned. Destruction by this method does not constitute diablerie (see [Diablerie, sec. 6.5.5](#)).

If both regular damage and aggravated damage are successfully inflicted on a vampire at the same time, the regular damage is handled first. This only applies to unprevented damage; damage prevention effects can be used to prevent the aggravated damage before the normal damage, if the player chooses. If a vampire is wounded, he goes to torpor after all the damage is handled (see [Torpor, sec. 6.5](#)). If aggravated damage burns him, he goes directly to the ash heap. He doesn't go through torpor first.

Krid is ready and has 1 blood when he receives 1 point of aggravated damage. He cannot heal this damage, so he is wounded and goes to torpor with 1 blood.

Milo is ready and has 2 blood when he receives 3 points of aggravated damage. He cannot heal any of it. He becomes wounded by 1 point, and so he must burn 2 blood to prevent destruction from the other 2 points (1 blood per point), leaving him empty and in torpor.

Barth is ready and has 1 blood when he receives 2 regular damage and 1 aggravated damage. He burns 1 blood to heal the first point of normal damage. He doesn't have enough blood to heal the second point. The aggravated damage burns him, since he already has unhealed damage and cannot burn a blood to prevent his destruction.

Allies and retainers treat aggravated damage the same as normal damage. For each point of damage (regular or aggravated) inflicted on an ally or retainer, he burns one life counter. An ally or retainer who loses all of his life counters is burned.

6.4.7. Retainers and Combat

A retainer is not normally harmed in combat (unless the minion employing it is burned). However, an attacker can choose to target one of the opposing minion's retainers with a strike rather than striking at the opposing minion. This can only be done at long range (close range combat is too harried to allow for such distractions) and, thus, only with strikes that are effective at long range (see [Strike, sec. 6.4.3](#)). To target a retainer with a ranged strike, the striking minion must announce his intended target when the strike is announced.

6.5. Torpor

When a vampire cannot heal his wounds, he enters into a deep sleep known as torpor. A vampire in torpor is particularly weak and vulnerable to attacks from others of his kind. A vampire in torpor may be killed (burned) by a ready vampire through the act of diablerie. By committing diablerie, the diablerist drains the victim of his blood and grows stronger (and takes whatever equipment the victim had). Vampiric society condemns this act, however, so the risk may outweigh the reward (see [Diablerie, sec. 6.5.5](#) and [The Blood Hunt, sec. 6.5.6](#)).

A vampire in torpor is still considered controlled but is not ready. He still untaps at the start of the untap phase as usual.

6.5.1. Going into Torpor

If a vampire cannot heal his wounds, he goes into torpor. For example, a vampire who doesn't have enough blood to heal the damage inflicted on him or who sustains aggravated damage (see [Damage Resolution, sec. 6.4.6](#)) goes into torpor.

Vampires in torpor are placed in an area to one side of the uncontrolled region, called the torpor region. Any retainers, equipment and other cards on the vampire stay with the vampire when he goes into torpor.

A vampire in torpor can take no action except the "leave torpor" action (see below) and cannot block or play reaction cards. He can play action modifiers during his actions.

6.5.2. Leave Torpor Action (+1 stealth)

This action is the only one a vampire in torpor can take (unless a card has explicit text saying otherwise). The cardless action costs 2 blood. (Card versions of this action cost whatever the card costs.)"

To have a vampire in torpor attempt to leave torpor, announce the action and tap the acting vampire. If the action is successful, the acting vampire pays the cost (2 blood) and moves from the torpor region to the ready region. If this action is blocked, there is no combat (vampires in torpor cannot enter combat). Instead, if the blocker is a vampire, he gets the opportunity to diablerize the acting vampire (see [Diablerie, sec. 6.5.5](#)). If he chooses not to, or if he is an ally, then the action simply fails (the acting vampire remains in torpor, and no cost is paid). This action has a default +1 stealth.

A vampire in torpor can be the target of the following actions, which can be taken by any ready vampire:

6.5.3. Rescue a Vampire from Torpor

The cardless action costs 2 blood, which can be paid by the acting vampire or the rescued vampire, or the cost may be split between them. Allies cannot take this action.

To have a vampire rescue another vampire from torpor, announce the action (including how the cost will be paid) and tap the acting vampire. If the action is successful, the cost is paid, and the vampire in torpor is moved to the ready region. The rescued vampire does not tap or untap as a result of being rescued. If the action is blocked, the acting vampire and the blocking minion enter combat as normal. This action has a default +1 stealth if the acting vampire and the vampire in torpor have the same controller; otherwise it is simply a directed action.

6.5.4. Diablerize a Vampire in Torpor

To have a vampire diablerize a vampire in torpor, announce the action and tap the acting vampire. If the action is successful, the victim is diablerized (see below). If the action is blocked, the acting vampire and the blocking minion enter combat as normal. This action has a default +1 stealth if the acting vampire and the vampire in torpor have the same controller; otherwise it is simply a directed action. Allies cannot take this action.

6.5.5. Diablerie

Diablerie is the act of sending another vampire to Final Death by drinking his blood. Only ready vampires can commit diablerie. Vampires marked as **Blood Cursed** cannot commit diablerie. The vampire committing diablerie is called the diablerist. Diablerie is resolved as follows:

1. All blood on the victim is moved to the diablerist. Blood in excess of his capacity drains off as normal.
2. The diablerist may take any equipment on the victim.

3. The victim is burned (sent to his owner's ash heap). Any cards and counters on him are also burned.
4. If the victim was older (had a higher capacity) than the diablerist, the diablerist can be given a Discipline. His controller may go through her library, ash heap and hand to get a master Discipline card to put on the diablerist and then reshuffle her library or draw back up to her hand size as necessary. This may increase the diablerist's capacity by 1, but does not automatically give the diablerist a blood to fill that new capacity.
5. If the victim was **Red List**, the diablerist may receive trophies (see [section 11](#)).

The steps of diablerie are treated as a single unit. No effects can be used to interrupt the diablerie; effects may be played either before or after, as appropriate. After diablerie, a blood hunt may be called on the diablerist.

6.5.6. The Blood Hunt

As stated, vampiric society condemns the act of diablerie. The penalty for committing this act is death, and the method of justice is a blood hunt (called a "wild hunt" by some groups of vampires; the terms are interchangeable), in which the diablerist is hunted down and destroyed by others of his kind. In practice, however, this brand of justice is not always meted out fairly, depending on the connections that the diablerist has.

When a vampire commits diablerie, a referendum is automatically conducted to determine if a blood hunt will be called on the diablerist. If the referendum passes, a blood hunt is called, and the diablerist is burned. This referendum is not an action, so it cannot be blocked, and action modifiers and reaction cards cannot be played. Otherwise, this referendum is handled just like any other.

7. Influence Phase

Methuselahs vehemently strive to dominate vampire society, but most younger vampires are reluctant to defer to the whims of the ancients. Methuselahs must apply their resources skillfully to entice their younger brethren (and other minions) to do their bidding (often with the minions not even realizing that they are being manipulated).

Your influence phase allows you to devote some of your influence (measured by your pool) to controlling the minions in your uncontrolled region. This phase can also be used to move new minions from your crypt to your uncontrolled region. The activities conducted in this phase are administered through a type of "influence phase action" called a transfer. Transfers, like master phase actions, are not represented by counters and cannot be saved for later use. Each Methuselah normally receives four transfers at the start of her influence phase. To balance the advantage of going first, however, Methuselahs do not receive the full allotment of transfers during the first three turns. Instead, the Methuselah who has the first turn receives only one transfer on her first influence phase. The Methuselah who plays second gets two transfers on her turn, and the Methuselah who takes the third turn gets three transfers. Thereafter, each Methuselah receives the standard four transfers during her influence phase.

During your influence phase you may spend transfers as follows:

- Spend one transfer to move 1 blood counter from your pool to a minion in your uncontrolled region.
- Spend two transfers to move 1 blood counter from a minion in your uncontrolled region to your pool.
- Spend four transfers and burn a pool to move a vampire from your crypt to your uncontrolled region (drawing from the top, as always).

At the end of your influence phase, any vampire in your uncontrolled region with a number of blood counters on him equal to (or more than) his capacity becomes controlled. The vampire is turned face up and moved to the ready region, untapped. The counters are kept on him to represent his blood (counters in excess of his capacity drain off immediately as usual). Other types of crypt cards are handled similarly.

Nora comes to her influence phase. She has four transfers to spend, but only 2 pool. She sees that she has built up 8 blood counters on a vampire with a blood capacity of 10, and she thinks she can win the game if she gets it into play. However, she cannot use both counters in her pool to put it into play because that would put her out of the game. She had invested a couple of blood counters in a vampire with a blood capacity of 7 on a previous turn, so she spends two of her four transfers to take back 1 of those counters and put it in her pool. Now she has 3 pool and two transfers left to spend. She spends the two transfers by moving 2 of the 3 blood counters from her pool to the vampire with the blood capacity of 10 and moves that vampire to the ready region.

8. Discard Phase

In your discard phase you receive, by default, one discard phase action. You may use a discard phase action to put an event card in play (no more than one per phase) or to discard a card from your hand (and draw to replace it as

usual). Some effects may change the number of discard phase actions you receive or may give you alternate ways to use your discard phase actions. Discard phase actions not used in this phase are lost; they cannot be saved for later.

9. Ending the Game

9.1. Victory Points

When a Methuselah runs out of pool counters, she is ousted from the game. If you are ousted, all the cards you control are removed from the game. Any of your opponents' cards you control are returned to them at the end of the game. Any of your cards controlled by other Methuselahs remain in play as normal (see [The Golden Rule of Card Ownership, sec. 1.3](#)). The game continues until only one Methuselah is left. You get a victory point whenever the Methuselah who is your prey is ousted (no matter how or by whom your prey was ousted). You receive an additional victory point if you are the last player left. At the end of the game, the winner is the player with the most victory points, even if she has been ousted. Along with a victory point, you gain six pool from the blood bank when your prey is ousted.

EXCEPTION: If a player is ousted at the same time that her prey is ousted, the player gets the victory point but does not gain 6 pool.

When your prey is ousted, the next Methuselah to your left (the ousted Methuselah's prey) becomes your new prey.

Richard, Steve, Justin and Lisa are seated clockwise around a table in that order. Steve is reduced to 0 pool first. Steve is Richard's prey, so Richard gains 6 pool and a victory point. Justin is ousted next by Richard. Since now Justin is Richard's prey, Richard gets another 6 pool and another victory point. Now, Richard and Lisa are the only ones left, and so each is prey of the other. All the pool Richard earned doesn't save him from falling, and Lisa gets 6 pool and a victory point. Since Lisa was not ousted at all, she gets an additional victory point. The final score is tied between Lisa and Richard, with 2 victory points each.

9.2. Withdrawing from the Game

If you have exhausted your library and begin your turn with less than a full hand, you have the option of withdrawing from the game. To exercise this option, you must announce your intent to withdraw during your untap phase. For the withdrawal to succeed, you must meet the following conditions:

- None of your minions enter combat until your next untap phase.
- None of your minions lose (or spend) any blood until your next untap phase.
- You do not lose (or spend) any pool until your next untap phase.

If you have met these conditions when you would start your untap phase, you successfully withdraw. The withdrawal fails if you lose a single pool or blood, even if you gain enough to make up for the loss.

If you successfully withdraw, you receive one victory point to add to any victory points you have already gained. Your predator does not get a victory point or any pool for your withdrawal.

10. Vampire Sects

Some of the various clans of vampires have grouped themselves into sects. Each sect represents clans with similar philosophies and goals. Each sect has its own codes of conduct and its own political structure and titles.

No matter what sect, a vampire cannot have more than one title. If a vampire with a title gains another, he loses the first title, even if the new title would be a demotion. If a vampire with a contested title (see [Contested Titles, sec. 4.2](#)) gains a title, he immediately yields the contested title.

Each vampire's sect is given in its card text, and that may override the default sect of that vampire's clan (see the lists in the following sections). If a vampire changes clans (by means of a *Clan Impersonation* card, for example) to a clan that belongs to a different sect, he changes sects as well.

A vampire must belong to the appropriate sect to receive a title. If a vampire with a title changes clans or sects to a clan or sect inappropriate for his title, he loses the benefit of the title until his clan or sect changes appropriately. If he receives a new title, or if his title is contested (see [Contested Titles, sec. 4.2](#)), he immediately yields the old title.

10.1. Camarilla

One of the major sects is the Camarilla, which is composed of six clans: Brujah, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere and Ventruue, as well as the Caitiff, who are technically clanless. Some vampire cards from older sets do not have any sect designation -- these vampires are all Camarilla vampires.

Only Camarilla vampires can hold the Camarilla titles primogen, prince, justicar and Inner Circle member. Additionally, each clan's justicar and Inner Circle titles are unique (see [Contested Titles, sec. 4.2](#)) and can only be held by vampires of that clan. The title of prince is associated with a particular city and can be contested by another vampire who claims any title to the same city. The title of primogen is not unique and cannot be contested.

10.2. Sabbat

The second major sect is the Sabbat, which is composed of 15 clans: the *antitribu* clans (corrupted versions of some of the main clans) and the Lasombra, Tzimisce, Pander, Ahrimanes, Blood Brothers, Harbingers of Skulls and Kiasyd. These clans' icons all have the Sabbat wax seal underneath. Only Sabbat vampires can hold the Sabbat titles bishop, archbishop, priscus, cardinal and regent. Like Camarilla princes, the title of archbishop is associated with a particular city and can be contested by another vampire who claims any title to the same city. The other Sabbat titles are not unique and cannot be contested. The title of regent is unique (see [Contested Titles, sec. 4.2](#)). The regent counts as cardinal by cards and other effects, but has an additional vote as well.

The *antitribu* clans are distinct from their non-*antitribu* counterparts. A vampire of one of the *antitribu* clans does not qualify to play a card that requires the counterpart, and vice versa. Likewise, if a vampire changes sects, his clan doesn't automatically change. For example, a Brujah *antitribu* who becomes a Camarilla vampire via *Writ of Acceptance* is still a Brujah *antitribu*, not a Brujah.

10.3. Laibon

The third major sect is the Laibon, which is composed of just four clans: Akunanse, Guruhi, Ishtarri and Osebo. Only Laibon can hold the Laibon titles kholo and magaji. The magaji title is not unique and cannot be contested. Clan kholo titles can only be held by a vampire of the appropriate clan, and each is unique to that clan (see ["Contested Titles," sec. 4.2](#)).

10.4. Independents

Other clans are not aligned with any of the major sects; they are called Independent. Any clan not listed above as belonging to one of the sects listed above is Independent. These vampires are identified simply as "Independent" on card text. Some vampire cards from older sets are identified as "Non-Camarilla" on card text -- these vampires are all Independent vampires. Independent vampires are both "Non-Camarilla" and "Non-Sabbat." Some Independent vampires may start with votes, as listed on card text. Treat these vampires as if they had titles of their own.

10.5. Anarchs

Anarch is not a sect itself, just a special attribute that some Independent vampires can have. An untitled non-anarch vampire can become an anarch as a +1 stealth action that costs 2 blood (or 1 blood if the controller controls at least 1 other ready anarch). A vampire can also be made an anarch by certain card effects. All anarchs are Independent; becoming an anarch changes the vampire's sect to Independent if he was not Independent already. If the anarch changes sect, then he is no longer anarch. Being anarch has no effect on game play except as defined by cards and effects in play. Some cards can only be played by anarch vampires, for example.

Baron is a title that can only be held by an anarch. A ready baron gets 2 votes. The title of baron is associated with a particular city and can be contested by another vampire who claims the title of prince, archbishop or baron of the same city. If the title is contested with a prince or an archbishop, then the anarch's cost to contest it is increased by 1 blood. If a baron loses his anarch status, he loses the benefit of the title until he becomes anarch again, as usual for titles.

11. Special Terms

Blood Cursed: A vampire with Blood Curse cannot commit diablerie.

Infernal: An infernal minion doesn't untap as normal in the untap phase. During his controller's untap phase, she may burn a pool to untap him.

Red List: Any Methuselah may use a master phase action to mark a Red List minion for the current turn. Any ready vampire she controls may enter combat with a marked Red List minion as a +1 stealth (D) action that costs 1 blood. Each vampire can take this action only once each turn. If a vampire burns a Red List minion in combat or as a (D) action (including diablerie), his controller may go through her library, ash heap and/or hand to get a master trophy card to put on that vampire and then reshuffle her library or draw back up to her hand size as necessary. Other trophies may be moved to this vampire, as well (see [section 1.6.2](#)). This is done before the blood hunt referendum is called, if any.

Research Area: Some cards may move cards to a special staging area called the research area. The cards in your research area are face down and out of play; they can be affected only by cards and effects that say so explicitly. You may look at the cards in your research area at any time.

Scarce: When a Methuselah moves a scarce vampire from her uncontrolled region to her ready region during her influence phase, she must burn 3 pool for every other vampire of the same clan already in play.

Slave: Some minions are identified as slaves to a specified clan. A slave cannot take a directed action if his controller doesn't control a ready member of the specified clan. Also, if a member of the specified clan controlled by the same Methuselah is blocked, the controller can tap the slave to cancel the combat and to untap the acting vampire and have the slave enter combat with the blocking minion instead.

Sterile: Sterile vampires cannot take actions to put other vampires in play.

Title: A Title card is a placeholder for a title. If the title is yielded or lost, the card is burned. If the title is unique, contests are paid with vampire blood, as normal for titles.

Unique: Only one copy of a unique card can be in play at a time. If another Methuselah puts a copy of the card into play, the copies will be contested (and out of play) until all but one is yielded (see [Contested Cards, sec. 4.1](#)).

Vulnerability: Some vampires have vulnerability to a certain trait. Damage such a vampire receives from a weapon with that trait is aggravated.

Rules Glossary

Acting Minion: The minion performing the current action.

Action Card: A card that a minion can play to perform a special action. Includes equipment, retainer, ally and political action cards.

Action Modifier: A card that the acting minion can play to modify the action he is performing.

Additional Strike: Allows a minion to strike an additional time in the same round of combat (at the same range as the initial strike).

Aggravated Damage: Type of damage that vampires cannot heal. It can even burn a wounded vampire.

Ally: A non-vampire minion. Brought into play by a "recruit ally" action, he acts independently of the minion who recruited him.

Ash Heap: The discard pile. Cards that are burned are returned to their owner's ash heap.

Bleed: An action that attempts to burn another player's pool. By default, it can only be attempted against a player's prey.

Block: The successful attempt of a minion to prevent the action of another minion. Typically concluded with combat.

Blocking Minion: The minion currently attempting to block an action, or the minion who has successfully blocked the current action.

Blood (also Blood Counter): A token representing a vampire's capability to heal himself or to perform certain feats.

Blood Bank: Repository of blood counters not in use.

Blood Hunt: The act of burning a vampire that committed diablerie. A referendum is conducted to see if a blood hunt is called.

Burn: Discard. A burned card goes to its owner's ash heap. A burned counter or token is returned to the blood bank.

Capacity: The maximum number of blood counters a vampire can have. It is also a relative measure of the vampire's age.

Circle: Each Blood Brother is identified with a particular circle. A vampire without a circle designation is his own circle.

Combat Card: A card that a minion can play in combat.

Combat Ends: A strike that ends combat before any damage or other strike effects happen.

Contest: The struggle for control of a unique card or title.

Controlled Region: Area containing a Methuselah's controlled cards.

Crypt: The deck of cards containing a player's vampires.

Diablerie: The act of burning a torporous vampire. Can be used to gain a Discipline.

Diablerist: A vampire who commits diablerie. A blood hunt can be called to burn a diablerist.

Directed Action: An action of one Methuselah's minion that targets one or more other Methuselaha (or the minions or cards they control).

Dodge: A strike that protects a minion and the cards on him from an opposing minion's strike. Retainers are not protected.

Edge: A token symbolizing who has the upper hand at the moment.

Equipment: An object a minion uses for a special bonus or ability.

First Strike: An offensive strike done faster than normal, so that the strike resolves before a normal offensive strike would.

Hunt: The action that a vampire takes to regain blood.

Influence Phase: The phase of a turn in which a Methuselah may make transfers to her uncontrolled vampires and during which vampires are moved from the uncontrolled region to the ready region.

Intercept: A measure of how well a minion can block the action of another minion. If it equals or exceeds the acting minion's stealth, the minion's block is successful.

Library: The deck containing a player's minion and master cards from which her hand is drawn.

Life (also Life Counter): A token representing a retainer's or an ally's health.

Maneuver: The efforts of a minion in combat to move away from or to close in on the opposing minion.

Master Card: A library card that can be used as a master phase action.

Master Phase Action: The Methuselah's personal activity for the turn.

Minion: A vampire or ally.

Minion Card: Any library card that is not a master card -- a card that a minion can play.

Out-of-Turn Master Card: A type of master card that can only be played during another player's turn, using the next master phase action of the player playing it.

Polling: The step of a referendum during which votes are cast.

Pool: A token representing a Methuselah's status. Also, a collection of such tokens. A Methuselah is ousted if she

loses all of her pool.

Predator: The player to a Methuselah's right.

Press: The efforts of a minion in combat to escape from or to give chase to the opposing minion.

Prey: The player to a Methuselah's left. A player receives a victory point and 6 pool when her prey is ousted.

Reaction Card: A card played by a Methuselah's ready, untapped minion in response to an action taken by a minion controlled by another Methuselah.

Ready Region: Area containing a Methuselah's minions that are not in torpor.

Referendum: The part of a political action (or a blood hunt referendum) during which the terms are set, the votes are cast and the effects are applied (if it passes).

Retainer: A mortal creature or being that serves a minion. Brought into play by an employ retainer action, he remains with the minion who employed him and cannot act independently.

Stealth: A measure of how well a minion evades other minions' attempts to block his action. If it exceeds the blocking minion's intercept, the block fails.

Sterile: A vampire that cannot take an action to create a vampire.

Strength: The amount of damage a minion inflicts with a normal hand strike.

Strike: The effort of a minion in combat to harm his opponent or to avoid being struck by his opponent.

Tap: Turn (a card) sideways. Typically done to indicate that the card has been activated for some purpose.

Torpor Region: Area where vampires are placed when they cannot heal damage done to them. A vampire in torpor is vulnerable to diablerie attempts. A vampire in torpor is not ready but is still considered controlled.

Transfer: Influence phase action used to move pool to or from an uncontrolled vampire or to move a card from the crypt to the uncontrolled region.

Uncontrolled Region: Area containing a Methuselah's uncontrolled vampires. Allies are also placed here when they are recruited to indicate that they cannot act, although they are controlled.

Undirected Action: An action that is not directed.

Untap: Restore a card to the normal, upright, position. See Tap.

Victory Point: The measure of a player's ranking. A player receives a victory point when her prey is ousted and for being the last player in the game. The player with the most victory points at the end of the game wins.

Withdraw: An attempt to leave the game by a player who has run out of cards in her library.

Wounded: A vampire who has received damage that he has not healed or a vampire in torpor or on his way to torpor is said to be wounded.

World of Darkness Glossary

The following is a glossary of some of the relevant terms of **Vampire: The Masquerade**.

Amaranth: The act of killing a vampire by drinking all of his blood. Commonly known as diablerie.

Anarch: A Kindred rebel who opposes the rule of the elders.

Antediluvian: An ancient vampire, a grand-child of Caine. Most of the major clans of the Camarilla were created by the Antediluvians.

Archbishop: A vampire who serves as leader of a city under the Sabbat's influence.

Archon: A powerful vampire who travels from city to city, usually in the service of a justicar.

Baron: An anarch "prince".

Beast, The: The drives and desires that pull Kindred away from their humanity and turn them into monsters.

Bishop: A vampire who serves or advises an archbishop.

Blood Bond: A mysterious link that forms between Kindred that drink one another's blood. The blood bond can give the donor control of the recipient.

Blood Hunt: A system of punishment for vampires who disregard the laws of the Masquerade. The hunted vampire is slain by those who heed the call.

Book of Nod, The: The sacred book of the Kindred, which allegedly traces their origins and history. Most of it has been lost to time.

Caine: The first vampire, from whom all other vampires are allegedly descended.

Camarilla, The: A sect made up of seven clans that have banded together and are governed by the Traditions.

Canaille: Mortals, especially referring to the most unsavory elements of mortal society.

Cardinal: A Sabbat vampire who oversees the influential affairs of a large territory.

Clan: A group of vampires that share certain mystical and physical characteristics.

Consanguineous: Belonging to the same clan (usually used to refer to a younger member).

Domain: The fiefdom (usually a city) claimed by a vampire, most often a prince.

Elysium: The name given to a place where the elders meet. No violence is tolerated at such a location.

Embrace: The act of transforming a mortal into a vampire.

Gehenna: The impending Armageddon in which the Antediluvians will rise up and devour all Kindred.

Ghoul: A mortal who drinks the blood of a vampire but has not been drained beforehand.

Haven: A vampire's "home"; where he finds sanctuary from the sun.

Inner Circle: The group of vampires who comprise the ruling body of the Camarilla.

Justicar: A vampire who serves as judge, jury and executioner of Camarilla vampires who have broken the Traditions.

Jyhad: The secret war waged between the few remaining Methuselaha using younger vampires as pawns.

Kindred: The term that vampires use to refer collectively to their kind. Sabbat vampires scorn the term.

Kine: A term for mortals, largely contemptuous.

Masquerade, The: The Tradition of keeping mortals ignorant of the existence of vampires, essential to survival.

Methuselah: A powerful vampire, thousands of years old (but still a few generations younger than the Antediluvians), involved in the struggles of the Jyhad from afar or in complete anonymity.

Path: A belief system followed by more alien members of the Sabbat and some Independents in place of Humanity.

Praxis: The right of a prince to rule a domain.

Primogen: A council of vampires in a city that supports the city's ruling prince.

Prince: A Camarilla vampire who rules a city and enforces the Traditions upon the city's vampire population.

Priscus: A Sabbat vampire who advises the regent and cardinals.

Regent: The "leader" of the Sabbat, insofar as the sect recognizes one.

Retainer: A mortal or creature that serves a vampire master.

Sabbat, The: A violent sect of vampires bent on destroying the Camarilla.

Sect: A group of Kindred arguably united under a common philosophy.

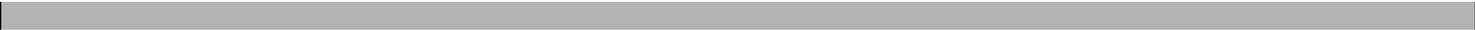
Traditions, The: The six laws of the Camarilla. These Traditions are laws that protect the vampires from mortals and from one another.

Vitae: Blood.

More Information

For more information about **Vampire: The Eternal Struggle**, including tournament rules and support, errata and player information, visit us on the web at <http://www.white-wolf.com/vtes/>.

For questions regarding the rules, see the web page listed above or send e-mail to vtesrep@white-wolf.com (VTES NetRep).



V:TES Complete Rules Reference

Version 4.0

OUTLINE OVERVIEW

- I. Setup
- II. Playing Cards
- III. Turn Phases
- IV. How to Perform Actions
- V. How to Resolve a Referendum
- VI. How to Resolve a Combat
- VII. How to Resolve Damage
- VIII. How to Resolve Diablerie
- IX. How to Withdraw from the Game

ANNOTATION KEY

- (X.X) Outline Section Reference
- [#.#] Rulebook Section Reference
- [RTR] Rules Team Ruling
- [VEKN #.#] VEKN Rules Section Reference

I. SETUP

- A. Each player constructs her own deck. Decks consist of two parts: library and crypt.
 - 1. Library (green backed cards with rectangular images on the front).
 - a. In the standard game, a Methuselah's library must contain at least 40 cards. It may have up to ten additional cards per Methuselah in the game. [1.2.1]
 - b. In a V:EKN constructed deck tournament, each Methuselah's library deck must have between sixty and ninety cards, inclusive. In a V:EKN limited tournament, the minimum library size is 5 per booster pack up to 8 boosters (40 card minimum). The maximum is still 90. [VEKN 7.2.1]
 - 2. Crypt (amber-backed cards with oval portraits on the front).
 - a. In the standard game and in standard constructed, each Methuselah's crypt deck must contain twelve or more cards. All must be from the same group or from two adjacent groups. [1.2.1]
 - b. In limited tournaments, the group numbers are ignored, and the minimum crypt size is equal to the number of booster packs used up to 12 boosters. [VEKN 7.2.1]
- B. Randomly determine seating and first player. Turns proceed clockwise. [3] The player to your left is your prey. The player to your right is your predator. [2.1]
- C. Choose Edge Counter and Blood Counters. [2.2]
 - 1. Place all blood counters in the blood bank area (central, uncontrolled).
 - 2. The blood bank cannot run out of counters. Burned counters go to the bank.
 - 3. Place the edge in the central area. It starts the game uncontrolled.
- D. Each Methuselah starts with 30 pool. [2.2]
- E. Shuffle your crypt and library (separately). [2.3]
 - 1. You may cut your prey's crypt and library. [2.3]
 - 2. In a V:EKN tournament, you may shuffle your prey's crypt and library. If you do, your prey can make a final cut on each. [VEKN]
- F. Draw Hand and Uncontrolled Region [2.3]
 - 1. Each Methuselah draws four crypt cards to her uncontrolled region. More crypt cards may be drawn in the influence phase. (III.D) [7]
 - 2. Each Methuselah draws seven library cards to her hand.
 - a. Cards that are not being replaced count against hand size. [1.6.1.2] (II.D)
 - b. Any time the number of cards in hand differs from hand size, draw or discard as necessary. [1.6.1.2]
 - 3. You may look at and rearrange the cards in your hand and uncontrolled region whenever you wish. No one may look at the hand or uncontrolled region of another player or the library or crypt of any player. Anyone may look at the cards in any player's ash heap at any time.

II. PLAYING CARDS AND OTHER EFFECTS [1.6]

- A. Order of play (Sequencing). If more than one player wants to use an effect at the same time, the ABC rule is used: Acting/active player goes first, then Blocking/defending player, then others Clockwise from the acting player. [1.6.1.5]
 - 1. Resolving the order.
 - a. The order ends when any card or effect used.

- b. To determine who can play the next card or effect, the order starts again at the beginning (with the acting player).
- c. Once the last player in the order passes, the timing window is closed (and the game moves on to the next timing window). The acting player cannot wait for others to pass and then play an effect.
2. Determining the defending player in the order (the second player, player B).
 - a. During a combat or block attempt, the controller of the blocking or opposing minion is the defending player in the order.
 - b. During a directed action (when there's no combat or current block attempt), the target player is the defending player in the order.
 - c. During an undirected action (when no combat or block attempt), the prey is the defending player until she declines to block, then the predator is the defending player until she declines to block, and then there is no defending player.
 - d. For other times, there is no defending player (just go clockwise).
- B. Declare the effect.
 1. Fully announce the effect (as applicable: the minion playing/using it, targets, cost, and so on). If the effect is a card, play the card to the playing area.
 2. You cannot play a card or use an effect whose cost cannot be paid.
 3. For cards, this step (II.B) is the "as played" window.
 - a. Cards that can cancel a card "as it is played" can be played at this time, as can Wake-style cards whose effects grant the ability to play those effects.
 - b. Other cards and effects cannot be used at this time.
 - c. If the card is canceled, skip to step D.
 4. For cards, your hand size is reduced by 1 until you replace the card. (D)
- C. Pay cost and resolve effect (unless canceled in step B).
 1. For actions
 - a. Wait until action resolution to pay cost and resolve (if successful). (IV.D.2)
 - b. If the action succeeds but the effect (or part of the effect) is no longer valid/legal (because the target leaves play, for example), the cost, if any, is still paid (since the action resolves unblocked) but the invalid portion of the action "fizzles" (is not applied).
 - c. If the action succeeds but the cost cannot be paid, whatever portion of the cost that can be paid is paid and the action "fizzles" (has no effect) instead.
 - d. The action card is "in limbo" (not in play and not in the ash heap) until it is put in play or sent to the ash heap (or removed from play) at resolution. [RTR]
 2. For strike cards
 - a. Pay cost.
 - b. Wait until strike resolution to resolve. (VI.C.2)
 - c. The strike card is "in limbo" until it is put in play or sent to the ash heap (or removed from play) at resolution. [RTR]
 3. For all other cards, pay cost to resolve effect immediately.
 - a. Pay cost.
 - b. Resolve effect.
 - c. Action modifiers and reaction cards that may be put in play depending on the success of the action (or of a block attempt) are "in limbo" until that is determined. [RTR]
- D. Replace the card (after handling all pending "as played" windows).
 1. If the card text says not to replace until later (and is wasn't canceled as played), then your hand size is effectively reduced until the card is replaced. (I.E.2)
 2. If a card is canceled, any "do not replace" clause on it is canceled as well.

III. TURN PHASES

- A. UNTAP PHASE [4] NOTE: If you have attempted to withdraw and have successfully fulfilled all requirements, you withdraw before entering your untap phase. (IX) [9.2]
 1. Untap all your non-infernal cards. [4][11] (A.3.c)
 2. If you have a contested card which all other Methuselahs have yielded, it becomes uncontested (controlled) and is untapped. [4.1]
 3. Take the following steps in any order. [4]
 - a. (Optional) If you have the edge, add one blood to your pool from the blood bank. [4]
 - b. Contest or yield each of your contested cards and titles. [4]
 1. Pay one pool for each unique card that you are contesting. [4.1]
 2. Pay one vampire blood for any title that the vampire is contesting. Vampires in torpor must yield. [4.2] It costs an additional blood to contest a baron title with a prince or archbishop. [10.4]
 3. Burn any card that you are yielding, along with any other cards and counters on that yielded card. [4.1]
 - c. (Optional) Pay a pool for each infernal minion you wish to untap. [11]
 - d. (Optional) Announce your intention to withdraw. (IX) [9.2]
 - e. (Optional) Any Methuselah can discard one burn option card for which she doesn't meet the requirements. [1.6.1.3]

- f. Resolve card effects that occur during the untap phase. [4]
- B. MASTER PHASE [5]
1. Receive 1 master phase action. You do not receive this action if you have played a non-trifle out-of-turn master against this master phase.
 2. Take the following steps in any order and combination.
 - a. (Optional) Use a master phase action to play a master card. NOTE: If the master card is a trifle and isn't canceled, gain another master phase action (unless you've already gained a master phase action this phase from a trifle).
 - b. (Optional) Select a Red List minion and use a master phase action to mark that Red List minion for combat via (C.8). [11]
 - c. Resolve card effects that occur during the master phase.
 3. Lose any unused master phase action(s).
- C. MINION PHASE [6] NOTE: Any untapped minion may tap to take one of the following actions. Each minion's action is resolved before the next minion action begins. The only action a vampire in torpor may take is "Leave Torpor". [6.5.2]
- EXCEPTION: any time one or more of your minions has a mandatory action to perform and is not prevented from taking that action, your next minion action must be one of those mandatory actions.
- NOTE: A ready vampire with zero blood must hunt (mandatory action). [6.1.2]
- NOTE: A minion with a mandatory action that he is prevented from taking (or with two or more distinct mandatory actions) is stuck and cannot take any action.
1. Bleed (No card required). [6.1.1] [6.1.6] NOTE: Targets your prey, by default [6.1.1]
 - a. Target Methuselah burns pool equal to the amount of the bleed. [6.1.1]
 - b. You get the edge if you bleed for one or more pool (and don't already have the edge). [6.1.1]
 2. Hunt (No card required). Vampire only. +1 stealth [6.1.2]
 - a. Add one blood to the acting vampire from the blood bank (if the vampire's capacity is exceeded, the excess is burned).
 3. Equip (Req: Equipment card in hand or on a minion you control). +1 stealth [6.1.3]
 - a. Put the equipment on the acting minion.
 - b. More than one equipment card may be taken from the same minion.
 - c. Cost is zero when transferring equipment.
 4. Employ Retainer (Req: Retainer card). +1 stealth [6.1.4]
 - a. Put the retainer on the acting minion.
 - b. Put life counters on the retainer from the blood bank.
 5. Recruit Ally (Req: Ally card). +1 stealth [6.1.5]
 - a. Put the ally in the uncontrolled region to indicate that it cannot act.
 - b. Put life counters on the ally from the blood bank.
 6. Political Action. Vampire only. (Req: Political action card or option from card in play). +1 stealth [6.1.7]
 - a. Resolve the referendum. [6.3] (V).
 7. Go anarch. Vampire only. (No card required). +1 stealth. [10.4]
 - a. Vampires with titles or who are already anarch cannot take this action.
 - b. The cardless action costs 2 blood, or 1 blood if you control a ready Anarch.
 - c. The vampire becomes anarch and Independent.
 - d. If the vampire changes sect, he is no longer anarch.
 8. Enter combat with a Red List minion who was marked in (B.2.b). Vampire only. (No card required). +1 stealth. [11]
 - a. The cardless action costs 1 blood.
 - b. The acting vampire enters combat with the marked Red List minion. (VI)
 9. Leave torpor. Vampire only. (No card required). +1 stealth [6.5.2]
 - a. The cardless action costs 2 blood (only paid if successful, as usual).
 - b. Move the acting vampire to the ready region.
 10. Rescue a vampire in torpor. Vampire only. (No card required) [6.5.3]
 - a. This action is at +1 stealth if it is not directed.
 - b. The cardless action costs two blood, which may be paid by taking two blood from either vampire or one from each, as specified by the acting Methuselah when the action is announced.
 11. Diablerize a vampire in torpor. Vampire only. (No card required) [6.5.4]
 - a. This action is at +1 stealth if it is undirected.
 - b. Resolve the diablerie. (VIII)
 12. Other action (Req: Action card or option from card in play). [6.1.6]
 - a. This action is at 0 stealth, or as set by card text.
 - b. The action has no cost unless set by card.
 - c. Perform the action. (IV.D)

NOTE: an action which initiates combat cannot be used to initiate combat with a vampire in torpor. [6.4]

D. INFLUENCE PHASE [7]

1. Gain Transfers (a.k.a. "Influence Phase Actions").

- a. On turns 1, 2, and 3, gain only 1, 2, or 3 transfers, respectively.
- b. Each turn after the third, gain exactly 4 transfers.
2. You may spend your transfers in any combination of the following:
 - a. 1: move one of your pool to one of your uncontrolled minions.
 - b. 2: move one blood from one of your uncontrolled minions to your pool.
 - c. 4: burn one pool and move the top card from your crypt to your uncontrolled region.
 - d. 4: burn one pool to merge a vampire in your uncontrolled region with a vampire you control (the base and advanced versions). [1.5.6]
3. Any remaining transfers are lost.
4. Any uncontrolled vampires (minions) with blood equal or greater than their blood capacity (cost) become controlled and move to the ready region untapped. Excess counters drain off.
- E. DISCARD PHASE. [8]
 1. Receive 1 discard phase action.
 2. Take the following steps in any order and combination.
 - a. (optional) Use a discard phase action to burn a card from your hand.
 - b. (optional) Use a discard phase action to play an event. You can play only one event each discard phase. Each event can be played only once.
 - c. Resolve card effects that occur during the discard phase.
 3. Lose any unused discard phase action(s).
- F. END TURN. Move any new allies to your ready region. [6.1.5]

NOTE: Any time a second copy of a unique card comes into play, it is contested. You cannot contest cards with yourself. If an effect would force you to put a second copy of a unique card you control in play, burn the incoming copy.

NOTE: If your prey is ousted at any time during anyone's turn, then you gain a Victory Point, even if you are ousted at the same time. You also gain six pool if you are not ousted at the same time. [9.1]

NOTE: Cards that a Methuselah controls are removed from the game when she is ousted. [1.3] Cards that she owns but that another Methuselah controls are returned to her when they are burned or when the game ends.

NOTE: Only one master out-of-turn card may be played (at any time) in lieu of a master phase action in your next master phase. You cannot play a master out-of-turn card during your own turn. [1.6.2.3]

IV. HOW TO PERFORM ACTIONS

- A. Declare the action. [6.2.1]
 1. Play the action card, if any, and define the action (target, cost, etc).
 2. Tap the acting minion.
 3. Cards that are played "as the action is announced" may be played (other effects cannot be played until after the "as announced" stuff is finished). [RTR]
- B. Who can attempt to block [6.2.2.1] NOTE: For each block attempt, resolve the attempt (step C.) before going on to the next attempt.
 1. If action is directed, then only the target Methuselah's minions can attempt to block.
 2. If action is undirected, then rights to block are resolved as follows:
 - a. The prey's minions can attempt to block.
 - b. If prey does not block, then predator's minions can attempt to block.
 3. Other Methuselah's attempts (if allowed by card text) resolve clockwise from the prey. [1.6.1.6]
- C. An attempt to block is resolved as follows:
 1. Choose a ready, untapped minion you control to attempt to block. [6.2.2.1]
 2. Stealth and intercept. [6.2.2.2]
 - a. Blocking minion can play a reaction card to increase intercept only if the acting minion has stealth greater than the blocking minion's intercept.
 - b. Acting minion can play an action modifier card to increase stealth only if the blocking minion has at least as much intercept as the acting minion's stealth.
 - c. Repeat a,b above until neither minion wishes to play a card.
 - d. Modifications to stealth and intercept (and other modifiers) last for the whole action.
 3. If the intercept of the blocker is at least as much as the stealth of the acting minion, then the action is blocked. [6.2.2.2] Complete the action (step D.)
 4. If unblocked (i.e., the stealth of the acting minion is greater than the Intercept of the blocking minion), then move on to the next block attempt (continue step B.) [6.2.2.1]
 5. If there are no more block attempts, the action succeeds. Complete the action. (step D.)
- D. Complete action.
 1. If the action is one that cannot be repeated (bleed, political action, action card, or card in play), the acting minion now becomes unable to perform this action again this turn. [6.1.1][6.1.6][6.1.7]
 2. If action was not blocked, then the action is successful. [6.2.3]
 - a. Pay cost of the action.
 - b. Resolve action.
 3. If action was blocked, the action is unsuccessful and blocked. [6.2.3]
 - a. The cost of the action is not paid. The action card, if any, is burned.
 - b. Tap blocking minion.

- c. If the acting minion was acting from the ready region, he enters combat with the blocking minion (VI)
 - d. If the acting minion was acting from torpor and the blocking minion is a vampire, the blocker may diablerize the acting vampire. (VIII) [6.5.2]
- E. Action ends (after all combats and other effects to be applied to the action are resolved).

NOTE: Action modifiers may be played only by the acting minion at any time in the above sequence as allowed by the card. Any cost for playing the modifier is paid immediately. [6.2.3] The same minion may not use the same action modifier again in the current action. [1.6.3.2] Only action modifiers appropriate to the action may be played. e.g., you may not use a +1 bleed effect on a non-bleed action. [RTR]

NOTE: Reaction cards can be played by other Methuselah's ready untapped minions. The same minion can't use the same reaction card again during the current action. [1.6.3.5]

NOTE: The action ends immediately if the acting minion leaves play or changes controllers. [RTR]

V. HOW TO RESOLVE A REFERENDUM [6.3] NOTE: The terms are not set until the action is successful (remains unblocked) [6.3.1]

A. Referendum.

1. Set the terms of the Referendum. [6.3.2.1]
2. Polling. [6.3.2.2] NOTE: If the vote is to be passed automatically (by a Cryptic Rider, for example), then this step is omitted.
NOTE: Cards which are only usable "before votes are cast" are played now, before any votes are cast.
 - a. There is no obligation to vote. [6.3.3]
 - b. Methuselaha have no inherent votes. [6.3.3]
 - c. Cards which are "Only Usable During a Political Action" can only be played during this step (step A.2) [6.3.2]
3. Resolve the referendum. [6.3.2.3]
 - a. Determine the outcome of the referendum.
 - b. A referendum passes if it has more votes for than against.
 - c. A referendum fails if it is tied or has more votes against than it has in favor.
 - d. If it passes, apply the effects of the successful referendum.
4. Cards which depend on the outcome of a referendum may be played. [RTR]

B. How to gain votes [6.3.3] NOTE: The votes gained need not be cast.

1. A Methuselah may gain a vote by using a Political Action card. [6.3.3.1]
 - a. If the referendum is called with a Political Action card, that card provides one vote for the acting vampire's controller (and the Methuselah may not burn another to gain a vote in this referendum).
 - b. A Methuselah may burn a Political Action card to gain a vote. The text on the card is ignored when this is done.
 - c. A Methuselah can use only one Political Action card for a vote.
2. Methuselaha gain votes for controlling ready titled vampires. [6.3.3.2]
 - a. A ready primogen or bishop provides one vote.
 - b. A ready prince, archbishop, baron, magaji, or kholo provides two votes.
 - c. A ready justicar or cardinal provides three votes.
 - d. A ready Inner Circle member or Regent provides four votes.
 - e. Other minions provide zero votes, or as listed on card text.
 - f. If a titled vampire gains another title, the old title is lost, even if the new title would be a demotion. [6.3.4]
 - g. A Contested title provides no votes. [4.2]
3. The Methuselah with the edge may burn it to gain one vote. [6.3.3.3]
4. The Prisci block provides three votes. The way these votes are cast is decided by a sub-referendum, in which only Prisci votes can be cast. Each Priscus gets one vote. The block of votes may shift as more Prisci cast votes. [6.3.3.4]
5. Other cards, as appropriate, may be used. [6.3.3.5]

NOTE: Action modifiers and reaction cards cannot be played during a blood hunt referendum. [6.5.6]

NOTE: Votes gained from vampires (either from action modifiers and reactions or from titles) come from both the vampire and the controlling Methuselah. [RTR]

VI. HOW TO RESOLVE A COMBAT [6.4] NOTE: Combat cannot occur between two minions with the same controller. [6.4]

NOTE: Combat can only occur between two ready minions. [6.4]

NOTE: If either of the combatants is burned or goes to torpor during the course of combat, combat ends (go to step VI.E). [6.4.3]

NOTE: The only minion cards that can be played during combat are combat cards, and those can be played only by the minions involved in the combat.

- A. Round begins. NOTE: "As combat is entered" and "before range is determined" effects can only be used in this step (the former only in the first round).

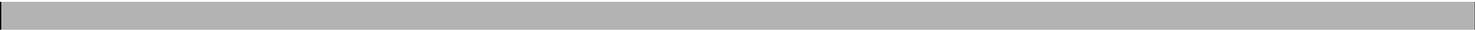
- B. Determine (set) range. Each round begins at close range. [6.4.2]
1. Either minion may maneuver to change the range. Acting minion gets the first opportunity, as always.
 2. A minion cannot use maneuvers to go to long range and to go to close range in the same round (that is, the minion cannot "cancel" his own maneuvers).
 3. A strike card that has an optional maneuver may be played during this step.
 4. If a weapon or a strike card is used to maneuver, the minion using the maneuver must use that card for his first strike of the round. [6.4.3.1] NOTE: Only one weapon/strike card may be used to maneuver by a minion.
- C. Strike. [6.4.3]
1. Minions announce their strikes (and targets, if applicable). [6.4.3.1]
 - a. Acting minion announces strike and target first. [6.4.3]
 - b. A ranged strike can target the opposing minion's retainer if the range is long. [6.4.7]
 - c. Strike modifiers must be played now (or earlier) to be effective. [RTR]
 2. Resolve strikes. [6.4.3.2]
 - a. Strikes resolve in the following order. If both strikes are in the same class, then they resolve simultaneously. NOTE: Dodge doesn't resolve; it cancels the effect of the opposing strike on the dodging minion and non-Retainer cards on him. [6.4.5]
 1. Strike: Combat Ends. [6.4.5] (go to step E). Any other effect from this strike is applied after combat ends (except untapping, which is normally done before combat ends by card text).
 2. Any strike done with first strike. (resolve steps b,c before moving on to step iii). [6.4.5]
 3. Any other strikes. (resolve steps b,c)
 - b. Apply effects of strike(s). Effects are applied simultaneously if the strikes are both of the same type (from step a). NOTE: Strikes are only effective at close range, by default. [6.4.3.2]
 1. Inflict damage. Damage isn't handled until step c. [6.4.6]
 2. Destroy equipment. Burn one equipment card on the opposing minion. [6.4.5]
 3. Steal equipment. Move one equipment card from the opposing minion to this minion. [6.4.5] NOTE: Stolen equipment cannot be used on the round it is stolen.
 4. Steal blood. Removes blood/life from the opponent and places it on this vampire. Blood in excess of this vampire's capacity is burned immediately. Stolen blood may be used in step c. [6.4.5]
 5. Combat Ends. End combat. This effect works at any range. [6.4.5]
 6. Dodge. See note to (2.a) above.
 - c. Prevent damage and then resolve any unprevented damage (VII).
 3. Combatants have the option to gain additional strikes. [6.4.3.3]
 4. Resolve steps 1-2 above for each additional strike. [6.4.3.3]
- D. Presses. Each round defaults to "end combat". [6.4.4]
1. Either minion may press to change the conclusion of the round (which is either "to end combat" or "to continue to another round"). Acting minion gets the first opportunity, as always.
 2. A minion cannot use presses to continue and to end in the same round (that is, the minion cannot "cancel" his own presses).
- E. Round Ends. [6.4.4]
1. Apply any end-of-round effects.
 2. If the press step ended with "to continue", then another round begins (Go back to step A).
- F. Combat Ends. [6.4.7]
- VII. HOW TO RESOLVE DAMAGE (Heal damage/Prevent destruction) [6.4.6]
- A. Resolve each point of damage in turn. NOTE: Normal damage is resolved before aggravated damage.
1. A vampire burns one blood to heal each point of normal damage.
 2. A vampire who cannot heal all of the damage (damage > blood) must burn all his blood healing the damage he can, and the rest remains unhealed.
 3. A vampire cannot heal aggravated damage, so the damage is unhealed.
 4. Aggravated damage done to a vampire with unhealed damage will burn him unless he spends a blood to prevent destruction.
 5. An ally or retainer burns one life counter for each point of damage.
- B. Check for vampires going to torpor or minions or retainers burning.
1. If a vampire did not prevent destruction from aggravated damage, then he is burned without going to torpor.
 2. A vampire who has unhealed damage is placed in torpor.
 3. An ally or retainer that has zero life counters is burned.
- VIII. HOW TO RESOLVE DIABLERIE [6.5.5]
- A. Burn the target vampire.
1. The diablerizing vampire gets all of the equipment and blood from the burned vampire. Other cards and counters on the burned vampire are burned. [6.5.5]
 2. Remove blood in excess of capacity from the diablerist.
 3. If the acting vampire is younger than the diablerized vampire, the controlling Methuselah may go through her hand, library, and/or ash heap to find a Discipline card to place on the acting vampire.

4. If the victim is Red List and the diablerist diablerized him or her in combat or as a directed action, the controller of the acting vampire may go through her hand, library, and/or ash heap to find a Trophy card to place on the acting vampire, and the controllers of any Trophies in play may move them to the diablerist. [11]

- B. A referendum is held to call a blood hunt to burn the diablerist. This is handled independently of the action and any combat. [6.5.6]

IX. HOW TO WITHDRAW FROM THE GAME [9.2]

- A. Begin your turn with less than a full hand (with an exhausted library).
- B. Announce your intention to withdraw during your untap phase.
- C. Keep all of your pool and blood, and keep all of your minions out of Combat, until your next untap phase.
 1. You may spend pool or blood, or have a minion enter combat, if you wish, but this will nullify your attempt to withdraw.
 2. The attempt fails if you lose even a single pool or blood, even if you later gain enough pool or blood to offset the loss.
- D. When you would start of your next untap phase, you withdraw instead.
 1. All cards and counters you control, and cards in your uncontrolled region (and cards you are contesting) are removed from the game. [1.3]
 2. Gain one Victory Point. (Half in V:EKN tournaments) [1.3] [VEKN]
 3. Your predator receives no pool and no Victory Point when you withdraw.
 4. You are out of the game. Your turn is over (never actually reaching the untap phase).
 5. Proceed to the next Methuselah's untap phase.



Règles Imbued VO

Nights of Reckoning

Nights of Reckoning is a mini expansion for **Vampire: The Eternal Struggle**, the tenth expansion set released by White Wolf, and the first to introduce non-vampire crypt cards. Each booster pack contains 10 cards randomly selected from a set of 60 all-new cards consisting of 20 rares, 20 uncommon crypt cards, and 20 commons. Each booster also contains one rules card from the set of five rules cards describing the new rules for the set. For added use in draft or sealed play, each rules card also doubles as a library card as indicated on the card when turned upside down. The library cards represented on the rules cards are chosen from previous sets for their general utility (that both vampires and imbued can use). Locate players in your area at www.white-wolf.com/vtes/member. Order your Nights of Reckoning cards now at your local game and hobby store or order directly from the [online catalog](#).

Errata

Three cards in **Nights of Reckoning** are misprinted:

- **Smite** is missing the "strike" label. It is a strike, as indicated by the rest of the card.
- The reaction effect of **Vigilance** is usable by a tapped imbued (it would have little use otherwise).
- **Elder Library** (a reprint found on one of the rules cards) still costs a pool.

Rules

The new rules for this set are given on five rules cards. The rules are given below, with an extension to #5 given in italics. Five other cards from the set are also "previewed" below -- one with each rule.



1. Imbued

Imbued are new crypt cards. An imbued is considered a mortal ally, not a vampire. Imbued have 1 strength and 1 bleed, by default. Their cost is also their starting life, and it is specified on each card individually (like capacity). They have creeds (like clans). They have virtues (like Disciplines, but only one level). When they have zero life, they are incapacitated (like torpor) instead of being burned (see 5 below). Any "burn ally" effect will still burn an imbued, however.



2. Conviction

Conviction is a new card type. It is played in the untap phase, so it is an "untap" card, not a master or minion or discard (event) card. During your untap phase, you may play 1 conviction on each of your imbued. You may play these conviction cards from your hand or from your ash heap. When an imbued enters play with no conviction, he may gain 1 conviction from your library, hand or ash heap. In addition to their own effects, conviction cards may be spent (burned) to pay the conviction costs which some cards require. Each imbued has a limit of 5 conviction. Any conviction gained above five is burned instead.



3. Power

Power is a new minion card type, only playable by imbued. An imbued may get a power as a +1 stealth action, like equipment or retainers. The imbued untaps if the action is successful. An imbued may not have two copies of the same power. Some effects or powers are "always on". Others have a card type icon (action, combat, etc.) indicating when and how the effect can be used. To use one of those effects, you must tap the power card (and pay whatever cost the effect requires). Standard rules for using such effects apply (e.g., a reacting minion must be ready and untapped). "Always on" effects are still on while the power card is tapped.



4. Terms and Icons

Imbued: a new minion type which counts as a mortal ally.
Monster: any vampire or non-mortal, non-animal ally or retainer.

 Conviction: new card type.



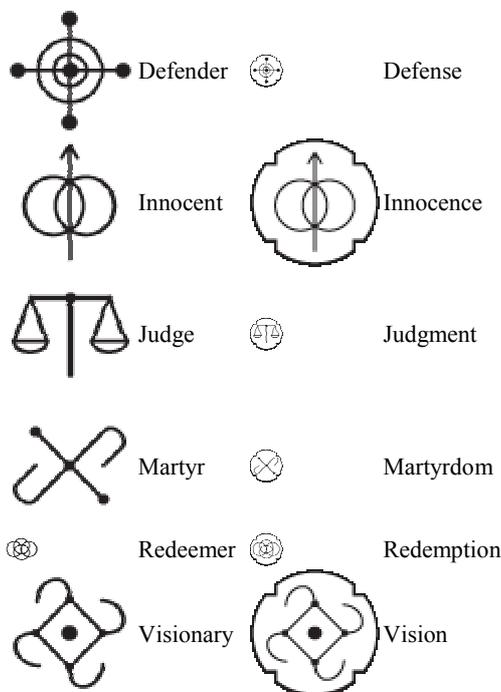
Power: new type of action.



Avenger



Vengeance



5. Incapacitated

When an imbued has no life, he is placed in the incapacitated region (controlled but not ready). Effects which are not usable by an ally being burned are not usable by an imbued being incapacitated. Any minion may burn an incapacitated imbued and take his equipment as a (D) action. If that action is successful, then each ready imbued may burn 1 conviction to inflict 1 unpreventable damage on that acting minion. An imbued may leave the incapacitated region and gain a life (not to exceed his starting life) by burning 3 conviction during his untap phase. *Note that an imbued gains a life (not to exceed his starting life) if he leaves the incapacitated region by any other effect, as well.*

Card Rulings

In earlier sets, card effects that deal with crypt cards have generally assumed that crypt cards were all vampires. Now that this is no longer true, some questions arise.

In general, if you (the Methuselah playing the card or activating the effect) can look at the crypt card (e.g., because it is in your uncontrolled region or in any ash heap or in play, or if you're "searching" your crypt), then the target crypt card must match the parameters given by the effect. This usually means that imbued cannot be targets of these effects.

If you target a crypt card "blind" (either an unseen card from the crypt or an unseen card in some other Methuselah's uncontrolled region), then work with whatever you find. If the effect only checks/compares the card's "capacity", then treat the imbued's cost (starting life) as its capacity for that comparison.

Those two guidelines should clear up all the ways of interacting with imbued who aren't in play. But for clarity, individual cases are shown below.

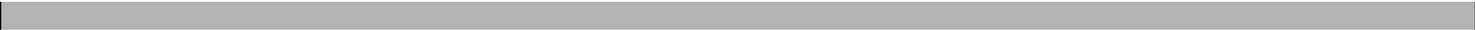
The following effects are imbued-compatible:

- **Bear-Baiting** (checking cost as capacity from crypt OK).
- **Brainwash** (targeting unknown uncontrolled card OK).
- **Cairo Int'l Airport** (targeting unknown uncontrolled card OK).
- **Clotho's Gift at [obj]** (moving card from crypt OK).
- **Effective Management** (moving card from crypt OK).
- **Gemini** (targeting unknown uncontrolled card OK).
- **Gisela Harden** (targeting unknown uncontrolled card OK).
- **Goodnight, Sweet Prince** (moving card from crypt OK).
- **Innocent Bystander** (removing card from crypt OK).
- **Kindred Intelligence** (moving card from crypt OK).
- **Lázár Dobrescu** (targeting unknown uncontrolled card OK, but the recipient must be a vampire).
- **Memory's Fading Glimpse** (moving unknown uncontrolled card OK).
- **Petra's Resonance** (checking cost as capacity from crypt OK).
- **The Portrait** (checking cost as capacity from crypt OK).
- **San Lorenzo de El Escorial** (targeting unknown uncontrolled card OK).
- **The Soul Gem of Etrius** (can retrieve an imbued, and will even put him in play if he's smaller than the bearer, but he gets no blood or life).
- **The Trick of the Danya** (targeting unknown uncontrolled card OK, but the recipient must be a vampire).

The following effects are not imbued-compatible:

- **Chain of Command** (cannot put imbued into play)
- **Clotho's Gift at [tem]** (cannot target imbued in uncontrolled region)
- **Dreams of the Sphinx** (cannot move blood to imbued in uncontrolled region)
- **Illusions of the Kindred** (if the bottom card is an imbued, no new combat begins and the imbued is removed from play)
- **Might of the Camarilla** (won't force a Methuselah to burn an uncontrolled imbued)
- **Recruitment** (search as indicated: vampire)

Note: Heaven's Gate text applies in full -- an imbued can be moved to the uncontrolled region, controlled but not ready, and will eventually be moved to the ready region just as a "normal" ally would be. These rulings go into effect when the set is legal for play.



ERC VO (errata, rulings and clarifications)

V:TES Official Clarifications, Rulings, and Errata

Action Continues As If Unblocked:

- If an effect continues a blocked action "as if unblocked", then all action modifiers, including stealth and Dawn Operation, are still in effect. [RTR 19941109]
- An action cannot continue "as if unblocked" during a combat resulting from a successful action. [RTR 19970630]
- Any effect that starts a new combat after the combat that was ended by (or continues the combat that was ended by) a "combat ends and the action continues as if unblocked" will nullify the "continue action" part. This includes Psyche (superior), Fast Reaction, Hidden Lurker, and Telepathic Tracking. [LSJ 19980109]
- Performing diablerie (via Amaranth) at the end of the combat that is ended by a "combat ends and the action continues as if unblocked" effect will nullify the "continue action" part. [LSJ 19980819]
- "continue as if unblocked" inherently moves the action card from the ash heap (where it went when the action was blocked) to limbo (where it should be if the action is not blocked). If the action card is not in the ash heap, then the action cannot be continued (like Swarm or Reinforcements). [20070808]

Action Modifiers/Reactions:

- Action Modifiers that can be played by minions other than the acting minion (Hidden Lurker, Mask of a Thousand Faces, superior Cloak the Gathering) can only be played by the controller of the acting minion. [LSJ 19990425]
- Action modifiers cannot be played by a vampire in torpor unless that vampire is the acting minion. [RTR 19970306]

Actions:

- Between the time the action card (including ally, equipment, retainer, and political action cards) is played and the action completely resolved, the action card is neither in play nor in the ash heap. When the action is resolved, the card is burned or put in play, as appropriate. [LSJ 20040623]
- If a minion cannot pay the entire cost of an action when the action resolves, what cost can be paid is paid, and the action continues with no effect ("fizzles"). [RTR 20011007]
- If a minion cannot take a mandatory action (for whatever reason), then he is stuck and can take no action. [LSJ 20010810]
- Any action which retrieves an equipment card and says to 'equip' the acting minion with that card is considered an 'equip action'. [TOM 19960130]
- If the Methuselah loses control of the acting minion before the action is successful, then the action ends. [RTR 19970630]
- Cards and abilities that are usable only after a successful action are used after the action is completed, including any oustings. [RTR 19970630]

Allies:

- Ignore all "burn blood" effects entirely. [TOM 19960326]
- There is no limit to an Ally's life (if some effect gives an Ally more life than it started with, the excess does not drain off). [TOM 19960604]
- An ally that plays a card "as a vampire" is treated "as a vampire" for all purposes of the resolution of the play of that card including any continuing effects, but not for effects the card generates for being in play. [RTR 20070707]

Blocking:

- If the target of a directed action is reset, a new "choose blockers" opportunity results. [RTR 19970630]
- Combat occurs as part of the block - not after the block. (So Cats' Guidance and Freak Drive are played after the combat, not before). [RTR 19980623]

Combat:

- By default, combat cards only apply to the round in which they are played. Explicit card text is needed to overcome this default. [RTR 19980623]
- A maneuver or press gained by a combat card can only be used during the current round of combat. A maneuver or press gained by a non-combat card (e.g., action, equipment) can be used in any round of the combat. [TOM 19960521]
- If an effect "sets" the range of a round (and therefore skips the maneuver phase), no other effect can be used to reset the range. [RTR 19970630]
- A vampire burned in combat does not pass through Torpor. [RTR 19941109]
- Cards which are not usable by vampires going to Torpor are not usable by vampires burned in combat, either. [RTR 19950622]
- Cards which are not usable by vampires going to Torpor only check to see if the vampire is currently going to torpor, not if the vampire will be going to Torpor later. E.g., A vampire with Undead Persistence can still play these types of cards. [LSJ 19970304]
- Hand Strike: any non-ranged, non-weapon strike that deals damage based on the striking minion's strength, or any minion's non-ranged damage-dealing innate strike. [LSJ 19970224]
- If the strike does something in addition to ending combat, that something takes place just after the combat ends. [RTR 19970630]
- If a strike has additional effects like a press (e.g., Thrown Sewer Lid, Kraken's Kiss, Wind Dance), and that strike is canceled (e.g., with Primal Instincts or with The Jones), then the rest of the effect is also canceled. [RTR 20040501]
- Combat effects played at the end of a round/combat can be played when the round ends via S:CE or similar. [RTR 20001020]
- You can use an effect that will steal/burn more blood (or life) than the target minion has - you steal/burn what he has. The effect targets the minion, not the counters. [RTR 20010710]
- Only maneuvering with a weapon commits you to striking with that weapon. Other effects can be used without striking with the weapon. [LSJ 19971215]
- If you have any pending (additional) strikes, wait until those strikes are resolved before gaining further additional strikes (if you are allowed to use more than one additional-strike-gaining effect in a round). [LSJ 20001206]
- You can gain additional strikes even if you cannot strike. You still cannot strike with the additional strike, however. [LSJ 19970821]
- Things that are played "at the end of round" (Disarm, Taste of Vitae, etc.) are played after all presses for the round are handled (if the round makes it that far; they can be played if the round ends prematurely, as normal). [RTR 20030519]
- An effect which would cause (a new) combat cannot be used if there is already a pending combat queued. [RTR 20020501]

Contesting:

- Unique cards on contested cards are out of the game except with respect to being contested. They are contested as normal, should the need arise. [RTR 19951017]
- Incoming copies of contested cards do not enter play prior to being contested. Any effect the new copy of the contested has for being in play is not activated prior to the contest. [RTR 20030519]
- Temporary control effects are ended if the vampire is contested, as normal, so the vampire would be placed facedown in front of his previous (permanent) controller. [RTR 20000501]

Controlled Cards:

- If control of a card is returned to a player who has been ousted, the card is burned. [RTR 19960221]
- A card with a clan symbol only requires a ready member of that clan *when played*. You don't need a clan member to gain control of the card (via Far Mastery, Disputed Territory, etc.) once it's in play. [TOM 19960226]

Damage (Combat):

- Damage is only considered to have come from a minion if the damage is from a strike or if an effect specifically states that the damage is dealt by the minion. Damage from other effects is considered "environmental," and has no particular source. [RTR 19970630]

- Resolving multiple points of (simultaneous) damage is done all at once - you cannot interrupt the process to play some other effect (like tapping the Vagabond Mystic). [LSJ 20001111]

- The damage modifier must be played before the end of the Choose Strike phase in order to affect the current strike. [RTR 19960112]

- Ammo cards are played before any strikes take effect regardless of whether those strikes deal damage or not. Thus, if a vampire who is getting shot with Dragon's Breath Rounds is targeted by Rotschreck, the combat will end before either strike does anything.

[RTR 19960221]

- Adding damage to strikes which are not damage dealing strikes will not deal damage (e.g., using Lucky Blow and choosing your Rowan Ring melee weapon won't deal damage) [RTR 19960221]

- Additional damage inherits all of the properties of the base damage (So the +1 damage from lucky blow is aggravated for Basilia).

[RTR]

- The base damage does not inherit the properties of the additional damage (So a Saturday Night Special with Dragon's Breath Rounds does 1 normal plus 2 aggravated damage). [RTR]

- Effects that increase the damage provided by strike cards affect those cards rather than the striking minion (so the added damage is the same type as the strike's damage, not the base damage).

[RTR 19970630]

- Effects that prevent "up to X" or that prevent "X" damage have the same effect -- they prevent as much damage as possible, up to the maximum (X) specified. [RTR 20041202]

- "Damage from a strike" only includes damage done to the opposing target. Side effect damage is not counted as "damage from a strike". Therefore, self-inflicted damage from Zip Gun, Grenade, Burst of Sunlight, Body of Sun, etc. is side effect damage and is not preventable by "prevent damage from a strike" effects like Skin of Steel, Leather Jacket, etc. [LSJ 19970108] []

- Damage done to an uncontrolled vampire is ignored.

[RTR 19991001]

Directed Actions:

- Actions which target another player's hand, uncontrolled region, crypt, or library (or cards therein) are directed at that player. (Actions which target another player's ash heap are undirected by default).

[LSJ 20010924] [LSJ 20010926]

Directed actions:

- An action you take directed at yourself (or something you control) is an undirected action, even if the action is marked with a (D) symbol. [RTR 19980707]

Equipment:

- Equipment is not optional, unless indicated by card text. Using a weapon as a strike is optional. [RTR 19980707] []

- Equipment only applies while in possession. If needed for an action, the action will fizzle if the acting minion doesn't possess the equipment when the action resolves. [RTR 19960221]

- A weapon's "current damage" is the amount of damage that the weapon would inflict if used as a strike by bearer against a generic opponent. (This affects Machine Blitz). [RTR 19980623]

- A "regular strike" is unmodified, so would use the default strength [LSJ 20020821]

Equipments which are Locations (Loquiment):

- Loquiment doesn't count as equipment while it is in play.

[RTR 19960112]

- Loquiment may be put on any ready minion if moved in an ambiguous fashion (by Disputed Territory, e.g.). If the new controller has no minions, the loquiment is burned. (Note: currently all moves are ambiguous - TOM). [RTR 19960112]

- Transferring Loquiment via Disputed Territory to the *same* Methuselah that currently controls the loquiment results in no effect - the loquiment cannot be moved to a different minion of the same Methuselah. [LSJ 19971002]

Hunt:

- Any hunt modification (Aaron's Razor, Heshu, etc.) is allowed on special hunts (Legacy of Cain, Week of Nightmares, etc.), following card text. Note that card text on Festivo dello Estinto and Inbase Discotek explicitly move the additional blood from the blood bank (rather than from the new, non-default, target of the hunt).

[RTR 20030519]

Imbued Powers:

- A Power's reaction effect can be used only when reactions can be used. On the Qui Vive can be used to enable a tapped Imbued to use the reaction effect. Similarly, Blind Spot would prevent an Imbued from using the reaction effect. [LSJ 20070403] [LSJ 20070413]

Infernal:

- Having other effects that cause the infernal vampire not to untap as normal during the untap phase are redundant with being infernal. If the vampire doesn't untap because of being infernal and because he has a Sensory Deprivation, for example, his controller may still burn a pool to untap the vampire. [LSJ 20050114]

Library/Hand/Ash Heap:

- If you hold fewer cards in hand than your hand size because your library is empty and then one or more cards are returned to your library, immediately draw the cards into your hand (stopping if you reach your hand size). [LSJ 20001127]

- The cards that you are currently not replacing count against your hand size. [LSJ 19980803]

- Cards that go into an ash heap, hand, or library always go into their owner's ash heap, hand, or library. [RTR 19970425]

- If an effect causes you to search your library or crypt, shuffle that deck afterward. [LSJ 20040518]

Master Cards:

- Changing the controller of a location has no other effect, unless specified by card text. Exception: A location "on" another controlled card is moved onto an appropriate card controlled by the new controller of the location. (so you can retarget a Tomb of Ramses, for example, but the amount of blood on a powerbase doesn't change). [RTR 19980623]

- The effect of the Master Card is completely defined when the card is played (any targets must be named). [LSJ 19970630]

- The Master: Discipline card increases the vampire's level of the Discipline by 1 while it is on the vampire. Discipline levels: 0 (none), 1 (normal), and 2 (superior). [LSJ 20011227]

Merging advanced vampires:

- Any blood counters (or other cards, if the vampire had been Banished, for example) on the uncontrolled card being merged are burned. They do not transfer to the vampire in play. Only the crypt card is moved to the vampire in play. [LSJ 20030418] [LSJ 20030421]

Minion cards:

- When played, a split Discipline card counts as requiring the Discipline being used (for effects that enhance or restrict cards that require certain Disciplines). In the hand (or library or ash heap), the card can be considered to require either Discipline (for effects that retrieve cards that require certain Disciplines). [LSJ 20020510]

- A Discipline-based card that is put into play is put into play at either basic or superior level. Once in play, you can't change which level it was played at, even if you give the vampire that played it a better ability. [TOM 19960403]

Playing Cards:

- If a card targets (chooses, selects, is played on, etc.) some target, then the card can only be played if an appropriate target is available.

Examples: Strike: Steal/Destroy Equipment/Weapon cannot be used if the opposing minion doesn't have a suitable Equipment/Weapon to be destroyed/stolen. [RTR 19980928] [LSJ 20030408]

- You cannot play a card whose cost cannot be paid. If, between the time a action card is played (or an action is attempted) and the time the cost of the action is paid, you no longer can pay the cost, then you pay as much as you can and the card is burned without effect (or the action has no effect). [TOM 19960514] [RTR 20010710]

- A card can be canceled "as it is played" (with Sudden Reversal, Direct Intervention, etc.) only as it is played. The only cards that can be played "as" another one is played are the ones the players have in their hands at the time. You cannot use the Barrens after a master card is played, for example, to attempt to draw into a Sudden Reversal to cancel it. [RTR 20040501]

- An effect that allows a minion to play a card that requires a Discipline he doesn't have (e.g., Infernal Familiar, Ian Forestal) can be used to meet one (not both) of the normal Discipline requirements of a multi-Discipline card. [LSJ 20011217]

Priscus (Prisci vote):

- Prisci in general have zero votes (for effects that operate based on the number of votes a vampire has). [RTR 19970630]

- If a Priscus is forced to abstain or to change his votes, then this includes his votes in the Prisci sub-referendum as well as his votes (if any) in the main referendum. [LSJ 19970224]
- An individual Priscus is not tainted by the result of the Prisci sub-referendum. (This only matters for cards like Bribes and Scorn of Adonis that care which way individual minions voted.) A Priscus is considered to have voted "for" or "against" (or to have abstained from) the main referendum based on how he cast his vote(s) in the sub-referendum, regardless of the result of that sub-referendum. [RTR 20000501]

Retainers:

- If a retainer which requires a Discipline to be employed is brought into play by a means other than "Employ Retainer", treat it as if it were brought into play with the basic version of the Discipline. [RTR 19960221]
- Any reference to the employing vampire should be a reference to the employing minion, unless the retainer's ability clearly only applies to a vampire (i.e., unless the ability affects blood, Disciplines, clan, sect, capacity, titles, or votes). [RTR 19960530] [RTR 19990105]

- Damage done to retainers is not "unpreventable" nor "undodgeable", although there are few effects that allow a retainer to prevent damage or dodge strikes. [LSJ 20070820]

Terminology:

- "During time period X, (you may) do Y" limits Y to once per phase X. [LSJ 19970625]
- "At the start of the untap phase" is another way of specifying "during the untap phase". Neither phrasing specifies a period of time before the other. [RTR 19990105]
- "As played" (a phrase used by many card-canceling effects) comes after the card in question is fully announced and before the effect the play generates. In general, no card or effect can be used in this window. The only ones that can be are the effects that say so, and Wake-style effects that enable such cards to be played ("may play reaction cards" effects, not "untap self" or other effects). [RTR]
- "Same Action" means: 1) The same inherent (cardless) action taken against the same target. 2) The action taken with the same card played from hand, regardless of target. 3) The same action provided by the same copy of a card in play. (Each action provided by a card in play is a distinct action (and doesn't count as the "same action"). [RTR 19950905]
- Any "same action" is the "same type of action" - so a superior Govern the Unaligned is a Govern action type just as a inferior Govern the Unaligned is (and the inferior is also a bleed action type). [LSJ 20001122]

Titles:

- Blood capacity gained by gaining a title will be lost if the title is lost. [TOM 19960210]

Torpor and Diablerie:

- Only vampires can commit diablerie. Effects that would allow something other than a vampire to commit diablerie are ignored. [RTR 19970630]
- If a blood hunt cannot be called (Muaziz, the diablerist of March Halcyon, etc.), then no referendum to call one is conducted. [LSJ 20020715]
- Only ready vampires can commit diablerie. Vampires in Torpor cannot. [RTR 19980623]
- The steps of diablerie (section 6.5.5 of the rules) are indivisible - you cannot interrupt them to play other effects (exceptions made for effects played within the referendum, per 6.5.6). Notably: effects played when a vampire is about to be burned are played before the whole thing and effects played when a vampire is burned (meaning "has been") or after a vampire is burned are played after the whole thing. [LSJ 20020311] [LSJ 20020411]
- If an event both burns and torporizes a vampire, the controller decides whether the vampire will go into torpor before being burned. [RTR 19960708]

Vampires/Crypt/Uncontrolled Region:

- A vampire's capacity can never be reduced below one, even by the effects of Violet Tremain or Mind of a Child. [RTR 19990712]

- If a Caitiff creates another vampire (via the Embrace, for example), the created is Caitiff (and clanless) by default (unless card text says otherwise, of course). [LSJ 20011228] [LSJ 20020102]
- If you fill up two uncontrolled scarce vampires of the same clan (see <http://www.white-wolf.com/vtes/BLnag.html>) during your influence phase, you move one into the controlled region and then the other - burning an additional 3 pool for the second because of the first. [LSJ 20011018]
- If you contest a scarce vampire (see <http://www.white-wolf.com/vtes/BLnag.html>), you pay the 3-pool-per-same-clan penalty when putting the card into play (before contesting begins). [LSJ 20011018]

Voting:

- The first thing that happens during a referendum is the setting of terms. All the other effects are played during the Polling step. This includes cards that are used "before votes are cast". (This is errata to [6.3.2.1], making the setting of terms the only thing done in that step.) [RTR 20040501]
- All votes from a single source must be cast in agreement. A single source is a vampire or a single non-vampire source (like Ventrué HQ). All the votes a single vampire casts must be cast in agreement. All the votes from a given non-vampire source must be cast in agreement (you cannot tap the Ventrué HQ and cast 2 in favor and 1 against). [LSJ 20020126]
- If a referendum will pass automatically (e.g., Cryptic Rider, Charming Lobby, Malkavian Rider Clause, Día de los Muertos), then no voting occurs during the automatic referendum, and most "during a political action" and "during a referendum" effects cannot be used. E.g., Delaying Tactics cannot be used to cancel the referendum. Any effects that operate on the number of votes that the referendum passed by have no effect. [LSJ 19980107]
- An effect that cancels a referendum (Telepathic Vote Counting, Gangrel Conspiracy, etc.) may be played at any time during the voting process - before, during, or after votes have been cast. [LSJ 19980130]
- An effect that cancels a minion's votes (Telepathic Vote Counting, Pulling Strings, etc.) may be played at any time during the voting process - before or after that minion casts his votes. [RTR 19950530] [LSJ 19990723]

AK-47:

- The AK-47 provides the bearer one optional maneuver "each combat". [LSJ 20070928]

Ablative Skin:

- Cannot be used to prevent damage that cannot be prevented by cards that require Fortitude (e.g., Blood Rage and Blood Fury). [LSJ 19990216]

Absilmilard's Army:

- The card used to represent the ally brought into play by Absilmilard's Army is face up (that is, the other players know which card it is). Although the name on that card is ignored (if something goes looking for a card by name, for instance). [LSJ 20040623] [LSJ 20071003]

Aching Beauty:

- If an Aching Beauty vampire is blocked and the combat is canceled (via Change of Target or Obedience, for example), the blocker's controller still loses a pool. [RTR 19991206]

Aeron:

- The damage from Aeron's special is environmental (not inflicted by Aeron). [LSJ 20070327]

Agent of Power:

- If the Agent of Power skill card is used as a placeholder to represent something else (e.g., Shock Troops, Legion), then its text doesn't apply (including the "unique" part). So the Shock Troops vampire would simply be a 1-cap Sabbat with no clan and no Disciplines. Similarly for the fledging Legion (clanned, appropriately sected). [LSJ 20071001]

Al-Ashrad, Amr of Alamut:

- Al-Ashrad has +1 bleed. [RTR 20010710]

Alastor:

- If the weapon given costs blood, the target Alastor pays the cost. [LSJ 20040518]

Alexandra:

- Can use her untap ability at any point during the turn, including during a political action. [TOM 19960214]

• If Alexandra taps a Toreador who was attempting to block, then that block will fail, since tapped minions cannot block. [RTR 19940624] [LSJ 19991025]

Amaranth:

• Only vampires who can commit diablerie can use Amaranth. If a vampire is prohibited from committing diablerie, he can't use Amaranth to overcome the restriction. [RTR 19991001]

Anathema:

• Burns the target vampire when the target is reduced to zero blood in combat, regardless of the source of the loss of blood (card text). Still won't burn a vampire just for entering a combat with zero blood, however - there must be an actual "reduction" in blood. [RTR 19980623]

• Multiple Anathemas don't multiply the pool gain. Once one Anathema resolves (burning the vampire), the others are burned (before they get to resolve). [LSJ 20021117]

Anesthetic Touch:

• Doesn't end combat as a strike; it ends combat after strike resolution. Dog Pack doesn't restrict this effect. [LSJ 20011210]

• A dodge won't prevent combat from ending after strike resolution. [LSJ 20011210]

• Doesn't end combat until after strike resolution, so the damage can be prevented or healed as normal. [LSJ 20011210]

Angel of Berlin:

• May be played after a block is successful before combat begins. [LSJ 20060410]

Angelica, The Canonicus:

• Can only use her ability once each action (when attempting to block). [RTR 20030519]

Annabelle Triabell:

• Her ability applies to all Toreadors, not just ones in play at the time the action resolved. [LSJ 20040810]

Antoinette DuChamp:

• She is group 2 and has capacity of 1. [LSJ 20041201]

Archon Investigation:

• Declaring that one is not blocking is implicit in playing Archon Investigation. That is, Archon Investigation (like bleed bounce cards) is played after blocks are declined. [LSJ 20070203]

Archon:

• If a vampire blocks an Archon, he or she burns 1 blood regardless of which action the Archon was taking. (The use of the semi-colon in the V:TES text implies that the point of blood is burned only when the Archon is using his or her rush ability.) [RTR 19960221]

• The card remains in play. The referendum to remove the effect burns the card. The card's effects can be stacked with other Archons. [RTR 20030519]

Arika:

• Arika's prey cannot end her untap phase if she controls a location that she hasn't burned a pool for, even if she gained control of that location sometime during her untap phase. [LSJ 19990405]

Art of Memory, The:

• The effect is applied after resolving the action (including after all combats). [LSJ 20031112]

Astrid Thomas:

• Astrid's ability is "activated" when votes are tallied. [RTR 20001020]

• Tremere who have not yet voted can choose to abstain. [RTR 19941006]

• If Astrid's votes are canceled by an effect such as Pulled Strings, the other Tremere votes are unaffected. [RTR 19960530]

Aura of Invincibility:

• If the initial referendum doesn't pass, then the card isn't put into play. The vampire playing it is not sent to torpor in that case. [LSJ 20040730]

Awe:

• The normal text should say just "This vampire gains X+1 votes". It doesn't double-cost. (errata to the CE edition, in which the X was changed to be the cost of the card rather than the cost of the effect, but ended up being printed as both) [LSJ 20021124]

Backstab:

• Backstab can be played at any time before strike resolution, including after both minions have selected their strikes. [LSJ 20000215]

Baltimore Purge:

• There is no time to use other effects between the choosing of the vampires and those vampires going to torpor. There is no response stack to interrupt that. [LSJ 20050111]

Banishment:

• A banished vampire will return to play when it again has blood >= capacity on it at the end of its Methuselah's influence phase. [TOM 19951209]

• A Banished vampire will remember all effects that had been applied to him, just as contested vampires do. This includes gained or lost titles, etc. [RTR 20000501]

• Note that "for the rest of the game" effects pointing at the Banished vampire (from some other source) will resume if/when the vampire comes back into play (e.g., Contract naming that Assamite). [TOM 19960210]

• Temporary control effects are ended if the vampire is Banished, as normal, so the vampire would be placed in his previous (permanent) controller's uncontrolled region. [RTR 20000501]

Bear-Baiting:

• You can play Change of Target after Bear-Baiting (younger, older, or the same age). [LSJ 20040312]

Betrayer:

• The affected Methuselah is named when the card is played. [RTR 19980928]

• Each of their turns, the person subjected to Betrayer can name a vampire. If the guess is correct, Betrayer is burned. [RTR 19941109]

• Is cumulative. A player can be damaged by multiple Betrayers each turn. A Methuselah targeted by more than one Betrayer would have to pay 1 pool for each Betrayer in order to burn them, even if the same vampire is the betrayer in each case. [RTR 19941109]

• If the vampire chosen for Betrayer is burned, so is Betrayer. If the vampire chosen for Betrayer becomes contested, Betrayer is nullified until the contention is resolved, at which time the Betrayer is reactivated. If a player takes control of the vampire that is the target of the betrayer, that player takes the pool loss. [RTR 19941109]

• You select an uncontrolled vampire when you play the card. If you have a choice (more than one of your uncontrolled vampires is controlled by the other Methuselah), you still have to choose just one of them to be the Betrayer. [LSJ 19990419]

Bima:

• Bima's "that Discipline" refers to the card on Bima. If the card is no longer there, then the effect cannot be used. [LSJ 20071006]

Black Cat:

• The lower pool cost is used for the "cost" of equipment on her. [RTR 19941109]

• If she is equipped with something and that equipment is transferred to another minion, then it regains its normal pool value. Conversely, if a piece of equipment moves onto her, its effective pool cost is lowered by 1. [RTR 19941109]

Blood Brother Ambush:

• Blood Brother Ambush can be used by a BrujahAnti taking an action while in torpor. If this happens, the blocker loses the opportunity to commit diablerie. [RTR 20010710]

Blood Fury:

• Blood Fury doesn't protect the target from taking damage from a weapon strike, since "inflict" has been ruled to mean "inflict on the opposing minion/retainer". So side-effect damage from a Bomb, Zip Gun, etc. is unaffected by Blood Fury. [LSJ 19980216]

Blood Rage:

• Blood Rage doesn't protect the target from taking damage from a weapon strike, since "inflict" has been ruled to mean "inflict on the opposing minion/retainer". So side-effect damage from a Bomb, Zip Gun, etc. is unaffected by Blood Rage. [LSJ 19980216]

Blood of Acid:

• Environmental Damage (Weather Control, etc.) isn't counted by Blood of Acid. [RTR 19970630]

Blood of the Cobra:

• If the strike is one that says to make a hand strike or make a melee weapon strike, then the strike is ranged, but the hand or melee weapon

portion of the strike is still only effective at close range.

[RTR 20010710]

Bloodbath:

- If Bloodbath's target already has or subsequently gains a title, then he doesn't get an extra vote from the Bloodbath. If the target loses his title, then he again gets his extra vote from the Bloodbath.

[LSJ 19970224]

Bomb:

- When taking the action to burn a location, the action will fail if the acting minion does not possess the bomb when the action resolves (if the Bomb was transferred or destroyed somehow). [RTR 19960221]

[LSJ 20020926]

Bonding:

- The superior form of Bonding cannot be used if you do not need the stealth at the time you play Bonding. [TOM 19951109]

Botched Move:

- Can be played against any combat card, even cards like Psyche! and Coordinate Attacks, which are played after combat.

[LSJ 20070214]

Brachah:

- Has superior Presence and no Potence (the CE version is misprinted). [LSJ 20020812]

Brainwash:

- Transfers may not be made to the vampire - neither to put blood on nor to move blood off. [RTR 19950413]

Brujah Debate:

- If more than 1 Brujah shares the highest capacity amount, the controller chooses which of them to tap during her master phase.

[LSJ 19980224]

Brujah Frenzy - Master Out-of-Turn:

- There is no time to play further action modifiers or reactions before combat begins. [TOM 19950829]

- Brujah Frenzy only causes the affected Brujah to enter combat with a second minion; that minion is not considered to be blocking the Brujah in any way. [RTR 19950906]

- Must select a "ready, untapped minion" to send the Brujah into combat with. If there are no such minions, Brujah Frenzy cannot be played. [RTR 19951110]

- Can only be played on a Ready acting Brujah. [RTR 19980623]

Business Pressure:

- Each Methuselah must decide how much pool to burn for it during the resolution of the effect. It does not give an ability for the rest of the political action. However, there can be some give and take during the resolution of the effect. For example, each Methuselah can choose to burn one pool at a time as pool is burned for votes.

[RTR 19960530]

Call the Great Beast:

- The action to put a counter on the Call the Great Beast card is an action that requires Baali. [LSJ 20050112]

Call the Wild Hunt:

- At superior, you choose X and then discard that many animals from your hand (and cannot use any animals drawn to replace the ones you are discarding as further discards). [LSJ 20060215]

- The damage inflicted by the superior is environmental damage.

[LSJ 20060217]

Camarilla Vitae Slave:

- The vampire keeps his chosen Discipline at superior until his controller's next untap phase even if the retainer is burned or stolen.

[LSJ 19970224]

Carlotta:

- The card being retrieved is announced when the action is declared.

[LSJ 19970821]

Carrion Crows:

- Carrion Crows does "1R each round" to the opposing minion (card text). The "during strike resolution" just tells you when that 1R per round is resolved. (2R for superior). This is akin to how retainer-based damage is handled. [LSJ 19971211]

Catacombs:

- Costs 1 blood, not 2 (errata to the FN version). [RTR 20010710]

Catatonic Fear:

- If combat continues (via Telepathic Tracking, for example), then Catatonic Fear's damage is lost. [RTR 20020501]

[RTR 20020501]

- The damage from Catatonic Fear is dealt by the striking vampire (so would be reduced to zero by Memories of Mortality). [LSJ 19990723]

Chain of Command:

- Chain of Command cannot bring more than one copy of a unique vampire out, by the rule prohibiting self-contesting. [LSJ 20040722]

Change of Target:

- Is governed by the "same action" rulings. [RTR 19950509]

- Change of Target cannot be used if the action is blocked by some means other than by a blocking minion (e.g., Brujah Frenzy, Kiss of Ra). [LSJ 19980224]

- Change of Target is played after a minion successfully blocks but before the blocker is tapped and combat begins. [RTR 19991206]

Charming Lobby:

- A bloodhunt vote does not qualify. [TOM 19950921]

Charnas the Imp:

- Does nothing to an empty vampire which untaps in torpor.

[RTR 19941109]

- Cannot be damaged by host, but does not stop host from using effects which would normally damage it. For example, the host can use Body of Sun, but would not damage Charnas as a result. [RTR 19941109]

Cleave:

- The effect lasts until the end of the action. [LSJ 20060412]

Clio's Kiss:

- If your copy of the contested card is the last one left, it is moved to your controlled region (not your uncontrolled region). [LSJ 20011202]

Cloak the Gathering:

- The superior ability can be used to aid another minion even while the modifying vampire is tapped. [RTR 19941109]

Compel the Spirit:

- Compel the Spirit can only retrieve allies and retainers. Jake Washington, Death Pact, etc. that are not allies or retainers in the ash heap cannot be retrieved. [LSJ 20030128]

Contingency Planning:

- The cost of the canceled card is not paid (instead of paid and then retrieved). [RTR 20030519]

Coordinate Attacks:

- Is only usable by an untapped vampire. [DTR 20011130]

Coroner's Contact:

- Shuffle your crypt afterward [LSJ 20020304]

Corpse Minion:

- Corpse Minion may be used any number of times during a single action. [TOM 19960109]

Corrupt Construction:

- If the construction is recruited in the normal fashion, the card will have been replaced by the time the ally enters play. In other cases (e.g., Zhenga), however, it won't have been, and the Methuselah will have to work with only cards in hand (or ash heap) to add life to the Construction (before replacing). [LSJ 20070707]

Creation Rites:

- You may move a blood from the acting vampire to the new vampire (this sentence was omitted in Sabbat War). [RTR 20001020]

- If the Creation is moved to the Uncontrolled region (by Banishment, for example), it continues to be a vampire (and can be influenced).

[RTR 19990712]

Cryptic Rider:

- May only be used after a referendum is successful, not simply a successful political action (unblocked political action). [RTR 19950209]

Curse of Nitocris:

- Curse only moves when a Methuselah gets the Edge who doesn't already have the Edge. [LSJ 19971006]

Day Operation:

- Can only be played when the action is announced or (at superior) when a block is attempted. [LSJ 19971113]

Decapitate:

- Decapitate cannot be played on a vampire under the effects of Undead Persistence. [RTR 20010710]

Deflection:

- Cannot be used to direct a bleed to a Methuselah who would be an invalid target for a bleed (after Minor Boon, e.g.) [RTR 19950622]

• Declaring that one is not blocking is implicit in playing Deflection (unlike playing Telepathic Counter). That is, Deflection (and other bleed bounce cards) are played after blocks are declined.

[LSJ 20000507] [LSJ 20061213]

Delaying Tactics:

• Cancels the political action, but the acting minion is still considered to have taken a political action (so cannot perform another in the same turn). [RTR 19970630]

• If played on a referendum called by a Charming Lobby, the political action card (if any) is retrieved, not the Charming Lobby card. [LSJ 20030425]

• Will only retrieve a political action card played from the hand. It won't retrieve an in-play Rumors of Gehenna in the referendum to burn it, or a PA card burned via Echo of Harmonies, for example. [LSJ 20041130]

• The political action card is returned to its owners hand. This is usually the same as the acting Methuselah's hand, but not always. [LSJ 20050323]

Demdemeh:

• The animal retainers turned into allies keep their current life counters and remember their original "starting life", for effects that notice "starting life". The retainers' special abilities are lost.

[LSJ 20051116]

Democritus:

• Does not affect the cost to contest titles, since the cost to contest is paid in vampire blood, not pool. [RTR 19950509]

Denial of Aphrodite's Favor:

• The cost of the canceled card is not paid (instead of paid and then retrieved). [RTR 20030519]

Depravity:

• The +1 strength is always in effect, not just during diablerie attempts. [RTR 19961113]

Derange:

• Derange cannot be moved to a Malkavian nor to a Malkavian antitribu vampire. [LSJ 19970224]

Descent into Darkness:

• Descent into Darkness breaks any temporary control effects (Temptation, Malkavian Dementia, etc.), so the vampire is given, face down and out of play, to his permanent controller, with the Descent into Darkness card (which, as a minion card, is then controlled by that permanent controller). [LSJ 20040525]

Diamond Thunderbolt:

• The cost of the change of control effect is still paid. Any bids made are paid. Any counters burned are still burned. [LSJ 20040518]

• Will not extend temporary change of control effects when they expire. [LSJ 20040518]

Direct Intervention:

• If the canceled card had a "Do Not Replace Until" clause on it, that clause is canceled as well (and the card is replaced normally, subject to other effects: Visit from the Capuchin, etc.) [LSJ 20011023]

• Since the NRA rule is applied to the acting minion when the action resolves (is blocked or is successful), the minion whose action card is canceled by Direct Intervention is free to attempt the same type of action again, even with (another copy of) the same card. [LSJ 19980212]

• Can only burn minion cards played from the hand in the normal fashion (not weapons played via Disguised Weapon or equipment played via Pier 13, for example). [RTR 20001020]

• The cost of the canceled card is not paid (instead of paid and then retrieved). [RTR 20030519]

Dirty Little Secrets:

• If the Methuselah you are bleeding doesn't burn any pool (if she calls in a Major Boon, for example), then she doesn't burn any cards from her library for Dirty Little Secrets, either. [LSJ 19970224]

Disarming Presence:

• Tapping is a side effect, not a cost; tapped vampires can still vote. [RTR 19941109]

• Vampires are tapped when they cast their votes. [RTR 19970425]

Disguised Weapon:

• If Disguised Weapon is used to equip and contest a unique weapon possessed by the opposing minion, neither weapon is available for

use during the combat. If the opposing minion had already chosen that weapon as his strike, then the strike fizzles. [LSJ 19980319]

Diversity:

• Have vampires of just 1 clan means you gain 1 pool for that 1 clan. [LSJ 20040523]

Domain Challenge:

• Tapped minions are counted after the referendum is completed. [RTR 19941109]

Domain of Evernight:

• The restriction of "one per turn" only applies to the superior version of Domain of Evernight. [LSJ 20020418]

Dominique:

• If a location costs X blood, it would take X vandal counters to burn it. [LSJ 20001118]

Donal O'Connor:

• An empty blocking vampire may still block (and will simply try and fail to burn a blood if the block is successful). [TOM 19951215]

• The blocking vampire burns 1 blood immediately upon successfully blocking Donal, regardless of whether combat begins. [RTR 19960530]

Dr. Morrow, The Skinductor:

• Multiple graft counters may be placed on the same minion, but they have no additional effect. A minion with any (one or more) graft counters gets -1 stealth (not -X stealth). [LSJ 20070306]

Draba:

• If the action is masked, treat the previously-used Draba as a -X stealth modifier, where X is the amount of stealth reduced by the Draba at the time it was used. [RTR 20030519]

Dragos:

• If Dragos's opponent plays superior Terror Frenzy, Dragos has to burn one blood for each combat card he plays in that combat.

[LSJ 19990223]

Dreams of the Sphinx:

• Can't move blood to Imbued in the uncontrolled region.

[LSJ 20070516]

Dual Form:

• If one of the pair leaves the ready region, the other is burned, and that's it for the pair. That burning of the other won't cause the first to burn. [LSJ 20050117]

• The reduction in capacity is permanent, even if the Dual Form is burned. [LSJ 20051103]

Eagle's Sight:

• Only affects the rule restricting who gets to block an action. The vampire must still meet all other requirements to block (intercept, etc.) In particular, Blood Bond, Day Operation, and Seduction are not circumvented. [RTR 19950413]

• Can be used to overcome the restrictions on blocking (allowing a non-target Methuselah to block a directed action or a non-adjacent Methuselah to block an undirected action). It won't overcome any other restrictions on blocking (like stealth, Seduction, Day Operation, or a prior "I don't block" decision). [RTR 20020501]

Echo of Harmonies:

• The referendum retained by the superior version can only be called if the vampire meets the requirements (Title, Clan, etc.) given on the card. [LSJ 20011205]

• Echo can only retrieve Political Action cards from the ash heap that were played to call the current referendum. If the card is put into play, Echo cannot be used. If the card wasn't played (e.g., calling a referendum to burn Rumors of Gehenna), Echo cannot be used.

[LSJ 20020911]

Edith Blount:

• Edith may burn a blood to give Enid stealth multiple times each action. [LSJ 20040617]

Elder Intervention:

• Can be used during any bleed attempt made against you, not just ones declared against you. [RTR 19960530]

Elena Gutierrez:

• Elena's group number was omitted. Elena is a group 3 vampire.

[LSJ 20020812]

Embrace, The:

• If the Embrace is moved to the Uncontrolled region (by Banishment, for example), it continues to be a vampire (and can be influenced). [RTR 19990712]

Enticement:

• Is directed at your prey. [LSJ 20010807]

Erosion:

• Erosion resets a minion's base strength. Any modifiers (including inherent modifiers) are applied to the new base. If another effect (like Torn Signpost) later resets the base damage again, then the new amount wins out. [LSJ 19971211]

Eternal Mask, The:

• You cannot use the effect to burn the card and the vampire if the vamp is no longer in play to be burned. [LSJ 20070928]

Ethan Locke:

• Ethan's (D) action is directed at the controller of the skill card, not the controller of the vampire. [LSJ 19970224]
• When Ethan steals a master Discipline card, his controller becomes the controller of the Discipline card. [LSJ 19990609]

Extortion:

• Extortion is usable by a tapped vampire [LSJ 20010725]

Falcon's Eye:

• Playing Falcon's Eye won't overcome any stealth, unblockability, sequencing, or previous "I don't block" decisions. It only allows a non-target Methuselah to block a (D) action or a non-adjacent Methuselah to block an undirected action. [LSJ 20020112]

Fall of the Camarilla:

• Fall of the is a temporary effect. Once the card is out of play (by ousting the controller, for instance), the underlying sect of the vampires is again "active". [LSJ 20040519]

Fall of the Sabbat:

• Fall of the is a temporary effect. Once the card is out of play (by ousting the controller, for instance), the underlying sect of the vampires is again "active". [LSJ 20040519]

Feral Spirit:

• Feral Spirit increases the vampire's level of the chosen Discipline by 1 while it is on the vampire. Discipline levels: 0 (none), 1 (normal), and 2 (superior). [LSJ 20011227]

Fida'i:

• The Fida'i's ability to untap (costing a blood from an Assamite with capacity 7+) can only be used "during his untap phase", and only once in that untap phase. [LSJ 20010619]

Fiendish Tongue:

• The blood to untap is burned (if desired) during the discard phase. [LSJ 20040918]

Filchware's Pawn Shop:

• Filchware's cannot be used to replay Flaming Candle. [LSJ 20040518]

Fire Dance:

• Fire Dance's target vampire is chosen when the action is announced. [RTR 19970425]

Flesh of Marble:

• Prevents all damage *that was not prevented* in excess of one point. [RTR 19950209]

Fleshcraft:

• The action to burn fleshcraft suffers the -1 stealth penalty as well, so is usually at zero stealth to start (or -1 stealth if superior). [LSJ 19970224]

Force of Will:

• If the Force of Will action is canceled (by Psychomachia, for example) before the aggravated damage is done, then the damage is not done (it is lost). If it is merely ended (by Change of Target), the damage occurs as normal. [RTR 20020501] [LSJ 20020927]
• Mask of a Thousand Faces cannot be used to take over a Force of Will action, since the former requires an untapped vampire and the latter requires a tapped one. [RTR 20020927]

Forced Awakening:

• The vampire burns a blood (if he fails to block) when the action begins to resolve (successfully or not). [LSJ 19990421]

Forest of Shadows:

• May be used anytime it is untapped, even if it has been used previously during the same action (it must be untapped by some method, of course). [TOM 19960109]

Form of Mist:

• The blood for the superior effect is paid after combat ends. If the effect is interrupted (via Telepathic Tracking or whatever), then the blood is not paid. [LSJ 20031123]
• The superior form cannot be used to add stealth unless the acting vampire needs the stealth. [RTR 19970630]

Fractured Armament:

• The inferior version of Fractured Armament is not a damage-dealing strike; the superior version is (so Increased Strength will affect the superior, but not the inferior, for example). [LSJ 19970225]

Freak Drive:

• Is played after resolution, but still during the action. It cannot be played on an action that was made unpreventable by Concoction of Vitality, for example. [LSJ 19981028]
• The acting vampire cannot play Freak Drive before all of the combats of the action are handled. So Psyche!, Hidden Lurker, Coordinate Attacks, etc. would all be played (and resolve) before Freak Drive can be played. [LSJ 20030103]
• The inferior can be played if the action resolves unblocked, even if it fizzles (due to lack of a suitable target, for example). [LSJ 20070411]

Free States Rant:

• If there are insufficient targets to which to allocate all of the points allowed, then the card cannot be played. [LSJ 20010810]

Frenzy - Master: Out-of-Turn:

• Only prevents the use of equipment after it is played - it will not cancel the effects of equipment used before it is played. [TOM 19960326]

Gambit Accepted:

• If the controller of a Gambit Accepted in play withdraws, his or her predator gets a VP from the Gambit Accepted (the Methuselah who withdraws still gets a VP for withdrawing, of course). [RTR 20040501]

Gangrel Atavism:

• Doesn't require control of a ready Gangrel. [RTR]

Gargoyle Slave:

• Doesn't count as a "slave" (in the Bloodlines sense), nor as a Gargoyle (for game purposes). He's just an ally. [LSJ 20011210]

Gather, The:

• Is only usable to move the target vampire from your uncontrolled region to your ready region. It cannot rescue a vampire from torpor. [LSJ 20030520]

Gemini's Mirror:

• Gemini's Mirror doesn't protect the minion's equipment, retainers, or any other cards on him. Just him (and his blood). [LSJ 20031118]

Ghoul Retainer:

• The Ghoul is never the "bearer" of the weapon that it uses. Any side-effect of using the weapon (e.g. Zip Gun, Grenade) is applied to the employing minion, as normal. [TOM 19951114]

Ghouled:

• The ally is recruited as a mortal, with the normal starting life, and is then changed to a ghoul and gains a life. His "starting life" is still the base (mortal) amount, however. [LSJ 20030520]

Glaser Rounds:

• Must wait until the second time a given gun is used in a given combat. [RTR 19941109]

Goodnight, Sweet Prince:

• You may kiss your own Crypt goodnight. [TOM 19960419]

Goth Band:

• The counter moved to your master card by Goth Band is transformed into the type of counter normally used by the target master card. [RTR 19970306]
• Your Goth Band cannot move a counter from a card you control. [RTR 19980707]

Grandest Trick, The:

• The vampire as an ally has no "starting life" trait. Vagabond Mystic cannot help him, therefore. [LSJ 20011214]
• If the vampire who plays Grandest Trick has an ability to play Discipline-requiring cards "as if" he has that Discipline (Ian Forestal, for example), then the vampire may use that ability even while he is

treated as an ally. In that case, he is treated just as an ally with that ability would be treated (spends life for blood costs, for example). Similarly for Mata Hari's ability. [LSJ 20070301]

Greta Kircher:

- Greta may only use her special once per action. [LSJ 20001214]

Groundfighting:

- Can cancel Drawing Out the Beast (or other "target cannot use equipment" card) if the target has a weapon. [LSJ 20050221]
- Can cancel superior Thoughts Betrayed and Shape Mastery (when the latter is used to cancel a strike) [LSJ 20050222] [LSJ 20050223]
- Cannot cancel maneuvering, setting range, burning blood, Scorpion Sting (or other "cannot be dodged" strikes, since the opposing minion is still free to attempt to dodge), Weakness, destroy/steal equipment/weapon effects, Withering, Fata Amria, [LSJ 20050221] [LSJ 20050221] [LSJ 20050223] [LSJ 20050223]
- Cannot cancel restricting the ability to strike and/or gain additional strikes (e.g., Rigor Mortis, Lapse) [LSJ 20050221] [LSJ 20050222] [LSJ 20050223]

Hagar Stone:

- The "do not replace" effect Hagar applies stacks with whatever "do not replace" clause the card itself has (so that the longest one wins out). [LSJ 20070320]

Hector Sosa:

- V:TES version should have superior Potence, as in Jihad. [RTR]

Heidelberg Castle, Germany:

- Heidelberg Castle may not be tapped "in response" to any instant effect (because all effects in V:TES are instantaneous except for actions and certain combat effects). [LSJ]
- May not be tapped "during" paying some cost - must be tapped before or after. [SFC 19960830]

Hellhound:

- Only regenerates if it has fewer than 2 life. [LSJ]

Herald of Topeth:

- The Herald can use Charming Lobby to call a referendum "as a vampire". [RTR 20020501]

Hidden Strength:

- The 'X' on Hidden Strength is the cost of the card. [LSJ 19970224]

High Stakes:

- The last two sentences are talking to each player, not just the player playing High Stakes. [RTR 19941109]

Horatio Ballard:

- Horatio cannot use his special ability to become a Prince if he has changed sect and is no longer Camarilla. [LSJ 20030202]

Horrid Reality:

- If no weapon can be found, the two blood (cost) is simply burned. [TOM 19951212]
- If the weapon retrieved has requirements (clan/Discipline) that the vampire doesn't meet, then it is burned with no cost. [RTR 20010710]
- If a copy of a unique card already in play is retrieved, then the weapon is contested until the end of combat. It becomes uncontested during the next appropriate untap phase. [TOM 19951212]

Hostile Takeover:

- The bidding is conducted in an open format. The player who played the Hostile Takeover conducts the auction. [LSJ 19990104]

Hrothulf:

- Only burns the edge if the action is successful. [LSJ 20030519]

Hukros:

- He can accumulate as many cards as he likes with his special, at the rate of one each untap. [LSJ 20070320]

Illusions of the Kindred:

- Illusions of the Kindred cannot be played when your crypt is empty. [RTR 20000501]
- There is no room to play Psyche! (superior) between the time Illusions of the Kindred ends combat and when the new combat begins. So, when you play Illusions of the Kindred, Psyche! cannot be played. [LSJ 19971003]
- If the vampire retrieved by Illusions of the Kindred doesn't enter combat (because the opposing minion was himself an Illusion or was a Blood Brother Ambush, for example), then the Illusion will be

removed from the game at the end of the current action. [LSJ 19991110]

- If the illusionary vampire is burned in combat (ending combat), the acting Methuselah chooses whether he is sent to the ash heap or removed from the game. [RTR 20001020]
- If the card drawn is an imbued, the imbued would briefly come into play, become incapacitated, and then be removed from the game. [LSJ 20060323]

Immortal Grapple:

- If a minion is committed to using a strike other than a hand strike (e.g., used a maneuver from a gun), then he gets no strike. [TOM 19951217]

Imogen:

- Imogen's ability cannot be used to move a burned vampire (crypt card) to the target's hand. Only library cards can be exchanged by Imogen's ability. [LSJ 19990525]
- Imogen is a 9 capacity vampire (errata to the Black Hand printing). [LSJ 20031116]

Improvised Flamethrower:

- The flamethrower doesn't notice if the bearer is immune to the incoming ranged damage. If any ranged damage is inflicted at long range (prevented, ignored, or otherwise), the flamethrower will burn and inflict damage. [LSJ 20040802]

Improvised Tactics:

- The [pot] effect's strike is a strike that requires Potence, so would be enhanced by Increased Strength. [LSJ 20030611]

Incriminating Videotape:

- If the tape is stolen, then the chosen minion is unable to block the new possessor of the tape (and can now block whoever used to have it). If the tape is removed from play, its effect ends. [TOM 19960114]

Infernal Pursuit:

- The card you discard (with superior) need not be one of the cards that you just drew. [TOM 19950924]

Inscription:

- The vampire receiving the card must meet all of the requirements of the card other than the Thaumaturgy requirement. The vampire playing the Inscription need not meet any of the requirements (other than the Thaumaturgy needed to play Inscription in the first place). [LSJ 20031116]

Internal Recursion:

- Internal Recursion is played before the block combat begins. [LSJ 20020204]

Iron Heart:

- The cost of the canceled card is not paid (instead of paid and then retrieved). [RTR 20030519]

Jar the Soul:

- Jar the Soul's effect doesn't damage vampires; an empty vampire will simply attempt to burn blood and fail. [TOM 19951212]
- If an Ally is targeted, it will only be tapped - it will not lose a blood (life) even if the superior version is used. [RTR]

Jimmy Dunn:

- If a second Jimmy Dunn is brought out during an action (with Possession, e.g.), and the first Jimmy (if he has Vicissitude) plays Reform Body, the first Jimmy will go to torpor (from Reform Body), but will then be burned anyhow, since he cannot be contested. [LSJ 19990719] [RTR 19991001]
- If a second Jimmy Dunn is brought out during an action (with Possession, e.g.), the acting vampire isn't considered to be "burning" the first Jimmy, so he cannot play Soul Stealing, for instance. [LSJ 19990719] [RTR 19991001]
- If a non-contesting second copy of Jimmy enters play (via Illusions of the Kindred, for example), the first Jimmy won't burn himself. [LSJ 19991110]
- Seeds of Corruption (if played on two Jimmys who are each Banished and then return to play) won't save him from burning. [LSJ 20050709]

Jones, The:

- The cost of the canceled card is not paid (instead of paid and then retrieved). [RTR 20030519]

Justicar Retribution:

- Counts the bleed amount that each vampire would have when attempting to bleed his prey. [RTR 19980623]

Kemintiri:

- If merged Keminitiri plays Closed Session as a Justicar, it will prevent her from casting votes (assuming she's still independent). [LSJ 20050131]

- Merged Kemintiri doesn't enable you to play master cards, it only enables her to play certain minion cards. [LSJ 20050721]

Kerrie:

- The damage done from the ranged strike is damage from the weapon, so it can be modified by effects that modify melee weapon damage, like Sword of the Righteous or Baal's Bloody Talons. [LSJ 20051220]

Kestrelle Hayes:

- Kestrelle is group 5. The promo version is misprinted as being group 4 (in addition to being printed with an upside-down back, like the Third Edition cards). The Sword of Caine printing is correct. [LSJ 20070117]

Khoobar Towers:

- X is the pool cost or the blood cost of the ally, as appropriate. [RTR 20020501]

Kindred Coercion:

- Despite the name of the card, the inferior may cancel the votes of Allies (as well as vampires) not older than the acting vampire/minion. The superior version may change the votes of Allies (as well as vampires) not older than the acting vampire/minion. [TOM 19960205]

- Kindred Coercion cannot 'change' the votes of vampires who haven't voted yet, but it can cancel the votes of vampires who haven't voted yet (and change the votes of vampires who have voted). [RTR 19991001]

Kindred Segregation:

- Kindred Segregation only requires that the pool cost be paid in order to keep the ally. Blood costs (if any) need not be repaid to keep an ally. Explicit in the CE printing. [LSJ 20001113] [RTR 20010710]
- Kindred Segregation can be called even if there are no allies in play. [RTR 20010710] []

Kindred Society Games:

- The last sentence is vague. Replace it with "If the vampire doesn't untap but instead moves the Society Games on, but there is no tapped younger vampire to move it to, Society Games is burned instead." [RTR 19941109]

- If a vampire has two copies of Kindred Society Games played on it, each copy exerts its own effect on the vampire. Thus, untapping the vampire normally would require the vampire to burn a total of 2 blood. If the vampire does not untap normally, then both Games are moved to other vampire(s), although the vampire could burn 1 blood to prevent one of the Games from moving on. [RTR 19951017]

Kiss of Ra:

- Kiss of Ra can be played by an acting vampire in torpor. [LSJ 19970325]

Kpist m/45:

- The Kpist m/45 provides the bearer one optional maneuver "each combat". [LSJ 20070928]

Kyoko Shinsegawa:

- Treat her text as a prohibition against taking the usual hunt action and a additional of a special hunt action. If other additional hunt actions are also granted, then she may choose from among those options (e.g., Restricted Vitae or Legacy of Caine). [LSJ 20060306]

Lazar Dobrescu:

- Cannot use his special ability if his controller has no vampires in her uncontrolled region. [LSJ 19990215]

Leandro:

- The victim Methuselah decides (during her untap) whether to lose a pool or all transfers. [TOM 19951208]
- The victim Methuselah must choose. There is no default choice. If the players all forget about Leandro's effect until later, the situation must be remedied, but forcing one choice or the other on the victim is not a suitable remedy. [LSJ 10-DEC-2002]

Legacy of Caine:

- If the vampire with Legacy of Cain hunts, he must still take the action directed at a vampire, even if there are no vampires with blood to steal. [LSJ 19970224]

- When hunting on a target that has no blood to steal, a successful Legacy of Cain hunt action will simply have no effect (stealing zero blood). [LSJ 19970224]

- If there are no targets (vampires) at all, then the vampire with Legacy of Cain cannot hunt. [LSJ 19970224]

- If the vampire with the card "cannot gain blood", then the stolen blood is simply moved to the blood bank when he hunts. [LSJ 20010809]

Legacy of Power:

- Legacy of Power may be used if one of your vampires is in combat with an ally. In this case, your vampire goes into torpor, and the ally is unaffected. [RTR 19960112]

Life Boon - Master: Out-of-Turn:

- If a player is saved more than once by Life Boon, the various Boons reserve a series of victory points, rather than competing with each other for a single victory point. [RTR 19951017]

- If a player has gone to negative pool, the Life Boon player must give her enough pool to compensate for that. [RTR 19970630]

- If a player who has received a Boon receives a half of a VP (in a V:EKN tournament, e.g.), then the Methuselah who played the Boon receives the 1/2 VP. The Boon is not burned until a total of one VP has been awarded. [RTR 19991206]

Loner:

- Loner only considers the minions you control during your influence phase. It doesn't care if minions you no longer control (but have since been burned, removed from play, stolen, contested, or returned to the uncontrolled region) acted this turn. [LSJ 20060616]

Loyalist:

- If the Loyalist vampire's votes are changed to be in favor, the Loyalist's 3 votes will be silenced (not cast). [LSJ 20031115]

Lucian:

- Lucian cannot attempt to steal a piece of equipment that he is prohibited from having (a second vehicle, Laptop, or Leather Jacket, for example). [LSJ 19980206]

Lunatic Eruption:

- The mandatory attack action must be taken before any non-mandatory actions. [LSJ 20001127]

Machine Blitz:

- Machine Blitz inflicts an amount of ranged damage equal to (or 1 greater than) the amount the chosen weapon would inflict if it were chosen as a strike (against a generic opponent at the appropriate range). This amount is set when Machine Blitz is announced. [LSJ 19970224] [LSJ 20010806]

Madness Network:

- Malkavians do not have to be Ready to take an action via the Network. (i.e., a Torpored Malk could rescue himself from Torpor) [RTR 19950509]

- Malkavians may block *in addition* to the normally eligible blockers. [RTR 19950530]

- A non-Malkavian cannot use Mask of a Thousand Faces to assume the action of a Malkavian on someone else's turn, since he is not capable of taking the action in the first place at that time. [LSJ 19981007]

- Madness Network's "another Methuselah" means "other than the controller of the Malkavian in question", not "other than the controller of the Madness Network". [LSJ 20070808]

Madrigal:

- When played at superior Melpominee level, will have no effect if the acting vampire abstains (including if the acting vampire is forced to Abstain by, for example, Pulling Strings). If the acting vampire's votes are changed, the effect operates on the final disposition of the vampire's votes (at the time the votes are tallied). [LSJ 20020123]

Magdalena Schaefer:

- Magdalena's effect is tied to the card play, not the strike resolution. When she plays a strike card that requires Thaumaturgy, she burns a blood. [LSJ 20030816]

Magic of the Smith:

- You do not search your library until the action is successful. [TOM 19951107]

Major Boon:

- The bleed may be modified after the Boon is burned. [LSJ 20030514]

- May only be played on a successful bleed (bleed for 1 or more pool). Only action modifiers and reaction cards that modify the bleed amount may be played after the Boon - general action modifiers and reaction cards cannot be played (e.g., Telepathic Counter and Threats may be played, but not Deflection) [RTR 19951110]

- Cannot be played in succession. The loss from the play of a Major Boon is due to a card effect, not a bleed. So a second cannot be played to Boon the first. [RTR 19960530]

- Multiple Major Boons in play cannot be burned on the same bleed action - after the first is burned, "you" are no longer the Methuselah burning pool. [LSJ 19990218]

Malkavian Dementia:

- Doesn't require control of a ready Malkavian. [RTR]

- You lose control of that Malkavian when you start your untap phase. This is not an untap effect that you order among your other untap effects; it happens when the phase begins. You do not untap the Malkavian [RTR 19951017]

Malleable Visage:

- Doesn't change the acting minion (for purposes of the "No Repeat Actions" rule, among other things) and may be played by a minion who isn't capable of taking the action. [LSJ 20011023]

[RTR 20020501]

- Requires a ready, untapped vampire. [RTR 20010710]

Mariel, Lady Thunder:

- If she taps to end combat, the damage is applied just after the combat ends. [RTR 19970630]

Maris Streck:

- Maris can use her ability multiple times each action.

[LSJ 20020926]

Marthe Dizier:

- Her special can only move cards "from the ash heap" that were "played" in the normal manner. If the card wound up in play (or otherwise not in your ash heap), or was "played" some other way (via Disguised Weapon, for example), it cannot be retrieved by her special. [LSJ 20040517] [LSJ 20041119]

Mask of a Thousand Faces:

- The action remains the same (same level, superior or inferior, same parameters, etc.). All action modifiers remain in effect, but inherent modifiers (a minion's inherent +1 bleed or +1 bleed from a Laptop, e.g.) do not. Other effects applied to the action (e.g., Backways, Deflection) also carry over to the new (masking) vampire.

[RTR 19951110] [LSJ 19971201] [RTR 20030519] [LSJ 20030520] [LSJ 20030521]

- Mask cannot be used to mask an action if the Masking vampire is not capable of taking that action, nor if any action modifiers, reactions, or other effects (including inherent stealth) have been played on this action that could not have been played/used if the Masking vampire were the acting minion. (Not counting blood that has already been spent.) [RTR 19980623] [RTR 20030519]

[RTR 20041202]

- Mask of a Thousand Faces cannot be used to take over a Force of Will action, since the former requires an untapped vampire and the latter requires a tapped one. [RTR 20020927]

- Mask cannot be played during the resolution of an action (like during the referendum of a political action or during combat).

[LSJ 19980825]

- A minion attempting to block before the Mask was played is still attempting to block after the Mask is played. If the Masking vampire is an Aching Beauty, the controller of the minion attempting to block would have to pay a pool for the block, if it is successful, for example. [LSJ 19990106]

Masquerade Endangered - Master: Out-of-Turn:

- Multiple copies may be played (by different Meth.s) after a single action, but all would be burned during the vampire's next untap phase. [TOM 19950921]

Masquerade Enforcement:

- Doesn't affect merging (base with advanced vampire cards).

[LSJ 20030527]

Maxwell:

- Maxwell cannot use his special ability to become a Prince if he has changed sect and is no longer Camarilla. [LSJ 20030202]

Meddling of Semsith:

- Will stay in play (uselessly) when the target is burned.

[LSJ 20021008]

Mehemet of the Ahl-i-Batin:

- If the Discipline card is controlled by a Methuselah other than the controller of the vampire it is on, Mehemet's action to burn it and a blood from the vampire is undirected. [LSJ 20010816]

Melange:

- Melange works on any minion, not just on vampires.

[RTR 20020501]

Meld with the Land:

- The untap effect of the "combat ends and untap" effect occurs when the strike resolves. It is not delayed until after combat. [RTR 20020501]

Memory's Fading Glimpse:

- Any cards on the target vampire (e.g., Brainwash, or cards on a Banished vampire) are burned. [SFC 19960919]

Merill Molitor:

- The damage he treats as normal is handled before any agg damage that is being treated as agg damage. [LSJ 20030213]

Michael Luther:

- Michael's ability is only usable once each referendum, even if he untaps somehow during the referendum. [LSJ 20041207]

Mind Rape:

- The card can be burned to take control of the target at any point during the the appropriate minion phase. It doesn't have to be done at the start of that minion phase. [LSJ 20001201]

Mob Rule:

- Each Methuselah must decide how much his or her vampires' blood to burn for it during the resolution of the effect. It does not give an ability for the rest of the political action. However, there can be some give and take during the resolution of the effect. For example, each Methuselah can choose to burn one blood at a time and wait to see what the others do in response. [LSJ 20030602]

- Each Methuselah must decide how much blood her minions burn for it during the resolution of the effect. It does not give an ability for the rest of the political action. However, there can be some give and take during the resolution of the effect. For example, each Methuselah can choose to burn one blood at a time as blood is burned for votes.

[LSJ 20030602]

Muaziz, Archon of Ulugh Beg:

- Muaziz's ability does not apply to the Blood Hunt card, since it is not a referendum, and only referendums are "called". [TOM 19960604]

Mummify:

- The mummified vampire cannot take a "leave torpor" action, if Mummify was played at inferior. [LSJ 19980126]

Murder of Crows:

- Follows all Wolf Companion rulings, except that the damage can happen when the combat is at long range. [RTR 19941109]

- Costs 1 blood (CE version is misprinted). [LSJ 20020819]

Name Forgotten, The:

- Each Methuselah must find as many copies of the vampire as possible when searching. [LSJ 20050610]

Nephandus (Mage):

- Each strike or other damaging effect made against Nephandus by the opposing minion is at -1 damage. [LSJ 19970224]

Nightmares upon Nightmares:

- Mortal allies are not affected, and vampires with capacity above the number of Gehenna cards in play are not affected. [LSJ 20040415]

Obedience:

- Is governed by the "same action" rulings. [RTR 19950509]

- Obedience can be played (by an untapped older vampire) to avoid the new combat started by superior Psyche!. [LSJ 19991025]

Octopod:

- Octopod counts as the combatant's source of additional strikes in that round. [LSJ 20020215]

Ossian:

- The Auspex special applies to whatever the current action is, not just to his special enter combat action. [LSJ 20050201]

Owain Evans, The Wanderer:

- Owain's ability can only be used once each untap, even if control of Owain changes during that untap phase. [LSJ 20040127]

Paris Opera House, The:

- Costs 2 pool, not 2 blood. [DTR 20011130]

Peace Treaty:

- Peace Treaty only requires that the pool cost be paid in order to keep the weapon. Blood costs (if any) need not be repaid to keep a weapon. [RTR 20010710]
- Peace Treaty can be called even if there are no weapons in play. [RTR 20010710]

Pentex(TM) Loves You!:

- Pentex's +bleed ability is treated as an action modifier (it can be done at any time during the action). [LSJ 19970718]

Pere Lachaise, France:

- The vampire retrieved by Pere Lachaise need only be in your ash heap. It doesn't have to be a vampire that you had first controlled. [LSJ 20040812]
- The crypt card on Pere Lachaise is out of play (and should be face down). [LSJ 20040812]

Perfectionist:

- Perfectionist's effect is thwarted even if the reaction card is canceled as it is played, since it is still played. [LSJ 20070330]

Philippe Rigaud:

- If Philippe cannot commit diablerie (because of Humanitas or some other effect), then his card text doesn't force him to (he is not "stuck" or anything like that -- he is free to take any legal action). [LSJ 20050513]

Political Seizure:

- If you yield the Political Seizure, the location it was contesting doesn't come into play under your control. The Seizure is not a copy of the location, so yielding it won't trigger the "When the last copy of that location is yielded" clause. [LSJ 19980223]

Political Struggle:

- The acting vampire gains X votes if the vampire with this card is burned, no matter how that vampire is burned. [LSJ 19990119]
- If the victim of Political Struggle is burned by diablerie, the votes gained from Political Struggle are gained before the blood hunt referendum (and can be cast in that referendum). [LSJ 20050707]

Portrait:

- If a Toreador has already performed a bleed action this turn and then performs a Portrait action and the revealed vampire is between 7 and 10 capacity, the Toreador simply untaps. It cannot bleed again the same turn, so the remainder of the effect (the bleed action) is lost. [LSJ 20021118]

Power Structure:

- Requires Lasombra (the Sabbat War card omitted the Lasombra symbol). [RTR 20001020]

Powerbase: Barranquilla:

- Church of the Order of St. Blaise may be used to add a counter to it before it burns if it has zero counters. [LSJ 20050105]

Powerbase: Berlin:

- Blood moved to Powerbase: Berlin by a Ventrue action comes from the Ventrue. [LSJ 19970414]

Powerbase: New York:

- The action to steal the blood from your powerbase cannot be attempted by your own vampires. [RTR 19980928]

Precognition:

- The damage prevention can only be used if the block is successful, and only in the resulting (block-induced) combat. [LSJ 20010813]

Projectile:

- A vampire who maneuvers with a gun may still use Projectile to shoot with that gun as his initial strike that round. [LSJ 20050304]
- Cannot be used to strike with a weapon that isn't ranged (that is, with a weapon whose strike isn't ranged). [LSJ 20050224]

Protected Resources:

- All cards which modify the bleed amount (Telepathic Counter, Threats, etc.) are applied before Protected Resources's effect. [TOM 19960413]
- Protected Resources doesn't alter the bleed amount. It merely limits the maximum amount of pool the target of the bleed burns for the successful bleed. [LSJ 20030211]

Proxy Kissed:

- Can be played on a vampire who already has a Proxy Kissed (and was subsequently Banished and re-influenced). [LSJ 20050719]

Psyche!:

- The superior will cancel any "continue action" effect produced during the preceding combat (e.g. Form of Mist) [RTR 19950509]
- The superior is played after combat ends, even though the card is a combat card. [RTR 19980928]
- Is played before superior Freak Drive or inferior Cats' Guidance can be played to untap one of the combatants. (The combatants will have to wait until after the next combat ends to play those cards.) [LSJ 19981216]
- No new cost need be paid for the block (Archon, Aching Beauty, Donal, etc.) [TOM 19960303]
- The superior can be played before or after replacing any "Do Not Replace Until After Combat" cards. [LSJ 19990322]
- Superior cannot be played if there is already a combat queued (with, for example, Blissful Agony) [RTR 20020501]

Psychomachia:

- Is played before the successful blocker taps for blocking (i.e., the same time that Obedience or Change of Target would be played). The blocker is not tapped. [LSJ 20050223]

Pulled Fangs:

- Counts up damage successfully inflicted during the round by the minions (retainers, etc. don't count). [TOM 19950304]

Putrefaction:

- The target minion may choose not to untap as normal and burn this card during his or her untap phase (rather than "instead" of untapping as normal -- that is, it can still be burned even if the vampire is already prevented from untapping as normal). [RTR 20070707]

Rabbat, The Sewer Goddess:

- Her hunt for pool special may be used even when she is full. The blood goes to your pool instead of to Rabbat, so there's no need to worry if it exceeds her capacity. [LSJ 20050331]

Rachel Brandywine:

- When using Rachel's special, make all discards (and redraws) first, then shuffle the discards back into the library. [RTR 20030519]

Rack, The:

- May not select a new target just for falling out of contention. [RTR 19960112]
- Chooses a vampire *card* - will not automatically target a new copy of that vampire (if the original is burned or yielded). [TOM 19960122]

Raphael Catarari:

- Untapping is the first thing to do, so if he's odd, gaining one from a Hunting Ground or other method later in the untap phase won't get him to "untap as normal" in that phase. [LSJ 20060911]

Rapid Healing:

- Rapid Healing is a type of "leave torpor" action. [LSJ 19980126]

Rastacoure:

- Doesn't affect the prisci sub-referendum. [LSJ 20041202]

Ravnos Cache:

- The blood on the Ravnos Cache may be used in place of pool or blood, as appropriate to the cost of the equipment. [RTR 19960112]

Ravnos Carnival:

- A Ravnos can attempt an action that he cannot pay for himself if the cost can be paid with the Ravnos Carnival's help. [LSJ 20050408]

React with Conviction:

- If React with Conviction is used to cancel a Corruption action, then the action is canceled in its entirety. No Corruption counters are burned. The same applies when canceling a Venenation or similar effect. (Contrast with Diamond Thunderbolt, which cancels only the change of control rather than the whole effect.) [LSJ 20070222]

Reform Body:

- If the vampire playing Reform Body was being diablerized, but saved himself with Reform Body, the diablerie is considered unsuccessful. The diablerist gets nothing from the victim, and no Blood Hunt can be called. [LSJ 19970224]
- Unlike other reaction cards, Reform Body may be played by a minion that is tapped. [RTR 19970630]
- Reform Body cannot be played by vampires who aren't controlled (burned with Goodnight Sweet Prince or Sabbat Inquisitor, e.g.) [LSJ 19970224]

Reg Driscoll:

• Reg's ability is activated after he equips with the equipment. So if he gets an Eye of Hazimel, he cannot use his ability to move it, by the restriction given on the Eye. [LSJ 20060221]

Regent:

• Regent is a title card, so it is out of play if the title is contested (and the built-in rush is not usable when the card is not in play). [LSJ 20070808]

Repulsion:

• The superior Obeah effect can be used even if the stealth is not currently needed. [LSJ 20011214]

Resilient Mind:

• Resilient Mind can be used when a Form of Corruption is put into play to protect that vampire from that Form of Corruption. [LSJ 20031223]

Resurrection:

• Can only resurrect allies or retainers burned from play. Discards and blocked actions to employ/recruit don't qualify. [LSJ 20011216]

Return to Innocence:

• New card text: "Bleed. If you successfully bleed your prey for one or more, put this card on the acting vampire. Burn this card if this vampire loses any blood or goes to torpor, or if your prey is ousted. During your next untap, this vampire is removed from play and your prey burns X pool, where X is the capacity of this vampire." [RTR 19980707]

Rewind Time:

• Rewind Time cannot be used to cancel the action card after playing Special Report. [LSJ 20021011]

• The cost of the canceled card is not paid (instead of paid and then retrieved). [RTR 20030519]

Riddle Phantastique:

• If put into play with no counters, it burns immediately. [LSJ 20070307]

Riposte:

• The damage from Riposte is dealt just after the combat ends. [RTR 19970630]

• The damage is only dealt if the strike was resolved at close range. [LSJ 19970904]

Rotschreck:

• Can only be played when a minion attempts to make a strike to inflict aggravated damage against the opposing vampire. [RTR 20041202]

• Should be played as written - that is, played on the vampire whose opponent in combat attempts to use aggravated damage against him. [RTR 19980623]

• Cannot be played in response to aggravated damage done from "environmental" sources. [RTR 19961113]

• Cannot be played in response to an announcement of a strike that is not effective at the current range. [RTR 19980928]

• Rotschreck is played when the attempt to use aggravated damage is announced, during the strike announcement phase (before any damage prevention can be played). It can be played after the other strike is announced, however. [LSJ 19990217]

• If combat is continued or a new combat started, then rest of the effect of Rotschreck is lost. [RTR 20020501]

Rutor's Hand:

• If the vampire is stolen before "your next turn", then Rutor's won't activate (allow the vampire an extra untap) until a Methuselah begins a turn with the vampire with Rutor's under her control. [LSJ 20031106]

Sabbat Threat:

• If the threat counters are lost during the untap phase, then no pool need be burned for the counters' effect. [TOM 19951214]

Sacrificial Lamb:

• If the target of Sacrificial Lamb has a Soul Gem, the Gem function wins out. [LSJ 19970516]

Sanguine Instruction:

• Sanguine Instruction increases the vampire's level of the chosen Discipline by 1 while it is on the vampire. Discipline levels: 0 (none), 1 (normal), and 2 (superior). [LSJ 20011227]

Sargon:

• Sargon's controller gets the Edge after the effects of the successful action (whatever it is) are applied. If it is a referendum, the Methuselah with the Edge can burn it during the referendum for a vote. Sargon's controller doesn't get the edge until after the referendum is concluded (and the results applied, if it passed). [LSJ 20011222]

Scorn of Adonis:

• May be played at any time during the voting process, and will retroactively cause the loss of pool to Methuselaha voting 'no' before Scorn is played, as well as to Methuselaha voting 'no' after Scorn is played. [RTR 19951110]

• Each Scorn played may only cause the loss of one pool to a given Methuselah, regardless of how many 'no' votes that Methuselah casts. [RTR 19951110]

Seal of Veddartha:

• The first counter adds one level of Dominate. If the bearer already had one level of Dominate (i.e., inferior Dominate), then he or she now has two levels of Dominate (i.e., superior). Likewise with the third counter and Fortitude. [LSJ 20040503]

Seattle Committee:

• Seattle Committee is put into play when played. [LSJ 20030522]

Secret Horde:

• If put into play with no counters (X=0), it burns immediately. [LSJ 20070307]

Secure Haven:

• All Methuselaha (including the target vampire's controller) must pay one extra pool when playing Master cards on the target minion. [TOM 19951208]

• Secure Haven adds one to the cost of the master card targeting the vampire. [LSJ 20070829]

• Only directed actions targeting the minion are restricted. Actions that target retainers, equipment, or other cards on the minion (like Atonement) are allowable, as are actions that target card not on the minion, even if such cards have "named" or "chosen" that minion (like the Rack). [TOM 19951208] [LSJ 19980302]

• If it is contested, it will not be burned when the target (vampire) goes to torpor, nor will it be burned if it becomes re-controlled while the target vampire is still in torpor. [RTR 19960124]

Seeds of Corruption:

• "Special ability" includes all text except terms (i.e., it doesn't include Clan, Sect, Title, Unique (or not), Blood Cursed, Circle, Flight, Infernal, Scarce, Slave, Sterile, Vulnerability, Anarch, Black Hand, Seraph, Red List). (note that this only restricts things that are possible only by special ability - things that a special ability makes impossible are still impossible.) [LSJ 19970801] [LSJ 20011211] [LSJ 20040120] [RTR 20040501]

• The vampire burns blood for Seeds of Corruption when the action is attempted. [LSJ 19971013]

Seraph's Second:

• Seraph's Second can be used to untap a vampire who has just successfully resolved an action to become Black Hand. [LSJ 20070701]

Set's Call:

• The acting vampire's controller is still the one playing the card, so she could choose not to remove a minion from his or her ash heap if the ally is a Shambling Hordes, or an ally/retainer for a War Ghoul, for example. [LSJ 20030701]

Shackles of Enkindu:

• "The shackled minion" refers to the minion the card is put upon (not the Gangrel the card is put upon with the equip action). [TOM 19951212]

• Once placed "on" a minion, the Shackles will harm the minion they are on. [LSJ 19990602]

• An Ally does not suffer the "burn 2 blood" effect from being shackled. [RTR]

• Is controlled by the Methuselah who controls the vampire who used it; changing the controller of the vampire changes who controls the Shackles. (errata) [RTR 19960708]

Shadow Court Satyr:

• Shadow Court Satyr cannot use a mutli-discipline effect (an effect that requires two Disciplines), although it can use any single discipline effect of a split discipline card. [LSJ 20021216] [LSJ 20021210]

• Can only use the combat card when he is in combat. [LSJ 20060502]

• Shadow Court Satyr cannot use a multi-discipline effect (an effect that requires two Disciplines), although it can use any single discipline effect of a split discipline card. [RTR] []

Shadow Feint:

• Will not prohibit the opposing minion from choosing dodge as his strike, and, if chosen, the dodge will still resolve. The dodge simply has no effect on the Shadow Feinted strike. [LSJ 20030902]

Shadow Step:

• Superior Shadow Step has no cost. The two blood is the cost of using the range-setting effect. It cannot be ignored by Dragos, nor used by a vampire with less than two blood. [LSJ 19970224]

Shadow of the Wolf:

• The +1 damage only applies to the additional strike. [LSJ 19970331]

Shambling Hordes:

• The acting vampire's controller can choose not to remove a minion from his or her ash heap (and thus burn the Shambling Hordes), which she may want to do if, say, Set's Call is used. [LSJ 20030701]

• The damage the strike from the Hordes does is determined when the strike resolution is begun -- before the Hordes loses life from any opposing "burn life" or "steal blood/life" effect (damage done earlier than strike resolution, like with First Strike or Weather Control will reduce the damage done by the Hordes, of course). [LSJ 20030307]

Sins of the Cauchemar:

• Sins of the Cauchemar (superior) is simply placed on the acting vampire. It can be played even if no block attempt is made, and so several vampires can play it on the same action. [LSJ 19990611]

Sire's Index Finger:

• Immunity to the frenzy card at the time it is played is the key. Losing the use of the Finger won't make the vampire vulnerable to a previously-played Frenzy card, and gaining it won't suddenly render him immune to a previously-played Frenzy card. [LSJ 20040210]

Siren's Lure:

• A second Siren's Lure at [mel] or [MEL] cannot be played to queue a second combat after a combat is already set up for later (by the first Siren's Lure). [LSJ 20020123]

Smiling Jack the Anarch:

• Each other player must burn a pool or a vampire blood for each counter on Jack. Failing to burn a blood from an empty vampire will not lessen the obligation. [LSJ 19971212]

Sonja Blue:

• "block as an ally" only affects the "who can block this action" check. Sonja can play reaction cards that require Disciplines and still block "as an ally", since she is a vampire, and The Unmasking will not give her intercept, since she is not an ally. [LSJ 20050224] [LSJ 20060503]

• When contesting Sonja Blue, the new copy provides 4 pool (for being played), then the old copy is removed from the game (for leaving play to be contested, by its own card text), and the new copy remains face down, out-of-play (it hasn't yet been in play), ready to be turned face up during her next untap phase, when the contest is won. [LSJ 20070829]

Soul Burn:

• Soul Burn doesn't protect the target from taking damage from a weapon strike, since "inflict" has been ruled to mean "inflict on the opposing minion/retainer". So side-effect damage from a Bomb, Zip Gun, etc. is unaffected by Soul Burn. [LSJ 19980216]

Soul Gem of Etrius:

• Functions even if the bearer (now burned) was prohibited from using equipment (via Drawing Out the Beast, for example). [LSJ 20010729]

• If the drawn vampire (B) is younger and would be put into play with Gem but is burned instead (because of the self-contesting rule, for example), then the Gem activates again, drawing a new vampire (C) and comparing his capacity to B's capacity. [LSJ 20030917]

• Can grab an imbued. In that case, the imbued is either placed in the uncontrolled region or placed empty into the incapacitated region with the Gem, as determined by his starting life. [LSJ 20060323]

Soul Stealing:

• Soul Stealing cannot be used if a vampire is burned as a result of a political action, such as Tradition Upheld. [RTR 19960124]

• A vampire diablerizing an older vampire can play Soul Stealing before or after getting a Discipline card, at his option, so long as he plays it before the Blood Hunt. [RTR 19991206]

Spell of Life:

• The mummies put into play by Spell of Life are unique by card name. Which means that the name is "in play" for anything that cares. They will contest unique minions (vampire or allies) of the same name. If one is Nefertiti, then Aabtt Kindred will be able to take (D) actions. And so on. [LSJ 20070928] [LSJ 20071001]

Spiridonas:

• Spiridonas's special ability is treated as an action modifier as far as timing goes (it can be used after the block attempts are concluded). [SFC 19960819]

Spirit Marionette:

• The mandatory bleed action must be performed before any non-mandatory actions, as usual. [LSJ 20011216]

• If the bleed is canceled, the vampire still returns to its original controller (since the next action, the bleed, is over). [RTR 20020501]

• If the Marionette victim uses Daring the Dawn or Force of Will or Day Operation, he or she suffers the bad after effect of the card after the action resolves but before returning to his or her previous controller (important to things like Fame). [LSJ 20030219]

Spiritual Protector:

• Spiritual Protector will not restrict the opposing minion if no block occurred. [TOM 19951208]

• Spiritual Protector does not restrict the ability of retainers to use equipment. [RTR 19960112]

Spying Mission:

• Is only played if you know the bleed is successful, i.e., after you would normally play action modifiers. [TOM 19960226]

• Is only played after all Reaction cards (as well as other Action Modifiers) have been played. In particular, Telepathic Counter no longer 'beats' Spying Mission unless it is played first (and the bleed is not boosted back to positive). [TOM 19960303] []

• After successfully being played, it must be burned on the next unblocked bleed against the same Methuselah, provided the bleed is not reduced to zero by other modifiers. [TOM 19950620]

• The bleed it is played on is considered unsuccessful. Previous Spying Missions won't be cashed in during that action. [RTR 19960530]

• Archon Investigation cannot be played after a Spying Mission is burned (for +2 bleed), since the bleed is already resolved at that point. [LSJ 19980105]

• You cannot play Mask of a Thousand Faces after playing a superior Spying Mission because Spying Mission is played "instead of removing pool", which means "when the action resolves" - further modifiers cannot be played, unless they are played after the action in general. [LSJ 19980105]

Stanislava:

• Minions only "oppose" each other during combat, so Stanislava's ability only applies then. e.g., Mr. Winthrop is unaffected. [TOM 19960401]

Static Virtue:

• For a Laibon moved into the ready region in the last influence phase, Static Virtue must retrieve Aye and Orun in pairs -- the same number of Aye as Orun. [LSJ 20051127]

Stranger Among Us, The:

• Shuffle your crypt afterward [LSJ 20020304]

Stutter-Step:

• Stutter-Step is both a hand strike and a dodge. It cannot be used if only hand strikes (or only dodges) are allowed. [LSJ 20010919]

Succubus Club:

• Non-equipment, non-retainer, (non-location) minion cards (like Ablative skin) can be traded, but will remain on the original minion. Control of the card changes. Mostly this results in: "no effect" (until the controller is ousted, of course). [LSJ 19980128] [RTR 19960112]

• Trades cannot result in a player needing to draw cards (card text). So if player A trades a Elder Library to player B, player A must do something (like also trade away a card from her hand) such that player B doesn't end up needing to draw to fill her newly-increased hand size. A player who begins the trade with fewer cards than hand size (because

of an empty library) is OK, since the trade will then not "result" in the problem. [LSJ 20010907]

Sudden Reversal:

- Can only burn master cards that are played from the hand in the normal fashion (not Elder Library via Bindusara's ability nor the skill card played when Creation Rites is successful, for example).

[RTR 20001020]

Swarm, The:

- If grabbed by a "this vampire employs" effect (e.g., Zhenga, Pack Alpha), the vampire receiving the Swarm doesn't get to move the Swarm on to a new target. [LSJ 20051121]

- If the action to employ the Swarm is blocked, the Swarm goes on the acting minion immediately (before combat, if any).

[LSJ 20051216]

Sword of the Righteous:

- The [val] effect only applies to the vampire's strike with that weapon, as the [ani] effect above does. [LSJ 20030928]

Talaq, The Immortal:

- While Talaq may play cards that require Disciplines (Quietus or Thaumaturgy), he doesn't actually have those Disciplines. He doesn't benefit from Tremere Convocation, for example. Similar to Ian Forestal's special ability. [LSJ 19980303]

Taunt the Caged Beast:

- Since neither minion is acting, the prey (the first player clockwise from the acting Methuselah) goes first (for maneuvering, choosing strikes, and so on) in the combat. [LSJ 20070319]

Tegyrius, Vizier:

- Allegiance counters continue to function even if Tegyrius leaves play. [LSJ 20030522]

Telepathic Counter:

- Is played before the bleed is considered successful, so would be played before cards like Spying Mission, which are only played on a successful bleed. [FAQ]

Telepathic Tracking:

- Superior Telepathic Tracking may interrupt the end of combat produced by Rotschreck, which will cause the rest of Rotschreck's effect to be lost (no torpor). [RTR 20020501]

Templar:

- The card remains in play. The referendum to remove the effect burns the card. The card's effects can be stacked with other Templars.

[RTR 20030519]

Tereza Rotas:

- Tereza Rotas cannot steal the Edge if it is uncontrolled.

[TOM 19951214]

- If the target of the action burns the Edge (to get rid of some Sabbat Threat counters, for example), her controller will still get the Edge if the action succeeds. [RTR 19980623]

- Burning two blood is the cost for her "steal Edge" action.

[RTR 19980623]

Terror Frenzy:

- Superior Terror Frenzy affects card costs. [LSJ 20070829]

Thanks for the Donation:

- If, by Democritus's special, your prey cannot afford to contest, she pays what she has (and is ousted as normal) and you still yield.

[RTR 20010710]

Third Tradition: Progeny, The:

- If the Progeny is moved to the Uncontrolled region (by Banishment, for example), it continues to be a vampire (and can be influenced). [RTR 19990712]

Toreador Grand Ball:

- The same vampire can serve as the "second Toreador" for multiple Toreador Grand Balls. [TOM 19960528]

- The first Toreador chosen for the Toreador Grand Ball is unblockable on all actions except bleed actions. This remains true even after the vampire attempts a bleed. [LSJ 19970814]

Tragic Love Affair:

- Doesn't require control of a ready Toreador. [RTR]

Treachery:

- In superior, the pool loss occurs when the votes are tallied, as in the normal version. [RTR 20010710]

Treatment, The:

- The Treatment does nothing to the target Prince if the Prince is in Torpor with zero blood. [TOM 19960423]

- The Treatment will cease functioning if the vampire it is on loses his Prince title. It will resume working if the vampire again becomes a Prince. [LSJ 19980209]

Tremere Convocation:

- Second sentence of Tremere Convocation should read: "Vampires with basic Thaumaturgy may play combat cards requiring Thaumaturgy as if they had superior Thaumaturgy." [RTR 19970630]

Triole's Revenge:

- The Ventrue is burned by Triole's Revenge only if the hunt isn't blocked - even if the benefit of the hunt is reduced to zero (a failed action). [TOM 19951212]

- If the victim of Triole's Revenge is prevented from hunting, he may take no action. [RTR]

Trophy: Chosen:

- The recipient of the Trophy may choose to refuse it (causing it to be burned instead), by card text. If he does so, there is no other effect. He does not untap and does not gain the four blood. [LSJ 20070309]

Trophy: Diablerie:

- May be retrieved when diablerizing a Red List vampire (either in combat via Amaranth or as a (D) action) prior to the blood hunt referendum; it protects the vampire in that referendum. It (all copies, if more than one are on the diablerist) is then burned at the end of that action. [LSJ 20050222]

Uncontrollable Rage:

- All damage done by a hand strike under Uncontrollable Rage is aggravated. [LSJ 20011204]

Undead Persistence:

- If the end of combat is met with a Psyche!, then the go to torpor effect will be delayed until after that new combat. However, the vampire will no longer be propped up by the Undead Persistence in the new combat, so the new combat will end immediately with the vampire not ready (unless he plays a new Undead Persistence in the new combat). [LSJ 20030214]

Unlicensed Taxicab:

- Offers the additional stealth on actions to equip it from another friendly minion as well (by itself or with other equipment in the same action). [LSJ 20060222]

Ur-Shulgi:

- Ur-Shulgi has +1 bleed. [RTR 20010710]

Uriah Winter:

- Can still defect if in torpor, and will remain in torpor if he does so.

[RTR 19941109]

Valerius Maior:

- The "non-infernal and non-Red List" part of his merged text is treated as "term" text (i.e., it is not affected by Seeds of Corruption).

[LSJ 20050709]

Vast Wealth:

- Grants the ability to take an action, namely: to search through the Library for an equipment card. [TOM 19950119]

- This action is considered an "equip" action. [RTR] [RTR 19960124]

- You only search your library if the action is successful.

[TOM 19951107]

- Paying for the equipment found is not optional. If paying the cost will oust the controlling Methuselah, then she is ousted. [RTR 19941109]

[RTR 20010710]

- If the equipment cannot be legally placed on the vampire, it is burned without cost. [RTR]

- Vast Wealth's ability is not usable if the Vampire does not share the same controller as Vast Wealth. [RTR 19951017]

Veil of Night:

- The Veil has no effect on allies who play Discipline-requiring cards "as a vampire", since it sees them only as allies. [LSJ 20050606]

Veiled Sight:

- The strike option (steal blood) given by the superior version of Veiled Sight may be used once, on any round of the combat. [RTR 19960112]

- The strike given by the superior version of Veiled Sight is not ranged.

[TOM 19951215]

Victoria:

- Victoria's special ability can only be used during her controller's master phase. [SFC 19960819]

Vigilance:

- The reaction effect (to untap) is usable by a tapped imbued. [LSJ 20060409]

Voter Captivation:

- Is played *after* the referendum is resolved. If the effect of the referendum ousts the acting Methuselah, there is no time to play Voter Captivation to prevent the ousting. [RTR 19951110]

Vox Senis:

- When used as an out-of-turn master, Vox Senis may still be canceled by a Sudden Reversal. [LSJ 20031201]

Wake with Evening's Freshness:

- May be played by your tapped vampire if you are not the acting Minion's controller. The vampire need not attempt to block nor play further reaction cards; that is merely an option. [TOM 19951129]

War Ghoul:

- If you have no other allies and no retainers in play when War Ghoul is recruited, then you burn War Ghoul to satisfy card text. [RTR 19961113]

Wash:

- If Wash cancels an out-of-turn master, that Methuselah still cannot play another out-of-turn master against the same master phase (even though the first was canceled and won't count against that master phase). [LSJ 20070309]

Wasserschloss Anif, Austria:

- Wasserschloss Anif can only receive blood from one Tremere on any given turn. [RTR 19960221]

Wave of Lethargy:

- Only the cost of playing the card is increased - if the card provides multiple maneuvers and presses, it is only increased by one. Maneuvers from other sources (in play) do not cost extra. [LSJ 20011023]

Weather Control:

- Weather Control's damage will occur even if combat is subsequently ended before range (by Mariel or Elysium: Arboretum, e.g.) [LSJ 19971110]

Web of Knives Recruit:

- The action to play Web of Knives Recruit is not an action to put a vampire in play, so isn't affected by, for example, Blood Cult Awareness Network. [LSJ 20060616]

Wolf Companion:

- The damage is done during normal damage dealing, so a Combat Ends will stop it, as will sending its controller to torpor during first strike. [RTR 19941109]

- Does not gain any additional strikes of its controller. [RTR 19941109]

- As with any retainer, the number of lives is set when it is recruited, and will not change if its controller's level of Animalism changes. [RTR 19941109]

Wormwood:

- Wormwood snags the vampire's actual capacity (complete with any effects that have changed that actual capacity) and clamps it to X. Orun will add to that X (or to the vampire's real capacity if it is less than X) for cards played by other players. [LSJ 20051205]

Yawp Court:

- If the acting minion is not ready after the Yawp Court combat, then the action ends (no referendum is conducted). [LSJ 20060902]

Young Bloods:

- Young Bloods may use their built-in action against a vampire with only 1 blood. If successful, the effect (burn 2 blood) will cause that vampire to burn his 1 blood. [LSJ 20070213]

Zip Gun:

- If used to maneuver, the bearer will take damage during strike resolution, even if the gun is destroyed with first strike. [LSJ 20050123]

Zombie:

- Follows all Wolf Companion rulings. [TOM 19951216]

Règles de tournoi

V:EKN Tournament Rules 2010 Season

Effective January 1, 2010

Introduction

The Vampire: Elder Kindred Network (V:EKN) Tournament Rules help maintain fair and consistent worldwide sanctioned tournament play for all Vampire: The Eternal Struggle™ (V:TES) games. In order to maintain this tournament system, participants and officials must treat each other in a fair and respectful manner, following both the rules themselves and the spirit in which they were created. Players who violate sections of the V:EKN Tournament Rules will be subject to the appropriate provisions of the [V:EKN Judges' Guide](#).

Note: Please see [appendix B](#) of the V:EKN Tournament Rules for definitions of terms in this document.

Changes from the January 1, 2009 rules

- [7.2.6](#) Late arrivals to a draft can be added, but will construct decks by the sealed deck rules.

1. General V:EKN Tournament Rules

1.1. Player Eligibility

Any player is eligible to participate in an open, non-invitational, V:EKN-sanctioned tournament (for non-open tournaments, see [section 9.8](#)) except for the following:

- The tournament organizer of record (unless he or she is participating in an event that uses the Multi-Judge System; see [section 2.9](#));
- The head judge and any other listed judges of record (exception: see [section 2.9](#));
- Players currently suspended by the V:EKN;
- Playtesters of card sets used in the event (until one month after the official release date of those card sets);
- Other players specifically prohibited from participation by V:EKN or White Wolf, Inc. policy.

Any ineligible player participating in a V:EKN-sanctioned tournament will be subject to the V:EKN Penalty Guidelines and further V:EKN review.

1.2. Necessary Tournament Materials

Players must bring the following items to a tournament in order to participate:

- A visible and reliable method to maintain and record game information (counters for the Blood Bank, pen and paper to record deck information if required, and so on).
- A valid and unique V:EKN number registered in the participant's name.
Note: New players must register for V:EKN membership at their first tournament. Players may only have one V:EKN number. Tournament organizers must report any player using more than one V:EKN membership number.
- Any materials specifically required for a particular tournament format, as required by the V:EKN Floor Rules or the tournament organizer.

Example: Players need to bring their assembled decks to Constructed tournaments.

1.3. Wagering

Players and tournament officials may not wager, ante, or bet on the outcome of any portion of a tournament.

1.4. Taking Notes

Players are allowed to take written notes of their opponents' decks and activities, so long as doing so doesn't interfere with game play (especially the speed of play).

1.5. Electronic Devices

The head judge or tournament organizer may choose not to allow players to participate with electronic devices (such as cellular phones, pagers, and/or portable audio units) turned on.

1.6. Publishing Event Information

White Wolf, Inc. reserves the right to publish event information such as the contents of any player's deck as well as transcripts or video reproductions of any sanctioned tournament. The tournament organizer is also permitted to publish event information.

1.7. Document Updates

The V:EKN reserves the right to alter these rules as well as the right to interpret, modify, clarify, or otherwise issue official changes to these rules, with or without prior notice.

2. Tournament Responsibilities

2.1. Event Knowledge Responsibilities

Competitors, judges, and organizers involved in sanctioned tournaments are responsible for knowing and following the most current version of the V:EKN Tournament Rules and any other applicable regulatory documents, including the game rules and official errata.

All new cards and game rules are always published at least 30 days before they go into effect for V:EKN tournaments (except for cards and game rules for expansions used in limited tournaments). Whenever a ruling is reversed or new errata is issued, the ruling reversal or errata doesn't go into effect for 30 days.

2.2. Tournament Organizer Responsibilities

The tournament organizer for an event is ultimately responsible for all tournament operations and event reporting for the event. The tournament organizer's responsibilities include, but are not limited to, the following:

- Selecting the site for the event
- Providing all materials to operate the event (product at Sealed Deck events, and so on)
- Retaining all tournament results for one full year after the event's completion
- Reporting to the V:EKN of all event results, including winner, in a timely manner
- Staffing the event with appropriate personnel (including finding an appropriate head judge for the event)
- Advertising the tournament sufficiently in advance of the event date

The tournament organizer may choose to delegate some or all of these responsibilities.

2.3. Player Responsibilities

Players must follow the rules interpretations and guidelines for play set forth by the V:EKN, the head judge, and other tournament officials. Players are expected to behave in a respectful and sportsmanlike manner at all times. Players who argue with the head judge or other tournament officials may be subject to the appropriate provisions of the V:EKN Penalty Guidelines. Players are not permitted to waive penalties on behalf of their opponents. The judge must ensure that the appropriate penalty, if any, is imposed.

2.4. Spectator Responsibilities

A spectator of a game is defined as any person other than a judge or an organizer who is not playing in that game. A player who is ousted from a game is considered a spectator for the remainder of the round. All spectators are expected to remain silent during the course of a game and are not permitted to communicate with players in any way while a game is in progress. Spectators who believe that they have observed rules violations should inform a judge, but they must not interfere with the game. Players have the right to request that any spectator not observe their game. All such requests must be made through a judge, who may grant or deny the request as he or she sees fit. The judge or organizer may choose to prohibit all spectators at any table(s) or round(s) of the tournament.

2.5. Judge Responsibilities

All judges have the responsibility to deliver fair, impartial rulings and to assist the head judge and other tournament officials in any area that is required to ensure a smooth tournament. Judges must take action to resolve any rules infraction (whether a violation of the V:EKN Tournament Rules or the game rules) they notice or that is brought to their attention.

2.6. Head Judge Responsibilities

Officially sanctioned competition requires the physical presence of a head judge during play to adjudicate disputes, interpret rules, assign penalties, and make other official decisions. The head judge may, with the tournament organizer's agreement, appoint any number of other judges to help in the performance of the head judge's duties and to perform other tasks the head judge may require. The head judge is responsible for reporting all warnings issued at the tournament to the V:EKN either directly or through the tournament organizer's event report.

The head judge and the tournament organizer can be, but do not have to be, the same individual. The head judge is the final judicial authority at any V:EKN-sanctioned tournament (see [section 2.5 - Judge Responsibilities](#)).

2.7. Appeals to the Head Judge

If players should disagree with a judge's decision, they are free to appeal the ruling to the head judge. The head judge has the right to overrule other judges' decisions. Players may not appeal to the head judge before the judge responding to the situation renders an initial decision. The head judge's decision is final.

2.8. Lengthy Rulings

If a judge uses more than one minute to make a ruling, he or she may extend the game time appropriately. The extra time must be clearly communicated and recorded immediately by the judge.

2.9. Multi-Judge System

The Multi-Judge System may be used at any non-qualifier, non-championship tournament with at least eight participants (*i.e.*, having at least two tables). Organizers choosing this system must announce its use before the tournament begins and identify six judges as head judge, secondary judge, and third, fourth, fifth, and sixth judge. Organizers should use good judgement when selecting the Multi-Judge System and should ensure its use will not disrupt the event. Tournament organizers may only participate in events they sanction if they are using the Multi-

Judge System. These types of events are the only ones in which judges and/or tournament organizers are allowed to participate.

When using the Multi-Judge System, the head judge makes all rulings, except when a decision is needed in a game in which the head judge was seated as a player. If a ruling is needed in a head judge's game, the secondary judge makes the call, except in games in which both the head judge and secondary judge were both seated, and so on. The only time the sixth judge makes a ruling is when the head judge, the secondary judge, and the third, fourth, and fifth judges are seated at a game.

3. Tournament Mechanics

3.1. Round Structure

V:TES tournaments shall consist of a minimum of three rounds. After the preliminary two or more rounds, the players are ranked according to the number of Game Wins (see [section 3.7.1](#)). For players with the same number of Game Wins, the players' total accumulated Victory Points from the preliminary rounds are used as a tie-breaker. In the event that ties still exist, Tournament Points (see [section 3.1.3](#)) are used. Remaining ties for any of the top five rankings are resolved using any fair random method (e.g., a coin toss or a die roll). The five highest-ranked players advance to the final round.

3.1.1. Round Time Limits

Each round in the tournament has a time limit. The minimum time limit used in V:TES rounds is two hours. The time limit must be announced before play begins. The final round may last longer than the preliminary rounds, at the judge's option.

When the round is over the judge will direct all players to put their cards down. All play must immediately cease.

3.1.2. Preliminary Rounds Seating

The judge will group players randomly and impartially, using prepared index cards, a computerized system for generating random groupings, or another impartial randomizing method. Regardless of the method used, the players are to be grouped randomly and impartially, without regard to the identities of the players behind the numbers (or cards or other method used to designate players in the system) and without regard to any personal relationship between the players or personal disposition of any player toward another. Use of the optimal seating chart, found in [The Archon](#) tournament tracking spreadsheet, is encouraged.

The judge will randomly and impartially assign players in groups of five. In the event that the number of players is not evenly divisible by five, the judge will assign players in groups of four and five, such that as many groups as possible contain five players.

If the players cannot be divided into groups of 4 and 5 (i.e., there are 6, 7, or 11 players), then the judge may elect to use a seating arrangement in which some players sit out each round (while still ensuring that every player plays the same number of games, usually equal to one less than the number of rounds).

Each table has five positions, numbered one through five, arranged clockwise around the table. The first player assigned to a table occupies position one, and so on. When play begins for each round, the player in position one plays first (with a default of one transfer during the influence phase), and so on. At tables with only four players, the empty position for turn rotation is ignored.

The judge must ensure that exact predator-prey relationships are not duplicated from round to round whenever possible. When this occurs, the judge will randomly and impartially rearrange the seating assignments of all players at the affected table. The judge may, at his or her discretion, reseat players who were assigned to table together during any previous round to different tables (doing so impartially).

3.1.3. Final Round Seating

Table positions are not assigned in the final round. Instead each of the finalists is given an index card (or reasonable substitute) with his or her name on it. Starting with the lowest qualifier, each qualifier places his or her index card faceup in a row on the table. When placing his or her card, each player must choose to position his or her card at either end of the row (one end of the row is equivalent to the other) or may create a space between two cards already placed. After all cards have been placed, they are read from left to right to determine seating positions in the final round. The judge will then determine randomly which player will play first.

Example:

Player 5 (the lowest qualifier) places her card.	5
Player 4 chooses to place his card at the right end of the row.	5 4
Player 3 chooses to place her card at the left end of the row.	3 5 4
Player 2 chooses to create a space between players 5 and 4 and places his card in that space.	3 5 2 4
Player 1 (the highest qualifier) chooses to create a space between players 2 and 4 and places her card in that space.	3 5 2 1 4

3.1.4. Bowing Out of an Event

Players choosing to leave (quit playing) an event must inform the scorekeeper before the seatings for the next round are generated. Players leaving the tournament after the scorekeeper begins seatings for the next round receive a "Loss" in the upcoming round and will be removed from the event after that round.

3.1.5 Multi-Deck System

Players are prohibited from making modifications to their decks between rounds unless the tournament uses the following multi-deck rules. The multi-deck system can be used at any tournament with fewer than 12 players (*i.e.*, fewer than three tables). Organizers choosing to use this system must announce its use in advance of the tournament date. Players may choose to bring any number of tournament-legal decks to the tournament and/or extra cards to exchange with cards in their decks (also known as a sideboard in some games). Between rounds, players may freely switch decks (or cards in their decks). A tournament begun with the multi-deck system cannot admit more players between rounds if doing so would create a round with 12 or more players.

3.1.6 Tournament Without Final

In a very small tournament, one with fewer than 8 players (*i.e.*, fewer than two tables), the organizer may choose to omit the final round altogether or may choose to run an additional "preliminary" round in place of the final. This decision must be made and announced to all the players prior to the start of the first round. With no final, the results of the preliminary rounds (including the additional preliminary round, if any) are used to determine final standings in the same manner as described in 3.1 above. The no-final rules can be used in conjunction with or without the multi-deck system above, at the organizer's option. A tournament begun under the no-final arrangement cannot admit more players between rounds if doing so would create a round with 8 or more players.

3.2. Pre-Game Procedure

The following steps must be performed in order before each game begins.

- Players shuffle their decks.
- Players present their decks to their predators for additional shuffling and cutting, if desired.
- Each player draws seven cards from his or her library and four cards from his or her crypt.

All shuffling must be done so that the faces of the cards cannot be seen. Regardless of the method used to shuffle, players' decks must be sufficiently randomized. Each time players shuffle their decks (before the game or during the game), they must present their decks to their predator for additional shuffling and/or cutting. At the judge's discretion, players may request to have a judge shuffle their cards rather than pass that duty to their predators. By presenting their decks to their predators, players state that their decks are sufficiently randomized. After decks are presented and accepted, players who do not consider their opponents' decks to be sufficiently randomized must notify a judge. The head judge has final authority regarding whether a deck has been sufficiently randomized.

Once predators have the opportunity to shuffle and/or cut players' decks, the cards are returned to their original owners. If the predator has shuffled the player's deck, that player may make one final cut.

3.3. Tardiness

Players are expected to be in their seats when each round begins. Players arriving at their seats after the round begins may be subject to tardiness penalties. Players who fail to arrive at their seats within 15 minutes of the scheduled start of a round will receive a "Loss" in the round. This section should not be construed to apply in the case of Late Arrivals who were not assigned a seat in a given round ([section 3.3.1.](#)).

3.3.1 Late Arrivals

Players arriving for the event after the start of the first round may, at the judge's discretion, be added to the event and may play in subsequent rounds. Such players may begin play at the start of the next round. Players may not be added to games already in progress.

3.3.2 Early Departure

Players leaving ("dropping out of") an event before all of the preliminary rounds are finished must notify the judge as soon as possible. If the judge has already set seating assignments for the round, the judge may treat this as per [section 3.1.4](#) above, at his or her discretion.

3.3.3 In-game Breaks

Players are not permitted to take breaks in the middle of a game without notifying a judge. Players should take any necessary personal breaks between rounds, but if it is necessary to take a break in the middle of a game, a judge should be called first to ensure that the proper amount of time is given to the game (extending the time limit for that table as needed).

3.4. Pre-Game Procedure

At the start of each game, competitors shuffle their decks and present them to their opponents for additional shuffling and/or cutting. Any shuffling of opponents' decks must be done in a timely manner before the game begins. Shuffling requirements specified in [section 3.2](#) apply during these steps.

If the head judge determines that a player uses shuffling as a stalling method, that player will be subject to the appropriate provisions of the V:EKN Penalty Guidelines.

3.5. Conceding Games

Players may concede a game at any time provided all but one of the players agree to concede, and provided it doesn't violate the play to win rule, with the result that game is recorded as if the remaining player had succeeded in ousting

the conceding players in sequence. Please note that players who attempt to bribe, coerce, or otherwise improperly induce their opponents to concede will be subject to the appropriate section of the V:EKN Penalty Guidelines.

3.6. Intentional Draw

Players may mutually agree to accept an intentional draw at any time before the game results are submitted. If an offer to intentionally draw is declined, the game must continue as normal without any further coercion to accept the offer. Declaring an intentional draw has the same results for competitors as playing to the time limit (see sec 3.7.2).

3.7. Determining a Game Winner

There are three different types of scoring points in V:TES tournaments:

- Game Wins are awarded to the winner of each game.
- Victory Points are awarded when a player's prey is ousted and when a player survives a round (or as otherwise specified in the game rules or by effects of cards played, but with only a half Victory Point awarded for withdrawal).
- Tournament Points are awarded based on a player's table ranking at the end of a round.

3.7.1. Game Win Scoring

A player receives a Game Win at the end of a game in which they have received at least two (2) Victory Points and have more Victory Points than any other player in the game. (No game win is awarded in the case of ties.)

3.7.2. Victory Point Scoring

A player receives one Victory Point each time his or her prey is ousted during a game (or as otherwise indicated in the V:TES game rules or by cards played during the game).

Unlike the standard rules, however, a player receives only a half Victory Point for withdrawing, not the full Victory Point the normal rules award.

A player receives a half Victory Point if he or she has not been ousted when the time limit is reached, marking the end of the round, unless that player is the last one surviving at the table, in which case (as indicated in the V:TES game rules) the player receives a full Victory Point, as normal.

With all the Victory Points recorded, players are then ranked at their table from first through fifth place. The player with the highest total Victory Points places first, and so on.

3.7.3. Tournament Point Scoring

Five-player table: First place receives 60 Tournament Points, second place receives 48 Tournament Points, third place receives 36 Tournament Points, fourth place receives 24 Tournament Points, and fifth place receives 12 Tournament Points.

Four-player table: Players are ranked first, second, fourth, and fifth - third place is taken by the "table bye" position, an empty position.

If more than one player is tied for a particular table ranking, the tournament points are averaged (see [section 3.7.4 - Scoring Examples](#)).

3.7.4. Scoring Examples

Example (five-player table): Players A and C ousted one prey each. Players B and D were ousted by A and C, and did not oust any prey during the game. Player E did not oust any prey, but survived the round (along with A and C). Therefore, Players A and C each receive one and one-half Victory Points - one Victory Point for ousting one prey, and one-half Victory Point for surviving the round. Player E receives one-half Victory Point for surviving the round. Players B and D receive no Victory Points.

Players A and C tie for first place (first and second) at the table, so each receives 54 Tournament Points ($[60 + 48] / 2 = 54$). Since they are tied (and since neither scored at least 2 Victory Points), no Game Win is awarded. Player E is clearly in third place, and receives 36 Tournament Points. Players B and D tie for fourth (fourth and fifth) place, and each receives 18 Tournament Points ($[24 + 12] / 2 = 18$).

Example 2 (four-player table): Player A ousts one prey and survives the round. Player B was ousted by Player A. Players C and D did not oust any prey during the game, but both survived the round.

Therefore, Player A receives one and one-half Victory Points - one Victory Point for ousting one prey, and one-half Victory Point for surviving the round. Player B receives no Victory Points, and Players C and D each receive one-half Victory Points for surviving the round.

Player A finishes in first place at the table, and receives 60 Tournament Points. Players C and D tie for second (second and fourth, because third place at the table goes to the "table bye"), and each receive 36 Tournament Points ($[48 + 24] / 2 = 36$). Player B finishes in fifth place with 12 Tournament Points.

3.7.5. Final Round Scoring

The player with the highest total of Victory Points from the final round only is the tournament winner. In the event of a tie, the players' rankings at the end of the preliminary rounds will be the deciding tiebreaker. The rest of the finalists tie for second, with no additional criteria considered to attempt to break that tie.

4. Tournament Game Rules

4.1. Cards Allowed

All cards in a player's deck must be genuine Vampire: The Eternal Struggle or Jyhad cards.

If cards with distinct backs are used in the same deck (e.g., Jyhad and Vampire: The Eternal Struggle cards, or upside-down 3rd Edition cards and right-side up cards, or mis-cut cards) are used, in order to prevent a significant advantage, all cards from the different sets, printings, etc. must be of sufficiently mixed card type.

Banned List: The following cards are banned in all V:EKN tournaments:

- *Dramatic Upheaval* (V:TES)
- *Edge Explosion* (NoR)
- *Kindred Restructure* (V:TES)
- *Madness of the Bard* (Dark Sovereigns)
- *Memories of Mortality* (Ancient Hearts)
- *Protect Thine Own* (Ancient Hearts)
- *The Return to Innocence* (Ancient Hearts)
- *Succubus Club* (V:TES)
- Any cards that are usable only when playing for ante, including:
 - *Cunctator Motion* (V:TES)
 - *High Stakes* (V:TES)
 - *Playing for Keeps* (Dark Sovereigns)

Note that rules cards from Nights of Reckoning are legal for V:EKN play in both Constructed and Limited formats.

4.2. Card Interpretation

The head judge is the final authority regarding card interpretations. All cards are to be interpreted according to their most recent printing. If the head judge determines that a player is using older cards and/or misprints to create an advantage by using misleading text or artwork, that player will be subject to the appropriate provisions of the V:EKN Penalty Guidelines.

4.3. New Releases

New V:TES cards and rules (new expansions, new editions of the basic set, new rules released in expansions or basic sets, and promotional cards) are allowed in Constructed tournament play beginning 30 days after their retail release date. V:EKN announcements confirm the exact date that each new card set enters tournament play before the set is released.

New cards or rules are allowed in Limited tournament play immediately, including before the release date (for example, at a Prerelease tournament).

4.4. Card Elevation and Disposition

Players must keep their cards above the level of the playing surface. Revealing cards in your hand or uncontrolled area to any opponent is not allowed.

4.5. Proxy Cards

The use of proxy cards is not permitted, unless a judge provides these cards. If a card becomes excessively worn through play or accidentally damaged in the current sanctioned tournament, or if the owner of the card must leave prior to the conclusion of a game, the judge may provide a proxy replacement card or (in the case of damaged or worn cards) require the player to sleeve all of his or her cards before play continues.

When a judge creates a proxy for a player, it is included in the player's deck. The original card is kept close at hand during the game, if possible. When the proxy is in play, replace it with the original. When it returns to the player's deck/hand, swap it with the proxy. This replacement method helps ensure that the opponent is able to clearly see the intended card and to avoid confusion.

The term "proxy" includes counterfeit cards or any card that is not a genuine game card. Counterfeiters will be prosecuted to the fullest extent of the law.

4.6. Card Sleeves

Players may use plastic card sleeves or other protective devices on cards. If a player chooses to use card sleeves, all cards in the player's current deck must be placed in the sleeves in an identical manner. If the sleeves feature holograms or other markings, cards must be inserted into the sleeves so these markings appear uniformly on the cards (all markings on the face or all on the backs, but not mixed). A player may choose to sleeve his library but not his crypt, or vice-versa, and the crypt and the library may be sleeved differently from each other.

Once a game begins, players may request that the judge inspect an opponent's card sleeves. The judge may disallow a player's card sleeves if the judge believes they are marked, worn, or otherwise in a condition that interferes with shuffling or game play. To avoid confusion, a card sleeve may also be used to mark a player's card if the card is in an opponent's playing area.

4.7. Tapped Cards

If a card must be tapped as a part of the game rules, it must be turned approximately 90 degrees from the normal position.

4.8. Play to Win

One aspect of sportsmanlike conduct is that players must not play toward goals that conflict with the goal of the game as stated in the V:TES rulebook (e.g., attacking certain players on the basis of their V:EKN ratings or overall tournament standing, etc.). For tournaments, playing to win means playing to get a Game Win if it is reasonably possible, and when a Game Win is not reasonably possible, then playing to get as many Victory Points as possible.

Neither the basic game rules nor the tournament rules enforce or regulate deals made between players. The tournament rules acknowledge deals, however, in that a deal which represents the best interests of the players involved at the time the deal is made is allowed to be honored, even when the normal play to win rule would indicate that a deal should be broken. This only applies to deal that are in the best interests of the players involved at the time the deal is made. That is, it applies only when making the deal is playing to win. (It is also allowable to break such a deal, of course).

Exception: when only two Methuselahs remain, the tournament rules no longer acknowledge any deals. Prior deals are voided, even if they were play to win when made. When only two Methuselahs remain, both Methuselahs must play to win based only on game state, without regard to any deals.

4.9. Infinite Loops

When a loop is detected (meaning game state has been completely restored to a previous state and could be repeated without limit except for the round's time limit), the activity cannot be begun again (until and unless game state changes). This includes actions, sequences of combats, rounds of combat, and everything else. Note that game state includes all players' hands, ash heaps, and libraries, as well as available maneuvers and presses from cards in play, and master: out-of-turn plays.

5. Tournament Violations

5.1. Cheating

Cheating will not be tolerated. The head judge reviews all cheating allegations, and if he or she determines that a player cheated, the head judge will issue the appropriate penalty based on the V:EKN Penalty Guidelines. All disqualifications are subject to later V:EKN review, and further penalties may be assessed.

Cheating includes, but is not limited to, the following intentional activities:

- Receiving outside assistance or coaching
- Looking at opponents' card faces while shuffling or cutting their decks
- Collusion to alter the results of a game
- Misrepresenting rules or card texts or errata
- Using marked cards/sleeves (see [section 4.6](#))
- Drawing extra cards
- Manipulating which cards are drawn from your deck or from an opponent's deck
- Stalling to take advantage of a time limit
- Misrepresenting or obscuring public information (pool totals, number of cards in deck, and so on)

5.2. Unsportsmanlike Conduct

Unsportsmanlike conduct is unacceptable and will not be tolerated at any time. Players who engage in unsportsmanlike conduct will be subject to the appropriate provisions of the V:EKN Penalty Guidelines and will be subject to further V:EKN review. Judges, players, spectators, and officials must behave in a polite, respectable, and sportsmanlike manner. In addition, players must not use profanity, argue, act belligerently toward tournament officials or one another, or harass spectators, tournament officials, or opponents. See also "Play to Win" in [section 4.8](#) above.

5.3. Slow Play

Players must take their turns in a timely fashion. Whereas taking a reasonable amount of time to think through game strategy is acceptable, playing excessively slowly or stalling for time is not. If a judge determines that a player is stalling for time or playing excessively slowly at any point during the tournament, the responsible player will be subject to the appropriate provisions of the V:EKN Penalty Guidelines.

5.4. Marked Cards

A card is considered marked if it bears something that makes it possible to identify the card without seeing its face, including scratches, discoloration, unnatural bends, and so on. If a player's cards are sleeved, the sleeves are considered part of the cards, so:

- For cards placed in clear sleeves, both the sleeve and the card must be examined to determine whether a card is marked.
- For cards placed in opaque-backed sleeves, just the sleeve must be examined to determine whether a card is marked or not.

If the head judge determines that a card in a player's deck is marked, that player will be subjected to the appropriate provisions of the V:EKN Penalty Guidelines.

6. Constructed Tournament Rules

6.1. Constructed Formats

The V:EKN sanctions only one constructed format: Standard Constructed.

6.1.1. Set Restrictions

The tournament organizer may limit players to the use of one or more card sets. For example, the tournament organizer may require players to restrict their decks to cards from the Dark Sovereigns and Final Nights card sets. The tournament organizer must advertise any card set restrictions prior to the event. All cards will be required to use the most recent card texts even if the revised card text appears in a set not allowed in the current event. Example: In an event restricted to the use of the V:TES base set, the Master card "Misdirection" would still tap only one minion. Note: Sanctioned tournaments conducted with card set restrictions will not have their results included in the V:EKN player ratings.

6.2. Constructed Deck Size Limits

Standard Constructed decks must contain a minimum of sixty cards and a maximum of ninety cards. The crypt must contain a minimum of twelve cards.

6.3. Constructed Deck Registration

The head judge or tournament organizer may require players to register their decks upon arrival at a tournament. Registration records the original composition of each deck. Once a tournament official receives a player's decklist, the deck may not be altered. Failure to properly register a deck will result in the head judge applying the appropriate provisions of the V:EKN Penalty Guidelines. The V:EKN recommends that organizers check a reasonable number of decks against their decklists each round.

7. Limited Tournament Rules

The rules in this section apply to all Limited tournaments, including Sealed-Deck tournaments (sections 7.3 and 7.4) and Draft tournaments (sections 7.5, 7.6, 7.7, and 7.8).

7.1. Limited Formats

The V:EKN sanctions the following Sealed formats:

- Sealed (standard) (see [section 7.3](#))
- Restricted Trade (also called Michigan Draft) (see [section 7.4](#))

The V:EKN sanctions the following Draft formats:

- Booster Draft (standard) ([section 7.6](#))
- Table Draft (also called Rochester Draft) ([section 7.7](#))
- Mixed Draft (also called Elder Draft) ([section 7.8](#))

7.2. General Limited Format Rules

7.2.1. Limited Deck Composition

The minimum sizes for the library and the crypt in limited formats are determined by the number of boosters used per player. If any starters are used, the minimums are forty for the library and twelve for the crypt.

If eight or more boosters are used per player, the library minimum is forty. Otherwise, the minimum for the library is five cards per booster, and see Recursion ([section 7.2.2](#)) below for the mechanism used to increase the effective size of the library.

In all cases, the library cannot contain more than ninety cards.

If twelve or more boosters are used per player, the crypt minimum is twelve. Otherwise, the minimum for the crypt is equal to the number of booster packs used per player.

Crypts may contain cards from any groups without any limitations based on group numbers.

Note: The rules based on number of boosters assume that each booster pack has eleven cards. When using boosters from the sets that don't have eleven cards in each booster (e.g., the original 1994 and 1995 base sets, or from the *Dark Sovereigns*, *Ancient Hearts*, or *The Sabbath* expansions), then calculate the effective number of 11-card-boosters by dividing the total number of cards by 11 (rounded to the nearest whole number). Use that number to find the minimum deck sizes (this section) and the number of recursions (next section).

7.2.2. Recursion

When the minimum library size is less than forty, each player gets a number of recursions based on that minimum size. (The term recursion is based on the draft format which inspired it, the *Internal Recursion Draft* format, also known as *Swainbank Draft*).

Each recursion allows the player to use a discard phase action to shuffle all the library cards in his or her ash heap back into his or her library. This can be done whether or not there are any cards left in the player's library or hand. A player is not considered to have exhausted his or her library if he or she has any recursions remaining (which means that a player cannot attempt to withdraw if he or she has any recursions left, for instance).

The number of recursions is chosen to make the effective library size (the size of the library multiplied by the number of times the player goes through the library) as close to sixty as possible. The following table shows the number of recursions each player gets based on the number of booster packs used per player.

Boosters	Minimum Crypt	Minimum Library	Recursions
----------	---------------	-----------------	------------

12+	12	40	0
11	11	40	0
10	10	40	0
9	9	40	0
8	8	40	0
7	7	35	1
6	6	30	1
5	5	25	1
4	4	20	2
3	3	15	3
2	2	10	5
1	1	5	11

Note that sixty is used for the effective library size rather than forty, because players will typically want to use recursion before their hands are empty, and because some library cards may be in play area or may have been removed from the game during play (and therefore not returned to the library by recursion).

7.2.3. Limited Deck Registration

The head judge or tournament organizer may require players to record on a decklist every card they receive in a Limited tournament. Once the cards are registered, players have a limited amount of time to prepare their decks before play begins. The V:EKN recommends that organizers check a reasonable number of decks against their decklists each round.

7.2.4. Card Use - Limited Tournaments

All cards players use in Limited events must be received directly from tournament officials. Every player receives identical sealed product (same number and assortment of booster packs as every other player in the tournament), with the possible exception of preconstructed starter decks. If any preconstructed starter decks are used, they may be distributed randomly to the players. The organizer may require that players use the decks they are randomly given, or may allow the players to trade starters amongst themselves before opening any of the sealed product (starters or boosters).

Optionally, the organizer may have the players bring their own sealed product, with whatever restriction to set(s) and/or number of boosters and/or starters from each set the organizer chooses. These restrictions must be advertised well in advance of the tournament. In these cases, the players won't necessarily have identical product.

Players may use only the actual cards they receive or draft at a Limited tournament plus any additional cards specifically provided by the tournament organizer. Players may not trade or replace the cards they receive or draft at a Limited tournament with any other cards, even if the replacement is an exact copy. If a card is damaged or otherwise considered "marked," players must comply with [section 7.2.5 - Abnormal Decks, Boosters, and Cards](#).

7.2.5. Abnormal Cards or Boosters

Players who have an abnormal number of cards in the decks or booster packs they receive must inform the head judge, who may replace the deck or booster pack at his or her discretion. If a player receives a "marked" card ([section 5.4](#)), the head judge may replace that card with a proxy card at his or her discretion. (See [section 4.5 - Proxy Cards](#))

Neither White Wolf nor the tournament organizer guarantees any specific distribution of card rarities or frequency in a particular booster pack or deck.

7.2.6. Early Departure and Late Arrivals

Once a player in a Limited tournament has received sealed product, he or she may not leave (withdraw from) the event prior to the conclusion of first round. If a player violates this rule, he or she must return the product he or she received from the organizer, and receives a "Loss" for the round on the official tournament record and is dropped from the tournament.

Late arrivals can be added, if the organizer permits it. The added players receive product and build decks according to the sealed deck rules, even if the tournament is a draft. This is true even if there are multiple late arrivals. They can be added into the tournament in any round after they have completed the construction of their decks.

7.3. Standard Sealed Deck Tournament Rules

7.3.1. Deck Construction

Before tournament play begins, each player receives an assortment of sealed product. Each player then creates a tournament deck that meets the Sealed-Deck size requirements found in the game's V:EKN Floor Rules. Players are given a set amount of time, determined by the event organizer, in which to construct their decks.

The head judge or tournament organizer may require players to record on a decklist every card they intend to play in their decks. Failure to properly record the cards being played will result in the head judge applying the appropriate provisions of the V:EKN Penalty Guidelines.

7.3.2. Sealed Deck Swap

A Standard Sealed Deck event may require participants to perform a sealed-deck swap. In a sealed deck swap, players do not play with the decks they originally receive at the event. Instead, the sealed product - as well as deck-registration sheets - are handed out to all players in the event. Players open their decks and record the contents on their deck-registration sheets. This process is called "registering a deck". A tournament official will then collect the sealed product and the corresponding deck-registration sheets. Next, 10 to 20 percent of the decks are handed back out to the players who registered them. The remainder of the decks are handed out randomly to all players who do not have a deck. It is perfectly acceptable for players to receive their original decks back at this point. This entire process is called a sealed-deck swap. Players will then construct decks from the product they have at this time.

7.4. Restricted Trade Tournament Rules

Restricted Trade (also known as Michigan Draft) follows all the rules for Standard Sealed (see [section 7.3](#)), with the following changes:

7.4.1. Preparation for Trade

Library Cards: Each player constructs a library cards as normal, except that it must contain exactly 50 cards. Each player then selects 15 cards from his or her remaining (unused) library cards; these cards form the player's trade stock.

Crypt Cards: Each player constructs an initial crypt of 10 cards. The remaining crypt cards are kept as a sideboard. After the trading phase, each player will take two crypt cards from his or her sideboard to put into his or her crypt, bringing the crypt size up to the standard 12 cards (after which the sideboard is put away - the cards remaining in it cannot be used for the rest of the tournament).

7.4.2. Player Distribution

With their initial libraries, crypts, trading stock, and crypt sideboards, the players assemble randomly into trading circles (called pods) of four to five players. Pods may correspond to the Players' first round table assignments.

7.4.3. Trading Procedure

Players in a trading pod place the library cards in their trading stock faceup in front of them.

The player trading first from the cards presented on the table is called the active player. The first active player is the participant in the first seat, designated by the judge. After each successful (accepted) trade, the player to the left of the active player becomes the active player.

The active player offers a trade by selecting a faceup card in front of another player in the pod. The owner of the selected card may accept or decline the offer, with the following results:

- **Accept.** The owner of the selected card selects a faceup card in front of the active player. The two selected cards are exchanged and placed facedown.
- **Decline.** The owner of the selected card turns the selected card facedown where it is. The active player cannot select any other cards from the same player again this turn.

If the active player has no faceup cards, or if all other players decline to trade with the active player, then his or her turn is over and the player to his or her left becomes the new active player.

If only one player has any faceup cards, he or she turns them facedown.

Once all cards are facedown, the trading phase ends. The players then add two cards from their crypt sideboards to their crypts and shuffle their 15 trading stock cards into their libraries (bringing the libraries to 65 cards). Once all pods have finished the trading phase, regular tournament play begins.

7.5. General Draft Tournament Rules

7.5.1. Player Distribution

Players assemble randomly into drafting circles (called pods) of roughly equal size at the discretion of the tournament organizer or head judge. Pods may correspond to the Players' first round table assignments. A tournament official then distributes the booster packs to be drafted to each player in the pod.

As players draft the cards, they must place their cards in two orderly piles in front of them, one for library cards and one for crypt cards. Drafted cards may only be reviewed between the drafting of packs.

7.5.2. Draft Format

The organizer chooses the format for the draft (table draft, booster draft, etc.). The organizer may choose different formats for each sealed product, and may choose to use some of the product in a "sealed deck" format rather than drafting it. For example, the organizer may specify that players will use preconstructed starters as sealed deck and then add cards from two booster packs (per player) drafted using booster draft rules.

7.5.3. Draft Card Selection

Before the tournament begins, the head judge must announce how much time each player has to select a card. If a player fails to select a card in the time given, the pod judge issues that player a random card from the cards from which the player is selecting.

7.5.4. Deck Construction

Once drafting is complete, players are given a set amount of time, determined by the event organizer, in which to construct their decks from the cards they drafted. The decks must be constructed according to the specifications of [section 7.2.1](#). The head judge or tournament organizer may require players to record on a decklist every card they intend to use in their decks, as well as all cards they drafted.

7.6. Booster Draft Procedure

At a signal from a tournament official, each player opens the booster pack specified by the official and counts the cards. If a player does not have the appropriate number of cards in his or her booster pack, he or she must notify the judge immediately, who will replace the pack. The player chooses one card from the booster pack, then passes the remaining cards facedown to the player on his or her left. The opened packs are passed around the drafting pod - with each player taking one card each before passing - until all cards are drafted. Once a player has removed a card from the pack, it is considered selected and may not be returned to the pack.

After each player's first pack is drafted, a tournament official will instruct players to open the next specified pack and draft in the same fashion, except that the direction of drafting is reversed. This process is repeated until all cards in all booster packs are drafted. For example, if five booster packs were being drafted, the first, third, and fifth pack would be drafted clockwise and the second and fourth pack would be drafted counterclockwise.

7.7. Table Draft (Rochester Draft) Procedure

Before the tournament begins, the head judge must announce how much time each player has to select a card. If a player fails to select a card in the time given, the pod judge issues that player the "oldest" card still remaining from the booster pack.

Example: The pod players each lay out cards two cards from his or her booster pack. The cards can be considered to be in chronological order (1-10), where 1 is the first card placed on the table by the player who will draft first and 10 is the last card placed on the table by the player who will draft fifth. If a player fails to draft in a timely manner, the cards on the table are examined by the pod judge and the "oldest" card on the table (not yet drafted) is given to the player.

During a Table Draft, players must always display the most recent card they drafted from the current set faceup. When all cards are drafted from the current set, players may move their cards from that pack to any position.

7.7.1. Table Draft Preparation

At a signal from a tournament official, each player opens the booster pack specified by the official and counts the cards facedown. If a player does not have the appropriate number of cards in his or her booster pack, he or she must notify the judge immediately, who will replace the pack. After counting the cards facedown to make sure the pack is correct, players then move all crypt cards to the top of the pack facedown.

Note: some packs may have a different number of crypt cards than others.

Players then place their opened packs facedown on the table in front of them. At a signal from the pod judge, players place the top two cards from their booster pack faceup on the table. Players are given twenty seconds to review the cards before drafting begins.

7.7.2. Table Draft Active Player Rotation

The player drafting first from the cards presented on the table is called the active player. The first active player is the participant in the first seat, designated by the judge. After all cards on the table have been drafted, the player to the left of the active player becomes the active player for the next set of cards.

7.7.3. Table Draft Order

The draft order moves in a horseshoe pattern, beginning with the active player, continuing around the table to the last participant in the pod group who has not yet drafted a card. The last player in the group selects two cards, instead of one, and the drafting continues in reverse order, moving back to the player who began the drafting (the first person who drafted from the set). After all cards are drafted (with each player having two cards from the current set), the table judge prepares for the next booster-pack draft.

Example: Five players are seated around a table. They are numbered 1-2-3-4-5 in a clockwise order. The active player is Player 1. Each player opens and counts his or her booster pack (facedown) and moves the crypt cards to the top. Then each player places the top two cards from his or her booster faceup in the center of the table. After the twenty-second review period has expired, the draft order is as follows:

Player 1 - card 1
Player 2 - card 2
Player 3 - card 3
Player 4 - card 4
Player 5 - card 5
Player 5 - card 6
Player 4 - card 7
Player 3 - card 8
Player 2 - card 9
Player 1 - card 10

Player 2 would become the active player for the next set of cards, drafting first.

7.8. Mixed Draft (Elder Draft) Procedure

For mixed draft, the players in each pod open all of the packs/starters that they received from the tournament officials, counting the cards in each facedown to verify that each pack or starter is complete, and then separating the crypt cards from the library cards (both facedown). If a player does not have the appropriate number of cards in his or her booster pack or deck, he or she must notify the judge immediately, who will replace the pack or deck.

After the cards are counted and split into crypt and library piles (two piles per player), the library cards are set aside and the crypt cards are drafted according to the Table Draft procedure (see [section 7.7](#)).

After all crypt cards have been drafted, the crypt cards are set aside and the library cards are split into piles. The size of the piles is specified by the tournament organizer. Each pile is then treated as a separate booster, and the cards are drafted according to the Booster Draft procedure (see [section 7.6](#)).

8. V:EKN Sanctioning Rules

Tournament organizers must follow the rules in this section when sanctioning events with the V:EKN. The V:EKN reserves the right to cancel sanctioning for any event at any time.

8.1. Sanctioning Deadline

To ensure sanctioning approval, tournament organizers must apply for V:EKN sanctioning at least twenty-eight days prior to the event.

8.2. Sanctioned Tournament Advertising

Sanctioned tournaments should be announced/advertised at least twenty-eight days prior to the event. Announcements should include the time and place of the event.

9. Event Reporting Rules

Receiving event reports in a correct and timely manner is fundamental to accurate and up-to-date V:EKN ratings. Tournament organizers must follow the rules outlined in this section when reporting their events.

9.1. Organizer Records

Tournament organizers are required to keep copies of all tournament reports for V:EKN-sanctioned events they run for a period of one year. These records serve as backups in case event results are lost.

9.2. Event Report Deadline

Event reports are due to the V:EKN within eight days of the tournament's conclusion. Tournament reports not received by the V:EKN within eight days are considered late, and are listed in the V:EKN tournament database as "Not Received" for fourteen days after the event.

9.3. Delinquent Tournaments

Event reports must be received by the V:EKN within thirty days of the tournament's conclusion. Event reports not received within fifteen to thirty days are listed as "Delinquent" in the V:EKN tournament database. Organizers may still submit event results in this time frame without penalty.

9.4. Invalid Tournaments

Players' game records at events that become invalid will not count toward their V:EKN ratings and rankings. The V:EKN reserves the right to invalidate reported results of any sanctioned tournament for any reason, but will usually do so only when fraudulent or incorrect results are reported by the organizer. Additionally, the V:EKN reserves the right to invalidate any event reports not received within thirty days of the tournament date.

9.5. Event Status Updates

Tournament organizers and players may check on an event's reporting status by visiting the V:EKN website at <http://www.white-wolf.com/events>. If an organizer's event appears as "Delinquent" or "Invalid" on this report two months in a row, the V:EKN will investigate the organizer's reporting history and issue sanctioning penalties as appropriate.

The V:EKN reserves the right to adjust penalties on an individual basis due to extenuating circumstances and it reserves the right to change this policy without notice.

9.6. Mandatory V:EKN Numbers

All tournament participants must be assigned a V:EKN membership number prior to participating in a sanctioned tournament. Results reported with temporary player numbers, player names, or placeholders will not be included in the V:EKN ratings.

9.7. Tournament Reports and Event Invitation Lists

Tournament reports must be received by the deadlines specified in the Ratings Deadline and Publication Schedules provided on the V:EKN website <http://www.white-wolf.com/vtes/eventwalk.php#results>. in order to be included in the ratings calculations used to generate invitation and bye lists (if any) for premier events.

9.8. Non-Open V:TES Events

Non-open V:TES events are held in the following manner:

- The event coordinator outlines the qualification process and number of qualifying tournaments in a message to Oscar Garza < orgplay@white-wolf.com > for approval.
- Qualifiers are handled just like regular tournaments for sanctioning, prize support, etc., and are open to all players.
- The non-open event is sanctioned and receives prize support (possibly different than usual prize support) independently through direct correspondence with orgplay@white-wolf.com.

A. Appendix A - V:EKN Rating & Ranking Systems

The V:EKN produces stats-based ratings for the V:TES tournament results grouped as follows:

- Standard Constructed

- Limited (all formats together in one group)

For details on the rating system, see <<http://www.white-wolf.com/vtes/index.php?line=veknRating>>.

B. Appendix B - Definition of Terms

Ante Card: Any card that mentions "ante" in the rules text of the card. These cards usually have a game mechanic associated with a player "anteing" a card. Ante cards are found mainly in older Vampire: The Eternal Struggle expansions.

Banned Card: A card that is not allowed by the V:EKN in the indicated format. For example, the card *Return to Innocence* is banned from all V:EKN-sanctioned tournaments. This means that *Return to Innocence* is not allowed in any deck in any V:EKN-sanctioned tournaments (neither in constructed nor in limited).

Constructed: A tournament in which players bring their own decks to the tournament. Decks are built with any cards the player has available, subject to any restrictions given in the V:EKN rules regarding allowable cards.

Cutting: One time only, removing a single portion of a deck and placing it on top of the remaining portion without looking at any of the card faces. Anything more than this one cut is considered a shuffle.

V:EKN: The V:TES Players Organization, responsible for developing and maintaining tournament rules and resources for V:TES.

Game Begins: A game is considered to have begun once all players have presented their decks to their predators for shuffling/cutting.

Limited: A tournament in which players build their decks at the tournament from cards they have received from packs opened at the tournament.

Premier Events: Any event that White Wolf offers only to select tournament organizers or is open only to a select group of players (based on invitations, for example). Premier events can include, but are not limited to: World, Continental, National, Regional, or State Championships, storyline tournaments, and Prerelease tournaments.

Promo Card: Any playable card that is released by the manufacturer separate of any given card set.

Proxy Card: A card used during competition to represent another card; also counterfeit cards, or any card that is not genuinely produced by the game's manufacturer.

Public Information: Refers to information that is available to all players in the game, such as statistics or card text that participants are required to share with tournament officials and opponents according to the rules of the game. For example a player's pool the number of cards in a player's library is public information.

Rating: A numeric value published by the V:EKN that indicates a player's past performance in sanctioned tournaments.

Ranking: A value, based on a player's V:EKN rating, that indicates a player's position relative to the group he or she is being measured against. For example, a player may be ranked in first place in the city of Hamburg, Germany, but may be ranked in eighty-fifth place when compared to all of Europe.

Round: The period during which gameplay takes place.

Round Begins: The time posted and/or announced by the head judge or tournament organizer for all players to be seated and ready for play.

Scorekeeper: The scorekeeper is a tournament official whose responsibilities include: receiving and recording all game results, constructing player seatings, ensuring accurate entry of game results, removing players from the event, and so on. Tournament officials, such as the head judge or tournament organizer, may also be the scorekeeper for the event.

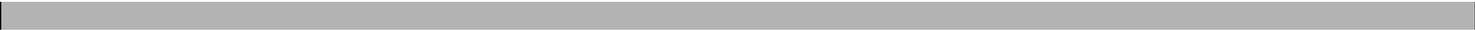
Tournament Begins: Once the onsite tournament registration closes, the tournament has begun.

Tournament Official: Any person who is empowered to maintain the tournament. This includes, but is not limited to: the tournament organizer, scorekeeper, other scorekeeping staff, head judge, and all other judges ([section 1.1](#)).

The V:EKN Tournament Rules are based on the applicable portions of the DCI Universal Tournament Rules and the DCI Vampire: The Eternal Struggle Tournament Rules for the 1999-2000 Tournament Season.

White Wolf and **Vampire: The Eternal Struggle** are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. **Jyhad** and **Vampire: Elder Kindred Network** are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. Wizards of the Coast and DCI are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc.

© 2007 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved.



VEKN Judge Guide (doc officiel le plus récent : 2004)

V:EKN Judges' Guidelines 2004 Tournament Season

Effective January 1, 2004

Introduction

The V:EKN Judges' Guidelines (formerly called 'Penalty Guidelines') provide a structure to help judges resolve play errors and determine the appropriate penalty for infractions that occur during the course of a tournament. Penalties exist to protect players from potential misconduct. All penalties in this document (with the exception of section 160) assume that the infraction is unintentional. If a judge believes that an infraction was intentional, the penalty should be upgraded as appropriate (see section 160). Please remember that these are only guidelines. If the judge believes that the situation has significant, extenuating circumstances, he or she is free to modify the penalty as appropriate.

Note: See appendix B of the V:EKN Tournament Rules for definitions of terms in this document.

Contents

10 Format of Infractions

20 Definition of Penalties

30 Applying Penalties

40 Repeat Offenses

100 Deck Problems

101 Deck Problem - Illegal Main Decklist

102 Deck Problem - Illegal Main Deck (Legal Decklist)

103 Deck Problem - Illegal Main Deck (No Decklist Used)

110 Procedural Errors

111 Procedural Error - Minor

112 Procedural Error - Major

113 Procedural Error - Severe

114 Procedural Error - Misrepresentation

120 Card Drawing

121 Card Drawing - Drawing Extra Cards

122 Card Drawing - Looking at Extra Cards

123 Card Drawing - Improper Drawing at Start of Game

124 Card Drawing - Failure to Draw

130 Marked Cards

131 Marked Cards - No Pattern

132 Marked Cards - Observable Pattern

140 Slow Play

141 Slow Play - Playing Slowly

142 Slow Play - Exceeding the Pre-Game Time Limit

150 Unsportsmanlike Conduct

151 Unsportsmanlike Conduct - Minor

152 Unsportsmanlike Conduct - Major

153 Unsportsmanlike Conduct - Severe

160 Cheating

161 Cheating - Bribery

162 Cheating - Stalling

163 Cheating - Fraud

164 Cheating - Collusion

200 Correction of Game State

210 Event Organization

211 Event Organization - Unexpected Drop

212 Event Organization - Venue Interference

10. Format of Infractions

Infractions are listed in the following manner:

- Infraction Type, Infraction Name - The category and designation of the infraction.
- Definition - The description of what qualifies as an infraction.
- Example - Sample incidents of the infraction.
- Philosophy - The reasoning behind the penalty.
- Penalty - Recommended penalty.

20. Definition of Penalties

Caution: This is the smallest penalty that can be given. A caution is a verbal warning to a player. The caution must explain the infraction and the consequences if the infraction is repeated. A caution should be reported to the head judge, but does not need to be tracked on paper.

Warning: A warning is an officially tracked penalty. The purpose of a warning is to alert judges and the players involved that a problem has occurred and to keep a permanent record of the infraction in the V:EKN Penalty Database. Warnings must be communicated to the head judge and the tournament official responsible for the

permanent tracking of the warning. Warnings must also be communicated to the player, explaining the infraction as well as possible consequences if the infraction is repeated.

Game Loss: A warning is always given with this penalty. If the player is between games, the loss should be applied to the player's next game. A Game Loss is recorded as a loss to all active players and tied with any other players who have a Game Loss. If the penalty occurs in the middle of a game, the judge should award pool and/or Victory Points to the player's Predator, or making other arrangements to preserve game balance for the remaining players, as warranted (possibly awarding partial VPs). Game losses must be communicated to the head judge and the tournament official responsible for the permanent tracking of the warning. Judges must communicate game losses to the player and explain the infraction and possible consequences if the infraction is repeated.

Disqualification: A warning is always given with this penalty. When this penalty is applied, the player loses his or her current match and is dropped from the tournament. Players will still receive whatever prizes they have earned before the disqualification. In certain situations, a disqualification without prize is appropriate. A disqualification without prize is defined as a disqualification with the player receiving no prizes and receiving no additional awards (such as professional points, event invitations, and so on). Disqualification without prize is recommended for severe Unsportsmanlike conduct and cheating. Disqualifications must be communicated to the head judge and the tournament official responsible for the permanent tracking of the warning.

30. Applying Penalties

The Penalty Guidelines apply to every sanctioned event, but certain infractions may not apply to certain events. For example, events that do not use decklists will not use decklist-related penalties. If a decklist error is discovered during play, the penalty should be applied immediately. For example, if a player notices his or her opponent playing with a banned card, a penalty should be applied immediately. If players bring an infraction to the attention of the judge, a penalty should be applied for that infraction in the round in which it occurred, whenever possible.

40. Repeat Offenses

The recommended penalty for the first offense is listed in the "Penalty" portion of each infraction. For the second offense of the same infraction, the next highest penalty is recommended. Note that this increase of penalty follows the order of:

Caution -> Warning -> Game Loss -> Disqualification

If a baseline penalty is a warning, the second offense should receive a game loss, and the third offense should receive a Disqualification. For example, a player's penalty for the first offense of Card Drawing—Looking at Extra Cards would be a caution. The player's penalty for a second offense would be the next highest, which is a warning. His or her third offense would result in a game loss, and fourth offense would result in the player's disqualification. Disqualifications that are the result of accumulated infractions are not disqualifications without prize. At the judge's discretion, a level of penalty may be repeated before escalating to the next level. For example, an inexperienced player has a habit of holding his cards below the table. After receiving a caution from the judge, the player later repeats the infraction. The judge may choose to issue an additional caution rather than escalating to a warning.

100. Deck Problems

This section generally deals with deck problems and related issues for Constructed and Limited tournaments.

101. Deck Problem - Illegal Decklist

Definition:

This penalty applies to tournaments in which decklists are being used.

Players are considered to have an illegal decklist when one of the following conditions is true:

- The decklist contains an illegal number of cards.
- The decklist contains cards that are illegal for the format.

Examples:

(A) A player in a Constructed tournament has 58 cards listed on his decklist when the minimum is 60.

(B) A player in any tournament lists Madness of the Bard (a banned card) on his decklist.

Philosophy:

The decklist is the ultimate guide to a player's deck. If the decklist lists an illegal deck, the player is playing with an illegal deck, regardless of the actual contents of his or her deck. However, it is not in the best interest of the event to disqualify players for illegal decklists.

Penalty:

Warning. The general philosophy is to correct a player's decklist so it is legal, and let the player continue playing. The head judge should correct the decklist to reflect the actual contents of the deck (if the main deck itself is legal). If the main deck is illegal both with the decklist and the physical main deck, the penalty is **Game loss**, and the head judge should allow the player five minutes to make the decklist legal and ensure the main deck matches the corrected decklist.

102. Deck Problem - Illegal Main Deck (Legal Decklist)

Definition:

This penalty applies to tournaments in which decklists are being used. This penalty applies to players who have misplaced cards from their deck or have cards from a previous game in their deck.

Players are considered to have an illegal deck when one of the following conditions is true (while the decklist still indicates a legal deck):

- The main deck contains an illegal number of cards.
- The main deck contains cards that are illegal for the format.
- The contents of the main deck do not match the decklist.

Philosophy:

The decklist is the ultimate guide to a player's deck. If the decklist indicates a legal deck, but the actual contents of the deck do not match the decklist, the player should restore the deck to reflect the decklist. If the judge can determine with complete confidence that the deck/decklist discrepancy is due to an error on the decklist (a player is using an all Gangrel deck and has Campground Hunting Ground listed on the decklist instead of Zoo Hunting Ground), he or she may decide to fix the decklist instead. A warning should be issued in this case.

Penalty:

Game loss, and then be instructed to make any changes necessary to make the contents of the deck match what is recorded on the decklist. The changes must be complete before the next round begins for the player to continue in the tournament.

103. Deck Problem - Illegal Main Deck (No Decklist Used)

Definition:

This penalty applies to tournaments in which decklists are not being used.

Players are considered to have an illegal main deck when one of the following conditions is true:

- The main deck contains an illegal number of cards.
- The main deck contains cards that are illegal for the format.

Example:

(A) A player in a constructed tournament has 58 cards in his deck when the minimum is 60.

(B) A player in any tournament has Madness of the Bard (a banned card) in his deck.

Philosophy:

If the deck contains an illegal selection of cards in some manner, the player is playing with an illegal deck. However, it is not in the best interest of the event to disqualify players for illegal decks.

Penalty:

Game loss. Judges and other tournament officials must be vigilant about reminding players before the tournament begins of the consequences of playing with an illegal deck.

When decklists are not being used, the general philosophy is to correct a player's deck and allow the player to continue playing in subsequent rounds. The head judge should work with the player to correct the deck. All illegal cards should be removed immediately. If cards need to be added to make the deck legal, the judge should require the player add only simple cards like Master Discipline cards and Forced Awakening, etc. - not specific counter cards like Gangrel Atavism, for example. If cards need to be removed to make the deck legal, then random cards should be removed in order to make the deck legal.

110. Procedural Error

This section provides penalties for procedural errors. Many infractions fit into this category, although it is impossible to list them all. The head judge should use his or her discretion when deciding which penalty applies to an unlisted procedural error.

111. Procedural Error - Minor

Definition:

A Minor Procedural Error occurs when a player performs an unintentional, slightly disruptive action at the tournament.

Example:

(A) A player fails to provide a reliable method to track her pool totals.

(B) A player shuffles his deck after an opponent has cut it.

(C) A player repeatedly holds her cards below the table.

Philosophy:

Procedural errors vary significantly. The judge should adjust the penalty appropriately to reflect the level of tournament disruption.

Penalty:

Caution. If the procedural error makes it impossible for a player to effectively continue the game, then upgrade the penalty to **game loss** as needed.

112. Procedural Error - Major

Definition:

A Major Procedural Error occurs when a player performs an unintentional, disruptive action at the tournament.

Example:

(A) A player replaces cards in his sealed deck with copies of the same card without permission from a judge.

(B) A player does not sufficiently randomize her deck before presenting it to her opponent.

Philosophy:

Procedural errors vary significantly. The judge should adjust the penalty appropriately to reflect the level of tournament disruption.

Penalty:

Warning. If the procedural error makes it impossible for a player to effectively continue the game, then upgrade the penalty to **game loss** as needed.

113. Procedural Error - Severe

Definition:

A Severe Procedural Error occurs when a player performs an unintentional, extremely disruptive action at the tournament.

Example:

(A) A player spills his drink on his deck and is unable to continue the game effectively.

Philosophy:

Procedural errors vary significantly and the judge should adjust the penalty appropriately to reflect the level of tournament disruption.

Penalty:

Game loss.

114. Procedural Error - Misrepresentation

Definition:

A player is considered to have committed this infraction when he or she unintentionally misplayed a card or a game rule.

Example:

(A) A player attempts to play Dread Gaze on a referendum that one of his vampires called.

(B) A player attempts to play Frenzy during his own turn.

(C) A player plays Art Museum when she doesn't have any ready Toreador.

Philosophy:

This penalty assumes an unintentional action on behalf of the player. If the judge believes the misrepresentation was intentional, see section 160 - Cheating.

Penalty:

Caution.

120. Card Drawing

This section includes infractions relating to inappropriate card drawing, card viewing, and related topics.

121. Card Drawing - Drawing Extra Cards

Definition:

Players are not considered to have drawn extra cards when they place a card face down on the table (without looking at the card) in an effort to accurately count out cards as they draw. This penalty should be applied only once to one or more cards if they are drawn in the same action or sequence of actions, at the judge's discretion.

Philosophy:

Any time players draw extra cards, there is always a chance they will go unnoticed by their opponent, potentially giving them a significant advantage. Because of this potential for abuse, the penalty for drawing extra cards is fairly severe. A player can accidentally look at extra cards very easily, so a separate, less severe penalty is established for that infraction called Looking at Extra Cards (section 122).

Correcting the problem always involves putting the extra card (if known, or a random card from the player's hand if not known) back in the deck and reshuffling the deck, unless some other player has, through the course of the game, gained a knowledge of some portion of the player's deck, in which case the card should simply be returned to the top of the deck without shuffling. This ensures that the game will be impacted as little as possible.

Improper Drawing at Start of Game (section 123) is also a separate, less severe penalty.

Penalty:

Warning. For the game to continue, the situation should always be corrected. When it is obvious which extra card was drawn, the card should be placed back in the deck. If it is unclear which card is the "extra" card, a random card should be selected from a player's hand. The opponents of the player committing the infraction should be allowed to see any cards the other player has seen due to this infraction.

An automatic **game loss** should be applied if a player has drawn so many cards that a judge is unable to correct the situation.

122. Card Drawing - Looking at Extra Cards

Definition:

This could include dropping cards on the floor, turning a card over while shuffling an opponent's deck, or revealing cards from their deck in the act of misplaying a card. This penalty also applies when a player has looked at a card in an opponent's deck or hand in the course of a game (such as turning over an extra card while resolving a random discard effect).

A player is not considered to have looked at extra cards when he or she places a card face down on the table (without looking at the card) in an effort to count out cards he or she will draw.

This penalty should be applied only once to one or more cards if they are seen in the same action or sequence of actions.

Example:

(A) A player accidentally flips over a card while shuffling her opponent's deck.

(B) A player flips over an extra card while drawing from his deck.

(C) A player looks at the bottom card of his deck when presenting it to his predator for cutting/shuffling.

Philosophy:

A player can accidentally look at extra cards very easily so the penalty is less severe than Drawing Extra Cards.

Drawing Extra Cards is a separate, more severe penalty because of the increased potential for abuse. The card seen should be shuffled back into the deck or placed on top of the deck as appropriate (see 121) if it was the top card of the deck that was seen, or returned to the area where it came from otherwise.

Penalty:

Caution. In addition to the appropriate penalty, the situation should always be corrected.

An automatic **game loss** should be applied if a player has seen so many cards that a judge is unable to correct the situation or has received too much of an advantage by seeing an extra card (for example, the player sees the next card which reveals some crucial, strategic information).

123. Card Drawing - Improper Drawing at Start of Game

Definition:

Players committing this infraction draw an extra card (or too few cards) when they draw their hand or uncontrolled region cards.

Philosophy

This is generally a minor infraction and deserves a fairly minor penalty. Forcing players to redraw their hands with one less card is fairly quick and simple and avoids the possibility of a player gaining an advantage if he or she just had to reshuffle his or her cards and draw a new hand.

Penalty:

The player must shuffle his or her hand into the deck and redraw the opening hand, drawing one less card than the number he or she should have drawn - not the number he or she actually drew. His or her hand size should be restored to the normal amount after every player has taken a turn. If the error was in drawing too many crypt cards for the uncontrolled region (and looking at them), the reduced draw (of three uncontrolled vampires) is corrected by drawing the fourth vampire from the crypt after every player has taken a turn.

124. Card Drawing - Failure to Draw

Definition:

A player does not draw a card that he or she was required to draw.

Philosophy

This is generally a minor infraction and deserves a fairly minor penalty.

Penalty:

Caution. Players must correct the situation by drawing back up to their hand size.

130. Marked Cards

This section deals with marked cards or sleeves. As always, the penalties for these infractions assume the infraction was unintentional. If the head judge feels the markings are intentional, he or she should refer to section 160 - Cheating

131. Marked Cards - No Pattern

Definition:

A player's cards are marked with no pattern to the types of cards that are marked. If a player is using opaque sleeves, they are taken into consideration instead of the actual cards. If a player is using clear sleeves, both the card and sleeve are taken into consideration.

Example:

(A) A player in a tournament has small marks on a few of his sleeves. The markings are on an Ascendence, a Dodge, and a Scouting Mission. The judge decides this is not a significant pattern.

Philosophy:

The possibility for advantage is fairly low when there is no pattern to the markings.

Penalty:

Caution.

132. Marked Cards - Observable Pattern

Definition:

A player's cards are marked with a pattern to the types of cards that are marked. If a player is using opaque sleeves, they are taken into consideration instead of the actual cards. If a player is using clear sleeves, both the card and sleeve are taken into consideration.

Example:

(A) A player in a tournament has Jihad-backed reaction cards in an otherwise all V:TES-backed library.

(B) A player in a tournament has four Kiss of Ra in her deck, all of which are in card sleeves that have a slight bend in one corner.

Philosophy:

The potential for advantage is high when there is a pattern to the markings. Therefore the penalty must be significant. Please note this penalty still assumes that the cards are marked unintentionally. Refer to section 160 - Cheating, if the judge believes that the cards were marked intentionally.

Penalty:

Game loss.

140. Slow Play

This section includes penalties for players who unintentionally play slowly.

141. Slow Play - Playing Slowly

Definition:

Players who take longer than is reasonably required to complete game actions are engaged in slow play. If a judge believes that a player is intentionally playing slowly to take advantage of a time limit, that player is guilty of Stalling (section 162).

Example:

(A) A player is unsure of with which minion to block, and spends five minutes trying to decide.

Philosophy:

Slow Play penalties do not require a judge to determine whether a player is intentionally stalling. All players have the responsibility to play quickly enough so their opponent is not at a significant disadvantage because of the time limit. A judge should take into consideration the tournament scores when deciding if this should be upgraded to a Stalling penalty.

Penalty:

Caution. In addition to the penalty, the judge may assign extra time to the game if he or she feels it is appropriate. The option to add extra time should be used sparingly in order to avoid tournament delays.

142. Slow Play - Exceeding Pre-Game Time Limit

Definition:

A player exceeds the time limit for completing his or her pre-game steps.

Example:

After three minutes into a round, the player has not completed his shuffling.

Philosophy:

This penalty assumes the player is not intentionally stalling. If the head judge believes it is intentional, refer to section 160 - Cheating, instead.

Penalty:

Caution. A one-minute time extension is included with the penalty.

150. Unsportsmanlike Conduct

This section deals with Unsportsmanlike conduct at tournaments. A player does not have to be actively involved in a game to receive a penalty for Unsportsmanlike conduct.

151. Unsportsmanlike Conduct - Minor

Definition:

Minor Unsportsmanlike Conduct is defined as behavior that may be disruptive to a person at the tournament, but has no significant impact on the operation of the tournament in any way.

Example:

(A) A player uses inappropriate language.

(B) A player loudly demands to a judge that her opponent receive a penalty.

Philosophy:

Different levels of Unsportsmanlike conduct should be penalized accordingly. The head judge is always the final authority on what constitutes Unsportsmanlike conduct and is free to interpret the guidelines as he or she sees fit for the appropriate situation.

Penalty:

Warning.

152. Unsportsmanlike Conduct - Major

Definition:

Major Unsportsmanlike Conduct is defined as behavior that is disruptive to a player or players at the tournament, but does not cause delays or include any form of physical contact or significant emotional distress.

Example:

(A) A player repeatedly calls a judge and argues that an opponent should lose the game for insignificant procedural oversights.

(B) A player fails to obey the instructions of a tournament official.

(C) A player refuses to play a game.

Philosophy:

Different levels of Unsportsmanlike conduct should be penalized accordingly. The head judge is always the final authority on what constitutes Unsportsmanlike conduct and is free to interpret the guidelines as he or she sees fit for the appropriate situation.

Penalty:

Game loss.

153. Unsportsmanlike Conduct - Severe

Definition:

Severe Unsportsmanlike Conduct is defined as behavior that is disruptive to a player or players at a tournament, causes delays, and may include any form of physical contact or significant emotional distress.

Example:

(A) A player pulls a chair from beneath another player, causing her to fall to the ground with a minor injury.

(B) A player argues in an excessive and belligerent manner with a judge after the judge has made a final ruling.

Philosophy:

Different levels of Unsportsmanlike conduct should be penalized accordingly. The head judge is always the final authority on what constitutes Unsportsmanlike conduct and is free to interpret the guidelines as he or she sees fit for the appropriate situation.

Penalty:

Disqualification without Prize.

160. Cheating

This section deals with intentionally committed infractions that can give a player a significant advantage over others.

161. Cheating - Bribery

Definition:

A player attempts to bribe an opponent into changing the results of a game by offering inducements outside of the current game.

Example:

A player offers an opponent cash or cards to throw a game.

Philosophy:

Players in the finals of a tournament should not be considered in violation of this rule as long as they meet the following criteria:

- No player introduces incentives outside the current game such as cash, cards, or other items. (For example, splitting the prizes would be acceptable.)
- All players involved in all affected games agree on the outcome.

Penalty:

Disqualification without Prize.

162. Cheating - Stalling

Definition:

A player intentionally plays slowly in order to take advantage of the time limit. Refer to section 141 for unintentional slow play.

Examples:

(A) A player has no options available to significantly affect the game, and spends several minutes "thinking" about what to do.

(B) A player whose library is known to have no more equipment in it takes actions via Vast Wealth to use the remaining time in the round searching and shuffling the library for the purpose of preventing his opponent from getting another turn.

Philosophy:

If it is clear that a player is stalling, he or she should face a serious penalty. A player need not be playing slowly to be guilty of stalling. If the player is just performing idle activity for no purpose other than to take advantage of a time limit, this can also be considered stalling (e.g. using Vast Wealth on every turn even when no more equipment can be found just to spend time "searching" the library and shuffling it.) In addition to issuing any appropriate penalties to the stalling player, the judge may add an appropriate amount of time to the round to compensate for time lost due to stalling. The time added should not be more than the approximate amount of time lost due to the stalling violation. Any time added to the round must be immediately announced.

Penalty:

Game loss.

163. Cheating - Fraud

Definition:

A player intentionally misrepresents rules, procedures, personal information, or any other relevant tournament information.

Example:

A player uses a fake name and V:EKN number when registering for a tournament.

Philosophy:

There should be zero tolerance for this type of activity.

Penalty:

Disqualification without Prize.

164. Cheating - Collusion

Definition:

Players agree to alter, predetermine, or otherwise illegally establish the results of a game.

Examples:

A player agrees to let his friend oust him without offering resistance in order to improve the friend's standings in the event.

With two players remaining, each agree to flip a coin to determine which player will concede the game.

Philosophy:

Players participating in standard table talk or in-game agreements should not be considered in violation of this rule as long as they meet the following criteria:

- No player introduces incentives outside the current game such as cash, cards, or other items.
- No part of the agreement has been secret or has taken place outside of the current game.
- No part of the agreement involves a random selection of the winner.
- The agreement does not otherwise violate section 5.2 of the V:EKN Tournament Rules.

Penalty:

Disqualification without Prize.

200. Correction of Game State

This section generally deals with returning the game to a fair and playable state after certain types of infractions.

Only the judge may make corrections to the game state. Correction of the game state is done in addition to and not instead of the application of the appropriate penalty for the infraction.

Philosophy:

It is important that the player committing the infraction receive no benefit in the game for doing so. If no significant game actions have taken place, play should be backed-up to the point of the error. The error should then be corrected and the game should proceed forward from that point. If significant game actions have taken place (such as having too many cards played and/or replaced), the judge may choose to leave the game undisturbed or may adjust the game state in some other way (for instance, altering pool or blood levels) since players have made play decisions based on the subsequent state of the game.

Examples:

(A) During his master phase, a player realizes he did not make the decision to pay for a contested card.;

Resolution: In this case, very little has transpired since the error was made. The player backs up to his untap phase, chooses to pay or give up the contest, then continues his turn. Once the turn continues he may choose to make the same or different plays continuing forward from this point.

(B) At the end of a lengthy turn involving several complex combats, a player realizes he did not make the decision to pay for a contested card.;

Resolution: In this case, too much has transpired since the error and it would not be possible to rewind play to that point. In this instance, the judge decides to have the player immediately make his choice of whether or not to pay for the contested card, and then have play continue from the point where the error was realized.

(C) Several turns after the occurrence, the players realize that a player had a vampire burned in combat from a strike card that the other player could not have legally played.

Resolution: In this instance, too much has transpired and no easy way to rewind play presents itself. The judge returns the burned vampire from the affected player's ash heap to the ready region with 1 blood. The affected player would have had the vampire during his prior two turns so the judge puts two blood on the vampire to simulate the gain from two successful hunt actions. Play resumes from the point where the players realized the error.

210. Event Organization

This section generally deals with organizational issues relating to the practical functions of running a tournament.

211. Event Organization - Unexpected Drop

Description:

Player leaves the event.

Resolution

- For 5-Player table, change the table to a four-player table.
- For 4-Player table, re-distribute players to new tables to create legal table sizes.

The judge **must** take care that the changed seating arrangements conform to the V:EKN Tournament Rules SEC 3.1.2.

If the dropout causes the event to have to have an invalid number of players, the event becomes unsanctioned. Between rounds, modifications can be made (judge can play, etc.) to maintain sanctioning.

If the drop occurs before the start of the first round and the event becomes unsanctioned due to not being able to generate legal table sizes, White Wolf prize support should not be distributed at the event. Events that become unsanctioned due to drops occurring during the event may still distribute prize support as normal. Submit the Archon or event report as normal, indicating in the notes what transpired at the event. The unsanctioned event will not count toward player ratings.

212. Event Organization - Venue Interference

Description:

Venue forces modification of round times.

Resolution

Modify round times to accommodate venue concerns. Event becomes unsanctioned if any round time limit is less than 2 hours in duration and any game ends due to the time limit. If a round with a time limit of less than 2 hours is completed without any tables going to time, the event will retain sanctioning. Note venue problems in event report. Distribute prize support as normal if you are able to complete the event.

The V:EKN Judges' Guidelines are based on the applicable portions of the DCI Universal Penalty Guidelines for the 1999-2000 Tournament Season. White Wolf and **Vampire: The Eternal Struggle** are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. **Jyhad** and **Vampire: Elder Kindred Network** are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. Wizards of the Coast and DCI are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc.

© 2004 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved.

Guide & Règles pour QCF - Saison 2009-2010

<http://www.veknfrance.com/forum/viewtopic.php?t=13855> (MAJ au 12/8/10)

Voici les règles établies par le Coordinateur National et le Conclave sur l'organisation des QCF pour la période 2009-2010.

1) Multi-juge. Le multi-juge est autorisé pour les QCF. La priorité étant donné au plaisir du jeu des organisateurs plutôt qu'à la qualification automatique. La limite est celle des règles c'est à dire qu'il suffit de 8 joueurs à son tournoi pour pouvoir arbitrer en multi-juge.

Il est de bon ton que l'organisateur sacrifie sa place si cela permet d'optimiser son tournoi. Il n'y a aucun seuil maximal interdisant le multi-juge. Toutefois, il est de bon ton de se consacrer à l'organisation dès que l'évènement dépasse un certain nombre (une bonne vingtaine de joueurs)

Exemple 1 : Il y a 11 joueurs d'inscrits hors organisateur, l'organisateur se doit de jouer pour qu'il y est 12 joueurs.

Exemple 2 : Il y a 11 joueurs d'inscrits dont l'organisateur, l'organisateur se doit de se désister pour qu'il est 10 joueurs.

Exemple 3 : Il y a 15 joueurs hors organisateur, l'organisateur devrait préférer laisser sa place pour optimiser les 3 tables de 5 plutôt que de faire 4 tables de 4

2) Qualification de l'organisateur.

L'organisateur est qualifié automatiquement s'il ne joue pas.

3) Pourcentage de qualification.

QCF : 25% - arrondi supérieur - des premiers joueurs du tournoi sont qualifiés (même s'ils l'étaient déjà)

Exemple :

QCF de 21 joueurs qualifie les 6 premiers joueurs du tournoi (les finalistes + le sixième)

OPEN (Last Chance Qualifier) - 33% - arrondi supérieur - des premiers non déjà qualifiés (pami les non déjà qualifiés)

Exemple :

OPEN de 60 joueurs avec 32 qualifiés et 28 non qualifiés qualifiera les 10 premiers des non qualifiés

3bis) En cas d'égalité pour une place de qualifié, tous les égalités sont qualifiés.

Exemple : Tournoi à 12 qui donne donc 3 places qualificatives.

Les 4 finalistes non vainqueurs étant second égalité, ils seront tous qualifiés.

4) Annonce des QCF

Les QCF doivent être annoncés, a minima, sur le calendrier WW (et si possible sur tous les médias de communication français - Agenda du portail de <http://www.sabbatinfrance.org> et Section Tournois de <http://www.veknfrance.com/forum>) si possible au moins un mois avant l'évènement. Pour les Princes non familiarisés avec cette procédure, un mail à son Alastor ou au Coordinateur National permettra à ces derniers de s'occuper de l'enregistrement.

5) Qui peut organiser un QCF ?

Un Prince ou son représentant désigné peut organiser un QCF dans la ville qu'il gère (ou alentours sans principauté)

Un Alastor peut organiser aussi un QCF régional dans la ville de son choix dans la région qu'il gère.

5bis)

Les pays frontaliers qui le souhaitent peuvent faire de leur Championnat National (ou d'un autre tournoi d'envergure), un QCF Français.

Dans tous les cas, chaque finaliste du dernier Championnat National d'un pays et des derniers Championnats Continentaux sont qualifiés automatiquement pour le CF.

Exemple : Le Projet Erasmus qui dit que certains Qualificatifs espagnol sont aussi qualificatifs pour le Championnat de France.

6) Coordination de l'Alastor

Chaque région comportant en moyenne 4 à 6 QCF, il convient à l'Alastor de la région d'arranger les calendriers problématiques de sa région. Pour se faire, il convient à chaque prince souhaitant faire un QCF de prévenir son Alastor le plus tôt possible même quand la date n'est pas encore sûre. Les QCF rapprochés (ou même date) dans des régions différentes ne devraient en général pas être un problème. Dans le cas contraire, c'est à la coordination

nationale de gérer l'affaire.

En cas de litige, l'Alastor doit arranger les différents calendriers pour donner un maximum de chances aux petites Praxis de dépasser les 12 joueurs.

L'Alastor à aussi en charge de vérifier que l'enregistrement post-tournoi a bien été fait et que le tournoi est pris en compte dans le classement. En cas de problèmes à ce niveau, il contactera d'une part l'organisateur de l'évènement pour vérifier que tout a été fait en bon et du forme et d'autre part la coordination nationale pour gérer le problème.

7) Ville sans Prince

Une ville sans prince peut organiser un QCF sur demande spéciale au CN et accord de ce dernier.

L'objectif étant de développer les nouvelles praxis ont se trouve un vivier local et non pas de donner une chance supplémentaire à une praxis de se qualifier juste dans le village d'à côté.

8) Taille et format des tournois.

Le format doit être construit et l'évènement ouvert à tout le monde (le seul monde refusé serait un surplus d'inscrits par rapport à la taille maximale acceptée à conditions que cette dernière soit bien indiquée sur l'annonce).

Pour pouvoir être QCF, le tournoi doit avoir au moins 12 joueurs.

Dans le cas où un QCF n'aurait pas ses 12 joueurs et compterait a minima 8 participants, on qualifie toujours 25% des premiers mais pas tous les finalistes égalité. On qualifiera le vainqueur du tournoi bien sûr et le nombre adéquat de finaliste en utilisant leur score (GW, VP, Point de Table) comme système de goal average.

Exemple : QCF à 9 qualifiera 3 joueurs, le vainqueur et les deux premiers rentrés en finale - or vainqueur du tournoi

9) Calendrier Année A. Les QCF de l'année A peuvent se dérouler sur la période allant du CF A-1 au CF de l'année A .

Le jour du Championnat de France, un tournoi homologué parallèle est organisé. Il s'agit du First Chance Qualificatif (c'est un QCF, le premier de l'année en cours).

10) Sponsoring. Chaque QCF est doté d'un sponsoring de white-wolf distribué par le Coordinateur National (1 Booster par participant).

11) Chaque Archon pour les QCF doit, en plus de la procédure habituelle être envoyé au Coordinateur National

12) Les règles de nombre de rondes minimales et de time-limit doivent respecter les règles édictées par White-Wolf pour faire un tournoi homologué. Notamment, pas de règle précise sur le nombre de ronde (même si le 3R+Finale est préférable) ou la time-limit de la finale pour faire un QCF.

13) Certains autres tournois construits et homologués, à la discrétion du Coordinateur National et limités à un par praxis, peuvent être déclarés comme Mini-Qualifier c'est à dire offrir une place qualificative au CF au vainqueur du tournoi. Il suffit donc de lui demander

14) Cas des qualifications litigieuses.

En cas des qualifications arrangées, la personne qualifiée avec cet arrangement et la ou les personnes à l'origine de ces qualifications perdront leur qualification au CF même si elles ont été gagnées auparavant.

Les cas exemples envisagés sont les suivants :

- faux organisateur d'un QCF cité juste pour avoir une qualification ;
- un joueur qualifié se fait bannir du tournoi pour laisser une place de qualification supplémentaire ;
- collusion arbitrée durant le tournoi dans le but de faire obtenir une qualification,

En cas de doute sur l'estimation de cette règle, un mail au Coordinateur National devra lui être envoyé en précisant la situation. Il sera seul juge pour définir si la règle 14 s'applique ou pas.

Textes des cartes (jusqu'à Heirs to the Blood inclus)

Name: .44 Magnum
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PB, CE:PTO3, LoB:PO3]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Weapon, gun.
2R damage each strike, with an optional maneuver each combat.
Artist: Né Né Thomas; Greg Simanson

Name: 419 Operation
[EK:C]
Cardtype: Action
Clan: Osebo
+1 stealth action.
Put this card in play. During your untap phase, you may move 1 pool from your prey's pool to this card or move the pool on this card to your pool. Your prey can burn the Edge to move the counters on this card to his or her pool and burn this card.
Artist: Avery Butterworth

Name: Aabbt Kindred
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: for pre ser
Independent: Aabbt Kindred cannot perform (D) actions unless Nefertiti is ready. Aabbt Kindred can prevent 1 damage each combat. Aabbt Kindred are not unique and do not contest.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Aaron Bathurst
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: for obf pot Sabbat.
Artist: Rik Martin

Name: Aaron Duggan, Cameron's Toady
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: obt Sabbat
Artist: Eric LaCombe

Name: Aaron's Feeding Razor
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment.

When this vampire successfully hunts, he or she gains 1 additional blood.
Artist: Thomas Nairb; Christopher Rush

Name: Abactor
[Promo-20090401]
Cardtype: Action
+1 stealth hunt action. Gain 5 blood. After successful resolution, a referendum is called to call a blood hunt on this vampire (independent of the action, just as if he or she had committed diablerie).
Artist: Juan Calle

Name: Abandoning the Flesh
[CE:R, Third:R]
Cardtype: Reaction/Combat
Discipline: Dementation
Only usable by a vampire being burned. Usable by a vampire in torpor. [dem] Remove this vampire from the game instead (diablerie, if any, is still successful), and put this card into play. You may not play this card if you already have an Abandoning the Flesh in play. You may tap this card when a vampire with Dementation is bleeding to give that vampire +1 bleed for the current action.
Artist: Steve Ellis

Name: Abbot
[Third:U, HttB:PSal3]
Cardtype: Action
Requires a Sabbat vampire.
Put this card on this acting Sabbat vampire and untap him or her. This Sabbat vampire gets +1 intercept against (D) actions directed at his or her controller. A vampire may have only one Abbot.
Artist: John Bridges

Name: Abd al-Rashid
[AH:V3, FN:PA]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: obf CEL QUI
Independent: (Blood Cursed)
Artist: Tom Wänerstrand

Name: Abdelsobek
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set

Group: 5
Capacity: 5
Discipline: for nec obf pre ser
Independent: Abdelsobek can untap a vampire or mummy you control as a +1 stealth action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Abebe
[LoB:U, HttB:PSam]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: nec obf thn
Independent.
Artist: James Stowe

Name: Abiku
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: cel obt POT AUS
Laibon: Abiku gets +1 stealth when hunting.
Artist: Mathias Kollros

Name: Abjure
[NoR:R]
Cardtype: Power
Virtue: Redemption
[COMBAT] Tap this imbued before range is determined to end a combat between a monster and a mortal. If the mortal is a minion other than this imbued, you may move a conviction to this imbued from your hand or ash heap.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Ablative Skin
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Action
Discipline: Fortitude
+1 stealth action.
[for] Put this card on the acting vampire and put 3 ablative counters on this card. While in combat, this vampire may remove any number of ablative counters from this card to prevent that amount of non-aggravated damage. Burn this card when it has no more ablative counters. [FOR] As above, but this vampire may also prevent aggravated damage in combat in this way.
Artist: Richard Thomas

Name: Abombwe [abo]
[LoB:C/PA]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Trifle.
Put this card on a Laibon or on a vampire

with Protean [pro]. This vampire gains one level of Abombwe [abo]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Abombwe.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Abomination
[FN:R, KoT:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 pool
Capacity: 4
+1 stealth action.
Requires a ready non-sterile vampire. Burn a ready untapped werewolf ally you control to put this card in play. It becomes a unique Independent Abomination with 4 capacity, superior Protean [PRO] and +1 strength. Move up to 4 blood from the acting vampire to this vampire. This vampire gets an additional strike each round and an optional maneuver each combat. He may enter combat with a ready minion as a (D) action.
Artist: Steve Prescott

Name: Absimiliard's Army
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace until a Methuselah is ousted.
Requires at least one other Gehenna card in play. During each Methuselah's untap phase, he or she may put the top card of his or her library in play. That card represents a -{nameless, textless}-ghoul ally with 2 life, 2 strength and 1 bleed. If the ally is burned, it is removed from the game. When a Methuselah is ousted, burn this card. Remove all such allies from the game when this card leaves play.
Artist: Richard Thomas

Name: Absolution of the Diabolist
[AH:U5, CE:U]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: out-of-turn.
Requires a ready justicar or Inner Circle member. This card is playable during your minion phase. Only usable when a vampire is about to be burned by a blood hunt. Cancel that blood hunt.

Artist: Scott Kirschner
Name: Absorb the Mind
[BL:C2, LoB:C, HttB:PKia3]
Cardtype: Combat
Discipline:
Mytherceria/Dominate
[dom] Strike: dodge.
[myt] Strike: ranged.
Steal 1 blood.
[MYT] Strike: ranged.
Steal 1 blood and steal
1 master: Discipline
card from the opposing
vampire (put it on this
striking vampire).
Artist: Steve Ellis

Name: Abu Nuwasi
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: cel for
Laibon.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Abyssal Hunter
[BH:R2]
Cardtype: Ally
Clan: Lasombra
Cost: 2 pool
Demon with 4 life.3
strength, 0 bleed.
Hunter can inflict 1
damage on any minion as
a (D) action. During
your untap phase, a
ready vampire you
control takes 1 damage.
Burn the hunter if any
ranged aggravated damage
is done to him, even if
it is prevented.
Artist: Jeff Holt

Name: Academic Hunting
Ground
[Jyhad:U, VTES:U,
CE:U/PTr, KoT:U]
Cardtype: Master
Clan: Tremere
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Hunting ground.
During your untap phase,
you may move 1 blood
from the blood bank to a
ready vampire you
control. A vampire can
gain blood from only one
hunting ground card each
turn.
Artist: Mike Huddleston;
Michael Weaver

Name: Accorri Giovanni
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: ani nec DOM
POT
Independent.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Aching Beauty
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U,
KoT:U]
Cardtype: Master
Clan: Toreador

Cost: 2 pool
Master.
Put this card on a
Toreador. If this
Toreador is blocked, the
controller of the
blocking minion burns 1
pool (before combat
occurs, if any).
Artist: Dave Roach &
Pete Burges; Chris
Stevens

Name: Acquired Ventrue
Assets
[DS:U, FN:PG]
Cardtype: Master
Clan: Giovanni
Master.
Put an amount of blood
counters (from the blood
bank) on this card equal
to the number of
Giovanni you control.
During your master
phase, you may move 1
blood from this card to
any Giovanni you
control. Burn this card
if there is no blood on
it. This card may be
burned by any minion who
is not Ventrue as a (D)
action.
Artist: Richard Kane
Ferguson

Name: Acrobatics
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PB,
CE:C/PB2, BH:PTo4,
KMW:PAL2/PG3,
Third:C/PB3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity
[cel] Additional strike.
[CEL] Strike: dodge,
with an additional
strike.
Artist: Douglas Shuler

Name: Adana de Sforza
[KoT:PB2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: aus CEL OBF
POT PRE PRO
Camarilla Brujah Inner
Circle: Combat cards
cost Adana 1 less blood.
+2 bleed.
Artist: Marian
Churchland

Name: Adaptability
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Protean
[pro] Change all
aggravated damage from
the opposing minion's
strike to normal damage.
[PRO] Prevent all
aggravated damage from
the opposing minion's
strike.
Artist: Hannibal King

Name: Adelaide Davis
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire

Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: aus dem obf
Camarilla.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Adhiambo
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: pot ANI VIC
Laibon: Adhiambo gets +1
stealth when equipping
with a weapon from your
hand and +1 stealth on
actions to enter combat
with other minions.
Artist: Richard Thomas

Name: The Admonitions
[BH:U, Third:U]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card in play.
Tap to discard one card
if you control a ready
Sabbat vampire. Tap to
draw two cards if you
control a ready Black
Hand vampire. During
your discard phase,
control of The
Admonitions passes
counter-clockwise until
it is controlled by a
Methuselah who controls
a ready Sabbat vampire
(or is burned if there
are none).
Artist: Peter Bergting

Name: Adonai
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: for AUS VAL
Sabbat: Adonai can enter
combat with any ready
Camarilla vampire
controlled by another
Methuselah as a (D)
action. He gets +1
strength when in combat
with a Tremere. +1
bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Adrienne
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: aus cel pot
pre
Camarilla: +1 bleed.
Artist: Scott Kirschner

Name: Aeron
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: aus pro ANI
OBF POT

Sabbat Archbishop of
London: Minions opposing
Aeron in combat take an
additional point of
damage during strike
resolution if the range
is close. Once each
combat, Aeron may burn a
blood for a press.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Afifa, The Herald
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 4
Capacity: 1
Discipline: dom
Camarilla: When you put
a Gehenna card in play,
your prey burns 1 pool.
If you do not put a
Gehenna card in play
during your discard
phase, a ready vampire
you control other than
Afifa burns 1 blood, or
you burn 1 pool.
Artist: Albrecht

Name: Agaitas, The
Scholar of Antiquities
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of
Skulls
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: for AUS NEC
Sabbat: When you play a
card, you may draw its
replacement from your
prey's library instead
of your own. Put the
card drawn face-up in
front of you. It is
still considered to be
in your hand, to be
played or discarded as
normal.
Artist: Christopher Shy

Name: Agate Talisman
[KoT:C]
Cardtype: Equipment
Equipment.
Only usable by a vampire
with capacity 4 or more.
The vampire with this
equipment may tap it
before votes are cast in
a referendum to gain 1
vote in that referendum.
A vampire may have only
one Agate Talisman.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Agatha
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: POT obf
Sabbat
Artist: John Bolton

Name: Agent of Power
[LotN:C, HttB:PSam4]
Cardtype: Master
Master: Discipline.
Trifle. Unique.

Put this card on a vampire you control and choose a Discipline. This vampire gains 1 level of that Discipline. Burn this card during your discard phase.
Artist: Jeff Holt

Name: Aggressive Tactics
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master.
Put this card in play and choose a Methuselah. While this card is in play, the chosen Methuselah's {hand size is reduced by one}. Any vampire may burn this card as a (D) action.
Artist: John Matson

Name: Agrippina
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: pot OBF
Camarilla.
Artist: Brian Snoddy

Name: Agru Kabera
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: cel nec pre FOR
Laibon: +1 bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Ahmose Chambers
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: obf ser
Independent.
Artist: Leif Jones

Name: Ahrimane
Protectorate
[LoB:C]
Cardtype: Action
Clan: Ahrimane
+1 stealth action.
Unique.
Put this card in play, and this Ahrimane may burn 1 blood to untap at the end of this action. You may burn this card to cause a (D) action directed at an ally or location you control to fail. You may burn this card during a (D) action against you to give an Ahrimane you control +1 intercept.
Artist: Josh Timbrook

Name: Ahriman's Demesne
[Gehenna:C]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood

Discipline:
Obtenebration
Not usable the first round of combat. Only usable at long range.
[obt] Strike: 1R aggravated damage.
[OBT] As above, and if the opposing minion is a vampire and would go to torpor during the resolution of this strike, he or she is burned instead. This is not considered diablerie.
Artist: Monte Moore

Name: Aidan Lyle
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: dom AUS CHI
THA
Camarilla: Aidan gets an optional press each combat.
Artist: Leif Jones

Name: Aid from Bats
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C/PN3, Anarchs:PG2, Third:C, KoT:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Animalism
[ani] Strike: 1R damage, with an optional maneuver.
[ANI] As above, with an optional press.
Artist: Melissa Benson; Eric Lofgren

Name: The Ailing Spirit
[HttB:R]
Cardtype: Action
Discipline: Obeah / Dominate
[dom] (D) Bleed at +1 bleed.
[obe] (D) Bleed at +1 bleed. Vampires with Dementation [dem], mortals and mages get -1 intercept during this action.
[OBE] +1 stealth action.
(D) Take control of a Malkavian, Malkavian antitribu, mortal or mage until the end of the turn.
Artist: Aaron Acevedo

Name: Aimee Laroux
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of Cacophony
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: for pre
Independent: You may use four transfers and burn 1 pool to give Aimee an additional level of Melpominee [mel]. Aimee cannot play reaction cards.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Aire of Elation

[DS:C3, FN:PS3, CE:C/PTO3, Anarchs:PAB, KMW:PA2]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Presence
You cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action.
[pre] +1 bleed; +2 bleed if the acting vampire is Toreador.
[PRE] +2 bleed; +3 bleed if the acting vampire is Toreador.
Artist: Greg Simanson

Name: Aisata Swanou
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: abo ANI FOR
VIC
Laibon: During your master phase, you may draw a card and move a card from your hand to either your ash heap or the top of your library.
Artist: Leif Jones

Name: Aisha
[AH:V3, FN:PS1]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: ani aus ser
PRE
Independent: Once each turn, Aisha may burn 1 blood to get +1 intercept.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Aisling Sturbridge
[FN:U, CE:PTR]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: dom AUS
THA
Camarilla: Younger Tremere cannot block Aisling.
Artist: John Van Fleet

Name: Aiyana, The Wolfcatcher
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimane
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: pre spi
Sabbat: Aiyana gets an optional press each combat when opposing a werewolf, and she can burn a blood each round to prevent all damage a werewolf inflicts on her that round. Sterile.
Artist: Jim Pavelec

Name: AK-47
[LotN:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 5 pool
Weapon. Gun.

2R damage each strike, with an optional maneuver = {each combat}=. When bearer strikes with this gun, he or she gets an optional additional strike this round, only usable to strike with this gun.
Artist: Franz Vohwinkel

Name: Akhenaten, The Sun Pharaoh (Mummy)
[AH:R2, FN:PG]
Cardtype: Ally
Cost: 4 pool
Unique mummy with 3 life. 3 strength, 1 bleed.
Akhenaten may play cards requiring basic Necromancy [nec] as a vampire with a capacity of 3. Any cost in blood is paid with his life. If a card would give him blood, give him life. If he is burned, shuffle him into your library. If he is in combat with a Follower of Set, any damage he inflicts is aggravated. Akhenaten can burn himself to burn a Follower of Set controlled by your prey as a (D) action.
Artist: Rebecca Guay

Name: Akram
[AH:V3, CE:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: pot pre
CEL
QUI
Camarilla primogen: Once each turn after completing combat, if Akram and the opposing minion are still ready, Akram may burn 1 blood to begin another combat with the opposing minion.
Artist: Terese Nielsen

Name: Aksinya Daclau
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: cel tha ANI
FOR PRE PRO
Sabbat: Once each turn during a bleed against you, if Aksinya is ready and untapped, you may discard a master card from your hand to redirect the bleed to any other Methuselah.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Akunanse Kholo
[LoB:PA]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Clan: Akunanse

Only usable during a (referendum). Usable by a tapped vampire. Title. Put this card on this (Laibon) Akunanse to represent the unique Laibon title of Akunanse Kholo (worth 2 votes). Not usable if there are any older ready untitled (Laibon) Akunanse. Whenever this vampire is not a ready (Laibon) Akunanse or there is an older ready untitled (Laibon) Akunanse, move this card to (one of) the oldest ready untitled (Laibon) Akunanse (if any).
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Alacrity
[AH:C2, CE:U, Anarchs:PAB, LoB:PI3, Third:PB2]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 2 blood
Discipline: Celerity [cel] +1 stealth.
[CEL] As above, and if this action is blocked, this acting vampire gets an optional maneuver during the first round of the resulting combat.
Artist: L. A. Williams

Name: Alamut
[AH:R2, FN:PA]
Cardtype: Master
Clan: Assamite
Cost: 1 pool
Master: unique location. If an Assamite you control successfully bleeds another Methuselah, put the pool lost by that Methuselah on this card. During (the referendum of) a political action, you may burn X blood from this card to give a vampire you control X votes for that referendum.
Artist: Pat Morrissey

Name: Alan Sovereign
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: for pre AUS DOM
Camarilla: When you play an investment card, add an additional counter to it from the blood bank.
Artist: Steve Prescott

Name: Alan Sovereign
[Promo-20051001]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Level: Advanced
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: for pre AUS DOM

Advanced, Camarilla: While Alan is ready, you may pay some or all of the pool cost of equipping from any investment cards you control.
[MERGED] During your master phase, if Alan is ready, you may move a counter from any investment card to your pool.
Artist: Leif Jones

Name: Al-Ashrad, Amr of Alamut
[AH:V3, FN:PA]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: aus obf CEL QUI THA
Independent: Al-Ashrad can burn a location that requires a Camarilla clan to bring into play as a (D) action that costs 2 blood. =(+1 bleed.)= (Blood Cursed)
Artist: Lawrence Snelly

Name: Alastor
[Gehenna:R, KMW:PAL, KoT:R]
Cardtype: Political Action
Requires a justicar or Inner Circle member. Choose a ready Camarilla vampire. If this referendum is successful, search your library for an equipment card and place this card and the equipment on the chosen vampire. Pay half the cost (round down) of the equipment. This vampire may enter combat with any vampire controlled by another Methuselah as a +1 stealth (D) action. This vampire cannot commit diablerie. A vampire may have only one Alastor.
Artist: Monte Moore

Name: Alcoan
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of Skulls
Group: 6
Capacity: 7
Discipline: for AUS CEL NEC
Sabbat: When Alcoan is in combat with an ally or younger vampire, you may look at the opposing minion's controller's hand before range is determined on the first round.
Artist: Justin Norman

Name: Aleister Crowley
[KoT:PM2]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 5

Capacity: 7
Discipline: aus obf DEM PRE THA
Camarilla: Frenzy cards cannot be played on Aleister.
Artist: Vince Locke

Name: Alejandro Aguirre
[CE:V, Third:PTr, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: ani aus dom tha
Sabbat: If Alejandro is ready, he may tap before range is determined in any combat that does not involve him to inflict 1 unpreventable damage on each combatant.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Aleph
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: dom AUS Camarilla.
Artist: Larry MacDougall

Name: Alessandro Garcia
[Third:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: pot pre pro
Sabbat: Alessandro gets +1 strength in combat with a Lasombra.
Artist: Eric Lofgren

Name: Alexandra
[DS:V, CE:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 2
Capacity: 11
Discipline: dom ANI AUS CEL PRE
Camarilla Inner Circle: Once during your turn, you may tap or untap another ready Toreador. +2 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Alexis Sorokin
[KMW:U/PAn]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: for CEL CHI OBF PRO
Independent. Red List: Once each combat, Alexis may dodge as a strike. She may steal an equipment card as a (D) action. She gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Toreador.
Artist: Rik Martin

Name: Alex Wilkins
[KoT:V]

Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 5
Capacity: 1
Discipline: cel
Camarilla: If Alex successfully bleeds, the target Methuselah may burn an additional pool to take control of Alex.
Artist: Trevor Claxton

Name: Alfred Benezri
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: aus dom PRE THA
Sabbat bishop: Alfred gets -1 strength in combat with an ally.
Artist: Quinton Hoover

Name: Alfred Benezri
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Level: Advanced
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: aus dom PRE THA
Advanced, Sabbat bishop: If Alfred is ready, he may tap before range is determined to end combat between two other Sabbat vampires.
[MERGED] Archbishop of Montreal: Once each referendum, he may burn 1 blood to gain 1 vote.
Artist: Christopher Shy

Name: Alia, God's Messenger
[Gehenna:R]
Cardtype: Ally
Unique dhampir with 2 life. 1 strength, 0 bleed.
Requires at least two Gehenna cards in play. Alia can play cards that require basic Auspex [aus] or Obeah [obe] as a vampire. She may move a vampire in your torpor region to your ready region as a +1 stealth action. (D) actions directed at her cost an additional pool.
Artist: Thomas Denmark

Name: Alicia Barrows
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: AUS DEM OBF POT PRE
Sabbat Archbishop of Mexico City: If you control the Edge during your untap phase, you may look at the hand of another Methuselah and discard up to two Gehenna cards from it.

Artist: Randy Gallegos
Name: Ali Kar
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: obf qui
Independent. (Blood Cursed)
Artist: Peter Bergting

Name: Allanyan Serata
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: ani AUS CEL
OBT PRE
Camarilla primogen: +1 strength.
Artist: Becky Jollensten

Name: Allison Maller
[CE:V/PB, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: cel pot pre
Camarilla.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Allonzo Montoya
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Abomination
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: ani aus OBF
SER
Independent: Allonzo gets +1 stealth on actions that require Serpentis [ser]. Allonzo cannot block undirected actions. Scarce.
Sterile.
Artist: Mark Poole

Name: Almiro Suarez
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: aus
Camarilla.
Artist: Christopher Shy

Name: Almodo Giovanni
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: dom pot
Independent.
Artist: Rik Martin

Name: Al-Muntaquim, The Avenger
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: True Brujah
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: obf pre FOR
POT TEM
Independent: During your untap phase, you may burn a Caitiff you control to give Al-Muntaquim +1 bleed for the remainder of the game. Al-Muntaquim untaps whenever a Gehenna card is played. He cannot use cards that require Celerity [cel]. Scarce.
Artist: Christopher Shy

Name: Al-Muntathir, God's Witness
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: True Brujah
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: obf qui AUS
FOR PRE TEM
Sabbat. Black Hand: If you control four or more True Brujah, burn Al-Muntathir. He cannot play cards that require Celerity [cel]. Scarce.
Artist: Jami Waggoner

Name: Alonso Petrodon
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: for tha ANI
DOM OBF POT
Camarilla Nosferatu
Justicar: When Alonso bleeds successfully, each anarch controlled by the target takes 1 unpreventable damage. +1 bleed.
Artist: Tony Shasteen

Name: Alonzo Guillen
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: ani for pot
OBF
Camarilla: During your untap phase and your discard phase, if Alonzo is ready, you may burn the Edge to look at another Methuselah's hand.
Artist: Christopher Shy

Name: Alpha Glint
[BH:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism & Fortitude
Not usable in combat with an ally or an older vampire.
[ani][for] Strike: combat ends.
[ANI][FOR] Only usable before range is determined. Combat ends.
Artist: Peter Bergting

Name: Al's Army Apparatus
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Clan: Brujah

Master: unique location. During your minion phase, you may tap this card to search your library for a weapon and move it to your hand (shuffle and discard afterward).
Artist: Steve Ellis; Robert McNeill

Name: Alu
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 5
Capacity: 2
Discipline: obf
Independent: Blood cursed.
Artist: Jim Pavelec

Name: Alvaro, The Scion of Angelica
[Sabbat:V, SW:PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: dom pre OBT
POT
Sabbat Archbishop of Pittsburgh: If Alvaro abstains during a political action, he gains 2 blood at the end of that action. +1 bleed.
Artist: Scott Fischer

Name: Amadeo
[DS:V, CE:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: ani aus pre
OBF POT
Camarilla primogen: If Amadeo successfully hunts, he gains 1 additional blood.
Artist: Daniel Gelon

Name: Amam the Devourer (Bane Mummy)
[FN:R2]
Cardtype: Ally
Clan: Follower of Set
Cost: 2 pool
Unique mummy with 3 life. 0 bleed, 2 strength.
Amam may enter combat with any ready minion controlled by another Methuselah as a (D) action. Amam may burn a vampire in torpor to gain 1 life as a (D) action. This does not constitute diablerie. If a minion opposing Amam in combat is burned, Amam gains 1 life. If Amam is burned, shuffle him into his owner's library.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Amaranth
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, Anarchs:PAG, BH:PTo2, Third:PTz, KoT:U]

Cardtype: Combat
Only usable by a vampire who can commit diablerie. Only usable when the opposing vampire should go to torpor. Diablerize the opposing vampire instead. Not usable by a vampire being burned or going to torpor.
Artist: Jeff Menges; Alejandro Collucci

Name: Amaravati
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: ani chi DOM
OBF QUI
Independent: During a political action, Amaravati may burn 2 blood to give each ready Assamite you control an additional vote. Blood Cursed.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Amavi
[LoB:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: pre pro ABO
ANI FOR
Laibon: +1 bleed.
Artist: Rebecca Guay

Name: Ambrogino Giovanni
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: aus DOM NEC
POT THA
Independent: Ambrogino has 1 vote. +1 bleed.
Artist: Christopher Shy

Name: Ambrogino Giovanni
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: aus DOM NEC
POT THA
Advanced, Independent.
Red List: During your untap phase, Ambrogino may remove seven cards in your ash heap from the game to gain 2 blood. +1 bleed.
[MERGED] +1 stealth.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Ambrosio Luis Monçada, Plenipotentiary
[SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: aus for DOM
OBT POT PRE
Sabbat cardinal: Monçada cannot block. -(Other

Methuselahs' actions targeting)- Monçada cost an additional pool. If Monçada is ready during your discard phase, he can untap another ready Lasombra.
Artist: Christopher Shy

Name: Ambrosius, The Ferryman (Wraith)
[AH:R2, FN:PG]
Cardtype: Ally
Clan: Giovanni
Cost: 3 pool
Unique wraith with 2 life. 1 strength, 0 bleed.

Ambrosius is immune to damage that is not aggravated. He can move a retainer from your ash heap to a ready vampire you control as an action. Put 3 Pathos counters on the retainer. Remove a Pathos counter from the retainer at the beginning of each of your minion phases. When there are no Pathos counters remaining, remove the retainer from the game.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Ambulance
[LotN:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Vehicle.
After a combat between this acting minion and a blocking minion, you may tap the Ambulance to continue the action as if unblocked. If the action is blocked again, burn this card. This minion may tap the Ambulance to attempt to burn an incapacitated imbued as a +1 stealth (D) action. A minion may have only one vehicle.
Artist: John Bridges

Name: Ambush
[Sabbat:C, SW:C/PB5/PL, FN:PA3, Anarchs:PAG2, BH:PN5, KMW:PG3]
Cardtype: Action
(D) Enter combat with a ready tapped minion controlled by another Methuselah. The acting minion gets an optional maneuver during this combat.
Artist: Mark Poole

Name: Amelia
[SW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: CEL POT PRE
Sabbat bishop: Amelia can enter combat with any vampire of capacity below 4 controlled by

another Methuselah as a +1 stealth (D) action.
Artist: John Van Fleet

Name: Amelia, The Blood Red Tears
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: ani obf POT
Camarilla: After combat with Amelia, the opposing minion burns 1 blood or life.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Amenophobis
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: dom pre OBF SER
Camarilla primogen: When an action requiring Serpentis [ser] is successful, you may draw a card from your library. Discard down to your hand size afterward. Amenophobis gets +1 bleed when bleeding the Methuselah who has the Edge.
Artist: Mark Poole

Name: Amisa
[AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: pre pro OBF SER
Independent: Amisa has 2 votes. Amisa can tap a vampire with a capacity above 7 as a (D) action.
Artist: Pete Venters

Name: Amria
[FN:C2/PR, LotN:PR2]
Cardtype: Combat
Discipline: Chimerstry
[chi] Maneuver, only usable to go to long range.
[CHI] Strike: dodge, with an optional press, only usable to end combat.
Artist: Michael Gaydos

Name: Amulet of Temporal Perception
[HttB:R]
Cardtype: Equipment
Unique equipment.
This vampire may burn 1 blood to play a card that requires basic Temporis [tem] from your hand. This equipment can be used only once each turn.
Artist: Nicolas Bigot

Name: Amusement Park Hunting Ground
[Sabbat:U, SW:U/PB, Third:PB]

Cardtype: Master
Clan: Brujah antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location. Hunting ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Dave Seeley

Name: Anachronism
[AH:C2, Tenth:B]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
Put this card on a vampire with capacity above 6. This vampire cannot have or use any ranged weapons except the Ivory Bow. (If he or she currently has any, they are burned.)
Artist: Drew Tucker

Name: Ananasi Vampireophile
[LoB:R]
Cardtype: Ally
Clan: Guruhi
Cost: 4 pool
Werewolf with 4 life. 2 strength, 1 bleed.
Ananasi gets an optional maneuver each combat. Once each combat, she can burn a life during the press step to get a press and set the range in the next round of that combat, if any. She can gain a life as a +1 stealth action. Once each turn, she may play a card that requires basic Animalism [ani] as a vampire.
Artist: James Stowe

Name: Anarch Convert
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: *
Capacity: 1
Discipline: -none-Independent. Anarch:
When the convert enters play, you may remove him from the game to make a non-titled vampire you control anarch and either gain 1 pool or draw a card from your crypt.
Artist: Lawrence Snelly

Name: The Anarch Free Press
[Anarchs:C]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Unique master. Requires a ready anarch.
Put this card into play. You may tap this card to give an anarch you control +1 intercept for the current action. You

may tap this card when an anarch successfully hunts to give that anarch an extra blood from the blood bank.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Anarchist Uprising
[Sabbat:C, SW:C/PV, Anarchs:PAB3, Third:C]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum means each Methuselah burns 1 pool for each minion he or she controls.
Artist: Scott Fischer

Name: An Anarch Manifesto
[TR:C]
Cardtype: Equipment
Equipment.
The anarch with this equipment gets +1 stealth on actions that require an anarch. Titled non-anarch vampires get +1 strength in combat with this minion. A minion may have only one Anarch Manifesto.
Artist: Heather Kreiter

Name: Anarch Railroad
[Anarchs:R2]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Tap to give an anarch +1 stealth for the current action.
Artist: Joel Biske

Name: Anarch Revolt
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, Anarchs:PAB2, KMW:PA, Third:U]
Cardtype: Master
Master.
Put this card in play. A Methuselah who does not control a ready anarch burns 1 pool during his or her untap phase. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.
Artist: Pete Venters; Steve Prescott

Name: Anarch Salon
[Anarchs:C2/PAB2]
Cardtype: Political
Action
{Requires an} anarch.
Successful referendum means each ready anarch gains 1 blood from the blood bank, and each Methuselah who controls at least one anarch gains 1 pool from the blood bank.
Artist: James Stowe

Name: Anarch Secession
[KMW:R]
Cardtype: Action

+1 stealth action.
Requires a ready, non-anarch, titled vampire.
Put an anarch counter on this acting vampire.
This vampire becomes anarch (and Independent). If he or she had a city title, (put this card on him or her as a title card to represent the title of baron of the same city). Minions without titles cannot block this action. Burn the anarch counter if this vampire changes sects.
Artist: David Day

Name: Anarch
Troublemaker
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, Anarchs:PAB, KoT:R]
Cardtype: Master
Unique master.
During your untap phase, you may tap up to 2 vampires controlled by your prey or burn an equipment on one of your prey's minions. If you do so, your prey takes control of the Anarch Troublemaker.
Artist: Peter Bergting; Bryon Wackwitz

Name: Ana Rita Montaña
[BH:U2]
AKA: Ana Rita Montana
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus dom obf VIC
Sabbat.
Artist: Mark Nelson

Name: Anastasia Grey
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: ani pro Camarilla.
Artist: Douglas Shuler

Name: Anastasz di Zagreb
[CE:V, KMW:PAL, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ani cel dom AUS THA
Camarilla Tremere
Justicar: If there are any other justicars ready, Anastasz gets 1 fewer vote from his justicar title. Anastasz may steal 1 blood as a ranged strike.
Artist: Christopher Shy

Name: Anathema
[DS:U2, CE:U/PB, KMW:PAL2]
Cardtype: Political
Action

[Requires a] prince or justicar.
Choose a ready vampire.
If the referendum is successful, put this card on that vampire. If the vampire with this card is reduced to zero blood in combat, he or she is burned, and the Methuselah controlling the opposing minion gains pool equal to the burned vampire's capacity.
Artist: Steve Casper

Name: Anatole, Prophet of Gehenna
[FN:U, CE:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: dom for AUS DEM OBF
Camarilla: If Anatole is ready during your master phase, you may look at the top 5 cards of your library and then shuffle the top 5 cards of your library. +1 intercept.
Artist: John Van Fleet

Name: Ancestor's Insight
[LoB:C/PO4]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Discipline: Auspex
Requires a ready Laibon.
[aus] [REACTION] Reduce a bleed against you by 1.
[AUS] [ACTION MODIFIER] +1 bleed; after playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action.
Artist: Alexander Dunnigan

Name: Ancestor Spirit
[LoB:R]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card on a Laibon with capacity above 4. This Laibon has +1 bleed and gets an additional vote in any referendum he or she calls.
Artist: Jeff Holt

Name: The Ancestor's Talisman
[AH:C2, FN:PA]
Cardtype: Equipment
Clan: Assamite
Unique equipment.
The minion with this equipment gets +1 intercept when attempting to block actions that require Dominate [dom] or Presence [pre].
Artist: Liz Danforth

Name: Ancient Influence

[Jyhad:C, VTES:C, SW:PT/PV, CE:C, LoB:PG]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum means each Methuselah may choose a ready vampire he or she controls. Each Methuselah gains an amount of pool from the blood bank equal to his or her chosen vampire's capacity. Each Methuselah then burns 5 pool. Only one Ancient Influence can be played in a game.
Artist: Pete Venters

Name: Ancilla
Empowerment
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C/Pto2, LoB:PG2]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum means each Methuselah burns 1 pool for each minion he or she controls.
Artist: William O'Connor

Name: Andrea Giovanni
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: pot vic DOM NEC
Independent: Andrea gets +1 stealth when performing an action that requires Necromancy [nec].
Artist: Christopher Shy

Name: Andreas, The Bard of Crete
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 9
Discipline: dom pro AUS CEL PRE
Camarilla primogen: Once each turn, Andreas may burn 1 blood to get +1 intercept for the current action.
Artist: Pete Venters

Name: Andrei Puxon
[DS:V, Tenth:B]
AKA: Andrei Puxton
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: ani cel chi for
Independent.
Artist: Cliff Nielson

Name: Andre LeRoux
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: aus

Camarilla: When a vampire you control successfully bleeds, you may reduce the bleed amount by 1 to give Andre +2 bleed this turn.
Artist: Juan Antonio Serrano Garcia

Name: Andrew Emory
[Third:V, HttB:PKia]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus dom pot OBT
Sabbat bishop.
Artist: Steve Eidson

Name: Andrew Stuart
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: AUS DOM THA
Camarilla: When Andrew plays a card that requires Thaumaturgy, reveal the top card of your library (before drawing to replace). If it also requires Thaumaturgy, the card is canceled and Andrew burns 1 blood.
Artist: Mike Gaydos & Mike Chaney

Name: Andy
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 4
Capacity: 1
Discipline: for Camarilla: An older vampire opposing Andy gets one optional press each combat.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Anesthetic Touch
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Obeah/Auspex
Only usable at close range.
[aus] Strike: dodge.
[obe] Strike: hand strike. Combat ends immediately after the resolution of this strike.
[OBE] As [obe] above, with first strike.
Artist: Mark Nelson

Name: Angel
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 2
Discipline: cel Camarilla.
Artist: Dan Smith

Name: Angela Decker
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire

Clan: Pander
Group: 2
Capacity: 1
Discipline: pre
Sabbat: If Angela is burned in combat, burn 2 pool.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Angela Preston
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of Cacophony
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: for PRE MEL
Camarilla: Angela must burn 1 blood to attempt to block an older vampire. You may tap Angela during your influence phase to untap any other vampire.
Artist: Christopher Shy

Name: Angel Chavarria
[Http:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 6
Capacity: 3
Discipline: THN
Independent.
Artist: Samuel Araya

Name: Angelica, The Canonius
[Sabbat:V, SW:PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: cel obf DOM
OBT POT
Sabbat cardinal: Once each =(action that)= Angelica attempts to block, you may burn X master cards from your hand to give her +X intercept.
Artist: John Bolton

Name: Angelo
[Promo-20051026]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: pot vic CEL
FOR SAN
Independent. Red List: All Blood Brothers may play cards that require Sanguinus as if Angelo were a member of any circle. Angelo can burn a location as a (D) action. He cannot have or use retainers. Sterile.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Angel of Berlin
[NoR:C]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Requires a ready imbued. Untap an imbued, or equip a ready imbued you control with an equipment from your hand

(requirements must be met; pay cost as normal). Not usable during combat.
Artist: David Day

Name: Angus the Unruled
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: cel for pot
ANI PRO
Camarilla Gangrel
Justicar: +1 strength.
Artist: Richard Kane
Ferguson

Name: Anima Gathering
[KMW:C, KoT:C]
Cardtype: Action
Discipline: Auspex
+1 stealth action.
[aus] Put this card on this acting vampire and choose another minion you control. Burn this card if this minion untaps. During your untap phase, you may choose not to untap this minion as normal. The chosen minion gets +2 intercept.
[AUS] As above, and the chosen minion also gets +1 bleed.
Artist: Jeff Holt

Name: Animalism [ani]
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PT, FN:PR, CE:C]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a vampire. This vampire gains 1 level of Animalism [ani]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be {placed} on a vampire with superior Animalism.
Artist: Sandra Everingham; Melissa Benson

Name: Animal Magnetism
[BH:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Animalism & Obfuscate
Only usable during a referendum.
[ani][obf] This vampire gains 1 vote.
[ANI][OBF] This vampire gains 3 votes.
Artist: Fred Harper

Name: Anisa Marianna Lopez
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of Skulls
Group: 2
Capacity: 8

Discipline: aus FOR NEC
QUI
Sabbat: Anisa can burn a vampire with a capacity less than 4 controlled by your predator or prey as a (D) action that costs 1 pool.
Artist: Christopher Shy

Name: Anjalika Underwood
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: aus chi for ANI
Independent.
Artist: Leif Jones

Name: Anka, Priestess of Thorns
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: ani chi pro
Sabbat: Anka can enter combat with a ready Lasombra controlled by another Methuselah as a (D) action.
Artist: Christopher Shy

Name: The Ankara Citadel, Turkey
[AH:U5, CE:U, KoT:U]
Cardtype: Equipment
Clan: Tremere
Cost: 2 blood
This equipment card represents a unique location and does not count as equipment while in play.
The vampire with this location pays only half of the blood cost for any cards he or she plays (round down).
Artist: Greg Simanson; Brian LeBlanc

Name: Ankh-sen-Sutekh
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: obf PRE SER
Independent: +1 bleed.
Artist: Monte Moore

Name: Ankla Hotep
[FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: pro FOR CHI
PRE OBF
Independent: Rescuing Ankla from torpor costs 2 less blood. Ankla gets one optional press each combat.
Artist: Christopher Shy

Name: The Ankou
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian

Group: 5
Capacity: 10
Discipline: AUS DEM OBF
Camarilla: When any vampire successfully hunts while the Ankou is ready and untapped, the Ankou may burn that vampire as a (D) action that turn (even on another Methuselah's turn).
Artist: Warren Mahy

Name: Annabelle Triabell
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: dom for AUS
CEL PRE
Camarilla primogen: Annabelle can give Toreador vampires +1 bleed for the remainder of the turn as a +1 stealth action that costs 1 blood. If that action is successful, Annabelle untaps.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Anna "Dictatrix11" Suljic
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Martyr
Group: 4
Life: 6
Virtue: mar red vis
Anna may move 2 blood from the blood bank to any vampire as a +1 stealth action. During your untap phase, you may look at the top three cards of your library.
Artist: Thomas Manning

Name: Annazir
[Http:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: DAI OBF POT
PRE
Independent: Annazir has 2 votes (titled). He may burn a location or steal an equipment as a (D) action. +1 bleed.
Infernal.
Artist: Nicolas Bigot

Name: Anneke
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: dom AUS CEL
PRE
Camarilla Toreador
Justicar: Anneke may attempt to block a vampire controlled by another Methuselah, ignoring the normal prey, predator or target

restrictions for blocking actions. +1 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Anonymous Freight [TR:C]
Cardtype: Action
+3 stealth equip action. Requires a vampire. Equip this vampire with a non-location equipment card from your hand (requirements and cost apply as normal).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Anson [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 8
Discipline: aus dom CEL PRE
Camarilla Prince of Seattle: If Anson is ready during your master phase, you get two master phase actions (instead of one).
Artist: Mark Tedin

Name: Antara [Gehenna:U, KMW:Pan]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: aus obf pre CEL FOR QUI
Independent: Antara gets +1 intercept when attempting to block a Sabbat vampire. He burns 1 blood when any Methuselah plays a Gehenna card. Blood Cursed.
Artist: Christopher Shy

Name: Antediluvian Awakening [DS:U2, SW:PV, HttB:PGar]
Cardtype: Master
Unique master. Put this card in play. During each Methuselah's untap phase, he or she burns 1 pool, or he or she may burn a vampire he or she controls with a capacity 4 or more to burn this card.
Artist: Ron Spencer; Gary Chatterton

Name: Anthelios, The Red Star [Promo-20040411]
Cardtype: Event
Gehenna. Once each master phase, a Methuselah can use a master phase action to exchange a master card in his or her hand for one in his or her ash heap.
Artist: Becky Jollensten

Name: Antithesis [NoR:C]
Cardtype: Action
Virtue: Judgment
+3 stealth action.
(D) Put this card on a non-Sabbat vampire with capacity less than 8. The vampire with this card cannot hunt. If he or she taps and goes to torpor instead. Burn this card during this vampire's discard phase.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Antoine, The Lost [TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus cel dem OBF
Camarilla.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Antoinette Dubois [LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of Cacophony
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: for mel PRE
Independent: Toreador and Toreador antitribu cannot block Antoinette. -1 intercept.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Antoinette DuChamp [DS:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 2
Capacity: 1
Discipline: cel pre
Camarilla: Action cards and strike cards that require Celerity cost Antoinette an additional blood.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Antoinette, She Who Watches [CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: cel obf AUS PRE
Camarilla primogen.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Anton [Sabbat:V, SW:U/PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: cel obf vic ANI AUS
Sabbat: +1 intercept.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Antón de Concepción [Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra

Group: 4
Capacity: 9
Discipline: aus ANI DOM OBT POT
Sabbat Archbishop of Chicago: Antón gets an optional maneuver on the first round of combat.
Artist: Quinton Hoover

Name: Antonino [Anarchs:PAB]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: ani pre pro FOR
Independent: Antonino gets +1 stealth on undirected actions.
Artist: Fred Hooper

Name: Antonio Delgado [Sabbat:V, SW:U/PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: tha DOM OBT POT
Sabbat Archbishop of Atlanta: If Antonio performs a political action and the referendum passes, untap him at the end of the turn.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Antonio d'Erlette [Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: dom for pot THA
Sabbat: While Antonio is ready, you may spend four transfers to search your hand or library (shuffle afterward) for a mage ally Antonio could play. Put that ally in play with life equal to his starting amount (pay cost as normal).
Artist: David Day

Name: Antonio Veradas [CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: obf CEL POT PRE
Sabbat bishop: Antonio gets +1 stealth when equipping with a weapon. During your discard phase, Antonio may burn 1 blood to untap.
Artist: Mike Danza

Name: Anu Diptinatpa [HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nagaraja
Group: 6
Capacity: 7

Discipline: aus vic DOM NEC
Independent: Once each action, Anu may burn a blood to give the acting minion +1 bleed. Scarce.
Artist: Robin Chyo

Name: Anvil [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: dom pre tha CEL POT
Camarilla primogen.
Artist: Daniel Gelon

Name: Anwar [FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: cel obf qui
Independent: (Blood Cursed)
Artist: Christopher Shy

Name: Apache Jones [Third:PM2]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus for obf DEM
Sabbat.
Artist: Steve Ellis

Name: Apparition [DS:C2, FN:PR3, LoN:PR4]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
Do not replace until after combat.
[chi] This vampire may prevent 1 damage each round this combat.
[CHI] This vampire may prevent 2 damage each round this combat.
Artist: Stuart Beel; Craig Grant

Name: Appius Claudius Corvus [SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: cel nec DOM OBT POT
Sabbat: Black Hand. Seraph: +1 stealth.
Artist: Mark Poole

Name: Appolonius [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: for pot CEL PRE
Camarilla primogen: Appolonius gets one

optional press each combat. +1 bleed.
Artist: Tim Bradstreet & Grant Goleash

Name: Apportation
[Sabbat:C, CE:C/PTr5, BH:PTr4, KMW:PB, Third:C/PTr5]
Cardtype: Combat
Discipline: Thaumaturgy
[tha] Press, only usable to continue combat.
[THA] Maneuver.
Artist: Clint Langley

Name: Approximation of Loyalty
[Gehenna:C, KMW:PA2, LotN:PS3, KoT:C/PT4]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Presence
Requires a vampire with capacity = {7} or more.
[pre] Only usable as the action is announced.
Choose a vampire with capacity 6 or less or an ally. That minion cannot block this action.
[PRE] Cancel a reaction card played by a vampire with capacity 6 or less or an ally as it is played (no cost is paid). No more action modifiers can be played on this action.
Artist: Monte Moore

Name: Aranthebes, The Immortal
[Anarchs:R, Third:PB]
Cardtype: Action
Cost: 1 pool
+1 stealth action.
Unique.
Put this card into play. You may tap Aranthebes to give a minion controlled by your predator -1 stealth for the current action. While Aranthebes is untapped, vampires with a capacity less than 5 get -1 bleed when bleeding you. Any vampire with a capacity above 4 can move Aranthebes to your library as a (D) action.
Shuffle afterward.
Artist: Andrew Trabbold

Name: The Arcadian
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: chi for DOM
MYT OBT
Sabbat: The Arcadian may bleed at +1 stealth and +1 bleed as a (D) action that costs 1 blood. Cold iron vulnerability.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Arcane Appraiser
[KoT:R]

Cardtype: Ally
Clan: Toreador
Unique ghoul with 1 life. 0 strength, 1 bleed.
Arcane Appraiser may move an equipment card from a vampire in torpor to a ready minion you control as a +1 stealth (D) action. If a second copy of a unique equipment card you control would enter play, it is burned instead.
Artist: Tony Shasteen

Name: Arcane Library
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Clan: Tremere
Cost: 2 pool
Master: unique location.
During your influence phase, you may tap this card to move 1 blood from the blood bank to a Tremere in your uncontrolled region.
Artist: William O'Connor; Mark Tedin

Name: Arcanum
Chapterhouse, Alexandria
[AH:U5, FN:PS, CE:PTr]
Cardtype: Master
Master: unique location.
Each of your predator and prey burns 1 pool during his or her untap phase for each Hunting Ground he or she controls. Any minion may burn this card as a (D) action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Arcanum Investigator
[AH:C2]
Cardtype: Ally
Cost: 2 pool
-{Mortal}- with 2 life. 1 {strength}, 0 bleed.
As a (D) action, Arcanum Investigator can burn an equipment card possessed by a minion controlled by your predator or prey.
Artist: Ron Spencer

Name: Archon
[Jyhad:V, VTES:V, CE:U, KMW:PA13]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} prince or justicar.
Choose a Camarilla vampire. If this referendum is successful, put this card on the chosen vampire. This vampire may enter combat with a vampire controlled by another Methuselah as a +1 stealth (D) action. Any vampire attempting to block this vampire burns 1 blood. Blood

hunts cannot be called on this vampire. Any Camarilla vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.
Artist: Heather Hudson

Name: Archon Investigation
[VTES:U, CE:U, KMW:PG, Third:U, KoT:U]
Cardtype: Master
Cost: 3 pool
Master: out-of-turn.
Only usable when a minion is attempting to bleed you and the bleed amount is 4 or more. Burn the acting minion. (The action is not successful.)
Artist: Peter Bergting; Lawrence Snelly

Name: Ardan Lane
[Anarchs:U2, KMW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: dom obf pre
AUS THA
Camarilla primogen: When stealing blood with a strike that requires Thaumaturgy, Ardan steals an additional blood.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Aredhel
[LoB:U, HttB:PSal]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus FOR VAL
Sabbat: Black Hand.
Artist: David Day

Name: Aren, Priest of Eshu
[LoB:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ani obf POT
PRE
Laibon: Aren gets +1 stealth on political actions. Any vampire voting against a referendum called by Aren burns 1 blood when the results are tallied.
Artist: Matt Mitchell

Name: Argent Baton
[Promo-20070601]
Cardtype: Equipment
Unique melee weapon.
Strike: strength+1
damage. If the opposing minion is a werewolf, the bearer can make a ranged strike to burn 4 life from that werewolf.
Artist: Becky Jollensten

Name: Ariadne
[KoT:V]

Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: chi ANI FOR
PRO
Camarilla: Blood hunts cannot be called on Ariadne. She gains an additional blood when she successfully hunts.
Artist: Veronica Jones

Name: Arianne, The Conqueror
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: aus CEL DOM
PRE
Sabbat: On any round after the first, Arianne may strike to end combat and inflict 1 damage on the opposing minion after combat ends.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Ariel
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 6
Capacity: 6
Discipline: AUS FOR VAL
Sabbat.
Artist: Justin Norman

Name: Arika
[DS:V, CE:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 2
Capacity: 11
Discipline: aus cel DOM
FOR OBF PRE
Camarilla Inner Circle: If Arika is ready during your prey's untap phase, your prey chooses which locations he or she keeps in play. For each location he or she controls, your prey burns 1 pool or burns the location. +2 bleed.
Artist: Sandra Everingham

Name: Arishat
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 6
Capacity: 6
Discipline: DAI OBF PRE
Independent: Arishat has 1 vote (titled). Once each referendum, she may burn 1 blood to force a vampire to abstain.
Infernal.
Artist: Samuel Araya

Name: Aristotle de Laurent
[BH:U2/PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian antitribu
Group: 3
Capacity: 9

Discipline: pot AUS DEM
OBF PRE
Sabbat: While Aristotle is ready, every Methuselah has +1 hand size. +1 stealth.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Armin Brenner
[Third:PB2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: ani obf CEL
FOR POT PRE
Sabbat Archbishop of Washington, D.C.: When a referendum Armin calls passes, you gain 1 pool {after resolving the referendum}.
Artist: Eric Lofgren

Name: Armor of Caine's Fury
[LoB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Valeren/Presence
[pre] Prevent 1 damage.
[val] Only usable before range is determined. This vampire may prevent 1 damage from the opposing minion's strikes each round. Frenzy cards cannot be played on this vampire; cancel the effects of any Frenzy cards that have already been played on this vampire this combat.
[VAL] As [val] above, but this vampire may prevent 2 damage from the opposing minion's strikes each round.
Artist: David Day

Name: Armor of Terra
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Visceratika/Thaumaturgy
+1 stealth action.
[tha] Put this card on a slave Gargoyle you control. The Gargoyle with this card treats aggravated damage as normal damage. Burn this card if this Gargoyle goes to torpor. A Gargoyle can have only one Armor of Terra.
[vis] As [tha] above, but put this card on this acting Gargoyle.
[VIS] As [vis] above, and the Gargoyle with this card may prevent 1 damage each combat.
Artist: Leif Jones

Name: Armor of Vitality
[LotN:C/PR2, KoT:C/PV4]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude
[for] Prevent 3 damage.

[FOR] As above, and if any of the damage was from the opposing minion's melee weapon, that weapon is destroyed.
Artist: Eric Lofgren

Name: Arms Dealer
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, KoT:U]
Cardtype: Ally
Clan: Brujah
Mortal with 1 life. 1 strength, 0 bleed. Arms Dealer may take a +1 stealth action to allow you to search your library for a weapon and move it to your hand. Shuffle and discard afterward.
Artist: Kieran Yanner; William O'Connor

Name: Arms of the Abyss
[Sabbat:C, SW:C/PL3]
Cardtype: Combat
Discipline: Obtenebration
[obt] Strike: dodge.
[OBT] Strike: dodge, with an additional strike.
Artist: Michael Astrachan

Name: Army of Apparitions
[LotN:C/PR]
Cardtype: Reaction
Discipline: Chimerstry
Usable by a tapped vampire.
[chi] Only usable during a referendum. Gain 3 votes.
[CHI] Only usable when an ally or younger vampire is taking a (D) action directed at a minion you control. This vampire burns 2 blood to cause the action to end (unsuccessfully).
Artist: Alexander Dunnigan

Name: Army of Rats
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PT, FN:PR, CE:C/PN, Anarchs:PAG/PG, LoB:PA2]
Cardtype: Action
Discipline: Animalism
+1 stealth action.
[ani] Put this card in play. During your untap phase, your prey burns 1 pool. You may only burn 1 pool each turn with Army of Rats cards. Any minion can burn the Army of Rats as a (D) action.
Artist: Daniel Gelon

Name: Arnold Simpson
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: pot
Camarilla.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Arnulf Jormungandrsson
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: aus cel OBF PRE SER
Camarilla: If Arnulf attempts to block, the acting minion cannot play action modifiers that require Dementation [dem], Dominate [dom], Necromancy [nec] or Presence [pre].
Artist: Lawrence Snelly

Name: Arriette Sylla
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: POT
Laibon: If Arriette has no Orun, she gets -1 bleed.
Artist: Vince Locke

Name: Arson
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PT, FN:PS, CE:PM/PN]
Cardtype: Action
Do not replace until the end of this action. (D) Burn a location.
Artist: Daniel Gelon; Dave Seeley

Name: Artemis
[Sabbat:V, BH:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: aus cel for DEM OBF Sabbat.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Arthur Denholm
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: obf AUS DEM
Camarilla.
Artist: Veronica Jones

Name: Artistically Inept
[DS:U]
Cardtype: Master
Clan: Brujah
Cost: 1 pool
Master.
Put this card on any ready Brujah. Toreador cannot attempt to block the actions of that vampire. This card may be burned by any Toreador as a (D) action.
Artist: Mark Tedin

Name: Art Museum
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]

Cardtype: Master
Clan: Toreador
Cost: 2 pool
Master: unique location. During your influence phase, you may tap this card to move 1 blood from the blood bank to a Toreador in your uncontrolled region.
Artist: Andrew Trabbold; Douglas Shuler

Name: The Art of Love
[Sabbat:U, Third:U]
Cardtype: Master
Clan: Toreador antitribu
Master.
Take control of an ally controlled by another Methuselah until the end of your turn.
Artist: Greg Simanson

Name: The Art of Memory
[BH:U2]
Cardtype: Action
Modifier
Requires a Black Hand vampire. Only usable when the action is announced. Remove this card from the game when it is played. If the action is successful, move one card played by this vampire during this action from your ash heap to your hand. Discard down to your hand size.
Artist: Fred Harper

Name: The Art of Pain
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Master
Clan: Toreador antitribu
Cost: 2 pool
Unique master.
Put this card on a ready Toreador antitribu. This vampire gets +2 strength.
Artist: Greg Simanson

Name: Art Scam
[Sabbat:R, SW:R, BH:PTo, Third:R]
Cardtype: Action
Clan: Toreador antitribu
+1 stealth action.
Gain 2 pool.
Artist: John Matson

Name: Art's Traumatic Essence
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Action
Discipline: Melpominee/Auspex
+1 stealth action.
[aus] (D) Tap any untapped minion.
[mel] (D) Tap any untapped minion, and that minion burns 1 blood or life.
[MEL] (D) Put this card on any ready untapped minion and tap that minion. The minion with this card burns 1

additional blood or life each time he or she attempts to take an action or block. During his or her master phase, the controller of the minion with this card may tap this minion and burn a pool to burn this card. A minion may have only one Art's Traumatic Essence.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Asanbonsam Ghoul [LoB:R]
Cardtype: Ally
Clan: Tzimisce
Cost: 2 blood
Ghoul with 3 life. 2 strength, 0 bleed. Asanbonsam gets +1 intercept when blocking a (D) action. If he successfully blocks a (D) action, range in the first round of the resulting combat is automatically close (skip the determine range step that round).
Artist: Jeff Holt

Name: Ascendance [Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, CE:PM2]
Cardtype: Master
Master.
Gain 1 pool.
Artist: Max Shade
Fellwalker; Sandra Everingham

Name: Asguresh [HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nagaraja
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: aus CEL NEC
Independent: Once each combat, Asguresh may cancel a combat card played by the opposing minion as it is played (no cost is paid).
Scarce.
Artist: Robin Chyo

Name: Ashes to Ashes [BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Thanatosis/Fortitude
[for] Only usable by a vampire being burned; he or she is sent into torpor instead.
[thn] Prevent all damage. This vampire untaps and goes to torpor (ending combat).
[THN] As [thn] above, and this vampire gains 2 blood from the blood bank.
Artist: Talon Dunning

Name: Ash Harrison [SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 5
Capacity: 7

Discipline: cel dom AUS
THA
Sabbat. Black Hand: Once each round, if the range is long, Ash may strike for 1R aggravated damage.
Artist: Mark Poole

Name: Ashur Tablets [KoT:C]
Cardtype: Master
Master.
Put this card in play. If you have three copies in play, remove all copies in play (even controlled by other Methuselahs) from the game to gain 3 pool and choose up to thirteen cards from your ash heap. Move one of those cards to your hand and shuffle the others into your library.
Artist: Sandra Chang

Name: Assad Salhoum [Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus dem dom obf
Camarilla: When Assad successfully blocks, he gains 1 blood from the blood bank (before combat begins, if any).
Artist: Christopher Shy

Name: Assault Rifle [Jyhad:U, VTES:U, CE:U, Third:U, KoT:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 5 pool
Weapon: gun.
Strike: 4R damage, with an optional maneuver each combat.
Artist: L. A. Williams; Jeff Holt

Name: As the Crow [HttB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Flight
[FLIGHT] Only usable after a successful action. Untap this minion. A minion can play only one As the Crow each turn.
Artist: Avery Butterworth

Name: Astrid Thomas [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 7
Discipline: aus pot DOM
THA
Camarilla primogen: When votes are tallied during a referendum, any Tremere who are not abstaining vote with

Astrid {(unless Astrid abstains)}.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Asylum Hunting Ground [Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PM, KoT:U]
Cardtype: Master
Clan: Malkavian
Cost: 2 pool
Master: unique location. Hunting ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Brian LeBlanc; Scott Kirschner

Name: Atonement [AH:C2, FN:PA/PG]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Requires a ready vampire with a capacity below 6. +1 stealth action.
Put this card on the acting vampire. This vampire gets +1 intercept when attempting to block. He or she does not tap when blocking a vampire of the same age or younger. Any vampire may burn this card as a (D) action; Followers of Set get -1 stealth when attempting that action.
Artist: Randy Gallegos

Name: Augur [NoR:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 Conviction
Virtue: Vision
+1 stealth action.
Look at the hands of your predator and prey and at the top three cards of your library. This acting imbued untaps at the end of this action.
Artist: Avery Butterworth

Name: Augustus Giovanni [FN:R]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 11
Discipline: cel pre AUS
DOM NEC POT
Independent: Augustus has 2 votes. If a vampire you control has been burned since your last turn, Augustus may move that vampire from your ash heap to the ready region as an action that costs 1 pool. +1 bleed.
Artist: Christopher Shy

Name: Aura Absorption

[BL:C2, LoB:C, HttB:PKia4]
Cardtype: Reaction/Action Modifier
Discipline: Mytherceria/Auspex
[aus] [REACTION] This vampire burns 1 blood to get +1 intercept.
[myt] [REACTION] +1 intercept.
[MYT] [ACTION MODIFIER] +1 stealth.
Artist: Mike Danza

Name: Aura of Invincibility [Gehenna:C, Third:PB, KoT:C/PV3]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Only usable during a referendum, before any votes are cast. If this referendum passes, put this card on the acting vampire and put a counter on this card. This vampire gets an additional vote for each counter on this card in referendums he or she calls. Add a counter to this card when a referendum called by this vampire passes. If a referendum called by this vampire fails, burn this card and send this vampire to torpor. A vampire can have only one Aura of Invincibility.
Artist: William O'Connor

Name: Aura Reading [Jyhad:U2, VTES:U, CE:C/PTr2, BH:PTr2, Third:PTz, KoT:U]
Cardtype: Combat
Discipline: Auspex
Only usable before range is chosen.
[aus] The opposing minion's controller plays with an open hand for the remainder of combat.
[AUS] You get +2 hand size for the remainder of this combat. A vampire can play only one Aura Reading at superior each combat.
Artist: Harold Arthur McNeill; Leif Jones

Name: Aurora Van Brande, Paladin [Sabbat:V, SW:PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: dom for pot
OBT
Sabbat: Aurora may strike for 1R damage.
Artist: Doug Alexander

Name: Auspex [aus] [Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PT/PV,

CE:C, Third:PTz, KoT:PM/PT, HttB:PSal] Cardtype: Master Capacity: +1 Master: Discipline. Put this card on a vampire. This vampire gains 1 level of Auspex [aus]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Auspex. Artist: Richard Thomas; Greg Simanson

Name: Autarkis Persecution [Jyhad:C, VTES:C, SW:PB, CE:C] Cardtype: Political Action Successful referendum means each Methuselah gains 1 pool for each minion he or she controls. Artist: Mike Raabe

Name: Auto-da-fé [Third:U] Cardtype: Political Action Requires a cardinal, regent or Inquisitor. Choose a vampire with capacity less than 8. Successful referendum means that vampire's controller burns X pool or burns that vampire, where X is the difference between 8 and that vampire's capacity. Artist: Avery Butterworth

Name: Autonomic Mastery [LotN:U, HttB:PKia] Cardtype: Combat Discipline: Dominate Only usable at close range. [dom] Strike: burn the opposing non-wraith ally or a non-wraith retainer on the opposing minion. [DOM] Strike: hand strike. Damage from this strike is reduced to zero. Combat ends immediately after this strike resolves, unless it is dodged. Only usable in combat with a non-wraith ally or a younger vampire. Artist: Peter Bergting

Name: Aversion [LoB:C] Cardtype: Reaction Cost: 1 blood Discipline: Valeren/Celerity [cel] Reduce a bleed against you by 1. [val] Burn X pool to reduce a bleed against you by 2X+1. [VAL] Only usable when a minion is bleeding you for 1 or more. Put this

card on the acting minion. You still control this card. This minion gets -1 bleed when bleeding you. Any minion may burn this card as a +1 stealth (D) action. Artist: Alexander Dunnigan

Name: Awe [Sabbat:R, SW:R, CE:PTO, LoB:PG, Third:R] Cardtype: Action Modifier Cost: X blood Discipline: Presence Only usable during a referendum. [pre] This vampire gets X+1 votes. [PRE] As above, but this vampire gets 2X+1 votes. Artist: Gary Leach

Name: Axel Von Anders [Third:V] Cardtype: Vampire Clan: Brujah antitribu Group: 4 Capacity: 5 Discipline: cel obf pot PRE Sabbat. Artist: Abrar Ajmal

Name: Aye [LoB:C, EK:C½] Cardtype: Master Master: trifle. Put this card on a Laibon. This Laibon may tap this card to cancel a Frenzy card played on him or her as it is played. This Laibon may burn a blood and tap three of his or her Aye to be able to play reaction cards and attempt to block as if untapped for the current action. If this Laibon burns a minion, equipment, or location in play, he or she burns one Aye. Burn this card if this Laibon has more Orun and Aye than his or her capacity. Artist: Brad Williams

Name: Ayelea, The Manipulator [Sabbat:V, BH:Ptr] Cardtype: Vampire Clan: Tremere antitribu Group: 2 Capacity: 10 Discipline: pre AUS DOM OBT THA Sabbat cardinal: Ayelea may give you control of a Tremere antitribu until the end of your next turn as a (D) action. Artist: Arthur Roberg

Name: Ayo Igoli [LoB:U] Cardtype: Vampire Clan: Ishtarri

Group: 4 Capacity: 10 Discipline: obf tha AUS CEL FOR PRE Laibon: Ayo gets an additional vote for each ready titled vampire you control. You may use a discard phase action to move 2 blood from Ayo to a Laibon in your uncontrolled region. Artist: Rebecca Guay

Name: Azaneal [KMW:U/PB] Cardtype: Vampire Clan: Baali Group: 4 Capacity: 7 Discipline: pre tha DAI OBF OBT Independent: Actions to put vampires in play cost Azaneal 1 less blood or pool. Infernal. Artist: Lawrence Snelly

Name: Aziz, Dammar of Istanbul [FN:U2] Cardtype: Vampire Clan: Assamite Group: 2 Capacity: 10 Discipline: ser CEL OBF PRE QUI Independent: Aziz has 2 votes. Place a status counter on Aziz each time a vampire opposing him in combat is burned. Aziz gets +X votes, where X is the number of status counters on him. +1 strength. (Blood Cursed) Artist: Christopher Shy

Name: Azrael [HttB:U] Cardtype: Vampire Clan: Salubri antitribu Group: 6 Capacity: 5 Discipline: for AUS VAL Sabbat: When Azrael hunts, he may move one of the blood he would gain to another vampire you control. He cannot press to end combat. Artist: Justin Norman

Name: Baal's Bloody Talons [KMW:R, LotN:PA] Cardtype: Combat Cost: 1 blood Discipline: Quietus Only usable before resolution of a melee weapon's strike. [qui] The damage from this weapon's strikes is aggravated. Burn this weapon at the end of this round. [QUI] As above, and this weapon inflicts an additional aggravated damage each strike. Artist: Nigel Sade

Name: Babalawo Alafin [LoB:U] Cardtype: Vampire Clan: Harbinger of Skulls Group: 4 Capacity: 7 Discipline: ani AUS FOR NEC Laibon: During your untap phase, if Alafin is ready, you may discard two cards (draw afterward). If the two cards are the same, each other Methuselah's hand size is one card smaller until his or her next untap phase. Artist: Sam Araya

Name: Babble [BH:C/PM] Cardtype: Reaction Discipline: Dementation [dem] Give another ready minion +1 intercept. [DEM] Tap this vampire to untap another ready minion. Not usable by a blocking minion. Artist: Rik Martin

Name: Backflip [KMW:C] Cardtype: Combat Only usable at long range. Strike: dodge, with an optional press. Artist: Jim DiBartolo

Name: Backstab [AH:U5, FN:PA, Third:U] Cardtype: Combat Cost: 2 blood Discipline: Celerity Only usable by a blocking vampire. Only usable on the first round of combat. [cel] This vampire gets first strike on his or her initial strike this round. [CEL] As above, with an additional strike. Artist: William O'Connor

Name: Backstep [KMW:C, KoT:C] Cardtype: Combat Maneuver, only usable to go to long range. If the opposing minion's strike successfully inflicts any damage on this minion this round, the opposing minion gets an optional press. Artist: Monte Moore

Name: Backways [Jyhad:U, VTES:U, Anarchs:PG, KoT:U] Cardtype: Master Clan: Gangrel Cost: 2 pool Master: unique location. Tap to give a Gangrel you control +1 stealth for the current action.

Artist: Nicola Leonard;
Chet Masters; Mike
Chaney

Name: Badger
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: ani pot FOR
PRO
Camarilla.
Artist: Pete Venters

Name: Badr al-Budur
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: cel dom qui
OBF
Independent: (Blood
Cursed)
Artist: Christopher Shy

Name: Bajazet al-Nasir
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: cel for pre
OBF QUI
Independent: Once each
combat, Bajazet can burn
1 blood to make damage
from his hand strikes
aggravated for the
current round. (Blood
Cursed)
Artist: Christopher Shy

Name: Bakr
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: dem pro CEL
OBF QUI
Independent: Bakr may
enter combat with a
minion controlled by
another Methuselah as a
+1 stealth action that
costs 1 blood. Blood
cursed.
Artist: Torstein
Nordstrand

Name: Baldesar
Rossellini
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: aus for nec
DOM POT
Independent: Once each
turn, if Baldesar is
ready, he can reduce the
cost of a location or of
an equipment by 1 pool
or blood. +1 strength.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Baleful Doll
[FN:C2]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 blood

Discipline: Necromancy
Unique equipment.
[nec] Choose a vampire
controlled by your prey.
The bearer may tap
himself or herself and
burn the Baleful Doll
during his or her untap
phase to cause the
chosen vampire to burn 3
blood.
[NEC] As above, but
choose a vampire
controlled by any
Methuselah.
Artist: Richard Thomas

Name: Baltimore Purge
[CE:U]
Cardtype: Action
Requires a ready
vampire.
If this vampire is
Ravnos, this action is
at +1 stealth. Put this
card on the acting
vampire. During your
untap phase, burn this
card, and each other
Methuselah chooses a
ready vampire he or she
controls who is not
older than this vampire.
If you control a ready
Lasombra, you choose the
vampires instead. This
vampire and the chosen
vampires go to torpor.
Artist: William O'Connor

Name: Bamba
[EK:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Capacity: 1
Requires a non-sterile
Laibon with capacity 4
or more. +1 stealth
action.
Put this card in play;
it becomes a 1-capacity
non-unique Laibon of the
same clan and cannot act
this turn. If the acting
Laibon is a magaji, you
may search your library,
hand and ash heap for a
master: Discipline card
to play on this vampire
(pay cost as normal) and
you may move 1 blood
from that magaji to this
Laibon.
Artist: Heather V.
Kreiter

Name: Bang Nakh --
Tiger's Claws
[AH:C2, FN:PR, CE:C,
KMW:PA15, Third:C,
LotN:PG3, KoT:C/PB4]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Melee weapon.
Strike: strength +2
damage.
Artist: Ron Spencer

Name: Banishment
[DS:U2, FN:PS,
CE:PTo/PV, KMW:PA2,
LoB:PG]
Cardtype: Political
Action

Choose a younger ready
vampire. Successful
referendum means that
the chosen vampire is
moved to the
uncontrolled region
(breaking any temporary
control effects). The
vampire is uncontrolled.
Any cards and counters
on that vampire stay
with him or her (but
they are out of play as
long as the vampire
remains uncontrolled).
Artist: Steve Casper

Name: Banjoko
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: obt pot DOM
Sabbat. Black Hand
Seraph.
Artist: Rebecca Guay

Name: Banner of
Neutrality
[FN:C2]
Cardtype: Reaction
Requires a ready
Independent vampire.
Only usable when a
Camarilla or Sabbat
vampire is bleeding you.
Reduce the bleed by 1.
Artist: Durwin Talon

Name: Banshee Ironwail
[Anarchs:R, Third:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Unique melee weapon.
Cold iron.
Strength+2 damage each
strike. Bearer gets -1
stealth on each action.
If bearer blocks an
action, the acting
minion burns 1 blood or
life (before combat
begins, if any).
Artist: Richard Thomas

Name: Barbaro Lucchese
[Promo-20041015]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: dai obf pre
tha
Independent: Barbaro may
place a taint counter on
a minion as a +1 stealth
(D) action. If a minion
has 2 taint counters,
burn those counters to
make the minion
infernal. Barbaro may
change his clan to
Tremere antitribu as +1
stealth action.
Infernal.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Baron Dieudonne
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 9

Discipline: ANI OBF POT
PRO
Camarilla Prince of
Brussels: Once during
your minion phase when
Dieudonne successfully
resolves an action, he
may burn 1 blood to
untap.
Artist: Tony Shasteen

Name: The Baron
[Promo-20011201, BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: dom FOR NEC
OBF THN
Independent: The Baron
has 2 votes. During your
untap phase, if The
Baron is ready, you may
look at the hand of each
Methuselah who controls
a ready Giovanni. +1
bleed.
Artist: John Van Fleet

Name: Baroque
[HttB:U/PSam2]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: aus for obf
NEC THN
Independent: Baroque can
enter combat with a
younger vampire who is
not Giovanni or
Nosferatu as a (D)
action.
Artist: Justin Norman

Name: Barrenness
[HttB:R]
Cardtype: Action
Clan:
Discipline: Maleficia
Burn Option
+1 stealth action.
[mal] (D) Put this card
on a vampire and untap
this acting vampire.
This vampire is sterile
and his or her capacity
decreases by 2 (to a
minimum of 1.) [mal] is
not a Discipline.
[MAL] (D) Burn a vampire
whose capacity is 1.
Artist: Veronica Jones

Name: The Barrens
[Jyhad:C, VTES:C,
Sabbat:C, SW:PB/PL,
CE:PV, LoB:PA/PI,
HttB:PGar]
Cardtype: Master
Master: unique location.
Tap to discard a card
from your hand (draw
afterward).
Artist: Dave Seeley;
Heather Hudson; Ron
Spencer

Name: Barry
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 2
Capacity: 5

Discipline: ani for pot
san vic
Sabbat. Chicago Circle:
Barry gets +1 strength
when in combat with an
ally or a younger
vampire. Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Barth
[CE:V/PTO, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus cel PRE
Camarilla: Vampires of
capacity 3 or less
controlled by your prey
or predator get -1
stealth when Barth is
ready and untapped.
Artist: Christopher Shy

Name: Bartholomew
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: dom obt AUS
MYT NEC
Sabbat: If Bartholomew
is untapped at the
beginning of your turn,
you gain 1 pool from the
blood bank. Cold iron
vulnerability.
Artist: Christopher Shy

Name: Baseball Bat
[TR:C, HttB:PSal5]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Melee weapon. Do not
replace until the end of
this action.
Strength+1 damage each
strike. If the action to
equip with the Baseball
Bat is successful, untap
the acting minion at the
end of the turn.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Base Hunting
Ground
[LoB:PO]
Cardtype: Master
Clan: Osebo
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Hunting ground.
During your untap phase,
you may move 1 blood
from the blood bank to a
ready vampire you
control. A vampire can
gain blood from only one
hunting ground card each
turn.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Basil
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 2
Capacity: 1
Discipline: obf
Sabbat: Any older
vampire gets +1 strength
when in combat with
Basil.

Artist: John Bolton
Name: Basilia
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: obf pot ANI
FOR PRO
Camarilla primogen:
Damage from Basilia's
hand strikes is
aggravated.
Artist: Richard Thomas

Name: Basilisk's Touch
[BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline:
Mytherceria/Potence
Only usable in combat
with an ally or younger
vampire. Only usable
before range is
determined.
[pot] This vampire gets
+1 strength for the
remainder of combat.
[myt] If any damage is
successfully inflicted
from this vampire's hand
strikes this round, send
the opposing vampire to
torpor or burn the
opposing ally.
[MYT] As [myt] above,
and the opposing vampire
burns 1 blood if any
damage is successfully
inflicted.
Artist: Dennis Calero

Name: Basir
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 1
Discipline: qui
Independent: Each time
you use a master phase
action to place a
master: Discipline card
on Basir, he gains 1
blood from the blood
bank. Basir cannot block
or play reaction cards.
Blood Cursed.
Artist: Mark Poole

Name: Bastard Sword
[Jyhad:U2, VTES:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Melee weapon.
{Strength+1 damage} each
strike.
Artist: Rob Alexander

Name: Bastille Opera
House
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Master
Master: unique location.
Tap during the
referendum of a
political action to gain
X votes, where X is the
number of ready
Daughters of Cacophony
you control. If you

control no ready
Daughters of Cacophony,
you may tap and burn
this location during the
referendum of a
political action to gain
1 vote.
Artist: William O'Connor

Name: Batsheva
[LoB:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: obt pot ANI
PRE
Laibon: Batsheva gets +1
strength in combat with
a Tzimisce.
Artist: Rebecca Guay

Name: Batsheva
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Level: Advanced
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: obt pot ANI
PRE
Laibon: Batsheva gets +1
strength in combat with
a Malkavian.
[MERGED] +1 strength (in
addition to her bonus
against Malkavian and
Tzimisce).
Artist: Leif Jones

Name: Battle Frenzy
[LoB:C]
Cardtype: Master
Clan: Osebo
Master: out-of-turn.
Frenzy.
Choose an Osebo in
combat. That Osebo gets
an additional strike
each round this combat.
This does not count
against his or her
additional strike limit.
During the press step
each round this combat,
that Osebo burns 1
blood.
Artist: Greg Boychuk

Name: Bauble
[Sabbat:R, SW:R,
Third:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Vicissitude
+1 stealth action.
[vic] Put this card on
the acting vampire.
Search your library and
put a non-unique, non-
location equipment card
on another minion you
control. Do not pay the
cost to equip. The
vampire with this card
cannot attempt actions,
block or vote. You may
burn this card and the
chosen equipment card
during your untap phase
or when the minion with
the chosen equipment
leaves the controlled
region.

[VIC] As above, but you
may burn this card and
the chosen equipment at
any time.
Artist: Ron Spencer

Name: Bay and Howl
[KMW:R/PG]
Cardtype: Master
Clan: Gangrel antitribu
Master.
Move 1 blood from each
ready Gangrel antitribu
you control to a Gangrel
antitribu in your
uncontrolled region.
Artist: Steve Ellis

Name: Bear-Baiting
[Anarchs:R]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Requires a ready anarch.
Only usable when an
older non-anarch vampire
successfully blocks.
Compare the {costs} of
the top {cards} in your
crypt and the blocker's
crypt and shuffle both.
If yours is younger,
this anarch takes 1
unpreventable damage
(and combat occurs as
normal). Otherwise,
cancel the combat and
place this card on the
acting anarch. This
anarch gets +2 bleed
when bleeding the
blocking vampire's
controller.
Artist: Steve Prescott

Name: Bear Paw
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: for pre pro
ANI
Camarilla.
Artist: Robert McNeill

Name: Beast Meld
[BL:R2]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 2 blood
Discipline: Animalism &
Protean
[ani][pro] +1 stealth.
If this action is
blocked, this vampire
may prevent 1 damage
during the resulting
combat.
[ANI][PRO] Only usable
when the acting
vampire's action is
announced. Not usable on
a bleed action. Vampires
cannot block this
action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Beast, The
Leatherface of Detroit
[Sabbat:V, SW:U, BH:PN]
Cardtype: Vampire

Clan: Nosferatu
 antitribu
 Group: 2
 Capacity: 7
 Discipline: ani cel OBF
 POT
 Sabbat: Beast cannot play action cards. He cannot have or use equipment or retainers. Beast may enter combat with any ready minion controlled by another Methuselah as a (D) action. +1 strength.
 Artist: Pete Venters

Name: Béatrice L'Angou
 [BL:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Kiasyd
 Group: 2
 Capacity: 5
 Discipline: aus dom nec MYT
 Sabbat: Cold iron vulnerability.
 Artist: Christopher Shy

Name: Béatrice
 "Oracle171" Tremblay
 [NoR:U]
 Cardtype: Imbued
 Creed: Innocent
 Group: 4
 Life: 3
 Virtue: inn ven
 During your untap phase, another ready imbued you control takes 1 unpreventable damage. +1 bleed.
 Artist: Jim Pavelec

Name: Beauregard
 Krueger
 [Third:PM2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Malkavian antitribu
 Group: 4
 Capacity: 4
 Discipline: aus dem obf Sabbat.
 Artist: Joel Biske

Name: Beckett
 [Anarchs:PG]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Gangrel
 Group: 3
 Capacity: 7
 Discipline: cel ANI FOR PRO
 Independent: Beckett can allow you to draw 3 cards from your library as a +1 stealth action. Discard down to your hand size afterward.
 Artist: Mike Huddleston

Name: Beckett
 [Gehenna:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Gangrel
 Level: Advanced
 Group: 3
 Capacity: 8
 Discipline: cel tha ANI FOR PRO
 Advanced, Independent: While Beckett is ready, you have +X hand size,

where X is the number of Gehenna cards in play. If Beckett leaves the ready region, discard your hand.
 Artist: Lawrence Snelly

Name: Becoming of Ennoia
 [Gehenna:R]
 Cardtype: Event
 Gehenna. Do not replace until your next discard phase.
 Requires at least two other Gehenna cards controlled by other Methuselahs in play. During each Methuselah's untap phase, he or she chooses a ready vampire he or she controls. The chosen vampire takes 1 unpreventable damage. Earth Meld cards cost 2 additional blood.
 Artist: Alejandro Collucci

Name: The Becoming
 [KoT:U]
 Cardtype: Action
 Cost: 2 blood
 Capacity: 0
 +1 stealth action.
 Requires a non-sterile vampire.
 Put this card in play. It becomes a 0-capacity {non-unique} vampire of the same clan as the acting vampire. Move up to 1 blood from the acting vampire and up to 3 Discipline cards from your hand to this vampire. This vampire cannot act this turn. If this vampire has no capacity-increasing Discipline cards, burn him or her.
 Artist: Kyri Koniotis

Name: Beetleman
 [KoT:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Nosferatu
 Group: 4
 Capacity: 4
 Discipline: obf ANI Camarilla.
 Artist: Vince Locke

Name: Behind You!
 [Jyhad:R2, VTES:R, CE:U/PN, BH:PN2, KMW:PG2, Third:PM, KoT:U]
 Cardtype: Combat
 Discipline: Obfuscate
 Only usable on the first round of combat.
 [obf] Maneuver.
 [OBF] Strike: dodge.
 Artist: Pete Venters; Chris Stevens

Name: Bela
 [KoT:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Malkavian
 Group: 5
 Capacity: 3

Discipline: ani obf pro DEM
 Independent: Bela cannot attempt political actions. -1 stealth.
 Artist: Heather Kreiter

Name: Bela Kardoza
 [Third:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Brujah antitribu
 Group: 4
 Capacity: 10
 Discipline: ani dom CEL POT PRE VIC
 Sabbat: During a referendum, Bela may burn X blood to get X additional votes.
 Artist: Lawrence Snelly

Name: Belle Equitone
 [LotN:PS2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Follower of Set
 Group: 4
 Capacity: 2
 Discipline: ser Independent.
 Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Belonging Grants
 Protection
 [LoB:C]
 Cardtype: Action
 +1 stealth action.
 Requires a ready magaji. Untap another ready Laibon or move 2 blood from the blood bank to a younger Laibon in your uncontrolled region.
 Artist: Avery Butterworth

Name: Benedict Giovanni,
 Agent
 [KMW:PAL]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Giovanni
 Group: 4
 Capacity: 6
 Discipline: cel dom nec FOR POT
 Independent: During your untap phase, any Giovanni older than the oldest ready Giovanni you control can burn 1 blood to take control of Benedict. Benedict cannot block undirected actions.
 Artist: Steve Ellis

Name: Benefit
 Performance
 [HttB:C]
 Cardtype: Political
 Action
 Clan: Daughter of Cacophony
 Successful referendum means you gain X pool, where X is the number of ready Daughters of Cacophony you control, and each non-Daughter of Cacophony vampire who voted in favor gains 1 blood.
 Artist: Brian LeBlanc

Name: Benjamin Rose

[KoT:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Nosferatu
 Group: 5
 Capacity: 7
 Discipline: ani pot AUS OBF
 Camarilla Prince of Washington, D.C.: Benjamin can call a referendum to give you +1 hand size for the remainder of the game as a +1 stealth political action.
 Artist: Sam Arraya

Name: Beretta 9mm
 [KMW:C, KoT:C/PT5]
 Cardtype: Equipment
 Cost: 1 pool
 Weapon, gun.
 Strike: 1R damage. Or, if bearer has another Beretta 9mm, strike: 2R damage, with an optional maneuver each combat (a minion may use only one Beretta 9mm to maneuver each round).
 Artist: James Stowe

Name: Bernard, the
 Scourge
 [KoT:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Gangrel
 Group: 4
 Capacity: 5
 Discipline: ani for pre pro
 Camarilla: Bernard can call a blood hunt on a vampire of capacity 4 or less as a +1 stealth political action.
 Artist: John Bridges

Name: Bertrand d'Anjou
 [LotN:PA2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Assamite
 Group: 4
 Capacity: 4
 Discipline: aus cel qui Independent: Blood cursed.
 Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Bestial Vengeance
 [EK:R]
 Cardtype: Combat
 Discipline: Animalism
 Requires a Laibon.
 [ani] Only usable before range is determined. Choose a retainer on this Laibon. This combat, this Laibon is immune to frenzy cards and the opposing minion takes 1 damage during strike resolution if the retainer is ready. A vampire can play only one Bestial Vengeance each combat.
 [ANI] As above, but for 2 damage.
 Artist: Heather V. Kreiter

Name: Bestial Visage
 [Sabbat:R, SW:R]

Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Gangrel antitribu. The vampire with this card gets -1 stealth.
Artist: Greg Loudon

Name: Bestow Vigor
[LotN:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude
+1 stealth action.
[For] Play on a vampire you control and untap this acting vampire. The minion with this card may play combat cards that require Fortitude as a vampire with basic Fortitude. Burn this card at the end of your next turn.
[FOR] As above, but play on an ally you control.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Bethany Ray
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: aus PRE
Camarilla: Toreador and Toreador antitribu get +1 bleed when bleeding you.
Artist: Vince Locke

Name: Beth Malcolm
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruue
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: ani FOR PRE
Camarilla: +1 bleed.
Artist: Leif Jones

Name: Betrayer
[Jyhad:R, VTES:R, Tenth:A]
Cardtype: Master
Master.
Put this card in play and name a Methuselah who controls a vampire who is also in your uncontrolled region. The vampire's controller burns 1 pool during his or her untap phase. He or she can burn an additional pool to attempt to guess the name of the vampire. If the guess is correct, this card is burned.
Artist: William O'Connor

Name: Bewitching Oration
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C, CE:C/PTO4/PV4, Anarchs:PAB4, BH:PTO3, LoB:PG4, Third:PB5]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Presence
Only usable during a referendum.

[pre] This acting vampire gains 2 votes.
[PRE] This acting vampire gains 4 votes.
Artist: Ash Arnett

Name: Beyond Reproach
[AH:R2]
Cardtype: Political Action
{Requires a} prince.
If this {referendum} is successful, put this card in play. Primogen cannot attempt political actions and {get one less} vote during political actions. This card may be burned by a {referendum} called by any vampire as a +1 stealth {political} action.
Artist: David Kimmel

Name: Bianca
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: pot pre CEL
Camarilla: +1 strength.
Artist: Mark Poole

Name: Big Game
[KMW:C/PAL3]
Cardtype: Action
Do not replace until the end of this action.
(D) Enter combat with a ready minion controlled by another Methuselah. If that minion is a Red List minion, this minion gets an optional maneuver or press in that combat and untaps at the end of the action if he or she is still ready.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Bill Butler
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: pot pro Sabbat.
Artist: Glenn Osterberger

Name: Billy
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruue antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: dom for AUS Sabbat
Artist: Max Shade Fellwalker

Name: Bima
[LoB:U]
Cardtype: Ally
Clan: Follower of Set
Cost: 1 blood
Ghoul with 2 life. 2 strength, 1 bleed.

When this Bima enters play, move a master: Discipline card to it from your hand or burn this Bima. The Bima may play cards that require the basic level of that Discipline as a vampire.
Artist: Richard Thomas

Name: Bind the Night-Walker
[LoB:R]
Cardtype: Reaction
Requires a minion with a Kerrie. Usable by a tapped minion.
Play during a (D) action directed at this minion or a card on this minion. Only usable when a vampire without Auspex [aus] is acting. The action ends (unsuccessfully), and no cost is paid. A minion may play only one Bind the Night-Walker each turn.
Artist: John Bridges

Name: Bindusara, Historian of the Kindred
[AH:V3, CE:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruue
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: tha AUS DOM FOR PRE
Camarilla: Bindusara can take an action to allow you to search your library for an Arcane Library, Elder Library or Fragment of the Book of Nod; put that card in play. (Pay cost as normal.) Shuffle your library afterward. +1 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Biothaumaturgic Experiment
[SoC:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 pool
Discipline: Thaumaturgy
+1 stealth action.
[tha] {This minion employs} an animal retainer from your hand (ignore requirements; pay cost as normal).
[THA] Put this card on a minion you control. The minion with this card gets an optional maneuver each combat and +1 strength.
Artist: Becky Jollensten

Name: The Bitter and Sweet Story
[EK:R]
Cardtype: Event
Event.
Each Methuselah gets +2 hand size for each victory point he or she has.
Artist: Mathias Kollros

Name: Black Annis
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: ani pro OBF POT
Sabbat: Black Annis can enter combat with any minion controlled by your predator or prey as a (D) action. Other non-hunt actions cost her an additional blood. +1 strength. +1 stealth.
Artist: David Day

Name: The Black Beast
[HttB:R]
Cardtype: Combat
Clan: Salubri antitribu
Burn Option
Only usable before range is determined in combat with a Camarilla vampire.
Put this card on this vampire. When in combat with a Camarilla vampire, this vampire gets +1 strength and may burn this card for a press, only usable to continue combat. A vampire may have only one Black Beast.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Black Cat
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: pot pre CEL
Camarilla: -{Equipment costs}- Black Cat 1 less pool (but never less than 0 pool).
Artist: Heather Hudson

Name: Black Forest Base
[Third:R]
Cardtype: Master
Master: unique location. Requires a ready Sabbat vampire.
Once each turn, a Sabbat vampire may call a referendum to give his or her controller 2 pool from the blood bank as a +1 stealth political action. Any Changeling may burn this card as a +1 stealth (D) action.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Black Gloves
[BH:R, Third:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 3 pool
Unique melee weapon.
Strength+1 aggravated damage each strike.
Bearer takes 1 damage during strike resolution when this weapon is used, but only once each combat.
Artist: Jim Nelson

Name: Black Hand Emissary
[SoC:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 pool
+1 stealth action.
Requires a ready Seraph. Unique.
Put this card on a ready Black Hand vampire. This Black Hand vampire gets X additional votes, where X is the number of ready Black Hand vampires you control. Any Seraph may move this card to a ready Black Hand vampire as a +1 stealth (D) action, directed at the controller of this card.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Black Hand Ritual
[Gehenna:C]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready Black Hand vampire.
Untap a younger Black Hand vampire or (D) burn any Gehenna card in play. Any "Do not replace until" directive on that card is ended (and the controller draws to replace it, if it hadn't been replaced yet).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Blackhorse Tanner
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruel antitribu
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: AUS DOM FOR Sabbat. Black Hand: Once each turn, when you draw a card from your library, you may place that card on the bottom of your library and draw a new card.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Black Lotus
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus obf ser DOM Sabbat.
Artist: Steve Ellis

Name: Blackmail
[FN:C2/PS]
Cardtype: Action
Discipline: Obfuscate
[obf] (D) Tap a ready vampire.
[OBF] (D) Put this card on a ready vampire. The vampire with this card cannot block this acting vampire. He or she may burn this card by burning 2 blood during his or her untap phase.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Black Metamorphosis
[SW:R, Third:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Obtenebration
[obt] Put this card on the acting vampire. This vampire gets one optional additional strike per round. A vampire may have only one Black Metamorphosis. [OBT] As above, and this vampire gets an optional press each combat.
Artist: Mike Danza

Name: Black Spiral Buddy
[Sabbat:U, KMW:PG, Third:U]
Cardtype: Ally
Clan: Gangrel antitribu
Cost: 4 pool
Werewolf with 3 life. 1 strength, 0 bleed.
Damage from Black Spiral Buddy's hand strikes is aggravated. Once each combat, Black Spiral Buddy gets an additional strike. If Black Spiral Buddy has fewer than 3 life during your untap phase, he gains 1 life.
Artist: Jeff Miracola

Name: Black Sunrise
[KMW:C, LotN:PA3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Quietus
Only usable by a tapped vampire.
[qui] Only usable during a (D) action directed at you or something you control. This vampire untaps and attempts to block.
[QUI] As above, but usable on any action.
Artist: Beth Trott

Name: The Black Throne
[LotN:R]
Cardtype: Master
Clan: Assamite
Cost: 1 pool
Master: unique location. Tap during a referendum to gain 2 votes. Tap when a minion with a contract leaves the ready region (only usable if an Assamite you control had been chosen for that contract) to gain 1 pool.
Artist: Mark Poole

Name: Black Wallace
[KMW:U, HttB:PKia]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: obt tha DOM POT Sabbat.
Artist: Mark Poole

Name: Blade Clot
[TR:R]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Requires an anarch.
Only usable when this anarch diablerizes a vampire with capacity 7 or more. Put this card in play with 3 clot counters. When an anarch you control inflicts hand or melee weapon damage, you may move a clot counter from this card to the opposing minion. A minion with a clot counter goes to torpor or is burned during his or her untap phase. If an older vampire rescues the vampire, burn the clot counter.
Artist: Heather Kreiter

Name: Blade of Enoch
[Third:R, KoT:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique melee weapon.
Strike: strength+1 damage, only usable by a vampire with capacity above 5. Damage inflicted by this weapon on a Brujah or Brujah antitribu is aggravated. This vampire with capacity above 5 is immune to the effects of Frenzy cards.
Artist: Patrick McEvoy

Name: Blaise
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: obf vic ANI CEL
Sabbat: +1 strength.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Blanche Hill
[BL:R2]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: aus FOR OBE
Independent: Once per turn, when Blanche successfully hunts, untap her at the end of the action. Scarce.
Artist: Christopher Shy

Name: Blanket of Night
[SW:R, HttB:PKia]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Obtenebration
[obt] +1 stealth.
[OBT] Only usable by a vampire other than the acting minion when a minion attempts to block an acting minion you control. Tap this modifying vampire to

cause the block to fail; that blocking minion cannot attempt to block this action again.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Bleeding the Vine
[Anarchs:R, KoT:PM]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card into play. During your untap phase, tap this card or burn 1 pool. You may tap this card to cancel a non-out-of-turn master card played by another Methuselah as that card is played. That card has no effect (no cost is paid), and that Methuselah gains another master phase action.
Artist: Joel Biske

Name: Blessed Audience
[LoB:R]
Cardtype: Action
Cost: X blood
Discipline: Melpominee/Auspex
[aus] (D) Tap X-1 allies or younger vampires controlled by your predator or prey.
[mel] As [aus] above, at +1 stealth.
[MEL] As [mel] above, and this vampire can increase his or her capacity for purposes of selecting the targets of this effect. The cost of this action is increased by one blood for each point of capacity gained (chosen when the action is announced).
Artist: Andrew Trabbold

Name: Blessed Resilience
[HttB:R]
Cardtype: Master
Master.
Choose a vampire in your ash heap with superior Fortitude [FOR] and superior Necromancy [NEC] who was burned from play. Move that vampire to your ready region.
Artist: Leif Jones

Name: Blessing of Chaos
[Sabbat:R, CE:PM, Third:PM]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Dementation
+1 stealth action.
[dem] Put this card on the acting vampire. If this vampire attempts to block, the acting vampire cannot play action modifiers requiring Dementation, Chimerstry [chi], Dominate [dom] or Presence [pre]. Vampires opposing this vampire in combat cannot play cards

that require those Disciplines.
[DEM] As above, and actions requiring those Disciplines cannot be directed at this vampire.
Artist: Hannibal King

Name: Blessing of Durga Syn
[DS:C2, FN:PR]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] Strike: steal equipment.
[CHI] Strike: steal equipment with First Strike.
Artist: Ron Spencer

Name: Blessing of the Beast
[HttB:R2]
Cardtype: Master
Clan: Ahrimanes
Burn Option
Master.
Put this card on an Ahrimane with any number of cards that require Spiritus [spi] from your hand (face down). You may look at these cards at any time. This Ahrimane may play these cards as if from your hand. Burn this card when it has no more of these cards on it. A vampire may have only one Blessing of the Beast.
Artist: Paul Tobin

Name: Blessing of the Name
[BL:R2, LoB:R, HttB:PSal]
Cardtype: Action
Clan: Salubri antitribu
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Usable by a tapped Salubri antitribu. You may not play this card if you have a Blessing of the Name in play. Put this card in play and choose this acting vampire and up to two other minions you control. The chosen minions untap, and they have +1 intercept and inflict +1 damage with melee weapons while this card is in play. During your untap phase, burn this card and tap the chosen minions.
Artist: William O'Connor

Name: Blind Spot
[SoC:C, HttB:PKia2]
Cardtype: Master
Master.
Choose a vampire you control and an ally or younger vampire controlled by your prey. While the first chosen vampire is acting this

turn, the other chosen minion cannot block or play reaction cards.
Artist: Pat McEvoy

Name: Bliss
[HttB:R]
Cardtype: Combat/Reaction
Discipline: Dominate & Presence
[dom][pre]
[COMBAT][REACTION]
Cancel a frenzy card as it is played. Usable by a vampire not involved in the current combat, if any.
[DOM][PRE] [COMBAT]
Strike: combat ends.
Artist: Sandra Chang-Adair

Name: Blissful Agony
[BL:R1, LoB:R, HttB:PSal]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Valeren/Animalism
[ani] Strike: hand strike at +1 damage.
[val] Only usable at close range before strikes are chosen. Opposing minion takes 1 unpreventable damage during strike resolution each round this combat when the range is close. A vampire may play only one Blissful Agony at [val] each combat.
[VAL] Strike: combat ends. Choose a minion controlled by a Methuselah other than the opposing vampire's controller. The opposing vampire enters combat with that minion.
Artist: Becky Cloonan

Name: Blister
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: obf pot
Sabbat.
Artist: Richard Thomas

Name: Blithe Acceptance
[LotN:C/PS2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Obfuscate
[obf] Put this card on the acting vampire. This vampire gets +1 stealth. Burn this card if this vampire enters combat. A vampire may have only 1 Blithe Acceptance.
[OBF] As above, but this vampire can burn 1 blood when he enters combat instead of burning this card.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Blood Agony
[AH:R2, FN:PA]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
[qui] Damage from this vampire's next hand or melee weapon strike is aggravated. Not usable during the first round of combat.
[QUI] For the remainder of this combat, damage from this vampire's hand and melee weapon strikes is aggravated. Not usable during the first round of combat.
Artist: Ron Spencer

Name: Blood Awakening
[LotN:C/PA3]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
[qui] [REACTION] +1 intercept.
[QUI] [ACTION MODIFIER]
Only usable when a younger vampire is attempting to block this acting vampire. That block attempt fails. That vampire cannot attempt to block this action again.
Artist: Peter Bergting

Name: Bloodbath
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Requires a ready archbishop, priscus, cardinal or regent. Move 2 blood from the blood bank to a ready Sabbat vampire with capacity above 4. Put this card on that vampire. The vampire with this card gains 1 additional vote unless he or she has a title. A vampire may have only one Bloodbath.
Artist: John Matson

Name: Blood Bond
[Jyhad:U, VTES:U, Tenth:B]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
+1 stealth action.
(D) Put this card on any vampire. The vampire with this card cannot block this acting vampire.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Blood Brother Ambush
[Sabbat:R, SW:R/PB]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Brujah antitribu
Cost: 2 blood
Only usable when an action is blocked.

Combat does not occur. Put this card into play. While in play, this card represents an ally with 3 life and 2 strength who can strike for 2R damage; this ally enters combat with the blocking minion. Blood Brothers may play cards requiring basic Potence as a vampire with a capacity of 3. Any cost in blood is paid with life. If a card would give them blood, give them life instead. Burn this card at the end of combat or if the combat is canceled.

Name: Blood Clots
[FN:C2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
+1 stealth action.
[qui] (D) Put this card on a minion controlled by another Methuselah. This minion cannot gain blood or life; any blood or life this minion gains goes to the blood bank instead. Any minion may burn this card as an action.
[QUI] As above, and the minion with this card burns 1 blood or life when this card is burned.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Blood Cult Awareness Network
[NOR:R]
Cardtype: Event
Inquisition.
Requires a ready imbued in play. Whenever there are any ready imbued in play, any action to put a vampire or ghoul in play or to add counters to an uncontrolled vampire gets -1 stealth and costs an additional blood or life.
Artist: Mark Poole

Name: Blood Doll
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PB/PL/PT/PV, FN:PA/PG/PR/PS, CE:PB/PM/PN2/PTo2/PTr2/PV, Anarchs:PAG3/PG2, BH:PM2/PN2/PTr2, KMW:PB3/PG3/PAn2, LoB:PA3/PI2/PO2, Third:PB2/PM2/PTr2/PTz2]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a vampire you control. During his or her master phase, this vampire's controller may move 1 blood from this vampire to his or her pool or from his or her pool to this vampire.

Artist: Lawrence Snelly;
Anson Maddocks

Name: Blood Feast
[Sabbat:U, SW:PL2/PT,
BH:PN, Third:PTz]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Requires a ready
archbishop, priscus,
cardinal or regent.
Each ready Sabbat
vampire you control
gains 1 blood from the
blood bank.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Bloodfeud
[Third:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: obf
Sabbat.
Artist: Jim Pavelec

Name: Bloodform
[SW:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Vicissitude
[vic] Strike: combat
ends, only usable when
in combat with an ally.
[VIC] Play before range
is chosen. This vampire
is immune to non-
aggravated damage for
the current round. This
vampire cannot strike
this round. This vampire
gets an optional press,
usable only to end
combat.
Artist: Mike Danza

Name: Blood Fury
[Jyhad:C, VTES:C,
CE:PTr4, BH:PTr2,
KMW:PB3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Thaumaturgy
Only usable at close
range.
[tha] Strike: hand
strike at +1 damage.
This damage cannot be
prevented by cards that
require Fortitude [for].
If the opposing vampire
attempts to strike with
a weapon this round, he
or she does no damage.
[THA] As above, but for
strength+2 damage.
Artist: Daniel Gelon

Name: Blood Hunt
[Jyhad:U, VTES:U,
CE:U/PB, KoT:U]
AKA: Bloodhunt
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready prince
or justicar.
(D) Put this card on a
vampire who is not a
prince, a justicar or an
Inner Circle member. Any
vampire controlled by
another Methuselah may

enter combat with this
vampire as a +1 stealth
(D) action.

Artist: Pete Venters;
Mike Danza
Name: Blooding
[BH:C/PM2/PN2]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready Sabbat
vampire.
Put this card on the
acting vampire and move
one blood from the blood
bank to this vampire.
This Sabbat vampire is
Black Hand. A vampire
can have only one
Blooding.
Artist: Andrew Bates

Name: Blooding by the
Code
[LoB:C, HttB:PSal2]
Cardtype: Master
Clan: Salubri antitribu
Cost: 1 pool
Capacity: +1
Master.
Put this card on a
Salubri antitribu you
control. This Salubri
antitribu gains one
level of Valeren [val]
and gets +1 strength.
Capacity increases by 1:
the Salubri antitribu is
one generation older. A
vampire can have only
one Blooding by the
Code.
Artist: Veronica Jones

Name: Bloodlust
[LoN:R]
Cardtype: Action
Cost: X blood
Discipline: Presence
+1 stealth action.
Frenzy.
[pre] Choose X minions
and put this card in
play. Each chosen minion
gets an optional press
each combat and may
enter combat with any
minion as a (D) action.
Burn this card at the
end of the turn.
[PRE] As above, but
choose X+1 minions.
Artist: Jeff Holt

Name: Blood of Acid
[Sabbat:U, SW:PT]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Vicissitude
[vic] Only usable at
close range before
strikes are chosen.
During each strike
resolution this round,
the opposing minion
takes an amount of
damage equal to the
damage he or she
successfully inflicts. A
vampire may play only
one Blood of Acid each
round.
[VIC] As above, but the
damage is aggravated.

Artist: Rick O'Brien
Name: Blood of Sandman
[KoT:U]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Thaumaturgy
[tha] +1 stealth action.
(D) Burn an ally.
[THA] +6 stealth action.
(D) Put this card on a
ready younger tapped
vampire. Reaction cards
this vampire plays while
tapped are canceled as
they are played. Burn
this card if this
vampire goes to torpor.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Blood of the Cobra
[FN:R2]
Cardtype: Combat
Discipline: Quietus
[qui] Strike: 1R damage.
[QUI] Strike: ranged.
Play a non-ranged strike
that requires Quietus
from your hand and use
that strike as if it
were ranged {(if the
chosen strike is a hand
strike, the hand
strike's damage is not
ranged and this strike
is not a hand strike)}.
Artist: William O'Connor

Name: Blood of the
Sabbat
[SW:R, Third:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Requires a ready
archbishop, priscus,
cardinal or regent.
Put this card on a
Sabbat vampire other
than the acting vampire.
The vampire with this
card gains 1 blood after
each successful (D)
action he or she
performs. A vampire may
have only one Blood of
the Sabbat.
Artist: Patrick Lambert

Name: Blood Puppy
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Unique master.
Move 3 blood from the
blood bank to the Blood
Puppy. During your untap
phase, you can move a
blood from the Puppy to
your pool, move a blood
from the blood bank to
the Puppy, or burn the
Puppy to move all its
blood to your pool. Any
minion can burn the
Puppy and all the blood
on it as a (D) action.
Artist: Steve Ellis;
Drew Tucker

Name: Blood Rage
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C,
Third:PTr3]
Cardtype: Combat

Discipline: Thaumaturgy
Only usable at close
range.
[tha] Strike: hand
strike. This damage
cannot be prevented by
cards that require
Fortitude [for]. If the
opposing vampire
attempts to strike with
a weapon this round, he
or she does no damage.
[THA] As above, but for
strength+1 damage.
Artist: Chris Stevens

Name: Blood Shield
[EK:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Osebo
Cost: 2 pool
Unique equipment.
The minion with this
equipment may prevent 1
damage from an opposing
minion's strike each
round. If used to
prevent damage from a
hand strike made by a
vampire with capacity 6
or less, that vampire
burns 2 blood.
Artist: Ron Spencer

Name: Blood Siege
[SW:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} archbishop,
priscus, cardinal {or
regent. Title.}
No action modifiers can
be played during or
after this referendum.
Choose a ready Sabbat
vampire and a ready
prince. Successful
referendum means that
that prince loses his
{or her} title; {put
this card on the Sabbat
vampire to represent the
unique Sabbat title of
Archbishop of that
city}. Any ready vampire
can gain votes during
this referendum by
burning one blood per
vote gained.
Artist: William O'Connor

Name: Bloodstone
[KMW:C]
Cardtype: Equipment
Equipment.
Put this equipment on
any minion (this is a +1
stealth (D) action if
the minion is controlled
by another Methuselah).
This acting vampire gets
+2 intercept when
attempting to block the
bearer of this
equipment.
Artist: Steve Eidson

Name: Bloodstorm of
Chorazin
[KMW:C/PB2]
Cardtype: Reaction
Clan: Baali
Burn Option

Only usable when {this} Baali successfully blocks an ally or a younger vampire. Tap this Baali and end the action (with no combat). This Baali inflicts 1 unpreventable damage on the acting minion and each of his or her retainers. Artist: Mark Poole

Name: Blood Sweat
[AH:C2, FN:PA5]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
[qui] Strike: 2R damage; only usable at long range. Damage cannot be prevented.
[QUI] Strike: 3R damage; only usable at long range. Damage cannot be prevented.
Artist: Rob Alexander

Name: Blood Tears of Kephran
[AH:C2, FN:PR, LoB:PG2]
Cardtype: Equipment
Unique equipment.
The vampire with this equipment may burn this card to prevent 2 points of damage in combat or to gain 2 blood (ignore excess blood).
Artist: Ron Spencer

Name: Blood Tempering
[HttB:R2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude & Quietus
+1 stealth action.
[for][qui] Put this card on an equipment. This melee weapon inflicts an additional damage each strike. When this equipment prevents damage in combat, it can prevent an additional point. An equipment can have only one Blood Tempering.
[FOR][QUI] As above, and untap this acting vampire.
Artist: Heather V. Kreiter

Name: Blood to Water
[AH:C2, CE:C/PTr]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Thaumaturgy
Only usable at close range, before strike resolution. Not usable during the first round of combat.
[tha] If the opposing minion is an ally, he or she is burned. Otherwise, the opposing vampire burns 3 blood.
[THA] Opposing vampire burns 5 blood.
Artist: Liz Danforth

Name: Blood Trade
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna.
Burn all boons in play. No more boons may be put in play. During each Methuselah's untap phase, that Methuselah may move a blood from a vampire he or she controls to a vampire controlled by another Methuselah.
Artist: Steve Ellis

Name: Blood Turnip
[TR:R]
Cardtype: Master
Unique master. Requires a ready anarch.
Put this card on any minion. When this minion enters combat, he or she moves this card and 1 blood (or life) to the opposing minion. If the opposing minion is an anarch, that anarch can move this card onto any minion instead (but it must move).
Artist: Tom Biondillo

Name: Blood Weakens
[Gehenna:R, KoT:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace until a vampire commits diablerie.
Cards minions play that require any Disciplines are not replaced until the end of the current action or until any Methuselah's hand is empty (whichever comes first). Any vampire who commits diablerie is immune to this effect until the next Gehenna card is played.
Artist: Jeff Holt

Name: Bloodwork
[BH:C]
Cardtype: Action
Requires a ready Black Hand vampire.
(D) Bleed at +1 bleed. If more than 2 pool is bled with this action, ignore the excess. If the Methuselah you are bleeding controls a ready Sabbat vampire, this action is at +1 stealth.
Artist: Fred Harper

Name: Bloody Mary
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: pre AUS DEM OBF
Camarilla primogen: +1 bleed.
Artist: Leif Jones

Name: Blow Torch
[Anarchs:C, Third:C]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Weapon.
1 aggravated damage each strike.
Artist: James Stowe

Name: Blur
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PB3, CE:C/PB4, BH:PT04, KMW:PA15, Third:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity
[cel] Additional strike.
[CEL] Two additional strikes.
Artist: Ken Meyer, Jr.; Harold Arthur McNeill

Name: Blythe Candelaria
[DS:V, CE:PTr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: aus THA
Camarilla: Blythe gets -1 strength when in combat with a Malkavian.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Bobby Lemon
[Anarchs:PAG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: pro ANI Independent.
Artist: Christopher Shy

Name: Body Arsenal
[Sabbat:C, SW:PT2, Third:PTz4]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Vicissitude
[vic] For the remainder of this round, damage from this vampire's hand strikes is aggravated.
[VIC] As above, and this vampire gets +1 strength for the remainder of this combat.
Artist: Mark Tedin

Name: Body Bag
[Anarchs:C]
Cardtype: Equipment
Equipment. Haven.
Only usable by an anarch. If the anarch with this card is ready, he or she can burn 2 blood to cause an action directed at him or her to fail. A minion may have only one haven.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Body Flare
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Protean
[pro] Strike: 2 aggravated damage.
[PRO] Strike: 2R aggravated damage.
Artist: Randy Gallegos

Name: Body of Sun
[Jyhad:R, VTES:R]
Cardtype: Combat
Cost: 4 blood
Discipline: Protean
[pro] Strike: 3 aggravated damage if at close range or {1R} aggravated damage if at long range. {The same amount of aggravated damage is inflicted on this striking minion and on all retainers employed by either combatant.}
[PRO] As above, but {this striking minion} takes no damage from this card, although his or her retainers still do.
Artist: Mark Tedin

Name: Bomb
[Jyhad:U, VTES:U, CE:PN, Third:U, KoT:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Weapon.
Strike: 5R damage. If the bomb is used in combat, the bearer takes 5 damage as well. The minion with this weapon may burn a location as a (D) action. Burn the Bomb after use.
Artist: Amy Weber; Mark Nelson

Name: Bond
[NoR:C]
Cardtype: Action
Virtue: Innocence
+1 stealth action.
Move an incapacitated imbued to his or her controller's ready region. -{That imbued gains a life (not to exceed his or her starting amount).}-
Artist: Thomas Manning

Name: Bonding
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PL/PV3, CE:C/PV2, BH:PTR4, Third:PTR4, HttB:PKia6]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Dominate
You cannot play another action modifier to increase this bleed amount. (Only usable during a bleed action.)
[dom] +1 bleed.
[DOM] +1 stealth and +1 bleed.
Artist: Douglas Shuler; Harold Arthur McNeill; Gary Chatterton

Name: Bond with the Mountain
[BL:R2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Visceratika/Thaumaturgy

[tha] Strike: dodge, with an optional press.
[vis] Strike: combat ends. Untap both combatants.
[VIS] Strike: combat ends. Untap this vampire.
Artist: Talon Dunning

Name: Bonecraft
[Sabbat:C, SW:C/PT, Third:PTz3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Vicissitude
[vic] Strike: 1 damage. Put this card on the opposing minion. The minion with this card has -1 strength. (This does not affect the current Strike Resolution step.) He or she may burn this card by paying 2 blood as a +1 stealth action.
[VIC] As above, but the minion with this card has -2 strength.
Artist: Ron Spencer

Name: Bone Spur
[Sabbat:C, Anarchs:C/PG3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Protean
[pro] For the remainder of this round, this vampire's hand damage is aggravated.
[PRO] As above, but for the remainder of this combat.
Artist: Mike Dringenberg

Name: The Book of Going Forth by Night
[KMW:PB]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment. The vampire with this equipment has superior Serpents [SER]. If an ally opposing this vampire in combat would be burned, take control of the ally and tap the ally instead (if the ally has lost his or her last life, add 1 life to him or her from the blood bank).
Artist: Steve Eidson

Name: Border Skirmish
[Anarchs:C2/PAG3]
Cardtype: Action
+1 stealth action. Requires a ready anarch. Each other Methuselah discards one card at random from his or her hand, and this anarch untaps at the end of the turn.
Artist: Fred Hooper

Name: Boss Callihan
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruue

Group: 3
Capacity: 5
Discipline: dom for pro PRE
Camarilla: Callihan cannot rescue other vampires from torpor.
Artist: Joel Biske

Name: Botched Move
[Promo-20061026]
Cardtype: Combat
Only usable as the opposing minion plays a card that requires a Discipline.
The opposing minion's controller reveals the top two cards of his or her library (before drawing to replace). If another copy of the same combat card is revealed, the played card is canceled (cost is still paid), the opposing minion takes 1 unpreventable damage, and all revealed copies are burned. A minion may play only one Botched Move each combat.
Artist: Josh Timbrook

Name: Bothwell
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: ani for Independent.
Artist: Mike Huddleston

Name: Bounty
[CE:U, KoT:U]
Cardtype: Master
Cost: X pool
Master. Put this card on any ready vampire and put X+1 counters on this card. If this vampire is sent to torpor in combat, the opposing minion's controller moves up to 2 counters from this card to his or her pool. If this vampire is burned in combat or by diablerie, the controller of the opposing minion or diablerist takes all of the counters from this card. Burn this card when it has no counters.
Artist: Steve Ellis

Name: Bowl of Convergence
[Tenth:A/B, KoT:R/PT]
Cardtype: Equipment
Unique equipment. If the bearer is a vampire who has Auspex [aus], the bearer gets +1 intercept. If the bearer has superior Auspex [AUS], he or she can burn 1 blood once during each action to get an additional +1

intercept for the current action.
Artist: Jeff Holt

Name: Boxed In
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PL/PV, CE:C/PN3, Anarchs:PAG, Third:C]
Cardtype: Combat
Do not replace until after combat.
Press.
Artist: William O'Connor; Matt Cavotta

Name: Boy Toy
[Sabbat:V, BH:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: dem Sabbat.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Brachah
[AH:V3, CE:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: for CEL
={PRE}= Camarilla.
Artist: Dave Roach

Name: Brainwash
[Jyhad:C, VTES:C, CE:U]
Cardtype: Master
Master. Put this card on an {uncontrolled minion} in your prey's uncontrolled region. {This card remains in play.} No transfers can be used to move blood to or from that {card}. Any minion may burn this card as a +1 stealth (D) action.
Artist: Edward Beard, Jr.

Name: Brass Knuckles
[Sabbat:C, SW:C/PT/PV, CE:C, LoB:PG, Third:C]
Cardtype: Equipment
Melee weapon. Strength+1 damage each strike, only usable once each combat.
Artist: Ron Spencer

Name: Bravo
[Gehenna:C]
Cardtype: Master
Master: archetype. Put this card on a vampire you control. Once per turn, when this vampire successfully performs an action to enter combat with another, he or she gains 1 blood from the blood bank when the combat ends, if he or she is still ready. A vampire can have only one archetype.
Artist: Nilson

Name: Brazil
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 1
Capacity: 2
Discipline: aus Camarilla.
Artist: Drew Tucker

Name: Break the Code
[NoR:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Imbued get -1 intercept when attempting to block monsters. A ready monster can enter combat with an imbued as a (D) action.
Artist: Veronica Jones

Name: Breath of Thanatos
[KMW:C]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Necromancy [nec] +2 stealth. Only usable on an action to employ or to recruit a wraith.
[NEC] Strike: 1 aggravated damage.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Breath of the Dragon
[Sabbat:R, SW:PT, Third:PTz]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Vicissitude [vic] Strike: 1R aggravated damage. If this strike is used at close range, this vampire also takes the damage.
[VIC] As above, but for 2R aggravated damage.
Artist: Pete Venters

Name: Brian Thompson
[LotN:PR2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: ani chi for Independent.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Bribes
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PV2, CE:PTo2/PV2, Anarchs:PAB4, KMW:Pan3/PAL, Third:PB3]
Cardtype: Action
Modifier
Only usable during a referendum before votes are cast. Gain 1 pool. Any other Methuselah who votes in favor of and does not vote against the referendum gains 1 pool when the results of the referendum are tallied.
Artist: Corey Macourek

Name: Brick by Brick
[HttB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Visceratika
/ Thaumaturgy

[tha] Maneuver.
[vis] Strike: 2R damage,
with an optional
maneuver.
[VIS] Only usable before
range is determined.
This vampire sets the
range this round.
Artist: Peter Bergting

Name: Brick Laying
[BH:C/PN, LoB:PO2,
KoT:C]
Cardtype: Action
Discipline: Potence
[pot] (D) Burn a haven
on an ally or younger
vampire, or tap an ally
or younger vampire.
[POT] As above, and
inflict 1 damage on that
minion.
Artist: Fred Harper

Name: Brigitte Gebauer
(Wraith)
[FN:R2]
Cardtype: Ally
Clan: Giovanni
Cost: 3 pool
Unique wraith with 3
life. 2 bleed, 1
strength.
Tap Brigitte when a
bleed action is
announced to give an
acting minion you
control +1 bleed. If the
action is blocked and
combat occurs, Brigitte
loses 1 life.
Artist: Mike Danza

Name: Brigitte Mandisa
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 6
Capacity: 5
Discipline: for obf thn
NEC
Independent.
Artist: Samuel Araya

Name: Brinksmanship
[Anarchs:R]
Cardtype: Political
Action
Cost: 1 pool
If this referendum is
successful, put this
card in play. Any
Methuselah who has
exhausted his or her
library and begins his
or her untap phase with
less than a full hand
must attempt to
withdraw. On that
Methuselah's next untap
phase, if the withdrawal
fails, that Methuselah
is ousted. If any
Methuselah successfully
withdraws, you are
ousted.
Artist: Peter Bergting

Name: Bronwen
[Sabbat:V, SW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: dom obt CEL
POT PRE
Sabbat priscus: Once
each combat, Bronwen may
dodge as a strike.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Brooke
[Sabbat:V, BH:Ptr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: dom tha
Sabbat.
Artist: John Bolton

Name: Brother in Arms
[LoB:C, HttB:PSal2]
Cardtype: Action
Clan: Salubri antitribu
Cost: 1 pool
Capacity: 2
+1 stealth action.
Requires a ready, non-
sterile Salubri
antitribu with capacity
above 2.
Put this card in play;
it becomes a 2-capacity,
non-unique Salubri
antitribu with basic
Valeren [val]. Move 1
blood from the acting
vampire to this vampire.
This vampire cannot act
this turn. During your
untap phase, if you
control more ready
Brothers in Arms than
ready unique Salubri
antitribu, burn the
excess ready Brothers in
Arms.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Brother's Blood
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Sanguinus
Requires a ready Blood
Brother of the same
circle as another one in
combat.
[san] This vampire can
burn his or her own
blood to heal or prevent
destruction from damage
taken by a member of
this circle in combat.
[SAN] Put this card on
this vampire. The
vampire with this card
can burn his or her own
blood to heal or prevent
destruction from damage
taken by a member of
this circle in combat. A
vampire may have only
one Brother's Blood.
Artist: Durwin Talon

Name: Brothers Grimm
[CE:R]
Cardtype: Master
Unique master.

Put this card into play.
During your untap phase,
put 1 counter on this
card from the blood
bank. When this card has
5 counters on it, it is
burned and you gain 5
pool. Any Methuselah can
use a master phase
action and discard a
master card from his or
her hand to take control
of the Brothers Grimm.
You may cancel that (and
keep the Brothers Grimm)
by discarding a master
card from your hand.
Artist: James Stowe

Name: Bruce de Guy
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: AUS DOM FOR
OBT
Sabbat cardinal: Bruce
may burn a blood when he
announces a political
action to prevent
Camarilla vampires from
casting votes in the
resulting referendum. +1
bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: The Bruisers
[Sabbat:U]
Cardtype: Ally
Clan: Brujah antitribu
Cost: 3 pool
Unique -{mortal}- with 2
life. 2 {strength}, 0
bleed.
The Bruisers may take a
(D) action to burn a
location controlled by
your prey.
Artist: Matt Cavotta

Name: Brujah Debate
[DS:U, Tenth:A]
Cardtype: Master
Clan: Brujah
Cost: 1 pool
Master.
Put this card in play.
During each Methuselah's
master phase, he or she
taps (one of) the
highest capacity Brujah
he or she controls (if
any). Each Brujah gets
+1 strength and an
optional maneuver each
combat. Any minion who
is not Ventrue my burn
this card as a (D)
action.
Artist: Edward Beard,
Jr.

Name: Brujah Frenzy
[Jyhad:U, VTES:U]
Cardtype: Master
Clan: ={-none-}=
Master: out-of-turn.
{Frenzy.}
Only usable when a
={ready}= Brujah
controlled by another
Methuselah takes an
action that remains

unblocked. The Brujah's
action is -
{unsuccessful}-. Choose
a -{ready}- untapped
minion in play; the
minion and the Brujah
cannot have the same
controller. {The Brujah
enters combat with that
minion, tapping him or
her.}
Artist: Dan Frazier

Name: Brujah Justicar
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R,
KoT:R]
Cardtype: Political
Action
Title.
Choose a ready Brujah.
If this referendum
passes, put this card on
the chosen Brujah to
represent the unique
Camarilla title of
Brujah Justicar. In this
referendum, each ready
Brujah gets 1 additional
vote.
Artist: Heather Hudson;
Steve Prescott

Name: Brunhilde
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: pre ANI FOR
PRO
Independent: Brunhilde
gets +1 bleed when
bleeding a Methuselah
who controls a ready
Ventrue. +1 strength.
Artist: Christopher Shy

Name: Brutal Influence
[EK:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Potence
[pot] (D) Bleed at +1
bleed. When the action
is announced, this
vampire may tap X Orun
on him or her to get an
additional +X bleed.
[POT] +1 stealth action.
Tap X Orun on this
vampire to move X blood
from the bank to a
younger Laibon in your
uncontrolled region.
Artist: James Stowe

Name: Brute Force
[LotN:C/PG3, KoT:C/PB6]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
Do not replace until
after combat.
[pot] Strike: hand
strike at +1 damage or
use a melee weapon
strike at +2 damage.
[POT] Strike: hand
strike at +2 damage or
use a melee weapon
strike at +3 damage.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Bryan Van Duesen
[Sabbat:V, BH:Ptr]

Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: aus pre DOM
THA
Sabbat: +1 bleed.
Artist: Jeff Miracola

Name: Bujo
[KMW:R]
Cardtype: Action
Clan: Ravnos
+1 stealth political
action.
Choose a political
action card in another
Methuselah's ash heap.
Call the referendum
given on that card (this
Ravnos must meet the
requirements of that
political action, if
any) and remove that
card from the game. This
vampire gains 3
additional votes in this
referendum.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Bulscu
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruce
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: dom pot pre
AUS FOR
Camarilla: If you
control the Edge, Bulscu
can steal a location or
an equipment in play
that costs 3 or less
pool or blood as a (D)
action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Bum's Rush
[Jyhad:C, VTES:C,
SW:PB2, FN:PA3/PG3,
CE:C/PB7/PN5,
Anarchs:PG4,
KMW:PG4/PA13, LoB:PA4,
HttB:PGar3]
Cardtype: Action
Do not replace until the
end of this action.
(D) Enter combat with a
ready minion controlled
by another Methuselah.
The acting minion gets
an optional maneuver
during this combat.
Artist: Bryon Wackwitz;
Gary Chatterton

Name: Bundi
[LotN:C/PG3, KoT:C/PB2]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Melee weapon.
Strike: hand strike {at
+1} damage. (This strike
is both a hand strike
and a melee weapon
strike). Bearer may
prevent 1 damage from
each melee weapon strike
made against him or her.
Artist: Franz Vohwinkel

Name: Bupe Kuila
[LoB:U]
Cardtype: Vampire

Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: pre OBF POT
SER
Laibon: +1 intercept.
Artist: Jim Pavelec

Name: Burden the Mind
[LotN:C]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
Put this card on any
minion. While it is not
this minion's turn,
using an effect to untap
this minion or to allow
this minion to block as
if untapped costs an
additional pool. This
minion may burn this
card and untap as a (D)
action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Bureaucratic
Overload
[DS:U2, CE:PM]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card in play.
Political actions cost 1
additional blood. Any
vampire can call a
referendum to burn this
card as a +1 stealth
political action.
Artist: Drew Tucker

Name: Burning Touch
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Discipline:
Valeren/Thaumaturgy
[tha] [COMBAT] Strike: 1
damage. This damage
cannot be prevented by
cards that require
Fortitude [for].
[val] [ACTION MODIFIER]
If this action is
blocked, the blocking
minion burns one blood
or life before combat
begins. Any minion
currently attempting to
block may now choose not
to block.
[VAL] [ACTION MODIFIER]
+1 bleed. After playing
this card, you cannot
play another action
modifier to further
increase the bleed for
this action.
Artist: Leif Jones

Name: Burning Wrath
[DS:C2, SW:PB, FN:PG,
CE:PB, LoB:PG2,
Third:U/PB]
Cardtype: Combat
Cost: 3 blood
Discipline: Potence
[pot] Strike: hand
strike at +1 damage,
aggravated.
[POT] Strike: hand
strike at +2 damage,
aggravated.
Artist: L. A. Williams

Name: Burnt Offerings
[AH:U5]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex
[aus] This reacting
vampire gets +1
intercept.
[AUS] Only usable if a
minion controlled by
your predator
successfully bleeds you.
Your predator burns 1
pool.
Artist: Michael
Astrachan

Name: Burst of Sunlight
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:U,
BH:PTR2, KMW:PB3,
Third:U, KoT:U]
Cardtype: Combat
Discipline: Thaumaturgy
[tha] Strike: 1R
aggravated damage. This
striking vampire also
takes 1 aggravated
damage.
[THA] Strike: 2R
aggravated damage. This
striking vampire also
takes 2 aggravated
damage.
Artist: Heather Hudson;
Andrew Trabbold

Name: Business Pressure
[Jyhad:R2, VTES:R,
Tenth:B]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Presence
Only usable during a
referendum.
[pre] Each Methuselah
can burn pool to gain
votes during the
resolution of this card
(resolve this card
before moving on). A
Methuselah gains 2 votes
for each pool he or she
burns.
[PRE] As above, but you
gain 3 votes for each
pool you burn.
Artist: Né Né Thomas

Name: Byzar
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of
Skulls
Group: 6
Capacity: 10
Discipline: dom pre AUS
FOR NEC OBF
Sabbat: If Byzar would
be burned, put a burn
counter on him and move
him to torpor instead.
If he has three burn
counters, remove him
from the game. +1
stealth.
Artist: Larry Snelly

Name: Cadet
[SoC:C]
Cardtype: Master
Master. Trifle.
Put this card on a
Sabbat vampire in your
uncontrolled region who

is not Black Hand. While
this Sabbat vampire is
controlled, he or she is
Black Hand. This card
remains in play, even
when the vampire is in
the uncontrolled region.
A minion may have only
one Cadet.
Artist: Leif Jones

Name: Cagliostro, The
Grand Copht
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: nec pot OBF
PRE SER
Independent: If
Cagliostro is ready
during your discard
phase, you get an
additional discard phase
action. If Cagliostro is
blocked and combat
occurs, he may place a
corruption counter on
the blocking minion when
that combat ends.
Artist: Mark Poole

Name: Caiaphas Smith
[Tenth:A/B]
Cardtype: Ally
Cost: 1 pool
Unique mortal with 2
life. 1 strength, 0
bleed.
Caiaphas may strike for
1R damage. Caiaphas gets
an optional maneuver
each combat. Any vampire
blocking Caiaphas is
burned after the combat
(if any). Caiaphas
cannot bleed. If he is
untapped at the start of
your turn, your predator
takes control of him.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Cailean
[Sabbat:V, SW:U, BH:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: dom ANI OBF
POT PRE
Sabbat Archbishop of
Detroit: Each round of
combat, before range is
determined, Cailean can
set the range for that
round. If he does so,
skip the Determine Range
step for that round.
Artist: Will Simpson

Name: Cairo Int'l
Airport
[AH:R2, CE:PB]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Any minion you control
may burn 1 blood on {an
uncontrolled minion} in
your prey's uncontrolled
region as a (D) action.
Artist: Pat Morrissey

Name: Caitlin
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: aus dom ANI
PRO
Sabbat bishop
Artist: Doug Alexander

Name: Calebos
[Sabbat:V, SW:U, BH:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: cel ANI OBF
POT
Sabbat bishop: +1
strength.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Calebros, The
Martyr
[FN:U, CE:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: obf pot ANI
Camarilla Prince of New
York: If Calebros is the
Prince of New York, any
older Camarilla vampire
controlled by another
Methuselah can steal the
title from him as a (D)
action that Calebros
cannot block.
Artist: John Van Fleet

Name: Caliban
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: ANI AUS VIC
Sabbat
Artist: Christopher Shy

Name: Callirus
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: ani CHI FOR
Independent: During your
untap phase, Callirus
can burn 1 blood to burn
one card on him.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Call of the Hungry
Dead
[FN:C2, LotN:PG3]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Necromancy
Only usable when a
minion is attempting to
block.
[nec] The blocking
minion gets -1
intercept.
[NEC] This acting
vampire burns 1 blood to
cause the block to fail.
The blocking minion

cannot attempt to block
this action again.
Artist: Brian LeBlanc

Name: The Call
[BL:R2, Third:PM]
Cardtype: Action
Discipline: Auspex &
Dementation
+1 stealth action.
[aus][dem] Move 2 blood
from the blood bank to a
younger vampire with
Dementation in your
uncontrolled region.
[AUS][DEM] As above, but
move 3 blood.
Artist: William O'Connor

Name: Call the Great
Beast
[BL:R1, KMW:PB]
Cardtype: Action
Clan: Baali
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Put this card on the
acting Baali and put X
ritual counters on it,
where X is the capacity
of this Baali. This
Baali may put a ritual
counter on this card as
a +1 stealth action.
When this card has more
than 10 ritual counters,
burn this Baali and
choose three
Disciplines. This card
becomes a unique
clanless independent
infernal vampire with 9
capacity, 4 strength and
3 bleed. The Great Beast
has the chosen three
Disciplines at superior.
Move 9 blood to him from
the blood bank. The
Great Beast can enter
combat with any ready
minion controlled by
another Methuselah as a
(D) action and can
prevent 1 damage each
combat.
Artist: Fred Hooper

Name: Call the Lamprey
[Sabbat:U]
Cardtype: Combat
Discipline:
Obtenebration
[obt] Strike: steal 1
blood from the opposing
ally. Only usable during
combat with an ally.
[OBT] Strike: steal 1
blood from the opposing
minion.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Call the Wild Hunt
[Promo-20060213]
Cardtype: Combat
Discipline: Animalism &
Protean
Only usable before range
is determined.
[ani][pro] For the
remainder of combat,
this vampire is immune
to frenzy cards. A
vampire may play only

one Call the Wild Hunt
each combat.
[ANI][PRO] As above, and
during the initial
strike resolution phase
of this round, you may
burn X animals from your
hand to inflict X ranged
damage on the opposing
minion.
Artist: Matt Mitchell

Name: Calvin Cleaver
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: for pro
Camarilla: Calvin may
add a blood to an anarch
as a +1 stealth action.
Once each turn, an
anarch may add a blood
to Calvin as a +1
stealth action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Camarilla
Exemplary
[Jyhada:C, VTES:C,
CE:C/PV2]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Camarilla
vampire.
Choose a Camarilla
vampire. Successful
referendum means that
for the remainder of the
game, any vampire
attempting to block that
vampire burns 1 blood.
Artist: Douglas Shuler

Name: Camarilla Threat
[Sabbat:R, SW:R, BH:PTO]
Cardtype: Political
Action
If this referendum is
successful, put this
card in play. Each
Methuselah must pay an
additional pool to use a
discard phase action to
discard a card. Any
vampire may call a
referendum to burn this
card as a +1 stealth
political action.
Artist: Jason Brubaker

Name: Camarilla Vitae
Slave
[Sabbat:R]
Cardtype: Retainer
Clan: Lasombra
Cost: 2 blood
Retainer with 1 life.
The vampire with this
retainer increases his
or her capacity by 1.
During each of his or
her controller's master
phases, he or she may
choose a basic level
Discipline he or she
possesses. He or she
then has the chosen
Discipline at the
superior level until his
or her controller's next
master phase.
Artist: Zina Saunders

Name: Camera Phone
[LotN:C/PG2, KoT:C,
HttB:PSam3]
Cardtype: Equipment
Electronic equipment.
The minion with this
equipment may bleed at
+1 bleed as a (D)
action. No other
equipment can increase
the bleed amount of this
action.
Artist: Craig Grant

Name: Cameron
[Sabbat:V, SW:PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: dom pot
Sabbat
Artist: Scott Fischer

Name: Camille Devereux,
The Raven
[Jyhada:V, VTES:V,
Tenth:A]
AKA: Raven
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: ani FOR PRO
Camarilla.
Artist: L. A. Williams;
Mark Tedin

Name: Campground Hunting
Ground
[Sabbat:U, SW:U, KMW:PG]
Cardtype: Master
Clan: Gangrel antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Hunting Ground.
During your untap phase,
you may move 1 blood
from the blood bank to a
ready vampire you
control. A vampire can
gain blood from only one
hunting ground card each
turn.
Artist: Ron Spencer

Name: Canine Horde
[Jyhada:C, VTES:C,
Sabbat:C, SW:PT,
CE:C/PN, Anarchs:PG2,
LoB:PA, Third:PTz]
Cardtype: Combat
Discipline: Animalism
[ani] Strike: 1R damage.
[ANI] Strike: ranged;
destroy equipment with
first strike.
Artist: Anson Maddocks;
Dave Seeley

Name: Canopic Jar
[FN:C2]
Cardtype: Equipment
Discipline: Serpentinis
[ser] Choose a ready
minion. The bearer gets
+1 intercept when
attempting to block the
chosen minion. When the
bearer successfully
blocks the chosen
minion, he or she can
burn this equipment

before combat begins to cancel the combat and untap. The acting minion is not untapped. [SER] As above, and the chosen minion burns 1 blood when this equipment is burned. Artist: Mark Nelson

Name: Can't Take it with You
[LotN:C, KoT:C/PV3]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum means each Methuselah gains 1 pool. Each Methuselah then burns 1 pool for each equipment, location or retainer card he or she controls. Artist: Brian LeBlanc

Name: Capitalist
[BH:C, HttB:PKia2]
Cardtype: Master
Master: archetype.
Put this card on a Sabbat vampire you control. Once per turn, when this vampire successfully bleeds his or her prey, he or she gains 1 blood from the bank. A vampire can have only one archetype. Artist: Aaron Voss

Name: Car Bomb
[Anarchs:C]
Cardtype: Reaction
Requires a ready anarch.
Only usable before any block attempts are made. Tap this reacting minion. If the acting minion has a vehicle, the action ends (unsuccessfully), the vehicle is burned, and the acting minion takes 2 damage (not preventable). Otherwise, the action gets -1 stealth. Artist: Andrew Trabbold

Name: Cardano
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 9
Discipline: ani aus cel
DOM FOR THA
Camarilla Prince of Boston.
Artist: Richard Kane Ferguson

Name: Cardinal Benediction
[Sabbat:U, SW:U, Third:U]
Cardtype: Political
Action
Requires a Sabbat vampire. Title.
Choose a Sabbat vampire with a capacity over 6. If this referendum passes, put this card on

that vampire to represent the Sabbat title of cardinal. Camarilla vampires cannot vote during this referendum. Artist: Hannibal King

Name: Cardinal Sin: Failure of Mission
[Sabbat:R, SW:R/PT]
Cardtype: Reaction
Cost: 2 blood
Requires a ready archbishop, cardinal {or regent}.
Only usable when this vampire has blocked a Sabbat vampire without a title, before combat begins. Put this card on that vampire. You still control this card. Any Sabbat vampire controlled by another Methuselah may enter combat with the vampire with this card as a (D) action. Any Sabbat vampire can burn this card as a (D) action. Artist: David Fooden

Name: Cardinal Sin: Insubordination
[Sabbat:U, SW:U, BH:PM, Third:U]
Cardtype: Reaction
Requires a ready archbishop, priscus, cardinal or regent.
Only usable after a combat involving this vampire and a non-titled Sabbat vampire; only usable if the opposing vampire is ready. Usable by a tapped vampire. The opposing vampire goes into torpor. Artist: Michael Astrachan

Name: Carlak
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: dom pot CEL
PRE
Camarilla Prince of Prague: When votes are tallied during any referendum, Carlak gains 1 blood for each Methuselah casting no votes in favor and at least 1 vote against the referendum. He gets an optional press each combat. Artist: Veronica Jones

Name: Carlotta Giovanni
[DS:V, FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: dom obf NEC
POT
Independent: Carlotta
may exchange a library

card in your ash heap for a card in your hand as a +1 stealth action that costs 1 blood. Artist: Anson Maddocks

Name: Carlton Van Wyk (Hunter)
[Tenth:A/B]
Cardtype: Ally
Cost: 2 pool
Unique mortal with 2 life. 0 strength, 0 bleed.
Carlton can strike for 1R damage, and he may dodge as a strike once each combat. Carlton has +1 intercept when blocking vampires. During your discard phase, you may burn Carlton to burn a vampire who has committed diablerie since your last turn. Artist: Mark Poole

Name: Carmen
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: aus dom THA
Sabbat. Black Hand: Non-Camarilla vampires you control get +1 stealth on equip actions. Artist: Lawrence Snelly

Name: Carmine Giovanni
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: ani pre DOM
NEC POT PRO
Independent: Carmine has 2 votes (titled).
Whenever a wraith enters play, that wraith gains 1 additional life from the blood bank. Carmine may tap to give an acting ally +1 stealth. Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Carna, The Princess Witch
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: AUS DOM THA
Camarilla primogen:
During your untap phase, Carna can burn one of her retainers to gain 2 blood. +1 intercept. Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Carnivale
[Anarchs:R]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card on a ready Toreador. You may burn this card to give this Toreador +1 stealth for the current action. Artist: James Stowe

Name: Caroline Bishops
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: cel for pot
Sabbat: Caroline cannot block non-Camarilla vampires. Artist: Lawrence Snelly

Name: Carrion Coffin
[Sabbat:R]
Cardtype: Action
Discipline: Protean
[pro] Put this card on the acting vampire. {The} vampire with this card may burn 1 blood to untap at the end of any Methuselah's turn. Any vampire can burn this card as a (D) action. [PRO] As above, but this action is at +1 stealth. Artist: Stuart Beel

Name: Carrion Crows
[Sabbat:C, SW:C/PT2, CE:PN2, Anarchs:PG2, BH:PN3, LoB:PA2, Third:C, LotN:PR3, KoT:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Animalism
Only usable before range is chosen.
[ani] The opposing minion takes 1R damage each round of combat during strike resolution. A vampire can play only one Carrion Crows each combat. [ANI] As above, but for 2R damage. Artist: Michael Dixon; Richard Thomas

Name: Carter
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: cel
Sabbat
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Carthage Remembered
[AH:R2, CE:R]
Cardtype: Master
Clan: Brujah
Cost: 1 pool
Master.
Put this card in play. Brujah princes and Brujah justicars get +1 stealth on bleed actions. Any minion may burn this card as a (D) action; Ventrue and Malkavians get -1 stealth on that action. Artist: Tom Wänerstrand

Name: Carver's Meat Packing and Storage
[Gehenna:R]

Cardtype: Master
 Cost: 1 pool
 Master. unique location. When a vampire of capacity below 4 goes to torpor, put a hostage counter on him. Hostages cannot be moved to the ready region or be diablerized. During your master phase, you may tap this card to move X blood from the blood bank to a ready vampire you control where X is the number of hostages in torpor. Any ready vampire may burn 2 blood to burn any vampire's hostage counter during any untap phase. Burn all hostage counters if this card leaves play. Artist: Steve Prescott

Name: Caseless Rounds
 [Gehenna:C, KoT:U]
 Cardtype: Combat
 Cost: 1 pool
 Ammo.
 Only usable before resolution of a gun's strike. For the remainder of combat, once each round when the bearer strikes with this gun, the bearer gets an optional additional strike, only usable to strike with this gun. No more than one ammo card can be used on a gun each combat. Artist: Jeff Holt

Name: Casino Reeds
 [CE:V, BSC:X]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Nosferatu
 Group: 3
 Capacity: 9
 Discipline: cel dem ANI OBF POT
 Camarilla Prince of Seattle: Casino may move up to 3 blood from himself to a younger Nosferatu in your uncontrolled region as an action. Casino inflicts +1 damage with ranged strikes (even at close range). Artist: Christopher Shy

Name: Cassandra Langely, The Waif
 [KoT:PM2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Malkavian
 Group: 4
 Capacity: 2
 Discipline: dem
 Camarilla. Artist: Leif Jones

Name: Cassandra, Magus Prime
 [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Tremere
 Group: 1
 Capacity: 10

Discipline: cel pre AUS
 DOM THA
 Camarilla primogen: If Cassandra is ready, your hand size is increased by one. +1 strength. Artist: Rob Alexander

Name: Catacombs
 [AH:C2, FN:PS, Third:PM]
 Cardtype: Equipment
 Cost: 1 blood
 This equipment card represents a unique location and does not count as equipment while in play. When attempting to rescue a vampire from torpor, the vampire with this location gets +1 stealth and burns 1 less blood if successful. Artist: Liz Danforth

Name: Catatonic Fear
 [Sabbat:U, SW:U, FN:PS, CE:PTo, LoB:PI2, Third:U]
 Cardtype: Combat
 Cost: 1 blood
 Discipline: Presence
 [pre] Strike: combat ends.
 [PRE] As above, and inflict 1 damage to the opposing minion once combat ends if the range is close. Artist: Clint Langley

Name: Cat Burglary
 [Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
 Cardtype: Action
 Discipline: Celerity
 +1 stealth action.
 [cel] (D) Bleed. If more than 1 pool is bled with this action, ignore the excess.
 [CEL] (D) Bleed any Methuselah. If more than 1 pool is bled with this action, ignore the excess. Artist: Dave Roach; Steve Ellis

Name: Catherine du Bois
 [CE:V, Anarchs:PAB, BSC:X]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Ventrue
 Group: 3
 Capacity: 5
 Discipline: for obf pre DOM
 Camarilla. Artist: Christopher Shy

Name: Cats' Guidance
 [Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PT3, FN:PR4, CE:C/PN3, Anarchs:PG3, BH:PN3, LoB:PG3]
 Cardtype: Reaction
 Discipline: Animalism
 [ani] Only usable by a tapped vampire immediately after he or she blocks (play after combat, if any). Untap this reacting vampire.

[ANI] +1 intercept.
 Artist: Greg Simanson; Margaret Organ-Kean

Name: Cauldron of Blood
 [Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, CE:PTR2]
 Cardtype: Combat
 Cost: 1 blood
 Discipline: Thaumaturgy
 Not usable on the first round of combat.
 [tha] Strike: {hand strike at} +2 damage.
 [THA] Strike: {hand strike at} +4 damage. Artist: Drew Tucker; Sandra Everingham

Name: Cavalier
 [HttB:R]
 Cardtype: Master
 Master: archetype.
 Put this card on a vampire you control. Once per turn, when this vampire successfully performs an action that costs 1 or more blood, he or she may burn an additional blood to untap. ={A vampire can have only one archetype.}= Artist: Brian LeBlanc

Name: Cave of Apples
 [LotN:R]
 Cardtype: Master
 Clan: Follower of Set
 Cost: 3 pool
 Master: unique location. Any Follower of Set you control may put a corruption counter on an ally or younger vampire controlled by your prey as a (D) action. If the action is successful and the number of your corruption counters on the minion equals or exceeds his or her capacity or cost, you may burn those counters to gain control of him or her. Artist: Alexander Dunnigan

Name: Cedric
 [LoB:U, HttB:PGar2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Gargoyle
 Group: 4
 Capacity: 6
 Discipline: obf pot vis FOR
 Camarilla. Tremere slave: If Cedric successfully blocks a (D) action, he may burn 1 blood when the action ends (after combat, if any) to untap. Flight [FLIGHT]. Artist: David Day

Name: Celerity [cel]
 [Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PB, FN:PA, CE:C, Anarchs:PAG, KMW:PAL,

LoB:PI/PO, Third:PB, KoT:PB/PT]
 Cardtype: Master
 Capacity: +1
 Master: Discipline.
 Put this card on a vampire. This vampire gains one level of Celerity [cel]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Celerity. Artist: Greg Simanson; Nicola Leonard; Peter Morbacher

Name: Célèste Lamontagne
 [Gehenna:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Gangrel antitribu
 Group: 4
 Capacity: 5
 Discipline: for ANI PRO
 Sabbat: Célèste can strike to end combat against a werewolf opponent. She gets +1 intercept when attempting to block a Camarilla vampire whose controller has at least one Gehenna card in play. Artist: Chad Michael Ward

Name: Céleste, The Voice of a Secret
 [BL:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Daughter of Cacophony
 Group: 2
 Capacity: 3
 Discipline: pre mel
 Independent: Céleste gets -1 intercept when attempting to block a bleed action. Céleste gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Toreador. Artist: Christopher Shy

Name: Celestial Harmony
 [BH:R]
 Cardtype: Action
 Discipline: Auspex
 +1 stealth action.
 [aus] (D) Choose a Methuselah. That Methuselah selects all but one of the cards in his or her hand and shows them to you.
 [AUS] As above, but all Methuselaha are chosen. Artist: Fred Harper

Name: Celine Chevalier
 [FN:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Follower of Set
 Group: 2
 Capacity: 3
 Discipline: obf ser
 Independent
 Artist: Christopher Shy

Name: Census Taker
 [SoC:R]

Cardtype: Master
 Cost: 1 pool
 Unique master.
 Put this card on a ready Black Hand vampire.
 During an action, this Black Hand vampire can tap to give any other Sabbat vampire +1 bleed or 2 additional votes for the current action.
 During an action, this Black Hand vampire can tap to give any other Black Hand vampire +1 intercept.
 Artist: Eric Lofgren

Name: Centralized Background Check
 [Gehenna:R]
 Cardtype: Master
 Master: unique location.
 Weapons cost an additional pool.
 Artist: William O'Connor

Name: César Holfield
 [KoT:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Caitiff
 Group: 4
 Capacity: 1
 Discipline: obf
 Camarilla: =(After)= the end of your minion phase, if there are any Gehenna cards in play and César did not hunt, he burns 1 blood.
 Artist: Justin Norman

Name: Cesewayo
 [LoB:PO2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Osebo
 Group: 4
 Capacity: 10
 Discipline: ani AUS CEL
 DOM POT THA
 Laibon magaji: Once each action, Cesewayo may burn 1 blood to get +1 intercept.
 Artist: Abrar Ajmal

Name: Cesewayo
 [EK:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Osebo
 Level: Advanced
 Group: 4
 Capacity: 10
 Discipline: ani AUS CEL
 DOM POT THA
 Laibon magaji: During a (D) action against you, Cesewayo may tap an Aye on him to untap.
 [MERGED] Cesewayo gets two additional votes.
 Artist: Leif Jones

Name: Chain of Command
 [Gehenna:C, KoT:C]
 Cardtype: Action
 Cost: X blood
 Discipline: Dominate
 +1 stealth action.
 [dom] Put X younger vampires from your uncontrolled region in play with 1 blood from the blood bank each (and

with any blood they already have). You cannot choose any unique vampires already in play. Those vampires must bleed. When one of them bleeds successfully, or when all that can bleed have, move them all to the bottom of your crypt.
 [DOM] As above, but move X+1 younger vampires.
 Artist: Joel Biske

Name: Chainsaw
 [Jyhad:U2]
 Cardtype: Equipment
 Cost: 2 pool
 Weapon.
 3 damage {as a strike}, usable only once each combat.
 Artist: Mark Poole

Name: Chair of Hades
 [LotN:R]
 Cardtype: Action
 Discipline: Necromancy
 +1 stealth action.
 [nec] (D) Remove a mortal or ghoul (retainer or ally) from the game.
 [NEC] (D) Remove any non-wraith ally or retainer or vampire with capacity less than 3 from the game.
 Artist: Veronica Jones

Name: Chalice of Kinship
 [BH:R]
 Cardtype: Equipment
 Cost: 1 pool
 Unique equipment.
 Requires a ready priscus, cardinal {or regent}.
 The priscus, cardinal {or regent} with this equipment can give each other ready Sabbat vampire you control 1 blood from the blood bank as a +1 stealth action.
 Artist: Jeff Holt

Name: Chameleon
 [TR:R]
 Cardtype: Action
 Cost: X blood
 +1 stealth action.
 (D) Take control of a younger vampire with capacity of X who entered play since your last minion phase. That vampire becomes anarch (and independent).
 Artist: Jim Pavelec

Name: Chameleon's Colors
 [BL:C2, LoB:C]
 Cardtype: Combat
 Cost: 1 blood
 Discipline: Spiritus/Animalism
 [ani] Maneuver.
 [spi] Press, or maneuver with an optional press.

[SPI] Only usable at long range. Strike: combat ends. If this vampire was blocked while performing an action other than bleeding, the action continues as if unblocked.
 Artist: Becky Cloonan

Name: Champion
 [NoR:R]
 Cardtype: Power
 Virtue: Defense
 [REACTION] [2 CONVICTION] Only usable when a monster controlled by another Methuselah is taking a (D) action against you or against an imbued controlled by any player. The action fails and the acting monster enters combat with this imbued instead.
 Artist: Peter Bergting

Name: Chandler Hungerford
 [DS:V, Anarchs:PG]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Gangrel
 Group: 2
 Capacity: 3
 Discipline: PRO
 Camarilla: Chandler gets +1 intercept when attempting to block other Gangrel.
 Artist: Ron Spencer

Name: Changeling
 [Sabbat:C, SW:C/PT2, Third:C/PTz3]
 Cardtype: Action
 Modifier
 Discipline: Vicissitude
 [vic] +1 bleed; after playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action.
 [VIC] +1 stealth.
 Artist: Jeff Miracola

Name: Changeling Skin Mask
 [Sabbat:R, SW:R]
 Cardtype: Equipment
 Cost: 1 pool
 Unique equipment.
 The vampire with this equipment {has} superior Obfuscate [OBF]. The vampire with this equipment may burn it to get +2 intercept for the current action.
 Artist: Mark Tedin

Name: Change of Target
 [Jyhad:U, VTES:U, CE:U, Anarchs:PAB2, LoB:PG2/PI2, KoT:U/PM3]
 Cardtype: Action
 Modifier
 Only usable when this acting minion is blocked (play before combat, if any). Untap the acting minion, do not tap the

blocking minion, and end the current action (it is not successful). This minion cannot perform the same action again this turn.
 Artist: Chris Stevens; Dan Frazier

Name: Chanjelin Ward
 [BL:R2, LoB:R]
 Cardtype: Master
 Clan: Kiasyd
 Burn Option
 Master.
 Put this card on a vampire you control. - {Other Methsuelahs' actions targeting}- this vampire cost an additional blood. This vampire can burn this card to cause an action -{targeting}- him or her to fail. A vampire may have only one Chanjelin Ward.
 Artist: Brian LeBlanc

Name: Channel 10
 [Tenth:A/B, HttB:PKia]
 Cardtype: Master
 Cost: 2 pool
 Master: unique location.
 Tap to give a minion you control +2 intercept for the current action. Not usable on the first action in a minion phase.
 Artist: Steve Ellis

Name: Channeling the Beast
 [Sabbat:C]
 Cardtype: Combat
 Cost: 1 blood
 Strike: hand strike or {use a melee weapon strike. This strike is} at +1 damage.
 Artist: Michael Astrachan

Name: Chantry
 [Jyhad:U, VTES:U, CE:U, HttB:PGar]
 Cardtype: Master
 Clan: Tremere
 Master: unique location.
 During your master phase, you may tap this card and burn 1 pool or 1 blood from any ready Tremere you control to move any Tremere from torpor to his or her controller's ready region.
 Artist: Jeff Holt; Dan Smith

Name: Charge of the Buffalo
 [HttB:R]
 Cardtype: Action
 Discipline: Spiritus / Fortitude
 [for] (D) Enter combat with a tapped minion.
 [spi] (D) Enter combat with a minion. The first round of that combat, range is automatically

close, and this vampire's initial strike is strike: hand strike at +1 damage. [SPI] As [spi] above, but the strike is at +2 damage. Artist: Jim DiBartolo

Name: Charice Fontaigne [BH:U2] Cardtype: Vampire Clan: Ventrue antitribu Group: 3 Capacity: 6 Discipline: for pot AUS DOM Sabbat. Artist: Steve Prescott

Name: Charigger, The Axe [LotN:R] Cardtype: Retainer Clan: Giovanni Unique wraith with 1 life. The Giovanni with this retainer gets +1 stealth when hunting. When a minion controlled by your prey is burned, remove that minion from the game instead and put a soul counter on Charigger. The Giovanni with this retainer gets +X bleed, where X is the number of soul counters on Charigger. Artist: Alexander Dunnigan

Name: Charisma [FN:R2, KoT:R] Cardtype: Master Unique master. Put this card on a ready vampire. This vampire's recruit ally actions cost 1 less blood or pool (but never less than 0 blood or pool). Artist: Talon Dunning

Name: Charismatic Aura [KoT:U] Cardtype: Combat Discipline: Auspex & Presence [aus][pre] Burn 1 blood to cancel the opposing minion's strike card or grapple card as it is played (no cost is paid). A vampire may play only one Charismatic Aura at inferior each round. [AUS][PRE] Strike: combat ends. Artist: Juan Antonio Serrano Garcia

Name: Charlie Tyne [Third:V] Cardtype: Vampire Clan: Gangrel antitribu Group: 4 Capacity: 4 Discipline: obf pro ser Sabbat. Artist: Lawrence Snelly

Name: Charming Lobby

[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PTO, LoB:PG, KoT:U] Cardtype: Action Discipline: Presence +1 stealth political action. [pre] This vampire calls a referendum listed on a political action card in your hand (play that card) or allowed by an effect in play. If the referendum passes, then the next referendum called by any vampire thereafter passes automatically. [PRE] As above, and this vampire gains 2 votes in that first referendum. Artist: Heather Hudson; Brian LeBlanc; Steve Prescott

Name: Charnas the Imp [Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R] Cardtype: Retainer Clan: Tremere Cost: 1 blood Unique demon with 1 life. Put Charnas on any minion (employing Charnas is a +1 stealth (D) action if that minion is controlled by another Methuselah). The minion with this retainer takes 1 damage during his or her untap phase. Charnas is immune to damage from that minion. If the minion is burned, his or her controlling Methuselah can put Charnas on any minion. Artist: Dave Roach & Pete Burges; Mark Nelson

Name: Chas Giovanni Tello [FN:U2] Cardtype: Vampire Clan: Giovanni Group: 2 Capacity: 4 Discipline: DOM POT Independent: When Chas announces an action, any other Methuselah can discard a master card as an out-of-turn master to cause the action to fail. Chas gets +1 strength when in combat with a titled vampire. Artist: Christopher Shy

Name: Chaundice [HttB:U] Cardtype: Vampire Clan: Gargoyle Group: 4 Capacity: 8 Discipline: vic FOR POT VIS Sabbat. Tremere antitribu slave: Twice each combat, Chaundice may prevent up to 2 non-aggravated damage from the opposing minion's

strikes that round. Flight [FLIGHT]. Artist: Samuel Araya

Name: Chavi Oraczko [LotN:U] Cardtype: Vampire Clan: Ravnos Group: 5 Capacity: 7 Discipline: nec ANI CHI FOR Independent. Red List: Once each action, Chavi may burn 1 blood to get +1 stealth. While she is ready, you get +1 hand size. Artist: Leif Jones

Name: Cheat the Fates [HttB:R] Cardtype: Action Cost: 3 blood Discipline: Temporis / Presence [pre] (D) Bleed at +2 bleed. [tem] (D) Bleed. Minions without Temporis cannot block, and this minion cannot play other cards that require Disciplines this action. [TEM] As [tem] above, and this acting minion untaps at the end of the action. Artist: Doug Stambaugh

Name: Chester DuBois [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A] Cardtype: Vampire Clan: Nosferatu Group: 1 Capacity: 7 Discipline: for obf ANI POT Camarilla primogen. Artist: Daniel Gelon

Name: Cheval de Bataille [Third:U] Cardtype: Action Modifier Requires a ready titled Sabbat vampire. Only usable during a referendum. Any vampire voting against this referendum burns 1 blood when the results are tallied. Artist: Patrick McEvoy

Name: Childling Muse [KoT:U] Cardtype: Retainer Clan: Malkavian Cost: 1 pool Changeling with 1 life. This Malkavian gets +1 bleed. Artist: Heather Kreiter

Name: Children of Osiris [AH:R2] Cardtype: Master Cost: 2 pool Master. Put this card in play. Followers of Set do not untap as normal. Each

Follower of Set may burn 1 blood to untap during each of his or her controller's untap phases. This card may be burned by any vampire as a (D) action; Followers of Set get -1 stealth when attempting that action. Artist: Drew Tucker

Name: Chill of Oblivion [BH:R, LotN:PG] Cardtype: Action Discipline: Necromancy +1 stealth action. [nec] Put this card on a ready vampire. This vampire may burn this card in combat to treat aggravated damage as normal for the remainder of combat. A vampire can have only one Chill of Oblivion. [NEC] As above, and this acting vampire untaps during your next discard phase. Artist: Drew Tucker

Name: Chimerstry [chi] [DS:C2, FN:PR2, LotN:PR2] Cardtype: Master Capacity: +1 Master: Discipline. Put this card on a vampire. This vampire gains 1 level of Chimerstry [chi]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Chimerstry. Artist: Mark Tedin; Sam Araya

Name: Chiram's Hold [Anarchs:R2] Cardtype: Combat Cost: 1 blood Requires a ready vampire in combat with an acting minion. Only usable before range is determined. Give this card to the controller of the acting minion and move a combat card from that Methuselah's ash heap to this card. The chosen combat card costs that Methuselah's vampires an additional blood. That Methuselah may burn this card by discarding a copy of the chosen combat card during his or her discard phase. A Methuselah can have only 1 Chiram's Hold. Artist: Andrew Bates

Name: Chiropteran Marauder [SW:C/PT3, Third:C] Cardtype: Combat Discipline: Vicissitude [vic] Maneuver.

[VIC] This vampire burns 1 blood to make the damage from his or her hand strikes aggravated for the current round. Artist: Mike Danza

Name: Choir
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Action
Discipline: Melpominee
+1 stealth action.
[mel] Put this card into play. Burn this card during your influence phase.
[MEL] (D) Your prey burns 2 pool for each Choir card you control (not counting this one). Burn all Choir cards you control.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Christianus
Lionel, The Mad Chronicler
[FN:U2, BH:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: pot ANI OBF
Sabbat: While Christianus is ready, your hand size is increased by 1.
Artist: Christopher Shy

Name: Christine Boscacci
[Sabbat:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: dom vic
Sabbat: Christine gets -1 intercept when attempting to block a bleed action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Christopher Houghton
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: pot AUS CEL
DOM PRE PRO
Camarilla: Once each combat, Christopher may burn 1 blood before range is determined to strike with first strike that round. During your untap, choose a ready minion. Until your next untap, he gets +2 intercept when attempting to block that minion.
Artist: Christopher Shy

Name: Chronicle of the Lost Tribe
[BH:R]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready Black Hand vampire. Unique.

Put this card in play. You get +1 hand size. Any vampire with a capacity above 4 may steal this card for his or her controller as a (D) action.
Artist: Ron Van Halen

Name: Church of the Order of St. Blaise
[Gehenna:R]
Cardtype: Master
Master: unique location.
Requires a ready Sabbat vampire.
Tap this card to add one counter to a location you control that uses counters.
Artist: Theodore Black

Name: The Church of Vindicated Faith
[NoR:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Requires a ready imbued. When an imbued successfully performs an action, tap this card to move 1 blood from the blood bank to an imbued in your uncontrolled region.
Artist: David Day

Name: Cicatriz
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: ani obf pot
Sabbat bishop: If Cicatriz is ready during your discard phase, you {get an additional discard phase action}.
Artist: Christopher Shy

Name: Circle
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Flight
Requires a ready minion with flight.
Press. If another round of combat occurs, this minion gets an optional maneuver during that round.
Artist: Mike Danza

Name: Circumspect Revelation
[BH:C/PM]
Cardtype: Action
Modifier
Requires a Black Hand vampire. Only usable when a Sabbat vampire attempts to block. The block attempt fails, and that Sabbat vampire cannot attempt to block this action again.
Artist: David Day

Name: City Gangrel Connections
[Sabbat:U, KMW:PG]

Cardtype: Master
Clan: Gangrel antitribu
Master: unique location.
You get 1 additional vote during each political action.
Artist: Fred Harper

Name: Claiming the Body
[LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Sanguinus
Requires a ready untapped Blood Brother of the same circle as another one who has just been blocked.
[san] Cancel the combat and end the action. (Do not untap the blocking minion.)
[SAN] As above, and untap the acting Blood Brother.
Artist: Peter Bergting

Name: Clandestine Contract
[FN:C2, LotN:PA4]
Cardtype: Action
Clan: Assamite
Cost: 1 pool
+1 stealth action.
Requires an Assamite with a capacity above 4.
Contract.
(D) Enter combat with a ready minion controlled by another Methuselah and put this card on that minion. This Assamite is chosen for this contract. This Assamite may enter combat with this minion as a +1 stealth (D) action.
Artist: Drew Tucker

Name: Clan Impersonation
[AH:C2, CE:C]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
+1 stealth action.
Choose a clan and put this card on the acting vampire. This vampire is considered to be of the chosen clan instead of his or her original clan (if any). This vampire can burn this card as an action.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Clan Loyalty
[DS:C2, FN:PG]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Only usable when this vampire is successfully blocked by a vampire of the same clan (play before combat).
Cancel the block and combat. The action continues as normal, and no vampires of that clan may block the acting

vampire for the remainder of the turn.
Artist: Drew Tucker

Name: Clarissa Steinburgen
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: ani obf
Camarilla.
Artist: Jim Nelson

Name: Claus Wegener
[KoT:V, HttB:PGar]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: aus for tha
DOM
Camarilla.
Artist: Sam Arraya

Name: Claven
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: aus dem obf
Sabbat
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Claws of the Dead
[Jyhad:C, VTES:C, Anarchs:C/PG3, KMW:PG5, Third:C, KoT:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Protean
[pro] For the remainder of this round, damage from this vampire's hand strikes is aggravated.
[PRO] Maneuver.
Artist: Ron Spencer; Ron Spenser

Name: Clea Auguste d'Holford
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: pre ser OBF
POT
Independent.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Cleansing Ritual
[LoB:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Obeah/Dominate
+1 stealth action.
[dom] Add 1 blood to a vampire you control.
[obe] Burn a card on an ally or younger vampire in your ready region.
[OBE] As [obe] above, and untap that minion at the end of the turn.
Artist: Avery Butterworth

Name: Cleave
[NoR:C]

Cardtype: Combat
Virtue: Vengeance
Choose a melee weapon this imbued has or spend 1 conviction to put this card on this imbued to represent a melee weapon that does strength damage each strike. This melee weapon inflicts +1 additional damage -{this action}-. If the opposing minion is (or becomes) immune to non-aggravated damage, he or she loses that immunity for handling damage from this weapon. Burn the melee weapon at the end of the action.
Artist: Heather Kreiter

Name: Clifton Derrik
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: cel
Camarilla.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Clio's Kiss
[BL:C2, LoB:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline:
Temporis/Dominate
+1 stealth action.
[dom] (D) Burn 1 pool from a Methuselah who is contesting a card with you.
[tem] Exchange any card in your hand for any non-master, non-unique library card in your ash heap.
[TEM] (D) Choose a vampire card another Methuselah is contesting with you. That Methuselah yields that copy. If there are no other Methuselaha contesting the vampire, place your copy of the vampire face up in your controlled region, untapped.
Artist: Leif Jones

Name: Cloak of Blood
[SoC:R]
Cardtype: Action
Requires a vampire with capacity above 5 who can commit diablerie.
(D) Diablerize a vampire in torpor, and this vampire may gain one level of a Discipline the victim had. In the resulting blood hunt referendum, this vampire gets an additional 2 votes.
Artist: Becky Jollensten

Name: Cloak of the Abalone
[Promo-20080203]
Cardtype: Equipment
Unique equipment.

Toreador and Toreador antitribu cannot block this minion.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Cloak the Gathering
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C, FN:PS3, CE:C/PM4, BH:PM4, Third:PM6, LotN:PS2, KoT:C, HttB:PSam4]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obfuscate
[obf] +1 stealth.
[OBF] Only usable by a ready vampire other than the acting minion you control. The action gets +1 stealth.
Artist: Randy Gallegos; Ted Naifeh; Eric Deschamps

Name: Clockwerx
[HttB:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Sanguinus
[san] Only usable before range is determined. Move an equipment from a ready Blood Brother of the same circle to this vampire in combat.
[SAN] As above, but usable any time during combat.
Artist: Marian Churchland

Name: Closed Session
[DS:C2, CE:U, KMW:PAL]
Cardtype: Action
Modifier
Requires a ready prince, justicar or Inner Circle member. Only usable during a referendum, before any votes are cast.
Non-Camarilla vampires cannot cast votes in this referendum.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Clotho's Gift
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline:
Temporis/Obfuscate
+1 stealth action.
[obf] Move the top {card} from your crypt to your uncontrolled region.
[tem] Move 2 blood from the blood bank to a younger vampire in your uncontrolled region.
[TEM] Put this card on this acting vampire. Beginning with your next turn, once during each of your minion phases, this vampire can burn 1 blood to untap.
Artist: Jim Nelson

Name: Club Illusion
[TR:R]
Cardtype: Master

Cost: 1 pool
Master: unique location. When any anarch vampire declares a bleed action, he or she can burn 1 blood to get +1 bleed on that action (only usable once each action).
Artist: Tom Biondillo

Name: Club Zombie
[FN:R2, Third:PTz]
Cardtype: Master
Cost: 4 pool
Master: unique location. Tap to give a vampire you control +1 intercept for the current action. If Club Zombie is untapped at the start of your turn, a ready vampire you control gains 1 blood during your untap phase.
Artist: Durwin Talon

Name: Coagulate Blood
[AH:C2, FN:PA2]
Cardtype: Combat
Discipline: Quietus
[qui] Strike: 1R damage, 2R damage to an ally.
[QUI] Strike: 2R damage, 3R damage to an ally.
Artist: Stuart Beel

Name: Coagulated Entity
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Action
Discipline: Sanguinus
Choose X other ready Blood Brothers you control who belong to the same circle as this acting vampire.
[san] (D) Enter combat with a ready minion controlled by another Methuselah. This acting vampire has +X strength and +X capacity. Before the combat begins, each chosen vampire must move 1 blood to the acting vampire or this action is canceled.
[SAN] As [san] above, and this vampire may prevent up to X damage this combat.
Artist: Mark Nelson

Name: Cobra Fangs
[LotN:R]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Serpentinis
[ser] Strike: hand strike (at strength damage). If any damage from this strike is successfully inflicted on an opposing ally, burn that ally at the end of the action.
[SER] As above, and if any damage from this strike is successfully inflicted on an opposing vampire, that vampire goes to torpor during his {or her} next untap phase.
Artist: Mike Chaney

Name: Cock Robin
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: aus for ANI
OBF POT
Camarilla Nosferatu
Justicar: Once per turn, when Cock Robin successfully performs an action that requires Animalism, he untaps at the end of the action.
+1 strength.
Artist: Quinton Hoover

Name: Code of Milan
Suspended
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire.
Select the Methuselah with the Edge. If this referendum is successful, that Methuselah burns 1 pool.
Artist: Drew Tucker

Name: Code of Samiel
[HttB:R]
Cardtype: Master
Clan: Salubri antitribu
Cost: 2 pool
Burn Option
Unique master.
Put this card in play. During your untap phase, a Salubri antitribu you control gains 1 blood. When a Salubri antitribu burns a ready vampire or sends a vampire to torpor in combat or as a (D) action, he or she untaps after the end of the minion phase.
Artist: Peter Bergting

Name: Codex of the Damned
[Third:R]
Cardtype: Equipment
Unique equipment.
While the bearer has Thaumaturgy [tha], he or she is considered to have superior Thaumaturgy. Each time the bearer with Thaumaturgy commits diablerie, each other ready vampire you control gains 1 blood, and each one younger than the victim may receive a master: Discipline card from your ash heap, hand, or library (shuffle afterward).
Artist: Jeremy McHugh

Name: Codex of the Edenic Groundskeepers
[Promo-20090929]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment.

This minion gets -2 stealth when bleeding. This minion may bleed as a (D) action that costs 1 blood; this action gets +3 bleed if the target Methuselah doesn't control a ready untapped minion. Artist: Pat Loboyko

Name: Cohn Rose
[CE:V/PTr, KMW:PB, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus dom pre
THA
Camarilla.
Artist: Alejandro Collucci

Name: Cold Amber's Hold
[Anarchs:R2]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
(D) Give this card to another Methuselah and move an action card from that Methuselah's ash heap to this card. The chosen action costs that Methuselah's vampires an additional blood. Any vampire can move up to 4 blood to this card as a +1 stealth action. Burn this card when it has 4 blood counters. A Methuselah can have only 1 Cold Amber's Hold. Artist: Fred Harper

Name: Cold Aura
[LotN:C, HttB:PSam2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Necromancy
[nec] Only usable before range is determined. Set the range for this round to long.
[NEC] As above, with an optional press, only usable to end combat.
Artist: Veronica Jones

Name: Colin Flynn
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: aus cel
Camarilla.
Artist: Steve Casper

Name: Collapse the Arches
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline:
Visceratika/Thaumaturgy
Requires a ready vampire who has blocked a (D) action. Only usable in the resulting combat. Only usable at long range.
[tha] Strike: 2R damage, with an optional press.

[vis] Strike: 4R damage. This strike cannot be dodged.
[VIS] As [vis] above, with first strike.
Artist: Brian LeBlanc

Name: The Colonel
[BH:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: cel dem obf
AUS
Sabbat. Black Hand.
Artist: Jason Alexander Behnke

Name: Coma
[Sabbat:U, SW:U, CE:U, BH:PM3, Third:U]
Cardtype: Combat
Cost: 3 blood
Discipline: Dementation
[dem] Strike: opposing vampire goes into torpor.
[DEM] As above, and that vampire does not untap as normal during his or her controller's next untap phase.
Artist: Ash Arnett

Name: Combat Shotgun
[Sabbat:C, SW:C, Third:C]
Cardtype: Equipment
Cost: 3 pool
Weapon, Gun.
3R damage each strike, only usable once each round.
Artist: Michael Dixon

Name: Command
[AH:U5, Third:U]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Dominate
[dom] Only usable when an ally attempts to block. The attempt fails and tap that ally. That ally cannot attempt to block this action again.
[DOM] As above, and put this card on the ally. This ally does not untap as normal. During this ally's next untap phase, burn this card.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Command of the Beast
[Sabbat:U, SW:U, FN:PG, Third:U]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Dominate
[dom] +1 bleed; after playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action.
[DOM] +1 bleed.
Artist: Lee Carter

Name: Command of the Harpies
[DS:U2, CE:PM/PTo]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Camarilla vampire.
Choose a ready prince. Successful referendum means the prince loses his or her title.
Artist: Christopher Rush

Name: Command Performance
[HttB:R]
Cardtype: Master
Clan: Daughter of Cacophony
Cost: 2 pool
Burn Option
Unique master.
Put this card in play. Tap during your minion phase to untap a ready Daughter of Cacophony. Any titled vampire may call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.
Artist: Marco Nelor

Name: Command the Legion
[LotN:R]
Cardtype: Action
Cost: X blood
Discipline: Dominate
[dom] Tap X-1 allies or younger vampires.
[DOM] As above, but one of the minions may be the same age or older.
Artist: Jeff Laubenstein

Name: Communal Haven: Cathedral
[BH:U2, Third:U]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: location.
You may tap this card during your master phase to transfer equipment and/or move blood between any two ready Sabbat vampires you control.
Artist: Drew Tucker

Name: Communal Haven: Temple
[Sabbat:U, SW:PL, BH:PM]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: location.
Each Sabbat vampire you control gets +1 intercept when attempting to block (D) actions directed against Sabbat vampires you control. A Methuselah may have only one Communal Haven: Temple in play.
Artist: Drew Tucker

Name: Community Justice
[LotN:R]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires an independent vampire.

(D) Burn a vampire who has diablerized a vampire of the same clan as this acting vampire since your last turn.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Compel the Spirit
[DS:U2, FN:PG, LotN:PG]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Necromancy
+1 stealth action.
[nec] Move an ally or retainer that was burned from play since your last turn from your ash heap to your hand.
[NEC] As above, but move it to your ready region (ignore requirements and cost) with X life from the blood bank, where X is the starting life of the ally or retainer. If it is a retainer, place it on the acting minion.
Artist: Stuart Beel; Eric Deschamps

Name: Compress
[BL:C2, LoB:C, HttB:PSam2]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline:
Thanatosis/Potence
[pot] Strike: hand strike at +2 damage.
[thn] Strike: 2 aggravated damage.
[THN] Strike: 3 aggravated damage.
Artist: Ron Spencer

Name: Computer Hacking
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PT, CE:PN4, LoB:PA3, HttB:PSam4]
Cardtype: Action
(D) Bleed with +1 bleed.
Artist: Roger Raupp; Brian Snoddy; Gary Chatterton

Name: Conceal
[LotN:R]
Cardtype: Action
Discipline: Obfuscate
[obf] (D) Burn an equipment card.
[OBF] (D) Burn a location.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Concealed Weapon
[Jyhad:C, CE:C/PB/PTo, BH:PTo4, KMW:PAL3, LotN:PG2, KoT:C/PT2]
Cardtype: Combat
Only usable before range is determined.
This minion equips with a non-unique weapon card from your hand (requirements and cost apply as normal). The weapon cannot cost 3 or more pool or inflict (with a regular strike) aggravated damage or 4 or more damage.

Artist: Alejandro Collucci; Jeff Menges

Name: Concert Tour
[BL:C1, LoB:R]
Cardtype: Action
Clan: Daughter of Cacophony
Cost: 1 blood
Burn Option
+1 stealth action.
Put this card on this acting Daughter of Cacophony. During your next untap phase, burn this card to restore this vampire to full capacity with blood from the blood bank.
Artist: William O'Connor

Name: Concoction of Vitality
[Sabbat:U, SW:PV, Third:PTR]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment.
When the vampire with this card announces an action, he or she may burn this card to prevent vampires from blocking that action. If he or she does so, this vampire cannot play cards requiring Disciplines until the action is complete.
Artist: Ash Arnett

Name: Concordance
[BL:C1, KMW:PB2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Daimoinon/Serpentis
+1 stealth action.
[ser] (D) Bleed. If more than 1 pool is bled with this action, ignore the excess.
[dai] Requires an infernal vampire. Put this card on the acting vampire. This vampire treats aggravated damage as normal damage and has +1 strength and -1 stealth.
[DAI] As [dai] above, and this vampire has flight [FLIGHT]. During your influence phase, this vampire may burn 1 blood to untap.
Artist: Steve Ellis

Name: Condemnation: Betrayed
[BL:R1]
Cardtype: Action
Discipline: Daimoinon/Serpentis
+1 stealth action.
Condemnation.
[ser] (D) Tap a younger vampire.
[dai] Requires an Infernal vampire. (D)
Put this card on a ready minion. Bleed actions cost the minion with this card an additional

blood. Burn all other Condemnations on this minion.
[DAI] As [dai] above, and the minion's controller burns the top card from his or her library during each of his or her untap phases.
Artist: William O'Connor

Name: Condemnation: Doomed
[BL:R1]
Cardtype: Action
Discipline: Daimoinon/Obfuscate
+1 stealth action.
Condemnation.
[obf] (D) Tap a younger vampire.
[dai] Requires an Infernal vampire. (D)
Put this card on a ready minion. The minion with this card has -1 stealth. Burn all other Condemnations on this minion.
[DAI] As [dai] above, and the minion's controller burns 1 pool each time the minion is successfully blocked.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Condemnation: Languid
[BL:R1]
Cardtype: Action
Discipline: Daimoinon/Presence
+1 stealth action.
Condemnation.
[pre] (D) Tap a younger vampire.
[dai] Requires an Infernal vampire. (D)
Put this card on a ready minion. The minion with this card has -1 strength. Burn all other Condemnations on this minion.
[DAI] As [dai] above, and the minion cannot use presses in combat.
Artist: Mike Danza

Name: Condemnation: Mute
[KMW:R]
Cardtype: Action
Discipline: Daimoinon/Chimerstry
+1 stealth action.
Condemnation.
[chi] (D) Tap a younger vampire.
[dai] Requires an infernal vampire. (D)
Put this card on a ready vampire. The vampire with this card has -3 votes. Burn all other Condemnations on this minion.
[DAI] As above, and this vampire burns 1 blood each time a referendum passes.
Artist: Nigel Sade

Name: Condemn the Sins of the Father
[LotN:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
+1 stealth action.
[qui] Choose a clan. All younger vampires of that clan are tapped. Vampires of the chosen clan may attempt to block (in addition to the normally eligible blockers).
[QUI] As above, and each younger vampire of the chosen clan burns 1 blood.
Artist: Veronica Jones

Name: Conditioning
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PL2, FN:PG3, CE:C/Ptr4, LotN:PG3, KoT:C/PV5, HttB:PGar4]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Dominate
You cannot play another action modifier to increase this bleed amount.
[dom] +2 bleed
[DOM] +3 bleed.
Artist: Mike Raabe; John Bridges

Name: Conductor
[LoB:R]
Cardtype: Master
Clan: Daughter of Cacophony
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card on a Daughter of Cacophony. While this Daughter of Cacophony is untapped or acting, each untapped or acting Daughter of Cacophony gets an additional vote.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Conflagration
[BL:C2, KMW:PB3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Daimoinon/Potence
[pot] Strike: 2R damage.
[dai] Strike: 1R aggravated damage.
[DAI] Strike: 2R aggravated damage.
Artist: Steve Prescott

Name: Conflict of Interests
[DS:C2]
Cardtype: Reaction
Only usable during a {referendum}.
Cancel the votes of a vampire who belongs to the same clan as this reacting minion.
Artist: Richard Kane Ferguson

Name: Confusion
[Sabbat:C, CE:C/PM4, Third:C/PM4]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Dementation
After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action. (Only usable on a bleed action.)
[dem] +1 bleed.
[DEM] +1 stealth and +1 bleed.
Artist: Gary Leach

Name: Confusion of the Eye
[KMW:C/PG3, LotN:PS3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Obfuscate
[obf] Reduce a younger vampire's or an ally's bleed against you by 1.
[OBF] Only usable during a referendum before any votes are cast. Not usable on a referendum that is automatically passing. The acting vampire cannot cast any votes in this referendum. If the referendum requires a titled vampire, the referendum fails.
Artist: David Day

Name: Conniver
[Gehenna:C]
Cardtype: Master
Master: archetype.
Put this card on a vampire you control. If your prey loses pool when it is neither your turn nor your prey's turn, you may tap this card to move 1 blood from the blood bank to this vampire. A vampire can have only one archetype.
Artist: Theodore Black

Name: Conquer the Beast
[Jyhad:R, VTES:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Animalism
Only usable before {before range is determined on the first round.}
[ani] {This vampire} gets one press each round, only usable to continue combat. {He or she is} obliged to use this press and cannot use equipment. This continues until 3 rounds pass with no cards played.
[ANI] As above, but the presses are optional.
Artist: Melissa Benson

Name: Conquest of Humanity
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace until your next discard phase.

Requires at least two other Gehenna cards in play. During each Methuselah's untap phase, he or she may choose a location controlled by his or her prey. The chosen location is burned unless its controller burns 2 pool.
Artist: Joel Biske

Name: Conrad Adoula
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: ani cel DOM
OBT POT
Sabbat: While Conrad is acting, reaction cards cost younger vampires an additional blood.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Consanguineous Boon
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PL/PV3, FN:PG/PS, CE:PTo3/PV2, BH:PTo4, LoB:PG2, Third:C/PB]
Cardtype: Political
Action
Boon.
Choose a clan. Successful referendum means each Methuselah gains 1 pool for each member of that clan he or she controls.
Artist: Randy Gallegos; L. A. Williams

Name: Consanguineous Condemnation
[Jyhad:C, VTES:C]
Cardtype: Political
Action
Choose a clan. Successful {referendum} taps all vampires of that clan.
Artist: L. A. Williams

Name: Conscripted Statue
[BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Visceratika
Only usable when an action is blocked.
[vis] The opposing minion takes 1 damage during strike resolution each round of the resulting combat when the range is close.
[VIS] Cancel the resulting combat and put this card into play. This card represents an ally with 2 life and 2 strength. This ally enters combat with the blocking minion. This ally gets an optional press during the combat. Burn this card {after} combat or if the combat is canceled.
Artist: Talon Dunning

Name: Consecration Rites
[Sabbat:U, Tenth:A]
Cardtype: Action
Requires a ready archbishop, priscus, cardinal {or regent}. +1 stealth action.
Put this card on a location you control. You may burn this card to cause an action directed at the location to fail.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Conservative Agitation
[Jyhad:C, VTES:C, SW:C/PV4, FN:PG/PS, CE:PTo4/PV4, Anarchs:PAB2, LoB:PG5, Third:C]
Cardtype: Political
Action
Allocate X points among two or more Methuselaha, where X is the number of Methuselaha in the game. Successful referendum means each Methuselah burns 1 pool for each point assigned.
Artist: Mark Poole

Name: Consignment to Duat
[BH:C, KMW:PB2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Serpentina
[ser] (D) Steal 1 blood or life from a ready minion.
[SER] (D) Put this card on a ready minion. During this minion's untap phase, he or she burns 1 blood or life. If this vampire cannot burn a blood, he or she goes to torpor. Burn this card if this acting minion enters combat or leaves the ready region. A minion can have only one Consignment to Duat.
Artist: James Stowe

Name: Constant Revolution
[TR:R]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires an anarch.
Unique.
Put this card in play with 1 counter. During your untap phase, put a counter on this card. During each other Methuselah's untap phase, he or she must burn X pool and/or cards at random from his or her hand, where X is the number of counters on this card. Any vampire may burn this card as a (D) action that costs 1 pool.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Constanza Vinti
[DS:V, CE:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: CEL DOM POT
Camarilla Prince of Rome: Constanza gets +2 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Ventrue.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Consume the Dead
[LoB:R]
Cardtype:
Action/Reaction
Clan: Nagaraja
Burn Option
[ACTION] +1 stealth action. (D) Enter combat with a wraith ally or burn a wraith retainer.
[REACTION] Only usable when a minion or retainer is being burned by any means except diablerie. Usable during combat. Usable by a tapped Nagaraja. Remove that minion or retainer from the game instead. This Nagaraja gains 1 blood if the minion was a vampire or gains X+1 blood, where X is the blood or pool cost of that ally or retainer.
Artist: Glenn Osterberger

Name: Contagion
[BL:R1]
Cardtype: Action
Discipline: Daimoinon
+1 stealth action.
Requires an Infernal vampire. Unique.
[dai] Put this card on the acting vampire. During each other Methuselah's untap phase, he or she burns 1 pool if this vampire is ready.
[DAI] As [dai] above, and once per combat, this vampire can put a corruption counter on the opposing minion as a strike. If the number of your corruption counters on the minion equals or exceeds the capacity of that vampire or the cost of that ally, you may burn all of your corruption counters on that minion to gain control of him or her after strike resolution (ending combat).
Artist: Durwin Talon

Name: Contingency Planning
[FN:C2, KoT:PT2]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: out-of-turn.
Only usable when a minion you control is bleeding. You may play

this card during your turn. Cancel a minion card that would change the target of the bleed as it is played (no cost is paid). If more than 1 pool is bled in this action, ignore the excess.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Contract
[AH:C2, FN:PA4]
Cardtype: Master
Master: contract.
Put this card on any ready minion and choose an Assamite in play. That Assamite may enter combat with that minion as a +1 stealth (D) action unless they are controlled by the same Methuselah.
Artist: Greg Simanson

Name: Convergence
[Promo-20080203]
Cardtype: Master
Clan: Pander
Master.
Move 1 blood from each ready Pander you control to a Pander in your uncontrolled region.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Cooler
[Anarchs:C, KoT:C/PM3]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Equipment.
Put 4 blood counters on this card. During your untap phase, if the vampire with this equipment is ready, you may move 1 blood from this card to this vampire. Burn this card when it has no counters.
Artist: Aaron Voss

Name: Coordinate Attacks
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Sanguinus
Requires a ready untapped Blood Brother of the same circle as another one you control in combat.
[san] Only usable at the end of combat if the minion opposing the Blood Brother you control is still ready. This Blood Brother taps and enters combat with the opposing minion. The first round of combat, the opposing minion cannot play any strike cards.
[SAN] As [san] above, and this Blood Brother gets an optional maneuver on the first round of combat.
Artist: William O'Connor

Name: Corine Marcón
[Sabbat:V, SW:PT]
Cardtype: Vampire

Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: ani AUS VIC
Sabbat: +1 strength.
Artist: Christopher Rush

Name: Cornelius Ottavio
[AH:V3, CE:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: pre qui AUS
OBF
Camarilla: +1 bleed.
Cornelius gets an additional +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready non-Camarilla vampire.
Artist: Heather Hudson

Name: Coroner's Contact
[BL:U2, LoB:R, HttB:PSam2]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
Search your crypt to find a Samedi. Show it to all players and place it in your uncontrolled region with 1 blood from the bank.
Artist: Steve Ellis

Name: Corporal Reservoir
[BH:C]
Cardtype: Master
Master: trifle.
Put this card on any Black Hand vampire. This vampire may tap this card to prevent 1 point of damage in combat or to gain a blood. This card doesn't untap as normal. This vampire may burn a blood to untap this card during his or her untap phase.
Artist: Fred Harper

Name: Corporate Hunting Ground
[Sabbat:U, SW:U/PV, HttB:PSal]
Cardtype: Master
Clan: Ventrue antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location. Hunting ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: John Scotello; Gary Chatterton

Name: Corpse Balloon
[BH:C]
Cardtype: Retainer
Discipline: Vicissitude
Ghoul with 1 life.
[vic] If the minion with this retainer blocks a (D) action, he or she gets an optional maneuver on the first

round of the resulting combat.
[VIC] As above, and this minion gets +1 intercept against (D) actions.
Artist: Mark Nelson

Name: Corpse Minion
[DS:C2, CE:PTr]
Cardtype: Retainer
Clan: Tremere
Cost: 1 pool
Ghoul with 1 life.
Vampire with this retainer may burn X blood to get +X intercept for the current action.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Corrupt Construction
[Third:C]
Cardtype: Ally
Cost: 1 pool
Discipline: Vicissitude
Ghoul with 1 life. 0 strength, 0 bleed.
[vic] When the Construction enters play, you may remove from the game any number of ally, retainer, or vampire cards from your ash heap or hand. The Construction gains one life for each card removed in that way. The Construction gets +1 strength for each life counter it has. During your untap phase, the Construction burns 1 life.
[VIC] As above, and the Construction has an additional life.
Artist: Mark Poole

Name: Corruption
[AH:C2, FN:PS4]
Cardtype: Action
Clan: Follower of Set
+1 stealth action.
(D) Put a corruption counter on a minion controlled by your prey. If the number of your corruption counters on the minion equals or exceeds the blood capacity of that vampire or the cost of that ally, you may burn all of your corruption counters on that minion to gain control of him or her.
Artist: Anson Maddocks

Name: Corruption's Purge
[AH:V3]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} prince, justicar, or Inner Circle member.
If this {referendum} is successful, each Follower of Set burns 2 blood. Each Follower of Set with zero blood then goes into torpor.

Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Coterie Tactics
[KoT:U]
Cardtype: Reaction
Choose another ready untapped vampire you control of the same sect as this reacting vampire. These two vampires attempt to block, using the sum of their intercept to see if the block succeeds. If successful, both tap and then you choose one to be the blocking vampire (and the other ceases to be blocking).
Artist: Cos Koniotis

Name: Council of Seraphim
[BH:R]
Cardtype: Action
Modifier
Clan:
Burn Option
Requires a Seraph.
Only usable when a minion is attempting to block. If a Sabbat vampire is attempting to block, that block attempt fails (do not tap that vampire). That vampire cannot block this action. Otherwise, the blocking minion gets -1 intercept.
Artist: Andrew Bates

Name: Count Germaine
[Gehenna:U, KMW:PAN]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: obf CEL FOR POT PRE
Camarilla: Minions opposing Germaine in combat cannot use weapons. Germaine can enter combat with any Toreador controlled by another Methuselah as a (D) action.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Count Germaine
[KMW:U/PAN]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Level: Advanced
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: obf CEL FOR POT PRE
Advanced. Independent.
Red List: Germaine gets +2 bleed when bleeding a Methuselah who controls a titled non-Independent vampire.
[MERGED] Anarch: Germaine gets an optional press each combat.
Artist: Becky Jollensten

Name: Count Ormonde
[FN:U2]

Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: dom pre ser OBF
Independent
Artist: Christopher Shy

Name: Count Vladimir Rustovitch
[Third:PTz]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: dom pot pro ANI AUS VIC
Sabbat: When you draw to replace a combat card Vladimir plays, you may draw an additional card (discard afterward). He gets +1 strength in combat with a werewolf.
Flight [FLIGHT].
Artist: David Day

Name: Count Zaroff
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: cel obf
Camarilla: Once each turn, you may burn a pool to cancel a blood hunt called on Zaroff and return him to the uncontrolled region.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Courier
[SW:U, BH:PN, Third:U]
Cardtype: Ally
Clan: Nosferatu
antitribu
Cost: 2 blood
Mortal with 1 life. 0 strength, 1 bleed.
Courier gets -1 intercept when attempting to block a vampire. When a minion you control successfully bleeds, you may look at the top card of the library of the Methuselah being bled, and you may tap the Courier to discard that card.
Artist: Steve Prescott

Name: Courtland Leighton
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: dom for pre Camarilla.
Artist: Dan Smith

Name: Covenant of Blood
[AH:C2, Tenth:B]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Requires a ready non-Camarilla vampire with a capacity above 7.

Put this card in play.
Any non-Camarilla vampire may enter combat with any Camarilla vampire controlled by another Methuselah as a (D) action. Any vampire may burn this card as a (D) action. Camarilla vampires get -1 stealth when attempting that action.
Artist: Lawrence Snelly

Name: The Coven
[SW:R, Anarchs:PAG, KoT:PM]
Cardtype: Master
Unique master. Trifle.
Put this card into play. Tap to move 2 blood from the blood bank to a ready vampire you control. During your discard phase, your predator takes control of The Coven.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Covincraft
[LoB:C, HttB:PKia2]
Cardtype: Reaction
Clan: Kiasyd
[REACTION] Reduce a bleed against you by 1.
[REACTION] Only usable during a referendum. This Kiasyd gains 4 votes.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Cracking the Wall
[Third:R2]
Cardtype: Master
Clan: Malkavian
antitribu
Cost: 1 pool
Master. Do not replace until your discard phase.
Play Rock-Paper-Scissors with any other Methuselah. If you tie, you each discard a card at random. Otherwise, the loser discards his or her hand and draws a new hand.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Crawling Chamber
[LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Visceratika/Thaumaturgy
[tha] Maneuver, only usable to go to long range.
[vis] Maneuver or press.
[VIS] Only usable before range is determined. Opposing minion takes 1R damage each round of combat during the press step. A vampire can play only one Crawling Chamber at superior each combat.
Artist: Mark Poole

Name: Creamy Jade
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu

Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus cel vic
PRE
Sabbat.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Create Gargoyle
[BL:U2, LoB:R, HttB:PGar]
Cardtype: Action
Clan: Tremere/Tremere antitribu
Cost: 2 pool
Capacity: 2
+1 stealth action.
Requires a non-sterile vampire.
Put this card into play; it represents a 2-capacity slave Gargoyle of the same sect enslaved to the acting vampire's clan with basic Visceratika [vis] and flight [FLIGHT]. You may search your hand, library and/or ash heap for a master: Discipline to place on this Gargoyle. Move up to 3 blood from the acting vampire to this Gargoyle. This Gargoyle cannot act this turn.
Artist: Durwin Talon

Name: Creation Rites
[Sabbat:R, SW:R, Third:U]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Capacity: 1
+1 stealth action.
Requires a ready non-sterile archbishop, priscus, cardinal or regent.
Put this card in play; it becomes a 1-capacity vampire. You may go through your library (shuffle afterward), ash heap or hand to find a Discipline card for this card. You may move a blood from the acting vampire to this vampire. This vampire is not considered unique, cannot act this turn, and is the same clan as the acting vampire.
Artist: Michael Astrachan

Name: Creeping Infection
[LoB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Thanatosis
[thn] Strike: hand strike, and put this card on the opposing minion. You still control this card. When this striking vampire announces an action, you may burn this card to prevent this minion from blocking. A minion may have only one Creeping Infection.

[THN] As [thn] above, and this striking vampire gets +1 bleed when bleeding this minion's controller.
Artist: Jeff Holt

Name: Creep Show
[BH:C/PN]
Cardtype: Master
Master: archetype.
Trifle.
Put this card on a Sabbat vampire you control. Once per turn, when a minion opposing this vampire in combat dodges or ends combat as a strike, this vampire gains 1 blood from the blood bank. A vampire can have only one archetype.
Artist: Rebecca Guay

Name: Creepshow Casino
[FN:R2, Third:PB]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Tap when a vampire you control announces an undirected action to give that acting vampire +1 stealth; usable even though the stealth is not yet needed.
Artist: William O'Connor

Name: Crematorium
[Promo-20061026]
Cardtype: Master
Clan: Harbinger of Skulls
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Tap during your untap phase to burn a vampire in torpor with no blood.
Artist: Peter Bergting

Name: CrimethInc.
[TR:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Protean/Quietus/Thaumaturgy
Requires an anarch. Play after resolving a successful action that requires an anarch or makes this vampire an anarch.
[pro] Untap this anarch.
[qui] Untap another ready anarch.
[tha] Put this card in play. During your minion phase, you may burn a pool to untap a ready anarch you control.
Artist: John Bridges

Name: Crimson Fury
[FN:R2]
Cardtype: Reaction/Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism
{()} Only usable when this vampire is being diablerized. Usable by a

tapped vampire. Usable by a vampire in torpor.
[ani] The diablerie is canceled and the diablerist burns 1 blood.
[ANI] Burn both the diablerist and this vampire. (The diablerie is still considered successful.)
Artist: Durwin Talon

Name: The Crimson Sentinel
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Unique melee weapon. Strength+1 damage as a strike. If this weapon successfully inflicts damage on an opponent in combat, add a soul counter to it at the end of that round. This weapon does one additional point of damage each strike for each soul counter on this card. Remove all soul counters from this card if another minion gains control of it.
Artist: Mike Weaver

Name: Cristobal Ghiberti
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: nec
Independent.
Artist: Steve Prescott

Name: Cristofero Giovanni
[DS:V2, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: nec pot
Independent.
Artist: Anson Maddocks

Name: Cristos Mantigo
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus cel dom obf pre
Sabbat: Cristos can search your library for an equipment card and move it to your hand as a +1 stealth action. Discard down to your hand size and shuffle afterward.
Artist: Matt Mitchell

Name: Crocodile's Tongue
[Gehenna:C, LoB:PO3, KoT:C/PT4]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Auspex
[aus] Only usable when an ally or a younger vampire attempts to

block. That block is canceled (the minion is not tapped). The blocking minion's controller cannot attempt to block this action again. The blocking minion can cancel this card by burning a blood or life. [AUS] As above, but canceling this card requires an additional blood or life. Artist: Leif Jones

Name: The Crocodile Temple
[KMW:R, LotN:PS]
Cardtype: Master
Clan: Follower of Set
Master: unique location. You may tap this card at the end of a successful (D) action against you to inflict 1 damage on the acting minion (after resolving the action). Artist: Mark Poole

Name: Crusade: Amsterdam
[Gehenna:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Amsterdam}. This could lead to a contested title. If this vampire is Ventrue antitribu, he or she untaps during your next discard phase. Artist: David Day

Name: Crusade: Aragon
[Promo-20090929]
Cardtype: Political
Action
Requires a Sabbat vampire. Title.
If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Aragon. If Lucita is in play and is Sabbat, put this card on her instead. Artist: Leif Jones

Name: Crusade: Atlanta
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Atlanta}. This could lead to a contested title. Artist: Richard Thomas

Name: Crusade: Barcelona

[BH:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Barcelona}. This could lead to a contested title. If this vampire is Tremere antitribu, he or she untaps during your next discard phase. Artist: Drew Tucker

Name: Crusade: Berlin
[Gehenna:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Berlin}. This could lead to a contested title. If this vampire is Lasombra, he or she untaps during your next discard phase. Artist: Steve Prescott

Name: Crusade: Brussels
[BH:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Brussels}. This could lead to a contested title. If this vampire is Toreador antitribu, he or she untaps during your next discard phase. Artist: Peter Bergting

Name: Crusade: Chicago
[Sabbat:R, BH:PM]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Chicago}. This could lead to a contested title. Artist: James Allen Higgins

Name: Crusade: Detroit
[Sabbat:R, SW:R, Third:PB]
Cardtype: Political
Action
Requires a Sabbat vampire. Title.
If this referendum is successful, put this

card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Detroit. This could lead to a contested title. Artist: Clint Langley

Name: Crusade: Dublin
[Gehenna:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Dublin}. This could lead to a contested title. If this vampire is Gangrel antitribu, he or she untaps during your next discard phase. Artist: Theodore Black

Name: Crusade: Frankfurt
[Gehenna:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Frankfurt}. This could lead to a contested title. Artist: Brian LeBlanc

Name: Crusade: Geneva
[Gehenna:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Geneva}. This could lead to a contested title. If this vampire is Malkavian antitribu, he or she untaps during your next discard phase. Artist: Joel Biske

Name: Crusade: Houston
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Houston}. This could lead to a contested title. Artist: Drew Tucker

Name: Crusade: Istanbul
[Gehenna:R]

Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Istanbul}. This could lead to a contested title. If this vampire is Tzimisce, he or she untaps during your next discard phase. Artist: Peter Bergting

Name: Crusade: London
[Gehenna:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of London}. This could lead to a contested title. If this vampire is Nosferatu antitribu, he or she untaps during your next discard phase. Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Crusade: Mexico City
[Sabbat:R, SW:PV]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Mexico City}. This could lead to a contested title. Artist: Heather J. McKinney

Name: Crusade: Miami
[Sabbat:R, BH:PTo]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Miami}. This could lead to a contested title. Artist: Andrew Robinson

Name: Crusade: New York
[SW:R, Third:PM]
Cardtype: Political
Action
Requires a Sabbat vampire. Title.
If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of New York.

This could lead to a contested title.
Artist: Mike Danza

Name: Crusade: Paris
[Gehenna:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Paris}. This could lead to a contested title.
Artist: Peter Bergting

Name: Crusade: Philadelphia
[Sabbat:R, SW:R, Third:PTR]
Cardtype: Political
Action
Requires a Sabbat vampire. Title.
If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Philadelphia. This could lead to a contested title.
Artist: Dave Seeley

Name: Crusade: Pittsburgh
[Sabbat:R, SW:PT, Third:PTZ]
Cardtype: Political
Action
Requires a Sabbat vampire. Title.
If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Pittsburgh. This could lead to a contested title.
Artist: Clint Langley

Name: Crusade: Rome
[BH:R, Third:PB]
Cardtype: Political
Action
Requires a Sabbat vampire. Title.
If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Rome. This could lead to a contested title. If this vampire is Brujah antitribu, he or she untaps during your next discard phase.
Artist: Brian LeBlanc

Name: The Crusader Sword
[NoR:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique melee weapon.

Strength+1 aggravated damage each strike. Only usable by a minion with True Faith or an imbued. Vampires opposing this minion with True Faith or this imbued cannot use maneuvers to go to close range.
Artist: John Bridges

Name: Crusade: Toronto
[Sabbat:R, Third:PM]
Cardtype: Political
Action
Requires a Sabbat vampire. Title.
If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Toronto. This could lead to a contested title.
Artist: Clint Langley

Name: Crusade: Washington, D.C.
[Gehenna:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat vampire. {Title.}
{If this referendum passes, put this card on the acting vampire to represent the unique Sabbat title of Archbishop of Washington, D.C.} This could lead to a contested title. If this vampire is Ventrue antitribu, he or she untaps during your next discard phase.
Artist: Mark Poole

Name: Crusher
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 9
Discipline: for CEL POT PRE
Camarilla primogen: Once each combat, Crusher may dodge as a strike that costs 1 blood. +1 strength.
Artist: Pete Venters

Name: Cryptic Mission
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, CE:C, BH:PTR5]
Cardtype: Action
Discipline: Thaumaturgy
+1 stealth action.
[tha] (D) Burn 1 blood on a vampire, or do 1 unpreventable damage to any ally or retainer.
[THA] As above, and the acting vampire gains 1 blood from the blood bank.
Artist: Anson Maddocks

Name: Cryptic Rider
[Jyhad:U, VTES:U, Sabbat:U, CE:U, Third:U]

Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Only usable on a successful referendum. The next referendum a vampire you control calls this turn passes automatically.
Artist: Douglas Shuler; Sue Ann Harkey

Name: Crypt's Sons
[TR:R]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 pool
Unique mortal with 3 life. Requires an anarch.
Whenever this anarch is blocked, he or she may burn a life from the Sons to cancel combat and continue the action as if unblocked. The Sons inflict 1R damage each round of combat during normal strike resolution.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Cry Wolf
[Anarchs:R2]
Cardtype: Ally
Unique werewolf with 3 life. 2 strength, 0 bleed. Requires a ready anarch.
If the action to recruit this ally is blocked, the acting anarch goes to torpor. =(Cry Wolf)= must enter combat with any minion controlled by another Methuselah as a (D) action. He gets one optional press each combat. =(Cry Wolf)= does not untap as normal during your untap phase. If he is tapped during your untap phase, burn him.
Artist: Andrew Bates

Name: Cull the Herd
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
(D) Look at another Methuselah's hand. That Methuselah discards all ally or retainer cards in his or her hand. The acting vampire gains 1 blood from the blood bank for each card discarded in this way.
Artist: Peter Kim

Name: Cultivated Blood Shortage
[Jyhad:U, VTES:U]
Cardtype: Master
Master.
{Put this card in play.} Each Ventrue burns 1 blood during his or her controller's untap phase, {and each Ventrue who cannot burn a blood is tapped instead.} Any vampire can burn this card as a +1 stealth (D) action.
Artist: Anson Maddocks

Name: Cunctator Motion
[Jyhad:R2, VTES:R]
Cardtype: Political
Action
Only usable if playing for ante. Choose how you would rearrange the remaining ante cards among the surviving Methuselaha. Successful {referendum} means you then rearrange the remaining ante cards. = {Added to the V:EKN banned list in 1995.}=
Artist: Michael Weaver

Name: Curmudgeon
[Gehenna:C]
Cardtype: Master
Master: archetype.
Trifle.
Put this card on a vampire you control. During your prey's untap phase, you may choose a minion controlled by your prey. If that minion is blocked this turn, you may tap this card to move 1 blood from the blood bank to this vampire. A vampire can have only one archetype.
Artist: Leif Jones

Name: Curse of Nitocris
[Jyhad:R, VTES:R, Tenth:A]
Cardtype: Master
Unique master.
Choose a Methuselah and put this card in play under the control of the chosen Methuselah. The controller of this card burns 1 pool during each of his or her untap phases. Each time a new Methuselah gets the Edge, the current controller of this card chooses any Methuselah, and that chosen Methuselah takes control of this card.
Artist: L. A. Williams

Name: Cybele
[KMW:U/PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: ANI DAI OBF PRE SER THA
Independent: If Cybele is untapped during your master phase, you get an additional master phase action. Cybele may bleed at +2 bleed as (D) action that costs 1 blood. Infernal.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Cynthia Ingold
[BL:U2]

Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimane
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: ani for pre SPI
Sabbat: Cynthia gets +1 strength in combat with a Camarilla vampire.
Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Cyscek
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: dem ANI AUS OBF VIC
Sabbat: When any Methuselah plays a Gehenna card while Cyscek is ready, that Methuselah burns 1 pool, and you get the Edge. +1 stealth.
Artist: Alejandro Collucci

Name: Dabblers
[HttpB:R]
Cardtype: Master
Master: archetype.
Trifle.
Put this card on a vampire you control. Once each turn when this vampire uses 3 or more Disciplines to play cards during an action, he or she may gain 1 blood from the bank or burn 1 blood to untap (after the action is resolved). A vampire can have only one archetype.
Artist: Matt Smith

Name: Daemonic Possession
[FN:C2]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Necromancy [nec] Only usable when a minion controlled by another Methuselah has been burned since your last turn. Move that minion from his owner's ash heap to your ready region, put 1 blood or life from the blood bank on the minion and tap the minion. You now control the minion.
[NEC] As above, but the minion is untapped.
Artist: Mark Nelson

Name: Dagger
[HttpB:C]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Melee weapon. Cold iron. You may put a second Dagger from your hand or ash heap on this minion when you equip this Dagger from your hand. Strike: strength+1 damage. Alternatively, strike: strength ranged

damage and, after strike resolution, put this weapon out of play until the end of the action. Burn this weapon if any damage from it is prevented.
Artist: Joel Biske

Name: Dagon's Call
[FN:C2/PA2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus [qui] Strike: hand strike, and the opposing minion takes 1 unpreventable damage during the press step each round this combat. A vampire may play only one Dagon's Call each combat.
[QUI] As above, and this hand strike {is at +1 damage}.
Artist: Durwin Talon

Name: Daliyah
[DS:V, CE:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: obf PRO
Camarilla.
Artist: Ken Meyer, Jr.; Mark Tedin

Name: Damaskenos, Herald of Leandro
[AH:V3, CE:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: aus cel pot DOM
Camarilla: If Damaskenos becomes the Prince of Cairo, each ready Follower of Set burns 1 blood. If he becomes the Malkavian Justicar, each ready Follower of Set burns 2 blood.
Artist: Anson Maddocks

Name: Dame Hollerton
[LoB:U, HttB:PKia]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: myt DOM OBT
Sabbat: Cold iron vulnerability.
Artist: Mark Nelson

Name: The Damned
[AH:C2, FN:PS, Third:U]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card on a vampire with a capacity below 5. The vampire with this card burns 1 additional blood for each bleeding action he or she successfully performs {(after resolving the action)}.
Artist: Drew Tucker

Name: Dancin' Dana
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: cel obf AUS
Camarilla: +1 strength.
Artist: Melissa Benson

Name: Dani
[Sabbat:V, BH:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: ani
Sabbat.
Artist: Ted Naifeh

Name: Danielle Diron
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: chi for ANI PRO
Independent: Danielle has 1 vote. During your untap phase, if Danielle is ready and has no blood, move 2 blood from the blood bank to her.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Dan Murdock
[Promo-19960101]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: aus obf {Camarilla:}
Dan may take an action to allow you to go though your library, find Giant's Blood, and take it into your hand. Reshuffle afterwards and discard to your maximum hand size.
Artist: Tim Bradstreet & Grant Goleash

Name: Danny Larkshill
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: obf obt pot PRE SER
Independent: Danny gets +1 strength when in combat with a younger vampire.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Danse Macabre
[Third:C]
Cardtype: Master
Master.
Choose a ready Sabbat vampire you control. Once this turn, when the chosen Sabbat vampire performs a successful action, he or she may burn a blood to untap

after resolving that action.
Artist: Heather Kreiter

Name: Danylo
[HttpB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: for pro san Sabbat. Kiev Circle: Danylo may search your library for a location to move to your hand as an action that costs 1 pool (discard afterward). Sterile.
Artist: James Stowe

Name: Daring the Dawn
[Sabbat:R, SW:R/PV, FN:PR, LoB:PI, Third:R]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Fortitude [for] Vampires cannot block this action. The acting vampire takes 2 unpreventable aggravated damage after the action resolves.
[FOR] As above, but the acting vampire takes 1 unpreventable aggravated damage.
Artist: Pete Venters

Name: Darius Styx
[DS:V, FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: ani tha CHI FOR PRO
Independent: Darius may look at one random card from another Methuselah's hand as a (D) action. If it is an equipment or retainer card, place it on Darius at no cost (using the normal version, if it requires a Discipline).
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Dark Influences
[KoT:U]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master: out-of-turn.
Cancel a minion card as it is played. No cost is paid. That card cannot be played again for the remainder of the turn. Put this card in play. The next card played that would cancel another Methuselah's minion card as it is played is canceled (no cost) and this card is burned instead.
Artist: Sam Arraya

Name: Darkling Trickery
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Mytherceria/Obtenebratio n

[obt] Press, only usable to end combat.
[myt] Maneuver or press.
[MYT] Only usable when the opposing minion attempts to strike with a weapon that does ranged damage. The damage from that weapon is reduced to 0. The opposing minion takes 1 additional damage during strike resolution.
Artist: Dennis Calero

Name: Dark Mirror of the Mind
[KoT:U]
Cardtype: Action
Requires a vampire of capacity 8 or more. +1 stealth action.
Gain 2 pool.
Artist: Marian Churchland

Name: Darkness Within
[SW:U, Third:U, HttB:PKia2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Obtenebration
[obt] Put this card into play before range is determined. Once each round, during strike resolution, move 1 blood or life from the opposing minion to this card (even at long range). When combat ends, move half the blood (rounded up) on this card to this vampire and burn this card. A minion can play only one Darkness Within each combat.
[OBT] As above, with an optional maneuver.
Artist: William O'Connor

Name: Darksight
[SW:C/PL2, Third:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Obtenebration
[obt] +1 intercept.
[OBT] As above, and if this vampire successfully blocks the acting minion, put this card on the acting minion. The minion with this card gets -1 stealth when attempting to bleed this reacting vampire's controller. Any minion may burn this card as a +1 stealth action.
Artist: Steve Prescott

Name: Darlene Killian
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimanes
Group: 5
Capacity: 2
Discipline: ani spi
Sabbat: Allies and retainers cost Darlene

an additional blood.
Sterile.
Artist: Jami Waggoner

Name: Darrell Boyce,
Consul
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: CEL OBF PRO
Sabbat
Artist: Lawrence Snelly

Name: Dartmoor, England
[DS:C2]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 blood
This equipment card represents a unique location -{and does not count as equipment while in play}-.
The vampire with this location gets +1 stealth on any action requiring Animalism or Protean.
Artist: Rob Alexander

Name: Darva Felispa
[CE:V, Anarchs:PAG, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: ani pot
Camarilla.
Artist: Leif Jones

Name: Darvag, The Butcher of Rus
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: aus pot pro
ANI VIC
Sabbat. Black Hand:
Darvag may burn a location as a (D) action.
Artist: Riccardo Fabiani

Name: Dauntain Black Magician (Changeling)
[Sabbat:R, Third:R]
Cardtype: Ally
Clan: Malkavian antitribu
Cost: 3 pool
Changeling with 4 life. 3 strength, 0 bleed.
Dauntain Black Magician can steal a master: Discipline card from a vampire and put it on a vampire you control as a (D) action. The Black Magician may burn a Tremere antitribu controlled by your predator as a (D) action; burn the Black Magician if that action is successful.
Artist: Matt Cavotta

Name: David Morgan, The Scourge
[CE:V, Anarchs:PAG, BSC:X]

Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: aus pot
Camarilla: David gets +1 intercept when attempting to block a vampire of capacity 2 or less.
Artist: Christopher Shy

Name: Dawn Operation
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, Anarchs:PG2, LoB:PA2, KoT:U, HttB:PSal2]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Fortitude
[for] If this action is blocked, all damage inflicted to vampires in the resulting combat is aggravated. Any vampire attempting to block may now choose not to block.
[FOR] As above, but vampires attempting to block cannot back out.
Artist: Christopher Rush; Brian LeBlanc

Name: Day Operation
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude
[for] Only usable as the action is announced. Vampires cannot block this action. The acting vampire goes to torpor after resolving the action.
[FOR] As above, but usable if a minion is attempting to block.
Artist: L. A. Williams; Fred Hooper

Name: Dead-End Alley
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PT, FN:PR, CE:C, Anarchs:PAG2]
Cardtype: Combat
Press, only usable to continue combat.
Artist: L. A. Williams

Name: Dead Hand
[KMW:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Necromancy
[nec] Strike: hand strike at +1 damage.
[NEC] As above, and the damage from this strike cannot be prevented by cards that require Fortitude [for].
Artist: Steve Eidson

Name: The Deadliest Sin
[AH:U5]
Cardtype: Reaction
Requires a ready vampire. Only usable when a vampire attempts to commit diablerie. This reacting vampire gets +2 intercept. If combat occurs, this

reacting vampire gets +2 {strength} until the end of combat.
Artist: Scott Kirschner

Name: Deal with the Devil
[Jyhad:C, VTES:C, Tenth:B]
Cardtype: Master
Master.
Discard your hand and draw a new one. Do not replace this card until after you discard your hand.
Artist: Jeff Menges

Name: The Death of My Conscience
[AH:U5, FN:PG, LoB:PG]
Cardtype: Combat
Cost: 3 blood
Discipline: Potence
Requires a vampire with a capacity above 5. Do not replace this card until after combat. Play before strikes are chosen.
[pot] Burn up to four cards in your hand. For each card you burn this way, this vampire gets +1 strength for the remainder of combat. Do not replace these cards until after combat.
[POT] As above, but this vampire gets +2 strength for the remainder of combat for each card you burn this way.
Artist: Edward Beard, Jr.

Name: Death of the Drum
[LoB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Melpominee/Celerity
Only usable at long range.
[cel]: Strike: 1R damage.
[mel]: Strike: 2R damage, only preventable by cards that require Fortitude [for] or Visceratika [vis].
[MEL]: As [mel] above, and the damage is aggravated.
Artist: Avery Butterworth

Name: Death Pact
[AH:V3]
Cardtype: {Action}
Cost: 1 blood
Discipline: Necromancy
This card is an action card that becomes a retainer card. +1 stealth action.
[nec] (D) Put this card on a ready vampire. If that vampire is burned, put this card on the vampire who brought this card into play. This card then represents a -{wraith}- retainer with

2 life. Once each combat, the vampire with this retainer may change one damage from aggravated to normal. [NEC] As above, but the retainer has 3 life. Artist: Greg Simanson

Name: Death Seeker
[HttB:C/PSal2]
Cardtype: Combat
Clan: Salubri antitribu
Cost: 1 blood
Cancel a combat card played by the opposing minion as it is played (no cost is paid). A vampire can play only one Death Seeker each round.
Artist: Erica Danell

Name: Decapitate
[Sabbat:U, SW:PB, Third:U]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Potence
[pot] Strike: hand strike or {use a} melee weapon strike. {This strike is} at +2 damage. [POT] Only usable when the opposing vampire is going into torpor; not usable by a vampire being burned or going into torpor. Burn the opposing vampire instead of sending that vampire to torpor.
Artist: Randy Gallegos

Name: Decompose
[HttB:R]
Cardtype: Action
Discipline: Thanatosis
+1 stealth action.
[thn] (D) Put this card on a minion. This minion gets -1 stealth on non-hunt actions and cannot use additional strikes. During this minion's untap phase, he or she may burn 2 blood or life to burn this card.
[THN] As [thn] above, and presses cost this minion an additional blood or life to use.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Dedefra
[AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: nec obf SER
Independent: Dedefra
gets +1 strength when in combat with a Camarilla vampire.
Artist: John Bolton

Name: Deed the Heart's Desire
[BH:C, LotN:PA2]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus

Only usable as the action is announced. [qui] Choose a younger vampire. He or she cannot block this action. [QUI] As above, and the chosen vampire cannot play reaction cards during this action. Artist: Andrew Bates; Mike Chaney

Name: Deep Cover Agent
[BH:R]
Cardtype: Action
Clan:
Burn Option
+1 stealth action.
Requires a ready Seraph. Unique.
(D) Put this card on a younger ready vampire. You still control this card. During your untap phase, you may look at this vampire's controller's hand. This vampire can burn this card as a (D) action.
Artist: Andrew Bates

Name: Deep Song
[KoT:C, HttB:PSam2]
Cardtype: Action
Discipline: Animalism
[ani] (D) Bleed at +1 bleed.
[ANI] Frenzy. (D) Enter combat with and tap a ready vampire controlled by another Methuselah. In that combat, that vampire is considered the acting minion.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Deer Rifle
[Jyhad:C, VTES:C, CE:U, Third:PM]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Weapon: gun.
1R damage each strike, with two optional maneuvers each combat.
Artist: Bryon Wackwitz

Name: Defender of the Haven
[BL:R1, LoB:R, HttB:PGar]
Cardtype: Action
Clan: Tremere/Tremere antitribu
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Put this card on a slave Gargoyle with a capacity above 4. This Gargoyle gets +2 intercept against (D) actions. A Gargoyle can have only one Defender of the Haven.
Artist: Jeff Holt

Name: Deflection
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PV2, FN:PG2, CE:C/PTr3, BH:PTr4, HttB:PGar4]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood

Discipline: Dominate
[dom] Only usable when you are being bled, after blocks are declined. Tap this reacting vampire. Choose another Methuselah other than the controller of the acting minion. The acting minion is now bleeding that Methuselah.
[DOM] As above, but do not tap this vampire.
Artist: Larry MacDougall; Gary Chatterton

Name: Dela Eden
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: cel dom AUS FOR VAL
Laibon: +1 strength.
Artist: David Day

Name: Delaying Tactics
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PN, Third:U, KoT:U]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Only usable during a referendum.
Cancel the referendum. Untap the acting vampire. The political action card (if any) played to call this referendum is returned to its owner's hand (discard afterward), and the acting Methuselah's minions cannot attempt the same political action again this turn.
Artist: Brian LeBlanc; Quinton Hoover

Name: Delilah Easton
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 2
Discipline: pre
Camarilla.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Delilah Monroe
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of Cacophony
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: for pre MEL
Independent: Delilah
gets -1 intercept when attempting to block an older vampire.
Artist: John Van Fleet

Name: Delivery Truck
[Anarchs:R, KoT:R]
Cardtype: Equipment
Vehicle.
During your master phase, you may show a non-location equipment

card from your hand to the other players and place it face down on the Delivery Truck if it doesn't already have one. You may look at the card at any time. Any minion you control may equip that card (face up) as a +1 stealth action (requirements and cost apply as normal). A minion may have only one vehicle.
Artist: Jeff Holt

Name: Demdemeh
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: aus pre ANI CEL FOR VIC
Laibon: If any Gehenna cards are in play during your untap phase, you may move an animal retainer on Demdemeh to your ready region as an animal ally with 1 strength and 1 bleed. While that animal has more than 2 life, he or she gets +1 strength.
Artist: Richard Thomas

Name: Dementation [dem]
[Sabbat:C, SW:C, CE:C/PM2, Third:PM, KoT:PM]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a vampire. This vampire gains 1 level of Dementation [dem]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Dementation.
Artist: Alan Rabinowitz; Brian LeBlanc

Name: Demetrius Slater
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: aus cel pre Camarilla.
Artist: John Bridges

Name: Democritus
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: aus cel for DOM PRE
Camarilla Ventrue
Justicar: If Democritus is ready, any Methuselah contesting a card with you burns 1 extra pool to avoid yielding that card. +1 bleed.

Artist: Josh Timbrook
Name: Demonstration
[Sabbat:U, SW:PV, Third:U]
Cardtype: Master
Clan: Ventrue antitribu
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card in play.
Tap to cancel the votes of any vampire during the referendum of a political action.
Artist: Peter Kim

Name: Denette Stensen
[KMW:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: obf
Sabbat.
Artist: Rik Martin

Name: Denial of Aphrodite's Favor
[BL:R1]
Cardtype: Combat/Reaction
Discipline: Dominate & Fortitude
[dom][for] {Cancel} an action card a younger vampire plays that requires Presence [pre] as it is played. =(No cost is paid.)= =(Do not tap)= the acting vampire; that vampire cannot attempt the same action again this turn. [DOM][FOR] {Cancel} an action modifier or combat card a younger vampire plays that requires Presence [pre] as it is played. =(No cost is paid.)=
Artist: Brian LeBlanc

Name: Deny
[FN:R2, BH:PM, Third:PM, KoT:PM2]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Discipline: Dementation
[dem] [COMBAT] Press.
[DEM] [ACTION MODIFIER]
+1 stealth.
Artist: Jim Nelson

Name: Deploy the Hand
[BH:C/PTo, Third:C]
Cardtype: Political
Action
Requires a ready archbishop, cardinal or regent.
Choose one or more Methuselabs who do not have a target counter. Successful referendum means each chosen Methuselah gets a target counter. During his or her untap phase, a Methuselah with a target counter chooses one of his or her ready minions, who takes 2 unpreventable damage. A Methuselah may burn the

Edge to burn his or her target counter.
Artist: Jeff Holt

Name: Depravity
[AH:V3, FN:PG, KMW:PAL, Third:U, HttB:PGar]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card on a ready vampire you control. This vampire has +1 strength, and he or she gets +1 stealth on diablerie actions. He or she cannot recruit allies or employ retainers.
Artist: Scott Kirschner; Gary Chatterton

Name: Derange
[Sabbat:R, CE:R, Third:R]
Cardtype: Action
Clan: Malkavian/Malkavian antitribu
This is a +1 stealth action.
(D) Put this card on a younger vampire. The vampire with this card is considered to be the same clan as the acting vampire. The vampire with this card does not untap as normal. During his or her controller's untap phase, he or she may burn 1 blood to untap. The vampire with this card may move it to another vampire as a (D) action. This card cannot be placed on a Malkavian or Malkavian antitribu.
Artist: Eric LaCombe

Name: DeSalle
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: CEL POT PRE
Sabbat: When DeSalle is acting, a Sabbat vampire may burn 1 blood to get +1 intercept once that action. +1 stealth.
Artist: Heather Kreiter

Name: Descent into Darkness
[Gehenna:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Obtenebration
+1 stealth action.
[obt] Turn the acting vampire and any cards on him or her face down, out of play (breaking any temporary control effects). Put this card on him or her (in play). During your influence phase, move 2 blood to this face down vampire from the blood bank, and you can choose to burn

this card to return the vampire to play, tapped. [OBT] As above, but the vampire is untapped when he or she returns to play.
Artist: David Day

Name: Desert Eagle
[Gehenna:C, KoT:C/PT3]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Weapon, gun.
Strike: 2R damage.
Artist: Steve Prescott

Name: Despiral
[EK:C]
Cardtype: Action
Clan: Ishtarri
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Put this card on this Ishtarri and put 1 counter on this card. This Ishtarri gets +X bleed, where X is the number of counters on this card. This Ishtarri can add a counter to this card as a +1 stealth action that costs X blood.
Artist: Heather V. Kreiter

Name: Destructive Secrets
[DS:C2]
Cardtype: Action
Clan: Nosferatu
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
(D) Choose any minion; {the chosen} minion cannot block Nosferatu until the end of the turn.
Artist: Stuart Beel

Name: Detect Authority
[TR:C]
Cardtype: Reaction
Discipline: Animalism/Serpentis/Thaumaturgy
Requires an anarch.
[ani] Only usable during a (D) action directed at a minion or location you control. The action ends (no cost is paid), unless the acting minion burns 2 blood immediately.
[ser] +1 intercept.
[tha] Reduce a bleed against you by 2.
Artist: Peter Bergting

Name: Detection
[Sabbat:U, SW:R/PT]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Lasombra. The vampire with this card does not untap as normal. During his or her controller's untap phase, this vampire may burn 1 blood to untap. This vampire cannot cast votes. He or

she may burn this card as a (D) action.
Artist: Greg Simanson

Name: Determine
[NoR:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 Conviction
Virtue: Vision
Play when a monster controlled by your predator is bleeding you, -{after blocks are declined}-. Tap this reacting imbued. The monster is now bleeding your predator's predator.
Or play when a monster controlled by your predator or prey plays an action card. Tap this reacting imbued and cancel that action card as it is played (no cost is paid, and the monster doesn't tap). That monster cannot play the same action card again this turn.
Artist: Avery Butterworth

Name: Development
[HttB:C]
Cardtype: Master
Master: trifle.
When drawing to replace this card, you may take your choice of one of the cards from your research area instead of drawing from your library.
Artist: Jenny Frison

Name: Deviki Prasanta
[KMW:R]
Cardtype: Ally
Clan: Assamite
Unique ghoul with 2 life. 1 strength, 0 bleed.
If Deviki is ready during your master phase, you may tap Deviki to search your library or ash heap for a master: Discipline card and place that card on a ready Assamite you control.
Artist: Steve Eidson

Name: Devil-Channel:
Back
[LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Aombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played.
[abo] Frenzy. This vampire burns 1 blood to get an additional strike this round, only usable to make a hand strike.
[ABO] Frenzy. This vampire gets an additional strike this round, only usable to make a hand strike.
Artist: Steve Ellis

Name: Devil-Channel:
Feet
[EK:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Abombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played.
[abo] Frenzy (this vampire). Not usable if the opposing minion has flight [FLIGHT]. Strike: dodge with an optional press.
[ABO] As above, and this vampire taps an Aye on him or her to untap.
Artist: Justin Norman

Name: Devil-Channel:
Hands
[LoB:C/PA4]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Abombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played.
[abo] Frenzy. Play before range is determined. For the remainder of the combat, this vampire's hand damage is aggravated.
[ABO] As above, with an optional press this round.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Devil-Channel:
Throat
[LoB:C/PA4]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Abombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played.
[abo] Frenzy (played on this acting vampire). Only usable when a non-werewolf ally or younger vampire attempts to block. That minion's blocking attempt fails (do not tap that minion). That minion cannot attempt to block this action again.
[ABO] As above, but tap that blocking minion.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Devin Bisley
[Sabbat:V, SW:U/PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: vic ANI AUS
Sabbat
Artist: Karl Waller

Name: Devyn
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4

Capacity: 4
Discipline: ani chi pre
Sabbat.
Artist: Becky Jollensten

Name: D'habi Revenant
[BL:C1, KMW:PB]
Cardtype: Retainer
Clan: Baali
Burn Option
Ghoul with 2 life.
The Baali with this retainer gets +1 bleed.
Artist: Fred Hooper

Name: Diabolic Lure
[HttB:C]
Cardtype: Reaction
Discipline:
Daimoinon/Auspex
[aus] Reduce a bleed against you by 1.
[dai] Requires an infernal vampire. Only usable when this vampire successfully blocks. Put 4 pact counters on the acting minion. If the number of pact counters equals or exceeds his or her capacity or cost, burn them to make him or her infernal.
[DAI] As [dai] above, and the acting minion's controller burns 1 pool.
Artist: Matt Smith

Name: Día de los Muertos
[BH:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
The first referendum a Sabbat vampire you control calls on this turn automatically passes. Only one Día de los Muertos may be played in a game.
Artist: Pete Burges

Name: The Diamond
Thunderbolt
[Gehenna:C]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Only usable when control of a vampire you control is about to change or when a vampire you control is about to enter combat. Control of that vampire does not change, and that vampire gains 1 blood.
Artist: Leif Jones

Name: Diana Vick
[CE:V/PV, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: dom pre
Camarilla.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Didi Meyers
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 1

Capacity: 5
Discipline: aus cel obf
DOM
Camarilla.
Artist: Tony Harris

Name: Diego Giovanni
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: ani CHI DOM
NEC POT
Independent: Diego may burn a location as a (D) action that costs 2 blood.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Dieter Kleist
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 2
Discipline: aus
Camarilla.
Artist: Douglas Shuler

Name: Dimple
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 2
Discipline: obf
Camarilla.
Artist: Anson Maddocks

Name: Din of the Damned
[HttB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Harbinger of Skulls
Only usable on an undirected action as the action is announced. Equipment and conviction cards cannot grant intercept this action (any intercept they grant is lost). Reaction cards (and powers) that grant intercept for this action cost an additional blood or life.
Artist: Avery Butterworth

Name: Direct
Intervention
[Sabbat:U, SW:PB, Third:U]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: out-of-turn.
Cancel a minion card as it is played. No cost is paid. (If it was an action card, the acting minion doesn't tap. If it was a strike card, the minion chooses another strike.)
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Dirk
[TR:U]

Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 4
Capacity: 1
Discipline: pre
Camarilla: Titled
vampires get +1 intercept when attempting to block Dirk.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Dirty Contract
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Master
Clan: Samedi
Burn Option
Master: contract.
Put this card on a minion and choose a Samedi in play. The chosen Samedi can enter combat with the minion with this card as a +1 stealth (D) action unless they are controlled by the same Methuselah. This card cannot be placed on a Nosferatu or a Giovanni.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Dirty Little
Secrets
[Sabbat:U, Tenth:B]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Nosferatu
antitribu
Only usable on a successful bleed. For each pool this Nosferatu antitribu bleeds from the target Methuselah, burn one card from the top of that Methuselah's library.
Artist: Ron Spencer

Name: Disarm
[Sabbat:R, SW:R, CE:PB, BH:PN, KMW:PAL, Third:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
[pot] Only usable at the end of a round of combat in which this vampire successfully inflicted more damage at close range than the opposing vampire. Not usable by a vampire being burned or going into torpor. Put this card on the opposing vampire and send that vampire into torpor. The vampire with this card has -1 strength. He or she may burn this card by burning 3 blood. A vampire can have only one Disarm.
[POT] As above, but the vampire with this card has -2 strength.
Artist: L. A. Williams

Name: Disarming Presence
[Jyhad:U, VTES:U, CE:PTO]
Cardtype: Action
Modifier

Discipline: Presence
Only usable during a referendum before any votes are cast.
[pre] When a vampire votes in this referendum, tap him or her.
[PRE] As above, but do not tap your vampires when they cast their votes.
Artist: Brian LeBlanc; Mike Raabe

Name: Discern
[NoR:C]
Cardtype: Power
Virtue: Judgment
[REACTION]+1 intercept.
Only usable when a monster is acting.
Artist: Thomas Manning

Name: Disease
[AH:C2, FN:PA2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
Only usable before range is determined.
[qui] The opposing minion gets -1 strength for the duration of this combat.
[QUI] The opposing minion gets -2 strength for the duration of this combat.
Artist: Pat Morrissey

Name: Disengage
[KMW:C, Third:PM2]
Cardtype: Combat
Do not replace until after combat.
Press, only usable to end combat.
Alternatively, burn 1 blood to cancel a grapple card (such as Immortal Grapple or Mighty Grapple) as it is played (no cost is paid for that card).
Artist: Roel Wielinga

Name: Disguised Weapon
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C, CE:C/PM2, LoB:PO]
Cardtype: Combat
Discipline: Obfuscate
Only usable before range is chosen if you have a weapon card in your hand.
[obf] Equip this vampire with that weapon (and pay cost to equip as normal).
[OBF] As above, but usable when choosing a strike.
Artist: Eric LaCombe; Anson Maddocks

Name: Dismemberment of Osiris
[FN:R2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Serpents

[ser] (D) Burn a titled vampire in torpor. This does not constitute diablerie. Each ready vampire of the same clan as the titled vampire burns 1 blood.
[SER] As above, and the controller of the titled vampire burns 1 pool.
Artist: Steve Ellis

Name: Dis Pater
[KMW:R]
Cardtype: Master
Clan: Giovanni
Unique master.
Put this card in play.
Once each action, when a Giovanni you control successfully bleeds your prey, you may remove seven cards in your ash heap from the game to give that action +1 bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Disputed Territory
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PL/PV2, FN:PG, CE:PN/PV, Anarchs:PAB, BH:PTO, LoB:PG, Third:PB]
Cardtype: Political
Action
Choose a location and a Methuselah. Successful referendum means the chosen Methuselah takes control of the chosen location.
Artist: Stuart Beel; L. A. Williams

Name: Dissolution
[Sabbat:U, SW:U, Third:U]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Protean
[pro] Maneuver or press.
[PRO] Maneuver, with an optional press.
Artist: Ron Spencer

Name: Distant Friend
[KMW:R]
Cardtype: Action
Discipline: Dominate & Presence
+1 stealth action.
[dom][pre] (D) Choose a vampire and put this card in play. If this action is successful, untap the acting vampire at the end of the turn. You may burn this card during a referendum to change the votes of the chosen vampire to votes of your choice.
[DOM][PRE] As above, and you can force the chosen vampire to cast his or her votes when you burn this card.
Artist: Brad Williams

Name: Distraction
[Jyhad:R2, VTES:R, SW:PB, CE:PTO]
Cardtype: Action

Cost: 1 blood
Discipline: Celerity
+1 stealth action.
[cel] Draw 5 cards.
Discard down to your hand size afterward.
[CEL] (D) Tap a minion controlled by your predator or prey.
Artist: Mark Poole

Name: Dive Bomb
[HttB:C]
Cardtype: Action
Discipline: Flight
+1 stealth action.
[FLIGHT] (D) Enter combat with a ready minion. In the first round of this combat, this minion gets an optional maneuver. If this action is blocked, the blocking minion gets an optional press in the first round of the resulting combat.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Dive into Madness
[Gehenna:C, KoT:C]
Cardtype: Action
Discipline: Dementation
+1 stealth action.
[dem] This vampire gains superior Dementation until the end of the turn and untaps.
[DEM] Put this card on the acting vampire. The vampire with this card gets +1 bleed. Any older vampire can burn this card as a (D) action. A vampire can have no more than two Dive into Madness cards.
Artist: William O'Connor

Name: Diversion
[Anarchs:C2/PAG4]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity/Fortitude/Thaumaturgy
Requires a ready anarchy.
[cel] Gain one additional strike.
[for] Prevent up to 2 damage.
[tha] Strike: ranged.
Steal 1 blood with an optional maneuver.
Artist: Andrew Bates

Name: Diversity
[Gehenna:C, KMW:PA2, KoT:C]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum means each Methuselah gains X pool, where X is the number of clans to which his or her ready vampires belong.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Divine Image
[LotN:U]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 2 blood
Discipline: Serpents

Only usable as the action is announced.
[ser] For the remainder of this action, this vampire has +1 strength and can prevent 1 damage each combat. The action gets -1 stealth.
[SER] As above, with +1 bleed.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Divine Sign
[Gehenna:C, LotN:PG2, HttB:PSam]
Cardtype: Action
Discipline: Necromancy
+1 stealth action.
[nec] (D) Choose a minion. Put this card on this acting minion and untap him or her. This minion gets +2 intercept against the chosen minion. That minion may burn this card as a (D) action. A minion may have only one Divine Sign.
[NEC] As above, and if this minion successfully blocks the chosen minion, his or her controller plays with an open hand in the resulting combat.
Artist: David Day

Name: Djuhah, The Bronze Bow
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: aus cel pre OBF QUI
Sabbat. Black Hand.
Seraph: (The blood curse does not affect Djuhah.)
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Dmitra Ilyanova
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: obf CEL FOR POT PRE
Camarilla Brujah
Justicar: Dmitra may call a referendum to distribute 4 blood from the blood bank among one or more ready vampires as a +1 stealth political action.
Artist: Kari Christensen

Name: Dmitri Borodin
[LotN:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: obf AUS CEL NEC QUI
Independent: Once each combat, Dmitri may burn 1 blood to prevent all damage from the opposing minion's strike. Once each action, he may burn

1 blood to get +1
stealth. Blood cursed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Doctor Streck
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: aus pot CEL
OBF PRE
Sabbat: When Streck
bleeds successfully, the
target Methuselah
discards one card at
random from his or her
hand.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Dodd
[Sabbat:V, SW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: dom pre CEL
Sabbat
Artist: Tim Bradstreet &
Grant Goleash

Name: Dodge
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PV,
CE:C, Anarchs:PAB/PAG,
Third:C]
Cardtype: Combat
Do not replace until
after combat.
Strike: dodge.
Artist: L. A. Williams

Name: Dog Pack
[AH:R2, Anarchs:PG]
Cardtype: Retainer
Clan: Gangrel
Cost: 2 pool
Animal with 1 life.
Minions opposing the
minion with this
retainer cannot end
combat as a strike.
Artist: Randy Gallegos

Name: Dogs of War
[Third:U/PB]
Cardtype: Political
Action
Clan: Brujah antitribu
If this referendum
passes, put this card in
play. Any Brujah
antitribu may enter
combat with a ready
minion as a (D) action.
You may burn this card
to cancel a blood hunt
called on a Brujah
antitribu. Any vampire
may call a referendum to
burn this card as a +1
stealth political
action.
Artist: Mark Poole

Name: Dolie
[LoB:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: abo ani
Laibon.
Artist: Leif Jones

Name: Dollface
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: aus obf
Camarilla.
Artist: Daniel Gelon

Name: Dolphin Black
[SW:C, BH:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: AUS DEM OBF
Sabbat.
Artist: Leif Jones

Name: Domain Challenge
[Jyhad:C, VTES:C,
CE:C/PV2, Anarchs:PAB,
LoB:PG2]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum
means each Methuselah
burns 1 pool for each
tapped minion he or she
controls.
Artist: Douglas Shuler

Name: Domain of
Evernight
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline:
Temporis/Obfuscate
[obf] +1 stealth.
[tem] If this action is
blocked, all damage done
to vampires in the
resulting combat is
aggravated.
[TEM] Only usable when
an action is successful.
Untap this acting
vampire. A vampire can
play only one Domain of
Evernight at superior
each turn.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Dominate [dom]
[Jyhad:C, VTES:C,
Sabbat:C, SW:C/PL/PV,
FN:PG, CE:C, Third:Ptr,
KoT:PV, HttB:PKia]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a
vampire. This vampire
gains 1 level of
Dominate [dom]. Capacity
increases by 1: the
vampire is one
generation older. Cannot
be placed on a vampire
with superior Dominate.
Artist: Douglas Shuler;
Mike Dringenberg; Marco
Marzoni

Name: Dominate Kine
[Jyhad:R, VTES:R,
CE:R/PV, Third:Ptr,
LotN:PG2, KoT:PV]
AKA: Kine Dominance
Cardtype: Action

Cost: 2 blood
Discipline: Dominate
[dom] +1 stealth action.
(D) Bleed with +1 bleed.
[DOM] (D) Take control
of a location controlled
by another Methuselah.
Artist: Mark Poole;
Brian LeBlanc

Name: Dominion
[BH:C/PM2]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Black
Hand vampire. Vampires
must burn 1 blood to
attempt to block this
Black Hand vampire. A
vampire can have only
one Dominion.
Artist: Drew Tucker

Name: Dominique
[Sabbat:V, SW:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: ani dom vic
AUS FOR
Sabbat: As a (D) action,
Dominique may put a
vandal counter on a
location. If a location
has a number of vandal
counters equal to its
cost (or 1 vandal
counter if it has no
cost), burn it.
Artist: Tim Bradstreet &
Grant Goleash

Name: Dominique
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: ani dom vic
AUS FOR
Advanced, Sabbat: During
your untap phase, you
may burn a location you
control to gain X pool,
where X is the cost of
that location.
[MERGED] Independent
Anarch Baron of Paris.
Artist: Mark Nelson

Name: Dominique Santo
Paulo
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: pot pre AUS
CEL
Sabbat. Black Hand:
Dominique gets +1
strength in combat with
Nosferatu or Nosferatu
antitribu.
Artist: Steve Ellis

Name: Donald Cargill
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 5
Capacity: 1

Discipline: aus
Camarilla: When a
referendum called by
your predator passes,
Donald burns 1 blood.
Artist: Justin Norman

Name: Dónal O'Connor
[DS:V, CE:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: CEL DOM POT
Camarilla Prince of
Dublin: Any vampire
blocking Dónal burns 1
blood (before combat
begins, if any).
Artist: Lawrence Snelly

Name: Donate
[NoR:C]
Cardtype: Power
Virtue: Martyrdom
[ACTION MODIFIER] [1
CONVICTION] Only usable
by a ready imbued other
than the acting mortal.
Burn this card to give
the acting mortal you
control +1 bleed.
[REACTION] [1
CONVICTION] Burn this
card to give another
mortal you control +1
intercept.
[COMBAT] [1 CONVICTION]
Only usable by a ready
imbued other than a
mortal combatant you
control. Burn this card
to give that combatant
+1 strength for the
remainder of the action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Donatello Giovanni
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus pot pre
DOM
Independent: During your
prey's untap phase,
choose a vampire
controlled by a
Methuselah other than
your predator. If the
chosen vampire attempts
to bleed before your
next untap phase, he or
she moves 1 blood to
Donatello.
Artist: Monte Moore

Name: Donatien
[Sabbat:V, SW:U, BH:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: cel pot AUS
PRE
Sabbat cardinal: As a
(D) action, Donatien may
bleed any Methuselah who
has attempted an
unsuccessful bleeding
action since your last
turn. +1 bleed.
Artist: Rick Berry

Name: Don Caravelli
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: aus dom CEL
POT PRE
Camarilla: Once each
combat involving another
vampire you control, Don
Caravelli can burn a
blood to give a press to
the vampire you control
in combat.
Artist: Kari Christensen

Name: Don Cerro
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: aus dom for
pre pro CEL POT
Camarilla.
Artist: Mathias Tapia

Name: Don Cruetz, The
Idealist
[Jyh:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: ani dom pro
CEL POT PRE
Camarilla Brujah
Justicar: Once each
combat, Don Cruetz may
burn 1 blood to get one
maneuver.
Artist: Mark Poole

Name: Don Michael
Antonio Giovanni
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: DOM NEC POT
Independent: Michael has
2 votes (titled). He
cannot strike to end
combat and cannot use
presses to end combat.
He gets +1 strength on
any combat round after
the first.
Artist: James Stowe

Name: Dorian Strack
[Jyh:V, VTES:V,
Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: cel AUS
Camarilla.
Artist: Randy Gallegos

Name: Doris McMillon
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: val
Sabbat
Artist: Christopher Shy

Name: Dovey Ebfwe
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimanes
Group: 6
Capacity: 7
Discipline: ani for PRE
SPI
Sabbat. Black Hand:
Dovey gets an additional
+1 stealth when
employing retainers.
Sterile.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Doyle Fincher
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: aus for obf
ANI PRO
Sabbat: During your
discard phase, if any of
your prey's ready
vampires are not at full
capacity, move 1 blood
from the blood bank to
one of those vampires
and 1 blood from the
blood bank to Doyle. +1
bleed.
Artist: Steve Ellis

Name: Draba
[FN:C2]
Cardtype:
Action/Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
{()}
[chi] +1 stealth action.
(D) Put this card on a
ready minion. You still
control this card. Burn
this card to reduce that
minion's stealth to 0.
The minion may still
increase his or her
stealth.
[CHI] Reduce the acting
minion's stealth to 0.
The minion may still
increase his or her
stealth.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Draeven Softfoot
(Changeling)
[HttB:R]
Cardtype: Ally
Clan: Kiasyd
Burn Option
Unique changeling with 1
life. 1 strength, 0
bleed.
Draeven may tap to
prevent 1 damage done in
combat to a Kiasyd.
Cards that require
Chimerstry [chi] cannot
target him nor be played
while he is acting,
blocking or in combat.
He cannot block a minion
who has a cold iron
card.
Artist: Paul Ballard

Name: Dragonbound
[Gehenna:R, LotN:PA,
HttB:PSal]

Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace
as long as this card is
in play.
During each Methuselah's
discard phase, he or she
burns X pool, where X is
the number of vampires
in torpor he or she
controls.
Artist: Richard Thomas

Name: Dragon's Breath
Rounds
[Jyh:U, VTES:U,
CE:U/PTO, Third:U,
KoT:U]
Cardtype: Combat
Ammo.
Only usable before
resolution of a gun's
strike. This gun
inflicts +2 aggravated
damage each strike for
the remainder of this
combat. Burn the gun
after strike resolution.
No more than one ammo
card can be used on a
gun each combat.
Artist: Quinton Hoover;
Steve Prescott

Name: Dragos
[Sabbat:V, SW:PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: vic ANI AUS
Sabbat: Dragos does not
have to burn blood to
pay the cost of combat
cards he plays.
Artist: Mark Tedin

Name: Drain Essence
[Jyh:U, VTES:U, CE:U,
Third:PTR]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Thaumaturgy
Not usable on the first
round of combat.
[tha] Strike: ranged;
steal 2 blood.
[THA] Strike: ranged;
steal 4 blood.
Artist: Leif Jones;
Anson Maddocks

Name: Dr. Allan
Woodstock
[Anarchs:U/PAG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: ani aus for
PRO
Independent.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Dramatic Upheaval
[Jyh:V, VTES:V, CE:U,
Anarchs:PAB, BH:PM]
Cardtype: Political
Action
Choose another
Methuselah. Successful
referendum means you
switch places with that
Methuselah. ={Added to

the V:EKN banned list in
2005.}=
Artist: Heather Hudson;
Mike Huddleston

Name: Draught of the
Soul
[BL:R1]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Discipline: Auspex &
Quietus
Only usable when this
acting vampire burns
another vampire.
[qui] This vampire gains
1 blood.
[aus][qui] This vampire
gains 1 blood. Put this
card on this vampire.
The vampire with this
card has +1 intercept.
[AUS][QUI] As [aus][qui]
above, and this vampire
gets +1 bleed when
bleeding the controller
of the burned vampire.
Artist: Durwin Talon

Name: Drawing Out the
Beast
[Jyh:C, VTES:C, SW:PT,
FN:PR, CE:C,
Anarchs:PG2, BH:PN3,
Third:PTz3]
Cardtype: Combat
Discipline: Animalism
Only usable before range
is determined on the
first round. Frenzy.
[ani] During this
combat, opposing vampire
gets +1 strength, but he
or she cannot use
maneuvers to maneuver to
long range, cannot use
presses to end combat
and cannot use
equipment. A vampire may
play only one Drawing
Out the Beast each
combat.
[ANI] As above, and the
opposing vampire takes 1
unpreventable damage
during the press step
each round.
Artist: Bryon Wackwitz

Name: Dr. Douglas
Netchurch
[CE:V/PM, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: dem dom AUS
OBF
Camarilla.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Dread Gaze
[Jyh:C, VTES:C,
Sabbat:C, SW:PB2,
CE:PB2, Anarchs:PAB,
BH:PTo2]
Cardtype: Reaction
Discipline: Presence
Only usable during a
referendum.
[pre] This reacting
vampire gains 2 votes.
[PRE] This reacting
vampire gains 4 votes.

Artist: John Bridges;
Hannibal King

Name: Dreams of the Sphinx
[AH:R2, FN:PG, KMW:PG/PAn, Third:R2, HttB:PSam]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card in play. Put a counter on this card each time you tap it. When the third counter is added, burn this card. Tap this card to get +2 hand size until the end of the current turn. Tap during your untap phase to gain an additional pool if you have the Edge. Tap to move a blood from the bank to a vampire in your uncontrolled region.
Artist: Sandra Everingham; Gary Chatterton

Name: Dream World
[LotN:C/PS4]
Cardtype: Action
Discipline: Presence
[pre] (D) Bleed at +1 bleed.
[PRE] +1 stealth action. Each of your minions gets +1 bleed for the remainder of the turn or until a bleed action is blocked. Only one Dream World can be played at superior each turn.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Dre, Leader of the Cold Dawn
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: cel pot
Camarilla.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Drink the Blood of Ahriman
[SoC:R]
Cardtype: Action
Clan: Lasombra
+1 stealth action.
Put this card on this acting Lasombra. The Lasombra with this card has +1 strength and {pays} one less blood {for} cards that require Obtenebration [obt]. During your untap phase, this Lasombra burns 1 blood or this card is burned. Burn this card if any ranged aggravated damage is done to this vampire, even if it is prevented.
Artist: Eric Lofgren

Name: Dr. Jest

[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 1
Capacity: 8
Discipline: aus dom for pre OBF
Camarilla primogen: If Dr. Jest is untapped at the start of your turn, then during your untap phase, you may make your prey discard one card at random from his or her hand (and draw back up to his or her hand size afterward).
Artist: Daniel Gelon

Name: Dr. John Casey
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: aus tha
Camarilla.
Artist: Richard Thomas

Name: Dr. John Dee
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: chi ANI AUS
DOM THA
Camarilla Prince of London: Ventrue in combat with John may not end combat as a strike. During a referendum, John may burn a card that requires Thaumaturgy from your hand to gain two additional votes.
Artist: Trevor Claxton

Name: Dr. Julius Sutphen
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: dom obt POT
Sabbat bishop: Younger vampires must burn 1 blood to attempt to block Julius.
Artist: Monte Moore

Name: Dr. Julius Sutphen
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Level: Advanced
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: dom obt POT
Advanced. Sabbat: During a (D) action, Julius may burn 1 blood to get +1 stealth.
[MERGED] Archbishop of Atlanta: Julius gets +1 strength in combat with a Camarilla vampire.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Dr. Marisa Fletcher, CDC

[KMW:R]
Cardtype: Event
Government.
During your untap phase, add two counters to this card from the blood bank. When a vampire with capacity less than X is blocked while hunting, where X is the number of counters on this card, burn that vampire and all the counters on this card.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Dr. Morrow, The Skindoctor
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: for AUS VIC
Sabbat. Black Hand: Morrow may put a graft counter on an ally as a (D) action. An ally with a graft counter has -1 stealth.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Droscher One-Eye
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: ani vic
Sabbat.
Artist: Leif Jones

Name: Drop Point Network
[SoC:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master. Requires a ready Black Hand vampire. Remove 7 cards in your ash heap from the game to search your library for a minion card. Show it to all players and move it to your hand. Discard afterward.
Artist: Becky Jollensten

Name: Dr. Solomon Grey
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 5
Capacity: 2
Discipline: dom pre
Camarilla: Burn 1 pool when you move Solomon from your uncontrolled region to your ready region.
Artist: Erica Danell

Name: Drum of Xipe Totec
[Anarchs:R, Third:R, KoT:PB]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Unique equipment.
The vampire with this equipment has superior Celerity [CEL]. This vampire gets one optional maneuver each combat.
Artist: Mark Nelson

Name: Drusilla Euphemia
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: dem vic AUS
OBF
Sabbat: Drusilla may give you control of a ready Ventrue for the remainder of the turn as a (D) action that costs 2 blood.
Artist: Rebecca Guay

Name: Dual Form
[KMW:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Protean
+1 stealth action.
[pro] Untap this vampire. During this minion phase, you may untap this vampire again.
[PRO] This acting vampire's capacity is reduced by 1. Put this card in play, tapped. It becomes a non-unique vampire with the same clan, capacity and Disciplines as the acting vampire. You may move up to 2 blood from the acting vampire to this vampire. If either minion leaves the ready region, the other is burned.
Artist: Monte Moore

Name: Duality
[Promo-20060710, Third:PTz]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: ani AUS VIC
Sabbat: When Duality plays a card that requires Vicissitude, you may draw an additional card.
Artist: Josh Timbrook

Name: Duck
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: obf pot
Camarilla.
Artist: Tony Harris

Name: Duma Rafiki
[LoB:C]
Cardtype: Retainer
Clan: Akunanse
Cost: 1 blood
Animal with 2 life.
During strike resolution, if the range is close, this retainer burns a weapon controlled by the opposing minion or

inflicts 1 damage on the opposing minion.
Artist: Leif Jones

Name: Dummy Corporation
[Anarchs:C, KMW:PB2, LoB:PG, Third:PB, LotN:PS, HttB:PSam]
Cardtype: Master
Master: unique location. You may burn this card when you are being bled to reduce the bleed amount by 2.
Artist: James Stowe

Name: Durga Syn
[LotN:PR2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: ani aus dom for CHI OBF THA
Independent: Durga Syn may steal equipment with first strike as a strike that costs 1 blood. She does not tap when blocking allies or vampires with capacity less than 5.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Dusk Work
[EK:C]
Cardtype: Action
Modifier
Clan:
Burn Option
Requires a Laibon with three or more Aye. Play after resolving an action (successfully or not). Tap three Aye on this Laibon to untap him or her.
Artist: Justin Norman

Name: Dust to Dust
[BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Combat
Discipline:
Thanatosis/Obfuscate
[obf] Press, only usable to end combat.
[thn] Strike: dodge, with an optional press.
[THN] As [thn] above, with an optional maneuver.
Artist: Ron Spencer

Name: Dylan
[Sabbat:V, SW:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: aus cel dom for pro
Sabbat: +1 bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Dylan
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: aus cel dai dom pro FOR

Advanced, Sabbat. Red List: Dylan gets +1 stealth when bleeding. +1 strength. Infernal.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Eagle's Sight
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, BH:PM3, LoB:PO2, Third:PTz2, KoT:U/PT3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Auspex
[aus] +1 intercept.
[AUS] This reacting vampire attempts to block the current action, ignoring the normal prey, predator or target restrictions for blocking actions.
Artist: Larry MacDougall; Chris Stevens

Name: Earl
[CE:V, Anarchs:PAG, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: dom for pot Camarilla.
Artist: Becky Cloonan

Name: Earl "Shaka74"
Deams
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Visionary
Group: 4
Life: 6
Virtue: jud mar vis
Earl gets +1 stealth on actions other than actions to enter combat. During your untap phase, if you control more than two ready imbued, Earl burns 1 conviction [1 CONVICTION].
Artist: David Day

Name: Ears of the Hare
[HttB:C]
Cardtype: Reaction
Discipline: Spiritus / Protean
[pro] This vampire burns 1 blood to get +1 intercept.
[spi] +1 intercept.
[SPI] +2 intercept.
Artist: Veronica Jones

Name: Earth Control
[Jyhad:C, VTES:C, Anarchs:C/PG3]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Protean
[pro] +1 stealth.
[PRO] +2 stealth.
Artist: Jeff Menges

Name: Earth-Feeder
[LoB:R]
Cardtype: Action
+2 stealth hunt action. Requires a ready Laibon. Hunt. If the hunt is successful, put this card on this acting

Laibon. This Laibon gets +1 stealth when hunting. A vampire can have only one Earth-Feeder.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Earth Meld
[Jyhad:C, VTES:C, Anarchs:C/PG2]
Cardtype: Combat
Discipline: Protean
[pro] Strike: combat ends.
[PRO] As above, and this vampire untaps before combat ends.
Artist: Ron Spencer

Name: Earthshock
[KMW:C, KoT:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Potence
[pot] Strike: strength ranged damage. This strike cannot be dodged. Not usable against a minion with flight [FLIGHT].
[POT] As above, but for strength+1 ranged damage.
Artist: Richard Thomas

Name: Earth Swords
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline:
Mytherceria/Potence
[pot] Strike: 1R damage.
[myt] Strike: 2R damage.
[MYT] Strike: 3R damage.
Artist: Kieran Yanner

Name: Ebanezer Roush
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 8
Discipline: pro ANI OBF POT
Camarilla: Ebanezer may enter combat with a vampire of capacity below 4 controlled by your predator or prey as a +2 stealth (D) action.
Artist: Daniel Gelon

Name: Ebony Fox Hunt
[BH:U]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: out-of-turn. Cancel a blood hunt called on a Black Hand vampire you control. You may play this card during your turn.
Artist: Peter Bergting

Name: Eccentric Billionaire
[SoC:C]
Cardtype: Ally
Clan: Toreador antitribu
Cost: 3 pool
Mortal with 1 life. 0 strength, 2 bleed. Billionaire may tap to reduce the cost of an equipment or location

you or any of your minions play by 1 pool. Only one Billionaire may be used to reduce the cost of a given card.
Artist: Pat McEvoy

Name: Echo
[Promo-20050115, KMW:PA1]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: aus dom CEL OBF POT
Camarilla: Echo gets +1 strength in combat with a Red List minion.
Artist: Rik Martin

Name: Echo of Harmonies
[BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline:
Melpominee/Presence
Only usable during a referendum.
[pre] If you burn the Edge for a vote, this vampire gains 2 votes.
[mel] Usable by a ready vampire other than the acting minion. This vampire gains 2 votes.
[MEL] Usable by a ready vampire other than the acting minion. After the referendum, move the political action card used to call the referendum from your ash heap to this vampire, face down. This vampire may play the political action card as if from your hand (requirements and cost apply as normal).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Ecoterrorists
[Jyhad:R, VTES:R, Anarchs:R, KoT:R]
AKA: Eco Terrorists
Cardtype: Master
Clan: Gangrel
Cost: 2 pool
Master: unique location. During your influence phase, tap to move 1 blood from the blood bank to a Gangrel in your uncontrolled region.
Artist: Dan Smith; Joel Biske

Name: Ecstasy
[FN:C2/PS2, KMW:PB2, LotN:PS3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Serpentinis
[ser] Reduce a bleed against you by 1.
[SER] As above, and if the bleed resolves for 0 (or less), the acting minion burns 1 blood or life (after resolving the action).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Ecstatic Agony
[FN:R2, Anarchs:PAG]
Cardtype: Action
Discipline: Auspex
+1 stealth action.
[aus] Put this card on this acting vampire. Each round of combat, this vampire gets +X strength, where X is the amount of damage successfully inflicted on this vampire in the previous round of this combat.
[AUS] As above, and once per combat, this vampire may press to continue combat if any damage has been successfully inflicted on him or her in the current round.
Artist: Drew Tucker

Name: Eddie Gaines
[Anarchs:PAG]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 3
Capacity: 1
Discipline: dem pot
Camarilla: If Eddie successfully hunts, he does not untap as normal during his next untap phase.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Edged Illusion
[KMW:C, LotN:PR2]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] (D) Tap a ready minion. This acting vampire inflicts 1 unpreventable damage on that minion.
[CHI] (D) Choose a Methuselah. This acting vampire inflicts 1 unpreventable damage on each ready minion controlled by that Methuselah.
Artist: Rik Martin

Name: Edge Explosion
[NoR:R]
Cardtype: Event
Gehenna.
Requires at least one other Gehenna card in play. Each imbued can have (and use) one power card for which he or she doesn't meet the requirements. An imbued who performs a successful action may gain 1 conviction from his or her ash heap. An imbued can only gain 1 conviction this way each turn. =(Added to the V:EKN banned list in 2008.)=
Artist: John Bridges

Name: Edge of the World
[EK:R]
Cardtype: Action
Modifier

Clan: Guruhi
Usable by a ready Guruhi you control, acting or not. Only usable if you have gained a victory point during this action. You gain 4 pool. If this Guruhi is acting, he or she untaps and gains enough blood from the bank to reach full capacity. Only one Edge of the World can be played each action.
Artist: Leif Jones

Name: Edge Vitiation
[FN:R2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Serpents
+1 stealth action.
[ser] (D) Only usable if your prey controls the Edge. Your prey burns 1 pool and burns the Edge.
[SER] Put this card in play. Whenever your predator successfully bleeds you, you get the Edge instead of your predator. Any minion can burn this card as a (D) action.
Artist: Durwin Talon

Name: Edith Blount
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus cel pot vic
Camarilla: If Enid Blount is in your ready region, Edith gets an optional maneuver and an optional press each combat.
Artist: Christopher Shy

Name: Edward Neally
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: aus pre DOM FOR
Sabbat: If Edward is ready, you can use a master phase action to increase your hand size by 1 card for the remainder of the turn. Edward can look at your prey's hand as a +1 stealth (D) action that costs 1 blood.
Artist: Mike Huddleston

Name: Edward Vignes
[CE:V/PV, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: for DOM PRE
Camarilla: You may burn a card that requires Dominate from your hand to cause an action directed at Edward to fail.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Effective Management
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PL, FN:PS, CE:PM/PV, LoB:PA, Third:PM, KoT:U/PM2, HttB:PGar2]
Cardtype: Master
Master.
Move the top card from your crypt to your uncontrolled region.
Artist: Né Né Thomas; Brian LeBlanc

Name: Effie Lowery
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimane
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: obf ANI SPI
Sabbat: Sterile.
Artist: Christopher Shy

Name: Egothha
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of Skulls
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: obf AUS FOR NEC
Sabbat: During your untap phase, if Egothha is ready, your prey burns the top card of his or her library; if that card is a master card, Egothha gains 1 blood.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Ehrich Weiss
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: dom tha Camarilla.
Artist: Quinton Hoover

Name: Elder Impersonation
[AH:C2, FN:PS, CE:C/PM2, BH:PN2, KMW:PB2, Third:C/PM2]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Obfuscate
[obf] +1 stealth.
[OBF] Only usable when a minion attempts to block. The attempt fails (do not tap that blocking minion). That minion cannot attempt to block this action again.
Artist: Steve Casper

Name: Elder Intervention
[VTES:C, CE:C, Anarchs:PG2, HttB:PSam2]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Do not replace until the end of this action.

Only usable during a bleed against you. This vampire gets +2 intercept. A vampire cannot play both Pack Tactics and Elder Intervention in the same action.
Artist: Michael Weaver; Melissa Uran

Name: Elder Kindred Network
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PV, KoT:U]
Cardtype: Reaction
Clan: Ventrue
Only usable during a referendum before any votes are cast. If the referendum fails, the Methuselah calling the referendum burns 1 pool plus 1 additional pool for each vote difference.
Artist: Peter Bergting; Dan Frazier

Name: Elder Library
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PT, FN:PG, CE:U, LoB:PG]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: unique location. +1 hand size.
Artist: Mark Poole

Name: Elder Michaelis's Hold
[Anarchs:R2]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Tap this reacting vampire. Give this card to the controller of the acting minion and move an action modifier from that Methuselah's ash heap to this card. The chosen action modifier costs that Methuselah's vampires an additional blood. That Methuselah may burn this card by discarding a copy of the chosen action modifier card during his or her discard phase. A Methuselah can have only 1 Elder Michaelis's Hold.
Artist: Peter Bergting

Name: The Eldest Are Kholo
[LoB:R]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Clan: Ravnos
Only usable during a referendum.
[ACTION MODIFIER] Each ready Laibon Ravnos gets 2 additional votes.
[REACTION] Each ready Ravnos gets 1 additional vote.
Artist: Brad Williams

Name: The Eldest Command Undeath
[LoB:R]

Cardtype: Political
Action
Cost: X blood
(Requires a) Laibon.
Choose a vampire controlled by your prey with capacity less than X. Successful referendum means that vampire is burned. This acting vampire cannot gain blood this action. Any blood he or she gains goes to the blood bank instead.
Artist: Roel Wielinga

Name: Eldritch Glimmer
[Sabbat:U, BH:PTR2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Thaumaturgy
[tha] Strike: 2R damage, and this vampire can burn X blood to get +X (ranged) damage. Not usable on the first round of combat.
[THA] As above, but for 4R + X ranged damage.
Artist: Richard Thomas

Name: Elemental Stoicism
[BL:R1]
Cardtype: Action/Combat
Discipline: Fortitude & Obfuscate
[for] Prevent 1 non-aggravated damage.
[for][obf] This vampire treats all aggravated damage as normal damage for the remainder of combat.
[FOR][obf] +1 stealth action. Put this card on this acting vampire. The vampire with this card treats aggravated damage done in combat as normal damage. Burn this card if the vampire goes to torpor.
Artist: Dennis Calero

Name: Elena Gutierrez
[CE:V/PV, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: aus dom pre Camarilla.
Artist: Scott Fischer

Name: Elena Mendoza Vasquez
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: dom obt AUS
THA
Sabbat.
Artist: Peter Bergting

Name: Elephant Guardian
[LoB:C/PG2]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 blood
Animal with 3 life.
Requires a ready Laibon.

When this minion is in combat with an acting minion, the acting minion takes 2 damage during strike resolution each round if the range is close. A minion can have only one Elephant Guardian.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Elihu
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: dai for POT
PRE
Independent: Elihu inflicts +2 damage with melee weapons. His strikes with melee weapons cannot be dodged. Infernal.
Artist: James Stowe

Name: Elimelech the Twice-Damned
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 5
Capacity: 11
Discipline: pro AUS DEM
DOM FOR OBF
Sabbat. Black Hand.
Seraph: Elimelech strikes with first strike. +1 bleed. +1 strength.
Artist: Jeff Laubenstein

Name: Elliott Sinclair, Virtuoso Thespian
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 7
Discipline: aus cel PRE
Camarilla primogen: +1 strength.
Artist: Douglas Shuler

Name: Elisabetta Romano
[AH:V3, CE:PTR]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: dom pro qui
tha
Camarilla primogen: Elisabetta gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Follower of Set.
Artist: L. A. Williams

Name: Elixir of Distillation
[TR:C]
Cardtype: Equipment
Weapon. Requires an anarch.
Ranged strike: burn 1 blood from the opposing vampire and reduce his or her capacity by 1 (capacity cannot be reduced below 1). That reduction lasts until

that vampire's controller uses a master phase action to tap that vampire. Burn this weapon after use.
Artist: Tom Biondillo

Name: Elizabeth Conde
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: pre CEL FOR
Laibon.
Artist: Leif Jones

Name: Elizabeth Westcott
[Anarchs:U2, Third:PTz]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: ani cel vic
AUS
Sabbat.
Artist: David Day

Name: Ellen Fence, the Tracker
[SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: aus CEL OBF
PRO
Sabbat bishop: Ellen can enter combat with any tapped minion controlled by your predator or prey as a (D) action.
Artist: Christopher Shy

Name: Ellison Humboldt
[CE:V/PN, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: pro ANI OBF
POT PRE
Camarilla primogen: Princes cannot block Ellison. During a referendum, Ellison may burn a blood to force a ready prince to vote as Ellison's controller wishes. This can change the prince's votes.
Artist: Christopher Shy

Name: Eluding the Arms of Morpheus
[LotN:C/PG2/PS2, KoT:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Only usable by a tapped vampire.
This vampire untaps and attempts to block.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Elysian Fields
[Sabbat:U, SW:PL, Third:U]
Cardtype: Master
Clan: Lasombra
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Tap to give a Lasombra you control +1 stealth for the current action.

Artist: Ken Meyer, Jr.
Name: Elysium: Sforzesco Castle
[Gehenna:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: unique location.
When a vampire you control blocks a Camarilla vampire, you may tap this card instead of tapping the blocking vampire.
Artist: Mark Poole

Name: Elysium: The Arboretum
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PM, KoT:U/PM]
Cardtype: Master
Master: unique location.
Only usable when a Camarilla vampire you control is in combat with another Camarilla vampire. You may tap this card before range is determined to end combat. Any Camarilla vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.
Artist: Brian LeBlanc; Margaret Organ-Kean

Name: Elysium: The Palace of Versailles
[DS:U2, CE:PTO, KoT:U]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master: unique location.
During the referendum of a political action, you may tap this card to give 1 additional vote to each ready titled Camarilla vampire you control.
Artist: Dave Roach; Pete Burges; Avery Butterworth

Name: Ember Wright
[BH:PTR]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: aus dom
Sabbat.
Artist: Andrew Trabbold

Name: The Embrace
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:R2, KoT:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Capacity: 1
+1 stealth action.
Requires a ready non-Sterile vampire.
Put this card in play; it becomes a non-unique vampire with 1 capacity of the same clan as the acting vampire. This vampire must hunt this turn.
Artist: Pete Venters; Mark Nelson

Name: Emergency Powers

[Gehenna:R]
Cardtype: Action
Clan:
Burn Option
+1 stealth action.
Requires a ready Seraph.
Unique.
Put this card on the acting Seraph. During each political action, this Seraph gets X additional votes, where X is the number of Gehenna cards in play. If there are no Gehenna cards in play, burn this card.
Artist: Leif Jones

Name: Emergency Preparations
[Gehenna:C]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Burn 1 pool to cancel a Gehenna card as it is played. Alternatively, if there are at least two Gehenna cards in play, you may play this card during your minion phase to untap a vampire with a capacity above 7.
Artist: David Day

Name: Emergency Rations
[LoB:R]
Cardtype: Action
Clan: Nagaraja
+1 stealth action.
Remove a mortal (ally or retainer) in any Methuselah's ash heap from the game to put this card on the acting Nagaraja. During your untap phase you may burn this card to restore this ready Nagaraja to full capacity with blood from the blood bank. A vampire may have only one Emergency Rations.
Artist: Peter Bergting

Name: Emerson Bridges
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruue
Group: 1
Capacity: 8
Discipline: pot DOM FOR PRE
Camarilla Prince of Washington, DC.
Artist: John Bridges

Name: Emerson Wilkeshire III
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: pre
Camarilla.
Artist: Kieran Yanner

Name: Emily Carson
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruue
Group: 5

Capacity: 5
Discipline: for pre DOM
Camarilla primogen:
During your discard phase, you may burn the Edge to untap Emily.
Artist: Trevor Claxton

Name: Emissary
[Anarchs:C]
Cardtype: Action
Modifier
Requires a ready baron. Only usable during a referendum before votes are cast.
Choose a ready untapped anarch you control. Tap the chosen anarch. That anarch gains 3 votes. Any Camarilla vampire older than that anarch can tap to cancel that anarch's votes.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Empowering the Puppet King
[SoC:C, KoT:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Dominate
Only usable by a ready untapped vampire other than the acting minion you control. After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action.
[dom] The acting minion gets +1 bleed.
[DOM] As above, but usable by a ready tapped vampire.
Artist: Pat McEvoy

Name: Enchanted Marionette
[Sabbat:R, SW:R, Third:PM]
Cardtype: Equipment
Clan: Malkavian
antitribu
Cost: 3 pool
Unique equipment.
The Malkavian antitribu with this equipment gets +1 bleed and +1 stealth when bleeding.
Artist: Sandra Everingham

Name: Enchant Kindred
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PB3, FN:PS3, CE:C/PB5/PTo2, Anarchs:PAB3, KMW:PA3, LoB:PI5, Third:C]
Cardtype: Action
Discipline: Presence
[pre] (D) Bleed with +1 bleed.
[PRE] +1 stealth action.
Move 2 blood from the blood bank to a younger vampire in your uncontrolled region.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Enforcer

[LoB:C/P03]
Cardtype: Action
Clan: Osebo
+1 stealth action.
Put this card on the acting Osebo. This Osebo gets +1 strength. A minion can have only one Enforcer.
Artist: Roel Wielinga

Name: Engling Fury
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Action
Discipline:
Spiritus/Fortitude
+1 stealth action.
[for] The acting vampire gains 2 blood.
[spi] As [for] above, and this vampire untaps at the end of the turn.
[SPI] The acting vampire gains 2 blood and untaps.
Artist: Steve Prescott

Name: Enhanced Senses
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PT2/PV3, CE:C/PM/PTo/PTr3, Anarchs:PAG, BH:PM4/PTr4, KMW:PA13, Third:C/PTr3/PTz5, HttB:PSal3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Auspex
[aus] +1 intercept.
[AUS] +2 intercept.
Artist: Phillip Tan; Amy Weber; Bob Stevlic

Name: Enid Blount
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus dom pre vic
Camarilla: If Edith Blount is in your ready region, she may burn a blood to give Enid +1 stealth for the current action.
Artist: Christopher Shy

Name: Enkidu, The Noah
[KMW:U/PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: for ANI CEL OBF POT PRO
Sabbat. Red List: Enkidu can enter combat with any minion as a (D) action. If Enkidu successfully performs an action to employ a retainer, he untaps at the end of the turn. He cannot have or use equipment. +2 strength.
Artist: Mark Nelson

Name: Enkil Cog
[KoT:R]
Cardtype: Action
Modifier

Requires a vampire of capacity 10 or more.
Unique.
Only usable when this vampire successfully bleeds your prey (play after resolution). Put this card on this vampire. During any Methuselah's minion phase, this vampire may tap this card to attempt an action. This vampire has +1 bleed.
Artist: Marian Churchland

Name: Enrage
[SoC:C, KoT:C/PB4]
Cardtype: Action
Discipline: Presence
+1 stealth action.
Frenzy.
[pre] Put this card on a vampire you control. This vampire has +1 strength and may enter combat with any minion as a (D) action. Burn this card at the end of this turn.
[PRE] (D) Put this card on any vampire. This vampire must burn 2 blood to attempt any action except hunts and actions to enter combat. Burn this card after resolving this vampire's action.
Artist: Becky Jollensten

Name: Ensconced
[HttB:R]
Cardtype: Action / Reaction
Discipline: Visceratika
[vis] [ACTION] +1 stealth action. Put this card on a location and untap this vampire. While this vampire is ready, his or her controller may burn this card during a (D) action against this location to cause the acting minion to enter combat with this vampire (the action is unsuccessful).
[VIS] [REACTION] Play (and burn) during a (D) action against a location as above.
Artist: Marian Churchland

Name: Ensemble
[Promo-20061026]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Daughter of Cacophony
Cost: 1 blood
After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action.
+X bleed, where X is the number of ready untapped Daughters of Cacophony you control. Tap all

ready Daughters of Cacophony you control.
Artist: Durwin Talon

Name: Enticement
[FN:C2, KMW:PB, LotN:PS2]
Cardtype: Action
Discipline: Serpents
Requires the Edge.
[ser] (D) Burn the Edge to cause your prey to burn 2 pool. (This action is directed at your prey.) Your minions cannot attempt bleed actions for the remainder of the turn.
[SER] As above, but your prey burns 3 pool.
Artist: Steve Ellis

Name: Entombment
[Sabbat:R, SW:R/PL]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline:
Obtenebration
[obt] Strike: burn the opposing ally.
[OBT] Strike: send the opposing vampire into torpor.
Artist: L. A. Williams

Name: Entrancement
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, LoB:PI, KoT:PT]
Cardtype: Action
Discipline: Presence
[pre] (D) Bleed with +1 bleed.
[PRE] (D) +1 stealth action. Take control of an ally controlled by another Methuselah.
Artist: Margaret Organ-Kean; Steve Ellis

Name: Entrenching
[Gehenna:C, KMW:PA, KoT:PB2]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
If this vampire has 4 or more blood, he or she gains 4 blood.
Artist: Attila Adorjany

Name: Enzo Giovanni, Pentex Board of Directors
[DS:V, FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: ani pot tha DOM NEC
Independent: Enzo may attempt to block any political action attempted by any Methuselah; he gets +1 intercept against any political action not attempted by a prince, justicar, or Inner Circle member.
Artist: Mark Tedin

Name: Ephor
[KoT:R]
Cardtype: Master

Clan: Ventrue
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card on a Ventrue with capacity 8 or more. This Ventrue gets +1 intercept and 1 additional vote. This Ventrue may force any vampire to yield a contested title as a +1 stealth (D) action.
Artist: Vince Locke

Name: Epikasta Rigatos
[KoT:PT2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: cel AUS DOM PRE
Camarilla Prince of New York: You may move an action card Epikasta plays from your ash heap to your library at the end of the action (shuffle afterward).
Artist: Becky Jollensten

Name: Epiphany
[SoC:R]
Cardtype: Action
+2 stealth action.
Requires an unmerged base vampire.
Untap this acting vampire and search your crypt, uncontrolled region, or ash heap for his or her advanced version to move to him or her. Shuffle your crypt afterward.
Artist: Leif Jones

Name: The Erciyes Fragments
[Promo-20040301]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card in play. Tap this card to move a library card from your prey's ash heap to this card, face down. You may look at that card at any time. You may play the card from the Fragments as if playing it from your hand (requirements and cost, if any, apply as normal). When that card is burned, remove it from the game instead. Only 1 card can be on this card at a time. Any vampire with a capacity above 4 can steal the Fragments (and any card on it) for his or her controller as a (D) action.
Artist: UDON

Name: Erebus Mask
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Harbinger of Skulls
Cost: 1 pool
Burn Option
Unique equipment.

The Harbinger of Skulls with this equipment gets +1 stealth.
Artist: Kieran Yanner

Name: Erichtho
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: cel obf AUS DOM THA
Camarilla: Actions to recruit or employ mages cost Erichtho 1 less pool or blood.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Eric Kressida
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: cel AUS DOM PRO THA
Sabbat bishop: If Eric is in torpor during any other Methuselah's discard phase, you may burn the Edge to move him to your ready region.
Artist: Jeff Holt

Name: Erick "Shophet125" Franco
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Judge
Group: 4
Life: 4
Virtue: inn jud
If Erick successfully enters combat with a monster as an action, he may gain a conviction from your hand or ash heap (before combat begins).
Artist: Jim Pavelec

Name: Eric Milliner
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 5
Capacity: 2
Discipline: pot Independent.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Erinyi
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: pot vis
Sabbat: Erinyi gets -1 strength in combat with a Gangrel antitribu.
Flight [FLIGHT].
Artist: Christopher Shy

Name: Ermenegildo, The Rake
[Third:V, HttB:PKia]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: pot DOM OBT

Sabbat. Black Hand.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Erosion
[AH:U5, FN:PA]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
+1 stealth action.
[qui] (D) Put this card on a minion controlled by another Methuselah. That minion has -(a base strength of 0)- and cannot use melee weapons; he or she may burn this card as a +1 stealth action.
[QUI] As above, but the action to burn this card does not get +1 stealth.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Eruption of Vitae
[FN:R2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
[qui] Strike: 2R damage, aggravated. Not usable first round. Only usable at long range.
[QUI] As above, and this vampire can burn X blood and randomly discard X cards from your hand to inflict X additional non-aggravated damage this strike.
Artist: William O'Connor

Name: Esau
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: AUS DEM DOM OBF PRE
Camarilla: When Esau declares a bleed action, he may burn 1 blood to flip a coin. If it's heads, Esau gets an additional +1 bleed for that action. +1 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Esbat
[Third:C]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a Sabbat vampire.
Move 2 blood from the blood bank to an untapped Sabbat vampire, or move 1 blood to each of two untapped Sabbat vampires.
Artist: Peter Bergting

Name: Escaped Mental Patient
[Sabbat:U, SW:U, BH:PM2, Third:U/PM]
Cardtype: Ally
Clan: Malkavian antitribu
Cost: 2 pool
Mortal with 1 life. 1 strength, 0 bleed.
Escaped Mental Patient can enter combat with

any minion controlled by another Methuselah as a (D) action. The Patient can {strike: hand strike} at +1 damage, aggravated. Burn him at the end of combat if he does so.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Esgrima
[Gehenna:C, KoT:PV2]
Cardtype: Master
Master: unique trifle. Put this card in play. Tap during the referendum of a political action to give 3 additional votes to a vampire with a capacity above 6. During your discard phase, your predator takes control of Esgrima.
Artist: Eric Kim & Attila Adorjany

Name: Esoara
[Third:PTR2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus for pot DOM
Sabbat.
Artist: Richard Thomas

Name: Esteem
[KMW:C]
Cardtype: Action
Modifier
Only usable at the end of a successful (D) action directed at the Methuselah with the edge.
You gain the edge.
Artist: Jeff Holt

Name: The Eternal Mask
[LotN:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Serpentinis
+1 stealth action.
[ser] (D) Bleed at +1 bleed.
[SER] Put this card on this vampire and move a unique vampire from any ash heap to your ready region with any amount of blood from this acting vampire. The minion with this card cannot take actions, block, play reaction cards or vote. You may burn this card and the chosen vampire during any untap phase.
Artist: Jim DiBartolo

Name: The Eternals of Sirius
[LotN:U]
Cardtype: Master
Cost: 4 pool
Master.
Gain 5 pool if you have a ready Follower of Set, or move 5 blood from the blood bank to a Follower

of Set with a capacity above 8 in your uncontrolled region.
Artist: Alexander Dunnigan

Name: Eternal Vigilance
[SW:U/PV, Third:U/PTR, HttB:PKia]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Requires a ready archbishop, priscus, cardinal or regent.
Put this card on the acting vampire. During an action, this Sabbat vampire can burn 1 blood to untap and attempt to block. Burn this card if this vampire goes to torpor.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Ethan Locke
[Sabbat:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: aus cel pot DOM THA
Sabbat Archbishop of Toronto: As a (D) action, Ethan may steal a Discipline master card from another vampire {(moving the card to himself)} if he does not already possess the superior level of that Discipline.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Etienne Fauberge
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ANI CEL CHI FOR
Independent: -(Other Methsulahs' actions targeting)- Etienne cost 1 additional blood. When in combat with Baali or Followers of Set, Etienne's hand damage is aggravated.
Artist: Jeff Holt

Name: Etrius
[DS:V, CE:PTR]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 2
Capacity: 11
Discipline: pro AUS DOM OBF THA
Camarilla Inner Circle: Etrius may steal up to 3 blood from a Tremere vampire as a +1 stealth (D) action. +2 bleed.
Artist: Steve Casper

Name: Eugene
[KoT:PT2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 8

Discipline: AUS CEL FOR PRE
Camarilla primogen: Once each combat, Eugene may dodge as a strike.
Artist: Mathias Kollros

Name: Eugenio Estevez
[CE:V, Anarchs:PAG, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: dom for AUS THA
Camarilla.
Artist: Chris Stevens

Name: Eurayle Gelasia Mylonas
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: for pre AUS OBE
Independent: Eurayle may untap any minion as an action. If you control the minion, this is a +2 stealth action.
Artist: Peter Bergting

Name: Evangeline
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: cel pot pre Sabbat
Artist: Christopher Shy

Name: Evan Klein
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus dem pre OBF
Camarilla.
Artist: Christopher Shy

Name: Evan Rogers
[LotN:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: cel qui
Independent: Blood cursed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Evil Eye
[HttB:C]
Cardtype: Combat/Reaction
Clan:
Cost: 1 blood
Discipline: Maleficia
Burn Option
Do not replace until your untap phase.
[mal] [COMBAT] Cancel a strike card played by the opposing minion as it is played (no cost is paid). The opposing minion cannot choose another strike and gets

no strike instead. [mal] is not a Discipline.
[MAL] [REACTION] Cancel an action card as it is played and tap the acting minion.
Artist: Marian Churchland

Name: Evil Jensen
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of Cacophony
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: mel nec pot FOR PRE
Independent: Evil can search your crypt for a vampire to move to your uncontrolled region as a +1 stealth action that costs 2 pool. She must burn 1 blood to attempt to block older vampires.
Artist: Chad Michael Ward

Name: Excellent Thirst
[LoB:R]
Cardtype: Action
Modifier
Requires a ready Laibon with no blood. Only usable when a hunt is successful.
This Laibon gains 2 additional blood.
Artist: Avery Butterworth

Name: Exclusion
Principle
[TR:C]
Cardtype: Political Action
Successful referendum means each Methuselah gains 1 pool for each ready independent vampire he or she controls.
Artist: Eric Deschamps

Name: Excommunication
[Sabbat:U, SW:PB, Third:PTR]
Cardtype: Political Action
Requires a Sabbat vampire.
Choose a ready archbishop. Successful referendum means the chosen archbishop loses his or her title.
Artist: Richard Thomas

Name: Exile
[EK:C]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Presence
+1 stealth action.
[pre] (D) Tap an ally or younger vampire and untap this acting vampire.
[PRE] (D) Tap X Orun on this vampire to send a vampire or imbued with capacity or cost 2X or less to his or her

owner's uncontrolled region.
Artist: Vince Locke

Name: Ex Nihilo
[FN:R2, LotN:PG]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Necromancy
+1 stealth action.
[nec] Put this card on this vampire. This vampire gets +1 stealth. Damage he or she inflicts in combat is reduced to 0, and he or she is immune to non-aggravated damage. This vampire cannot gain blood; any blood he or she gains goes to the blood bank instead. During your master phase, this vampire burns 1 blood or is burned. You may burn this card during your untap phase.
[NEC] As above, but you may burn this card during any Methuselah's untap phase.
Artist: Steve Ellis

Name: Expiate
[NoR:R]
Cardtype: Combat
Virtue: Martyrdom
Requires an imbued with 5 conviction. Only usable before range is determined on the first round.
If two consecutive rounds of combat occur at close range and this imbued remains ready, this imbued burns 5 conviction [5 CONVICTION] during the press step of that second round to burn himself or herself and the opposing monster. Otherwise, this imbued burns 1 conviction [1 CONVICTION] when combat ends.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Extortion
[FN:C2]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Serpentis
Only usable when this vampire successfully blocks (play after combat, if any).
=(Usable by a tapped vampire.)=
[ser] Put this card on the acting minion. The minion with this card burns an additional blood to untap during his or her untap phase. A Methuselah can burn the Edge to burn all Extortion cards he or she has.
[SER] The acting minion's controller takes control of this

card (put this card in play). The controller of this card burns 1 pool during his or her untap phase. He or she can burn the Edge to burn all Extortion cards he or she has.
Artist: Jim Nelson

Name: Extremis Boon
[BH:R]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
={Boon.}=
Only usable when you are being ousted. Other Methuselaha's may bid pool to keep you in the game. If one does, put this card in play. As a master phase action, the high bidder may steal up to 2 pool from you. You may burn this card by giving that Methuselah 6 pool during your master phase.
Artist: David Day

Name: Exuding Blood
[FN:C2]
Cardtype: Combat
Discipline: Quietus
[qui] Strike: 1R damage, only usable at long range. Damage cannot be prevented.
[QUI] Strike: 2R damage, only usable at long range. Damage cannot be prevented.
Artist: Steve Ellis

Name: Eye of Hazimel
[Promo-20021101]
Cardtype: Equipment
Cost: 3 pool
Unique equipment.
The minion with this equipment gets +1 bleed and +1 strength. This minion may enter combat with any minion controlled by another Methuselah as a (D) action. If this minion is a vampire, he or she has superior Potence [POT] and superior Chimerstry [CHI], and combat cards cost this vampire 1 less blood - {}()- . While the bearer is ready, this equipment cannot be transferred, moved or stolen. If this equipment is burned, this minion takes 5 unpreventable damage. During your untap phase, burn 1 pool or burn this equipment.
Artist: Kieran Yanner

Name: Eye of Unforgiving Heaven
[LoB:U, HttB:PSal]
Cardtype: Combat
Discipline: Auspex & Valeren
[aus][val] Strike: 2R aggravated damage to all vampires, demon allies

and demon retainers in combat. If this striking vampire is burned during the resolution of this strike, you gain 2 pool.
[AUS][VAL] As above, but the damage done to this striking vampire is normal, not aggravated.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Eyes of Argus
[KoT:C, HttB:PSal3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Auspex
[aus] Only usable during a (D) action against you (or a card you control). +2 intercept.
[AUS] Only usable by a tapped vampire. This vampire can play reaction cards and attempt to block as though untapped until the current action is concluded.
Artist: Heather Kreiter

Name: Eyes of Blades
[LotN:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Auspex & Celerity
Do not replace until your untap phase.
[aus][cel] Strike: dodge, and this vampire may prevent 1 damage from a retainer.
[AUS][CEL] Only usable before range is determined. This round, this vampire cannot strike, and strikes and damage from retainers have no effect on this vampire and any non-retainer cards on him or her.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Eyes of Chaos
[Sabbat:C, SW:C, CE:C/PM4, BH:PM4, Third:PM5, KoT:C/PM6]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Dementation
You cannot play another action modifier to increase this bleed amount.
[dem] +1 bleed.
[DEM] +2 bleed.
Artist: Eric LaCombe

Name: Eyes of the Beast
[KoT:C]
Cardtype: Reaction
Discipline: Protean
[pro] +1 intercept, and put this card on this reacting vampire. This vampire gets -1 stealth. Burn this card during your next discard phase.
[PRO] As above, with an optional maneuver during the first round of the resulting combat if this vampire successfully blocks.
Artist: Sam Arraya

Name: Eyes of the Dead
[DS:C2]
Cardtype: Reaction
Discipline: Necromancy
Only usable when a reacting vampire you control attempts to block a vampire who is attempting to diablerize one of your {vampires}.
[nec] This reacting vampire gets +1 intercept.
[NEC] As above, but with +2 intercept.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Eyes of the Night
[Sabbat:C, SW:PL2]
Cardtype: Reaction
Discipline: Obtenebration
[obt] +1 intercept.
[OBT] As above, with an optional maneuver or press {during the resulting combat if this vampire successfully blocks this action and} combat occurs.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Eyes of the Serpent
[AH:C2]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Discipline: Serpentis
{()}
[ser] This acting minion cannot be blocked by allies until the end of this action.
[SER] Strike: combat ends. Only usable in combat with an ally.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Ezekiel, Lord of Montreal
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: obf pot PRE SER
Sabbat: Black Hand.
Artist: David Day

Name: Eze, The Demon Prince
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gurohi
Group: 3
Capacity: 11
Discipline: aus ANI NEC POT PRE THA
Laibon magaji: Eze gets 1 additional vote. Once each turn when Eze successfully performs a non-hunt action, he untaps after resolving that action.
Artist: Mark Poole

Name: Ezmerelda
[FN:R]
Cardtype: Vampire

Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 11
Discipline: dom tha ANI
CHI FOR PRE
Independent: Ezmerelda
has 2 votes. If
Ezmerelda is ready
during your untap phase,
you may remove her from
the game to gain 11
pool. +1 bleed.
Artist: Christopher Shy

Name: Ezra Hawthorne
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: tha
Camarilla.
Artist: Mattias Tapia

Name: Fabrizia Contreraz
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: dem pot
Sabbat Archbishop of
Miami: If your prey
controls no ready
Camarilla vampires,
Fabrizia gets two fewer
votes in each
referendum.
Artist: Chad Michael
Ward

Name: Faceless Night
[Jyhad:C, VTES:C,
CE:C/PM4, BH:PM4/PN4,
KMW:PB3, Third:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obfuscate
[obf] +1 stealth.
[OBF] +1 stealth, and
any minion who attempts
to block this action and
fails becomes tapped
when the action is
resolved (before
resolving the action).
Artist: Harold Arthur
McNeill

Name: Fade from View
[Sabbat:R]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Obfuscate
[obf] Press.
[OBF] Strike: dodge.
Artist: Jeff Klimek

Name: Fae Contortion
[LoB:C, HttB:PKia3]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Discipline:
Mytherceria/Obtenebratio
n
[myt] [REFLEX] Cancel a
grapple card played on
this vampire as it is
played (no cost is
paid).
[obt] [COMBAT] Maneuver.
[myt] [COMBAT] Maneuver.

[MYT] [ACTION MODIFIER]
+1 stealth.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Faerie Wards
[HttB:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 2 blood
Discipline: Mytherceria
/ Auspex
Only usable when an ally
or younger vampire is
taking a (D) action
against you.
[aus] +2 intercept.
[myt] The action fails.
Tap this reacting
vampire.
[MYT] As [myt] above,
and the acting minion
does not untap as normal
during his or her next
untap phase.
Artist: Aaron Acevedo

Name: Fahd al-Zawba'a
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: cel for pre
Camarilla.
Artist: Randy Gallegos

Name: Failsafe
[TR:R]
Cardtype: Master
Master: unique trifle.
Put this card in play.
If you have fewer than 3
pool, you may use a
master phase action to
burn this card and gain
4 pool.
Artist: Tom Biondillo

Name: Fairuza
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: pre CEL
Sabbat: Fairuza may burn
1 blood or life from a
minion controlled by
your prey as a (D)
action. She gets -1
bleed when bleeding a
Methuselah who controls
a ready minion.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Faithful Servant
[DS:C2]
Cardtype: Retainer
Cost: 2 blood
-{Mortal}- with 1 life.
If the {vampire} with
this retainer is in
torpor, he or she gains
1 blood at the beginning
of his or her minion
phase.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Fake Out
[Jyhad:C, VTES:C,
Sabbat:C, SW:PT,
CE:PN3/PTr2,
Anarchs:PAG]
Cardtype: Combat

Do not replace until
after combat.
Maneuver.
Artist: Corey Macourek;
Mark Poole

Name: Fakir al Sidi
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: abo ANI FOR
PRE PRO THA
Independent: Before
votes are cast, Fakir
may burn 3 blood to
cause the referendum of
a political action to
fail. He gets an
optional press each
combat. +1 bleed. +1
strength.
Artist: Ed Tadem

Name: Falcon's Eye
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Reaction
Discipline:
Spiritus/Animalism
[ani] This vampire burns
1 blood to get +1
intercept.
[spi] +1 intercept.
[SPI] This reacting
vampire attempts to
block the current
action, ignoring the
normal prey, predator or
target restrictions for
blocking actions.
Artist: Kieran Yanner

Name: Falhu Shibaba
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ani CEL CHI
FOR PRE
Laibon magaji: Any
Laibon may take a (D)
action that costs 1
blood to tap Falhu and
cause him not to untap
as normal on his next
untap phase.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Fall of the
Camarilla
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace
as long as this card is
in play.
Requires at least three
other Gehenna cards in
play. There is no
Camarilla. Any Camarilla
vampire is considered
Independent instead.
Artist: Mark Poole

Name: Fall of the Sabbat
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace
as long as this card is
in play.
Requires at least three
other Gehenna cards in
play. Not playable if

any ready vampire is
Black Hand. There is no
Sabbat. Any Sabbat
vampire is considered
Independent instead.
Artist: matrix von z

Name: False Resonance
[LotN:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] Cancel a reaction
card that requires
Auspex [aus] or
Dementation [dem] as it
is played (no cost is
paid).
[CHI] +1 stealth, and
once this action, this
vampire can burn 1 blood
to use the [chi] effect
above.
Artist: Alexander
Dunnigan

Name: Fame
[Jyhad:U, VTES:U, SW:PB,
CE:PB, Anarchs:PG,
BH:PN2, KMW:PAL,
Third:PTz, KoT:U/PT2,
HttB:PGar/PSal]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card on a ready
vampire. If this vampire
goes to torpor, his or
her controller burns 3
pool. While this vampire
is in torpor, each
Methuselah burns 1 pool
during his or her untap
phase.
Artist: Kaja Foglio;
Brian LeBlanc

Name: Familial Bond
[EK:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Requires a Laibon.
Only usable on an action
directed at another
Laibon you control or on
a bleed against you. +1
intercept. If this block
fails, the acting minion
may choose to make the
action fail. If the
action succeeds, this
Laibon may tap (after
resolution) to enter
combat with the acting
minion.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Fanfare for
Elysium
[HttB:R2]
Cardtype: Political
Action
Discipline: Melpominee
[mel] Choose up to five
older vampires.
Successful referendum
means each chosen
vampire gains 1 blood.
[MEL] As above, and (if
the referendum passes)
put this card in play.
Unique. You may burn
this card before range
to end any combat.

Artist: Aaron Acevedo
Name: Fantasy World
[LotN:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] (D) Put this card on a ready minion and tap that minion. This minion cannot play cards or cast votes. This minion does not untap as normal. During this minion's untap phase, he or she can burn 1 life or 1 blood to burn this card. Burn this card if this minion enters combat.
[CHI] As above, but this is a +1 stealth action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Far Fatuus
[DS:C2, FN:PR]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] Strike: 2R damage; only usable at long range.
[CHI] As above, and prevent all damage from opponent's strikes for the remainder of this round.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Far Mastery
[Jyhad:R2, VTES:R, SW:PV, FN:PG, BH:PTR, Third:R2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Dominate
+1 stealth action.
[dom] (D) The acting vampire takes control of a retainer controlled by another vampire.
[DOM] (D) Take control of an ally controlled by another Methuselah.
Artist: Dan Smith

Name: Faruq
[AH:V3, Anarchs:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: dom for pot ANI PRO
Camarilla: Faruq may enter combat with any Assamite controlled by another Methuselah as a (D) action. {In that combat,} Faruq gets +1 strength.
Artist: Phillip Tan

Name: Fast Hands
[Jyhad:U, VTES:U, Sabbat:U, SW:C/PB, FN:PA, CE:PB, Anarchs:PAB/PAG, Third:PB, KoT:U]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity

[cel] Strike: steal weapon.
[CEL] Strike: steal weapon with first strike.
Artist: Harold Arthur McNeill; Karl Waller; Avery Butterworth

Name: Fast Reaction
[Jyhad:C, VTES:C, CE:U, BH:PTR2, LoB:PO]
Cardtype: Reaction
Discipline: Auspex
Only usable after a combat between a blocking minion you control other than this vampire and the acting minion.
[aus] Tap this vampire. This vampire enters combat with the acting minion. The first round of this new combat, the acting minion cannot strike.
[AUS] As above, with an optional press.
Artist: Mike Raabe

Name: Fata Amria
[FN:R2, LotN:PR]
Cardtype: Combat/Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] [COMBAT] Strike: put this card on the opposing vampire; this cannot be dodged. The vampire with this card cannot play cards that require any superior Disciplines. He or she may burn this card during his or her untap phase instead of untapping.
[CHI] [REACTION] As above, but put on the acting vampire after a successful (D) action directed at you (after resolving the action).
Artist: Drew Tucker

Name: Fata Morgana
[DS:C2, FN:PR4, LotN:PR4]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] +1 stealth.
[CHI] +1 bleed, or +1 bleed and +1 stealth. You cannot play another action modifier to increase this bleed amount.
Artist: Dave Roach & Pete Burges; Brian LeBlanc

Name: Father Juan Carlos
[Third:PB2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: aus cel pot tha PRE

Sabbat: During a bleed action, Father Juan may burn a blood to get -1 bleed and +1 stealth.
Artist: Jim Pavelec

Name: Fatima al-Faqadi
[Promo-20010428, FN:PA]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: aus for CEL OBF QUI
Independent: Once per combat, before range is determined, Fatima may equip with a weapon from your hand. Pay the cost to equip as normal. (Blood Cursed)
Artist: John Van Fleet

Name: Fatuus Mastery
[KMW:C, LotN:PR2]
Cardtype: Action
Discipline: Chimerstry
+1 stealth action.
[chi] Put this card on the acting vampire. During your untap phase, add a counter to this card. The counters on this card may be used to pay some or all of this vampire's blood cost to play cards that require Chimerstry.
[CHI] As above, and put a counter on this card when it comes into play.
Artist: Roel Wielinga

Name: FBI Special Affairs Division
[KMW:R]
Cardtype: Event
Government.
When an ally is burned in combat with an acting vampire, put a counter on this card, and that acting vampire takes 2 unpreventable damage (after combat ends). Burn this card when it has 4 counters.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Fear of Mekhet
[DS:U, CE:PV]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master.
Put this card on a ready justicar or Inner Circle member. Tap that vampire. During this vampire's untap phase, he or she burns 5 blood. If the vampire cannot burn the blood, he or she is burned; otherwise, the vampire's controller moves this card to any other justicar or Inner Circle member (or burns this card if there are no others).
Artist: Pete Venters

Name: Fear of the Void
Below

[BL:C1, KMW:PB]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline:
Daimoinon/Obfuscate
A vampire may play only one Fear of the Void Below each combat.
[obf] Maneuver.
[dai] Only usable before range is determined.
Each round of this combat defaults to long range, and this vampire gets an optional press each round, only usable to end combat.
[DAI] As [dai] above, and the opposing minion's controller discards one card at random from his or her hand during the initial strike resolution phase of each round.
Artist: Jim Nelson

Name: Federico di Padua
[KoT:V, HttB:PSam]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: ani AUS OBF POT
Camarilla: Federico gets an optional maneuver in the first round of combat.
Artist: Tony Shasteen

Name: Fee Stake: Boston
[Anarchs:R/PAB]
Cardtype: Action
Requires a ready anarch with capacity above 4.
+1 stealth action.
{Title.}
{Put this card on the acting anarch to represent the unique anarch title of Baron of Boston}. This may lead to a contested title. If this anarch is Toreador or Toreador antitribu, he or she gets 1 additional vote in referendums he or she calls. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action. In that referendum, non-anarch titles are worth 1 fewer votes.
Artist: James Stowe

Name: Fee Stake: Corte
[Anarchs:R]
Cardtype: Action
Requires a ready anarch with capacity above 4.
+1 stealth action.
{Title.}
{Put this card on the acting anarch to represent the unique anarch title of Baron of Corte}. This may lead to a contested title. Any vampire can call a referendum to burn this

card as a +1 stealth political action. In that referendum, non-anarch titles are worth 1 fewer votes.
Artist: Jeff Holt

Name: Fee Stake: Los Angeles
[Anarchs:R]
Cardtype: Action
Requires a ready anarch with capacity above 4. +1 stealth action.
{Title.}
{Put this card on the acting anarch to represent the unique anarch title of Baron of Los Angeles}. This may lead to a contested title. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action. In that referendum, non-anarch titles are worth 1 fewer votes.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Fee Stake: New York
[Anarchs:R/PAB]
Cardtype: Action
Requires a ready anarch with capacity above 4. +1 stealth action.
{Title.}
{Put this card on the acting anarch to represent the unique anarch title of Baron of New York}. This may lead to a contested title. If this anarch is Brujah or Brujah antitribu, he or she gets 1 additional vote in referendums he or she calls. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action. In that referendum, non-anarch titles are worth 1 fewer votes.
Artist: Brian LeBlanc; Steve Ellis

Name: Fee Stake: Perth
[Anarchs:R]
Cardtype: Action
Requires a ready anarch with capacity above 4. +1 stealth action.
{Title.}
{Put this card on the acting anarch to represent the unique anarch title of Baron of Perth}. This may lead to a contested title. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action. In that referendum, non-anarch titles are worth 1 fewer votes.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Fee Stake: Seattle
[Anarchs:R/PAB]

Cardtype: Action
Requires a ready anarch with capacity above 4. +1 stealth action.
{Title.}
{Put this card on the acting anarch to represent the unique anarch title of Baron of Seattle}. This may lead to a contested title. If this anarch is Gangrel or Gangrel antitribu, he or she gets 1 additional vote in referendums he or she calls. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action. In that referendum, non-anarch titles are worth 1 fewer votes.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Felicia Mostrom
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: pre AUS CEL Camarilla.
Artist: Margaret Organ-Kean

Name: Feline Saboteur
[BL:U2]
Cardtype: Action
Discipline: Animalism & Obfuscate
[ani][obf] (D) Choose any Methuselah. The chosen Methuselah discards 1 card at random from his or her hand.
[ANI][OBF] As [ani][obf] above, and the chosen Methuselah burns the top 4 cards of his or her library as well.
Artist: Kieran Yanner

Name: Felix "Fix" Hessian (Wraith)
[FN:R2]
Cardtype: Ally
Clan: Giovanni
Cost: 2 pool
Unique wraith with 2 life. 1 bleed, 1 strength.
Felix can take a +1 stealth (D) action that costs 1 pool to burn any location.
Artist: Mike Danza

Name: Femur of Toomler
[Sabbat:U, SW:PT]
Cardtype: Equipment
Clan: Tzimisce
Cost: 2 pool
Unique melee weapon. Strength+1 aggravated damage each strike.
Artist: Mark Tedin

Name: Feo Ramos
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander

Group: 3
Capacity: 1
Discipline: aus
Sabbat: During your untap phase, any older Sabbat vampire controlled by another Methuselah can burn 1 blood to tap Feo.
Artist: Christopher Shy

Name: Feral Spirit
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Gangrel or Gangrel antitribu you control. This vampire is now Ahrimane (and Sabbat). This vampire gains one level of Spiritus [spi]. This vampire is now sterile.
Artist: Mark Nelson

Name: Fergus Alexander
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: pot pro
Camarilla: Fergus can enter combat with a tapped Sabbat vampire as a (D) action.
Artist: Justin Norman

Name: Ferox, The Rock Lord
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: ani FOR POT VIS
Independent: Ferox can enter combat with a Nosferatu controlled by another Methuselah as a (D) action. Younger vampires must burn 1 blood to attempt to block Ferox. Ferox cannot commit diablerie.
Flight [FLIGHT].
Artist: Christopher Shy

Name: Ferox, The Rock Lord
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: ani FOR POT VIS
Advanced, Independent: Minions opposing Ferox in combat cannot play cards that require Necromancy [nec] or Thaumaturgy [tha]. He cannot commit diablerie.
Flight [FLIGHT].
[MERGED] Ferox gets +1 intercept when attempting to block (D) actions.
Artist: Mark Nelson

Name: Ferraille
[KMW:R]
Cardtype: Master
Clan: Follower of Set
Unique master.
Put this card in play. Once each turn, you may burn 1 pool to gain 3 votes during a referendum.
Artist: Mark Poole

Name: Festivo dello Estinto
[Sabbat:U, SW:U/PL, Third:PTz]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
Put this card in play. Each Sabbat vampire gets -1 stealth when hunting. Any Sabbat vampire who successfully hunts gains enough blood from the blood bank to reach full capacity. Burn this card during your untap phase. Only one Festivo dello Estinto can be played during a game.
Artist: Patrick Kochakji

Name: Fetish Club
Hunting Ground
[Sabbat:U, SW:U, BH:PTo]
Cardtype: Master
Clan: Toreador antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location. Hunting Ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. -{A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.}-
Artist: Mike Dringenberg

Name: Fida'i
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: cel qui
Independent: Fida'i do not untap as normal during the untap phase. -{During your untap phase,}- any ready Assamite you control with capacity above 6 can burn 1 blood to untap this Fida'i. Fida'i are not unique and do not contest. (Blood Cursed)
Artist: Christopher Shy

Name: Fidus, The Shrunken Beast
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: for tha vis
Camarilla Tremere Slave: Fidus gets +1 stealth on undirected actions. -1

strength. Flight
[FLIGHT].
Artist: Christopher Shy

Name: Fiendish Tongue
[Anarchs:C2, Third:C]
Cardtype: Action
Requires a Sabbat vampire.
(D) Bleed at +1 bleed. Anarch vampires get -1 intercept on this action. If this acting vampire is Tzimisce and the bleed is successful, this Tzimisce may burn 1 blood during your discard phase this turn to untap.
Artist: Fred Harper

Name: Fifth Tradition: Hospitality
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, KoT:U]
AKA: Fifth Tradition: Hospitality, The
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Requires a ready prince or justicar.
Move 4 blood from the blood bank to a vampire other than this acting vampire.
Artist: Melissa Benson; Peter Bergting

Name: Filchware's Pawn Shop
[Anarchs:R]
Cardtype: Master
Master: unique location. Trifle.
Any minion may equip with any non-location equipment card in any Methuselah's ash heap as an undirected +1 stealth equip action (he or she must meet the requirements of the card, if any). That action costs 1 additional pool if the minion chooses a card from his or her controller's ash heap. Otherwise, the action costs 1 less pool or blood (but never less than zero).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Fillip
[LotN:C/PR2]
Cardtype: Reaction
Requires a vampire.
Usable by a tapped vampire.
Choose a younger tapped vampire you control. The chosen vampire can play reaction cards and attempt to block as though untapped until the current action is concluded. A vampire may play only one Fillip each turn.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Final Loosening

[TR:R]
Cardtype: Reaction
Discipline:
Auspex/Dementation/Fortitude
Requires an anarch.
[aus] Play when the acting vampire would gain 1 or more blood. The acting vampire and this reacting anarch each gain 1 blood instead.
[dem] Gain 4 votes.
[for] Only usable when an ally is acting. The action fails and the ally takes 1 damage. Tap this reacting anarch.
Artist: Peter Bergting

Name: The Final Nights
[FN:C2, KMW:PA]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum means each vampire burns 1 blood. If this referendum fails, the acting vampire burns 1 blood.
Artist: Drew Tucker

Name: Finding the Path
[Gehenna:C, KMW:PB2, Third:PTz, KoT:C/PB2]
Cardtype: Political
Action
Choose at least half of the Methuselchs in the game. Successful referendum means each chosen Methuselah burns 1 pool and each of the other Methuselchs gains 1 pool.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Firebrand
[Anarchs:C/PAB]
Cardtype: Political
Action
{Requires an} anarch. If this referendum is successful, put this card on the acting anarch. This anarch gets 1 additional vote during a political action. During your minion phase, this anarch can burn 1 blood to untap a ready younger anarch. Burn this card if this anarch goes to torpor. An anarch may have only 1 Firebrand.
Artist: Andrew Bates

Name: Fire Dance
[Sabbat:U, Tenth:A]
Cardtype: Action
Requires a ready archbishop, priscus, cardinal {or regent}. +1 stealth action.
Put this card on a Sabbat vampire. Once each combat, the vampire with this card may change 1 aggravated damage inflicted on him or her to normal damage.

A vampire may have only one Fire Dance.
Artist: David Fooden

Name: Fire in the Blood
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Potence
Only usable before range is chosen.
[pot] This vampire gets +1 strength for the remainder of combat.
[POT] As above, but increase strength by 1 each round for the remainder of combat (e.g., this vampire will get +2 strength on the next round).
Artist: Ted Naifeh

Name: Fire on the Mountain
[LoB:R]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready Laibon.
(D) Diablerize a tapped vampire in torpor. In the resulting blood hunt referendum, this vampire gets 2 additional votes.
Artist: Greg Boychuk

Name: First Tradition: The Masquerade
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:R, KoT:R]
AKA: First Tradition: The Masquerade, The
Cardtype: Political
Action
Requires a prince or justicar.
If this referendum is successful, put this card in play. Each Methuselah must burn 2 pool during his or her untap phase. A Methuselah can choose to skip his or her entire turn. Burn this card when the controller has either skipped 3 turns or burned a total of 6 pool by this effect.
Artist: Pete Venters; Mike Danza

Name: Fish
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gurohi
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: pre ANI POT
Laibon.
Artist: Steve Ellis

Name: Fists of Death
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Potence
Only usable before range is chosen.
[pot] This vampire gets +1 strength for the remainder of the combat.
[POT] As above, but with +2 strength.

Artist: L. A. Williams; Steve Prescott

Name: Flak Jacket
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PL, FN:PS, CE:PB/PM2/PTr, LoB:PG]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Equipment.
The minion with this equipment may prevent 1 damage each combat.
Artist: Mike Raabe

Name: Flames of Insurrection
[Promo-20080810]
Cardtype: Master
Unique master. Requires a ready anarch.
={Put this card in play.}= When a minion opposing an anarch in combat leaves the ready region, the controller of that anarch may move a counter from the bank to a vampire in his or her uncontrolled region. Any vampire may call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.
Artist: EM Gist

Name: Flames of the Netherworld
[HttB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Daimoinon/Thaumaturgy
[tha] Only usable at long range. This vampire burns 1 blood to strike for 1R aggravated damage.
[dai] Strike: 1 aggravated damage.
[DAI] Strike: 1R aggravated damage.
Artist: Sandra Chang-Adair

Name: Flamethrower
[Jyhad:U, VTES:U, Sabbat:U, SW:PT, CE:PM2, Third:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 4 pool
Weapon.
2R aggravated damage each strike.
Artist: Matt Wilson; Brian Snoddy

Name: Flaming Candle
[BH:R]
Cardtype: Equipment
Equipment.
The vampire with this equipment may burn 1 blood when he or she declares an action. If he or she does so, vampires cannot block this action, and the candle is burned. Only one Flaming Candle can be played -{or equipped}- in a game.
Artist: Becky Jollensten

Name: Flash

[Jyhad:C, VTES:C, Sabbath:C, SW:C/PB2, FN:PA5, CE:C/PB6/PT03, Anarchs:PAG3, Third:PB5]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity
[cel] Maneuver or press.
[CEL] Maneuver, with an optional press this round.
Artist: Harold Arthur McNeill; John McCrear

Name: Flash Grenade
[Gehenna:C]
Cardtype: Equipment
Weapon.
Strike: combat ends. - {Ranged:}- if the opposing minion is a vampire, he or she is tapped and does not untap as normal on his or her next untap phase. If the bearer is a vampire and the grenade is used at close range, the bearer is also tapped and does not untap as normal on his or her next untap phase. Burn this weapon after use.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Fleecing the Gaje
[FN:R2]
Cardtype: Action
Clan: Ravnos
(D) Move a retainer, an equipment or 1 blood from a younger vampire controlled by another Methuselah to this Ravnos.
Artist: Dennis Calero

Name: Fleetness
[KoT:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity
+1 stealth action.
[cel] (D) Bleed.
[CEL] (D) Enter combat with a tapped minion. This acting vampire gets an optional maneuver during this combat.
Artist: John Bridges

Name: Flesh Bond
[LotN:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism
[ani] Strike: 2R damage.
[ANI] Strike: combat ends.
Artist: Peter Bergting

Name: Fleshcraft
[Sabbat:C, SW:PT]
Cardtype: Combat
Discipline: Vicissitude
[vic] Strike: 1 damage. Put this card on the opposing minion. The minion with this card has -1 stealth. He or she may burn this card as a +1 stealth action.

[VIC] As above, but the minion with this card has -2 stealth.
Artist: Pete Venters

Name: Flesh of Marble
[Jyhad:R2, VTES:R, Anarchs:C/PG, KMW:PG3, KoT:U]
Cardtype: Combat
Discipline: Protean
Only usable before range is chosen.

[pro] For the duration of the combat, when this vampire suffers a point of damage (that he or she does not prevent) in a given round, any additional damage inflicted on this vampire in the same round is automatically prevented. Aggravated damage cannot be prevented in this way.
[PRO] As above, but aggravated damage is prevented in this way as well.
Artist: Pete Venters; Jenny Frison

Name: Fleurdumal
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: cel tha AUS DEM PRE
Camarilla Prince of Miami: If Fleurdumal is blocked, she may burn 1 blood before combat to force the opposing minion's controller to play with an open hand during the resulting combat.
Artist: Christopher Shy

Name: Florentina
Lengauer
[KoT:PM2]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus OBF
Camarilla.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Flow Within the Mountain
[BL:C1, LoB:R]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Visceratika/Thaumaturgy
[tha] Press.
[vis] Strike: combat ends.
[VIS] Strike: combat ends. If this vampire was blocked while performing an action, the action continues as if unblocked.
Artist: Mark Nelson

Name: Flurry of Action

[Gehenna:C, KMW:PG2, Third:C, LotN:PA2, KoT:C]
Cardtype: Action
Discipline: Celerity
[cel] (D) Bleed. If the bleed is successful, draw two cards (discard afterward).
[CEL] (D) Bleed. If the bleed is successful, this vampire untaps.
Artist: Steve Prescott

Name: Fode Kourouma
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: ani aus pre POT
Laibon.
Artist: Justin Norman

Name: Foldable Machine Gun
[HttB:C]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Weapon. Gun.
1R damage each strike, with an optional maneuver each combat. This maneuver cannot be used on the first round. When bearer strikes with this gun, he or she gets an optional additional strike this round, only usable to strike with this gun.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Folderol
[BL:C2, LoB:C, HttB:PKia2]
Cardtype: Reaction
Discipline: Mytherceria/Auspex
[aus] This vampire burns 1 blood to reduce a bleed against you by 1.
[myt] Reduce a bleed against you by 1.
[MYT] Reduce a bleed against any Methuselah by 1.
Artist: Steve Prescott

Name: Follow the Alpha
[KMW:R]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Gangrel antitribu
Only usable by a ready untapped Gangrel antitribu when combat involving another Gangrel antitribu you control ends and the opposing minion is still ready. Tap this Gangrel antitribu. This Gangrel antitribu enters combat with the opposing minion. The first round of this new combat, the opposing minion cannot use maneuvers.
Artist: Newel Anderson

Name: Follow the Blood

[SoC:R]
Cardtype: Reaction
Requires a Black Hand vampire. Only usable when a hunt action is successful, after resolution.
-{Tap}- this Black Hand vampire. -{He or she}- enters combat with the acting vampire. This reacting vampire gets an optional maneuver or press in that combat.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Forced Awakening
[Sabbat:C, SW:C/PB2/PT5/PV2, FN:PA2/PS2, CE:PTr4, BH:PM3/PTr4, LoB:PO4, Third:PTz3]
Cardtype: Reaction
Only usable by a tapped vampire. This reacting vampire can attempt to block and play reaction cards as though untapped. If he or she does not successfully block this action, he or she burns an additional blood.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Forced March
[KMW:C/PAn2, LoB:PI4, LotN:PR]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Celerity & Fortitude
A vampire can play only one Forced March each turn.
[cel][for] Only usable when an action is successful (after resolving the action). This vampire untaps.
[CEL][FOR] +1 stealth. If the action is successful, this vampire may burn 1 blood to untap (after resolving the action).
Artist: Steve Ellis

Name: Forced Vigilance
[SoC:C, LotN:PR2, KoT:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude
[for] Only usable by a tapped vampire immediately after he or she blocks (play after combat, if any). Untap this reacting vampire.
[FOR] Only usable by a tapped vampire during a (D) action directed against you (or something you control). Untap this vampire.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Force of Personality
[KoT:C]
Cardtype: Action
Modifier / Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Presence

[pre] [COMBAT] Strike: combat ends.
[PRE] [ACTION MODIFIER] Only usable as the action is announced. Vampires must burn a blood to attempt to block this action. Non-zombie allies cannot block this action.
Artist: Mathias Kollros

Name: Force of Will
[DS:C2, FN:PR2, Anarchs:PAG/PG2, KMW:PG, Third:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude
Only usable by a tapped vampire.
[for] (D) Bleed with +1 bleed. After resolution, this vampire takes 2 unpreventable aggravated damage even if the action is blocked.
[FOR] As above, but with +2 bleed, and the acting vampire takes only 1 unpreventable aggravated damage.
Artist: Ron Spencer

Name: Forearm Block
[LotN:C]
Cardtype: Combat
Strike: prevent 2 damage from the opposing minion's next hand strike this round (including any currently-resolving hand strike). If another round of combat occurs, this minion gets first strike on his or her initial strike that round.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Foresee
[NoR:R]
Cardtype: Power
Virtue: Vision
[COMBAT] [1 CONVICTION]
Only usable before range is determined on the first round of combat resulting from a block. Look at the opposing minion's controller's hand. You may then choose to cancel combat. If you do, and this imbuement was blocking, the action continues as if unblocked.
Artist: Eric Lofgren

Name: Foreshadowing
Destruction
[AH:C2, FN:PG3, Third:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Dominate
After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action.
[dom] +1 bleed.

[DOM] +3 bleed if the Methuselah you are bleeding has fewer than 10 pool.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Forest of Shadows
[DS:U, CE:PM]
Cardtype: Master
Clan: Malkavian
Cost: 1 pool
Master: unique location. You may tap this card to give a Malkavian you control +X stealth until the end of the turn, where X is the amount of blood the Malkavian burns. You may only increase your stealth to 1 greater than the blocking minion's current intercept. Any minion can burn this location as a (D) action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Forger's Hammer
[Third:U, LotN:PG]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Potence
Only usable when an action to equip a non-unique melee weapon from your hand is successful.
[pot] Put this card on the weapon. This weapon inflicts +1 damage each strike.
[POT] As above, and the cost of this weapon is reduced by 1 blood or 1 pool.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Forgery
[CE:C, Third:C/PTz2, KoT:C/PM5]
Cardtype: Action
Requires a ready vampire with capacity 5 or more. (D) Bleed. If the bleed is successful, this acting vampire gains 1 blood.
Artist: Fred Hooper

Name: Forgotten Labyrinth
[Sabbat:U, SW:U, FN:PA, CE:PN, BH:PM2, KMW:Pan/PG2, Third:U]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Obfuscate
Not usable on a bleed action.
[obf] +2 stealth.
[OBF] +3 stealth.
Artist: Drew Tucker

Name: Form of Corruption
[AH:R2, FN:PS, KMW:PB, LotN:PS]
Cardtype: Action
Discipline: Serpentinis
[ser] Put this card in play. When your prey gets the Edge anew, put a counter on this card.

During your master phase, if the number of counters on this card equals or exceeds the amount of blood on a vampire controlled by your prey, you may burn this card to take control of that vampire. A Methuselah can have only one Form of Corruption in play.
[SER] As above, and your prey burns 1 pool when you burn this card.
Artist: Richard Thomas

Name: Form of Mist
[Jyhad:U2, VTES:U, Anarchs:C/PG3, KMW:PG2, Third:C, KoT:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Protean
[pro] Strike: dodge.
[PRO] Strike: combat ends. If this vampire is acting -{and needs stealth when this strike resolves}-, he or she may burn 1 blood after combat ends to continue the action at +1 stealth as if unblocked. A vampire may play only one Form of Mist at superior each action.
Artist: Chet Masters; Rob Alexander; Mike Chaney

Name: Form of the Ghost
[Jyhad:C, VTES:C, Anarchs:C/PG2]
Cardtype: Combat
Discipline: Protean
[pro] Maneuver.
[PRO] Press.
Artist: Bryon Wackwitz

Name: Form of the Serpent
[AH:C2, FN:PS3]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Serpentinis
[ser] +1 stealth.
[SER] Maneuver.
Artist: Sandra Everingham

Name: Fortitude [for]
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PV, FN:PR, CE:C, Anarchs:PAG, LoB:PI, KoT:PV, HttB:PSal]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a vampire. This vampire gains 1 level of Fortitude [for]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Fortitude.
Artist: Richard Thomas; Ron Spencer; Ron Spencer

Name: Fortschritt Library
[Gehenna:R]
Cardtype: Master
Master.
Search your library for a Gehenna event card. Show it to all players and add it to your hand. Discard down to your hand size afterward. Only one Fortschritt Library may be played per game.
Artist: William O'Connor

Name: Fortune Teller
[DS:C2]
Cardtype: Retainer
Clan: Ravnos
Cost: 1 blood
-{Mortal}- with 1 life.
During your minion phase, you may look at one card picked at random from your prey's hand.
Artist: Daniel Gelon

Name: Fortune Teller Shop
[DS:C2, FN:PR, LotN:PR]
Cardtype: Master
Clan: Ravnos
Cost: 2 pool
Master: unique location. Tap to give a Ravnos +1 stealth for the current action.
Artist: Michael Weaver; Sam Araya

Name: Foul Blood
[AH:U5, FN:PA, LotN:PA2]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
Only usable when a vampire successfully hunts.
[qui] The acting vampire gains 1 less blood and takes 1 unpreventable damage. Tap this reacting vampire.
[QUI] As above, but do not tap this reacting vampire.
Artist: Anson Maddocks; Brad Williams

Name: Foundation Exhibit
[BH:R2]
Cardtype: Master
Clan: Toreador
Master: unique location. Each non-titled Toreador antitribu you control gets 1 additional vote. Any vampire may burn this card as a (D) action that costs 1 blood.
Artist: Steve Ellis

Name: Founders of the Ebony Kingdom
[LoB:C]
Cardtype: Action
Clan: Gurohi
Cost: 1 blood
+1 stealth action. Put this card on a younger Laibon in your

uncontrolled region and move 4 blood from the blood bank to that vampire. (This card remains in play.) A vampire may have only one Founders of the Ebony Kingdom. Burn this card if the vampire leaves the uncontrolled region.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Foureyes
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: obf pot
Camarilla.
Artist: Joel Biske

Name: The Fourth Cycle
[Promo-20090401]
Cardtype: Event
Event.
Requires at least two Gehenna cards in play. When this card is played, burn all Gehenna cards and conviction cards, and send all vampires with capacity 3 or less to torpor. No Gehenna cards may be played while this card remains in play.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Fourth Tradition: The Accounting
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, KoT:U/PV3]
AKA: Fourth Tradition: The Accounting, The
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Requires a ready prince or justicar.
Move 3 blood from the blood bank to a younger vampire in your uncontrolled region.
Artist: Kieran Yanner; Mark Poole

Name: Fractura
[HttB:R]
Cardtype: Combat
Cost: X blood
Discipline: Striga / Celerity
[cel] X is 0. Strike: dodge.
[str] This vampire gets X additional strikes each round. Those additional strikes can only be hand strikes.
[str] is not a Discipline.
[STR] As [str] above, and this vampire gets +1 strength for the remainder of this combat.
Artist: Chad Michael Ward

Name: Fractured Armament
[Sabbat:C, SW:C/PL, CE:PB, LoB:PG]

Cardtype: Combat
Discipline: Potence
[pot] Strike: destroy equipment.
[POT] As above, with 1 damage.
Artist: Dave Seeley

Name: Fragment of the Book of Nod
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R2, KoT:R]
Cardtype: Master
Unique master.
Tap to draw 2 cards from your library (discard afterward). Any vampire can take control of the Fragment for his or her controller as a (D) action.
Artist: Brian LeBlanc; Rob Alexander

Name: Framing an Ancient Grudge
[SoC:R]
Cardtype: Master
Clan: Ventrue antitribu
Master.
Choose a prince or primogen, or burn 3 pool to choose a justicar. The chosen vampire loses his or her title.
Artist: Pat McEvoy

Name: The Framing
[TR:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
+1 stealth action.
Requires an anarch.
(D) Put this card on the acting anarch and choose a ready minion. If the anarch with this card is blocked, this card is burned. Then the blocking minion enters combat with the chosen minion instead of this anarch (or the action ends with no combat if that combat cannot occur).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Francesca Giovanni
[DS:V, FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: dom nec pot
Independent
Artist: John Bolton

Name: Francisco Domingo de Polonia
[SW:PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: pro DOM OBT
POT PRE
Sabbat Archbishop of New York: Once per turn, Polonia may burn a blood to get +1 bleed for the current action.
Artist: Christopher Shy

Name: Franciscus
[DS:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 2
Capacity: 1
Discipline: aus
Camarilla: Franciscus is burned (without going into torpor) if he takes more than 3 damage during a single combat.
Artist: Mark Tedin

Name: Francis Milliner
[LotN:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: pre vic NEC
POT
Independent: Francis gets +1 strength in combat with a Toreador or Toreador antitribu.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: François Villon
[DS:V, CE:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: chi obf pot
AUS CEL PRE
Camarilla Prince of Paris: François may steal up to 2 blood from a younger vampire as a +1 stealth (D) action.
+1 bleed.
Artist: Anson Maddocks

Name: François "Warden" Loehr
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Judge
Group: 4
Life: 3
Virtue: def jud
-{Other Methuselahs'}-
actions that target François cost an additional blood or life.
Artist: Jim Pavelec

Name: Frank Litzpar
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: ani for pot
OBF
Sabbat.
Artist: Joel Biske

Name: Frank Weisshadel
[KoT:V, HttB:PGar]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: dom pot tha
Camarilla.
Artist: Mathias Kollros

Name: Freak Drive
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:U/PV2, Anarchs:PG,

LoB:PA2, Third:U, LotN:PR, KoT:PV3, HttB:PSam2]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude
[for] Only usable at the end of a successful action (after resolving the action). This vampire untaps.
[FOR] As above, but usable even if the action is blocked (play after combat, if any).
Artist: Nilson; Daniel Gelon

Name: Freddy Gage
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 5
Capacity: 1
Discipline: pot
Camarilla: Titled
vampires get +1 bleed when bleeding you.
Artist: Veronica Jones

Name: Frederick the Weak
[Sabbat:V, SW:U/PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: pre
Sabbat
Artist: Mike Dringenberg

Name: Free Fight
[LoB:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Sanguinus
Only usable before range is determined.
[san] Tap this Blood Brother and any number of ready untapped members you control of this circle. Once each round before range is determined, or whenever your combatant leaves the ready region, you may choose one of these ready Blood Brothers to become the combatant instead (and combat continues).
[SAN] As above, and each of these Blood Brothers gets an optional press this combat.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Free States Rant
[FN:C2, Anarchs:PAB2, KMW:Pan3, LotN:PA]
Cardtype: Political
Action
Requires an Independent vampire.
Allocate X points among one or more ready vampires, where X is half the capacity of the acting vampire (rounded up). No more than 3 points can be allocated to each vampire.
Successful referendum means each vampire burns

1 blood for each point assigned. In this referendum, titles are worth 1 fewer vote each (even in the prisci sub-referendum), and burning the Edge is worth an additional vote.
Artist: Drew Tucker

Name: Frenzy
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C, Anarchs:PG, LoB:PO, Third:C]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Frenzy.
Only usable before range is chosen. Choose a vampire in combat. In this round, that vampire cannot use equipment and cannot use presses to end combat. This round has a press, only usable to continue combat.
Artist: Pete Venters

Name: Frère Marc
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: aus for PRO THA
Sabbat.
Artist: Peter Bergting

Name: Friend of Mine
[Gehenna:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline:
Fortitude/Necromancy/Obt enebration
Requires a ready anarch.
[for] Reduce a bleed against you by 2.
[nec] +1 intercept.
[obt] Only usable when a vampire successfully bleeds you. The acting vampire burns 2 blood.
Artist: Leif Jones

Name: From a Sinking Ship
[KMW:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
Take control of a minion controlled by a Methuselah with 3 or fewer pool. Not usable to take control of a vampire with capacity 7 or more. Only one From a Sinking Ship can be played in a game.
Artist: Brad Williams

Name: Frondator
[Third:PTTr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: dom tha AUS
Sabbat bishop: Rescuing a vampire from torpor costs Frondator 1 less blood.

Artist: Rik Martin
Name: Frontal Assault
[Third:U, LotN:PA, KoT:U]
Cardtype: Master
Master.
Put this card in play. Each ready minion you control may enter combat with any minion controlled by your prey as a (D) action. You gain 1 pool each time a ready minion controlled by your prey is burned or sent to torpor. During your influence phase, burn this card and burn 1 pool for each ready minion controlled by your prey.
Artist: David Day

Name: Frozen Object
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Action
Discipline:
Temporis/Serpentis
+1 stealth action. A Methuselah can have only one Frozen Object in play.
[ser] (D) Look at a Methuselah's hand and burn all equipment cards found there.
[tem] Put this card on the acting vampire. If this vampire successfully blocks a (D) action, you may burn this card to do 2 unpreventable damage to the acting minion before combat begins.
[TEM] Put this card in play. You may burn this card when a bleed against you is successful to do 2 unpreventable damage to the acting minion (inflicted after the action is complete).
Artist: Steve Ellis

Name: Fueled by Heart's Blood
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace until a vampire commits diablerie.
Put 10 counters on this card. Remove one counter each time another Gehenna card is put in play. A blood hunt cannot be called on a vampire whose capacity is greater than the number of counters on this card when he or she diablerizes a younger vampire.
Artist: Randy Asplund

Name: Fustuk
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 5
Capacity: 6

Discipline: obt pot FOR VIS
Sabbat. Tremere
antitribu slave: You may tap Fustuk to untap a Tremere antitribu.
Flight [FLIGHT].
Artist: Ed Tadem

Name: Gabriel de Cambrai
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus cel dem obf pre
Sabbat. Black Hand.
Artist: Steve Ellis

Name: Gabrielle di Righetti
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: obf pot ANI AUS DOM THA
Camarilla Tremere
Justicar: Gabrielle may steal 2 blood (or life) from a ready minion as a +1 stealth (D) action.
Artist: Matt Smith

Name: Gabrin
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: dom for ANI CHI
Independent: Cards that require Chimerstry [chi] cost Gabrin 1 less blood to play. Gabrin can tap an ally or a younger vampire as a +1 stealth (D) action.
Artist: Christopher Shy

Name: Gaël Pilet
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of Cacophony
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: chi pre FOR MEL
Independent: Gaël can never have more than 1 intercept. Any additional intercept she gains is lost.
Artist: Christopher Shy

Name: Galeric's Legacy
[Anarchs:C/PAG4]
Cardtype: Master
Master. Trifle.
Put this card on a ready non-titled, non-anarch vampire you control. The vampire with this card is considered anarch (and independent). If this vampire changes sects, burn this card.
Artist: Jim Nelson

Name: Gambit Accepted

[Anarchs:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Master.
Only usable if you have at least 1 victory point. Lose 1 victory point and put this card in play. During your untap phase, move 1 pool from your prey's pool to your pool. If you are ousted, your predator gains an additional victory point. At the end of the game, if you have not been ousted, you gain an additional victory point.
Artist: Christopher Shy

Name: Game of Malkav
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U]
Cardtype: Master
Clan: Malkavian
Master.
Each other Methuselah secretly chooses a number between 1 and 5 {inclusive}; you choose a number between 1 and 6 {inclusive}. Each Methuselah holds a hand out with the chosen number of counters in it. Reveal the choices simultaneously. Each Methuselah gains the amount of pool he or she chose unless another Methuselah chose exactly one less than he or she did, in which case, he or she burns that amount of pool.
Artist: John Bridges

Name: Games of Instinct
[Gehenna:C, KMW:PG2]
Cardtype: Action
Requires a ready Sabbat vampire.
(D) Enter combat with an older vampire controlled by another Methuselah. At the end of that combat, if only one combatant is ready, that ready vampire gains blood equal to the opposing vampire's capacity from the blood bank.
Artist: Steve Ellis

Name: Ganesh
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: CHI DEM FOR
Independent: Ganesh gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Giovanni.
Artist: Heather Kreiter

Name: Gangrel Atavism
[Jyhad:U, VTES:U]
AKA: Gangrel De-evolution
Cardtype: Master
Clan: {(-none)-}
Master.

Put this card on a Gangrel. {This} vampire gets -1 bleed.
Artist: Pete Venters

Name: Gangrel Conspiracy
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Master
Clan: Gangrel antitribu
Master: out-of-turn.
Cancel a blood hunt called on a Gangrel antitribu. You may play this card during your turn.
Artist: Corey Macourek

Name: Gangrel Justicar
[Jyhad:R, VTES:R, Tenth:B]
Cardtype: Political Action
{Title.}
In this referendum, each Gangrel gets an extra vote. Choose a ready Camarilla Gangrel. {If this referendum is successful, put this card on the chosen Gangrel to represent the unique Camarilla title of Gangrel Justicar}. This could lead to a contested title.
Artist: L. A. Williams

Name: Gangrel Revel
[DS:U, Anarchs:PG]
Cardtype: Master
Clan: Gangrel
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card in play. Each Gangrel you control gets +1 strength. This card may be burned by any minion who is not Ravnos as a (D) action.
Artist: Ron Spencer

Name: Gang Tactics
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Action Modifier
Clan: Nosferatu antitribu
Only usable when the action is announced. If the action is blocked, the resulting combat is at close range. Other effects cannot change this; skip the determine range step during that combat.
Artist: Pete Venters

Name: Gang Territory
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Master
Clan: Brujah antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location. During your influence phase, tap to move 1 blood from the blood bank to a Brujah antitribu in your uncontrolled region.
Artist: Fred Harper

Name: Ganhuru
[LoB:PI2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: cel pro FOR PRE
Laibon: Ganhuru can prevent 1 non-aggravated damage each combat. If Ubende is ready, you gain a pool whenever Ganhuru successfully bleeds your prey.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Gargoyle Slave
[Sabbat:U]
Cardtype: Ally
Clan: Tremere antitribu
Cost: 3 pool
Ally with 3 life. 2 {strength}, 0 bleed. Gargoyle Slave cannot use ranged weapons. Gargoyle {may prevent} one damage each combat. If Gargoyle has less than 3 life, he or she can gain one life as a +1 stealth action.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Garibaldi-Meucci Museum
[TR:R]
Cardtype: Master
Master: unique location. Tap and burn 1 pool during your untap phase to exchange a card in your ash heap that requires an anarch for a card from your hand. Tap before range is determined to end combat between an anarch you control and another anarch.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Garret
[KoT:PB2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: pot pre Camarilla.
Artist: Efrem Palacios

Name: Garrote
[FN:C/PA, Third:C, LotN:PA2]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Melee weapon. Strike: strength damage, only usable at close range. If the opposing vampire goes into torpor during the strike resolution step of this strike and the bearer remains ready, the bearer may burn this card to burn the opposing vampire. This is not considered diablerie.
Artist: William O'Connor

Name: Gaspere Giovanni
[DS:V, FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: cel nec POT
Independent: During your master phase, Gaspere may burn 2 blood to move a vampire from your ash heap to the top of your crypt. +1 strength.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Gas-Powered Chainsaw
[Sabbat:C, SW:C/PB, CE:C]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Melee weapon. 3 damage each strike. This weapon is only usable once each combat.
Artist: Randy Gallegos

Name: Gather
[Anarchs:R, KoT:R]
Cardtype: Action
Clan: Gangrel
Cost: 1 pool
+1 stealth action. Unique.
Put this card in play, tapped, and choose a younger Gangrel in your uncontrolled region. During the influence phase, you may tap this card to move that Gangrel from your uncontrolled region to your ready region, with any counters he or she has, unless that Gangrel would contest a vampire in play. Any vampire can burn this card as a (D) action that costs 1 pool.
Artist: James Stowe

Name: Gatjil Munyarryun
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: cel obt pre POT
Sabbat. Black Hand.
Artist: Mark Poole

Name: Gavrylo
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: pot pro san Sabbat. Kiev Circle: Allies and younger vampires get -1 intercept when Gavrylo is acting. Sterile.
Artist: Ed Tadem

Name: Gear Up
[Gehenna:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood

Discipline: Necromancy/Presence/Vicissitude
+1 stealth action. Requires a ready anarch. If successful, untap this anarch. [nec] Move a card from your ash heap to your hand. [pre] This anarch gets +1 stealth for the remainder of this turn. [vic] This anarch gets +1 strength until your next untap phase.
Artist: Joel Biske

Name: Gem Ghastly
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: aus DEM OBF
Camarilla primogen: You and Gem may play cards that require Ventruue as if Gem were a Ventruue.
Artist: Efrem Palacios

Name: Gemini
[CE:V/PN, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: ani pot obt OBF
Camarilla: During your untap phase, if Gemini is ready, you may move a blood from a minion in your prey's uncontrolled region to his or her pool.
Artist: Christopher Shy

Name: Gemini's Mirror
[BH:C, LotN:PA3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Obfuscate [obf] Strike: dodge, with an optional maneuver. [OBF] Only usable before range is determined. For each strike made against this vampire, flip a coin. If it's tails, the strike has no effect on this vampire. This lasts until heads is flipped or combat ends. A vampire can play only one Gemini's Mirror at superior each combat.
Artist: Jeff Holt

Name: General Perfidio Dios
[Anarchs:U2, BH:PM, Third:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian antitribu
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: dem obf AUS
Sabbat bishop: Perfidio may burn 1 blood to untap and attempt to block a (D) action that

targets a location you control.
Artist: Christopher Shy

Name: Genevieve
[Sabbat:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: aus dom ANI FOR PRO
Sabbat priscus:
Genevieve gets one additional vote (in the main referendum) during each political action.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Gengis
[CE:V, Anarchs:PAG, KMW:PAL, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: aus cel pot
Camarilla: Any Brujah controlled by another Methuselah can take a (D) action to untap Gengis and take control of him until the end of the turn. Gengis cannot block that action.
Artist: Christopher Shy

Name: Genina, The Red Poet
[Promo-20050914]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: aus cel for CHI OBF THN
Independent. Red List: If a blood hunt is successfully called on Genina, she goes to torpor instead of being burned. Genina gets +1 stealth on diablerie actions and on undirected actions.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Genta Shale
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimane
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: pot spi ANI PRE
Sabbat: Genta gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Follower of Set. Sterile.
Artist: Christopher Shy

Name: George Frederick
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: nec obf FOR THN
Camarilla
Artist: Christopher Shy

Name: Gerald Windham
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: AUS DOM FOR THA
Camarilla: If Gerald has no title, he gets an additional vote for each ready titled vampire controlled by other Methuselahs. +1 stealth.
Artist: Mattias Tapia

Name: Gerard
[Sabbat:V, SW:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus dom for obt
Sabbat
Artist: Lawrence Snelly

Name: Gerard Rafin
[CE:V, Anarchs:PAG, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: ani for OBF POT
Camarilla: During your untap phase, if Gerard is ready, you may look at 1 card at random from your prey's hand.
Artist: James Stowe

Name: Gestalt
[BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Reaction
Discipline: Sanguinus
Choose X ready Blood Brothers you control who belong to the same circle as this reacting vampire (including this vampire). Each chosen vampire must burn a blood, or this card has no effect.
[san] +X intercept.
[SAN] +X intercept, and this vampire may play cards as if he or she possessed all of the chosen Blood Brothers' Disciplines for the remainder of the action.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Gharston Roland
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: ani pot CHI
Sabbat: Gharston cannot act if any minion has already attempted an action this turn.
Artist: Peter Bergting

Name: Ghivran Dalaal, The Dead God
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: ani aus chi FOR
Independent
Artist: Christopher Shy

Name: Ghost-Eater
[LoB:R]
Cardtype: Action
Clan: Harbinger of Skulls
+1 stealth hunt action. Choose a minion or retainer in any ash heap who was burned from play since your last turn. Remove the chosen minion or retainer from the game to add X blood to this Harbinger of Skulls, where X is the capacity of the chosen vampire or the starting life of the chosen ally or retainer.
Artist: Steve Eidson

Name: Ghouled
[Anarchs:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Only usable when the action to recruit a mortal ally is announced. If this action is successful, put this card on that ally and add 1 additional life to the ally from the blood bank. This ally is considered a ghoul and not a mortal. Once each combat, this ally can play a strike card that requires basic Potence [pot] as a vampire.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Ghouled Street Thug
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Ally
Clan: Pander
Cost: 2 pool
-{Ghouled}- with 2 life. 1 strength, 0 bleed.
Ghouled Street Thug may strike for 1R damage. Ghouled Street Thug may play cards requiring basic Potence as a vampire with a capacity of 2. Any cost in blood is paid with his life. If a card would give him blood, give him life instead.
Artist: John Scotello

Name: Ghouled Escort
[Jyhad:R, VTES:R, Tenth:A]
Cardtype: Retainer
Ghoul with 4 life. Requires a ready vampire. When this vampire is blocked, he or she may burn this retainer and untap instead of entering combat. (This

does not untap the blocker.)
Artist: Jeff Rebner

Name: Ghoul Messenger
[LoB:R]
Cardtype: Retainer
Ghoul with 1 life. Requires a ready Laibon. The vampire with this retainer may move it to another ready vampire as a +1 stealth action. If the action is successful, the new employer gains 1 blood from the blood bank, and the acting vampire untaps at the end of the turn. If the action is blocked, cancel combat, burn the Messenger, and do not tap the blocking minion.
Artist: Jeff Holt

Name: Ghoul Retainer
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:R2, KoT:U/R]
Cardtype: Retainer
Cost: 2 pool
Ghoul with 2 life. 1 strength. During the initial strike resolution each round, the Ghoul Retainer inflicts 1 damage or may use a weapon not used by the employing minion (or another retainer) that round (either before or after). This is not a strike, although it does count as "using" the weapon.
Artist: L. A. Williams; Richard Thomas

Name: The Ghouls of Plaza Moreria
[FN:R2]
Cardtype: Ally
Clan: Assamite
Cost: 2 pool
Unique ghoul with 2 life. 1 strength, 0 bleed. The Ghouls get an optional maneuver each combat and can strike for 1R damage. The Ghouls may take a +1 stealth (D) action to remove 1 blood from any ready vampire and gain a container counter. Any ready Assamite may take a +1 stealth action to burn X container counters on the Ghouls and gain X blood from the blood bank.
Artist: Drew Tucker

Name: Giangaleazzo, The Traitor
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: dom OBT POT PRE

Camarilla Prince of Milan: Any Lasombra controlled by another Methuselah can enter combat with Giangaleazzo as a (D) action. During your discard phase, if there are any Gehenna cards in play, Giangaleazzo can burn a blood to untap . Artist: Christopher Shy

Name: Gianmaria Giovanni [LotN:U] Cardtype: Vampire Clan: Giovanni Group: 5 Capacity: 5 Discipline: dom nec obt POT Independent. Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Giant's Blood [Jyhad:R, VTES:R, CE:R, LoB:PG, Third:R, LotN:PG, KoT:R/PM] Cardtype: Master Master. Fill a vampire to full capacity with blood from the blood bank. Only one Giant's Blood can be played in a game. Artist: Richard Thomas; Edward Beard, Jr.

Name: Gideon Fontaine [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B] Cardtype: Vampire Clan: Ventruue Group: 1 Capacity: 3 Discipline: PRE Camarilla. Artist: Heather Hudson

Name: Gift of Bellona [BL:R1, LoB:R] Cardtype: Action Modifier Discipline: Valeren/Auspex [aus] If this action is blocked, your hand size is one card larger during the resulting combat. [val] Only usable when an action to equip with a weapon is successful. Untap this acting vampire. [VAL] Only usable when an action to equip with a weapon from your hand is blocked. Before combat begins, equip this vampire with the weapon instead of placing it in your ash heap (pay cost as normal). During the first round of this combat, that weapon cannot be used. Artist: Durwin Talon

Name: Gift of Experience [Anarchs:R2] Cardtype: Master Master.

Choose an untapped vampire you control. Tap that vampire. Search your crypt for an advancement card of that vampire (or the base vampire if an advancement is chosen) and put that card under or over the chosen vampire, as appropriate. Artist: Brian LeBlanc

Name: Gift of Sleep [HttB:C] Cardtype: Action Modifier / Reaction Discipline: Obeah / Obfuscate [obf] [ACTION MODIFIER] +1 stealth. [obe] [ACTION MODIFIER][REACTION] Only usable when this vampire is about to enter combat with an ally. Tap that ally and end the action. If this vampire is blocking, do not tap him or her. [OBE] [ACTION MODIFIER] +1 stealth. Artist: Heather V. Kreiter

Name: Gilbert Duane [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A] Cardtype: Vampire Clan: Malkavian Group: 1 Capacity: 7 Discipline: AUS DOM OBF Camarilla Prince of Miami. Artist: Pete Venters

Name: Gillespi Giovanni [FN:U2] Cardtype: Vampire Clan: Giovanni Group: 2 Capacity: 7 Discipline: aus DOM NEC POT Independent: Gillespi gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Camarilla vampire. Artist: Christopher Shy

Name: Gillian Krader [Sabbat:V, Tenth:A] Cardtype: Vampire Clan: Pander Group: 2 Capacity: 2 Discipline: ani dem Sabbat: Gillian cannot attempt political actions. Artist: Lawrence Snelly

Name: Giotto Verducci [BL:U2] Cardtype: Vampire Clan: Baali Group: 2 Capacity: 7 Discipline: for pot pre DAI OBF Independent: During any other Methuselah's discard phase, you may discard a card from your hand (and draw a new one). Vampires must burn a blood to attempt to block Giotto. Infernal. Artist: Christopher Shy

Name: Giovanni Acceptance [DS:U2, Tenth:B] Cardtype: Political Action If this referendum is successful, each Giovanni may choose to become Camarilla. Put this card into play. Whenever a Giovanni enters play, he or she may choose to become Camarilla. The Giovanni clan is a Camarilla clan. Artist: Richard Kane Ferguson

Name: Giovanni del Georgio [LotN:U] Cardtype: Vampire Clan: Giovanni Group: 5 Capacity: 8 Discipline: DOM NEC POT PRO Independent: Del Georgio may remove two copies of the same card in your prey's ash heap from the game to gain 3 blood as a +1 stealth hunt action. Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Giovanni Discrimination [DS:C2] Cardtype: Master Cost: 1 pool Unique Master. Put this card in play. Any Giovanni burns 1 additional blood when attempting to block an action. This card may be burned by any minion as a (D) action. Artist: Richard Kane Ferguson

Name: Gird Minions [Jyhad:C, VTES:C, CE:PN] Cardtype: Master Master. Move any number of blood counters from your pool to 1 or more vampires you control. Artist: Brian LeBlanc; Mike Raabe

Name: Gisela Harden, The Winnower [BL:U2] Cardtype: Vampire Clan: Harbinger of Skulls Group: 2 Capacity: 7 Discipline: aus dem FOR NEC Sabbat priscus: Gisela can burn {an uncontrolled minion} in your prey's uncontrolled region as a (D) action that costs X blood, where X is the amount of blood on that {card}; any blood on that {card} is returned to your prey's pool. Artist: Christopher Shy

Name: Gitane St. Claire [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A] Cardtype: Vampire Clan: Gangrel Group: 1 Capacity: 7 Discipline: ANI FOR PRO Camarilla primogen. Artist: Quinton Hoover

Name: Giuliano Vincenzi [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A] Cardtype: Vampire Clan: Gangrel Group: 1 Capacity: 2 Discipline: for Camarilla. Artist: John Bridges

Name: Giuseppe, Gravedigger [DS:C2, FN:PG] AKA: Guiseppe, Gravedigger Cardtype: Retainer Clan: Giovanni Cost: 1 blood Unique mortal with 1 life. The Vampire with this retainer gets +1 stealth on any action that requires Necromancy [nec]. Artist: Pete Venters

Name: Glancing Blow [Third:C/PM3, KoT:C/PM4] Cardtype: Combat Do not replace until your next untap phase. Prevent 1 damage from the opposing minion's strike. Artist: Patrick McEvoy

Name: Glare of Lies [LoB:C] Cardtype: Reaction Discipline: Auspex & Obeah Only usable when a minion is attempting to bleed you. [aus][obe] You may look at the acting minion's controller's hand. [AUS][OBE] As above, and the bleed amount is reduced by X, where X is the number of action modifiers in his or her hand. Artist: Brad Williams

Name: Glaser Rounds [Jyhad:U, VTES:U, CE:U] Cardtype: Combat Ammo.

Only usable before resolution of a gun's strike. This gun inflicts +2 damage each strike for the remainder of this combat. Not usable the first time the gun is used in a given combat. No more than 1 ammo card can be used on a gun card each combat.
Artist: Jeff Holt; Né Né Thomas

Name: Glass Walker Pact
[KMW:R]
Cardtype: Master
Clan: Giovanni
Cost: 2 pool
Unique master.
Put this card in play. During your untap phase, you may burn the top card of your library to move a blood from any ready tapped vampire to a ready Giovanni. If the card you burned is a master card, burn this card as well. Burn this card if another Methuselah controls a werewolf.
Artist: Richard Thomas

Name: Gleam of Red Eyes
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, KMW:PG2]
Cardtype: Combat
Discipline: Protean
[pro] Press.
[PRO] Maneuver.
Artist: Ron Spencer; Harold Arthur McNeill

Name: Gloria Giovanni
[DS:V, FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: nec DOM
Independent
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Glutton
[LoB:R]
Cardtype: Master
Clan: Ishtarri
Cost: X pool
Unique master.
This card costs X pool, where X is the number of Gluttons in your ash heap. Put this card in play. You may tap this card to untap a ready Ishtarri you control. That Ishtarri burns 1 blood. Any vampire may burn this card as a (D) action.
Artist: Heather Kreiter

Name: Go Anarch
[Anarchs:C2/PAB4]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready non-titled, non-anarch vampire.
Put this card on the acting vampire and untap

this vampire. This vampire is considered anarch (and independent). If this vampire changes sects, burn this card.
Artist: Andrew Bates

Name: Goblinism
[LoB:R, HttB:PKia]
Cardtype: Action
Discipline: Mytherceria/Potence
[pot] (D) Burn a location.
[myt] +1 stealth action. Search your library for a location or equipment that is a location while in play. Show it to the other players and put it in your hand. Shuffle and discard afterward.
[MYT] As [myt] above, and if the location or equipment is a haven, you may put it on this vampire instead (requirements and cost, if any, must be met and paid as normal).
Artist: Roel Wielinga

Name: Golconda: Inner Peace
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, Third:Ptr, KoT:R/PV]
Cardtype: Master
Master.
Choose a vampire with a capacity 8 or more. Remove that vampire from the game. His or her controller gains pool equal to the vampire's capacity. His or her controller may cancel this card as it is played by burning 2 pool.
Artist: Kaja Foglio; James Stowe

Name: Goodnight, Sweet Prince
[DS:U]
Cardtype: Master
Clan: Ravnos
Cost: 2 pool
Master.
Only usable if you have at least one untapped Ravnos in play. Tap one of your Ravnos. Move the {top card} in the crypt of any Methuselah to that Methuselah's ash heap. If the {card} you place in the ash heap is a prince, gain 2 pool.
Artist: Drew Tucker

Name: Goratrix
[FN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: vic ANI AUS DOM THA
Sabbat: Goratrix can steal 2 blood as a ranged strike. +1 bleed.
Artist: Christopher Shy

Name: Goratrix
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: vic ANI AUS DOM THA
Advanced, Camarilla: Goratrix can burn a Tremere antitribu as a (D) action.
[MERGED] Once each action, Goratrix may burn 1 blood to get an additional +1 bleed.
Artist: David Day

Name: Goth Band
[Sabbat:U]
Cardtype: Ally
Clan: Toreador antitribu
Cost: 2 pool
Unique -{mortal}- with 2 life. 1 {strength}, 0 bleed.
As a +1 stealth (D) action, the Goth Band may move one counter from any master card ={controlled by another Methuselah}= to a master card you control that uses counters. ={The counter is changed to a counter of the type appropriate to the new card}=.
Artist: Matt Wilson

Name: Gotsdam, The Tired Warrior
[KoT:PV2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: ani AUS DOM FOR PRE
Camarilla: Gotsdam may end combat as a strike that costs 1 blood. He treats aggravated damage as normal damage in combat. He is immune to frenzy cards.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Govern the Unaligned
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PL2/PV, FN:PG2, CE:C/PV4, Anarchs:PAG, KMW:PA13, Third:Ptr5, HttB:PKia6/PSa14]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Dominate
[dom] (D) Bleed with +2 bleed.

[DOM] +1 stealth action. Move 3 blood from the bank to a younger vampire in your uncontrolled region.
Artist: Mark Poole; Oliver Meinerding

Name: Gracetus
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah

Group: 5
Capacity: 10
Discipline: ANI CEL POT PRE QUI
Camarilla: While you have the Edge, Gracetus may play reaction cards and attempt to block as if untapped. +1 strength.
Artist: Marian Churchland

Name: Gracis Nostinus
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: aus for DOM PRE
Camarilla Primogen: If a younger vampire attempts to block Gracis and fails, tap that vampire at the end of the action.
Artist: Max Shade Fellwalker

Name: Graham Gottesman
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: obf pre tha DOM FOR
Camarilla Prince of Miami.
Artist: Leif Jones

Name: Gramle
[LotN:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 pool
+1 stealth action. Do not replace until the end of the action. Choose a card in play or in any ash heap by name. Search your library or crypt for the chosen card, show it to all Methuselaha, and move it to your hand (discard afterward) or uncontrolled region.
Artist: Becky Jollensten

Name: The Grandest Trick
[BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Kiasyd
Cost: 2 blood
Burn Option
Only usable when an action is announced. Vampires cannot block this ={minion}= . This acting vampire is treated as a mortal ally for the duration of the action (cannot spend or burn blood, cannot use Disciplines, will burn if reduced to 0 life, etc.). This vampire's blood represents his or her life while he or she is an ally. Only usable on an action that doesn't cost blood or

require a vampire, clan or Discipline.

Artist: Brian LeBlanc

Name: Grand Temple of Set
[AH:R2, FN:PS]
Cardtype: Master
Clan: Follower of Set
Cost: 2 pool
Master: unique location. During your master phase, you may move 1 blood from your pool to this card. During your influence phase, you may tap this card and burn X counters on this card to take control of a vampire controlled by your prey with a capacity below X. Any vampire may burn this card as a (D) action.
Artist: Pat Morrissey

Name: Gran Madre di Dio, Italy
[Promo-20061126]
Cardtype: Equipment
In play, this is a unique location and does not count as equipment. When your predator or prey puts a minion in play in any phase except the untap phase, that minion is tapped. If that minion is a younger vampire, he or she burns 1 blood.
Artist: Ginés Quiñonero

Name: Grasp of the Python
[KMW:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Serpents
Only usable at close range. Grapple.
[ser] Strike: {hand strike}, with an optional press, only usable to continue combat.
[SER] As above, and if another round of combat occurs, that round is at close range and strikes that are not hand strikes may not be used in that round (by either combatant); skip the determine range step for that round.
Artist: James Stowe

Name: Grasp the Ghostly
[FN:C2]
Cardtype: Action
Discipline: Necromancy
+1 stealth {action}.
[nec] Move a non-unique, non-location equipment from any other Methuselah's ash heap to this minion. Put 3 Pathos counters on that equipment. Burn a Pathos counter during each of your untap phases. Remove the equipment

from the game if it has no Pathos counters.
[NEC] As above, but the equipment can be unique.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Gratiano
[Sabbat:V, SW:U/PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: obf pot DOM OBT
Sabbat priscus: Gratiano gets one additional vote during the prisci sub-referendum. +1 bleed.
Artist: Doug Alexander

Name: Graverobbing
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PTr, KMW:PAL, Third:PTr, LotN:PG, KoT:U, HttB:P]
AKA: Grave RobbingSal
Cardtype: Action
Discipline: Dominate
[dom] (D) Steal a vampire in torpor controlled by another Methuselah.
[DOM] As above, and this acting vampire may burn 2 blood to move the stolen vampire to your ready region.
Artist: Mike Danza; Edward Beard, Jr.

Name: Gravitnir
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: AUS CEL DEM OBF VIC
Sabbat priscus: During a political action, if Gravitnir is ready, he may burn a blood to force the acting vampire to abstain (this can cancel that vampire's votes).
Artist: Joel Biske

Name: Greater Curse
[HttB:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Maleficia / Daimoinon
+1 stealth action.
[dai] (D) Bleed and gain 1 pool.
[mal] (D) Put this card on an ally or a younger vampire. Bleed actions and combat cards cost this minion an additional blood or life. A minion can have only one Greater Curse.
[mal] is not a Discipline.
[MAL] As [mal] above, but the vampire need not be younger.
Artist: Mathias Kollros
Name: Great Symposium

[HttB:R]
Cardtype: Master
Clan: Kiasyd
Master.
Search your crypt for a Kiasyd and put that vampire in your uncontrolled region. Then distribute 3 blood from the bank among one or more Kiasyds in your uncontrolled region. Only one Great Symposium can be played in a game.
Artist: Peter Bergting

Name: Greensleeves
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: for pot ANI OBF
Sabbat priscus: If you also control Humo, Greensleeves may burn a blood to give Humo +1 bleed once each action.
Artist: Richard Thomas

Name: Greer Worder
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 6
Capacity: 4
Discipline: obt MYT
Sabbat: Cold iron vulnerability.
Artist: Justin Norman

Name: Greger Anderssen
[DS:V, CE:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: dom pro AUS OBF
Camarilla Prince of Stockholm.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Gregory Winter
[CE:R, LoB:PA, KoT:R]
Cardtype: Ally
Cost: 2 pool
Unique ghoul with 4 life. 1 strength, 1 bleed.
During your untap phase, Gregory burns 1 life. He can steal a blood (gaining a life) from a vampire controlled by another Methuselah as a +1 stealth (D) action. He can burn a vampire in torpor to gain 2 life as a (D) action.
Artist: Chris Stevens

Name: Gremlins
[HttB:C]
Cardtype: Action
Discipline: Mytherceria / Dominate
[dom] (D) Bleed at +1 bleed.
[myt] +1 stealth action. (D) Burn an equipment.

Not usable on melee weapons.
[MYT] +1 stealth action. (D) Bleed at +1 bleed.
Artist: Peter Bergting

Name: Grenade
[Jyhad:U2, VTES:U, CE:U]
Cardtype: Equipment
Weapon.
3R damage as a strike. If Grenade is used at close range, the minion with this weapon takes 1 damage. Burn after use.
Artist: Mark Poole; Jeff Holt

Name: Grendel the Worm-Eaten
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: ani pot OBF
Camarilla: While Grendel is ready, you may look at the top card of your crypt.
Artist: Richard Kane Ferguson

Name: Greta Kircher
[SW:C, BH:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: obf AUS CEL PRE
Sabbat: ={Once each action,}= if Greta is ready and you are being bled by an ally or a younger vampire, Greta may burn a blood to reduce the bleed amount by one.
Artist: Christopher Shy

Name: Grey Thorne
[TR:R]
Cardtype: Ally
Cost: 2 blood
Unique ghoul with 2 life. 1 strength, 1 bleed. Requires an anarch.
Grey may play cards that require Celerity [cel] or Potence [pot] as an anarch vampire. During your untap phase, if Grey has only 1 life, any ready anarch may burn a blood to add 1 life to him.
Artist: Matt Dixon

Name: Groaning Corpse
[HttB:C]
Cardtype: Combat
Cost: X blood
Discipline: Thanatosis
Only usable before range is determined.
[thn] X is the number of Groaning Corpses already played this combat. The opposing minion takes 1 damage each round of combat during strike

resolution if the range is close.
[THN] As above, but for 2 damage. A vampire may play only one Groaning Corpse at superior each combat.
Artist: Juan Calle

Name: Grooming the Protégé
[Third:C]
Cardtype: Master
Master.
Move up to 3 blood from a ready vampire you control to a younger vampire of the same clan in your uncontrolled region.
Artist: Heather Kreiter

Name: Grotesque
[HttB:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 6
Capacity: 3
Discipline: for pot vis Camarilla. Tremere slave: Non-unique. When played, choose a location you control not chosen for a Grotesque. Remove this Grotesque from the game if you no longer control the location. Flight [FLIGHT].
Artist: Samuel Araya

Name: Groundfighting
[KMW:C]
Cardtype: Combat
Requires a ready anarch. Do not replace until after combat. Maneuver or press or burn 1 blood to cancel a combat card played by the opposing minion that would restrict this anarch's choice of strikes this round as it is played.
Artist: Chris Richards

Name: Growing Fury
[Jyhad:C, VTES:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
[pot] Strike: hand strike or {use a melee weapon strike. This strike is} at +2 damage. Not usable first round of combat.
[POT] Strike: hand or {use a melee weapon strike. This strike is} at +3 damage. Not usable first round of combat.
Artist: Heather Hudson

Name: Gualtiero Ghiberti
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: cel pot tha DOM NEC
Independent: Once each turn when another

Giovanni announces an action or strike that requires Necromancy, Gualtiero may burn a blood to increase the stealth of that action or the damage done or blood burned by that action or strike by 1 (even if stealth is not yet needed).
Artist: Sam Araya

Name: Guard Dogs
[Sabbat:C, SW:C/PT2, FN:PR2, CE:PN4, Anarchs:PG3, BH:PN5, Third:C/PTz3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Animalism
Only usable by a tapped vampire when you are being bled.
[ani] Untap this reacting vampire.
[ANI] As above, with an optional maneuver during the resulting combat if this vampire successfully blocks this bleed and combat occurs.
Artist: Michael Dixon

Name: Guard Duty
[FN:C]
Cardtype: Action
+2 stealth action. Put this card on the acting minion and choose a location. If the chosen location is the target of a (D) action (and you control the location), this minion can burn 1 blood or burn this card to untap and attempt to {block} with +1 intercept.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Guarded Rubrics
[SoC:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment. Requires a ready Black Hand vampire. The vampire with this equipment may bleed at +2 bleed as a (D) action that costs 1 blood. While bearer is ready, Gehenna cards cost an additional pool to play.
Artist: Pat McEvoy

Name: Guardian Angel
[AH:C2, FN:PR, LoB:PO2, Third:C, HttB:PGar]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master.
Put this card on a ready vampire you control. This vampire gets +1 intercept when you are being bled. This vampire may prevent 1 damage each combat. Burn this card if this vampire goes to torpor.
Artist: Anson Maddocks; Anna Christenson

Name: Guardian Ghoul
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Ally
Clan: Tzimisce
Cost: 1 pool
-{Ghoul}- with 1 life. 1 strength, 0 bleed. If a card controlled by another Methuselah burns a location you control, you may burn Guardian Ghoul instead.
Artist: Ted Naifeh

Name: Guedado
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus obf vic Laibon.
Artist: Richard Thomas

Name: Guido Lucciano
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: dom obf OBT Sabbat
Artist: Joe Ziolkowski

Name: Guillaume Giovanni
[LotN:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: obt CEL DOM NEC POT
Independent: While Guillaume is ready, you get +1 hand size for each location you control. Guillaume gets +1 stealth on recruit and employ actions.
Artist: Heather Kreiter

Name: Guillermo Arsuaga
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: aus for CEL PRE
Sabbat: A haven played on or by Guillermo costs 1 less blood or pool.
Artist: Alejandro Collucci

Name: Guinea-Bissau Carnival
[EK:R]
Cardtype: Master
Master.
Put this card in play. Each Laibon gets +X stealth when hunting and gains X+1 additional blood from the bank if successful, where X is the number of Aye he or she has. Burn this card during your next untap phase. Only one Guinea-Bissau Carnival may be played in a game.
Artist: Mathias Kollros

Name: Gunnar
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: for PRO Independent.
Artist: Mattias Tapia

Name: Gunther, Beast Lord
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 7
Discipline: aus for pro ANI
Camarilla: During your discard phase, Gunther may burn 1 blood to untap.
Artist: Ron Spencer

Name: Gurchon Hall
[Third:R2]
Cardtype: Master
Cost: 3 pool
Master: unique location. Requires a ready cardinal (or regent). Hunting ground. During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to each of the two oldest ready vampires you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Heather Kreiter

Name: Guru
[BH:C/PM]
Cardtype: Master
Master: archetype. Put this card on a Sabbat vampire you control. Once per turn, when this vampire calls a referendum and it passes, he or she gains 1 blood from the blood bank. A vampire can have only one archetype.
Artist: James Stowe

Name: The Guruhi Are the Land
[LoB:C/PG4]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Guruhi
Only usable during a bleed, hunt, or equip action. If this is a bleed action, this Guruhi gets +1 bleed, and you may not play another action modifier to further increase the bleed for this action. If this is a hunt action, this Guruhi gains an additional blood if successful. If this is an equip action, this Guruhi untaps if the action is successful.
Artist: William O'Connor

Name: Guruhi Kholo
[LoB:PG]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Clan: Guruhi
Only usable during a
{referendum}. Usable by
a tapped vampire. Title.
Put this card on this
{Laibon} Guruhi to
represent the unique
Laibon title of Guruhi
Kholo (worth 2 votes).
Not usable if there are
any older ready untitled
{Laibon} Guruhi.
Whenever this vampire is
not a ready {Laibon}
Guruhi or there is an
older ready untitled
{Laibon} Guruhi, move
this card to (one of)
the oldest ready
untitled {Laibon} Guruhi
(if any).
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Gustaphe Brunnelle
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: obf ANI DOM
POT
Camarilla primogen:
Gustaphe can enter
combat with a minion
controlled by your
predator or prey as a
(D) action.
Artist: Joel Biske

Name: Gustav
Breidenstein
[KoT:PV2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: aus cel pot
DOM FOR PRE
Camarilla Prince of
Berlin: Gustav may tap
during a referendum to
gain 5 additional votes.
+1 bleed.
Artist: Matt Smith

Name: Gustav Mallenhous
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: for obt AUS
DOM
Sabbat priscus: Gustav
can remove a bishop's or
archbishop's title as a
(D) action. +1 bleed.
Artist: Christopher Shy

Name: Gustavo Morales
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: ani cel for
Independent.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Gwen Brand
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: aus chi
Independent: During your
untap phase, if any
other Methuselah
controls a Gehenna card,
put a founder counter on
Gwen. If she has at
least 4 founder
counters, she has
[ANI][AUS][CHI][FOR], +1
bleed, and she gains 1
capacity.
Artist: Leif Jones

Name: Gwendolyn
[DS:V, CE:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 2
Capacity: 11
Discipline: aus tha CEL
FOR POT PRE
Camarilla Inner Circle:
+2 bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Gwyedd
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: tem ANI DEM
FOR POT PRO
Camarilla primogen: When
Gwyedd is performing an
undirected action, any
younger vampire who
attempts to block and
fails is tapped after
resolution.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Gypsies
[Jyhad:U, VTES:U]
Cardtype: Ally
Clan: Gangrel
Cost: 3 pool
Unique -(mortal)- with 1
life. 1 {strength}, 1
bleed.
Gypsies get +1 stealth
on each of their
actions.
Artist: Pete Venters

Name: Haakon Mortensen
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: ANI FOR PRO
Sabbat: During your
untap phase, you can
move 1 blood from Haakon
to any Gangrel or
Gangrel antitribu in
your uncontrolled
region. Haakon can take
an action to move 1
blood from the blood
bank to any untapped
vampire.
Artist: Christopher Shy

Name: Hadrian Garrick
[AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: obf pre
Independent: +1
strength.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Hafsa, The Watcher
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: aus cel OBF
QUI
Camarilla: Camarilla
vampires must burn 1
blood to attempt to
block Hafsa. Assamites
get +1 bleed when
bleeding you. Blood
cursed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Hagar Stone
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: obf AUS DEM
Sabbat. Black Hand:
While Hagar is ready,
you have +1 hand size.
While Hagar is untapped,
do not replace cards you
play on your turn until
Hagar taps or your turn
ends.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Hag's Wrinkles
[BL:R1, LoB:R,
HttB:PSam]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline:
Thanatosis/Obfuscate
Only usable on an equip
action.
[obf] +2 stealth.
[thn] Untap this acting
vampire if the action is
successful.
[THN] As [thn] above,
but with +1 stealth.
Artist: Mark Nelson

Name: Halim Bey
[LotN:PS2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: obf tha DOM
SER
Independent: While Halim
is ready, mummies you
control get +1 stealth.
Artist: Mark Poole

Name: Hall of Hades'
Court
[LoB:R]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Cost: 1 blood
Discipline:
Temporis/Dominate
Only usable during a
referendum.

[dom] [ACTION MODIFIER]
Requires a vampire with
capacity above 4. This
vampire gains 2 votes.
[tem] [ACTION
MODIFIER][REACTION]
Cancel a reaction card
as it is played by a
younger vampire who does
not have Temporis (no
cost is paid).
[TEM] [ACTION
MODIFIER][REACTION]
Multiplier. Only usable
by a ready untapped
vampire other than the
acting vampire. The
acting vampire's votes
are doubled when the
votes are tallied. Only
one multiplier can be
played on a vampire each
action.
Artist: Sam Araya

Name: Hand Contract
[SoC:C]
Cardtype: Master
Master. Contract.
Trifle.
Put this card on any
ready minion and choose
a Black Hand vampire.
That Black Hand vampire
may enter combat with
the minion with this
card as a +1 stealth (D)
action unless they are
controlled by the same
Methuselah.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Hand Intervention
[BH:C/PM, Third:PTr]
Cardtype: Political
Action
Requires a titled Sabbat
vampire.
Choose a Methuselah. If
this referendum is
successful, put this
card in play. The chosen
Methuselah has -1 hand
size. That Methuselah
may burn this card by
burning the Edge. A
Methuselah may be chosen
for only one Hand
Intervention at a time.
Artist: matrix von z

Name: Hand of Conrad
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment.
The vampire with this
equipment has superior
Potence [POT]. As an
action, the vampire with
this equipment may move
a vampire from your ash
heap to your
uncontrolled region.
Artist: L. A. Williams

Name: Hanging Fermata
[LoB:C]
Cardtype: Master
Clan: Daughter of
Cacophony
Master: out-of-turn.
Play during your
influence phase. No

Choir cards are burned during this influence phase. Not usable if you played a Hanging Fermata during your last turn.
Artist: Avery Butterworth

Name: Hanna Redmonds
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: obf tha
Camarilla: An older vampire opposing Hanna gets one optional maneuver or press on the first round of combat.
Artist: David Day

Name: Hannibal
[Sabbat:V, SW:U, BH:U2/PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: cel dom AUS
DEM OBF
Sabbat cardinal:
Hannibal may steal up to 2 blood from any Sabbat vampire as a (D) action.
Artist: Doug Alexander

Name: Hannibal
[Promo-20040409]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: cel dom AUS
DEM OBF
Advanced, Sabbat cardinal: Once during each Methuselah's minion phase, Hannibal may burn 2 blood to untap.
Artist: Steve Prescott

Name: Hannigan
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: dom AUS THA
Sabbat
Artist: Christopher Shy

Name: Haqim's Law:
Judgment
[KMW:R, LotN:PA]
Cardtype: Master
Clan: Assamite
Master: contract.
Trifle.
Tap a ready Independent Assamite you control to put this card on a younger vampire. Every Independent Assamite is considered chosen for this contract. Any Independent Assamite may enter combat with this vampire as a +1 stealth (D) action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Haqim's Law:
Leadership
[LotN:C/PA]
Cardtype: Action
Clan: Assamite
+1 stealth action.
Each Methuselah who controls any of the oldest ready Assamites gains 2 pool.
Artist: Eric Lofgren

Name: Harass
[CE:C/PTr4, Anarchs:PAG, BH:PTr4, LoB:PA3, Third:C/PTr4, LotN:PG4, KoT:C/PB5]
Cardtype: Action
(D) Enter combat with a vampire who has 3 or fewer blood or with any tapped minion. This acting minion gets an optional press, only usable to continue, in that combat.
Artist: Mike Danza

Name: Hard Case
[LotN:R]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude
Only usable when this vampire successfully blocks an ally or younger vampire.
[for] Cancel the resulting combat.
[FOR] As above, and destroy a weapon or vehicle on the acting minion.
Artist: Mark Poole

Name: Hardestadt
[KoT:PV2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: cel pro DOM
FOR POT PRE
Camarilla Ventrue Inner Circle: Any vampire contesting Hardestadt's title must yield during his or her untap phase.
+1 bleed. +2 strength.
Artist: Efrem Palacios

Name: Harika Guljan
[AH:V3, FN:PA]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: QUI
Independent: (Blood Cursed)
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Harlan Graves
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of Cacophony
Group: 6
Capacity: 4
Discipline: mel pre FOR
Independent: If Harlan is diablerized, no blood

hunt can be called. He gets -1 intercept against non-bleed actions.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Harmony
[HttB:R]
Cardtype: Action
Clan: Daughter of Cacophony
+1 stealth action.
(D) Your prey burns 3 pool for each Choir card you control. Burn all Choir cards you control.
Artist: E.M. Gist

Name: Harold Tanner
[KoT:V, HttB:PSam]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: ani dom obf
POT
Camarilla: When Harold is in combat, the controller of the opposing minion plays with an open hand.
Artist: Mathias Tapia

Name: Harold Zettler,
Pentex Director
[Third:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: vic AUS DEM
OBF POT
Sabbat: Giovanni get +1 bleed when bleeding you.
+1 stealth.
Artist: Rik Martin

Name: Harrod
[DS:V, CE:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 2
Capacity: 11
Discipline: aus pre ANI
CEL OBF POT
Camarilla Inner Circle:
During your untap phase, you may look at a card in your prey's uncontrolled region. +2 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Harry Reese
[Anarchs:U2, KMW:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: cel obf FOR
PRO
Sabbat: Damage-dealing strikes Harry makes against non-mortal allies are at +1 damage.
Artist: Joel Biske

Name: Hartmut Stover
[Gehenna:U, KMW:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 3
Capacity: 10

Discipline: dom for CEL
OBF PRO
Sabbat Archbishop of Berlin: Any vampire voting against a referendum called by Hartmut burns 1 blood when the results are tallied. You may burn the Edge during your discard phase to gain 1 pool.
Artist: Alejandro Collucci

Name: Harvest Rites
[Third:U]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Requires a Sabbat vampire.
Put this card on this acting Sabbat vampire. Once each turn, when the vampire with this card successfully hunts, he or she gains 1 additional blood. A vampire can have only one Harvest Rites.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Harzomatuili
[KMW:R]
Cardtype: Ally
Cost: 5 pool
Requires a ready cardinal {or regent}.
Unique werewolf with 4 life. 2 strength, 0 bleed.
Harzomatuili gets one optional maneuver each combat. Damage from his hand strikes is aggravated. Once during each (D) action, he can burn 1 life to get +1 intercept. If Harzomatuili has fewer than 4 life during your untap phase, he gains 1 life from the blood bank.
Artist: James Stowe

Name: Hasani
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: for ABO
Laibon.
Artist: Leif Jones

Name: Hasina Kesi
[Jyhah:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 1
Capacity: 1
Discipline: pot
Camarilla: Burn 1 pool each time Hasina goes into torpor.
Artist: Susan Van Camp

Name: Hatchling
[LoB:R, HttB:PGar]
Cardtype: Action
Clan: Gargoyle

Cost: 2 blood
Capacity: 1
+1 stealth action.
Requires a non-sterile Gargoyle.
Put this card into play. This card represents a 1-capacity Gargoyle of the same sect with basic Visceratika [vis]. Move 1 blood from the bank to this Gargoyle. This Gargoyle cannot act this turn. Once this game, this Gargoyle can burn 1 blood during your untap phase to gain flight [FLIGHT].
Artist: Richard Thomas

Name: Hatch the Viper
[HttB:R]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 blood
Discipline: Protean & Serpents
Retainer with 1 life.
[pro][ser] This minion can prevent 1 damage each combat. The opposing minion takes 1 damage each round during strike resolution when the range is close.
[PRO][SER] As above, but the opposing minion takes 2 damage.
Artist: Justin Norman

Name: Haunt
[FN:C2/PG]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Necromancy +1 stealth {action}.
[nec] Put this card on a location you control. The controller of this location can burn this card to cause an action directed at this location to fail. A location can have only one Haunt.
[NEC] (D) Burn a location that doesn't require Giovanni to play.
Artist: Michael Gaydos

Name: The Haunting
[SW:C, CE:C, BH:PM3, KoT:C]
Cardtype: Action
Discipline: Dementation
[dem] (D) Put this card on any minion. The minion with this card burns 1 blood or life during his or her untap phase. Any minion can burn this card as an action. A minion can have only one The Haunting.
[DEM] As above, but this action is at +1 stealth.
Artist: Leif Jones

Name: Haven Affinity
[SW:R, Third:R]
Cardtype: Master
Clan: Tzimisce
Cost: 1 pool

Unique master.
Put this card on a Tzimisce. When this Tzimisce blocks, he or she may play combat cards in the resulting combat as if all of his or her Disciplines were at the superior level.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Haven Hunting
[TR:C]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires an anarch.
Put this card in play. At the end of a combat involving an anarch you control, if both combatants are still ready, you may burn this card to have the two combatants begin another combat.
Artist: Matt Dixon

Name: Haven Uncovered
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PB2, FN:PG2, CE:C/PB2, Anarchs:PAG/PG, KMW:Pan3]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a ready vampire. Any minion not controlled by that vampire's controller may enter combat with that vampire as a +1 stealth (D) action. That vampire can burn this card as a +1 stealth (D) action.
Artist: Pete Venters

Name: Hawg
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PB, CE:Ptr]
Cardtype: Equipment
Vehicle.
The minion with this vehicle gets an optional press each combat. A minion may have only 1 vehicle.
Artist: Tom Wänerstrand

Name: Haymaker
[KMW:C, KoT:PV2]
Cardtype: Combat
Play after range is determined. Only usable at close range. Not usable if this minion played a Haymaker last round.
This minion's initial strike this round will be strike: hand strike at +1 damage, and the opposing minion's initial strike this round gets first strike. If either minion inflicts more damage than the other this round, that minion gets an optional press this round.
Artist: Ben Mirabelli

Name: Hay Ride
[HttB:R]

Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Sanguinus
[san] Only usable after resolving an action (successfully or not). Choose a Blood Brother of the same circle as this acting vampire. As your next action, that Blood Brother may play the action card used for this action from your ash heap as if from your hand.
[SAN] As above, but the cost of this card is reduced by 1 blood.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Hazimel
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: dem ANI AUS CHI FOR POT
Independent: Hazimel has 2 votes (titled). - {Other Methuselahs'}-non-Ravnos vampires must burn 2 blood to attempt an action that targets Hazimel or a card or counter on him. +1 bleed.
Artist: Mark Nelson

Name: Healing Touch
[LoB:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Obeah/Celerity
+1 stealth action.
[cel] Untap a younger vampire you control.
[obe] Add up to 2 life to an ally, not to exceed his or her starting amount.
[OBE] Rescue a vampire from torpor, and that vampire gains 1 blood from the blood bank.
Artist: Glenn Osterberger

Name: Heartblood of the Clan
[AH:U5, FN:PA]
Cardtype: Master
Clan: Assamite
Cost: 1 pool
Master: unique location. Any Assamite may take an action to move 1 blood from the blood bank to this card. During your influence phase, you may move any amount of blood from this card to any Assamite in your uncontrolled region.
Artist: Randy Gallegos

Name: Heart of Darkness
[AH:C2, FN:PS, KMW:PB2]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Serpents

[ser] Put this card on the acting vampire. This vampire treats aggravated damage as normal damage. Any minion may burn this card as a (D) action.
[SER] As above, and this vampire may prevent 1 damage each combat.
Artist: Dave Roach & Pete Burges

Name: Heart of Nizchetus
[Third:R, KoT:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment. During your untap phase, if the bearer is ready, you may draw up to three cards from your library and then move the same number of cards from your hand to the bottom of your library.
Artist: Patrick McEvoy

Name: Heart of the City
[KMW:R, KoT:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Presence
+1 stealth action.
[pre] Put this card on the acting vampire. This vampire gets +1 bleed. A vampire can have only one Heart of the City.
[PRE] As above, but this vampire gets +2 bleed.
Artist: Avery Butterworth

Name: Heart's Desire
[LotN:C/PR]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex & Chimerstry
[aus][chi] +1 bleed. You cannot play another action modifier to increase this bleed. If an ally or younger vampire is currently attempting to block this action, that block fails and that minion cannot block this action.
[AUS][CHI] As above, but with +2 bleed instead.
Artist: Mark Poole

Name: Heather Florent, The Opportunist
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: dom FOR PRE
Camarilla: If you gain pool from the Edge, you may move it to Heather (instead of putting it in your pool).
Artist: Jeff Menges

Name: Heaven's Gate
[LoB:C]
Cardtype: Combat

Cost: 1 blood
Discipline:
Obeah/Necromancy
Only usable by a ready
untapped vampire not
involved in combat.
[nec] Prevent 1 damage
to an ally in combat.
[obe] Only usable when
an ally is burned in
combat. Move that ally
to his or her
controller's
uncontrolled region
(controlled, but not
ready) instead. Put 1
life on the ally from
the blood bank if he or
she has no life.
[OBE] As [obe] above,
but add up to 2 life to
the ally, not to exceed
his or her starting
amount.
Artist: Glenn
Osterberger

Name: Hector Sosa
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: pre POT
Camarilla.
Artist: Mark Tedin

Name: Hector Trelane
[Gehenna:U, HttB:PGar]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: dom nec AUS
THA
Independent: On the
first round of combat,
Hector can use strikes
that require Thaumaturgy
[tha] that are not
usable on the first
round. If Hector is sent
to torpor or burned in
combat, he is burned,
and the controller of
the opposing minion
gains 4 pool.
Artist: Thomas Denmark

Name: Heidelberg Castle,
Germany
[DS:U2, FN:PR, KMW:PAL,
LoB:PI]
AKA: Heideburg Castle,
Germany
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Tap to move blood,
equipment cards and/or
retainers between any
two ready vampires you
control. (You choose the
amount of blood you move
and which cards you
transfer.) Cannot be
used during an action.
Artist: L. A. Williams

Name: Heinrick Schlempt
[Sabbat:V, BH:PTx]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu

Group: 2
Capacity: 2
Discipline: tha
Sabbat.
Artist: Tim Bradstreet &
Grant Goleash

Name: Hektor
[Third:PB2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: for CEL POT
PRE QUI
Sabbat priscus: Damage
from Hektor's hand
strikes is aggravated.
Baali get +1 bleed when
bleeding you.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Helena
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: obf pre tha
AUS CEL DOM
Camarilla: If Helena is
tapped and ready, she
can burn a blood to be
able to attempt to block
and/or play reaction
cards that require
Auspex as if untapped
for the remainder of the
action. +1 bleed.
Artist: Rebecca Guay

Name: Helena
[Promo-20051001]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Level: Advanced
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: dai obf pre
tha AUS CEL DOM
Advanced, Independent:
Helena pays no blood
costs for reaction cards
that require Auspex
[aus] or Dominate [dom].
Infernal.
[MERGED] Helena is
immune to damage from
demons and gains 1 level
of Daimoinon [dai] and
Obtenebration [obt].
Artist: Rik Martin

Name: Helena Casimir
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 9
Discipline: cel for DOM
POT PRE
Camarilla primogen: +1
bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Helen Fairchild
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimanes
Group: 6
Capacity: 4
Discipline: cel obf pre
spi

Sabbat: Helen cannot
have or use equipment.
Sterile.
Artist: Larry Snelly

Name: Helicopter
[Third:U/PTx, KoT:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 3 pool
Vehicle.
When a minion equips
with the Helicopter, tap
it. After resolving a
successful action, this
minion may tap the
Helicopter to untap. A
minion may have only one
vehicle.
Artist: Eric Lofgren

Name: Hell-for-Leather
[TR:C]
Cardtype: Combat
Discipline:
Animalism/Celerity/Obten
ebration
Requires an anarch. Only
one Hell-for-Leather may
be played at a given
Discipline each combat.
[ani] Strike: dodge,
with an additional
strike.
[cel] Additional strike
(that doesn't count
against the limit).
[obt] Play if this
anarch is ready and the
opposing minion is not.
The opposing minion's
controller burns 2 pool.
Artist: Peter Bergting

Name: Hellhound
[Jyhad:R2, VTES:R,
Tenth:A]
AKA: Hell Hound
Cardtype: Ally
Cost: 2 pool
Ghoul with 2 life. 1
strength, 0 bleed.
The Hellhound cannot
take actions. If the
Hellhound has {only} 1
life during your untap
phase, it gains 1 life
from the blood bank.
Artist: Daniel Gelon

Name: Henri Lavenant
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: pot qui DOM
OBT
Sabbat. Black Hand: You
have +1 hand size while
Henri is in combat.
Artist: Christopher Shy

Name: Henry Taylor
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: cel pre pro
POT
Sabbat: After an action,
you may move a combat
card Henry played during
that action from your

ash heap to the top of
your library.
Artist: James Stowe

Name: Herald of Topheth
[BL:R2]
Cardtype: Ally
Clan: Baali
Cost: 3 pool
Demon with 5 life. 3
strength, 1 bleed,
flight [FLIGHT].
The Herald may enter
combat with a ready
minion controlled by
another Methuselah as a
(D) action. The Herald
may play cards requiring
basic Daimoinon [dai],
Potence [pot] and/or
Presence [pre] as a
vampire with a capacity
of 5. Any cost in blood
is paid with his life.
If a card would give him
blood, give him life
instead. If the Herald
has less than 5 life
during your untap phase,
add 1 life. During your
influence phase, burn 1
pool or burn the Herald.
Artist: Mark Nelson

Name: Herbert Westin
[KoT:PB2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: pot OBF PRE
Camarilla: When Herbert
successfully performs an
equip action, you may
draw an additional card
(discard afterward).
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Hermana Hambrienta
Mayor
[LoB:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: for pot san
Sabbat. Mexico City
Circle: Hermanas are not
unique. When moved to
the ready region in your
influence phase, this
vampire burns 2 blood or
is burned.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Hermana Hambrienta
Menor
[LoB:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: pot san
Sabbat. Mexico City
Circle: Hermanas are not
unique. When moved to
the ready region in your
influence phase, this
vampire burns 2 blood or
is burned.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Heroic Might
[KoT:U]

Cardtype: Action
 Cost: 3 blood
 Discipline: Potence
 +3 stealth action.
 [pot] Put this card on this vampire. This vampire has +1 strength. This vampire may destroy equipment as a strike. A vampire can have only one Heroic Might. Burn this card if this vampire goes to torpor. [POT] As above, with an additional +1 strength, and this vampire can strike for 2R damage. Artist: Mathias Kollros

Name: Hesta Ruhadze
 [Promo-20010302, FN:PS]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Follower of Set
 Group: 2
 Capacity: 6
 Discipline: ani obf pre SER
 Independent: When hunting, Hesta gets an additional +1 stealth and gains an additional blood if successful. Artist: John Van Fleet

Name: Hester Reed
 [BH:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Lasombra
 Group: 3
 Capacity: 3
 Discipline: obt pot Sabbat.
 Artist: Rebecca Guay

Name: Hexaped
 [Third:U]
 Cardtype: Ally
 Clan: Tremere antitribu
 Cost: 1 pool
 Ally with 3 life. 1 strength, 0 bleed. Hexaped may give a link counter to any Methuselah as a +1 stealth (D) action. Remove Hexaped from the game if that action succeeds. The Tremere antitribu who recruited it gets +1 bleed and +1 stealth when bleeding the Methuselah with that link counter. Artist: Brian LeBlanc

Name: Hexe
 [HttB:C]
 Cardtype: Combat
 Cost: 1 blood
 Discipline: Striga / Daimoinon
 [dai] Strike: 2R damage. [str] Strike: 1R aggravated damage. [str] is not a Discipline. [STR] As [str] above, and the damage is unpreventable. Artist: Marian Churchland

Name: Hezekiah Rutledge
 [Gehenna:U]
 Cardtype: Vampire

Clan: Brujah
 Group: 4
 Capacity: 5
 Discipline: ani cel pot PRE
 Camarilla.
 Artist: Christopher Shy

Name: Hidden Lurker
 [Jyhad:C, VTES:C, SW:C, CE:U, KMW:Pan4]
 Cardtype: Action
 Modifier
 Discipline: Obfuscate
 Only usable by a ready untapped vampire other than the acting minion. Only usable after a combat between the acting minion you control and a blocking minion.
 [obf] Tap this vampire. This vampire enters combat with the blocking minion. The first round of this new combat, the blocking minion cannot strike.
 [OBF] As above, with an optional press. Artist: Steve Casper

Name: Hidden Pathways
 [Sabbat:R, SW:R, Third:R]
 Cardtype: Action
 Cost: 1 blood
 Discipline: Obfuscate
 [obf] Put this card in play. Your minions get +1 stealth on non-bleeding (D) actions against your prey. Any minion may burn this card as a (D) action. A Methuselah may have only one Hidden Pathways in play.
 [OBF] As above, but playing this card is a +1 stealth action. Artist: Craig Maher

Name: Hidden Strength
 [AH:C2, CE:C, LoB:PI4]
 Cardtype: Combat
 Cost: X blood
 Discipline: Fortitude
 [for] Prevent X+1 damage.
 [FOR] As above, with an optional press. Artist: Steve Casper

Name: Hide
 [NoR:R]
 Cardtype: Power
 Virtue: Innocence
 Not usable by an imbued with Illuminate.
 [ACTION MODIFIER] [1 CONVICTION] Only usable as the action is announced. Monsters get -1 intercept against this action.
 [REACTION] [1 CONVICTION] Only usable during a monster's (D) action targeting this imbued. The action fails. Artist: Peter Bergting

Name: Hide the Heart
 [HttB:C/PSa12]
 Cardtype: Reaction
 Discipline: Valeren / Auspex
 [aus] Reduce a bleed against you by 1.
 [val] The action ends (unsuccessfully). The acting minion may burn 1 blood to cancel this card as it is played. Only one Hide the Heart may be played at [val] each action.
 [VAL] Reduce a bleed against you by 2, or tap to reduce a bleed against any Methuselah by 2. Artist: Kari Christensen

Name: Hide the Mind
 [LotN:R]
 Cardtype: Action
 Modifier/Combat
 Discipline: Obfuscate
 [obf] [COMBAT] Cancel a combat card that requires Auspex [aus] as it is played. No cost is paid.
 [OBF] [ACTION MODIFIER] Cancel a reaction card that requires Auspex as it is played. No cost is paid. Artist: Brian LeBlanc

Name: Hiding in the Open
 [EK:R]
 Cardtype: Political
 Action
 Requires a Laibon. If this referendum succeeds, put this card on the acting Laibon. This Laibon gets +1 bleed. Cards which require a non-Laibon title cannot be played on this Laibon nor while this Laibon is acting. A minion may have only one Hiding in the Open. Artist: Avery Butterworth

Name: Hierophant
 [KMW:C, LotN:PS]
 Cardtype: Political
 Action
 Clan: Follower of Set
 Choose a Follower of Set. If this referendum passes, put this card on the chosen vampire. The vampire with this card has 1 additional vote. Any vampire who successfully blocks the vampire with this card burns 1 blood (before combat, if any). Artist: John Bridges

Name: High Aye
 [LoB:C]
 Cardtype: Action
 Modifier
 Clan:
 Burn Option

Requires a Laibon with three or more Aye. +1 stealth, +2 stealth if this action is undirected. If the action succeeds, you may discard up to two cards from your hand (draw afterward). Artist: Roel Wielinga

Name: High Ground
 [CE:C, Third:C, KoT:C]
 Cardtype: Combat
 Maneuver, only usable to go to long range. If this minion has flight [FLIGHT] and the opposing minion does not, play before range is determined to set the range for the round to long. A minion may play only one High Ground each round. Artist: Alejandro Collucci

Name: High Museum of Art, Atlanta
 [SW:R, KoT:PM]
 Cardtype: Master
 Master: unique location. Gain 4 pool when you put this card into play or gain control of it. Any vampire can steal this location for his or her controller as a (D) action. Burn 4 pool when you lose control of the High Museum (including when it is burned or becomes contested). Artist: William O'Connor

Name: High Orun
 [LoB:C]
 Cardtype: Action
 Modifier/Reaction
 Clan:
 Burn Option
 Requires a Laibon with three or more Orun. For the remainder of this action, cards that require any Disciplines cost this Laibon 1 less blood -{()}-, and your hand size is one card larger. Artist: Greg Boychuk

Name: High Priest Angra Mainyu
 [BL:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Baali
 Group: 2
 Capacity: 8
 Discipline: dem ser OBF PRE DAI
 Independent: While Angra is ready, your prey's hand size is 1 card smaller. You may burn the Edge to give Angra +1 stealth on a non-bleed action. Infernal. Artist: Christopher Shy

Name: High Stakes
 [Jyhad:R2, VTES:R]

Cardtype: Political
Action
Clan: Ventrue
Only usable if playing for ante. Successful {referendum} means each Methuselah decides whether to ante the next card in his or her library or be ousted from the game. Decisions should be made simultaneously, -(as follows: each Methuselah holds out a hand with zero or one blood in it. Open hands simultaneously. A pool in a Methuselah's hand indicates that he or she chooses not to be ousted)-. =(Added to the V:EKN banned list in 1995.)=
Artist: Stuart Beel

Name: High Top
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Ally
Clan: Ahrimane
Cost: 4 pool
Unique werewolf with 3 life. 1 strength, 0 bleed.
High Top gets +1 intercept. High Top may enter combat with any minion controlled by another Methuselah as a (D) action. High Top gets an additional strike each round and an optional maneuver once each combat. He may play cards requiring basic Celerity [cel] as a vampire with a capacity of 4. If High Top has less than 3 life during your untap phase, he gains 1 life.
Artist: Mark Nelson

Name: Highway Haven: RV
[Anarchs:C]
Cardtype: Equipment
Vehicle. Haven.
This minion gets an optional press to end combat on the first round of combat. If the bearer is an anarch, any vampire attempting a (D) action targeting this anarch doesn't untap as normal on his or her next untap phase (even if the action isn't successful). Any werewolf may burn this equipment and enter combat with this minion as a +1 stealth (D) action. A minion may have only one haven and only one vehicle.
Artist: Steve Prescott

Name: Hillanvale
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of Cacophony
Group: 6

Capacity: 5
Discipline: obf FOR MEL
Independent: Once each bleed action, Hillanvale may burn a blood and a card that requires Melpominee from your hand to get +1 bleed. She gets -1 intercept against non-Independent vampires.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Hive Mind
[HttB:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Sanguinus
+1 stealth action.
[san] Untap this vampire and another ready Blood Brother of the same circle. Only one Hive Mind may be played at [san] each turn.
[SAN] Move 3 blood from the bank to a Blood Brother of the same circle in your uncontrolled region.
Artist: Jami Waggoner

Name: Homa
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: AUS CEL POT
Laibon.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Homunculus
[Jyhad:U, VTES:U, Tenth:A]
Cardtype: Retainer
Discipline: Protean
Retainer with 1 life.
[pro] During any Methuselah's untap phase, the vampire with this retainer can burn 1 blood to untap.
[PRO] As above, but Homunculus has 2 life.
Artist: Bryon Wackwitz

Name: Honest Abe
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 5
Capacity: 2
Discipline: pre
Camarilla.
Artist: Marian Churchland

Name: Honorine Ateba
[LoB:PI2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: cel nec FOR
PRE
Laibon.
Artist: Rebecca Guay

Name: Honor the Elders
[FN:C2, KMW:Pan2, Third:C, KoT:C/PV5]
Cardtype: Political
Action

Successful referendum means each ready vampire with capacity of 8 or more gains 1 blood from the blood bank, and each vampire with capacity of 8 or more in any uncontrolled region gains 1 blood from the blood bank.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Horatio
[Sabbat:V, SW:U/PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: vic
Sabbat
Artist: Jeff Miracola

Name: Horatio Ballard
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: aus DOM FOR
PRE
Camarilla: If Horatio doesn't have a title, he can call a referendum to become the Prince of Chicago as a +1 stealth political action.
Artist: Mike Huddleston

Name: The Horde
[HttB:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 6
Capacity: 3
Discipline: dai obf pre
Independent: Non-unique.
The Horde may tap to give another infernal minion +1 bleed for the current action.
Infernal.
Artist: James Stowe

Name: Horrid Form
[Sabbat:U, SW:PT, Third:U/PTz2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Vicissitude
Only usable before range is chosen.
[vic] This vampire gets +1 strength for the remainder of combat.
[VIC] As above, and this vampire may prevent 1 damage each round for the remainder of combat.
Artist: Craig Maher

Name: Horrid Reality
[DS:U2, FN:PR]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Chimerstry
Only usable before range is determined in combat.
[chi] Equip this minion with the first weapon you find in your library (working down from the top). Do not pay the cost for this weapon.
Shuffle afterward. At

the end of the combat, burn the weapon if it is still in play.
[CHI] As above, but return the equipment to your library at the end of combat if it is still in play. Shuffle afterward.
Artist: Anson Maddocks

Name: Horrific Countenance
[DS:C2, Anarchs:PG]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 4 blood
Discipline: Protean
Only usable when this vampire is blocked.
[pro] Untap the blocking minion. This action is not blocked, and it is now unblockable.
Artist: Pete Venters

Name: Horrock
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: vic ANI PRO
Independent: Protean
cards cost Horrock 1 less blood -()-.
Artist: Matthew Mitchell

Name: Horseshoes
[KoT:C, HttB:PSam2]
Cardtype: Action
Discipline: Potence
[pot] (D) Inflict 1 unpreventable damage on a ready minion.
[POT] (D) Inflict 2 unpreventable damage on a ready minion.
Artist: Jim Pavelec

Name: Hospital Food
[Anarchs:C]
Cardtype: Master
Master: unique location. Requires a ready anarch. Tap when an anarch announces a hunting action. If that action is successful, the anarch gains an additional blood.
Artist: Christopher Shy

Name: Hostile Takeover
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Clan: Ventrue
Cost: 1 pool
Master.
Choose a vampire with capacity of 6 or less. Each Methuselah bids pool for control of that vampire. The highest bid goes to the vampire's controller; that bidder then takes control of the vampire. If the controller wins, half the winning bid (rounded up) goes to the blood bank.

Artist: Mike Raabe;
James Stowe

Name: Houngan
[LoB:C, HttB:PSam]
Cardtype: Master
Clan: Samedi
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card on a ready Samedi you control.
During your untap phase, this Samedi gains 1 blood from the bank, and he or she may tap to gain an additional blood. Any other Samedi may move this card to himself or herself as a +1 stealth action.
Artist: Durwin Talon

Name: Hourglass of the Mind
[LoB:R]
Cardtype: Action
Discipline:
Temporis/Potence
+1 stealth action.
[pot] Draw three cards.
Discard afterward.
[tem] Draw four cards then put four cards from your hand on top of your library in any order and untap this vampire.
[TEM] Put this card on this acting vampire.
During your untap phase, this vampire may burn 2 blood to add a counter to this card. While this vampire is ready, you get +X hand size, where X is the number of counters on this card.
Artist: Jeff Holt

Name: House of Sorrow
[Promo-20081119]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Tap to untap any card you control that is not a minion. If you do so, neither that card nor this location untap as normal on your next untap phase.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Howler
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimane
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: obf ANI PRE SPI
Sabbat: Howler gets 1 optional maneuver each combat. She cannot use weapons. +1 strength.
Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Hrothulf
[CE:V, Anarchs:PAG, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 8

Discipline: dom pot pro
CEL FOR PRE
Camarilla: If you control the Edge, Hrothulf can burn it to enter combat with a ready minion controlled by another Methuselah as a (D) action.
Artist: Tom Baxa

Name: Huang, Blood Cultist
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 2
Capacity: 1
Discipline: pro
Sabbat: Any Gangrel antitribu controlled by another Methuselah may enter combat with Huang as a (D) action.
Artist: Zina Saunders

Name: Hugo
[Sabbat:V, SW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: pre vic POT
Sabbat: Hugo gets -1 intercept against Lasombra and Tzimisce.
Artist: Anson Maddocks

Name: Huitzilopochtli
[BL:R2]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: AUS DAI DOM OBF PRE POT
Independent: During your master phase, you may pay a pool to gain a master phase action if Huitzilopochtli is ready. +1 bleed.
Infernal.
Artist: Christopher Shy

Name: Hukros
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: abo cel ANI OBF PRO VIC
Sabbat: During your untap phase, you may move a card from your hand to Hukros face down. You may look at the card at any time. Hukros may play that card as if from your hand.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Humanitas
[AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card on a ready vampire you control.
When attempting to rescue a vampire from torpor, this vampire gets +1 stealth and

burns 1 less blood if successful. This vampire cannot commit diablerie.
Artist: Stuart Beel

Name: Humo
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: obf obt ANI POT
Sabbat: If you also control Greensleeves and he is ready, Humo may burn a blood to give Greensleeves +1 stealth once each action.
Artist: James Stowe

Name: Hunger Moon
[HttB:R]
Cardtype: Event
Transient.
Whenever a vampire successfully hunts, move 1 blood from that vampire to this card.
Burn this card when it has five counters.
Artist: Joel Biske

Name: The Hungry Coyote
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Whenever a Sabbat vampire you control hunts successfully, he or she gains an additional blood.
Artist: Mike Dringenberg

Name: The Hunt Club
[DS:C]
Cardtype: Master
Unique Master.
Put this card on any ready vampire. This vampire gets +1 stealth when attempting to commit diablerie. This vampire may not cast votes during {a referendum to call a} Blood Hunt {on this vampire}.
Artist: Richard Kane Ferguson

Name: Husamettin
[AH:V3, FN:PA]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: pot pre CEL OBF QUI
Independent: If Husamettin burns a vampire with a contract on him or her, you may go through your library, get a Master: Discipline card, and place it on him. Shuffle your library afterward.
(Blood Cursed)
Artist: Lawrence Snelly

Name: I am Legion
[HttB:R]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Daimoinon & Obfuscate
[dai] +1 stealth.
[dai][obf] Cancel a card that requires Auspex [aus] as it is played.
[DAI][OBF] As [dai][obf] above, and/or gain 1 pool if this action is successful (after resolving the action).
Artist: Mathias Kollros

Name: Ian Forestal
[Sabbat:V, BH:Ptr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: AUS DOM THA
Sabbat: Ian may play cards that require a Discipline as though he has the basic level of that Discipline. Each Master: Discipline card placed on him gives him the superior level of that Discipline.
Artist: Drew Tucker

Name: Ian Wallingford
[Sabbat:V, BH:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: aus CEL PRE
Sabbat bishop.
Artist: Drew Tucker

Name: Ibn Khaldun, Scholar
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: True Brujah
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: for POT PRE TEM
Independent: During your discard phase, Ibn Khaldun may burn a blood to untap. He cannot use cards that require Celerity [cel]. Scarce.
Artist: Christopher Shy

Name: Icarus, The Manchurian
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ani for pro OBF POT
Sabbat: When Icarus bleeds a Methuselah successfully, you may look at that Methuselah's hand.
Artist: Joel Biske

Name: Idalia, Prophet of Guadalajara
[SW:C]
Cardtype: Vampire

Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: dem AUS
Sabbat: If Idalia
successfully performs an equip action, untap her at the end of the turn.
Artist: Christopher Shy

Name: Idrissa
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus CEL
Laibon.
Artist: Matt Mitchell

Name: Ignacio, The Black Priest
[Sabbat:V, SW:U/PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: dom obt pot
Sabbat
Artist: Mike Dringenberg

Name: Ignatius
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: aus dom tha
Camarilla.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Ignazio Giovanni
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: obf DOM FOR
NEC POT
Independent: Ignazio can enter combat with a vampire of capacity less than 7 controlled by your predator or prey as a (D) action. +1 strength.
Artist: Matt Mitchell

Name: Ignis Fatuus
[DS:C2, FN:PR2, LotN:PR4]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] The acting minion gets -1 stealth for the remainder of the turn.
[CHI] Reduce a bleed against any Methuselah by 1.
Artist: Ron Spencer

Name: Ignore the Searing Flames
[KMW:C/PB2]
Cardtype: Combat
Discipline:
Daimoinon/Serpentis
[ser] This vampire treats all aggravated damage from the opposing

minion's strike as normal damage. Only usable when the opposing minion inflicts aggravated damage on this vampire.
[dai] Prevent all aggravated damage from the opposing minion's strike.
[DAI] This vampire burns 1 blood to be immune to aggravated damage for the remainder of the round.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Igoli's Loyalty
[LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Ishtarri
Cost: 1 blood
Only usable during a referendum, before votes are cast.
Starting with your prey and going clockwise, each Methuselah with any ready titled vampires may elect to cast all of his or her vampires' votes in favor for 1 pool. Each time a Methuselah declines, this Ishtarri burns 1 blood to add 1 pool to that amount. Continue until a Methuselah accepts or this Ishtarri fails to burn a blood. When the votes are tallied, each vampire voting against this referendum burns 2 blood.
Artist: John Bridges

Name: Igo the Hungry
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 1
Capacity: 1
Discipline: pre pro
Camarilla: Igo does not get the usual +1 stealth when hunting.
Artist: Edward Beard, Jr.

Name: Iliana
[AH:V3, Anarchs:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: tha DOM FOR
PRO
Camarilla: Contracts cannot be placed on Iliana.
Artist: Dave Roach; John Kent

Name: Ilias cel Frumos
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: aus vic
Sabbat.

Artist: Eric Deschamps

Name: Illegal Search and Seizure
[Jyhad:C, VTES:C, CE:PB]
Cardtype: Master
Master.
Burn a weapon that costs more than 2 pool or inflicts (with a regular strike) aggravated damage or more than 3 damage. The bearer of the weapon takes 1 damage. This damage cannot be prevented.
Artist: Mark Poole

Name: Illuminate
[NoR:C]
Cardtype: Power
Virtue: Innocence
All imbued get +1 intercept when blocking monsters (not cumulative with any other
Illuminate in play, nor with The Unmasking). Any monster may enter combat with this imbued as a (D) action. Burn this card during your next untap phase or if this imbued leaves the ready region.
Artist: Peter Bergting

Name: Illusions of the Kindred
[AH:V3, FN:PR]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Chimerstry
Only usable before range is determined.
[chi] Combat ends. Move the bottom card of your crypt to your ready region. He or she does not contest any other {minions} or titles in play. The vampire has an amount of blood equal to half of his or her capacity (round down). Combat begins between the vampire and the opposing minion. Remove the {crypt card} from the game at the end of combat.
[CHI] As above, but the vampire has an amount of blood equal to his or her capacity.
Artist: Randy Gallegos

Name: Ilomba
[EK:R]
Cardtype: Retainer
Animal with 1 life.
Requires a Laibon.
Put Ilomba on any minion (this is a +1 stealth (D) action if that minion is controlled by another Methuselah). If Ilomba would burn a life (or would otherwise be burned), this minion burns a blood or life instead. If he or she cannot, he or she is

burned. A minion may have only one Ilomba.
Artist: Ron Spencer

Name: Ilse
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: for pro POT
SAN
Sabbat. Torrance Circle: Sterile.
Artist: Christopher Shy

Name: Ilyana Ravidovich
[CE:V, Anarchs:PAB, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus dom for
pre
Camarilla: You get 2 additional votes in any referendum to call a blood hunt on Ilyana. Once each action, Ilyana may burn 1 blood to get +1 intercept.
Artist: Quinton Hoover

Name: Immaculate Vitae
[AH:C2]
Cardtype: Reaction
Cost: 2 blood
Discipline: Quietus
Only usable when a vampire controlled by another Methuselah successfully hunts.
[qui] Put this card on that vampire; that vampire cannot block this reacting vampire. Burn this card if that vampire goes into torpor.
[QUI] As above, but the acting vampire does not gain blood from the current hunting action.
Artist: David Kimmel

Name: Immense Size
[KMW:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Vicissitude
Only usable before range is determined.
[vic] The opposing minion cannot play grapple cards (such as Immortal Grapple and Mighty Grapple) this combat. A vampire may play only one Immense Size each combat.
[VIC] As above, with an optional press this round.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Immortal Grapple
[Jyhad:R2, VTES:R, Sabbat:U, SW:U/PB, FN:PG, CE:U/PB2, Third:U, LotN:PG2, KoT:U/PB3, HttB:PGar3]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence

Only usable at close range before strikes are chosen. Grapple. [pot] Strikes that are not hand strikes may not be used this round (by either combatant). A vampire may play only one Immortal Grapple each round. [POT] As above, with an optional press. If another round of combat occurs, that round is at close range; skip the determine range step for that round. Artist: Clint Langley; L. A. Williams; Avery Butterworth

Name: Imogen
[Sabbat:V, BH:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: =(9)=
Discipline: obf pro vic
AUS DEM
Sabbat Archbishop of Miami: Imogen may exchange a random card from the hand of your prey or predator with a {library} card from that Methuselah's ash heap as a +1 stealth (D) action. Artist: Thea Maia

Name: Imperator
[Promo-20090401]
Cardtype: Political
Action
{Title.}
Choose a Camarilla vampire with capacity 8 or more. If this referendum is successful, put this card on the chosen vampire to represent the unique Camarilla title of Imperator (worth 3 votes). This vampire may play a Blood Hunt card from your hand or ash heap as a prince. This vampire gets 3 additional votes in blood hunt referendums. Artist: Justin Norman

Name: Imperial Decree
[AH:C2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Requires a ready justicar or Inner Circle member. +1 stealth action.
Put this card in play. As a (D) action, any Camarilla vampire may enter combat with any Non-Camarilla vampire (controlled by another Methuselah). Any vampire may burn this card as a (D) action; Non-Camarilla vampires get -1 stealth when attempting that action. Artist: Rebecca Guay

Name: Imposing Phantasm
[FN:R2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] Only usable before range is chosen. This vampire gets +1 strength for the remainder of combat. When combat ends, if the opposing minion is ready, the opposing minion gains an amount of blood (or life) equal to the amount he or she lost due to damage this combat. A vampire can play only one Imposing Phantasm each combat. [CHI] As above, and this vampire gets an additional strike this round. Artist: Brian LeBlanc

Name: Imprison
[NoR:R]
Cardtype: Combat
Cost: 2 Conviction
Virtue: Judgment
Only usable before range is determined. For the remainder of combat, the opposing monster cannot maneuver or press to continue, and strikes other than strikes to end combat cost the opposing monster an additional blood or life. Artist: Brian LeBlanc

Name: Improvised Flamethrower
[BL:U2, LoB:PO2, Third:U, KoT:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Weapon.
Strike: 2R aggravated damage, only usable once per combat. If the opposing minion inflicts any damage on this minion at long range (even if it is prevented), this weapon is burned and the bearer takes 2 aggravated (non-strike) damage. Artist: Brian LeBlanc

Name: Improvised Tactics
[Anarchs:C2/PAG2]
Cardtype: Combat
Discipline: Auspex/Potence/Protean
Requires a ready anarch.
Only usable before range is determined on the first round. A minion can play only 1 Improvised Tactics each combat. [aus] During the press step each round, draw one card. Discard down to your hand size afterward. [pot] At long range, each round, this minion

may strike for 2R damage each strike. [pro] Once each round, this vampire may burn 1 blood to get one maneuver. Artist: Chet Masters

Name: Impundulu
[EK:R]
Cardtype: Ally
Cost: 3 blood
Unique demon with 1 life. 1 strength, 0 bleed.
Impundulu has flight [FLIGHT], gets one optional maneuver each combat, and may strike: 1R damage. He may steal 1 blood or life from a minion as a +1 stealth (D) action. Artist: Ron Spencer

Name: Inbase Discotek, Frankfurt
[DS:C2, FN:PR]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Tap to give a vampire who successfully hunts an additional blood from the blood bank. (Ignore excess blood.) Artist: Michael Weaver

Name: Inceptor
[Promo-20090401]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card on a vampire of capacity 1, and put three cards from your hand, ash heap or library on this card, face up but out of play. This vampire may play other copies of these cards as if he or she had the Discipline required (if any) at superior. Artist: Brian LeBlanc

Name: Inconnu Tutelage
[Third:R]
Cardtype: Event
Inconnu.
A Methuselah may spend four transfers and remove a vampire in his or her uncontrolled region from the game to search for any card in his or her library and put it in his or her hand (discarding and shuffling afterward). Artist: Heather Kreiter

Name: Increased Strength
[AH:C2, FN:PG2, CE:C/PN3, BH:PN2, LoB:PO2, Third:PB2]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
Only usable before range is determined. [pot] For the remainder of combat, all damaging strikes that require Potence made by this

vampire inflict +1 damage. [POT] As above, but those strikes inflict +2 damage. Artist: L. A. Williams

Name: Incriminating Videotape
[DS:C2, Tenth:A]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Equipment.
Choose a minion your prey controls. The chosen minion cannot block the minion with this equipment. Artist: Greg Simanson

Name: Indomitability
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C/PV2, LotN:PR4, KoT:C, HttB:PSal5]
Cardtype: Combat
Discipline: Fortitude
[for] Prevent 1 damage. [FOR] Press, or prevent 1 damage with an optional press. Artist: Dan Smith; Chris Stevens

Name: Inez "Nurse216"
Villagrande
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Innocent
Group: 4
Life: 3
Virtue: inn
When Inez enters play, you may search your library (shuffle afterward) or hand for a power that requires innocence and put it on her. Artist: Jim Pavelec

Name: Infamous Warlock
[Sabbat:R]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Tremere antitribu with a title. The vampire with this card cannot cast votes. Artist: James Allen Higgins

Name: Infection
[BL:C1, LoB:R]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Thanatosis/Fortitude
[for] Prevent all damage from the opponent's strikes this round. [thn] Prevent all damage to a ghoul (ally or retainer) in combat. Usable by a vampire not involved in the combat. [THN] Only usable at the end of a round in which this vampire successfully inflicted damage on the opposing vampire. Put this card on the opposing vampire. The vampire with this

card cannot block the vampire playing this card.
Artist: Steve Ellis

Name: Infernal Familiar
[Sabbat:R, CE:R, Third:R]
Cardtype: Retainer
Cost: 2 blood
Discipline: Thaumaturgy
Demon with 2 life.
[tha] The vampire with this retainer can play a card that requires a Discipline he or she does not have as if he or she had the basic level of that Discipline; if he or she does so, place an investment counter on the Infernal Familiar. If the number of investment counters on the Familiar is greater than this vampire's capacity, burn this vampire.
Artist: L. A. Williams; Chet Masters; Mike Chaney

Name: Infernal Pact
[Sabbat:R, BH:PTR, Third:R/PTr]
Cardtype: Master
Clan: Tremere antitribu
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card on a Tremere antitribu you control and choose a Discipline. The vampire with this card can play cards that require that Discipline as though he or she has the superior version of that Discipline.
Artist: Ron Spencer

Name: Infernal Pursuit
[Jyhad:U2, VTES:U, CE:U/PB, LoB:PO]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity
[cel] Press.
[CEL] For the remainder of the combat, each time you replace a card (including when you draw to replace this card), draw an additional card and discard down to your hand size.
Artist: Ron Spencer

Name: Infernal Servitor
[HttB:R2]
Cardtype: Ally
Cost: 1 pool
Discipline: Daimoinon
Unique demon with 2 life. 1 strength, 3 bleed. Requires an infernal vampire.
[dai] Move the servitor to the ready region when recruited. Remove her from the game if she successfully performs an action (after resolution) or if you

control no infernal vampires.
[DAI] As above, and the servitor may play cards requiring Daimoinon [dai] or Obfuscate [obf] as a vampire.
Artist: Erica Danell

Name: Inflict
[NoR:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 Conviction
Virtue: Martyrdom
Only usable before range is determined.
For the remainder of combat, the amount of damage inflicted on this imbued by hand strikes, melee weapon strikes, or retainers is also inflicted on the striking minion or damage-dealing retainer, even if this imbued prevents the damage.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Informant
[LoB:R]
Cardtype: Ally
Clan: Ishtarri
Mortal with 1 life. 0 strength, 0 bleed.
The Informant cannot act or block. During your untap phase, any Methuselah who controls a ready Ishtarri may look at your hand. During your discard phase, your predator takes control of the Informant.
Artist: William O'Connor

Name: Information Highway
[Jyhad:U, VTES:U, Sabbat:U, SW:PT, CE:PTR/PV, LoB:PI, Third:U, HttB:PSal]
Cardtype: Master
Master: unique location.
During your influence phase, you get 2 additional transfers.
Artist: William O'Connor; Sue Ann Harkey; Melissa Uran

Name: Information Network
[BH:R2, Third:R]
Cardtype: Master
Clan: Nosferatu antitribu
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card in play. Tap to give a Nosferatu antitribu you control +1 intercept.
Artist: James Stowe

Name: Ingram Frizer
[BH:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 3
Capacity: 6

Discipline: ani pot AUS OBF
Sabbat. Black Hand.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Ingrid Rossler
[DS:V, Anarchs:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: dom ANI FOR PRO
Camarilla Prince of Geneva: If Ingrid is ready, you get two additional transfers during your influence phase.
Artist: Ron Spencer

Name: Ingrid Russo
[Sabbat:V, SW:U/PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: for DOM Sabbat.
Artist: Doug Alexander

Name: Iniko, The Black Lion
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gurohli
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: cel ANI OBT POT PRE
Laibon: +1 stealth.
Artist: Matt Mitchell

Name: Inner Essence
[SW:U/PT, Third:PTz2]
Cardtype: Combat
Discipline: Vicissitude
Play before range is determined.
[vic] Once this combat, this vampire can reduce the cost to play a combat card by 1 blood. A vampire can play only one Inner Essence each combat.
[VIC] As above, and this vampire gains 1 blood.
Artist: Steve Prescott

Name: Innocent Bystander
[Sabbat:R]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Ventrue antitribu
Only usable when {this} acting vampire successfully bleeds a Methuselah.
Remove the top {card} of that Methuselah's crypt from the game.
Artist: Peter Kim

Name: Inquisition
[KMW:PG]
Cardtype: Action
Requires a ready Sabbat vampire. +1 stealth action.
(D) Choose one or more bishops. Each of the chosen bishops loses his or her title and takes 2

unpreventable damage. The controllers of the chosen bishops may attempt to block in addition to the normally eligible blockers.
Artist: David Day

Name: Inscription
[BH:U]
Cardtype: Equipment
Discipline: Thaumaturgy Equipment.
[tha] Put this equipment on a ready vampire and put a card that requires Thaumaturgy from your hand on it (-{face up, out of play}-; this acting vampire pays the cost of that card). The vampire with this equipment can burn this equipment to use the basic Thaumaturgy ability of that card.
[THA] As above, but the vampire can use the superior Thaumaturgy ability of the card.
Artist: David Day

Name: Inspire
[NoR:R]
Cardtype: Power
Virtue: Innocence
[ACTION] [1 CONVICTION] +1 stealth action.
Add a counter to an imbued in your uncontrolled region or move the conviction you paid for this action from your ash heap to any imbued in play.
Artist: Thomas Manning

Name: Inspire Greatness
[LoB:C, LotN:PG]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Potence & Presence
Only usable by a ready vampire other than the acting minion.
[pot][pre] The acting ally or younger vampire gets +1 strength during this action.
[POT][PRE] The acting ally or younger vampire gets +2 strength during this action.
Artist: Brad Williams

Name: Instability
[Third:U, KoT:U/PV2]
Cardtype: Master
Master.
Only usable if your prey controls the Edge or the Edge is uncontrolled. Your prey may take the Edge if it is uncontrolled. You gain 2 pool. Only one Instability may be played each turn.
Artist: Patrick McEvoy

Name: Instinctive Reaction

[Gehenna:C, LoB:PA3,
Third:C, LotN:PR3,
KoT:C]
Cardtype: Reaction
Discipline: Animalism
Only usable when a
minion controlled by
your predator is acting.
[ani] +1 intercept.
[ANI] As above, with an
optional maneuver during
the resulting combat if
the block succeeds.
Artist: Leif Jones

Name: Institution
Hunting Ground
[Sabbat:U, SW:U, BH:PM,
Third:PM]
Cardtype: Master
Clan: Malkavian
antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Hunting ground.
During your untap phase,
you may move 1 blood
from the blood bank to a
ready vampire you
control. A vampire can
gain blood from only one
hunting ground card each
turn.
Artist: Greg Loudon

Name: Insurance Scam
[Tenth:A/B]
Cardtype: Master
Master.
Put this card in play.
During your turn, you
may tap this card and
burn X locations you
control to gain X pool.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Internal Recursion
[BL:U2, LoB:R]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline:
Temporis/Presence
Only usable by a vampire
who successfully blocks.
[pre] This blocking
vampire can end combat
as a strike during the
resulting combat. If he
or she does so and the
acting minion is an ally
or a younger vampire,
this blocking vampire
untaps.
[tem] This blocking
minion sets the range
for the first round of
the resulting combat.
Skip the determine range
step for that round.
[TEM] The acting minion
doesn't untap during his
or her next untap phase.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Intimidation
[Sabbat:R, SW:R, CE:PV,
Third:R]
Cardtype: Action
Discipline: Presence
[pre] (D) Bleed with +1
bleed.
[PRE] (D) Bleed with +2
bleed.
Artist: Karl Waller

Name: Intisar
[FN:PS]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: cel pot OBF
PRE SER
Independent: During your
untap phase, if Intisar
is ready and you control
the Edge, you may give
another Methuselah 1
pool from your pool to
tap a minion of your
choice controlled by
that Methuselah.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Into the Fire
[Anarchs:C]
Cardtype: Master
Master. Trifle.
Choose a ready non-
Sabbat vampire you
control. That vampire
becomes Sabbat. (His or
her clan is not
affected.)
Artist: Brian LeBlanc

Name: Into Thin Air
[LotN:C/PS2, KoT:C/PM6]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obfuscate
Do not replace until
your untap phase.
[obf] +1 stealth. Once
this action, this
vampire may burn 1 blood
to give an ally or
younger vampire -1
intercept. Into Thin Air
and Lost in Crowds
cannot both be played on
the same action.
[OBF] As above, but for
+2 stealth.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Inveraray,
Scotland
[DS:U3]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 blood
This equipment card
represents a unique
location -{and does not
count as equipment while
in play}-.
The vampire with this
location may move 1
blood to this card as
{an} action; no more
than 3 blood may be put
on this card. {This}
vampire gets +X bleed,
where X is the amount of
blood on {this} card.
Artist: Drew Tucker

Name: Investiture
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} cardinal
{or regent. Title.}
In this referendum, each
ready cardinal gets one
additional vote. Choose
a Sabbat vampire. If
this referendum is

successful, {put this
card on} the chosen
vampire {to represent
the Sabbat} title of
priscus. Camarilla
vampires cannot vote
during this referendum.
Artist: Rick O'Brien

Name: Invitation
Accepted
[AH:V3, Tenth:B]
Cardtype: Political
Action
If this referendum is
successful, each
Follower of Set may
choose to become
Camarilla. Put this card
into play. Whenever a
Follower of Set enters
play, he or she may
choose to become
Camarilla. The Followers
of Set clan is a
Camarilla clan.
Artist: Pete Burges

Name: Invoke Poison
Glands
[EK:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Abombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a
frenzy card played on
this vampire as it is
played.
[abo] Strike: hand
strike at +1 damage.
[ABO] Strike: burn the
opposing animal or
mortal, or strike: hand
strike at +X damage,
where X is the number of
Orun on this vampire.
Artist: Leif Jones

Name: Invoking the Beast
[LoB:C/PA4]
Cardtype: Combat
Discipline: Abombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a
frenzy card played on
this vampire as it is
played.
[abo] Only usable before
range is determined.
This vampire has +1
strength for the
remainder of combat. A
vampire can play only
one Invoking the Beast
each combat.
[ABO] As above, with an
optional press this
round.
Artist: Steve Ellis

Name: Ira Rivers
[CE:V, Anarchs:PAB,
BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: ani pre AUS
CEL
Camarilla Prince of
Dallas: Ira gets +1
intercept when
attempting to block
political actions. When
Ira plays a card that
requires Auspex, you may

draw an additional card
from your library
(discard down to your
hand size afterward).
Artist: Lawrence Snelly

Name: IR Goggles
[Jyhad:U2, VTES:U,
CE:PB/PTO, BH:PN2,
LoB:PO, Third:U,
KoT:U/PT2]
Cardtype: Equipment
Electronic equipment.
This minion gets an
optional maneuver each
combat.
Artist: Jeff Holt; Anson
Maddocks

Name: Iris Bennett
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 5
Capacity: 1
Discipline: pro
Camarilla: When an older
vampire blocks Iris, his
or her controller may
look at your hand
(before combat, if any).
Artist: Mathias Tapia

Name: Iron Glare
[BH:C, KMW:PAN, LoB:PG4,
Third:PB3]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Potence &
Presence
[pot][pre] Only usable
during a referendum.
This vampire gains 2
votes.
[POT][PRE] +2 bleed.
After playing this card,
you cannot play another
action modifier to
further increase the
bleed for this action.
Artist: Steve Ellis

Name: Iron Heart
[BL:R1]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Potence &
Presence
[pot][pre] {Cancel} an
action modifier that
requires Presence [pre]
as it is played. That
card has no effect. = {No
cost is paid.}=
[POT][PRE] As [pot][pre]
above, but {cancel} an
action modifier that
requires Dominate [dom].
Artist: Leif Jones

Name: Irregular Protocol
[Anarchs:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Only usable during a
referendum.
Tap this reacting
vampire to force the
acting vampire to
abstain from voting
(this can cancel that
vampire's votes).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Isabel de Leon
[AH:V3, CE:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: AUS
Camarilla
Artist: Anson Maddocks

Name: Isabel Giovanni
[FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: pot DOM NEC
Independent
Artist: John Van Fleet

Name: Isanwayen
[HttB:U/PKia2]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: DOM MYT OBT
Sabbat: While ready,
Isanwayen may tap to
give you an additional
master phase action.
Rescuing him from torpor
costs an additional
blood. Cold iron
vulnerability.
Artist: James Stowe

Name: Ishtarri Kholo
[LoB:PI]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Clan: Ishtarri
Only usable during a
{referendum}. Usable by
a tapped vampire. Title.
Put this card on this
{Laibon} Ishtarri to
represent the unique
Laibon title of Ishtarri
Kholo (worth 2 votes).
Not usable if there are
any older ready untitled
{Laibon} Ishtarri.
Whenever this vampire is
not a ready {Laibon}
Ishtarri or there is an
older ready untitled
{Laibon} Ishtarri, move
this card to (one of)
the oldest ready
untitled {Laibon}
Ishtarri (if any).
Artist: Alejandro
Collucci

Name: Ishtarri Warlord
[EK:R]
Cardtype: Master
Clan: Ishtarri
Cost: 1 pool
Master.
Put this card on an
Ishtarri you control.
This Ishtarri gets an
optional maneuver or
press each combat. A
minion can have only one
Ishtarri Warlord.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Island of Yiaros
[AH:R2, CE:R]
Cardtype: Master
Clan: Ventrue

Cost: 2 pool
Master: unique location.
You may tap this card to
give a vampire you
control +X strength for
one strike, where X is
the number of votes the
vampire has, not
counting any votes he or
she gets in the prisci
sub-referendum (e.g., a
prince gets +2
strength).
Artist: Pat Morrissey

Name: Ismitta
[LoB:PO2]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus cel pot
Laibon.
Artist: Rebecca Guay

Name: Isouda de Blaise
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: aus CEL OBF
PRE
Sabbat: You may burn the
Edge during your discard
phase to untap Isouda.
Artist: Rebecca Guay

Name: Itzhak Levine
[AH:V3, CE:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: cel pre
Camarilla
Artist: Terese Nielsen

Name: Ivan Krenyenko
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: obf ANI CHI
FOR POT
Independent: If Ivan is
ready during your untap
phase, you may search
your library for a non-
location equipment card;
show it to all players
and put it in your hand.
Discard down to your
hand size and shuffle
your library afterward.
+1 strength.
Artist: Christopher Shy

Name: Ivory Bow
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R,
Third:R, KoT:R/PT]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique weapon.
Strike: 1R aggravated
damage.
Artist: Tom Wänerstrand;
Jeff Holt

Name: Izhim abd Azrael
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite

Group: 5
Capacity: 9
Discipline: pot CEL OBF
QUI THA
Sabbat: Black Hand.
Seraph: Cards that
require Quietus cost
Izhim 1 less blood.
Weapons cost him 1 less
pool or blood. (The
blood curse does not
affect Izhim.)
Artist: Torstein
Nordstrand

Name: Jack
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: cel for pot
san
Sabbat: Torrance Circle:
You may tap Jack when
you play a Master:
location (unique or not)
to reduce the cost of
that location by 1 pool.
+1 strength. Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Jackal
[AH:U5]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism
-{Animal}- with 1 life.
[ani] If your prey
{controls} a ready
Follower of Set or
Assamite, the minion
with this retainer gets
+1 stealth.
[ANI] As above, but
{this minion} gets +2
stealth.
Artist: Daniel Gelon

Name: Jack Dawson
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: cel nec qui
thn FOR OBF
Independent: When you
move Jack from your
uncontrolled region to
your ready region, you
may equip him with a
weapon card from your
hand (pay the cost to
equip as normal).
Artist: Christopher Shy

Name: Jack Dawson
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: cel nec qui
thn FOR OBF
Advanced. Independent:
Once each round when
Jack strikes with a
weapon, he may burn a
blood to get an
additional strike only
usable to strike with
the same weapon. He gets

first strike when in
combat with a werewolf.
Artist: James Stowe

Name: Jack Drake
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: pre tha CEL
POT
Independent. Anarch:
When you put a younger
vampire in play from
your uncontrolled
region, that vampire may
burn a blood to become
anarch. +1 strength.
Artist: Leif Jones

Name: Jack "Hannibal137"
Harmon
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Defender
Group: 4
Life: 4
Virtue: def jud
Jack gets an optional
maneuver on the first
round of combat.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Jackie
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: DEM
Sabbat.
Artist: Heather Kreiter

Name: Jackie Therman
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:R,
KoT:R]
Cardtype: Retainer
Unique mortal with 1
life.
This minion gets an
optional maneuver each
combat.
Artist: Melissa Benson;
Fred Hooper

Name: Jacko
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: obt CEL POT
PRE
Sabbat: Jacko gets an
optional additional
strike during the first
round of combat. This
does not count against
his additional strike
effect limit for that
round.
Artist: Tim Bradstreet &
Grant Goleash

Name: Jack of Both Sides
[Gehenna:C, Third:PTz,
LotN:PG2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+2 stealth action.
Requires a ready
vampire.

This vampire equips or employs an equipment or retainer from your hand. The cost of that card is reduced by 1 pool or by up to 2 blood.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Jackson Asher
[KoT:PV2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: dom
Camarilla.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Jack Tredegar
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 5
Capacity: 2
Discipline: pre
Camarilla.
Artist: Leif Jones

Name: Jacob Bragg
[Sabbat:V, SW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: cel pot
Sabbat
Artist: Ash Arnett

Name: Jacob Fermor
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: ani tha PRO
Independent: While Jacob is ready, werewolves you control get +1 bleed. Jacob gets an optional press each combat.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Jacob, The Glitch
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: THA
Sabbat: Jacob's capacity is increased by 4 while he is controlled. Your predator can use a master phase action to discard a master card to force you to discard your hand. Draw back up to your hand size afterward.
Artist: Thomas Denmark

Name: Jacques Molay
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: obf val CEL
POT PRE
Sabbat: Jacques may enter combat with an ally or younger vampire as a (D) action. +1 strength.

Artist: Jeremy McHugh

Name: Jaggedy Andy
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 4
Capacity: 1
Discipline: pot
Sabbat: Whenever Andy goes to torpor, you must discard two cards at random from your hand. (Draw up to your hand size afterward.)
Artist: Rik Martin

Name: Jake Washington
(Hunter)
[FN:R2, KoT:R]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card in play. While in play, this card represents a (unique) mortal ally with 1 life, 0 strength and 0 bleed and doesn't count as a master card. During your untap phase, you may burn Jake to move up to 4 blood from the blood bank to a ready vampire with no blood.
Artist: Steve Ellis

Name: Jalal Sayad
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: pot CEL QUI
Independent: Once each turn after completing combat, Jalal may burn 1 blood to begin another combat with the opposing minion. (Blood Cursed)
Artist: Christopher Shy

Name: Jalan-Aajav
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: ani CEL FOR
POT PRO
Sabbat: Black Hand Seraph: Once each round, Jalan may burn 1 blood to treat aggravated damage as normal. He gets 1 optional press each combat.
Artist: James Stowe

Name: Jamal
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: pot CEL OBF
PRE PRO QUI
Independent. Red List: Jamal has 2 votes (titled). He gets +1 strength in combat with allies and Camarilla vampires. +1 bleed. Blood cursed.
Artist: Leif Jones

Name: Jane Sims
[KMW:U, Third:PTz]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: ani aus pro
VIC
Sabbat: Non-combat cards cost Jane an additional blood.
Artist: Steve Ellis

Name: Janet Langer
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of
Cacophony
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: pre MEL
Independent: Janet must burn 1 blood to attempt to block.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Janey Pickman
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: for ANI PRO
Sabbat: Once each round, Janey can burn 1 blood to make the damage from her hand strikes aggravated for the current round.
Artist: Steve Prescott

Name: Janine
[Third:Ptr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus dom tha
Sabbat.
Artist: Rebecca Guay

Name: Jann Berger
[KoT:PB2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: dem for CEL
POT PRE
Camarilla Prince of Monaco: Cards that require Potence cost Jann 1 less blood. +1 bleed.
Artist: Marian Churchland

Name: Janni
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: cel for obf
qui
Independent.
Janni inflicts an additional damage when striking with a weapon. She may enter combat with a ready Follower of Set controlled by another Methuselah as

(D) action. Blood Cursed.
Artist: David Day

Name: Jan Pieterzoon
[FN:U, CE:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: pot pre DOM
FOR
Camarilla: While Jan is ready, every Methuselah's hand size is reduced by 1. +1 bleed.
Artist: John Van Fleet

Name: Jan Pieterzoon
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: pot pre DOM
FOR
Advanced, Independent: Jan may burn 3 blood to cancel a Gehenna card as it is played. [MERGED] If Jan is Independent and there are any Gehenna cards in play, Jan gets 3 additional votes in each referendum.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Jara Drory
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: aus pot ANI
OBF
Camarilla primogen: During your untap phase, you may look at 1 card at random from your predator's hand, and Jara may burn 1 blood to exchange that card with a card from your predator's ash heap.
Artist: Christopher Shy

Name: Jar of Skin Eaters
[HttB:C]
Cardtype: Equipment
Clan: Tremere / Tremere
antitribu
Weapon.
The bearer may use this weapon only if it has a blood on it. Strike: 3R aggravated damage. This minion may inflict 3 aggravated damage on another minion as a (D) action. Burn after either use. Any Gargoyle enslaved to this vampire may move 1 blood to this card as a +1 stealth action.
Artist: Erica Danell

Name: Jaroslav Pascek
[CE:V, KMW:PAL, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah

Group: 3
Capacity: 10
Discipline: for obf CEL
POT PRE
Camarilla Brujah
Justicar: Jaroslav
inflicts +2 damage with
melee weapons. He can
inflict 1 damage on each
of your prey's Sabbat
vampires as a (D)
action. +1 intercept.
Artist: Christopher Shy

Name: Jar the Soul
[DS:C2, FN:PG2]
Cardtype: Action
Discipline: Necromancy
+1 stealth action.
[nec] (D) Tap any ready
minion.
[NEC] (D) As above, and
that minion burns 1
blood.
Artist: Anson Maddocks

Name: Jason, The World's
Voice
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: for AUS DEM
OBF
Camarilla primogen: If
Jason is blocked, the
blocking vampire burns 1
blood after the
resulting combat. Once
per action, Jason can
burn 1 blood to get +1
bleed.
Artist: William O'Connor

Name: Javier Montoya
[DS:V, CE:PTr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: ani cel pre
AUS THA
Camarilla Prince of
Barcelona: Javier burns
1 less blood when
rescuing a vampire in
torpor. +1 bleed.
Artist: Sandra
Everingham

Name: Jayakumar
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: chi tha ANI
FOR
Independent: Jayakumar
may steal an equipment
from any minion as a (D)
action that costs 2
blood.
Artist: Jeff Laubenstein

Name: Jayne Jonestown
[KMW:PAAn]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: PRE

Sabbat. Red List: Jayne
gets an additional +1
stealth when hunting,
but -1 stealth on any
other actions. If Jayne
is ready during your
untap phase and the
Society of Leopold is in
play, you may move the
Society to any ready
vampire.
Artist: Steve Ellis

Name: Jazz Wentworth
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: dom for PRE
Camarilla: If the Edge
is not controlled, Jazz
may give you control of
it as a +1 stealth
action.
Artist: Sandra
Everingham

Name: Jefferson Foster
[Third:V, HttB:PSal]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: for tha AUS
DOM
Sabbat bishop.
Artist: Thomas Manning

Name: Jeffrey Mullins
[KMW:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: cel OBF
Sabbat.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Jennie "Cassie247"
Orne
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Visionary
Group: 4
Life: 5
Virtue: inn jud vis
Any incapacitated imbued
may move to the ready
region -(and gain a life
(not to exceed his or
her starting amount))-
by burning 2 conviction
[2 CONVICTION] during
any Methuselah's untap
phase.
Artist: David Day

Name: Jennifer "Flame61"
Vidisia
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Avenger
Group: 4
Life: 4
Virtue: ven vis
Weapons cost Jennifer 1
less pool or blood. +1
bleed. -1 stealth.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Jephtha Hester
[Third:V, HttB:PSal]

Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus DOM FOR
Sabbat.
Artist: Eric Deschamps

Name: Jeremiah Noble
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: obt pre CEL
POT
Sabbat.
Artist: Peter Bergting

Name: Jeremy MacNeil
[CE:V, Anarchs:PAB2,
BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: cel chi AUS
POT PRE
Camarilla.
Artist: Becky Cloonan

Name: Jeremy MacNeil
[Anarchs:U/PAB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Level: Advanced
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: cel chi AUS
POT PRE
Advanced, Independent:
Jeremy can enter combat
with a younger vampire
controlled by your
predator or prey as a
(D) action.
[MERGED] Anarch Baron of
Los Angeles.
Artist: rk post

Name: Jeremy Talbot
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: dem obf
Camarilla: During your
untap phase, check your
pool total. Jeremy gains
1 blood if your pool
total is even and burns
1 blood if your pool
total is odd.
Artist: Jeff Holt

Name: Jeremy "Wix"
Wyzchovsky
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: ani obf pot
Camarilla: Jeremy may
bleed at +1 bleed as a
(D) action.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Jericho Founding
[LotN:C]
Cardtype: Political
Action

Requires a non-Camarilla
vampire.
Successful referendum
means all locations are
burned. Any Methuselah
can keep any locations
he or she controls by
repaying their pool
cost.
Artist: Imaginary
Friends Studios

Name: Jerry
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: cel for pot
SAN
Sabbat. Chicago Circle:
During your master
phase, you may move any
amount of blood from the
Blood Brothers in the
Chicago Circle to any
other Blood Brothers in
this circle. Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Jesús Alcalá
[BH:U2, KMW:PG]
AKA: Jesus Alcalá
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: cel
Sabbat.
Artist: Steve Prescott

Name: Jesse Menks
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ani AUS DOM
FOR
Sabbat Archbishop of
Amsterdam: If you play a
Gehenna card and Jesse
is ready, he untaps.
Artist: Nilson

Name: Jessica
[Sabbat:V, BH:U2/PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: AUS CEL OBT
PRE
Sabbat bishop.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Jessica
[BH:PTo, Promo-20040409]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: AUS CEL OBT
PRE
Advanced, Sabbat bishop:
Jessica gets +1 stealth
on political actions.
[MERGED] Archbishop of
Brussels.
Artist: Rebecca Guay

Name: Jezebelle
[Gehenna:U]

Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: ani for pro
Camarilla: If you don't control a ready prince, Jezebel gets an additional vote in any referendum to declare a prince called by another vampire.
Artist: Christopher Shy

Name: Jibade el-Bahrawi [LoB:PI2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: aus CEL DEM FOR PRE
Laibon: Jibade gets +1 stealth when recruiting, employing, or taking an action to put a vampire in play. Allies and retainers cost him 1 less blood or pool.
Artist: Rik Martin

Name: Jibade el-Bahrawi [EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Level: Advanced
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: aus CEL DEM FOR PRE
Laibon: If Jibade is ready, he may burn a blood and tap X Aye on him to prevent X damage to any ally or retainer in combat.
Artist: James Stowe

Name: Jimmy Dunn [Sabbat:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: for CEL POT
Sabbat: Jimmy Dunn cannot be contested. If a second Jimmy comes into play, burn the first Jimmy in play instead of contesting him.
Artist: Mike Dringenberg

Name: Jing Wei [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: dom tha
Camarilla.
Artist: Margaret Organ-Kean

Name: João Bilé [KoT:PV2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: pre DOM FOR

Camarilla: While João has no title, he cannot block titled vampires. He gets +1 stealth on actions to put vampires into play.
Artist: Trevor Claxton

Name: Joaquina Amaya [DS:V, FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: ANI CHI FOR
Independent: Joaquina gets an additional +1 stealth when equipping.
Artist: John Bolton

Name: Joaquin Murietta [CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: obf pre qui AUS CEL
Camarilla: Joaquin gets an optional additional strike in the first round of combat. At long range, his strikes with guns are at +1 damage.
Artist: Becky Cloonan

Name: Joe "Boot" Hill [KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: for obf CEL QUI
Sabbat. Black Hand: Joe can enter combat with a werewolf ally controlled by another Methuselah as a +1 stealth (D) action. Joe gets an optional maneuver in that combat. +1 strength. (The Blood Curse does not affect Joe.)
Artist: James Stowe

Name: Johannes Castelein [KoT:PV2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: DEM DOM FOR PRE
Camarilla Prince of Amsterdam: If a political action card Johannes plays or a referendum he calls is canceled, the Methuselah canceling it burns 2 pool.
Artist: Matt Smith

Name: Johann Matheson [LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: ani aus chi
Independent: Ecstasy, The Jones and XTC-Laced

Blood cannot target Johann.
Artist: L. Snelly & D. Fryendall

Name: Johan Wrede [KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 4
Capacity: 1
Discipline: tha
Camarilla: While Johan is bleeding, any older vampire can burn 1 blood to reduce the bleed amount by 1.
Artist: Kari Christensen

Name: John "Cop90" O'Malley [NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Avenger
Group: 4
Life: 4
Virtue: jud ven
John may enter combat with a monster as a (D) action that costs 1 conviction [1 CONVICTION].
Artist: Lawrence Snelly

Name: John Paleologus [Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: pot ANI AUS CEL VIC
Sabbat Archbishop of Istanbul: During your untap phase, if John is ready, he may burn 2 blood to cause your prey to burn 1 pool.
Artist: Mark Nelson

Name: Jonathan Gursel [Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: aus pre Sabbat.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: The Jones [FN:C2/PS2, LotN:PS3]
Cardtype: Combat
Discipline: Serpentis
Only usable in combat with an ally or younger vampire.
[ser] Strike: dodge, with an optional press, only usable to end combat.
[SER] Cancel the opposing minion's strike card as it is played. (No cost is paid, and the minion chooses another strike). A vampire may play only one The Jones at superior each round.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Jorge De La Muerte, The Agent

[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: cel for nec OBF THN
Sabbat: Jorge gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Sabbat vampire.
Artist: Christopher Shy

Name: Josef [Sabbat:V, BH:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: ani obf obt Sabbat.
Artist: Drew Tucker

Name: Josef von Bauren [KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: cel ANI DEM OBF POT
Camarilla Nosferatu Inner Circle: You may use a discard phase action to discard a card at random from your predator or prey's hand. +1 bleed. +1 stealth.
Artist: Joel Biske

Name: Joseph Cambridge [Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: ani dom obf POT
Sabbat bishop: Joseph gets an additional +1 stealth on political actions.
Artist: James Stowe

Name: Joseph DiGiacomo [KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: aus dom for PRE
Camarilla: Joseph untaps whenever any Methuselah puts a master: location in play.
Artist: Jim Pavelec

Name: Joseph O'Grady [Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: aus cel DOM FOR
Sabbat: During a referendum, Joseph may burn 1 blood to gain 1 vote. +1 strength.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Joseph Pander
[SoC:R]
Cardtype: Master
Clan: Pander
Unique master.
Put this card in play.
Tap and burn 1 pool to cause a (D) action against a Pander you control to fail. During your master phase, choose a Pander. Once this turn, that Pander may enter combat with any minion as a (D) action. Any Sabbat vampire may burn this card as a (D) action.
Artist: Heather Kreiter

Name: Josette
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 6
Capacity: 8
Discipline: pot pre FOR OBF THN
Independent: Josette may move a minion from any torpor or incapacitated region to your own as a (D) action that costs 2 blood.
Artist: Samuel Araya

Name: Joshua Tarnopolski
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: obf pot CEL PRE
Camarilla: Allies and retainers cost Joshua 1 less pool or blood to recruit or employ. He gets +2 strength in combat with a Sabbat vampire.
Artist: Mike Danza

Name: Jost Werner
[Sabbat:V, SW:U, BH:PTO]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: ani AUS PRE
Sabbat: +1 stealth.
Artist: Pete Venters

Name: J. Oswald "Ozzy" Hyde-White
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: dom pre AUS FOR OBF
Camarilla primogen: During your untap phase, roll a 6-sided die. On a 1 or 2, Ozzy gets +1 stealth; on a 5 or 6, Ozzy gets -1 bleed and +1 strength. This effect lasts until your next untap phase.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Joumlon's Axe
[HttB:R]
Cardtype: Equipment
Unique melee weapon.
Cold iron.
Strike: strength+1 damage. Once each combat, bearer may cancel a grapple card played by the opposing minion as it is played (no cost is paid), and bearer's initial strike this round must be (or have been) with this weapon (not usable otherwise).
Artist: Eric Lofgren

Name: Journal of Hrorsh
[HttB:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Salubri
Burn Option
Unique equipment.
When this Salubri performs a successful action, put a counter on this card. Burn these counters if this card is moved. You may remove this ready Salubri from the game to move these counters to your pool (not usable during an action).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Jozz
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nagaraja
Group: 6
Capacity: 2
Discipline: nec
Independent: Jozz may enter combat with a vampire no more than twice his capacity or with an ally as a (D) action. Scarce.
Artist: Jim Pavelec

Name: J. S. Simmons, Esq.
[Jyhad:R2, VTES:R, SW:PL, CE:R2, Third:R, HttB:PGar]
Cardtype: Retainer
Unique mortal with 1 life.
The minion with this retainer gets +1 bleed.
Artist: Chris McLoughlin; Bob Stevlic

Name: Juan Cali
[Sabbat:V, SW:U/PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: aus for Sabbat
Artist: John Bolton

Name: Juanita Santiago
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimane
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: ani pre spi Sabbat: Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Jua Vema
[EK:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Fortitude
[for] This vampire treats aggravated damage as normal damage this round.
[FOR] As above, but for the remainder of the action if you tap an Aye on him or her.
Artist: Avery Butterworth

Name: Jubal
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: for pot ABO ANI
Laibon: Jubal gets +1 intercept when attempting to block a Follower of Set.
Artist: Matt Mitchell

Name: Judah
[AH:V3, CE:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: ani dom POT
Camarilla primogen.
Artist: Mark Tedin

Name: Judgment: Camarilla Segregation
[DS:U, CE:R2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Requires a ready prince or justicar. +1 stealth action.
Put this card in play. Each Methuselah controlling a non-Camarilla vampire burns 1 pool during his or her untap phase. Any Methuselah may burn this card by burning a non-Camarilla vampire he or she controls during his or her master phase.
Artist: Richard Kane Ferguson

Name: Judgment: Death to the Brujah!
[DS:U]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Requires a ready prince or justicar. +1 stealth action.
Put this card in play. Any vampire may take a (D) action to enter combat with any Brujah controlled by another Methuselah. Any Methuselah may burn this card by burning a Brujah he or she controls during his or her minion phase. Only one Death to the Brujah! card may be played during a game.
Artist: L. A. Williams

Name: Juggler
[Anarchs:U2, KMW:PA1]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: obf pot CEL DOM
Camarilla: Once each combat, if the range is long, Juggler may burn 1 blood to strike: dodge and gain an additional strike. Once each combat, Juggler can burn 1 blood to get a maneuver.
Artist: Christopher Shy

Name: Julian Sanders
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: pot CEL PRE
Sabbat: Julian gets one optional press each combat.
Artist: Christopher Shy

Name: Julia Prima
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: aus myt DOM OBT
Sabbat: Julia can bleed any Methuselah as a (D) action. Once each action, Julia can burn 1 blood to get +1 bleed. Cold iron vulnerability.
Artist: Christopher Shy

Name: Julio Martinez
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: nec ANI DOM OBF POT
Sabbat bishop: +1 strength. Julio may burn a blood to get +1 intercept when attempting to block a Camarilla vampire.
Artist: Thomas Baxa

Name: Julius
[AH:V3, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 2
Capacity: 1
Discipline: qui ser
Camarilla: If Julius goes into torpor, burn him.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Jungle Hunting Ground
[LoB:PA]
Cardtype: Master
Clan: Akunanse
Cost: 1 pool

Master: unique location. Hunting ground. Tap during your untap phase to add 1 blood to this card if it has fewer than 3 blood. Tap during your untap phase to move all the blood on this card to a ready Laibon you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn. Artist: Mark Poole

Name: Juniper
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruue
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: ani dom pre FOR
Camarilla: Juniper may steal an ally controlled by your predator or prey as a +1 stealth (D) action.
Artist: Leif Jones

Name: Justicar
Retribution
[VTES:U, CE:U, KoT:U]
Cardtype: Political
Action
Requires a Camarilla vampire.
Successful referendum burns all vampires with a current bleed of 3 or more.
Artist: Andrew Trabbold; Michael Weaver

Name: Justine Chen, Innocent
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: pre Sabbat.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Justine, Elder of Dallas
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 8
Discipline: obf AUS DOM THA
Camarilla primogen: Justine does not tap when she successfully blocks a vampire with a capacity below 4.
Artist: Sandra Everingham

Name: Kabede Maru
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: abo pot AUS CEL OBF QUI
Laibon magaji: Kabede gets +1 intercept against political actions. (The blood curse does not affect Kabede.)
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Kahina the Sorceress
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: nec pre AUS DOM OBF SER
Independent: Kahina has 1 vote. She can call a referendum to inflict 1 damage on each minion who has one of your Corruption counters as a +1 stealth political action.
Artist: Christopher Shy

Name: Kai Simmons
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 4
Capacity: 1
Discipline: cel
Sabbat: Any other Methuselah's titled Sabbat vampire may call a referendum to steal Kai for him or her as a +1 stealth political action.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Kalila
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: aus obf
Camarilla: Kalila gets +1 stealth when performing a (D) action that targets a location.
Artist: Ed Tadem

Name: Kalinda
[AH:V3, FN:PA]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: tha CEL OBF
Independent: Kalinda can bleed with +1 bleed as a +1 stealth (D) action that costs 2 blood. (Blood Cursed)
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Kali's Fang
[AH:R2, FN:PA]
Cardtype: Equipment
Clan: Assamite
Cost: 3 pool
Unique melee weapon. Strength+1 aggravated damage each strike.
Artist: Christopher Rush

Name: Kallista, Master Sculptor
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1

Capacity: 6
Discipline: pre pro AUS CEL
Camarilla.
Artist: Dan Smith

Name: Kamaria
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: aus pot
Laibon.
Artist: Rebecca Guay

Name: Kamau Jafari
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: obf QUI
Laibon: (The blood curse does not affect Kamau.)
Artist: Steve Ellis

Name: Kamiri wa Itherero
[LoB:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: pot qui ABO ANI FOR OBF
Laibon: Younger vampires must burn 1 blood to attempt to block Kamiri. If an ally blocks Kamiri and combat occurs, burn the ally at the end of the action.
Artist: Rik Martin

Name: Kamiri wa Itherero
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Level: Advanced
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: pot qui ABO ANI FOR OBF
Laibon: Kamiri can inflict 2 unpreventable damage on a minion as a (D) action. [MERGED] Once each action, Kamiri may burn 1 blood to give an acting Laibon +1 stealth.
Artist: James Stowe

Name: Kanimana Belghazi
[BL:R2]
Cardtype: Vampire
Clan: Nagaraja
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: pro AUS DOM NEC
Independent: Kanimana may put a research counter on herself as a +1 stealth action that costs 1 blood. While she is ready, your hand size is +X, where X is the number of research counters on her. Scarce.
Artist: Christopher Shy

Name: Kanya Akhtar

[AH:V3, FN:PA]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: cel
Independent: (Blood Cursed)
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Karavalanisha Vrana
[LotN:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Ravnos
Cost: 2 pool
Unique equipment. The Ravnos with this equipment may move 2 blood from the blood bank to a younger Ravnos in your uncontrolled region as a +1 stealth action that costs 1 blood. Cards that require Chimerstry [chi] cost this Ravnos 1 less blood.
Artist: Eric Lofgren

Name: Karen Suadela
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: obf pre CEL POT
Camarilla Prince of Houston: Gehenna cards do not affect Karen while she is a prince. She gets +1 stealth on undirected actions.
Artist: Heather Kreiter

Name: Karl
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: pre san FOR POT
Sabbat. Torrance Circle: Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Karsh
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: ANI CEL FOR POT PRO
Camarilla: Karsh may enter combat with a tapped non-Camarilla vampire controlled by another Methuselah as a (D) action. Once each round, he can burn 1 blood to treat aggravated damage as normal damage for the current round.
Artist: Christopher Shy

Name: Kashan
[LotN:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite

Group: 4
Capacity: 7
Discipline: obt pre CEL
OBF QUI
Independent: Kashan has 1 vote (titled). Blood cursed.
Artist: Torstein Nordstrand

Name: Kassiyim Malikhair [BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: dom for OBT MYT
Sabbat: During your untap phase, you can move 1 blood from Kassiyim to any ready Pander. Cold iron vulnerability.
Artist: Christopher Shy

Name: Katarina [DS:V, Anarchs:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: pot pro ANI FOR
Camarilla Prince of Glasgow: Katarina gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Ravnos.
Artist: Stuart Beel

Name: Katarina Kornfeld [CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ani DOM FOR PRE
Camarilla primogen: If another ready vampire you control is a prince, Katarina gets +1 stealth.
Artist: Scott Fischer

Name: Kateline Nadasdy [KoT:PT2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: AUS CEL PRE
Camarilla: During a political action, Kateline may burn 1 blood to force a non-acting vampire to abstain.
Artist: Mike Gaydos

Name: Katherine Stoddard [BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: dom for Sabbat. Black Hand: Once during your turn, if Katherine is ready, you may discard a card that requires Auspex from your hand. Draw back up

to your hand size afterward.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Kaymakli Barrier [BH:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 pool
Requires a ready vampire. Unique. (D) Put this card on a younger ready vampire. You still control this card. This vampire cannot block undirected actions. (D) actions cost this vampire an additional blood.
Artist: Fred Harper

Name: Kaymakli Fragment [Promo-20081023]
Cardtype: Equipment
Unique equipment. This Sabbat vampire may allow you to draw 5 cards from your library as an action (discard afterward). This infernal minion may move 3 blood from the bank to a vampire in your uncontrolled region as a +1 stealth action. Any minion may steal this equipment as a strike.
Artist: Justin Norman

Name: Kaymakli Nightmares [Gehenna:R]
Cardtype: Master
Master. All Methuselahs move any crypt cards in their uncontrolled regions to their crypts. Any blood counters on them are moved to the Methuselah's pool, and any cards on them are burned. Each Methuselah shuffles his or her crypt and then moves as many cards from his or her crypt to his or her uncontrolled region as he or she shuffled in. Only one Kaymakli Nightmares may be played per game.
Artist: William O'Connor

Name: Kay Polerno [LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: dom nec pro Independent.
Artist: Leif Jones

Name: Kazimir Savostin [BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: ani pot AUS VIC
Sabbat. Black Hand Seraph: If Kazimir blocks an action, he gets an optional press in the resulting combat.
Artist: Matt Mitchell

Name: Kduva's Mask [LoB:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Unique equipment. Requires a ready Laibon. This Laibon gets +1 bleed and 2 additional votes. Reaction cards that require Auspex [aus] cost an additional blood while this Laibon is acting.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Keep it Simple [Third:C, KoT:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Reduce a bleed against you by 1 for each point of stealth the acting minion has when this card is played.
Artist: Glenn Osterberger

Name: Keith Moody [Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: DOM
Sabbat: During your untap phase, if your prey has the Edge, he or she may burn it to cause Keith to burn 1 blood.
Artist: Katie McCaskill

Name: Keller Thiel [KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: aus dem
Camarilla: While Keller is ready and untapped, any minion who successfully bleeds you burns 1 blood or life.
Artist: Mathias Tapia

Name: Kemintiri [AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: aus dom OBF PRE SER THA
Independent: Kemintiri gets +1 bleed and +1 stealth when bleeding a Methuselah who controls a Ventrue. Any Ventrue controlled by another Methuselah can enter combat with Kemintiri as a (D) action; Kemintiri can enter combat with any Ventrue controlled by another Methuselah as a +1 stealth (D) action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Kemintiri [KMW:U]

Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: aus dom OBF PRE SER THA
Advanced, Independent. Red List: +1 stealth. [MERGED] Kemintiri has 3 votes (titled). She can play {minion} cards that require Camarilla, Ventrue, and/or a justicar title {as if she met that/those requirement(s)}.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Kendrick [Sabbat:V, BH:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: aus obf ANI POT
Sabbat priscus: If Kendrick is ready during your master phase, you may look at a card at random from your prey's hand. If it is a political action card, your prey discards it.
Artist: Jeff Klimek

Name: Kenyatta [LoB:PI2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: cel for pre Laibon.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Kephamos, High Priest of Marrakech [AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: dom obf pre SER
Independent: Kephamos has 2 votes. +1 bleed.
Artist: Daniel Gelon

Name: Kerrie [LoB:C/PI2]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Melee weapon. Requires a Laibon. Strength+1 damage each strike. Alternatively, inflict strength ranged damage as a strike and, after strike resolution, turn this weapon face down (out of play) until the end of the action.
Artist: John Bridges

Name: Kervos, The Lieutenant [BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 2
Capacity: 3

Discipline: aus val
Sabbat
Artist: Christopher Shy

Name: Kestrelle Hayes
[Promo-20070101, SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: dom for obt
AUS
Sabbat. Black Hand:
Kestrelle gets +1
stealth on (D) actions
directed at a Methuselah
who doesn't control a
ready Sabbat vampire.
Artist: Katie McCaskill

Name: Kevlar Vest
[KoT:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Bearer may prevent 2
damage from gun strikes
or 1 damage from any
other source each
combat. A minion may
have only one Kevlar
Vest.
Artist: Juan Calle

Name: Keystone Kine
[TR:C]
Cardtype: Action
Discipline:
Celerity/Necromancy/Obfu
scate
Requires an anarch.
[cel] and/or [nec]
and/or [obf] (D) Bleed.
If using [cel], he or
she gains 1 blood. If
using [nec], the bleed
is at +1 bleed. If using
[obf] {and this action
is successful,} you may
burn an ally controlled
by your prey whose cost
is not greater than the
bleed amount.
Artist: Peter Bergting

Name: The Khabar:
Community
[AH:C2, Tenth:A]
Cardtype: Master
Clan: Assamite
Cost: 2 pool
Unique master.
Put this card in play.
Each Assamite gets +1
stealth when bleeding.
Any minion may burn this
card as a (D) action;
Tremere get +1 stealth
when attempting that
action.
Artist: Drew Tucker

Name: Khabar: Glory
[KMW:C, LotN:PA]
Cardtype: Action
Clan: Assamite
+1 stealth action.
Unique.
Not usable if any non-
mandatory actions have
been performed this
turn. Put this card on
this acting Assamite and
untap him or her. This
Assamite gets +1 bleed.

If your prey is ousted
while this card is in
play, you gain an
additional 4 pool. Burn
this card during your
next untap phase.
Artist: John Bridges

Name: The Khabar: Honor
[AH:V3, FN:PA2,
LotN:PA2]
Cardtype: Combat
Clan: Assamite
Only usable if this
Assamite has been chosen
for a contract on the
opposing minion.
Strike: hand strike at
+3 damage.
Artist: Michael
Astrachan; Jeff Holt

Name: Khabar: Loyalty
[FN:R2]
Cardtype: Action
Clan: Assamite
+1 stealth action.
Move 2 blood from the
blood bank to a younger
Assamite in your
uncontrolled region.
Artist: Michael Gaydos

Name: Khalid
[CE:V/PN, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: tha ANI AUS
OBF POT
Camarilla primogen:
During your master
phase, if Khalid is
ready, you may use a
master phase action and
discard a card that
requires Obfuscate from
your hand to gain a
pool.
Artist: Christopher Shy

Name: Khalil Anvari
[AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: pre ser
Independent
Artist: Michael
Astrachan

Name: Khalil Ravana
[FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: ani CHI for
pre
Independent: Khalil gets
+1 stealth when
performing a diablerie
action.
Artist: John Van Fleet

Name: Khalu
[LoB:PO2]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 3
Capacity: 7

Discipline: ani pro AUS
CEL POT
Laibon: Khalu may burn 5
blood to cancel a minion
card played by your
predator or prey as it
is played (no cost is
paid).
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Khay'tall, Snake
of Eden
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: aus DOM PRE
OBF SER
Independent: Kay'tall
gets +1 stealth on
political actions.
Vampires with corruption
counters cannot cast
votes against any
referendums called by
Khay'tall.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Khazar's Diary
(Endless Night)
[LotN:C]
Cardtype: Action
Clan: Giovanni
+1 stealth action.
Put the Diary in play,
or add a counter to one
in play. When a unique
minion in play is
burned, add another
counter. While this card
has seven or more
counters, Giovanni get
[NEC] and may take a +1
stealth action to put a
minion from any ash heap
into play to represent a
wraith ally with 2 life,
0 strength, 1 bleed and
+1 stealth.
Artist: John Bridges

Name: Kherebutu (Bane
Mummy)
[AH:R2]
Cardtype: Ally
Clan: Follower of Set
Cost: 5 pool
Unique -{mummy}- with 3
life. 3 {strength}, 2
bleed.
Kherebutu may play cards
requiring basic
Necromancy as a vampire
with a capacity of 3.
Any cost in blood is
paid with his life. If a
card would give him
blood, give him life. If
he is burned, shuffle
him into your library.
(D) Burn Kherebutu to
burn a Tremere with a
capacity below 5
controlled by your prey.
Artist: Pete Venters

Name: Khobar Towers, Al-
Khubar
[FN:R2, LotN:PS]
Cardtype: Master
Clan: Follower of Set
Cost: 2 pool
Master: unique location

Tap during your untap
phase to remove a ready
minion you control from
the game and gain X
pool, where X is the
capacity of that vampire
or the blood or pool
cost of that ally.
Artist: Michael Gaydos

Name: Kij Dansky
[Sabbat:V, BH:Ptr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: obt AUS DOM
THA
Sabbat priscus.
Artist: Rick Berry

Name: The Kikiyaon
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: abo ani FOR
Laibon: Once each
combat, The Kikiyaon may
burn a blood to get a
maneuver. Flight
[FLIGHT].
Artist: Leif Jones

Name: Kindred Coercion
[DS:U2, FN:PG, CE:Ptr]
Cardtype: Reaction
Cost: X blood
Discipline: Dominate
Only usable during a
referendum.
[dom] Force X vampires
to abstain from voting.
This can cancel those
vampires' votes. The
affected vampires cannot
be older than this
reacting vampire.
[DOM] As above, but you
may change the votes
that the affected
vampires cast to votes
of your choice instead.
(The affected vampires
may choose to abstain if
they have not already
cast their votes.)
Artist: Stuart Beel

Name: Kindred
Intelligence
[Jyhadr:R2, VTES:R, CE:U,
KoT:U]
Cardtype: Action
Clan: Nosferatu
+1 stealth action.
Move the top card from
your crypt to your
uncontrolled region.
Artist: Michael Weaver;
Mike Danza

Name: Kindred
Manipulation
[SW:R/PV, Third:R]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Ventrue antitribu
Cost: 1 blood
Only usable during a
referendum.

Change the votes of a younger vampire to votes of your choice.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Kindred
Restructure
[Jyhad:V, VTES:V, CE:U/PV]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} prince or justicar.
Choose a new seating order. Successful referendum means each Methuselah takes his or her new seat. =(Added to the V:EKN banned list in 2005.)=
Artist: Quinton Hoover

Name: Kindred
Segregation
[Jyhad:V, VTES:V, CE:PTo, Third:U]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum means that all allies are burned. Any Methuselah can keep an ally or allies he or she controls by repaying their pool cost to recruit.
Artist: Nilson; Né Né Thomas

Name: Kindred Society Games
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Master
Clan: Toreador
Master.
Put this card on a ready vampire. This vampire doesn't untap as normal. During his or her controller's untap phase, that vampire either puts Society Games on a younger tapped vampire or burns 1 blood to untap. If the vampire chooses to move Society Games but there is no tapped younger vampire, Society Games is burned.
Artist: Leif Jones; Mark Poole

Name: Kindred Spirits
[Sabbat:C, SW:C, CE:C, BH:PM5, Third:C/PM5, KoT:C/PM6]
Cardtype: Action
Discipline: Dementation
[dem] (D) Bleed any Methuselah. Gain 1 pool if this bleed is successful (for 1 or more).
[DEM] As above, with +1 bleed.
Artist: Greg Loudon; Jenny Frison

Name: Kine Resources
Contested
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C/PTo2, Anarchs:PAB3, BH:PM5, LoB:PG3,

Third:PB6,
KoT:C/PT4/PV6]
Cardtype: Political
Action
Allocate 4 points among two or more Methuselaha. Successful referendum means each Methuselah burns 1 pool for each point assigned.
Artist: Heather Hudson; Brian LeBlanc

Name: King of the Mountain
[FN:C2]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Fortitude
[for] Prevent all damage from the opposing minion's strike. If the strike was made with a melee weapon, that weapon is destroyed.
[FOR] Play after range is determined and before strikes are chosen. If the opposing minion inflicts damage with a hand strike this round (even if the damage is prevented), he or she takes an equal amount of damage during strike resolution as well.
Artist: Brian LeBlanc

Name: King's Favor
[LoB:PG]
Cardtype: Reaction
Clan: Guruhi
Only usable during a referendum. Boon. This Guruhi gets 3 additional votes. If this Guruhi votes in favor, and the referendum passes by the number of votes this Guruhi cast or fewer, put this card in play. While this card is in play, that acting vampire may not block this Guruhi. You may burn this card during any Methuselah's untap phase to move up to 3 blood from that vampire to this Guruhi.
Artist: Durwin Talon

Name: King's Rising
[Third:C, KoT:C]
Cardtype: Master
Master.
If you have 5 or fewer pool, gain 3 pool. Otherwise, gain 1 pool. In either case, put this card in play. You cannot use transfers to move counters to or from your uncontrolled minions. If you control the Edge during your untap phase, burn this card.
Artist: Avery Butterworth

Name: Kingston Penitentiary, Ontario
[KMW:R]

Cardtype: Master
Cost: 4 pool
Master: unique location.
Hunting ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. Any other Methuselah may give you a pool during his or her untap phase to tap this card to move 1 blood from the blood bank to a ready vampire he or she controls. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Travis Ingram

Name: Kiradin
[LotN:PR2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: ani pot CHI
DEM FOR
Independent: Once each round, Kiradin may burn a blood to get an additional strike.
Artist: Heather Kreiter

Name: Kisha Bhimji
[Promo-20061026]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: cel obf pot AUS
Laibon magaji: Kisha gets -1 stealth on non-hunt actions.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Kiss of Lachesis
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Temporis/Serpentis
+1 stealth action.
[ser] (D) Burn a retainer or a non-unique equipment card.
[tem] (D) Burn a retainer, ally or non-unique equipment card.
[TEM] Move a non-unique equipment card from any Methuselah's ash heap to this vampire. If the equipment card comes from your ash heap, pay half the cost (round down), otherwise no cost is paid.
Artist: Dennis Calero

Name: The Kiss of Ra
[AH:U5, FN:PR, CE:PV, Anarchs:PG, LoB:PI]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 3 blood
Discipline: Fortitude
Only usable when a vampire who does not have Fortitude attempts to block this acting minion.

[for] The block attempt is canceled, the blocking vampire burns 2 blood, and the current action is ended (without combat).
[FOR] As above, and send the blocking vampire to torpor.
Artist: Sandra Everingham

Name: Kite
[SW:C, BH:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: obf pre AUS
DEM
Sabbat bishop: +1 intercept.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Klaus Konrecht
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: for pot AUS
CEL PRE
Sabbat cardinal.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Klaus van der Veken
[DS:V, CE:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: aus obf tha
CEL PRE
Camarilla Prince of Amsterdam: Klaus may cancel the effects of one of your prey's hunting grounds.
Artist: Sandra Everingham

Name: The Knights
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Ally
Clan: Brujah
Cost: 1 pool
Unique mortal with 2 life. 2 strength, 0 bleed.
Artist: Brian LeBlanc; L. A. Williams

Name: Knotted Cord
[HttB:R]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Requires an infernal vampire. Only usable during a referendum. Choose a younger vampire. The chosen vampire abstains. This can cancel that vampire's votes.
Artist: Joel Biske

Name: KoKo
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1

Capacity: 2
Discipline: pot
Camarilla.
Artist: L. A. Williams

Name: Konrad Fleischer
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: tha ANI AUS
DOM FOR
Sabbat: Once each round,
Konrad may treat 1
aggravated damage as
normal. He gets an
optional press each
combat.
Artist: Avery
Butterworth

Name: Korah
[Sabbat:V, SW:U, BH:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: ani AUS DEM
OBF
Sabbat priscus.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Kostantin, Baro of
the Caravan
[DS:V, FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: cel dom ANI
CHI FOR
Independent: Kostantin
may steal equipment from
another minion as a +1
stealth (D) action.
Artist: Mark Tedin

Name: Kpist m/45
[LotN:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 3 pool
Weapon. Gun.
1R damage each strike,
with an optional
maneuver ={each
combat}= . When bearer
strikes with this gun,
he or she gets an
optional additional
strike this round, only
usable to strike with
this gun.
Artist: Peter Bergting

Name: Kraken's Kiss
[SW:C/PT, Third:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Vicissitude
[vic] Strike: strength+1
ranged damage. If this
striking minion takes
more than 3 damage this
combat, he or she goes
to torpor.
[VIC] As above, with an
optional press, only
usable to continue
combat, and once each
round for the remainder
of combat, this vampire
may strike to steal two

blood at close or long
range.
Artist: Drew Tucker

Name: Krassimir
[BL:R2]
Cardtype: Vampire
Clan: True Brujah
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: dom nec pre
POT TEM
Independent: Once each
turn, when blocked,
Krassimir can untap and
cancel the current
action and combat (do
not tap the blocking
minion). Krassimir
cannot use cards that
require Celerity [cel].
Scarce.
Artist: Brian LeBlanc

Name: KRCG News Radio
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U,
LoB:PA, LotN:PG,
KoT:U/PB]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Tap to give +1 intercept
to a minion you control,
or tap this location and
burn 1 pool to give +1
intercept to a minion
controlled by another
Methuselah.
Artist: Leif Jones;
William O'Connor

Name: Krid
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: obf
Camarilla.
Artist: Becky Cloonan

Name: Kumpania
[LotN:R]
Cardtype: Master
Clan: Ravnos
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card in play.
Tap to give +1 intercept
to a Ravnos with
capacity above 4 you
control.
Artist: James Stowe

Name: Kurt Densch
[CE:V, Anarchs:PAB,
BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ani aus cel
OBF POT
Camarilla: During your
untap phase, you may
look at the top card of
your library, and Kurt
may burn 1 blood to move
that card to the bottom
of your library. +1
intercept.
Artist: Mike Danza

Name: Kurt Strauss

[Sabbat:V, BH:Ptr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus tha DOM
Sabbat.
Artist: Phillip Tan

Name: Kuta
[EK:C]
Cardtype: Political
Action
Requires a Laibon.
Choose a younger vampire
with capacity 6 or less.
If this referendum
succeeds, put this card
on that vampire.
Directed actions cost
this vampire an
additional blood. This
vampire cannot block
older vampires. Any
vampire may call a
referendum to burn this
card as a +1 stealth
political action.
Artist: Justin Norman

Name: Kyle Strathcona,
Cardinal of Canada
[SW:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: for AUS DOM
POT PRE
Sabbat cardinal: During
your untap phase, you
may move 1 blood from
Kyle to any other
controlled Sabbat
vampire.
Artist: John Van Fleet

Name: Kyoko Shinsegawa
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus cel dom
for
Camarilla: Kyoko cannot
hunt as normal. She may
hunt by stealing a blood
from another ready
vampire as a +1 stealth
(D) action.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Kyrylo
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: for SAN
Sabbat. Kiev Circle:
Sterile.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: The Labyrinth
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U,
KoT:U]
Cardtype: Master
Clan: Nosferatu
Cost: 1 pool
Master: unique location.

Tap to give a Nosferatu
you control +1 stealth
for the current action.
Artist: Pete Venters;
Mark Nelson

Name: Lachlan, Noddist
[Sabbat:V, BH:PTO]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: dom AUS CEL
PRE
Sabbat Archbishop of
Chicago.
Artist: Michael
Astrachan

Name: Ladislav Toth, The
Torch
[Gehenna:U, Third:Ptr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: for AUS DOM
THA
Sabbat Archbishop of
Frankfurt.
Artist: Christopher Shy

Name: Lady Constancia
[LotN:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: AUS DOM FOR
NEC POT
Independent: Constancia
has 2 votes (titled).
You may burn the Edge
and spend a discard
phase action to discard
a card at random and
draw its replacement
from the other cards in
your ash heap.
Artist: Peter Bergting

Name: Lady Zara Slatikov
[Third:PTz2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: ANI AUS OBF
VIC
Sabbat bishop: Zara gets
an optional press each
combat. She may enter
combat with a ready
Baali as a (D) action.
Artist: Chad Michael
Ward

Name: Laecanus
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: obt pre CEL
Camarilla: Once each
combat, Laecanus may
press to end combat. He
is immune to frenzy
cards.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Laika
[Third:PTz2]
Cardtype: Vampire

Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: chi obf vic ANI AUS
Sabbat: Laika may burn 1 blood to strike for 2R damage.
Artist: Richard Thomas

Name: Lalitha
[AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: ser Independent
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Lambach
[Sabbat:V, SW:U/PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: pre ANI AUS DOM VIC
Sabbat cardinal: Once each combat, Lambach may burn 1 blood to make the damage from his hand strikes aggravated for the current round.+1 strength.
Artist: Tim Bradstreet & Grant Goleash

Name: Lambach
[Promo-20030901]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: pre ANI AUS DOM VIC
Advanced, Independent: Lambach has 2 votes. He can equip with an Eye of Hazimel at no cost from your library as a +1 stealth action (shuffle afterward).
[MERGED] He untaps when he successfully performs an action to put a vampire in play.
Artist: Christopher Shy

Name: Lam Into
[TR:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Fortitude/Potence/Vicissitude
Requires an anarch. Do not replace until after combat. Strike: hand strike or use a melee weapon strike.
[for] This strike is at +1 damage, with an optional maneuver.
[pot] This strike is at +2 damage.
[vic] This strike is at +1 damage, with an optional press. If another round of combat occurs, range is automatically close.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Lana Butcher
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: dom for Camarilla.
Artist: Alejandro Collucci

Name: Langa
[LoB:U, HttB:PSal]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: for VAL
Laibon: Langa may enter combat with a vampire controlled by another Methuselah as a (D) action.
Artist: David Day

Name: Lapse
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Temporis/Potence
Only usable before range is determined.
[pot] This vampire gets +2 strength this round.
[tem] The opposing minion cannot maneuver this round.
[TEM] The opposing minion cannot strike during the initial strike phase this round (other strike resolution effects are not affected).
Artist: Leif Jones

Name: Laptop Computer
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PB/PL2/PT, FN:PR, CE:C, Anarchs:PAG2/PG, BH:PN, LoB:PA]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
{Electronic} equipment. The minion with this equipment gets +1 bleed. A minion may have only 1 Laptop Computer.
Artist: Darryl Elliott; Brian Snoddy

Name: Larry
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: dem for pot SAN
Sabbat. Chicago Circle: Once each action, Larry can burn 1 blood to get +1 intercept. Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Last Stand
[BH:R]
Cardtype: Master
Cost: 6 pool
Unique master.

Put this card in play. When any other Methuselah is ousted, the current turn ends, and this card is burned. The predator of the ousted Methuselah (if more than one was ousted, go clockwise from the left of the Methuselah whose turn just ended) takes the next turn.
Artist: Peter Bergting

Name: Laszlo Mirac
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: cel obf vic AUS DOM FOR
Sabbat bishop: When Laszlo calls a referendum, he may choose a younger vampire. That vampire cannot cast votes in that referendum. +1 bleed.
Artist: Avery Butterworth

Name: Laurent de Valois
[AH:V3, CE:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: ani dom obf Camarilla.
Artist: Anson Maddocks

Name: La Viuda Blanca
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of Skulls
Group: 6
Capacity: 6
Discipline: for obf AUS NEC
Sabbat: La Viuda may draw up to two cards from your library as a +1 stealth action (discard afterward).
Artist: Samuel Araya

Name: Layla bint-Nadr
[LotN:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: qui CEL OBF
Independent: Blood cursed.
Artist: Jim Pavelec

Name: Lay Low
[Promo-20081119]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Cost: 1 blood
Requires an anarch. Only usable when a blood hunt referendum passes and would burn this anarch. Move this anarch to the uncontrolled region (breaking any temporary control

effects). Any cards and counters on this vampire remain with him or her (but are out of play as long as the vampire remains uncontrolled).
Artist: Efrem Palacios

Name: Lázár Dobrescu
[AH:V3, FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: for Independent: Lázár may move one blood from {an uncontrolled minion} in your prey's uncontrolled region to a vampire in your uncontrolled region as a (D) action.
Artist: Rebecca Guay

Name: Lazarene Inquisitor
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Master
Clan: Harbinger of Skulls
Burn Option
Unique master.
Put this card on a ready Harbinger of Skulls you control. The Harbinger of Skulls with this card can burn up to 2 blood from a ready vampire as a +1 stealth (D) action. Any Sabbat vampire can burn this card as a (D) action.
Artist: Christopher Shy

Name: Lazarus
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 9
Discipline: cel pot AUS DOM THA
Camarilla primogen: Lazarus may inflict 1R damage as a strike.
Artist: Edward Beard, Jr.

Name: Lazarus
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Level: Advanced
Group: 1
Capacity: 9
Discipline: cel pot AUS DOM THA
Advanced, Camarilla primogen: Lazarus gets one optional maneuver each combat.
[MERGED] Once each combat, Lazarus may burn 1 blood to get one press, only usable to continue combat.
Artist: Christopher Shy

Name: Lazarus James
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 4

Capacity: 8
Discipline: obf tha AUS
DEM PRE
Camarilla: +1 bleed.
Artist: Monte Moore

Name: Lazverinus, Thrall
of Lambach
[Sabbat:V, SW:U/PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: pro AUS DOM
FOR POT
Sabbat Archbishop of
Houston: +2 strength.
Artist: Zina Saunders

Name: Leadership Vacuum
[Gehenna:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Unique.
Only usable when a ready
titled vampire
controlled by another
Methuselah is burned or
sent to torpor. Usable
during your turn. Put
this card in play and
put X counters on this
card where X is the
number of votes that
vampire has. That
Methuselah burns X pool
during each of his or
her untap phases. During
his or her untap phase,
if he or she controls a
ready vampire with a
capacity of 8 or more or
with a title, burn this
card.
Artist: Christopher Shy

Name: Lead Fist
[HttB:C/PGar2]
Cardtype: Combat
Discipline: Visceratika
/ Thaumaturgy
[tha] Strike: hand
strike at +1 damage.
[vis] As [tha] above,
and once this round this
vampire can burn a blood
to get a press, only
usable to continue
combat.
[VIS] As [vis] above,
but at +2 damage.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Leaf "Potter116"
Pankowski
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Redeemer
Group: 4
Life: 4
Virtue: inn red vis
During your discard
phase, Leaf may tap to
gain a conviction from
your library (shuffle
afterward), hand or ash
heap.
Artist: Katie McCaskill

Name: Leandro
[DS:V, CE:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 2

Capacity: 11
Discipline: cel dom AUS
OBF PRE
Camarilla Inner Circle:
During each other
Methuselah's untap
phase, if Leandro is
ready, that Methuselah
chooses either to burn 1
pool or to lose all
transfers during his or
her next influence
phase. +2 bleed.
Artist: Drew Tucker; Ken
Meyer, Jr.

Name: Leapfrog
[LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline:
Spiritus/Obfuscate
[obf] Maneuver, only
usable to go to long
range.
[spi] Maneuver.
[SPI] Strike: combat
ends.
Artist: Josh Timbrook

Name: Learjet
[KMW:C, KoT:PM2]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Vehicle.
Each time you draw to
replace a card this
minion played as an
acting minion, you may
draw an additional card
(discard afterward). A
minion may have only one
vehicle.
Artist: John Bridges

Name: Leather Jacket
[Sabbat:C,
SW:C/PB/PT/PV, FN:PS,
CE:PTo/PTr, BH:PN,
Third:C/PB2/PM2]
Cardtype: Equipment
Equipment.
If the action to equip
with the Leather Jacket
is successful, untap the
acting minion at the end
of the turn. Bearer may
burn Leather Jacket to
prevent all the damage
from the opposing
minion's strike. A
minion may have only one
Leather Jacket.
Artist: Tim Bradstreet &
Grant Goleash; T.
Bradstreet & G. Goleash

Name: Leathery Hide
[KMW:C/PG3]
Cardtype: Combat
Clan: Gangrel antitribu
A vampire may play only
one Leathery Hide each
round.
Prevent four non-
aggravated damage from
the opposing minion's
strike.
Artist: Richard Thomas

Name: Lectora
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4

Capacity: 3
Discipline: aus tha
Sabbat.
Artist: Becky Jollensten
Name: Le Dinh Tho
[BL:R2]
Cardtype: Vampire
Clan: Nagaraja
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus dom NEC
Independent: Tho may
look at another
Methuselah's hand and
discard one card from it
as a +1 stealth (D)
action (that Methuselah
draws back up to his or
her hand size). Tho gets
-1 stealth when hunting.
Scarce.
Artist: Christopher Shy

Name: Leech
[KoT:U]
Cardtype: Action
Requires a ready mortal,
ghoul, or mage.
(D) Steal a blood (it
becomes a life) from a
vampire controlled by
another Methuselah and
untap this ally. Burn
any conviction [1
CONVICTION] {cards} on
this ally. This ally may
play cards requiring
Potence [pot] as a
vampire until his or her
next untap phase.
Artist: Marian
Churchland

Name: Left for Dead
[FN:R2, Third:R]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Only usable when an ally
would be burned in
combat. Combat ends. Put
this card on that ally;
that ally is not burned.
Put 1 life on the ally
from the blood bank if
he or she has no life.
Tap the ally. This ally
does not untap as
normal. If he or she
enters combat, he or she
is burned. Burn this
card during his or her
next untap phase.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Legacy of Caine
[Sabbat:R, SW:R/PL,
Third:R]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a
vampire with a capacity
above 6 controlled by
another Methuselah. This
vampire cannot hunt as
normal. He or she may
hunt by stealing 1 blood
from another vampire as
a (D) action.
Artist: Harold Arthur
McNeill

Name: Legacy of Pander
[Sabbat:R, SW:R]

Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat
vampire.
If this referendum is
successful, put this
card in play. Each non-
titled Pander has 1
vote. Any Sabbat vampire
may call a referendum to
burn this card as a +1
stealth political
action.
Artist: Dave Seeley

Name: Legacy of Power
[DS:U, Tenth:B]
Cardtype: Reaction
Cost: 3 blood
Requires a ready prince,
justicar or Inner Circle
member.
Only usable when another
vampire you control
enters combat. Tap this
reacting vampire and end
combat. Each of the
vampires involved in
that combat goes to
torpor.
Artist: Steve Casper

Name: Legal
Manipulations
[Jyhad:C, VTES:C,
SW:PB2, CE:C/PB,
BH:PTo2, KMW:PB5,
LoB:PI3]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Presence
[pre] (D) Bleed with +2
bleed.
[PRE] As above, and gain
1 pool if the bleed is
successful (for 1 or
more).
Artist: Stuart Beel

Name: Legendary Vampire
[DS:U2, FN:PA, LoB:PG]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Unique master.
Put this card on a
vampire with a capacity
above 6 who was moved
into your ready region
during your last
influence phase. This
vampire gets +2 bleed
and an additional 2
votes. Any vampire may
call a referendum to
burn this card as a +1
stealth political
action.
Artist: Pete Venters

Name: Legend of the
Leopard
[LoB:C]
Cardtype: Action
Clan: Osebo
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
(D) Inflict 1 damage on
a vampire controlled by
your predator or prey or
take control of an ally
controlled by your
predator or prey.
Artist: Glenn
Osterberger

Name: Legion
[Promo-20030901]
Cardtype: Action
Requires a ready vampire with capacity above 7. +1 stealth action.
Put this card on this acting vampire. This non-Sterile vampire can put a Master Discipline card from your hand or ash heap in play to represent a fledgling with 1 level of that Discipline and discard the rest of your hand as a +2 stealth action. The fledgling is a 1-capacity, non-unique vampire of the same clan as this vampire. The fledgling cannot act or block or play cards if this vampire is not ready.
Artist: Leif Jones

Name: Legwork
[BH:C, Third:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Do not replace until your next untap phase. +1 intercept. Not usable by a vampire with more than 0 intercept.
Artist: Andrew Bates

Name: Leila Monroe
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: dom obt pre
Sabbat: Leila may change the sect of an anarch vampire with no blood to Sabbat as a +1 stealth (D) action.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Lena Rowe
[Sabbat:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: aus obf pre
Sabbat: Lena cannot attempt actions that would give her a title and cannot be chosen as the recipient of a title.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Leon
[Sabbat:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: ani for
Sabbat: Gangrel antitribu get -1 intercept when attempting to block Leon.
Artist: John Bolton

Name: Leonardo, Mortician
[DS:U2, FN:PG]
Cardtype: Ally
Clan: Giovanni
Cost: 1 pool
Unique mortal with 2 life. 1 strength, 0 bleed.
Leonardo may move 1 blood from the blood bank to any ready vampire as a +1 stealth action.
Artist: Drew Tucker

Name: Leo Washington
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: cel pro
Sabbat: An older vampire opposing Leo gets an optional maneuver on the first round of combat.
Artist: Abrar Ajmal

Name: L'Epuisette
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus cel pro
Sabbat: L'Epuisette gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Toreador.
Artist: Mark Poole

Name: Lernean
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: for pro AUS
CEL DOM THA
Sabbat cardinal: Once each round, Lernean may burn 1 blood to get an additional strike.
Artist: Jeff Holt

Name: Lesser Boon
[LotN:R]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn. Boon.
Only usable when a minion you control successfully blocks. The action resolves as if unblocked. Put this card on the acting minion. This minion cannot block your minions. Burn this card if you block this minion again, or when this minion's controller has less than 6 pool.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Lessons in the Steel
[BH:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Auspex & Fortitude
[aus][for] Only usable when damage is successfully inflicted on this vampire. Look at the opposing minion's controller's hand, and this vampire gets an optional press this round. A vampire can play only one Lessons in the Steel each round.
[AUS][FOR] As above, and that Methuselah discards a card of your choice.
Artist: Jeff Holt

Name: Letter from Vienna
[Jyhad:U, VTES:U]
Cardtype: Master
Master.
Tap all ready Tremere.
Artist: Amy Weber

Name: Leverage
[LotN:C/PR2, KoT:C]
Cardtype: Action
Modifier
Burn the Edge to get +1 bleed for this action. You cannot gain the Edge this action. If you would get the Edge, it is burned instead.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Lextalionis
[Jyhad:V, VTES:V, CE:PTO]
Cardtype: Political
Action
Choose a Methuselah who has received a victory point since your last turn. Successful referendum means the Methuselah must immediately tap all of his or her minions; the minions do not untap as normal during the Methuselah's next untap phase.
Artist: Pete Venters

Name: Lia Milliner
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: dom nec
Independent.
Artist: Mike Huddleston

Name: Libertas
[TR:C]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master. Requires an anarch.
Put this card on an anarch. Allies cannot block this anarch. Cards that require Dominate [dom] or Presence [pre] cost other minions an additional blood while this anarch is acting, attempting to block, or in combat.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Liberty Club
Intrigue
[Anarchs:R, KoT:R]
Cardtype: Action
Requires a ready titled non-anarch vampire. +1 stealth action.

Choose up to two anarch vampires with capacities of 5 or less. Each chosen vampire is tapped and does not untap as normal on his or her next untap phase.
Artist: Peter Bergting

Name: Library Hunting Ground
[Sabbat:U, SW:U/PT, Third:PTz]
Cardtype: Master
Clan: Tzimisce
Cost: 2 pool
Master: unique location. Hunting ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Mike Weaver

Name: Life Boon
[Jyhad:U, VTES:U, SW:PV, CE:PTO]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn. ={Boon}=
Give pool to a Methuselah with no pool to keep him or her in the game; put this card in play. During each of his or her untap phases, you can collect 1 pool from that Methuselah. The first victory point that the Methuselah wins is given to you (unless you are ousted by then). This Life Boon is then burned.
Artist: Kaja Foglio

Name: Life in the City
[Anarchs:C2, KMW:PA, LoB:PA2/PI2, KoT:C/PM4]
Cardtype: Master
Master: trifle.
Move 1 blood from the blood bank to a ready vampire.
Artist: Fred Hooper

Name: Lifeless Tongues
[KMW:R]
Cardtype: Action
Discipline: Necromancy
+1 stealth action.
[nec] (D) Remove a vampire in any Methuselah's ash heap from the game and give this card to that Methuselah. During this acting vampire's untap phase, this acting vampire's controller may look at the hand of the Methuselah with this card. Any minion may burn this card as a +1 stealth action.
[NEC] As above, but during any untap phase.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Light Intensifying Goggles
[KoT:U]
Cardtype: Equipment
Electronic equipment.
This minion gets an optional maneuver on the first round of combat. You may move any aim card this minion uses to this card (even if it is canceled). This minion may play an aim card on this equipment as if from your hand. Remove that aim card from the game.
Artist: Juan Calle

Name: Lightning Reflexes
[Sabbat:R, SW:R/PB, KoT:R]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity [cel] Additional strike. [CEL] This vampire may burn X blood to gain X additional strikes.
Artist: Michael Astrachan; Eric Lofgren

Name: Lille Haake
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: nec pre AUS DOM THA
Camarilla primogen: Lille gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Sabbat vampire. During your master phase, you may use a master phase action to discard a card from your hand.
Artist: Alejandro Collucci

Name: Lillian
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: ani pro Independent.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Lily Prelude
[HttB:C]
Cardtype: Political Action
Cost: 1 blood
Discipline: Melpominee [mel] Allocate 4 points among one or more Methuselaha. Successful referendum means each Methuselah burns 1 pool for each point assigned. [MEL] As above, and choose a Methuselah. Successful referendum means that chosen Methuselah gains 1 pool.
Artist: Leif Jones

Name: Lindsay Yates
[KoT:V]
Cardtype: Vampire

Clan: Toreador
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: aus for pre CEL
Camarilla.
Artist: Mike Gaydos

Name: Lin Jun
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus cel pre tha
Camarilla: If Jun is in torpor, vampires with Thaumaturgy controlled by your predator get +1 bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Liquefy the Mortal Coil
[SoC:R]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Vicissitude [vic] Strike: burn the opposing ally or burn 3 blood from the opposing younger vampire. If the opposing vampire has no blood after strike resolution, combat ends. [VIC] Play before range is determined in combat with a younger vampire. This vampire cannot strike this round. As his or her initial strike next round, this vampire may strike to diablerize the opposing younger vampire.
Artist: Heather Kreiter

Name: Liquidation
[Tenth:A/B]
Cardtype: Master
Master. Do not replace until your discard phase.
Burn seven cards from the top of your library to gain 3 pool.
Artist: James Stowe

Name: Lisé
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: pot pro ANI FOR
Independent.
Artist: Erica Danell

Name: Lisa Noble
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 3
Capacity: 1
Discipline: ani
Camarilla: Lisa gets -1 strength on the first round of combat.
Artist: David Day

Name: Lisette Vizquel
[Sabbat:V, SW:PL]

Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: pro DOM POT Sabbat bishop: Lisette gets +1 intercept against any vampire performing a diablerie action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Lithrac
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: for thn OBF
Camarilla: {You get 2 additional votes in referendums to call blood hunts against Lithrac.} Lithrac gets +1 stealth when taking an action to enter combat with another minion.
Artist: Christopher Shy

Name: Little Mountain Cemetery
[LoB:C, HttB:PSam2]
Cardtype: Action
Clan: Samedi
+1 stealth action.
This acting Samedi and all younger Samedi in your uncontrolled region each gain a blood from the bank.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Little Tailor of Prague
[SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: dem ANI AUS VIC
Sabbat: When the Tailor recruits an ally or employs a retainer that requires Tzimisce or Vicissitude, the cost is reduced by one blood or pool. +1 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Little Willie
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: for obf pro Sabbat.
Artist: Steve Ellis

Name: Living Manse
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Tzimisce
Cost: 1 blood
This equipment card represents a location and does not count as an equipment card while it is in play.
The vampire with this location gets +1 bleed.

He or she can burn this card before range is determined to end combat. A vampire may have only one Living Manse.
Artist: Mark Tedin

Name: Living Wood Staff
[NoR:R]
Cardtype: Equipment
Creed: Avenger
Cost: X Conviction
Unique melee weapon.
Strength damage each strike. Imbued inflict +X damage each strike with this weapon. Using Cleave with this weapon will not burn this weapon.
Artist: Travis Ingram

Name: Lizette
[LotN:PR2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: pot ANI CEL CHI FOR PRO
Independent: Lizette may prevent 1 damage each combat. Once each action, she can burn 1 blood to get +1 bleed.
Artist: Leif Jones

Name: Liz "Ticket312" Thornton
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Innocent
Group: 4
Life: 2
Virtue: inn red
Liz doesn't gain a conviction as normal when entering play.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Lobotomy
[SW:R, Third:R]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Vicissitude
Only usable when recruiting an ally. [vic] If the action is successful, put this card on the ally and tap the ally. Actions that require Dominate [dom] or Presence [pre] do not affect this ally. This ally has -1 bleed and cannot use maneuvers. [VIC] As above, but the ally is not tapped.
Artist: Drew Tucker

Name: Local 1111
[BH:R, Third:PTz]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 blood
Requires a ready Sabbat vampire. This equipment card represents a unique location and does not count as equipment while in play.
The Sabbat vampire with this location may move 2 blood from the blood

bank to any other ready Sabbat vampire as a +1 stealth action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Lock
[NoR:C]
Cardtype: Action
Virtue: Defense
This action is at +1 stealth if it is undirected.
Put this card on any minion. -{Other Methuselahs' actions targeting}- this minion cost monsters an additional blood or life. If this minion is a monster, he or she burns a blood or life when he or she attempts an action or a block. This minion may burn this card as an action. A minion can have only one Lock.
Artist: Peter Bergting

Name: Lodin (Olaf Holte)
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: aus pro DOM FOR PRE
Camarilla Prince of Chicago: Lodin can prevent 1 damage from the opposing minion's strike once each combat.
Artist: Jim Pavelec

Name: Loki's Gift
[KoT:C]
Cardtype: Action
Discipline: Protean
+1 stealth hunt action. [pro] Gain 1 blood and this card. This vampire can burn this card and 1 blood to get +1 stealth. A vampire can have only one Loki's Gift. [PRO] (D) As above, and burn a blood from any vampire. This vampire may burn this card as above, or may burn it during a referendum to gain 2 votes.
Artist: Justin Norman

Name: Lolita
[Sabbat:V, BH:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: for pre Sabbat.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Lolita Houston
[Sabbat:V, SW:PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: aus VIC Sabbat
Artist: Tim Bradstreet & Grant Goleash

Name: London Evening Star, Tabloid Newspaper
[DS:U2, FN:PR, Third:PB]
Cardtype: Master
Cost: 3 pool
Master: unique location.
Tap to give any minion +1 intercept for the current action.
Artist: Dave Roach & Pete Burges

Name: Loner
[Gehenna:C]
Cardtype: Master
Master: archetype.
Put this card on a vampire you control. During your influence phase, if this vampire successfully performed an action this turn and none of your other minions attempted any actions this turn, he or she gains 1 blood from the blood bank, if he or she is ready. A vampire can have only one archetype.
Artist: David Day

Name: Loonar
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: cel PRE Sabbat.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Loose Cannon
[Gehenna:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Dementation/Thaumaturgy/Vicissitude
Requires an anarch. Only usable as the action is announced. If this action is blocked, apply the following effect (before combat occurs): [dem] Tap a younger non-blocking vampire controlled by the blocking minion's controller. [tha] Move 2 blood from a non-blocking vampire controlled by the blocking minion's controller to this vampire. [vic] This acting vampire's hand damage is aggravated in the resulting combat.
Artist: Alejandro Collucci

Name: Lord Aaron Wesley
Wilkshire
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: ani obf CEL POT PRE

Sabbat. Black Hand: Frenzy cards played on Aaron cost an additional blood or pool.
Artist: Steve Ellis

Name: Lord Ashton
[Anarchs:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: for pro ANI
Independent: Any other Gangrel can search his or her controller's library for an Animalism, Fortitude or Protean Master: Discipline card and move it to himself or herself as a +1 stealth action
Artist: Lawrence Snelly

Name: Lord Ephraim
Wainwright
[KoT:V, HttB:PGar]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: for pre AUS THA
Camarilla: When Ephraim plays an action card, you may search your library for another copy of that card and move it to your ash heap. If the action succeeds, move the card to your hand.
Artist: Leif Jones

Name: Lord Fianna
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: cel pro AUS DEM OBF
Camarilla. Red List: Allies cannot block Lord Fianna. +1 stealth.
Artist: Warren Mahy

Name: Lord of Serenity
[HttB:C]
Cardtype: Action
Cost: 3 blood
Discipline: Obeah/Fortitude
+1 stealth action. [for] Rescue up to two vampires from torpor. Any ready vampire may attempt to block this action. [obe] Put this card on the acting vampire. During your untap phase, this vampire gains 1 blood. Any vampire may burn this card as a (D) action. [OBE] As [obe] above, but this vampire gains 2 blood.
Artist: Vatche Mavlian

Name: Lord Vauxhall
[Third:V, HttB:PKia]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra

Group: 4
Capacity: 7
Discipline: DOM OBT POT THA Sabbat.
Artist: Leif Jones

Name: Lorenzo Detuono
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: aus dem DOM NEC POT
Independent. Red List: If Lorenzo is ready at the end of combat and the opposing minion is not, Lorenzo may burn 5 blood to move the opposing minion to your ready region (with 1 life for an ally with no life) instead.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Lorrie Dunsirn
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Abomination
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: for nec POT
Independent: Lorrie cannot play reaction cards, have equipment or retainers, maneuver to long, or press to end. She gets an additional strike each round and a press each combat. Non-hunt actions cost her an additional pool. +1 strength. Scarce. Sterile.
Artist: Katie McCaskill

Name: Loss
[LotN:C/PA3]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
[qui] (D) Burn an equipment or location on a minion controlled by your predator or prey. [QUI] (D) Bleed at +2 bleed.
Artist: Veronica Jones

Name: Lost in Crowds
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, FN:PS3, CE:C/PM6/PN4, BH:PM4, KMW:PG2, Third:C/PM4, HttB:PSam4]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obfuscate
[obf] +1 stealth. Into Thin Air and Lost in Crowds cannot both be played on the same action. [OBF] As above, but for +2 stealth.
Artist: Doug Gregory; Drew Tucker; Melissa Uran

Name: Lost in Translation
[LotN:C/PA]

Cardtype: Reaction
Cost: 2 blood
Only usable when an ally or younger vampire is bleeding you, after blocks are declined. Tap this reacting vampire. Choose another Methuselah other than the acting minion's controller. The acting minion is now bleeding the chosen Methuselah. Only one Lost in Translation may be played each action.
Artist: Becky Jollensten

Name: Louhi
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: pro ANI AUS
DEM OBF THA
Sabbat cardinal: Once each turn, if Louhi is ready, she may burn 1 blood to cancel an action card played by a vampire controlled by your predator as it is played (the acting minion doesn't tap).
Artist: Steve Prescott

Name: Louis de
Maisonneuve
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus dom obf
FOR
Sabbat.
Artist: John Bridges

Name: Louis Fortier
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus dom for
obf pre
Camarilla.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: The Louvre, Paris
[DS:C2, CE:PTo]
Cardtype: Master
Clan: Toreador
Master: unique location. You may tap this card to tap any Toreador. If you control the Prince of Paris, you may tap this card to tap any minion in play. Any minion can steal this location for his or her controller as a (D) action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Loving Agony
[HttB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline:
Valeren/Animalism

Only usable at close range.
[ani] Strike: hand strike at +1 damage.
[val] Strike: combat ends and the opposing minion takes 1 damage.
[VAL] As [val] above, and this vampire may burn 1 blood to untap before combat ends.
Artist: Juan Calle

Name: Loyalist
[BH:C]
Cardtype: Reaction
Clan: Ventrue
antitribu
Only usable during a referendum. Usable by a tapped vampire. This vampire gains 3 votes against the referendum. If the acting vampire is Sabbat and the referendum fails, move up to 2 blood from the acting vampire to this vampire.
Artist: Christopher Shy

Name: Loyal Street Gang
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, KoT:U]
Cardtype: Ally
Clan: Brujah
Cost: 1 pool
Mortal with 2 life. 1 strength, 0 bleed.
Artist: Chris Stevens;
Bryon Wackwitz

Name: Luanda Magere
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: for CEL PRE
PRO
Laibon: Luanda gets +1 strength for each Orun he has.
Artist: Pat Loboyko

Name: Lubomira Hradok
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: OBF
Sabbat. Black Hand: If Lubomira successfully bleeds a Methuselah who controls a ready titled vampire, she does not untap as normal during her next untap phase.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Luc
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: dem vic OBF
Sabbat: Luc gets +1 stealth on diablerie actions. He may give you +3 hand size until your

next untap phase as a +1 stealth action.
Artist: Thomas Manning

Name: Luca Italicus
[Third:V, HttB:PKia]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: tha DOM FOR
NEC OBT POT
Sabbat Archbishop of Philadelphia: Once each round after the first, Luca can strike for 2R damage.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Lucas Halton
[CE:V/PTr, KMW:PAL, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: qui AUS CEL
DOM THA
Camarilla Prince of Houston: Once each turn, when Lucas blocks an action, he may burn a blood instead of tapping for the successful block (before combat occurs).
Artist: Alejandro
Collucci

Name: Luccia Paciola
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: for pre DOM
Camarilla: +1 strength.
Artist: Larry MacDougall

Name: Lucian
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: cel tha AUS
DOM OBF
Camarilla Malkavian
Justicar: Lucian may steal equipment as a strike.
Artist: Drew Tucker

Name: Lucian, the Perfect
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: GURUHI
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: ANI AUS DOM
OBF POT PRE
Laibon: Strikes against Lucian cost an additional blood or life. A minion opposing Lucian may choose not to strike. +3 bleed.
Artist: Vince Locke

Name: Lucina
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire

Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: cel pro AUS
PRE
Camarilla primogen: Lucina gets +1 strength in combat with a vampire whose capacity is 4 or less. During your untap phase, if you control the Edge, Lucina gains 1 blood.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Lucinde, Alastor
[CE:V, KMW:PAL, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: pot obf tha
DOM FOR PRE
Camarilla Ventrue
Justicar: Lucinde can enter combat with any ready non-Camarilla vampire controlled by another Methuselah as a (D) action. During your untap phase, you can burn the Edge to give Lucinde 1 blood from the blood bank.
Artist: Matt Mitchell

Name: Lucita
[Promo-20020811, SW:PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: cel pot DOM
FOR OBT
Independent: Sabbat
vampires younger than Lucita get -1 intercept when attempting to block Lucita.
Artist: John Van Fleet

Name: Lucita
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: cel pot DOM
FOR OBT
Advanced, Sabbat: Once each action Lucita performs, she may burn 2 blood to cancel a reaction card played by a vampire with capacity less than 6 as it is played (no cost is paid).
[MERGED] Archbishop of Aragon.
Artist: rk post

Name: Lucky Blow
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PT, CE:C, Anarchs:PAG]
Cardtype: Combat
Do not replace until after combat.
Strike: hand strike or {use a} melee weapon strike. {This strike is} at +1 damage.

Artist: Pete Venters
Name: Lucretia, Cess Queen
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: aus cel for pot ANI OBF
Camarilla primogen: +1 stealth.
Artist: Anson Maddocks

Name: Lucubratio
[Third:PTr2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: AUS DOM POT PRE THA
Sabbat Archbishop of Brussels: Once each turn, when Lucubratio blocks, he may discard a card that requires Auspex from your hand instead of tapping for the block.
Artist: Becky Jollensten

Name: Lucy Markowitz
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: dom obt Sabbat.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Lukas
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: pre ser ANI OBF POT
Sabbat Archbishop of Toronto.
Artist: James Stowe

Name: Luke Fellows
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: CEL OBF PRO
Sabbat: If Luke bleeds successfully, he untaps at the end of the action.
Artist: Peter Bergting

Name: Lula Burch
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: for pro Sabbat.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Luma, Stone Beauty
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle

Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus pot vis FOR
Camarilla Tremere Slave: Flight [FLIGHT].
Artist: Christopher Shy

Name: Lumumba
[LoB:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: ani PRE Laibon.
Artist: Jim Pavelec

Name: Luna Giovanni
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: cel DOM NEC OBF OBT POT
Independent: Luna has 1 vote (titled). During a referendum, Luna may remove X political action [POLITICAL ACTION] cards in any ash heaps from the game to gain X votes.
Artist: James Stowe

Name: Lunatic Eruption
[SW:R, Third:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Dementation [dem] (D) Put this card on any ready minion. During his or her minion phase, the minion with this card must enter combat with a ready minion controlled by his or her prey as a (D) action (unless the minion must hunt). Any minion may burn this card as an action.
[DEM] As above, and the minion taking the action to burn this card takes 1 unpreventable damage when this card is burned.
Artist: Steve Prescott

Name: Lupe "Cabbie22"
Droin
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Defender
Group: 4
Life: 4
Virtue: def ven
If Lupe has a vehicle, once each action she may burn a conviction [1 CONVICTION] to get +1 stealth or +1 intercept.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Lupine Assault
[FN:R, Third:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master. Do not replace until your influence phase.

Each Methuselah (including you) discards 5 cards of his or her choice, then draws back up to his or her hand size. Only one Lupine Assault may be played in a game.
Artist: Steve Prescott

Name: Lupo
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 2
Discipline: pot
Camarilla.
Artist: Josh Timbrook

Name: Lure of the Serpent
[AH:U5, FN:PS]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Serpentis [ser] (D) The acting vampire takes control of a retainer controlled by another vampire.
[SER] (D) Take control of an ally controlled by another Methuselah.
Artist: Ron Spencer

Name: Luther
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: for obt pro ANI
Sabbat: Luther gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Pander.
Artist: Mike Dringenberg

Name: Lutz von Hohenzollern
[KoT:PM2]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: pot AUS DEM OBF PRE
Camarilla Malkavian Inner Circle: While Lutz is ready, your prey burns a pool each time the referendum of a political action passes. +2 bleed.
Artist: Warren Mahy

Name: Lydia, Grand Praetor
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: True Brujah
Group: 6
Capacity: 9
Discipline: dom pre AUS FOR POT TEM
Independent: Lydia has 1 vote (titled). Once each action, she can burn 1 blood for +1 stealth. She cannot play cards that require Celerity [cel]. Scarce.

Artist: Ken Meyer, Jr.
Name: Lydia Van Cuelen
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: aus dom pre tha
Camarilla: +1 bleed.
Artist: Christopher Rush

Name: Lyndhurst Estate, New York
[Sabbat:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 3 blood
This equipment card represents a unique location and does not count as equipment when in play.
Once during each political action, the vampire with this location can burn X blood to gain X additional {votes}.
Artist: Mike Dringenberg

Name: Lynn Thompson
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: cel pot
Camarilla: Lynn cannot have a haven. Any haven that she would receive is burned instead.
Artist: Heather Kreiter

Name: Maabara
[LoB:R]
Cardtype: Master
Clan: Harbinger of Skulls
Master: unique location. You may tap this location to move a - {library}- card from your ash heap to this location, = {face down}=. You may use a master phase action to move a card from this location to the top of your library. Any vampire may burn this location as a (D) action.
Artist: Eric Lofgren

Name: MacAlister Marshall
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: aus dom obf pre THA
Camarilla: Other Tremere get +1 intercept when attempting to block a (D) action directed at MacAlister.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Machine Blitz
[Sabbat:R]
Cardtype: Combat

Discipline: Thaumaturgy
[tha] Choose a weapon possessed by the opposing minion. Strike: ranged; X damage, where X is the amount of damage -{the chosen weapon would inflict as a strike}-.
[THA] As above, with +1R damage.
Artist: Clint Langley

Name: Macoute
[LoB:U, HttB:PSam]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: obf thn FOR NEC
Independent.
Artist: James Stowe

Name: Madame Guil
[CE:V, KMW:PAL, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: for pot ser AUS CEL PRE
Camarilla Toreador
Justicar: +1 bleed.
Artist: Rebecca Guay

Name: Madman's Quill
[BL:R2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex & Dementation
[aus][dem] (D) Bleed at +2 bleed.
[AUS][DEM] (D) Put this card on any ready minion controlled by your prey. Not usable if a Madman's Quill is already on any of your prey's minions. When a vampire with Dementation bleeds this minion's controller, that acting vampire gets +1 bleed. Any vampire can burn this card as an action that costs 2 blood.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Madness Network
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Clan: Malkavian
Unique master.
Put this card in play. Untapped Malkavians can take actions in any Methuselah's minion phase (follow normal sequencing rules). Any minion can burn this card as an action that any untapped Malkavian (in addition to the normally eligible blockers) can attempt to block.
Artist: Leif Jones; Anson Maddocks

Name: Madness of the Bard
[DS:U]
Cardtype: Master
Clan: Malkavian
Cost: 2 pool
Unique Master.
Put this card in play. All players in the game must speak in rhyming sentences. If a player speaks without rhyming, he or she burns 1 pool. Any minion may burn this card as a (D) action. ={Added to the V:EKN banned list in 1997.}=
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Madrigal
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Discipline:
Melpominee/Presence
Only usable during a referendum before votes are cast.
[pre] [REACTION] Only usable by a reacting vampire. Gain 2 votes.
[mel] [ACTION] MODIFIER[REACTION] Gain 2 votes.
[MEL] [ACTION] MODIFIER[REACTION] As [mel] above, and any vampire voting in agreement with this vampire gains 1 blood from the blood bank. Any vampire voting in opposition to this vampire burns 1 blood. Blood is gained or lost when the results are tallied.
Artist: Dennis Calero

Name: Magazine
[Anarchs:R, KoT:R]
Cardtype: Combat
Only usable before range is determined.
Put this card on a gun on this minion and put an ammo card from your hand on this card. When using this gun, you may use the effect of the ammo card as if it were played from your hand (requirements and cost apply as normal).
Artist: Aaron Voss

Name: Magdalena Schaefer
[DS:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: THA
Camarilla: Strike cards that require Thaumaturgy cost Magdalena an additional blood.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Magic of the Smith
[Jyhad:R, VTES:R, CE:PTR, Third:R, KoT:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Thaumaturgy

+1 stealth action.
[tha] Search your library for an equipment card and equip this acting vampire with it (requirements and cost apply as normal). Shuffle afterward.
[THA] As above, but this is a +3 stealth action.
Artist: Andrew Trabbold; Jeff Menges

Name: Majesty
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C/PV4, Anarchs:PAB2, LoB:PI2, LotN:PS4, KoT:C/PV4]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Presence
[pre] Strike: combat ends.
[PRE] As above, and this Sabbat untaps before combat ends.
Artist: Brian Snoddy; Joel Biske

Name: Major Boon
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, KMW:PG, LoB:PA, Third:U, KoT:U/PB2]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Boon.
Put this card in play when another Methuselah is successfully bled. Not usable if you control the acting minion. Modifiers to the bleed amount may be played after you play this card. You burn pool for the bleed instead of the target Methuselah (must be at least 1 pool or this card is burned). When you are successfully bled, you may burn this card to have that Methuselah burn pool instead of you.
Artist: Kaja Foglio; Ron Spencer

Name: Makarios, The Seducer
[AH:V3, CE:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: dom AUS PRE SER
Camarilla: As a (D) action, Makarios can put a seduction counter on a Ventrue or Brujah controlled by your prey. That vampire may burn the seduction counter as an action; Makarios cannot be blocked by a vampire with a seduction counter. +1 bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.; Alan Rabinowitz

Name: Make an Example
[EK:R]

Cardtype: Action
Modifier
Clan: Guruhi
Only usable by a non-acting Guruhi when an acting Laibon you control is blocked (before combat).
Inflict 2 unpreventable damage on both the acting Laibon and the blocking minion and end the action (without combat).
Artist: Justin Norman

Name: Malabranca
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: obf AUS CEL PRE PRO
Sabbat Archbishop of Rome: If your prey has more pool than you, Malabranca may move 1 counter from your prey's pool to yours as a +1 stealth (D) action.
Artist: Katie McCaskill

Name: Malachai
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 6
Capacity: 5
Discipline: for pot pre VIS
Independent: Flight [FLIGHT].
Artist: Ed Tadem

Name: Malajit Chandramouli
[LotN:R]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 pool
Requires a non-Camarilla vampire. Unique mortal with 1 life.
Malajit's employer may tap him to get +1 stealth for the current action. If that action is blocked, burn Malajit.
Artist: John Bridges

Name: Maldavis
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: for pre AUS
Camarilla: Any ready primogen can burn 1 blood from Maldavis as a +1 stealth (D) action. Maldavis gets -1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready primogen.
Artist: Christopher Shy

Name: Maleficia [mal]
[HttB:C]
Cardtype: Master
Master: trifle.
Put this card on an infernal vampire. This

vampire may play cards that require Maleficia [mal] (not a Discipline). With two of these cards, he or she may play cards that require superior Maleficia [MAL]. Burn this card if this vampire is not infernal.
Artist: Aaron Acevedo

Name: Malgorzata
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: pre AUS DOM THA VIC
Sabbat priscus:
Malgorzata may remove a vampire in your uncontrolled region from the game to add 4 blood from the blood bank to another vampire in your uncontrolled region as a +1 stealth action.
Artist: Mark Poole

Name: Malkavian Dementia
[Jyhad:U, VTES:U]
Cardtype: Master
Clan: =(-none-)=
Master.
Take control of a ready Malkavian that another Methuselah controls until your next untap phase.
Artist: Anson Maddocks

Name: Malkavian Derangement: Alternate Personality
[DS:U2]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master.
Choose a ready Malkavian. Put this card on the vampire. Each time the Malkavian takes an action, his or her controller flips a coin. If the result is heads, continue with the action. If the result is tails, the action fails: his or her controller burns 1 pool and taps the Malkavian.
Artist: Anson Maddocks

Name: Malkavian Derangement: Paranoia
[Sabbat:U, SW:R]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Malkavian antitribu. The vampire with this card cannot perform actions. Any vampire may burn this card as a (D) action.
Artist: Phillip Tan

Name: Malkavian Game
[Sabbat:U, BH:PM2, Third:PM]
Cardtype: Master

Clan: Malkavian antitribu
Master.
Play Rock-Paper-Scissors with any other Methuselah. The winner steals 2 pool from the loser. Each time you tie, play again, but for an additional pool.
Artist: Patrick Kochakji

Name: Malkavian Justicar
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Political Action
Title.
Choose a ready Malkavian. If this referendum is successful, put this card on the chosen Malkavian to represent the unique Camarilla title of Malkavian Justicar. In this referendum, each Malkavian gets 1 extra vote.
Artist: Andrew Trabbold; Ken Meyer, Jr.

Name: Malkavian Prank
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:R2, KoT:R]
Cardtype: Master
Clan: Malkavian
Master.
Each other Methuselah holds 1 to 4 counters in his or her hand. Guess the number of counters in each Methuselah's hand. If you guess correctly, you gain that much pool from his or her pool. If you guess incorrectly, that Methuselah gains that much pool from the blood bank.
Artist: Dan Frazier; Mike Huddleston

Name: Malkavian Rider
Clause
[AH:R2, CE:R]
Cardtype: Reaction
Clan: Malkavian
Cost: 1 blood
Only usable during a referendum before voting occurs.
If the referendum passes, then the next referendum a vampire you control successfully calls passes automatically.
Artist: Steve Casper

Name: The Malkavian Seven Miseries
[DS:C2]
Cardtype: Master
Clan: Malkavian
Cost: 1 pool
Master.
Put this card in play. Any minion attempting a political action gets -1 stealth. This card may be burned by any minion

who is not Tremere as a (D) action.
Artist: Christopher Rush

Name: Malkavian Time Auction
[Jyhad:R, VTES:R]
Cardtype: Master
Clan: Malkavian
Master.
Choose a card you control. Starting to your left and proceeding clockwise, other Methuselaha may bid pool for control of that card. Highest bidder takes control of the card. You collect pool from the two highest bidders.
Artist: Amy Weber

Name: Malleable Visage
[FN:R2]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Vicissitude [vic] =(Only usable by a ready, untapped vampire.)= Usable when an ally you control is blocked, before combat begins. The combat is canceled; untap the acting minion and tap this modifying vampire. This vampire enters combat with the blocking minion.
[VIC] As above, but usable when a vampire you control is blocked.
Artist: Talon Dunning

Name: Mamadou Keita
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: aus pot pre vic CEL
Laibon magaji: Mamadou may call a referendum to do 1 unpreventable damage to a ready minion as a +1 stealth political action.
Artist: Justin Norman

Name: Maman Boumba
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Martyr
Group: 4
Life: 4
Virtue: inn mar
During a referendum, Maman may burn a conviction [1 CONVICTION] to get 3 votes against the referendum. You may tap Maman before range is determined in a combat between two monsters to end that combat.
Artist: Thomas Manning

Name: Manstopper Rounds

[Jyhad:U2, VTES:U, Sabbat:U, SW:U/PB, CE:U, LoB:PO]
Cardtype: Combat
Ammo.
Only usable before resolution of a gun's strike. The gun inflicts +1 damage each strike for the remainder of this combat. No more than one ammo card can be used on a gun each combat.
Artist: Mike Raabe; Né Né Thomas

Name: Mantle of the Bestial Majesty
[SoC:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Protean [pro] +1 stealth action. The acting vampire untaps. Until his or her next untap phase, damage from this vampire's hand strikes is aggravated. [PRO] As above, and this vampire gets +1 strength until his or her next untap phase.
Artist: Leif Jones

Name: Mantle of the Moon
[LotN:U]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Ravnos
Cost: 4 blood
Only usable as the action is announced. This action is unblockable.
Artist: Nicole Cardiff

Name: Mapatano Utando
[EK:R]
Cardtype: Master
Clan: Akunanse
Unique master.
Put this card in play. You may tap this card to reduce a bleed against you by 1. During your influence phase, you may tap this card and burn the Edge to gain 4 transfers. Any vampire may burn this card as a (D) action that costs 1 blood.
Artist: Heather V. Kreiter

Name: Marcel de Breau
[Gehenna:U, Third:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: ani pro CEL POT PRE
Sabbat Archbishop of Paris: If you have the Edge, you gain a pool when any Methuselah plays a Gehenna card. +1 bleed.
Artist: Mark Poole

Name: Marcellus
[AH:V3, CE:PTO]

Cardtype: Vampire
 Clan: Toreador
 Group: 2
 Capacity: 8
 Discipline: pro AUS CEL
 Camarilla Prince of Monaco: If Marcellus is ready, political actions cost Nosferatu 1 additional blood. +1 bleed.
 Artist: Michael Astrachan

Name: March Halcyon
 [Sabbat:V, SW:PV]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Pander
 Group: 2
 Capacity: 1
 Discipline: for Sabbat: If March is diablerized, no one can call a blood hunt against the diablerist.
 Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Marcia Felicia Licinia
 [LotN:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Ravnos
 Group: 5
 Capacity: 9
 Discipline: dom ANI CHI FOR THA
 Independent: Marcia has 2 votes (titled). Once each combat, Marcia may burn 1 blood to dodge as a strike.
 Artist: Lawrence Snelly

Name: Marciana Giovanni, Investigator
 [FN:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Giovanni
 Group: 2
 Capacity: 2
 Discipline: dom
 Independent: Bleed actions cost Marciana an additional blood. Tap Marciana and choose a non-Sabbat vampire to allow that vampire to burn 1 blood to get +1 intercept {for the current action}.
 Artist: Christopher Shy

Name: Marconius
 [BL:U1]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Kiasyd
 Group: 2
 Capacity: 9
 Discipline: pot DOM MYT OBT
 Sabbat Archbishop of Strasbourg: Cards requiring Mytherceria cost Marconius 1 less blood -{()}- +1 strength. Cold iron vulnerability.
 Artist: Christopher Shy

Name: Marcus Vitel
 [Promo-20020704, CE:V, KMW:PAAn, BSC:X]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Ventrue

Group: 3
 Capacity: 10
 Discipline: DOM FOR OBF OBT PRE
 Camarilla Prince of Washington, D.C.: Marcus can burn a retainer as a +1 stealth (D) action. While Marcus is ready and a prince, Sabbat vampires you control get +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Camarilla vampire.
 Artist: Dave Leri; E.M. Gist

Name: Marcus Vitel
 [Anarchs:U2, KMW:PAAn]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Lasombra
 Level: Advanced
 Group: 3
 Capacity: 10
 Discipline: DOM FOR OBF OBT POT PRE
 Advanced, Sabbat: Any Brujah may enter combat with Marcus as a (D) action.
 [MERGED] While he is ready and Sabbat, your Sabbat vampires get +1 bleed against a Methuselah who controls a ready Camarilla vampire.
 Artist: Mike Huddleston

Name: Margaret Milliner
 [LotN:PG2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Giovanni
 Group: 4
 Capacity: 5
 Discipline: dom for nec pot pre
 Independent: Margaret gets +1 bleed if Francis Milliner is ready. Cards that require Fortitude cost her an additional blood.
 Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Margarite
 [Third:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Pander
 Group: 4
 Capacity: 1
 Discipline: obt
 Sabbat: Any Tzimisce controlled by another Methuselah may enter combat with Margarite as a (D) action.
 Artist: Lawrence Snelly

Name: Marge Khan
 [SoC:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Malkavian
 antitribu
 Group: 5
 Capacity: 7
 Discipline: aus for DEM OBF POT
 Sabbat. Black Hand.
 Artist: Mark Poole

Name: Marguerite Foccart
 [TR:U]

Cardtype: Vampire
 Clan: Brujah
 Group: 4
 Capacity: 6
 Discipline: aus pot CEL PRE
 Camarilla: Marguerite gets +1 intercept vs. political actions.
 Artist: Leif Jones

Name: Mariana Gilbert
 [Promo-19960101]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Toreador
 Group: 1
 Capacity: 4
 Discipline: cel PRE {Camarilla}
 Artist: Alan Rabinowitz

Name: Marianna
 [FN:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Giovanni
 Group: 2
 Capacity: 8
 Discipline: aus nec DOM POT THA
 Independent: If Marianna is ready, any other Methuselah controlling a ready Giovanni burns 1 pool during his or her untap phase. Marianna gets +1 strength when in combat with a Giovanni.
 Artist: Christopher Shy

Name: Mariano Pomposo
 [BH:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Brujah antitribu
 Group: 3
 Capacity: 4
 Discipline: aus cel pot Sabbat. Black Hand.
 Artist: David Day

Name: Maria Stone
 [BH:U2, KMW:PAAn]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Gangrel antitribu
 Group: 3
 Capacity: 5
 Discipline: cel obf pro FOR
 Sabbat.
 Artist: Brian LeBlanc

Name: Maria Stone
 [LoB:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Ahrimane
 Level: Advanced
 Group: 3
 Capacity: 5
 Discipline: cel obf pre pro spi FOR
 Advanced. Sabbat: -1 strength. Sterile.
 [MERGED] Maria doesn't suffer -1 strength from her special text, and she has superior Spiritus [SPI].
 Artist: Josh Timbrook

Name: Marie Faucigny
 [Gehenna:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Malkavian
 antitribu
 Group: 3

Capacity: 7
 Discipline: dem tha AUS OBF
 Sabbat Archbishop of Geneva: Once each combat, Marie can burn 1 blood to dodge as a strike. Non-weapon equipment cards cost her 1 less blood or pool to equip.
 Artist: Thomas Denmark

Name: Mariel, Lady Thunder
 [Jyh:V, VTES:V, Tenth:B]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Malkavian
 Group: 1
 Capacity: 7
 Discipline: aus tha DOM OBF
 Camarilla: Before range is chosen in a combat that does not involve Mariel, she may tap to end that combat and inflict 1 unpreventable damage on each combatant and any retainers they have after combat ends.
 Artist: Anson Maddocks

Name: Mariel St. John
 [Third:V, HttB:PSal]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Ventrue antitribu
 Group: 4
 Capacity: 6
 Discipline: dom pro AUS FOR
 Sabbat.
 Artist: Becky Jollensten

Name: Marijava Ghoul
 [AH:U1/V2, FN:PS, CE:Pto, LoB:PI, Third:U]
 Cardtype: Retainer
 Cost: 2 blood
 Ghoul with 2 life.
 The minion with this retainer gets +1 stealth when attempting an action that requires Presence [pre].
 Artist: Lawrence Snelly

Name: Marijava Thuggee
 [BH:U2/PN2]
 Cardtype: Ally
 Cost: 2 pool
 Ghoul with 3 life. 1 strength, 1 bleed.
 Requires a ready Black Hand vampire.
 The thuggee can play cards requiring basic Obfuscate [obf] as a vampire. He can inflict 1 damage on a ready vampire as a (D) action.
 During your untap phase, if the number of thuggees you control is greater than the number of Black Hand vampires you control, tap all the thuggees you control.
 Artist: James Stowe

Name: Marino Reymundo Vásquez
 [BH:U2]

AKA: Marino Reymundo
Vasquez
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: ani AUS DOM
NEC THA
Sabbat Archbishop of
Barcelona: +1 bleed.
Artist: Peter Bergting

Name: Mario Giovanni
[AH:V3, FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: nec pot
Independent
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Marion French
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: ani chi
Independent.
Artist: Monte Moore

Name: Marion
"Teacher193" Perks
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Redeemer
Group: 4
Life: 4
Virtue: red jud
Marion gets an optional
press each combat.
Artist: Thomas Manning

Name: Maris Streck
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: ani dem dom
AUS OBF
Camarilla Malkavian
Justicar: Maris can burn
a blood to give a
blocking minion +1
intercept. She can take
a +1 stealth action to
allow you to look at and
rearrange the top 5
cards of your library.
Artist: Christopher Shy

Name: Mark
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: for obf pot
SAN
Sabbat bishop. Torrance
Circle: Mark gets +1
intercept when
attempting to block a
bleed action. Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Marked Path
[Sabbat:R, SW:R, CE:PM,
Third:R, HttB:PSam]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obfuscate

Only usable after a
successful (D) action.
[obf] Put this card on
the acting vampire.
During a (D) action
against the same
Methuselah (or same set
of Methuselahs), this
vampire may burn this
card to get +1 stealth.
[OBF] As above, but for
+2 stealth.
Artist: Harold Arthur
McNeill; Joe Slucher

Name: Market Square
[AH:U5, FN:PA, LotN:PA]
Cardtype: Master
Clan: Assamite
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Tap to give an Assamite
you control +1
intercept.
Artist: Pat Morrissey;
Jeff Holt

Name: Mark of Damnation
[AH:C2, FN:PS]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Serpentinis
[ser] (D) Put this card
on a vampire controlled
by your prey. Any minion
in combat with that
vampire gets +1 strength
and gets one optional
press to continue
combat. The vampire with
this card may burn this
card as an action.
[SER] As above, but
opposing minions get +2
strength.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Mark of the Damned
[AH:C2]
Cardtype: Political
Action
If this {referendum} is
successful, each
Methuselah burns X pool,
where X is the number of
vampires in his or her
prey's ash heap.
Artist: Mark Tedin

Name: Mark V
[BL:R1, KoT:PT]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Weapon, gun.
Strike: 4R damage, only
usable once each round
and only at long range.
Artist: Jeff Holt

Name: Marla Kenyon
[LotN:PS2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: ser PRE
Independent.
Artist: James Stowe

Name: Marlina
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3

Capacity: 5
Discipline: cel pre POT
Camarilla: Marlina does
not tap when performing
a recruit ally action.
She can perform only 1
recruit ally action each
turn.
Artist: Steve Prescott

Name: Marlene, The
Infernalist
[Sabbat:V, SW:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: dem for tha
AUS DOM
Sabbat
Artist: Lawrence Snelly

Name: The Marrakesh
Codex
[Promo-20090401]
Cardtype: Master
Unique master.
Tap to look at and
reorder the top 4 cards
of your library. Any
vampire may steal this
card for his or her
controller as a (D)
action.
Artist: Juan Antonio
Serrano Garcia

Name: Marta
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: aus dem
Sabbat: When Marta
diablerizes an older
vampire, she gains a
blood (after receiving a
master: Discipline card,
if any).
Artist: Becky Jollensten

Name: Marthe Dizier
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: pro AUS CEL
OBF PRE
Sabbat. Black Hand: When
a combat involving
Marthe ends, she can
burn a blood to move a
card she played during
that combat -{from your
ash heap}- to your hand.
+1 bleed.
Artist: Peter Bergting

Name: Martial Ritus
[BH:C, Third:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Requires a ready Sabbat
vampire.
Put this card on a
younger Sabbat vampire
and untap this acting
vampire. The Sabbat
vampire with this card
gets +1 strength. During

your next untap phase,
burn this card.
Artist: James Stowe

Name: Martinelli's Ring
[Third:R, KoT:PV]
Cardtype: Equipment
Unique equipment.
Cards that require
Malkavian, Malkavian
antitribu, Dementation
[dem] or Serpentinis [ser]
cannot target or be
placed on this minion.
Burn any cards on this
minion that require any
of those clans or
Disciplines.
Artist: Eric Lofgren

Name: Martin Franckel
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: tha AUS
Camarilla: Martin gets -
1 bleed when bleeding a
Methuselah who controls
neither a ready Tremere
nor a ready Tremere
antitribu.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Marty Lechtansi
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 9
Discipline: ani for DOM
OBF POT
Camarilla primogen: Once
each combat, Marty may
burn 1 blood to get one
press.
Artist: Quinton Hoover

Name: Martyr's
Resilience
[BL:R1]
Cardtype: Combat
Discipline: Auspex &
Fortitude
Only usable by an
untapped vampire not
involved in the current
combat.
[aus][for] Prevent 1
damage to a minion or
retainer in combat.
[AUS][FOR] Burn X blood
to prevent X+1 damage to
a minion or retainer in
combat.
Artist: Durwin Talon

Name: Mary Anne Blaire
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: ani pot AUS
DOM FOR PRE
Camarilla Ventrue
Justicar: Mary Anne can
move 2 blood from the
bank to a vampire in
your uncontrolled region
as a +1 stealth action.
Inner Circle members get

-2 bleed while she is ready.
Artist: Matt Smith

Name: Mary Johnson
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: for pre
Sabbat: Any older vampire with Presence [pre] can steal Mary for his or her controller as a (D) action.
Artist: Jim Pavelec

Name: Mary the Black
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: cel obf pot
DAI PRE
Independent: Once each round, Mary may burn a blood to make the damage from her hand strikes aggravated for the current round. Infernal.
Artist: Christopher Shy

Name: Masai Blood Milk
[LoB:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Requires a ready Laibon. Unique.
Put this card on the acting Laibon. This Laibon may burn this card as a +1 stealth action to get +1 strength for the remainder of the game. Burn this card during the discard phase of your next turn.
Artist: Ginés Quiñonero

Name: Masca
[HttB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Striga / Obfuscate
[obf] +1 stealth.
[str] This acting vampire gets an optional additional strike each round of combat until the end of this action. [str] is not a Discipline.
[STR] As [str] above, but with +2 stealth.
Artist: Andrew Hepworth

Name: Masdela
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: aus cel pre
POT
Camarilla.
Artist: Mike Gaydos

Name: Masika
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: AUS CEL PRE
Camarilla primogen:
During any Methuselah's discard phase, Masika may untap. +1 bleed.
Artist: Mark Poole

Name: Masika St. John
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: THA
Camarilla.
Artist: Christopher Shy

Name: Mask Empathy
[BH:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Presence
[pre] Strike: ranged.
Burn a retainer employed by the opposing minion (usable at close range). [PRE] Play before range is determined. This vampire burns 1 blood to burn a retainer employed by the opposing minion.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Maskini
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: abo ANI POT
PRE SER
Laibon: If Maskini attempts an unsuccessful action, or attempts to block but is not successful, he burns 1 blood at the end of that action.
Artist: Leif Jones

Name: Mask of a Thousand Faces
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, KMW:PB2, LotN:PA, KoT:U, HttB:PSam2]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obfuscate
[obf] Only usable by a ready, untapped vampire other than the acting minion who is capable of performing the action. Not usable if any action modifiers or other effects have been used that could not have been used if this vampire were the acting vampire. Untap the acting minion and tap this vampire instead. The action continues with this vampire as the acting minion. [OBF] As above, with +1 stealth.
Artist: Jeff Menges; Leif Jones

Name: Masochism
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Action
Discipline: Fortitude
+1 stealth action.
[for] Put this card on the acting vampire. Whenever damage is successfully inflicted on this vampire, put 1 rush counter on this card for each point of damage. Remove rush counters in excess of the vampire's capacity. Whenever this vampire plays a card, you may remove X rush counters from this card to reduce that card's blood cost by X.
[FOR] As above, but put an additional rush counter on this card at the end of any round of combat in which this vampire takes damage.
Artist: Will Simpson

Name: Masque of Judas
[BH:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex & Obfuscate
A vampire may play only one Masque of Judas each combat. Only usable against an ally or a younger vampire.
[aus][obf] Maneuver with an optional press.
[AUS][OBF] Only usable before range is determined. The opposing minion's controller discards 2 cards at random. Those cards are not replaced until after combat.
Artist: Rebecca Guay

Name: Masquerade Endangered
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Put this card on a vampire who successfully hunts. This vampire does not gain any blood from the hunt. This vampire doesn't untap as normal during his or her untap phase. During this vampire's next untap phase, burn this card.
Artist: William O'Connor

Name: Masquerade Enforcement
[Jyhad:V, VTES:V, CE:U]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} prince or justicar.
If this referendum is successful, put this card in play. While in play, when any Methuselah moves a vampire from uncontrolled to controlled, he or she burns 1 additional pool. Any Camarilla vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.
Artist: Mark Poole

Name: Masquer (Wraith)
[FN:C2/PG]
Cardtype: Retainer
Cost: 2 blood
Discipline: Necromancy
Wraith with 1 life. [nec] Masquer is immune to damage that is not aggravated. The minion with this retainer gets +1 intercept. You may burn this retainer to give any minion +1 intercept.
[NEC] As above, with 2 life.
Artist: Michael Gaydos

Name: Massassi
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: obf AUS CEL
POT QUI
Laibon: Massassi can enter combat with a ready vampire as a (D) action. If that action is successful, she gets an optional maneuver in the first round of the resulting combat.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Massassi's Honor
[LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Osebo
Only usable when this Osebo is blocked (play before combat, if any). Choose a ready untapped Osebo you control who could take that action, put this card in play, and move any other cards this Osebo played this action from your ash heap to this card. After this action, the chosen Osebo must attempt the same action (with the same target, if any). He or she may play cards from this card as if from your hand. Burn this card at the end of that action or if the action is not possible.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Mass Reality
[AH:C2, FN:PR]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] Put this card in play. Weapons possessed by minions you control inflict +1 damage each strike. Any minion may

burn this card as a (D) action.
[CHI] As above, but the weapons inflict +2 damage each strike.
Artist: Greg Simanson

Name: Mata Hari
[KMW:U/PAN]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: aus for qui CHI OBF
Independent: Red List: Mata Hari has 2 votes (titled). You and she may play cards that require a sect and/or clan as if she were of that required sect and/or clan.
Artist: Steve Prescott

Name: Matata
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: aus cel obf ABO ANI FOR
Laibon: Matata gets an optional press each combat. +1 strength.
Artist: Leif Jones

Name: Mateusz Gryzbowski
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ANI OBF POT
Sabbat: At long range, Mateusz's strikes inflict 1 less damage. +2 strength.
Artist: Mark Nelson

Name: Matteus, Flesh Sculptor
[Sabbat:V, BH:PTO]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: AUS CEL PRE VIC
Sabbat priscus: Matteus may burn 1 additional blood to play an action card that requires an archbishop or cardinal. He may burn 1 blood to get +1 intercept against an archbishop, cardinal (or regent) attempting a political action.
Artist: Mark Tedin

Name: Matthew
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri
Group: 6
Capacity: 7
Discipline: cel AUS FOR OBE
Independent: Once each turn, if Matthew is ready, he may reduce the cost of a non-out-of-turn master card you play by 1 pool. Scarce.
Artist: Jami Waggoner

Name: Matthew Romans
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: pot AUS OBF OBT
Sabbat: During your untap phase, Matthew can burn a blood to tap a younger non-Independent vampire controlled by your prey.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Matthias
[BL:R2]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: nec AUS FOR OBE
Independent: While Matthias is ready, Baali and Followers of Set get -1 bleed when bleeding you. +1 intercept.
Scarce.
Artist: Christopher Shy

Name: Maureen, Dark Priestess
[KMW:PB2]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: dom obf DAI PRE
Independent: Maureen has 1 vote (titled). Once each turn, when Maureen successfully performs an action requiring Baali or Daimoinon, you gain 1 pool. Infernal.
Artist: David Day

Name: The Mausoleum, Venice
[DS:U, FN:PG]
Cardtype: Master
Clan: Giovanni
Cost: 1 pool
Master: unique location. Tap to gain 2 votes during {the referendum of} a political action; if Ventruue Headquarters is in play, you gain only 1 vote.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Max Lowell
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: cel obf Sabbat.
Artist: Christopher Shy

Name: Maxwell
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: CEL FOR POT PRE PRO
Camarilla: Once each turn, Maxwell can burn a blood to get +1 stealth on an action that requires Presence. If he doesn't have a title, he can call a referendum to become the Prince of Chicago as a +1 stealth political action.
Artist: James Stowe

Name: Mayaparisatya
[BH:C, LotN:PR2]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Chimerstry [chi] Damage the opposing minion's weapons inflict on this vampire is reduced to zero during this combat. [CHI] Strike: 1R unpreventable aggravated damage. Only usable at long range.
Artist: Jeff Holt

Name: Mazz
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: cel pre Camarilla.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Mbare Market, Harare
[LoB:R]
Cardtype: Master
Cost: 3 pool
Master: unique location. Tap to add 1 blood from the blood bank to a Laibon in your uncontrolled region.
Artist: Mark Poole

Name: Meat Cleaver
[Sabbat:U, SW:C/PB/PL, CE:PB, BH:PTO3]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Melee weapon. Strength+1 damage each strike.
Artist: Michael Astrachan

Name: Meat Hook
[FN:C, Anarchs:PAG, BH:Ptr2, KMW:PAL2, KoT:C]
Cardtype: Equipment
Melee weapon. Strike: strength+1 damage, only usable once each round. Once each combat, if this weapon is used to strike at close range and the opponent doesn't dodge the strike, the bearer gets an optional press this round, only usable to continue combat. At close range, a vampire with Potence [pot] may destroy this weapon as a strike with first strike that costs 1 blood.
Artist: Jeff Holt

Name: The Meddling of Semsith
[Promo-20020201]
Cardtype: Political Action
Choose another Methuselah. If this referendum is successful, put this card in play. Your hand size is one card smaller. The chosen Methuselah doesn't draw to replace cards during any Methuselah's minion phase. After each minion phase, he or she draws back up to his or her hand size. Any vampire may call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.
Artist: Mike Huddleston

Name: Media Influence
[Sabbat:C, SW:C, KMW:PAN, Third:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Presence [pre] (D) Bleed with +2 bleed. [PRE] Each of your untapped vampires gains 1 blood from the blood bank.
Artist: Darryl Elliott

Name: Mehemet of the Ahl-i-Batin (Mage)
[AH:R2]
Cardtype: Ally
Cost: 3 pool
Unique -(mage)- with 2 life. {0 strength}, 0 bleed. [Mehemet may strike for 2R damage.] As a (D) action, Mehemet may burn one blood and one Master Discipline card on a vampire controlled by your prey.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Melange
[Sabbat:R, SW:R, Third:PM, HttB:PSal]
Cardtype: Reaction
Discipline: Auspex [aus] +1 intercept. [AUS] As above, and if this vampire successfully blocks, put this card on the acting minion; you still control this card. When bleeding the controller of the minion with this card, this reacting vampire may burn this card to get +1 bleed.
Artist: Harold Arthur McNeill; Britt Martin

Name: Meld with the Land
[SW:C/PT2, Third:C]
Cardtype: Combat

Discipline: Vicissitude
[vic] Strike: combat ends and untap the opposing minion -(even at long range)}-.
[VIC] Strike: combat ends.
Artist: Mike Danza

Name: Melek
[AH:V3, FN:PA]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: cel pre OBF QUI
Independent: Once each combat, Melek may dodge as a strike. (Blood Cursed)
Artist: L. A. Williams

Name: Melinda Galbraith
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: obt AUS CEL DOM POT PRE
Sabbat cardinal.
Artist: Jim Pavelec

Name: Melinda Galbraith
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Level: Advanced
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: obt AUS CEL DOM POT PRE
Advanced. Sabbat bishop: During your untap phase, Melinda can tap a Sabbat vampire with capacity less than 7.
[MERGED] Sabbat regent: +2 bleed.
Artist: Jim Pavelec

Name: Melisande
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: tha AUS CEL DOM PRE
Sabbat: Melisande gets an optional additional strike on the first round of combat.
Artist: Christopher Shy

Name: Melissa Barton
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruue
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: cel dom for pre
Camarilla: If any Methuselah burns the Edge for a vote, Melissa gains 1 blood.
Artist: Melissa Benson

Name: Member of the Entourage
[HttB:R2]

Cardtype: Ally
Clan: Daughter of Cacophony
Mortal with 2 life. 0 strength, 0 bleed.
This ally cannot take actions. During a (D) action directed at you, this ally may burn 1 life to get +1 intercept. Burn this ally if he successfully blocks a vampire (no combat occurs).
Artist: Phil Wohr

Name: Memories of Mortality
[AH:U5, CE:U]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
Put this card on a vampire; this vampire cannot attempt to block allies. Any damage this vampire inflicts on allies is reduced to 0. This vampire may burn 1 blood during his or her controller's influence phase to burn this card; he or she then goes into torpor. =(Added to the V:EKN banned list in 2008.)=
Artist: Scott Kirschner

Name: Memory's Fading Glimpse
[AH:U5, BH:PM]
Cardtype: Action
Cost: 3 blood
Discipline: Obfuscate
[obf] (D) Move {an uncontrolled minion} from your prey's uncontrolled region to the bottom of his or her crypt. Move all of the blood on that {card} to your prey's blood pool.
[OBF] As above, but move one blood from the {card} to the acting vampire.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Menele
[CE:V/PB, KMW:PAL, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: aus dom CEL POT PRE THA
Camarilla: During your untap phase, you may move 2 blood from Menele to a younger vampire in your uncontrolled region. +1 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Menele
[Promo-20090929]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Level: Advanced
Group: 3
Capacity: 10

Discipline: aus dom CEL POT PRE THA
Independent: If Helena is ready, minion cards cost Menele 1 less blood.
[MERGED] Menele may steal 2 blood as a strike.
Artist: Vince Locke

Name: Meno Ngari
[LoB:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: abo
Laibon.
Artist: Leif Jones

Name: Mental Maze
[LotN:C/PS2]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Obfuscate
Only usable when this vampire successfully blocks an ally or a younger vampire (play before combat, if any).
[obf] End the action (with no combat). If this blocking minion is a Follower of Set, this card costs 1 less blood.
[OBF] As above, and do not tap this blocking vampire.
Artist: Jeff Laubenstein

Name: Mercury's Arrow
[LotN:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity
[cel] Strike: 1R damage, with an optional maneuver.
[CEL] Strike: 3R damage.
Artist: Peter Bergting

Name: Mercy for Seth
[KMW:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Necromancy
[nec] Strike: put this card on the opposing minion. If this minion is a mortal, he or she is burned. During his or her untap phase, the minion with this card takes 1 unpreventable damage. The minion with this card may burn it as a +1 stealth action.
[NEC] As above, and this strike inflicts 1 damage as well.
Artist: Steve Ellis

Name: Mercy for the Weak
[AH:C2]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Strike: combat ends. Only usable if this vampire has more blood than the opposing vampire. Opposing vampire gains 1 blood - {(even at long range)}-.

Artist: Ron Spencer
Name: Mercy, Knight Inquisitor
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: cel dom pre AUS
Sabbat
Artist: Christopher Shy

Name: Merrill Molitor
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: aus dom THA
Camarilla: Once each combat, Merrill may change 1 aggravated damage inflicted on him to normal damage.
Artist: Douglas Shuler

Name: Meshenka
[Sabbat:V, SW:PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: ANI AUS VIC
Sabbat priscus: Cards that require Vicissitude cost Meshenka one less blood -{(())}-.
Artist: Doug Alexander

Name: Mesmerize
[BH:R]
Cardtype: Action
Discipline: Dominate
+1 stealth action.
[dom] (D) Steal equipment from an ally.
[DOM] (D) Steal equipment from a younger vampire.
Artist: David Day

Name: Mesu Bedshet
[LotN:C/PS]
Cardtype: Action
Clan: Follower of Set
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Show the top card of your crypt to all players. If it is a Follower of Set, move the card to your uncontrolled region. If it is a younger Follower of Set, move 2 blood from the blood bank to it. If it is not a Follower of Set, shuffle it back into your crypt.
Artist: Alexander Dunnigan

Name: Metro Underground
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, KoT:U]
Cardtype: Master
Master: unique location.
During your discard phase, you may tap this card and burn 1 pool to

untap a vampire you control.
Artist: Becky Cloonan; Randy Gallegos

Name: Michael diCarlo
[KMW:U/PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: obf qui CEL
Sabbat: If Michael successfully performs an action to enter combat with another minion, he may set the range in the first round of the resulting combat to long (skip the determine range step). The Blood Curse does not affect Michael.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Michael Luther
[Anarchs:U/PAB]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: aus pre
Camarilla: You may tap Michael during a referendum to change the votes of a Camarilla vampire to votes of your choice. When Michael enters combat, you may draw 1 card. Discard down to your hand size afterward.
Artist: Quinton Hoover

Name: Mictlantecuhtli
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: pre pro ANI FOR POT THA
Independent:
Mictlantecuhtli is immune to damage from weapons. When he commits diablerie, each of your other ready vampires gains 1 blood from the blood bank. +1 strength.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Midget
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: obf pre DEM
Sabbat: Infernal. Animal retainers lose their abilities while Midget is acting or is in combat.
Artist: James Stowe

Name: Might of the Camarilla
[AH:R2, Tenth:A]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} justicar or Inner Circle member.

If this referendum is successful, each Methuselah burns a vampire (of his or her choosing) in his or her uncontrolled region.
Artist: L. A. Williams

Name: Mighty Grapple
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PL, CE:C/PB, BH:PN2, KMW:PAL, Third:PB]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
Grapple.
[pot] Press, only usable to continue combat.
[POT] Strike: hand strike or {use a melee weapon strike. This strike is} at +1 damage, with an optional press only usable to continue combat.
Artist: William O'Connor

Name: Miguel Cordovera
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: AUS DOM POT THA
Camarilla: During your predator's minion phase, your predator may burn a pool to untap and take control of Miguel until the end of the minion phase. +1 bleed.
Artist: Mattias Tapia

Name: Miguel Santo Domingo
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: cel for POT PRE
Sabbat: Once each action, Miguel can burn 1 blood to give any other Sabbat vampire you control +1 bleed for the current action.
Artist: Christopher Shy

Name: Mikael Birkholm
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: True Brujah
Group: 6
Capacity: 8
Discipline: aus for pot PRE TEM
Independent: When choosing a gun strike, Mikael may use the first aim card found in your library (shuffle afterward). He cannot play cards that require Celerity [cel]. +1 hand size. Scarce.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Miller
Delmardigan, Teacher of Bahari
[SW:C, BH:PTO]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: aus pro CEL PRE
Sabbat bishop: Cards that require Celerity cost Miller one less blood -{()}- +1 strength.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Millicent Smith, Puritan Vampire Hunter
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card in play. If any of your vampires are blocked, burn Millicent and your acting vampire (without combat). During your discard phase, your predator takes control of Millicent.
Artist: Heather Hudson; Steve Ellis

Name: Milo, The Invisible Horror
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: aus obf
Camarilla.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Mina Grotius
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of Skulls
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: cel FOR NEC
Laibon: Whenever a vampire controlled by your predator or prey is burned, Mina gains 3 blood. Once each action, she can burn 1 blood to get +1 bleed.
Artist: Sam Araya

Name: Mind Numb
[AH:C2, FN:PS2, CE:PV2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Presence
[pre] (D) Put this card on any untapped vampire. Tap that vampire; he or she does not untap as normal during his or her controller's untap phase. Burn this card during your next untap phase.
[PRE] As above, with +1 stealth.
Artist: Scott Kirschner

Name: Mind of a Child
[Sabbat:U, CE:U]
Cardtype: Action
Cost: 3 blood
Discipline: Dementation
[dem] (D) Put this card on any vampire. The vampire with this card cannot play cards that require Disciplines. Any vampire can burn this card as a +1 stealth action.
[DEM] As above, and the capacity of the vampire with this card is reduced by 1 (but not below 1). Remove excess blood.
Artist: Michael Astrachan

Name: Mind of a Killer
[KMW:R]
Cardtype: Action
Discipline: Dementation
+1 stealth action.
[dem] (D) Put this card on a ready minion. This minion gets +1 strength. Burn this card when a combat involving this minion ends. During this minion's discard phase, burn this card, and this minion's controller must inflict 2 damage on another ready minion he or she controls.
[DEM] As above, and tap this minion when this card is burned.
Artist: Brian Miskelley

Name: Mind of the Wilds
[HttB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Animalism & Auspex
[ani][aus] If this action is blocked, this vampire gets an optional maneuver in the first round of the resulting combat, and the blocking minion cannot strike to end combat.
[ANI][AUS] As above, with +1 stealth.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Mind Rape
[Sabbat:R, SW:R, KoT:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Dominate
[dom] (D) Bleed with +2 bleed.
[DOM] (D) Tap a younger vampire and put this card on that vampire; you still control this card. This vampire does not untap as normal. During your next minion phase, burn this card to untap this vampire and take control of him or her until the end of your turn.
Artist: Scott M. Bakal; Brian LeBlanc

Name: Mind Tricks
[Sabbat:C, CE:C, Third:PM2]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Dementation
[dem] +1 stealth.

[DEM] As above, with an optional maneuver or press if combat occurs.
Artist: Eric LaCombe

Name: Minion Tap
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PT/PV, FN:PA, CE:C/PB/PV, Anarchs:PAB3/PG, KMW:PAL3, LoB:PG3]
Cardtype: Master
Master.

Move any amount of blood from one of the vampires you control to your pool.
Artist: Bryon Wackwitz

Name: Ministry
[BH:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Requires a ready Black Hand vampire. Do not replace until the end of this action.
This vampire gets +2 intercept. If the acting vampire is Sabbat, this vampire gets an additional +1 intercept. If this vampire does not successfully block this action, he or she is tapped after action resolution.
Artist: Rik Martin

Name: Minor Boon
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, KoT:U]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Boon.
Only usable when a vampire controlled by another Methuselah is going into torpor. Put this card on that vampire to prevent that vampire from going to torpor (combat still ends, if any). This vampire cannot bleed you. Burn this card if this vampire rescues a vampire you control from torpor.
Artist: Alejandro Collucci; Kaja Foglio

Name: Minor Curse
[HttB:R]
Cardtype: Action
Clan:
Discipline: Maleficia
Burn Option
+1 stealth action.
[mal] (D) Put this card on any minion. This minion's controller doesn't replace cards played by this minion until the end of the action. [mal] is not a Discipline.
[MAL] As above, but the cards are not replaced until the discard phase of that turn.
Artist: Avery Butterworth

Name: Minor Irritation
[Third:C, KoT:C/PT4]
Cardtype: Reaction
Only usable when this vampire successfully blocks an ally or a younger vampire (play before combat, if any). This vampire doesn't tap for successfully blocking.
Artist: David Day

Name: Miranda Sanova
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 8
Discipline: aus obf pot
CEL PRE
Camarilla primogen: Other Brujah get -1 intercept when attempting to block Miranda.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Mirembe Kabbada
[AH:V3, Anarchs:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: ani PRO SER
Camarilla.
Artist: Terese Nielsen

Name: Miriam Benyona
[BL:R2]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: for obe AUS
Independent: Rescuing a vampire from torpor costs Miriam 1 less blood. During your untap phase, you may move 1 blood from Miriam to any ready vampire. Scarce.
Artist: Christopher Shy

Name: Mirror Image
[FN:C2/PR, LotN:PR2]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] [ACTION MODIFIER] +1 stealth.
[CHI] [COMBAT] Strike: combat ends. If this vampire was blocked while performing an action other than bleeding, the action continues as if unblocked.
Artist: William O'Connor

Name: Mirror's Visage
[LotN:R]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] Only usable when this acting vampire is blocked (play before combat, if any). Untap this vampire and end the

action. This vampire cannot act again this turn.
[CHI]+2 stealth if this is an undirected action, otherwise +1 stealth.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Mirror Walk
[Third:C, KoT:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Thaumaturgy
Do not replace until your discard phase.
[tha] +1 stealth.
[THA] As [tha] above, and if this action is blocked, the action ends (with no combat).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Misdirection
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PL, FN:PS, CE:PM2/PV, LoB:PI]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
Tap a minion.
Artist: Mark Poole

Name: Misrak
[LoB:PO2]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: pot
Laibon.
Artist: Rebecca Guay

Name: The Missing Voice
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline:
Melpominee/Celerity
[cel] Requires a vampire with a capacity greater than 4. Vampires with a capacity less than 5 get -1 intercept when attempting to block this action.

[mel] Allies and younger vampires get -1 intercept when attempting to block this action.
[MEL] +1 stealth.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Mistaken Identity
[Sabbat:U, SW:R/PB]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Play when a Ventruue antitribu attempts to hunt. This action is -{ended (unsuccessfully)}-, and the acting vampire goes into torpor.
Artist: Brian Horton

Name: Mistress Fanchon
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: AUS CEL DOM
OBF THA VIC

Camarilla Tremere Inner Circle: Mistress Fanchon may search your library (shuffle afterward) for any minion card and move that card to your hand as a +1 stealth action.
+2 bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Mistrust
[BH:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
Burn a scarce vampire in torpor or move a ready scarce vampire to his or her controller's uncontrolled region, with all cards and counters on him or her (which are out of play as long as the vampire remains out of play).
Artist: Rik Martin

Name: Mitchell, The Headhunter
[Sabbat:V, SW:PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: obt pot
Sabbat: Rescuing Mitchell from torpor costs an additional blood.
Artist: John Bolton

Name: Mitru the Hunter
[KMW:U/PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: ani for CEL
OBF PRO
Sabbat: Cards that require Celerity cost Mitru 1 less blood -{()}-.
Artist: Steve Prescott

Name: Mob Connections
[Jyhad:U, VTES:U, Sabbat:U, SW:PB, CE:PB/PTr, LoB:PO, Third:U]
Cardtype: Master
Unique master.
Tap to give a press, only usable to continue combat, to a minion you control. Any minion may burn this card as a (D) action.
Artist: William O'Connor; Greg Simanson

Name: Mob Rule
[Anarchs:C, KMW:PAN3]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
{()} Only usable during a referendum.
Each vampire with a capacity above 4 can burn blood to gain votes. A vampire gains 1 vote for each blood he or she burns. A vampire with a capacity above 7

gains an additional vote for each blood he or she burns.

Artist: Brian LeBlanc

Name: Moise Kasavubu
[NoR:R]

Cardtype: Ally

Cost: 2 pool

Unique mortal with 1 life. 0 strength, 0 bleed. Requires a ready imbued.

Moise may strike for 2R damage. He may take a +1 stealth action to search your library (shuffle afterward) or hand for an equipment and move it to any ready imbued you control (that imbued must meet the requirements and pay the cost as normal).

Artist: Veronica Jones

Name: Mokolé Blood

[LotN:R]

AKA: Mokole Blood

Cardtype: Equipment

Clan: Follower of Set

Cost: 1 pool

Unique equipment.

Search your library - (and/or)- ash heap for up to four cards that require Serpentes [ser] and place them on this card (face down). Shuffle afterward. You may look at the cards at any time. This Follower of Set may play a card from this equipment as if from your hand (requirements and cost apply as usual). When the last card is removed, burn this equipment.

Artist: Eric Lofgren

Name: Mole's Tunneling

[HttB:C]

Cardtype: Action

Modifier

Cost: 1 blood

Discipline: Spiritus / Animalism

[ani] Only usable when an ally or younger vampire is attempting to block. Allies and younger vampires get -1 intercept this action.

[spi] +1 stealth.

[SPI] This vampire burns an additional blood to get +2 stealth.

Artist: Marian

Churchland

Name: The Mole

[Anarchs:C2/PAB4]

Cardtype: Reaction

Discipline:

Animalism/Celerity/Dominance

Requires a ready anarch. Only usable when a non-anarch minion is acting. [ani] Only usable by a tapped vampire. This

vampire untaps and attempts to block.

[cel] +1 intercept. Not usable if the acting minion has Celerity.

[dom] Only usable when you are being bled by a younger vampire. Tap this vampire to cause the action to fail.

Artist: Steve Prescott

Name: Molotov Cocktail

[Anarchs:C]

Cardtype: Combat

Strike: {ranged.} Put this card on this minion; it becomes an equipment card: a weapon. Beginning with the next round of this combat, the bearer can strike with this weapon for 2R aggravated damage. Burn this card after use or when combat ends.

Artist: Richard Thomas

Name: Momentary Delay

[HttB:C]

Cardtype: Action

Modifier

Requires a vampire with capacity 7 or more. Only usable at the end of an action blocked by an ally or a vampire of capacity 5 or less (after any combats). Not usable if more than one round of combat has occurred nor if this vampire has lost 3 or more blood this action or ended combat before the press step. The action continues as if unblocked.

Artist: Brian LeBlanc

Name: Momentum's Edge

[Gehenna:R, KoT:R]

Cardtype: Master

Unique master. Only usable if you have one or more victory points. Put this card in play. You may tap this card during your untap phase to gain 1 pool.

Artist: David Day

Name: Monastery of

Shadows

[KoT:R]

Cardtype: Master

Cost: 3 pool

Master: unique location. You have +1 hand size. Tap to give a vampire with capacity 8 or more +1 stealth.

Artist: Brian LeBlanc

Name: Monique

[Sabbat:V, Tenth:B]

Cardtype: Vampire

Clan: Gangrel antitribu

Group: 2

Capacity: 5

Discipline: ani aus for pro Sabbat.

Artist: Max Shade

Fellwalker

Name: Monique Kim

[Third:V]

Cardtype: Vampire

Clan: Toreador antitribu

Group: 4

Capacity: 3

Discipline: aus cel

Sabbat.

Artist: John Bridges

Name: Monkey Wrench

[TR:C]

Cardtype: Action

Modifier

Cost: X blood

Requires an anarch. +X bleed. X must be 1, 2 or 3. You cannot play another action modifier to increase this bleed amount.

Artist: Brian LeBlanc

Name: Monocle of Clarity

[Jyhad:R, CE:R, KoT:R]

Cardtype: Equipment

Unique equipment.

During your untap phase, if bearer is ready, you can ask any Methuselah a yes-or-no question pertaining to the game. He or she must answer "yes" or "no" truthfully. If the question pertains to the future, the answer is not binding.

Artist: Jeff Holt; Margaret Organ-Kean

Name: Monomancy

[Sabbat:U, SW:U,

Third:PTz]

Cardtype: Action

+1 stealth action.

Requires a ready Sabbat vampire.

(D) Enter combat with a ready Sabbat vampire controlled by another Methuselah. That vampire may end combat before range is chosen during the first round of combat. If he or she does so, put this card on him or her; that vampire gets -1 bleed.

Artist: Corey Macourek

Name: Monster

[LotN:R]

Cardtype: Master

Master: archetype.

Put this card on a ready vampire you control. Once each turn when combat involving this vampire ends and the opposing minion is not ready, this vampire may burn a blood to untap. A vampire may have only one archetype.

Artist: Peter Bergting

Name: Montecalme

[KoT:V]

Cardtype: Vampire

Clan: Toreador

Group: 5

Capacity: 10

Discipline: obt AUS CEL

DOM PRE

Camarilla Toreador

Justicar: Montecalme may call a referendum to burn any location as a +1 stealth political action.

Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Monty Coven

[LotN:U]

Cardtype: Vampire

Clan: Assamite

Group: 5

Capacity: 8

Discipline: dom for pre

CEL OBF QUI

Sabbat: If Monty burns a titled vampire, he may become a bishop. If the burned vampire's title was worth more than two votes, he can become a priscus instead. (The blood curse does not affect Monty.)

Artist: Mark Poole

Name: Mordechai Ben-Nun

[HttB:U]

Cardtype: Vampire

Clan: Harbinger of

Skulls

Group: 5

Capacity: 8

Discipline: ANI AUS FOR

NEC

Sabbat: +1 intercept.

Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Morel

[KoT:PM2]

Cardtype: Vampire

Clan: Malkavian

Group: 4

Capacity: 6

Discipline: AUS DEM OBF

Camarilla.

Artist: Andrew Trabbold

Name: Morgue Hunting

Ground

[DS:C2, FN:PG, LotN:PG]

Cardtype: Master

Clan: Giovanni

Cost: 2 pool

Master: unique location. Hunting ground.

During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one Hunting Ground card each turn.

Artist: Harold Arthur

McNeill; Jeff Holt

Name: Morlock

[HttB:U]

Cardtype: Vampire

Clan: Samedi

Group: 4

Capacity: 8

Discipline: obf FOR NEC

THN

Sabbat. Black Hand:

Morlock can burn a retainer as a ranged strike. +1 bleed.

Artist: Ken Meyer, Jr.
Name: Morphean Blow
[HTTB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Valeren / Celerity
Only usable at close range.
[cel] Strike: combat ends.
[val] Strike: combat ends and put this card on the opposing minion. This minion cannot take actions or block. Burn this card at the end of the turn.
[VAL] As [val] above, and if this vampire was blocked while performing an action other than bleeding, the action continues as if unblocked.
Artist: Michael Gaydos

Name: Morrow the Sage
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: cel vic OBF PRO
Sabbat: Once each action, Morrow may burn 2 blood to get +1 stealth.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Mosfair
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: cel dom tha
Sabbat: Black Hand.
Artist: Mark Poole

Name: Mouse
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: ani
Camarilla.
Artist: Christopher Shy

Name: Mouthpiece
[KoT:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Dominate
[dom] +1 bleed. You cannot play another action modifier to increase this bleed.
[DOM] Only usable by a ready vampire other than the acting minion. The acting minion may play cards that require basic Dominate as a vampire for the remainder of this action.
Artist: Juan Calle

Name: Movement of the Mind
[Jyhad:C, VTES:C]

Cardtype: Combat
Discipline: Thaumaturgy
[tha] Press, only usable to end combat.
[THA] Maneuver.
Artist: Edward Beard, Jr.

Name: Movement of the Slow Body
[Jyhad:U, Anarchs:U2, KoT:U]
Cardtype: Action
Discipline: Protean
+2 stealth action. Only usable by a tapped vampire in torpor
[pro] The acting vampire untaps. If this action is blocked, there is no combat. If the blocking minion is a vampire, he or she gets the opportunity to diablerize this acting vampire.
[PRO] As above, and this vampire also gains 1 blood from the blood bank.
Artist: Jeff Menges; Christopher Shy

Name: Mowgli
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: ani cel FOR PRO
Sabbat: Mowgli cannot use maneuvers to maneuver to long range and cannot use presses to end combat.
Artist: Rebecca Guay

Name: Mozambique Allure
[LoB:C]
Cardtype: Action
Requires a ready Laibon or untitled vampire. +1 stealth action.
If this acting vampire is Laibon, move the top card of your crypt to your uncontrolled region. Otherwise, this vampire becomes Laibon, and he or she untaps if he or she is Akunanse, Guruhi, Ishtarri, Osebo, Assamite, Follower of Set, Ravnos, Lasombra, Tzimisce, Harbinger of Skulls, or Salubri antitribu.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Mr. Noir
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: for obe
Independent: If Mr. Noir is burned in combat, you gain 2 pool. Scarce.
Artist: Peter Bergting

Name: Mr. Winthrop

[Jyhad:R2, VTES:R, SW:PB, CE:R2, HttB:PKia]
Cardtype: Retainer
Unique mortal with 1 life.
The minion with this retainer gets +1 intercept.
Artist: Pete Venters; Anna Christenson

Name: Muaziz, Archon of Ulugh Beg
[AH:V3, CE:PTr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: aus dom for THA
Camarilla: Blood hunts cannot be called on Muaziz. Muaziz gets +1 stealth on each of her actions.
Artist: Terese Nielsen

Name: Muddled Vampire Hunter
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PM, KoT:U]
Cardtype: Ally
Clan: Malkavian
Cost: 2 pool
Unique mortal with 1 life. 4 strength, 0 bleed.
The Muddled Vampire Hunter strikes with first strike. He may enter combat with a ready vampire controlled by another Methuselah as a (D) action.
Artist: Anson Maddocks; Mike Danza

Name: Mugar Sabau
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: vic CEL NEC OBF PRO
Sabbat Archbishop of Pittsburgh: Each time Mugar commits diablerie, he gets an additional +1 bleed.
Artist: Leif Jones

Name: Muhandis
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: for qui AUS CEL PRE
Camarilla.
Muhandis must burn 1 blood to attempt to block a vampire. +1 bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Muhsin Samir
[Gehenna:U, KMW:PAL, HttB:PGar]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 4
Capacity: 6

Discipline: aus pot DOM THA
Camarilla.
Artist: Thomas Denmark

Name: Mukhtar Bey
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: obf pot FOR PRE QUI
Camarilla Prince of Cairo: Mukhtar cannot use presses to continue combat. If there are five Gehenna cards in play during your untap phase, burn Mukhtar.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Mummify
[AH:U5]
Cardtype: Combat
Discipline: Serpentinis
[ser] Strike: combat ends. This vampire untaps and goes into torpor; put this card on the vampire. This vampire cannot = {attempt a leave torpor action} =. Burn this card if the vampire leaves torpor.
[SER] As above, but this vampire may = {attempt a leave torpor action} =.
Artist: Richard Thomas

Name: Mummy's Tongue
[AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Equipment
Clan: Follower of Set
Cost: 1 pool
Unique equipment.
This vampire may burn this card during your master phase to tap any vampire. The tapped vampire does not untap as normal during his or her controller's next untap phase.
Artist: Richard Thomas

Name: Mundane
[EK:C]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Laibon with no Orun and no Mundane. Cards that require Disciplines cost this vampire 1 additional blood. Burn this card if this vampire gets an Orun. Alternatively, when a minion with no Orun plays an action card requiring a Discipline or Virtue, play this card to your ash heap as an out-of-turn master to cancel that card as it is played.
Artist: Michael Gaydos

Name: Murat
[AH:V3, CE:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 2

Capacity: 7
Discipline: ser OBF POT
Camarilla Prince of
Istanbul: Combat cards
requiring Serpentis
[ser] {cost Followers of
Set an additional blood}
when in combat with
Murat.
Artist: Pete Venters

Name: Murder of Crows
[Jyhadr:R2, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism
Animal with 1 life.
[ani] Murder of Crows
inflicts 1R damage each
round of combat during
normal strike
resolution.
[ANI] As above, but
Murder of Crows has 2
life.
Artist: Richard Thomas

Name: Muricia
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimane
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ANI PRE SPI
Sabbat: During your
untap phase, a Gangrel
antitribu you control
may burn 1 blood to
become a sterile
Ahrimane and gain 1
level of Spiritus. +1
strength. Sterile.
Artist: Steve Ellis

Name: Muricia's Call
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Action
Discipline: Animalism &
Spiritus
+1 stealth employ
retainer action.
[ani] Search your
library for a retainer
that requires Animalism.
This vampire employs
that retainer (pay cost
as normal). Shuffle your
library afterward.
[ani][spi] As [ani]
above, and the retainer
has an additional life.
[ANI][SPI] As [ani][spi]
above, and untap this
acting vampire at the
end of the turn.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Muriel Foucade
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus DEM
Sabbat: +1 strength.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Murmur of the
False Will
[LotN:C/PG4, KoT:C/PV5,
HttB:PKia4]

Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Discipline: Dominate
[dom] [ACTION MODIFIER]
+1 bleed. You cannot
play another action
modifier to increase
this bleed amount.
[DOM] [REACTION] Only
usable when a younger
vampire is bleeding you,
after blocks are
declined. Tap this
reacting vampire. Choose
another Methuselah other
than the acting
vampire's controller.
That acting vampire is
now bleeding that
Methuselah.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Muse
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of
Cacophony
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: ani for mel
Sabbat: -1 intercept.
Artist: Christopher Shy

Name: Muse of Flame
[NoR:C]
Cardtype: Action
Virtue: Vengeance
+2 stealth action.
(D) If this action is
successful, choose a
monster controlled by
your prey at random.
This imbued enters
combat with the chosen
monster.
Artist: Eric Lofgren

Name: Mustafa Rahman
[AH:V3, CE:PTr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: dom
Camarilla.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Mustafa, The Heir
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventru
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: cel dom FOR
PRE
Camarilla Prince of
Istanbul: Once each
political action, any
older Toreador
controlled by another
Methuselah can move 1
blood to Mustafa to
force him to cast his
votes as that Toreador's
controller chooses.
Artist: David Day

Name: Mustajib
[SoC:C]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready Black
Hand vampire.

Put this card on a
younger non-Black Hand
Sabbat vampire who has
performed a successful
action this turn, and
untap that vampire. The
Sabbat vampire with this
card is Black Hand.
Artist: Andrew Trabbold

Name: My Enemy's Enemy
[Sabbat:R, SW:R,
Anarchs:PAG, LoB:PO2,
Third:U]
Cardtype: Reaction
Discipline: Auspex
[aus] +1 intercept.
[AUS] Only usable when a
minion controlled by
your predator is
bleeding you, -{after
blocks are declined}-.
Tap this reacting
vampire. The acting
minion is now bleeding
your predator's
predator.
Artist: Dave Seeley

Name: My Kin Against the
World
[EK:C]
Cardtype: Political
Action
Cost: X blood
Choose X younger
vampires of the same
clan as this acting
vampire. If this vampire
is Laibon, you may
choose younger Laibon
regardless of clan. If
this referendum passes,
untap this acting
vampire and the chosen
vampires. Only one My
Kin Against the World
can be called each turn.
Artist: Justin Norman

Name: Mylan Horseed
(Goblin)
[Gehenna:R, KMW:PB,
Third:R]
Cardtype: Ally
Cost: 1 pool
Unique changeling with 1
life. 0 strength, 1
bleed.
Mylan can untap a ready
non-Camarilla vampire
with a capacity above 7
as a +1 stealth action.
Once each combat, he may
dodge as a strike. Mylan
cannot block vampires.
Artist: Richard Thomas

Name: Myrna Goldman
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 6
Capacity: 9
Discipline: ANI DOM MYT
OBT
Sabbat: During your
untap phase you may look
at the top three cards
of your library. +1
bleed. Cold iron
vulnerability.
Artist: Marco Nelor

Name: Mythic Form
[FN:R]
Cardtype: Combat
Cost: 3 blood
Discipline: Protean
[pro] Play before range
is determined on the
first round. For the
remainder of this
combat, this vampire
gets +1 strength and can
prevent 1 non-aggravated
damage each round. A
vampire can play only
one Mythic Form each
combat.
[PRO] As above, but with
an optional maneuver,
and this vampire can
inflict 2R aggravated
damage as a strike once
each round this combat.
Artist: Jeff Holt

Name: Nadima
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ani aus FOR
PRO SER
Independent: +1
intercept
Artist: Lawrence Snelly

Name: Nahir
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: tha ANI DOM
OBT POT
Sabbat: If Nahir is
ready, you may use a
master phase action to
burn 1 pool to put a
research counter on
{her}. Your hand size is
+X, where X is the
number of research
counters {she} has. +1
bleed.
Artist: Christopher Shy

Name: Nahum Enosh
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri
Group: 6
Capacity: 10
Discipline: for pre AUS
OBE OBF VAL
Independent: If Nahum is
ready during your untap
phase, another ready
vampire you control
gains 1 blood. +1 bleed.
Scarce.
Artist: Robin Chyo

Name: Nails
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: ani obf pro
POT
Sabbat. Black Hand.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Nakhthorheb
[LotN:PS2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: OBF PRE SER
Independent: Nakhthorheb may untap once during each of your minion phases. Minions with your corruption counters cannot block him. +1 strength.
Artist: Mark Poole

Name: Nangila is ready, your hand size is one card larger.
Artist: Rik Martin

Name: Narrow Minds
[LotN:R]
Cardtype: Event
Inconnu. Do not replace until your untap phase. -{Minion}- cards that change the target of a bleed cost an additional blood or life.
Artist: John Bridges

Name: Nakova, Advocate of Golconda
[AH:V3, CE:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: pot FOR
Camarilla primogen: If Nakova is burned in combat, the opposing minion takes 4 damage (damage not preventable).
Artist: Christopher Rush

Name: Natalia
[DS:V, FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: chi dom for ANI
Independent: +1 bleed.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Nedal, The Careless
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 3
Capacity: 1
Discipline: cel nec
Camarilla: Combat cards Nedal plays are not replaced until your next untap phase.
Artist: Joel Biske

Name: Nehemiah
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: True Brujah
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: obt POT PRE SER TEM
Independent: Nehemiah has 2 votes (titled). During your untap phase, you may move up to two cards from your hand to the bottom of your library (draw afterward). Nehemiah cannot use cards that require Celerity [cel]. Scarce.
Artist: Christopher Shy

Name: The Name Forgotten
[KMW:R]
Cardtype: Action
Discipline: Thaumaturgy [tha] (D) Put this card on a ready unique vampire. If the vampire with this card is burned, he or she is removed from the game instead, and all Methuselahs {remove all other vampires with the same name in} their crypts, uncontrolled regions and ash heaps from the game as well (shuffle all crypts afterward).
[THA] As above, but this action is at +1 stealth.
Artist: John Bridges

Name: Natasha Volfchek
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 9
Discipline: cel dom pot FOR PRE
Camarilla primogen: Natasha gets +1 stealth on political actions. +1 bleed.
Artist: Heather Hudson

Name: Neebi
[EK:C]
Cardtype: Combat
Clan:
Burn Option
Requires a Laibon with three or more Aye. Only usable before range is determined. Set the range for this round. Skip the determine range step this round.
Artist: Michael Gaydos

Name: Neel Ramanathan
[LotN:PR2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: ani for Independent.
Artist: Heather Kreiter

Name: Neighborhood Watch Commander (Hunter)
[Gehenna:C, Third:PTz]
Cardtype: Ally
Cost: 2 blood
Mortal with 1 life. 1 strength, 0 bleed. When an action taken by a vampire ends unsuccessfully, you may tap this card at the end of that action to inflict 1 damage on the acting vampire. Only one Neighborhood Watch Commander may tap to inflict damage each action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Nana Buruku
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: ANI POT PRE
Laibon: While Nana is ready, you get two master phase actions (instead of one) each master phase and +1 hand size.
Artist: Avery Butterworth

Name: National Guard Support
[FN:R2, KoT:PV2]
Cardtype: Political Action
Requires a titled vampire. You may not play this card if another National Guard Support is in play. If this referendum is successful, put this card in play. Minions get -1 stealth on (D) actions. During your untap phase, put a counter on this card. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action; in that referendum, each counter represents a vote in favor of burning the card.
Artist: Jeff Holt

Name: Nefertiti
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: cel pot DOM OBF PRE SER
Independent: Nefertiti can place a corruption counter on a minion controlled by your prey as a +1 stealth (D) action that costs 1 blood. +1 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Neighbor John
[Third:V, HttB:PSal]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: dom for AUS Sabbat: +1 intercept.
Artist: Jim Pavelec

Name: Nangila Were
[LoB:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: obf ser ANI POT PRE
Laibon: Nangila may enter combat with a minion controlled by another Methuselah as a (D) action. While

Name: Navar McClaren
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 1
Capacity: 1
Discipline: ani
Camarilla: Navar cannot block older vampires.
Artist: Melissa Benson

Name: Neferu
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: dom nec OBF PRE SER THA
Independent: Neferu has 2 votes (titled). Once each referendum, she may burn a blood to change the votes of a vampire

Name: Neonate Breach
[KoT:C]
Cardtype: Political Action
Select one or more Methuselahs. Successful referendum means each chosen Methuselah burns 1 pool plus 3 additional pool if he or she controls a ready vampire of capacity 4 or less.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Nepata
[AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: obf pre ser
Independent
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Nephandus (Mage)
[Sabbat:R, Tenth:A,
Third:R]
Cardtype: Ally
Clan: Tremere antitribu
Cost: 2 pool
Mage with 2 life. 0
strength, 1 bleed.
The Nephandus may strike
for 1R damage. The
Nephandus gets an
optional press each
combat. Each strike or
damaging effect made
against the Nephandus by
the opposing minion
during combat inflicts 1
less damage. The
Nephandus may burn a
vampire in torpor to
gain 1 life as a (D)
action.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Nephren-Ka
[LotN:R]
Cardtype: Ally
Clan: Follower of Set
Cost: 3 pool
Unique mummy with 5
life. 2 strength, 0
bleed.
Nephren-Ka may enter
combat with a ready
minion as a (D) action.
He may prevent 1 non-
aggravated damage each
combat. He may play
basic
Necromancy [nec] as a
vampire. If he is
burned, shuffle him into
his owner's library.
Artist: Mark Poole

Name: Nergal
[Promo-20051001]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: AUS DAI FOR
OBF PRE THA
Independent: Once each
turn, Nergal may reduce
the cost of a card he
plays by one blood. +2
bleed. Infernal.
Artist: Mark Poole

Name: Nergal
[Promo-20080203]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Level: Advanced
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: AUS DAI FOR
OBF PRE THA
Independent: Reaction
cards cost an additional
blood when Nergal is
acting. Once each
action, Nergal may burn

1 blood to get +1
stealth. Infernal.
Artist: Ron Lemon

Name: Nest of Eagles
[LotN:C/PA2]
Cardtype: Reaction
Clan: Assamite
Reduce a bleed against
you by 1. If the acting
minion is a vampire with
capacity less than 6 or
an ally, reduce the
bleed by 3. Not usable
if the acting minion is
an Assamite or wraith or
has flight [FLIGHT].
Artist: Peter Bergting

Name: Nestor Kaba
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: abo ani for
Laibon.
Artist: Michael Gaydos

Name: Nettie Hale
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimane
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: ani cel pre
spi pro
Sabbat: Nettie gets +1
stealth when employing
retainers and recruiting
allies. Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Neutral Guard
[BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Obeah/Fortitude
Only usable when this
vampire announces an
action.
[for] Vampires must pay
1 blood to attempt to
block this action.
[obe] For the remainder
of this action, when
this vampire is in
combat, the range is
automatically long; skip
the determine range step
of each round.
[OBE] As [obe] above,
and allies and younger
vampires cannot block
this action.
Artist: William O'Connor

Name: New Carthage
[KoT:R]
Cardtype: Master
Clan: Brujah
Cost: 3 pool
Master: unique location.
Titled Brujah vampires
get +1 bleed and 1
additional vote. Ventru
get 1 fewer vote.
Artist: Peter Bergting

Name: The New
Inquisition
[Gehenna:R]

Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace
until a titled vampire
goes to torpor.
Requires at least one
other Gehenna card in
play. During each
Methuselah's untap
phase, he or she may
choose a ready vampire
controlled by his or her
prey. That vampire takes
1 unpreventable damage.
Any titled vampire may
call a referendum to
burn this card as a +1
stealth political
action.
Artist: Steve Ellis

Name: New in Town
[LoB:PO]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card on any
vampire with a capacity
below 8 who was moved to
the ready region in any
Methuselah's influence
phase since your last
turn. This vampire gets
-1 stealth. This vampire
can burn this card as a
(D) action.
Artist: David Day

Name: New Management
[Third:R2, KoT:R]
Cardtype: Action
Do not replace until the
end of this action.
(D) Take control of a
location that is free or
costs 1 blood or pool.
Artist: Mark Poole

Name: New Moon Sigil
[HttB:R]
Cardtype: Action
Clan:
Cost: 2 blood
Discipline: Spiritus
Burn Option
+1 stealth action. Moon
sigil.
[spi] Put this card on a
vampire you control.
This vampire gets an
optional maneuver each
combat. A vampire can
have only one moon
sigil.
[SPI] As above, and once
each action, this
vampire may burn 2 blood
to get +1 stealth for
the current action.
Artist: Doug Stambaugh

Name: Ngozi Ekwensu
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: cel ANI POT
PRE VIC
Laibon magaji: Once each
combat, Ngozi may tap an
Orun on her to make
damage from her hand
strikes aggravated for
the current round.
Artist: Michael Gaydos

Name: Nichodemus
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 5
Capacity: 2
Discipline: pot
Camarilla.
Artist: Leif Jones

Name: Nicholas Chang
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: aus
Sabbat.
Artist: Matt Mitchell

Name: Nickolai, The
Survivor
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: aus dom pot
pre tha vic
Sabbat: Nickolai may
gain 1 level of any
Discipline another of
your ready vampires has
at superior as a +1
stealth action that
costs 1 blood.
Artist: Mark Poole

Name: Nicomedes
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of
Skulls
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus for nec
vic
Sabbat. Black Hand: Once
each of your turns,
Nicomedes may burn a
blood to shuffle your
hand into your library
(draw afterward).
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Nigel the Shunned
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: obf ANI POT
Sabbat
Artist: Tim Bradstreet &
Grant Goleash

Name: Nightmare Curse
[BL:R1, LotN:PR]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Auspex &
Chimerstry
[chi] (D) Tap a ready
minion and untap this
acting vampire.
[aus][chi] (D) Put this
card on a ready minion
and tap him or her. This
minion doesn't untap as
normal. During this
minion's untap phase, he
or she may burn a pool

to untap. Burn this card when the acting vampire leaves play. [AUS][CHI] As [aus][chi] above, but without the option to burn a pool to untap. Artist: Fred Hooper

Name: Nightmares upon Nightmares [Gehenna:R] Cardtype: Event Gehenna. Do not replace until your next discard phase. For each minion a Methuselah controls during his or her untap phase, the Methuselah must burn a card from his or her hand or tap that minion. Cards burned in this way are not replaced until the master phase. Vampires with capacity greater than the number of Gehenna cards in play and mortal allies are not affected by this card. Artist: Mark Nelson

Name: Night Moves [Jyhad:U2, VTES:U, Sabbat:U, CE:C/PN3, HttB:PSam3] Cardtype: Action Discipline: Obfuscate [obf] (D) Bleed your predator or prey at +3 stealth. If more than 1 pool is bled with this action, ignore the excess. [OBF] (D) As above, but bleed at +6 stealth. Artist: Jason Alexander Behnke; Britt Martin

Name: Nightshades [KMW:C] Cardtype: Action Modifier Discipline: Obtenebration Only usable when the acting vampire's action is announced. [obt] Choose an ally or a younger vampire. The chosen minion gets -1 intercept during this action. [OBT] As above, but usable when a minion is attempting to block. Artist: John Bridges

Name: Nightstick [LotN:U] Cardtype: Equipment Cost: 1 pool Melee weapon. Strike: strength+1 damage. Or strike: prevent 3 damage -(to this striking minion)- from the opposing minion's next hand or melee weapon strike this round (including any currently-resolving hand

or melee weapon strike). Only usable once each round.

Artist: Peter Bergting Name: Nik [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A] Cardtype: Vampire Clan: Caitiff Group: 1 Capacity: 1 Discipline: cel Camarilla: Brujah get +1 intercept when attempting to block Nik. Artist: Dan Smith

Name: Nikolaus Vermeulen [DS:V, CE:PN] Cardtype: Vampire Clan: Nosferatu Group: 2 Capacity: 7 Discipline: ani for obf POT Camarilla Prince of Brussels: During your untap phase, you may move 1 blood from Nikolaus to any Nosferatu in your uncontrolled region. Artist: Quinton Hoover; Pete Venters

Name: Nimble Feet [Jyhad:C, VTES:C, CE:C, KMW:PG4, LoB:PO3, Third:PB3] Cardtype: Combat Discipline: Celerity [cel] Press. [CEL] Additional strike. Artist: Nicola Leonard

Name: Nitidas [HttB:U] Cardtype: Vampire Clan: Kiasyd Group: 6 Capacity: 5 Discipline: ani dom myt obt pre Sabbat: You may tap Nitidas to get +1 hand size for the remainder of the turn. Cold iron vulnerability. Artist: Eric Lofgren

Name: Nizzam al-Latif [SoC:V] Cardtype: Vampire Clan: Assamite Group: 5 Capacity: 9 Discipline: dem ANI CEL OBF QUI Sabbat. Black Hand: Damage from Nizzam's hand strikes is aggravated. (The Blood Curse does not affect Nizzam.) Artist: Mark Poole

Name: Nkechi [LoB:U, HttB:PSal] Cardtype: Vampire Clan: Salubri antitribu Group: 4 Capacity: 4 Discipline: aus for val

Laibon: When Nkechi is in combat, she may burn a blood before range is determined on the first round to allow you to look at the opposing minion's controller's hand. Artist: David Day

Name: Nkishi [EK:R] Cardtype: Equipment Unique equipment. Requires a Laibon. You may use a master phase action to search your library or ash heap for an Aye or an Orun and put that card on this Laibon. Artist: Vince Locke

Name: Nkule Galadima [LoB:U] Cardtype: Vampire Clan: Akunanse Group: 4 Capacity: 8 Discipline: ani aus pre ABO FOR Laibon magaji: Lasombra cannot cast votes in referendums called by Nkule (including in the prisci sub-referendum). While he is ready, if you burn the Edge for a vote, you gain an additional 2 votes. Artist: Matt Mitchell

Name: No Confidence [TR:C] Cardtype: Action Modifier Play after resolving a successful action that requires an anarchy. Put this card on a titled non-anarchy vampire controlled by the target of the action (or by your predator or prey if the action is undirected). A vampire with two No Confidence cards loses the benefit of his or her title. Burn this card if this acting vampire leaves the ready region. Artist: Brian LeBlanc

Name: Nocturn [SoC:C, HttB:PKia2] Cardtype: Ally Cost: 1 blood Discipline: Obtenebration Demon with 1 life. 1 strength, 1 bleed. [obt] Move Nocturn to the ready region when recruited. If this is this vampire's first successful recruit action this turn, he or she untaps. Nocturn can play non-ally cards that require basic Obtenebration as a vampire. Burn Nocturn during your untap phase.

[OBT] As above, and this vampire may perform this action again this turn, with the cost increased by 1 blood. Artist: Leif Jones

Name: Nocturn Theater [KoT:R] Cardtype: Master Cost: 2 pool Master: unique location. During your untap phase, you may tap this card and a ready vampire you control to tap a minion controlled by your prey. Any titled vampire may burn this card as a (D) action. Artist: Brian LeBlanc

Name: Nod [Gehenna:C, KoT:PB] Cardtype: Master Master: trifle. Beginning with you and going clockwise once around the table, each Methuselah can rearrange the equipment on his or her ready minions. Artist: Joel Biske

Name: Normal [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B] Cardtype: Vampire Clan: Malkavian Group: 1 Capacity: 2 Discipline: obf Camarilla. Artist: Tim Bradstreet & Grant Goleash

Name: No Secrets From the Magaji [LoB:C] Cardtype: Action +1 stealth action. Requires a ready magaji. Put this card on this magaji and untap him or her. The magaji with this card gets +1 intercept when attempting to block vampires. If this magaji is tapped, he or she may attempt to block a vampire as if untapped. Burn this card if this magaji attempts to block a vampire but is not successful. A vampire may have only one No Secrets From the Magaji. Artist: Heather Kreiter

Name: Nose of the Hound [BL:C2, LoB:C] Cardtype: Action Discipline: Spiritus/Auspex +1 stealth action. [aus] (D) Enter combat with a ready tapped minion controlled by another Methuselah. This acting minion gets an optional maneuver in that combat.

[spi] As [aus] above, with an additional optional maneuver during that combat.
[SPI] As [spi] above, but enter combat with any ready minion controlled by another Methuselah.
Artist: Mike Danza

Name: Nosferatu Bestial
[Anarchs:R, KoT:R]
Cardtype: Action
Clan: Nosferatu
Cost: 1 pool
+1 stealth action.
Unique.
Put this card into play. This card represents a unique Nosferatu with 2 capacity and basic Animalism [ani]. The Bestial cannot act except to hunt, cannot cast votes and cannot have equipment. During your untap phase, this Bestial may employ a retainer from your hand that requires Animalism (requirements and cost apply as normal). This is not an action and cannot be blocked.
Artist: Mark Nelson

Name: Nosferatu Hosting
[DS:U]
Cardtype: Master
Clan: Nosferatu
Cost: 1 pool
Master.
You may use a master phase action to look at one vampire in another Methuselah's {uncontrolled} region. Any minion who is not Toreador {may burn Nosferatu Hosting} as a (D) action.
Artist: Drew Tucker

Name: Nosferatu Justicar
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Political
Action
Title.
Choose a ready Nosferatu. If this referendum is successful, put this card on the chosen Nosferatu to represent the unique Camarilla title of Nosferatu Justicar. In this referendum, each Nosferatu gets 1 extra vote.
Artist: Mark Tedin; Fred Hooper

Name: Nosferatu Kingdom
[Sabbat:R, SW:R, BH:PN, Third:R]
Cardtype: Master
Clan: Nosferatu
antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location.

During your influence phase, tap to move 1 blood from the blood bank to a Nosferatu antitribu in your uncontrolled region.
Artist: Richard Thomas

Name: Nosferatu
Performance Art
[DS:U, CE:PN]
Cardtype: Action
Clan: Nosferatu
Cost: 2 blood
(D) Send a Toreador into torpor or burn a location that requires a Toreador. If this acting Nosferatu has a capacity above 5, this action is at +1 stealth.
Artist: Mark Tedin

Name: Nosferatu
Putrescence
[Jyhad:U, VTES:U]
Cardtype: Combat
Put this card on a Nosferatu in combat. {The Nosferatu with this card has -1 strength} each combat. You may play this card even if you are not involved in the current combat.
Artist: Pete Burges & Dave Roach

Name: Nostoket
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: for obt ANI
DEM PRO
Sabbat. Black Hand: Nostoket may inflict 2 damage on a ready minion controlled by your predator or prey as a (D) action.
Artist: Glenn Osterberger

Name: Notorious
Brutality
[SoC:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Requires a Sabbat vampire with capacity above 7. Only usable as the action is announced. Non-infernal vampires with capacity less than 6 cannot block this action.
Artist: Leif Jones

Name: No Trace
[KoT:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Obfuscate [obf] Only usable at long range. Strike: combat ends.
[OBF] Strike: combat ends.
Artist: Erica Danell

Name: Not to Be

[KMW:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: out-of-turn.
Cancel an event card as it is played (no cost is paid). Put this card in play. During your master phase, you get one additional master phase action. During your discard phase, you get one fewer discard phase action, and this card is burned.
Artist: Mark Poole

Name: NRA PAC
[Third:R, KoT:R]
Cardtype: Event
Government.
Any minion who successfully performs an equip action untaps at the end of the turn.
Artist: Eric Lofgren

Name: NSA Trio
[KMW:R]
Cardtype: Event
Government.
During the first combat between an acting vampire and a blocking vampire each turn, neither combatant may end combat as a strike in the first round. A Methuselah may use a discard phase action to burn this card if his or her minions attempted no actions in the current turn.
Artist: Avery Butterworth

Name: Nunzio Giovanni
[LotN:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: nec pot
Independent.
Artist: James Stowe

Name: Nu, The Pillar
[BL:R2]
Cardtype: Vampire
Clan: True Brujah
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: ani aus pro
POT PRE TEM
Independent: Once during your minion phase, Nu can burn a blood to untap. Nu cannot use cards that require Celerity [cel]. Scarce.
Artist: Jim Nelson

Name: Oath of Loyalty
[AH:R2]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on an Assamite controlled by another Methuselah. That Assamite cannot attempt to bleed you. This card can be burned by another

Assamite as a (D) action.
Artist: Greg Simanson

Name: The Oath
[KoT:C]
Cardtype:
Combat/Reaction
Play when a vampire gains blood from a Taste of Vitae or steals blood from this vampire. Put an oath counter on that vampire. This vampire may put another oath counter on that vampire as a (D) action. A vampire with 2 oath counters from this vampire cannot block or enter combat with this vampire. A vampire can play only one Oath each round.
Artist: Sandra Chang

Name: Obaluaye
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: abo aus obe
FOR
Laibon: Obaluaye gets +1 stealth when hunting. If you control four or more Salubri, burn Obaluaye.
Scarce.
Artist: Robin Chyo

Name: Obedience
[Jyhad:U, VTES:U, Sabbat:U, SW:PV, CE:U, Third:U, HttB:PKia3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Dominate
Only usable when this reacting vampire is about to enter combat with an acting younger vampire.
[dom] Untap the acting vampire, do not tap this reacting vampire, and end the current action (and combat). The acting vampire cannot attempt the same action this turn.
[DOM] As above, but do not untap the acting vampire.
Artist: L. A. Williams; Ron Spencer; Oliver Meinerding

Name: Obfuscate [obf]
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C, FN:PS, CE:C, KMW:PB, Third:PM, KoT:PM2]

Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a vampire. This vampire gains one level of Obfuscate [obf]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Obfuscate.

Artist: John Bridges;
Lawrence Snelly

Name: Obsession
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master.
Put this card on a ready Toreador antitribu. The vampire with this card does not untap as normal. During his or her controller's untap phase, he or she burns 1 blood to untap or is burned. If the vampire goes into torpor, this card is burned.
Artist: Mark Tedin

Name: Obsidian
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: for pot VIS
Independent: Flight
[FLIGHT].
Artist: Christopher Shy

Name: Obtenebration
[obt]
[Sabbat:C, SW:C/PL, HttB:PKia]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a vampire. This vampire gains 1 level of Obtenebration [obt]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Obtenebration.
Artist: Alan Rabinowitz;
Melissa Uran

Name: Occlusion
[Gehenna:C, LotN:PR4]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Discipline: Chimerstry
[chi] [COMBAT] Strike: dodge.
[CHI] [ACTION MODIFIER]
+1 stealth.
Artist: Christopher Shy

Name: Octopod
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Sanguinus
Requires a ready Blood Brother of the same circle as another one in combat. Usable by a vampire not involved in the combat.
[san] Only usable before range is chosen. The other Blood Brother gets an additional strike each round this combat (this counts as his or her one source of additional strikes).

[SAN] As [san] above, but with two additional strikes each round.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Off Kilter
[HttB:C/PSam2]
Cardtype: Action
Clan: Samedi
+1 stealth action.
Gain 1 pool. If you do not have the Edge, you get the Edge. Otherwise, you may burn the Edge to gain 1 additional pool.
Artist: Leif Jones

Name: Of Noble Blood
[DS:U2, CE:U]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Requires a ready primogen. +1 stealth action. {Title.}
Choose a Camarilla vampire with a capacity above 5 who does not have a title. Put this card on that vampire {to represent the Camarilla title of} primogen. Not usable on Caitiff.
Artist: Josh Timbrook

Name: Ogwon
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: for OBF PRE SER
Independent: If an ally or younger vampire attempts to block Ogwon and fails, that minion burns 1 blood or life when the action resolves (before resolving the action).
Artist: Leif Jones

Name: Ohanna
[AH:V3, CE:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: dom
Camarilla.
Artist: Rebecca Guay

Name: Ohoyo Hopoksia (Bastet)
[LoB:R]
Cardtype: Ally
Clan: Ahrimane
Cost: 3 pool
Unique werewolf with 3 life. 3 strength, 0 bleed.
When a minion you control is about to enter combat with an acting minion, you may tap Ohoyo to cancel that combat; Ohoyo enters combat with the acting minion instead. She gets an optional maneuver each combat. If she has less than 3 life during your untap phase, she gains 1 life from the blood bank.
Artist: James Stowe

Name: Old Friends
[KoT:U]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Obfuscate
Do not replace until your untap phase.
[obf] +1 bleed. You cannot play another action modifier to increase this bleed.
[OBF] Only usable during a referendum. This vampire gains 2 votes.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Old Neddacka
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: obf
Sabbat.
Artist: Sam Araya

Name: Olga Triminov
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 3
Capacity: 1
Discipline: vic
Sabbat: Any Black Hand vampire can steal Olga for his or her controller as a (D) action that costs 1 pool.
Artist: Rebecca Guay

Name: Olid Loa
[HttB:R]
Cardtype: Combat
Clan: Samedi
Only usable before range is determined. Retainers on the opposing minion lose their abilities this combat. The opposing minion cannot maneuver to close or press to continue this combat.
Artist: Juan Calle

Name: Oliver Thrace
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: nec obf pot
AUS DOM THA
Camarilla: Vampires opposing Oliver in combat may not end combat as a strike. Once each action, he may burn a card that requires Thaumaturgy from your hand to get +1 bleed.
Artist: Christopher Shy

Name: Olivia
[Sabbat:V, BH:PN]
Cardtype: Vampire

Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: vic OBF POT
Sabbat bishop.
Artist: Pete Venters

Name: Olugbenga
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ani cel OBF QUI
Laibon magaji: When contesting a vampire, you may use the blood on that vampire or on Olugbenga as pool to pay for the contest. Olugbenga gets +1 intercept against bleed actions. (The blood curse does not affect Olugbenga.)
Artist: Matt Mitchell

Name: Omael Kuman
[LotN:R]
Cardtype: Retainer
Clan: Assamite
Cost: 1 pool
Unique ghoul with 1 life.
Before range is determined on the first round of combat, the minion with this retainer may burn 1 blood to set the range for the round.
Artist: Eric Lofgren

Name: Omayya
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: pro ANI AUS FOR
Sabbat: Omayya may prevent one damage each combat.
Artist: Mike Danza

Name: Omme Enberbenight
[LoB:U, HttB:PKia]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: cel dom MYT OBT
Sabbat priscus: Cards that require Mytherceria cost Omme 1 less blood. Cold iron vulnerability.
Artist: Mark Nelson

Name: Onaedo
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: aus pot DOM OBT
Laibon: If Otieno is ready, Onaedo gets +1 stealth when attempting a diablerie action.

Artist: Rebecca Guay
Name: Ondine "Boudicca"
Sinclair
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: obt AUS CEL
PRE PRO
Sabbat. Black Hand:
While you have the Edge,
Ondine gets +1 stealth
when bleeding. +1
strength.
Artist: Lawrence Snelly

Name: On the Qui Vive
[Third:C/PB2/PM2/PTr2,
KoT:C/PB3/PM3/PT2,
HttB:PKia3/PSam4]
Cardtype: Reaction
Only usable by a tapped
minion. This reacting
minion can play reaction
cards and attempt to
block as though untapped
until the current action
is concluded. If this
minion is an ally, he or
she does not untap as
normal during his or her
next untap phase. A
minion may play only one
On the Qui Vive between
his or her untap phases.
Artist: David Day

Name: Open Dossier
[LotN:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Only usable by a vampire
who has been chosen for
a contract on the acting
minion. This vampire
attempts to block with
+2 intercept and gets an
optional maneuver in the
resulting combat if
successful. Usable by a
tapped vampire even if
intercept is not yet
needed.
Artist: Becky Jollensten

Name: Open Grate
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PV]
Cardtype: Combat
Press, only usable to
end combat.
Artist: Dan Frazier

Name: Open War
[TR:R]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a baron.
Put this card in play.
Anarch vampires can
enter combat with any
minion as a (D) action.
They can burn a location
as a (D) action that
costs 2 pool. Any
Methuselah may use a
master phase action to
move 1 counter from his
or her pool to this
card. When this card has
4 pool, burn it and gain
4 pool. Only one Open

War may be played in a
game.
Artist: John Bridges
Name: Opium Den
[AH:C2, FN:PS, LotN:PS]
Cardtype: Master
Clan: Follower of Set
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Tap to give a Follower
of Set you control +1
stealth for the current
action.
Artist: William O'Connor

Name: Oppugnant Night
[HttB:C]
Cardtype: Action
Clan: Blood Brothers
+1 stealth action.
Put this card in play
and untap this Blood
Brother. Each Blood
Brother in this circle
(including this one) may
enter combat with any
minion as a (D) action.
Burn this card at the
end of this minion
phase. Only one
Oppugnant Night can be
played each turn.
Artist: Avery
Butterworth

Name: Orb of Ulain
[Tenth:A/B]
Cardtype: Equipment
Unique equipment.
The ally with this
equipment cannot be
targeted by (D) actions
that require Auspex
[aus], Chimerstry [chi],
Dominate [dom], Presence
[pre] or Serpentis
[ser]. Reactions that
require any of those
Disciplines cost an
additional blood while
this ally is acting.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Order of Hermes
Cabal
[DS:U]
Cardtype: Ally
Cost: 4 pool
Unique -{mage}- with 2
life. {0 strength}, 1
bleed.
{Cabal may strike for 1R
aggravated damage.}
Cabal may enter combat
with any Tremere
controlled by another
Methuselah as a (D)
action.
Artist: Daniel Gelon

Name: Orgy of Blood
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Combat
Only usable when a
minion you control burns
an ally controlled by
another Methuselah.
Each of your vampires
gains X blood from the
blood bank, where X is
the recruitment cost of
the ally. (Remove excess
blood.)

Artist: Harold Arthur
McNeill
Name: Orlando Oriundus
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: obf AUS DOM
THA
Sabbat bishop: During a
referendum, if Orlando
is ready, your vampires'
votes are doubled when
votes are tallied, and
other multipliers may
not be played on your
vampires. +1 bleed.
Artist: Jeff Holt

Name: Orun
[LoB:C, EK:C½]
Cardtype: Master
Master: trifle.
Put this card on a
Laibon. For non-Orun
cards played by
Methuselabs other than
this Laibon's
controller, this Laibon
is considered to have 2
additional capacity. A
Laibon gets an
additional vote for
every three Orun he or
she has. If this Laibon
successfully bleeds for
more than 2 or
successfully performs a
(D) action against a
non-mortal minion, he or
she burns one Orun. Burn
this card if this Laibon
has more Orun and Aye
than his or her
capacity.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Osebo Kholo
[LoB:PO]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Clan: Osebo
Only usable during a
{referendum}. Usable by
a tapped vampire. Title.
Put this card on this
{Laibon} Osebo to
represent the unique
Laibon title of Osebo
Kholo (worth 2 votes).
Not usable if there are
any older ready untitled
{Laibon} Osebo. Whenever
this vampire is not a
ready {Laibon} Osebo or
there is an older ready
untitled {Laibon} Osebo,
move this card to (one
of) the oldest ready
untitled {Laibon} Osebo
(if any).
Artist: Alejandro
Collucci

Name: Ossian
[KMW:R, KoT:R]
Cardtype: Ally
Cost: 3 pool
Unique werewolf with 4
life. 2 strength, 0
bleed. Red List.

Ossian may enter combat
with any vampire as a +1
stealth (D) action. In
the first round of
combat with a vampire
who has played a card
that requires Auspex
[aus] during this
action, that vampire
cannot use any maneuvers
or strikes. Ossian gains
1 life at the end of
each round for each
blood the opposing
vampire used to heal
damage or prevent
destruction that round.
Artist: Roel Wielinga

Name: Otieno
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: ani dom OBT
POT
Laibon: Otieno gets +1
bleed when bleeding a
Methuselah who controls
a ready Guruhi.
Artist: Rik Martin

Name: Oubliette
[SW:U/PL, Third:U,
HttB:PKia3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline:
Obtenebration
[obt] Strike: combat
ends.
[OBT] As above, and the
opposing minion burns 1
blood or life after
combat (even at long
range).
Artist: Patrick Lambert

Name: Outcast Mage
[Jyhad:U, VTES:U]
Cardtype: Ally
Clan: Tremere
Cost: 3 pool
-{Mage}- with 2 life. {0
strength}, 1 bleed.
{Outcast Mage may strike
for 2R damage.} Outcast
Mage gets one optional
maneuver each combat.
Artist: Susan Van Camp

Name: Out of Control
[Sabbat:U, SW:R/PV]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master.
Burn a Brujah antitribu
with capacity below 6.
Only one Out of Control
can be played during a
game.
Artist: Greg Loudon

Name: Out of the Frying
Pan
[Anarchs:C]
Cardtype: Master
Master. Trifle.
Choose a ready Sabbat
vampire you control.
That vampire becomes
Camarilla. (His or her
clan is not affected.)

Artist: Brian LeBlanc
Name: Outside the Hourglass
[HttpB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Temporis / Obfuscate
[obf] Strike: dodge.
[tem] Maneuver, or strike: dodge, with an optional maneuver.
[TEM] Only usable before range is determined.
Inflict 2 damage on the opposing minion. A vampire can play only one Outside the Hourglass at superior each round.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Overseer
[LoB:C/PG]
Cardtype: Political Action
{Requires a} Laibon with a capacity above 4.
Title.
In this referendum, each Guruhi gets one additional vote. Any votes any magaji cast in favor of this referendum are ignored. If this referendum passes, put this card on the acting Laibon to represent the Laibon title of magaji (worth 2 votes).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Owain Evans, The Wanderer
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: cel pre AUS DOM FOR
Sabbat: During any Methuselah's untap phase, if Owain is ready, you may move a blood from the blood bank to a vampire that Methuselah controls.
Artist: Christopher Shy

Name: Owl Companion
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PN, Anarchs:PG, BH:PN, KMW:PG, LoB:PA2, Third:PTz, LotN:PR, KoT:U]
Cardtype: Retainer
Discipline: Animalism
Animal with 1 life.
[ani] While this minion is in combat, the controller of the opposing minion plays with an open hand.
[ANI] As above, but the Owl Companion has 2 life.
Artist: Jeff Holt; L. A. Williams

Name: Oxford University, England
[DS:C2, CE:PB]
Cardtype: Master

Clan: Brujah
Master: unique location.
During {the referendum of} a political action, you may tap this card and burn X pool to get X votes.
Artist: Michael Weaver

Name: Ox, Viceroy of the Hollows
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: ANI OBF POT Sabbat
Artist: Richard Thomas

Name: Ozmo
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: dom obf AUS Camarilla: +1 bleed.
Artist: John Bridges

Name: Pack Alpha
[KMW:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Animalism
A vampire may play only one Pack Alpha each round.
[ani] {This vampire employs} an animal retainer from your hand before range is determined. Pay cost as normal.
[ANI] Burn an animal retainer employed by this vampire and put this card on this vampire. The minion with this card gets +1 strength. A minion may have only one Pack Alpha.
Artist: Travis Ingram

Name: Pack Tactics
[Sabbat:C, SW:C, Anarchs:PAG, BH:PN2]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Do not replace until the end of this action.
Only usable during a bleed against you. This reacting vampire gets +2 intercept. A vampire cannot play both Pack Tactics and Elder Intervention during the same action.
Artist: Patrick Kochakji

Name: Palace Hunting Ground
[LoB:PG]
Cardtype: Master
Clan: Guruhi
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Hunting ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a

ready Guruhi you control. Not usable to move a blood to a Guruhi with no blood. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Mark Poole

Name: Palatial Estate
[DS:C2, FN:PR, Third:PM]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 blood
This equipment card represents a unique location and does not count as equipment while in play.
During your master phase, the vampire with this location gains 1 blood.
Artist: Greg Simanson

Name: Palla Grande
[Sabbat:R, SW:R, BH:PTo, Third:R]
Cardtype: Master
Clan: Toreador antitribu
Unique master.
Put this card in play and put 3 debauchery counters on it. Toreador antitribu get +1 bleed. Remove a debauchery counter from this card at the end of each of your turns. Burn this card if it has no counters.
Artist: Diana Vick

Name: Pallid
[EK:C]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Laibon with no Aye and no Pallid. This vampire gets -1 stealth. Burn this card if this vampire gets an Aye. Alternatively, when a vampire with no Aye or a zombie is acting, play this card to your ash heap as an out-of-turn master to give a vampire you control +1 intercept.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Panacea
[BL:C1, LoB:R]
Cardtype: Action
Discipline: Obeah/Auspex
+1 stealth action.
[aus] This vampire burns 1 blood to untap a younger vampire.
[obe] Add 1 life to an ally who has fewer life than his or her starting amount.
[OBE] As [obe] above, and untap that ally at the end of the turn.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Panagos Levidis
[AH:V3, Anarchs:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 2

Capacity: 3
Discipline: ani obf Camarilla.
Artist: Steve Casper

Name: Pandora's Whisper
[LoB:C]
Cardtype: Action
Discipline: Mytherceria/Necromancy
+1 stealth action. Do not replace until your untap phase.
[nec] Move a library card from your ash heap to your hand. Discard afterward.
[myt] Every other Methuselah may draw two cards from his or her library. You draw five cards from your library. Discard afterward.
[MYT] As above, but you may place any of the cards you discard on the top of your library instead of in your ash heap.
Artist: Becky Jollensten

Name: Panya, The Wicked
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: cel pre Laibon.
Artist: Matt Mitchell

Name: Paolo Sardenzo
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: dom pro NEC POT THA
Independent: Whenever a wraith enters play, Paolo gains 1 blood. Giovanni get +1 intercept when attempting to block Paolo.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Papa Legba
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: ani chi for obt
Independent: Once each action, Legba can burn 1 blood to get +1 bleed.
Artist: Jeff Laubenstein

Name: Papillon
[KoT:U]
Cardtype: Master
Cost: 3 pool
Master: unique location.
Requires a ready vampire with a city title.
Hunting ground.
During your untap phase, you may move 2 blood from the blood bank to a ready titled vampire you control. A vampire can

gain blood from only one hunting ground card each turn.

Artist: Sandra Chang

Name: Paragon

[Anarchs:R]

Cardtype: Master

Clan: Ventruue

Unique master.

Put this card on a ready

Ventruue who was moved

into your ready region

during your last

influence phase. This

vampire gets 1

additional vote in

referendums called by

younger vampires. A

younger vampire who

successfully blocks this

vampire burns 1 blood

(before combat begins,

if any).

Artist: Andrew Trabbold

Name: Pariah

[KMW:U]

Cardtype: Vampire

Clan: Abomination

Group: 2

Capacity: 6

Discipline: pot pre OBF

PRO

Independent: During your

master phase, discard a

master card or tap

Pariah. Pariah cannot

take undirected actions

other than hunting. He

can enter combat with

any minion as a (D)

action. +1 strength.

Scarce. Sterile.

Artist: Richard Thomas

Name: Paris Opera House

[BL:R1, LoB:R]

Cardtype: Master

Clan: Daughter of

Cacophony

Cost: 2 pool

Burn Option

Master: unique location.

Tap to give a Daughter

of Cacophony you control

+1 stealth. Tap this

card and a Daughter of

Cacophony you control to

give any minion +1

stealth.

Artist: William O'Connor

Name: Parity Shift

[Jyhad:V, VTES:V, CE:U]

Cardtype: Political

Action

{Requires a} prince or

justicar.

Choose a Methuselah who

has more pool than you

do. Allocate X of his or

her pool between 1 or

more of the other

Methuselahs (including

you), where X is the

number of Methuselahs in

the game. Successful

referendum means the

chosen Methuselah loses

that pool, and it is

allocated as you

announced.

Artist: L. A. Williams

Name: Park Hunting

Ground

[DS:C2, FN:PR, LotN:PR]

Cardtype: Master

Clan: Ravnos

Cost: 2 pool

Master: unique location.

Hunting ground.

During your untap phase,

you may move 1 blood

from the blood bank to a

ready vampire you

control. A vampire can

gain blood from only one

Hunting Ground card each

turn.

Artist: Pete Venters;

Sam Araya

Name: Parmenides

[FN:PA]

Cardtype: Vampire

Clan: Assamite

Group: 2

Capacity: 4

Discipline: qui CEL

Independent: When you

move Parmenides from

your uncontrolled region

to your ready region,

your predator takes

control of Parmenides

until your next untap

phase. +1 strength.

(Blood Cursed)

Artist: Christopher Shy

Name: Parnassus

[AH:V3, FN:PA]

Cardtype: Vampire

Clan: Assamite

Group: 2

Capacity: 7

Discipline: aus tha CEL

QUI

Independent: +1

strength. (Blood Cursed)

Artist: L. A. Williams

Name: The Parthenon

[AH:V3, FN:PG, LoB:PA,

Third:U]

Cardtype: Master

Cost: 2 pool

Master: unique location.

Tap during your master

phase to get an

additional master phase

action.

Artist: Rob Alexander

Name: Passion

[Sabbat:C]

Cardtype: Action

Discipline: Dementation

[dem] (D) Tap a minion

controlled by your prey.

[DEM] As above, with +1

stealth.

Artist: Thea Maia

Name: Patagia: Flaps

Allowing Limited Flight

[Jyhad:R, VTES:R, CE:R,

HttB:PSam]

Cardtype: Action

Clan: Nosferatu

Cost: 1 blood

+1 stealth action.

Put this card on the

acting Nosferatu. This

vampire gets an optional

maneuver each combat.

Once each combat, this

vampire may burn 1 blood

to gain flight [FLIGHT]

for the remainder of the

round. A vampire may

have only 1 Patagia

card.

Artist: Andrew Trabbold;

Anson Maddocks

Name: The Path of Blood

[AH:C2, FN:PA, LotN:PA2]

Cardtype: Master

Clan: Assamite

Cost: 1 pool

Unique master.

Put this card in play.

Cards that require

Quietus [qui] {cost

Assamites 1 less blood}.

Any minion may burn this

card as a (D) action; if

that minion is a

vampire, he or she then

takes 1 unpreventable

damage when this card is

burned.

Artist: Drew Tucker;

Jeff Holt

Name: The Path of Bone

[FN:R2, LotN:PG2]

Cardtype: Master

Clan: Giovanni

Cost: 1 pool

Unique master.

Put this card in play.

Cards that require

Necromancy [nec] {cost

Giovanni 1 less blood}.

Any minion may burn this

card as a (D) action; if

that minion is a

vampire, he or she takes

1 unpreventable damage

when this card is

burned.

Artist: Michael Gaydos

Name: Path of Death and

the Soul

[BH:R]

Cardtype: Master

Unique master.

Put this card in play.

When a minion controlled

by another Methuselah is

burned, you may tap this

card to search your

library (shuffle

afterward), ash heap or

hand for a Master:

Discipline card. Move 1

blood from the blood

bank and that card to a

ready vampire you

control.

Artist: David Day

Name: Path of Evil

Revelations

[BH:R]

Cardtype: Master

Unique master.

Put this card in play.

During your master

phase, you may burn 1

pool to untap all

infernal minions you

control. Any minion may

burn this card as a (D)

action; if that minion

is a vampire, he or she

takes one damage (damage

not preventable) when

this card is burned.

Artist: Steve Prescott

Name: The Path of

Harmony

[HttB:R]

Cardtype: Master

Clan: Ahrimanes

Cost: 1 pool

Unique master.

Put this card in play.

Cards that require

Spiritus [spi] cost

Ahrimanes 1 less blood.

Any minion may burn this

card as a (D) action; if

that minion is a

vampire, he or she takes

1 unpreventable damage

when this card is

burned.

Artist: Paul Tobin

Name: The Path of Lilith

[Gehenna:R]

Cardtype: Master

Unique master.

Put this card in play.

When a non-Camarilla

vampire you control

sends an opposing

vampire to torpor in

combat, you may tap this

card to put a torture

counter on the opposing

vampire. During your

untap phase, each

Methuselah who controls

any vampires with

torture counters burns 1

pool. Any minion may

burn this card as a (D)

action. Burn all torture

counters when this card

leaves play.

Artist: Shane Coppage

Name: The Path of

Metamorphosis

[SW:U, Third:U]

Cardtype: Master

Clan: Tzimisce

Cost: 1 pool

Unique master.

Put this card in play.

Cards that require

Vicissitude [vic] {cost

Tzimisce 1 less blood}.

Any minion may burn this

card as a (D) action; if

that minion is a

vampire, he or she takes

1 unpreventable damage

when this card is

burned.

Artist: Drew Tucker

Name: The Path of Night

[SW:U, Third:U]

Cardtype: Master

Clan: Lasombra

Cost: 1 pool

Unique master.

Put this card in play.

Cards that require

Obtenebration [obt]

{cost Lasombra 1 less

blood}. Any minion may

burn this card as a (D)

action; if that minion

is a vampire, he or she

takes 1 unpreventable

damage when this card is burned.

Artist: Richard Thomas

Name: The Path of Paradox

[FN:R2, LotN:PR2]

Cardtype: Master

Clan: Ravnos

Cost: 1 pool

Unique master.

Put this card in play.

Cards that require

Chimerstry [chi] {cost

Ravnos 1 less blood}.

Any minion may burn this card as a (D) action; if that minion is a vampire, he or she takes 1 unpreventable damage when this card is burned.

Artist: Brian LeBlanc

Name: The Path of Retribution

[LoB:R, HttB:PSal]

Cardtype: Master

Clan: Salubri antitribu

Cost: 1 pool

Unique master.

Put this card in play.

Cards that require

Valeren [val] cost

Salubri antitribu 1 less

blood. Any minion may

burn this card as a (D)

action; if that minion

is a vampire, he or she

takes 1 unpreventable

damage when this card is

burned.

Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: The Path of Service

[HttB:R]

Cardtype: Master

Clan: Gargoyle

Cost: 1 pool

Unique master.

Put this card in play.

Cards that require

Visceratika [vis] cost

slave Gargoyles 1 less

blood. Any minion may

burn this card as a (D)

action; if that minion

is a vampire, he or she

takes 1 unpreventable

damage when this card is

burned.

Artist: Avery

Butterworth

Name: The Path of Tears

[LoB:R]

Cardtype: Master

Clan: Salubri

Cost: 1 pool

Master: out-of-turn.

Path.

Put this card on a

Salubri when you move

that Salubri from your

uncontrolled region to

your ready region during

your influence phase. If

you burned 3 or more

pool for the scarce

penalty for this

vampire, you gain 3

pool. Cards that require

Obeah [obe] cost this

Salubri 1 less blood.

Any minion may burn this

card as a (D) action. A

vampire can have only

one path.

Artist: Peter Bergting

Name: The Path of the Feral Heart

[SW:U, KMW:PG, Third:U]

Cardtype: Master

Clan: Gangrel antitribu

Cost: 1 pool

Unique master.

Put this card in play.

Cards that require

Protean [pro] {cost

Gangrel antitribu 1 less

blood}. Any minion may

burn this card as a (D)

action; if that minion

is a vampire, he or she

takes 1 unpreventable

damage when this card is

burned.

Artist: William O'Connor

Name: The Path of the Scorched Heart

[LoB:R]

Cardtype: Action

Clan: True Brujah

+1 stealth action. Path.

Put this card on the

acting True Brujah and

untap him or her. Frenzy

cards cannot be played

on this True Brujah.

While this True Brujah

is acting, minions

cannot play reaction

cards that require

Presence [pre]. Minions

opposing this True

Brujah in combat cannot

play cards that require

Presence. A vampire can

have only one path.

Artist: Durwin Talon

Name: Path of the Void

[Promo-20080203]

Cardtype: Master

Cost: 1 pool

Unique master. Path.

Put this card on a

vampire you control.

This vampire gets +1

stealth, -1 bleed, and

can inflict 1 damage on

any minion as a (D)

action. During this

vampire's untap phase,

his or her controller

must discard a master

card or tap this

vampire. Burn this card

if this vampire commits

diablerie. A vampire can

have only one path.

Artist: Brian LeBlanc

Name: The Path of Typhon

[AH:C2, FN:PS]

Cardtype: Master

Clan: Follower of Set

Cost: 1 pool

Unique master.

Put this card in play.

Cards that require

Serpentis [ser] {cost

Follower of Set 1 less

blood}. Any minion may

burn this card as a (D)

action; if that minion

is a vampire, he or she

takes 1 damage (damage

not preventable) when

this card is burned.

Artist: Harold Arthur

McNeill

Name: Patrick

[Third:V]

Cardtype: Vampire

Clan: Brujah antitribu

Group: 4

Capacity: 4

Discipline: pre POT

Sabbat.

Artist: Abrar Ajmal

Name: Patrizia Giovanni,

Collector of Secrets

[AH:V3, Tenth:A]

Cardtype: Vampire

Clan: Giovanni

Group: 2

Capacity: 5

Discipline: nec qui tha

Independent: Patrizia

can employ a retainer

from your ash heap as an

action. The cost of that

action is increased by 1

blood.

Artist: Mark Tedin

Name: Patrol

[BL:C1, LoB:C,

HttB:PGar4]

Cardtype: Reaction

Discipline: Flight

+1 intercept.

Artist: Steve Prescott

Name: Patronage

[SW:U, BH:PTo, Third:U]

Cardtype: Action

Clan: Toreador antitribu

Cost: 1 pool

+1 stealth action.

Untap a younger Toreador

antitribu and this

acting vampire. You may

play only one Patronage

per turn.

Artist: William O'Connor

Name: Patshiv

[FN:C2/PR2]

Cardtype: Action

Clan: Ravnos

+1 stealth action.

Each ready untapped

Ravnos gains 1 blood

from the blood bank.

Artist: Dennis Calero

Name: Patsy

[TR:R]

Cardtype: Political

Action

Requires a baron. Only

usable if you control

the Edge.

Choose a titled non-

anarch vampire.

Successful referendum

means that you burn the

edge to remove that

vampire's title and burn

2 pool from his or her

controller.

Artist: Eric Deschamps

Name: Patterns in the

Chaos

[SW:R, Third:R]

Cardtype: Action

Modifier

Discipline: Dementation

[dem] Only usable when a

bleed is successful.

Look at the top card in

the library of the

Methuselah being bled.

[DEM] Only usable when a

bleed is successful.

Look at the cards in the

hand of the Methuselah

being bled.

Artist: Leif Jones

Name: Paul Calderone

[KoT:V]

Cardtype: Vampire

Clan: Brujah

Group: 5

Capacity: 4

Discipline: cel pot pre

Camarilla.

Artist: Steve Ellis

Name: Paul Cordwood

[Third:PTr2]

Cardtype: Vampire

Clan: Tremere antitribu

Group: 4

Capacity: 8

Discipline: obf pre AUS

DOM THA

Sabbat bishop: Once each

action, Paul can remove

the top card of your

crypt from the game to

get +1 intercept or +1

stealth.

Artist: Chad Michael

Ward

Name: Paul DiCarlo, The

Alpha

[FN:U2]

Cardtype: Vampire

Clan: Giovanni

Group: 2

Capacity: 2

Discipline: pot

Independent

Artist: Christopher Shy

Name: Paul Forrest,

False Prophet

[KMW:U]

Cardtype: Vampire

Clan: Ravnos

Group: 4

Capacity: 5

Discipline: chi for pre

Independent: Once each

action, Paul can burn a

blood to give an acting

Ravnos you control +1

bleed.

Artist: Brian LeBlanc

Name: Paulo de Castille

[Third:V]

Cardtype: Vampire

Clan: Lasombra

Group: 4

Capacity: 4

Discipline: ani dom pot

Sabbat: When Paulo is

put into play during

your influence phase,

you may move 1 blood

from him to any Lasombra

in your uncontrolled

region.

Artist: Katie McCaskill

Name: Paul
 "Sixofwords29" Moreton
 [NoR:U]
 Cardtype: Imbued
 Creed: Visionary
 Group: 4
 Life: 4
 Virtue: def vis
 During your influence phase, you may move a counter from your pool to an imbued in your uncontrolled region.
 Artist: David Day

Name: Pavlo
 [HttB:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Blood Brother
 Group: 5
 Capacity: 4
 Discipline: pro SAN
 Sabbat. Kiev Circle:
 During your untap phase, you may move a blood from Pavlo to a ready Blood Brother in the Kiev Circle. Sterile.
 Artist: Robin Chyo

Name: Peacemaker
 [LoB:C]
 Cardtype: Reaction
 Discipline:
 Obeah/Presence
 Only usable by a vampire who successfully blocks a (D) action directed at you (play before combat).
 [pre] Cancel combat. The action continues as if unblocked. For the remainder of this action, all minions get -1 bleed and -1 strength.
 [obe] As [pre] above, and untap this blocking vampire at the end of the action.
 [OBE] As [obe] above, but all minions get -2 bleed and -2 strength and cannot use weapons.
 Artist: Nicole Cardiff

Name: The Peace of Khetamon
 [AH:C2, Tenth:B]
 Cardtype: Political
 Action
 Choose a vampire in torpor. Successful referendum means that vampire is moved to the uncontrolled region (facedown). The vampire's blood counters, master cards and minion cards stay with that vampire, with any counters they have on them (they are out of play as long as the vampire remains uncontrolled).
 Artist: Greg Simanson

Name: Peace Treaty
 [Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PT/PV,

CE:PV, Anarchs:PAB,
 LoB:PG, Third:C]
 Cardtype: Political
 Action
 Successful referendum means all weapons are burned. A Methuselah may keep any of his or her minions' weapons by repaying their pool cost to equip.
 Artist: Amy Weber;
 Michael Astrachan

Name: Pedrag Hasek
 [KoT:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Ventrue
 Group: 5
 Capacity: 7
 Discipline: aus val DOM
 FOR PRE
 Camarilla: Pedrag cannot commit diablerie.
 Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Pedro Cortez
 [NoR:U]
 Cardtype: Imbued
 Creed: Avenger
 Group: 4
 Life: 4
 Virtue: mar ven
 +1 strength. Pedro cannot maneuver to long range, press to end combat, or end combat as a strike.
 Artist: Lawrence Snelly

Name: Penitent
 Resilience
 [HttB:C]
 Cardtype: Action
 Modifier/Combat
 Discipline: Fortitude & Obeah
 [for] [COMBAT] This vampire treats aggravated damage as normal damage. Flash Grenades have no effect on this vampire.
 [for][obe] [COMBAT] As [for] above, but for the remainder of combat.
 [FOR][OBE] [ACTION MODIFIER] Only usable as the action is announced. Choose a vampire. That vampire cannot block this action.
 Artist: Sandra Chang-Adair

Name: Pentex(TM) Loves You!
 [Sabbat:U, SW:U/PT, Third:U]
 Cardtype: Master
 Cost: 2 pool
 Master: unique location.
 You may tap this card and choose a Sabbat vampire. Once during the current action, the chosen vampire may burn 1 blood to get +1 bleed.
 Artist: Michael Weaver

Name: Pentweret
 [LotN:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Follower of Set
 Group: 5
 Capacity: 9
 Discipline: aus for obe
 OBF PRE SER
 Independent: When in combat at close range with an ally that costs less than 4 blood or pool or a vampire with capacity less than 4, Pentweret may give you control of that minion as a strike that costs 2 blood.
 Artist: Mark Poole

Name: Pere Lachaise, France
 [DS:U2]
 Cardtype: Master
 Cost: 3 pool
 Master: unique location.
 You may {move a vampire from your ash heap to} this card, ={face down}= . You may use a master phase action to move 1 blood from the blood bank to this vampire. If the blood on the vampire equals the vampire's capacity, place the vampire in the {ready} region at the end of the master phase and burn this card. Any minion can burn this card as a (D) action and send the vampire on it directly to the ash heap.
 Artist: Rob Alexander

Name: Perfect Clarity
 [FN:R2, Third:R2]
 Cardtype: Action
 Modifier
 Cost: 2 blood
 Discipline: Thaumaturgy
 Only usable when the action is announced.
 [tha] Reaction cards that require Dominate [dom] or Presence [pre] do not affect this vampire for the duration of this action.
 [THA] As above, and for the remainder of this action, minions opposing this vampire in combat cannot play cards that require Dominate or Presence.
 Artist: Brian LeBlanc

Name: Perfectionist
 [Gehenna:C, KoT:C]

Cardtype: Master
 Master: archetype.
 Put this card on a vampire you control.
 Once per turn, when this vampire successfully performs an action and no reaction cards are played, he or she gains 1 blood after the action is resolved. A vampire can have only one archetype.
 Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Perfect Paragon
 [KoT:U]
 Cardtype: Action
 Modifier
 Cost: 1 blood
 Discipline: Presence
 [pre] Only usable during a referendum. This vampire gains 3 votes.
 [PRE] Allies and younger vampires get -1 intercept when attempting to block this action.
 Artist: Jeremy McHugh

Name: Permanency
 [KMW:C]
 Cardtype: Action
 Modifier
 Discipline: Chimerstry
 [chi] Only usable when this vampire plays an action modifier that requires Chimerstry. Move that action modifier card from your ash heap to your hand (discard down afterward). Not usable if the action modifier was canceled as it was played.
 [CHI] Only usable when an action card that requires Chimerstry is put in play. Put this card on the action card. If the action card is burned, return it to your hand instead (discard down afterward).
 Artist: Mark Poole

Name: Permanent Vacation
 [LotN:R]
 Cardtype: Political
 Action
 Choose a ready ally. Successful referendum means that ally is removed from the game.
 Artist: Jim DiBartolo

Name: Perpetual Care
 [Third:C]
 Cardtype: Political
 Action
 Successful referendum means each Methuselah burns 2 pool for each vampire in torpor he or she controls.
 Artist: Joel Biske

Name: Persephone Tar-Anis
 [Third:PM2]

Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: cel pot AUS
DEM OBF
Sabbat: +1 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Persia, The
Beautiful Statue
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus obf DEM
Camarilla: Once each
action, Persia can burn
1 blood to get +1
intercept.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Persistent Echo
[LoB:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline:
Melpominee/Auspex
+1 stealth action.
[aus] Untap a vampire
with Melpominee.
[mel] Put this card in
play and put a card
(from your hand) that
requires Melpominee on
this card, face down.
You may look at the card
at any time. Any vampire
you control may burn
this card to play the
card on it as if from
your hand and as if he
or she had basic
Melpominee.
[MEL] As [mel] above,
and the vampire may play
the card as if he or she
had superior Melpominee.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Personal
Involvement
[Gehenna:R]
Cardtype: Master
Cost: 3 pool
Master.
If your prey has more
pool than you (after
paying the cost of this
card), your prey burns 3
pool. Any Methuselah can
cancel this card as it
is played by burning 2
pool (the cost of this
card is not paid in that
case).
Artist: Randy Asplund

Name: Personal Scourge
[SW:C, CE:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Dementation
Only usable at close
range.
[dem] Strike: 1 damage.
This damage cannot be
prevented by equipment
or cards that require
Fortitude [for]. If the
opposing vampire
attempts to strike with

a weapon this round, he
or she does no damage.
[DEM] As above, with an
optional press, only
usable to end combat.
Artist: Patrick Lambert

Name: Persona Non Grata
[KoT:U]
Cardtype: Political
Action
Requires a titled
vampire.
Choose a non-titled
vampire or an anarch
vampire. If this
referendum is
successful, put this
card on the chosen
vampire. This vampire
cannot gain a non-anarch
title and gets -1
stealth on (D) actions.
A vampire can have only
1 Persona Non Grata.
Artist: Juan Calle

Name: Petaniqua
[KMW:U/PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: chi AUS DAI
DEM OBF THA
Camarilla. Red List:
During any round of
combat after the first,
a minion opposing
Petaniqua takes 2 points
of damage before range
is determined.
Recruiting allies and
employing retainers
costs Petaniqua 1 less
blood or pool. +1 bleed.
Infernal.
Artist: Steve Eidson

Name: Petaniqua
[KMW:U/PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Level: Advanced
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: chi AUS DAI
DEM OBF THA
Advanced, Independent.
Red List: Once each
combat, Petaniqua may
burn a blood to gain a
press. Petaniqua may
recruit a werewolf ally
as if she meets the
requirements of playing
that card. +1 strength.
Infernal.
Artist: Richard Thomas

Name: Peter Blaine
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: aus dom for
Sabbat: Peter gets +1
bleed when bleeding a
Methuselah who controls
a ready Ventrue.
Artist: William O'Connor

Name: Peter "Outback295"
Rophail
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Redeemer
Group: 4
Life: 4
Virtue: red ven
While Peter is in combat
with a monster, he may
burn a conviction [1
CONVICTION] to get a
maneuver.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Petra
[Gehenna:U, HttB:PSam]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus ANI OBF
Camarilla: Damage Petra
inflicts on Baali is
aggravated. A vampire
burns an additional
blood whenever he or she
uses a press to continue
combat with Petra.
Artist: Chad Michael
Ward

Name: Petra Resonance
[Anarchs:R, KoT:R]
Cardtype: Action
Clan: Malkavian
+1 stealth action. Not
usable if any
Methuselah's crypt is
empty.
Each Methuselah reveals
the top card of his or
her crypt. If there is a
tie for highest or
lowest cost among the
revealed cards, every
Methuselah burns 1 pool.
Otherwise, the
Methuselah revealing the
highest cost steals 3
pool from the Methuselah
revealing the lowest
cost. All Methuselaha
shuffle their crypts
afterward.
Artist: Jeff Holt

Name: Petru Sipos
[AH:V3, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: ani for CHI
SER
Independent: Petru can
steal 1 blood from a
vampire in torpor as a
(D) action.
Artist: L. A. Williams

Name: Phaedyme
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: pre tha ANI
CHI DEM FOR
Independent: Phaedyme
gets +1 stealth when
bleeding a Methuselah
who controls a ready

Camarilla vampire. +1
strength.
Artist: Heather Kreiter

Name: Phagian
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of
Skulls
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: dom for AUS
NEC THA
Sabbat: Any vampire you
control may play cards
that require Necromancy
at the basic level, with
the cost increased by 1
blood.
Artist: Sam Araya

Name: Phantom Speaker
[LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline:
Melpominee/Chimerstry
Only usable when this
acting vampire is
blocked (before tapping
the blocker)
[chi] Cancel combat and
do not tap the blocking
minion.
[mel] The block fails
and the action
continues. The blocking
minion cannot attempt to
block this action again.
Not usable if the
blocking minion is an
older vampire.
[MEL] As [mel] above,
and if this action is
successful, tap that
blocking minion.
Artist: Peter Bergting

Name: Phased Motion
Detector
[KMW:C, KoT:PB]
Cardtype: Equipment
Electronic equipment.
Once each action, when a
vampire plays an action
modifier that requires
Chimerstry [chi],
Obfuscate [obf] or
Obtenebration [obt],
this minion gets +1
intercept for the
current action, even if
intercept is not yet
needed. A minion may
have only one Phased
Motion Detector.
Artist: Travis Ingram

Name: Pherydima
[LoB:U, HttB:PKia]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: obt pot DOM
MYT NEC
Sabbat bishop: During
your discard phase, you
may burn a pool to untap
Pherydima. Cold iron
vulnerability.
Artist: Mark Nelson

Name: Philippe de Marseilles
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: dem pre AUS
CEL
Camarilla primogen:
During your untap phase, if there are any Gehenna cards in play, you may remove Philippe from the game to gain 6 pool.
Artist: Mathias Kollros

Name: Phillippe Rigaud
[KMW:U/PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ani aus obt
DOM OBF PRO
Sabbat. Black Hand:
Phillipe cannot block undirected actions. When any older vampires are in torpor that Phillippe may diablerize, he must attempt a diablerie action (unless he must hunt).
Artist: Steve Ellis

Name: Phobia
[AH:U5, FN:PS]
Cardtype: Action
Discipline: Serpentinis
[ser] (D) Put this card on any vampire; you still control this card. During your master phase, you may put a phobia counter on this card. If a minion you control blocks the vampire with this card, you may burn five counters from this card before range is chosen to end combat.
[SER] As above, but with +1 stealth.
Artist: Ron Spencer

Name: Pier 13, Port of Baltimore
[SW:U/PB, Third:U, KoT:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 blood
This equipment card represents a unique location and does not count as equipment while in play.
During your influence phase, this minion may equip with a non-location, non-unique equipment card from your hand (requirements and cost apply as normal). This is not an action and cannot be blocked.
Artist: Steve Prescott

Name: Pieter
[Sabbat:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2

Capacity: 6
Discipline: for tha OBF
PRO
Sabbat.
Artist: Pete Venters

Name: Pieter van Dorn
[CE:V/PTr, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: dom pre tha
Camarilla: Pieter may burn a blood from a ready Tremere as a (D) action.
Artist: Becky Cloonan

Name: Piotr Andreikov
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: aus
Sabbat. Black Hand.
Artist: Christopher Shy

Name: Piper
[TR:R]
Cardtype: Master
Master. Requires a ready anarch.
A ready untapped anarch you control employs or recruits a retainer or ally from your hand (requirements and cost apply as normal). This is not an action and cannot be blocked. Tap that anarch.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Plasmic Form
[Sabbat:C, SW:PT2, Third:PTz2]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Vicissitude
[vic] [ACTION MODIFIER] +1 stealth.
[VIC] [COMBAT] Strike: dodge.
Artist: Pete Venters

Name: Playing for Keeps
[DS:U]
Cardtype: Master
Cost: X pool
Unique Master. Only usable if playing for ante.
The cost of this card (X) represents the number of Methuselachs currently in the game. When a Methuselah's prey is ousted, the surviving Methuselah wins his or her prey's ante and antes an additional card. =(Added to the V:EKN banned list in 1995.)=
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Poacher's Hunting Ground
[TR:R]
Cardtype: Master

Master. Location.
Hunting ground.
Derivative.
During your untap phase, choose up to X ready anarchs you control who each gain 1 blood, where X is the number of non-derivative hunting grounds controlled by other Methuselachs. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Leif Jones

Name: Pochtli
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: cel dom NEC
OBF POT
Independent: Pochtli may move up to two cards from your ash heap to your library as a +1 stealth action. Shuffle your library afterward.
Artist: Christopher Shy

Name: Pocket Out of Time
[HttB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Temporis /
Obtenebration
[obt] This vampire burns 1 blood to get +1 stealth.
[tem] +1 stealth.
[TEM] After any combat this action, this vampire can burn 1 blood to start a new combat with the opposing minion (if both combatants are still ready).
Artist: Marian Churchland

Name: Poison Pill
[Gehenna:C, KoT:PM2]
Cardtype: Reaction
Only usable during a referendum, before votes are cast.
If the referendum passes and the effect of the referendum causes you to lose pool, the controller of the acting vampire loses the same amount of pool (in addition to the effects of the referendum).
Artist: Jeff Holt

Name: Poison the Well of Life
[LotN:R]
Cardtype: Action
Discipline: Quietus
+1 stealth action.
[qui] (D) Burn a hunting ground.
[QUI] Burn all hunting grounds controlled by other Methuselachs. Ready minions controlled by controllers of the hunting grounds may attempt to block as if

this were a (D) action (instead of the usual blockers).
Artist: Becky Jollensten

Name: Poker
[BL:U2, BH:PTO2, LoB:PI2]
Cardtype: Equipment
Melee weapon. Cold iron. Strength+1 damage each strike. If all of the damage done by this strike is prevented by a card or cards that require Fortitude [for], burn this weapon after strike resolution.
Artist: Steve Prescott

Name: Polaris Coach
[Tenth:A/B]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 blood
Vehicle. Haven.
During your untap phase, move 1 blood from this vampire to the Polaris Coach or burn the Polaris Coach. While this vampire is acting, he or she may burn one counter from the Polaris Coach to get +1 stealth for the current action. During undirected actions and actions that are not directed at this vampire, he or she cannot block or play reaction cards. A minion may have only one haven and only one vehicle.
Artist: John Bridges

Name: Police Department
[Jyhad:U, VTES:U]
Cardtype: Master
Master: unique location. Tap to give a press, only usable to end combat, to a minion you control.
Artist: William O'Connor

Name: Political Ally
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Ally
Clan: Ventrue
Cost: 2 pool
Unique mortal with 1 life. 0 strength, 3 bleed.
Artist: Brian LeBlanc; Kaja Foglio

Name: Political Antagonist
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Ally
Clan: Ventrue antitribu
Cost: 2 pool
Mortal with 1 life. 1 strength, 1 bleed. During a political action, the Antagonist may tap to give a Ventrue antitribu +1 intercept.
Artist: Brian Ashmore

Name: Political Backlash

[Jyhad:C, VTES:C, CE:PV]
Cardtype: Reaction
Only usable when a referendum fails.
The controller of the acting vampire burns 2 pool.
Artist: Julian Jackson

Name: Political Flux
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C, LoB:PG]
Cardtype: Political Action
Choose a number from 1 to 12. Successful referendum means this is the amount of pool the next predator will earn for ousting his or her prey (instead of the usual 6 pool).
Artist: Né Né Thomas

Name: Political Hunting Ground
[Sabbat:U, SW:U/PL, HttB:PKia]
Cardtype: Master
Clan: Lasombra
Cost: 2 pool
Master: unique location. Hunting ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: John Scotello; Melissa Uran

Name: Political Seizure
[Sabbat:U, SW:U/PL]
Cardtype: Master
Clan: Lasombra
Cost: 2 pool
Master.
Choose a location controlled by another Methuselah. This card contests that location as though it were the same card, even if the other location is not unique. When the last copy of that location is yielded, burn this card; the other card comes into play under your control untapped instead of being burned.
Artist: Fred Harper

Name: Political Stranglehold
[Sabbat:U, SW:U/PL, FN:PG, LoB:PG, Third:U]
Cardtype: Political Action
Successful referendum means each Methuselah gains 3 pool for each vampire he or she controls with capacity above 7. Only one Political Stranglehold can be played during a game.
Artist: Brian Ashmore

Name: Political Struggle

[Sabbat:R, SW:R/PL, Third:R]
Cardtype: Action
Clan: Lasombra
+1 stealth action.
(D) Put this card on a ready vampire controlled by another Methuselah. The acting vampire may enter combat with the vampire with this card as a +1 stealth (D) action. If the vampire with this card is burned or sent into torpor, this card is burned and the acting vampire gains X votes, where X is the number of non-contested votes the vampire with this card has.
Artist: Patrick Kochakji

Name: Polly Kay Fisher
[Third:V, HttB:PSal]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: for pot AUS DOM THA
Sabbat Archbishop of New York.
Artist: Eric Deschamps

Name: Ponticulus
[KoT:R]
Cardtype: Ally
Clan: Tremere
Cost: 2 pool
Unique wraith with 1 life. 0 strength, 0 bleed.
Ponticulus cannot take actions or have or use equipment. He gets +1 intercept during (D) actions against you. He may tap to give you Tremere +1 intercept. He is immune to non-aggravated damage.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Porphyrion
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: for CHI OBF PRE SER
Independent: When Porphyrion enters play, you may search your library for a Treaty of Laibach and move it to your hand (shuffle and discard afterward). +1 stealth.
Artist: Leif Jones

Name: Port Authority
[Promo-20041015]
Cardtype: Event
Government.
When a Methuselah uses a discard phase action to discard a card, he or she doesn't draw to replace that card until his or her next untap phase.
Artist: John Bridges

Name: Port Hunting Ground
[LoB:PI]
Cardtype: Master
Clan: Ishtarri
Cost: 2 pool
Master: unique location. Hunting ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: James Stowe

Name: Portia
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: for pre pro Camarilla: Portia gets +1 stealth when hunting. If her hunt is blocked, she takes 1 damage before range is determined on the first round of the resulting combat.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: The Portrait
[AH:R2, CE:R]
Cardtype: Action
Clan: Toreador
Cost: 1 blood
(D) Show the top card of your prey's crypt to all players. If it is a Nosferatu, {this} vampire burns 2 blood. If {its cost} is below 7, {this} vampire gains 2 blood (ignore excess blood); if it is from 7 to 10, {this} vampire untaps and bleeds your prey with +1 bleed {as a +1 stealth (D) action}; if it is above 10, {this} vampire burns 1 blood.
Artist: Pete Venters

Name: Possession
[DS:C2, FN:PG2, LotN:PG]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Necromancy [nec] Move a vampire from your ash heap to your uncontrolled region.
[NEC] Move a vampire from your ash heap to your ready region and move 1 blood from the blood bank to the vampire.
Artist: Stuart Beel; John Bridges

Name: Potence [pot]
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PB/PL, FN:PG, CE:C, Anarchs:PAG, KMW:PAAn, LoB:PG, Third:PB, KoT:PB]

Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a vampire. This vampire gains one level of Potence [pot]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Potence.
Artist: L. A. Williams; Randy Gallegos; John Bridges

Name: Potio Martyrium
[HttB:R]
Cardtype: Action
Clan: Tremere / Tremere antitribu
+1 stealth action.
Put this card on a Gargoyle enslaved to this vampire's clan. If this Gargoyle is burned or sent to torpor in combat, he or she burns and inflicts 3 aggravated damage on the opposing minion and each retainer in combat. A minion may have only one Potio Martyrium.
Artist: Phillip Hilliker

Name: Pounce
[BL:C1, LoB:C, HttB:PGar2]
Cardtype: Combat
Discipline: Flight
Strike: hand strike at +2 damage, and the opposing minion cannot strike for the remainder of the round (this doesn't affect the current strike resolution). If this strike is dodged, this striking minion takes 1 damage during strike resolution and the opposing minion gets an optional press.
Artist: John McCrea

Name: Powder of Rigidity
[KMW:PA1]
Cardtype: Equipment
Equipment.
If the action to equip with the Powder is successful, untap the acting minion at the end of the turn. The bearer may burn this equipment before range is chosen in a round of combat. If he or she does so, the opposing minion cannot use cards that require Protean [pro] or Vicissitude [vic] for the remainder of combat. If the opposing minion is a werewolf, he has -2 strength for the remainder of combat.
Artist: Travis Ingram

Name: Powerbase:
Barranquilla
[Gehenna:R, Third:PTz]

Cardtype: Master
 Cost: 1 pool
 Master: unique location. Put X blood on this card when it is played, where X is the capacity of a ready Sabbat vampire you control. During your untap phase, you may move 1 blood from this card to your pool. Any vampire may burn this location as a (D) action. Titled vampires get +1 stealth on that action. Burn this card if it has no counters.
 Artist: Brian LeBlanc

Name: Powerbase: Berlin [DS:U, CE:R]
 Cardtype: Master
 Clan: Ventrue
 Master: unique location. You may use a master phase action to move 1 blood from the blood bank to this card. Any Ventrue you control may move 1 blood to this card as a +1 stealth action. You may tap this card and burn X blood from it to give a Ventrue {attempting to block a political action} +X intercept. Any vampire can call a referendum to steal this card for his or her controller as a +1 stealth political action.
 Artist: Michael Weaver

Name: Powerbase: Cape Verde [LoB:R]
 Cardtype: Master
 Clan: Giovanni
 Master: unique location. During any Methuselah's master phase, you may tap this location to move a blood from a ready Giovanni or Laibon you control to your pool or from your pool to a ready vampire you control. Any Giovanni or Laibon may steal this location for his or her controller as a +1 stealth (D) action.
 Artist: Brad Williams

Name: Powerbase: Chicago [Jyhad:U, VTES:U, CE:U, KoT:U]
 Cardtype: Master
 Cost: 1 pool
 Master: unique location. During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to this card or move all the blood on this card to your pool. A vampire controlled by another Methuselah can move all the blood on this card to his or her controller's pool as a (D) action.

Artist: William O'Connor; Ken Meyer, Jr.

Name: Powerbase: Los Angeles [Tenth:A/B]
 Cardtype: Master
 Master: unique location. Tap during your discard phase to gain a discard phase action. If you use that discard phase action to discard a card that requires an anarch or a card that makes a vampire an anarch, you may untap a ready anarch. Any anarch controlled by another Methuselah may steal this location for his or her controller as a (D) action.
 Artist: Mark Poole

Name: Powerbase: Luanda [EK:R]
 Cardtype: Master
 Master: unique location. Requires a ready Laibon. Tap this card during your master phase and choose a vampire you control. Once this turn, the chosen vampire may enter combat with any minion as a +1 stealth (D) action. Any vampire can steal this location as a (D) action.
 Artist: Michael Gaydos

Name: Powerbase: Madrid [SW:R, BH:PM]
 Cardtype: Master
 Cost: 1 pool
 Master: unique location. During your untap phase, add one counter to this card from the blood bank if it has less than 4 counters. Tap to give a titled Sabbat vampire X additional votes during a referendum, where X is the number of counters on this card. Any vampire controlled by another Methuselah can take a (D) action to burn all the counters on this card.
 Artist: Drew Tucker

Name: Powerbase: Mexico City [Sabbat:U, SW:U/PT, Third:U]
 Cardtype: Master
 Cost: 2 pool
 Master: unique location. Put 5 blood on this card when it is played. During each of your untap phases, move 1 blood from this card to your pool. Any Sabbat vampire controlled by another Methuselah may move all the blood on the Powerbase to his or her controller's pool as a (D) action. Burn this card if it has no blood.

Artist: Fred Harper

Name: Powerbase: Montreal [SW:R, Third:R, KoT:R/PV]
 Cardtype: Master
 Master: unique location. During your influence phase, you may move 1 blood from the blood bank to a vampire in your uncontrolled region. Any vampire may steal this location for his or her controller as a (D) action.
 Artist: Patrick Lambert

Name: Powerbase: New York [Sabbat:U]
 Cardtype: Master
 Cost: 1 pool
 Master: unique location. As a master phase action, you may burn 1 pool to move 3 blood counters from the blood bank to this card or move 1 blood counter from this card to your pool. Any Sabbat vampire = {controlled by another Methuselah} can take a (D) action to move all the blood on the 'base to his or her controller's blood pool. Burn this card when the last blood counter on it is removed.
 Artist: Ted Naifeh

Name: Powerbase: Rome [DS:U2, FN:PG]
 Cardtype: Master
 Master: unique location. You may use a master phase action to move 1 counter {from} the blood bank to the Powerbase. Any Giovanni you control may move up to 2 of his or her blood counters to this card as a +1 stealth action. Tap and burn X counters from this card to gain X votes during {the referendum of} a political action. Any minion may burn all counters on this card as a (D) action.
 Artist: Greg Simanson

Name: Powerbase: Savannah [LotN:R]
 Cardtype: Master
 Master: unique location. Elysium. You may tap any other unique location you control to end combat involving an acting vampire you control before range is chosen. Any vampire may steal this location for his or her controller as a (D) action.
 Artist: Becky Jollensten

Name: Powerbase: Tshwane [LoB:R]
 Cardtype: Master
 Master: unique location. Requires a ready Laibon. Tap this location to reduce the cost of a card you play by 1 pool (this location is not tapped if that card is canceled as it is played). Any Laibon may steal this location for his or her controller as a (D) action.
 Artist: William O'Connor

Name: Powerbase: Washington, D.C. [Jyhad:U, VTES:U, CE:U]
 Cardtype: Master
 Cost: 1 pool
 Master: unique location. During your untap phase, you may move up to 3 pool to this card and add 1 blood from the blood bank for each pool you move, or you may move 2 blood from this card to your pool. A vampire controlled by another Methuselah may move all the blood on this card to his or her controller's pool as a (D) action.
 Artist: William O'Connor; Michael Weaver

Name: Powerbase: Zürich [LotN:R]
 Cardtype: Master
 Master: unique location. While you have the Edge, any vampire you control may add 2 blood from the blood bank to a younger vampire in your uncontrolled region as a +1 stealth action. If that action is blocked, burn the Edge (before combat, if any). Any Methuselah may burn the Edge during his or her master phase to steal this card.
 Artist: Peter Bergting

Name: Power of All [TR:C]
 Cardtype: Reaction
 Cost: 2 blood
 Requires a ready anarch. Tap this anarch and one other untapped ready anarch you control to cancel a library card as it is played. Usable even if there is no action. Not usable during your own turn.
 Artist: Eric Deschamps

Name: Power of One [TR:C]
 Cardtype: Action
 Modifier
 Cost: 1 blood
 Discipline: Obtenebration/Potence/Presence

Requires an anarchy.
[obt] Only usable when an action is blocked.
The blocking minion burns 2 blood or life (before combat, if any).
[pot] +1 bleed.
[pre] +1 bleed, or +1 bleed and +1 stealth.
You cannot play another action modifier to increase this bleed amount.
Artist: Jim Pavelec

Name: Power Structure
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Master
Clan: Lasombra
Unique master.
Put this card into play.
Tap to give each Lasombra you control 1 additional vote for the current political action.
Artist: Patrick Kochakji

Name: Praetorian Backer
[SoC:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 pool
+1 stealth action.
Requires a ready Seraph.
Unique. Title.
Put this card on a non-Black Hand Sabbat vampire with a capacity above 6 to represent the title of cardinal. Burn this card if you do not control a ready Seraph (or if this vampire otherwise loses the title).
Artist: Andrew Trabbold

Name: Praxis Seizure: Amsterdam
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Amsterdam}. This could lead to a contested title.
Artist: Michael Weaver

Name: Praxis Seizure: Athens
[AH:R2]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [TREMERE CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Athens}. This could lead to a contested title. If the prince is Tremere, his

or her capacity increases by 1.
Artist: Liz Danforth

Name: Praxis Seizure: Atlanta
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:PV]
Cardtype: Political
Action
Requires a Camarilla vampire. Title.
If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Atlanta.
Artist: Josh Timbrook; Jeff Holt

Name: Praxis Seizure: Barcelona
[DS:U2, KMW:PAL]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [TREMERE CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Barcelona}. This could lead to a contested title. If the prince is Tremere, his or her capacity increases by 1.
Artist: Dave Roach; Pete Burges

Name: Praxis Seizure: Berlin
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [VENTRUE CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Berlin}. This could lead to a contested title. If the prince is Ventrue, his or her capacity increases by 1.
Artist: L. A. Williams

Name: Praxis Seizure: Boston
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Boston}. This could lead to a contested title.
Artist: Edward Beard, Jr.; Brian LeBlanc

Name: Praxis Seizure: Brussels
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [NOSFERATU CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Brussels}. This could lead to a contested title. If the prince is Nosferatu, his or her capacity increases by 1.
Artist: Tom Wänerstrand

Name: Praxis Seizure: Cairo
[AH:R2]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [VENTRUE CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Cairo}. This could lead to a contested title. If the prince is Ventrue, his or her capacity increases by 1.
Artist: Pete Venters

Name: Praxis Seizure: Chicago
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:PM]
Cardtype: Political
Action
Requires a Camarilla vampire. Title.
If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Chicago.
Artist: Robert McNeill; Jim Nelson

Name: Praxis Seizure: Cleveland
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Cleveland}. This could lead to a contested title.
Artist: Né Né Thomas; Jim Nelson

Name: Praxis Seizure: Dallas
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Political
Action

{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Dallas}. This could lead to a contested title.
Artist: Richard Thomas; Brian LeBlanc

Name: Praxis Seizure: Dublin
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Dublin}. This could lead to a contested title.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Praxis Seizure: Frankfurt
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Frankfurt}. This could lead to a contested title.
Artist: Steve Casper

Name: Praxis Seizure: Geneva
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [VENTRUE CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Geneva}. This could lead to a contested title. If the prince is Ventrue, his or her capacity increases by 1.
Artist: Michael Weaver

Name: Praxis Seizure: Glasgow
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [GANGREL CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title

of Prince of Glasgow}. This could lead to a contested title. If the prince is Gangrel, his or her capacity increases by 1.
Artist: Stuart Beel

Name: Praxis Seizure: Houston
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:PT]
Cardtype: Political
Action
Requires a Camarilla vampire. Title.
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Houston}.
Artist: Kaja Foglio; Durwin Talon

Name: Praxis Seizure: Istanbul
[AH:R2]
Cardtype: Political
Action
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Istanbul}. This could lead to a contested title. Each Assamite gets one additional vote for this political action. If the vampire declared prince is not an Assamite, tap all Assamites.
Artist: Mark Tedin

Name: Praxis Seizure: London
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of London}. This could lead to a contested title.
Artist: Pete Venters

Name: Praxis Seizure: Miami
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:PV]
Cardtype: Political
Action
Requires a Camarilla vampire. Title.
If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Miami.
Artist: James Stowe; Richard Thomas

Name: Praxis Seizure: Monaco
[AH:R2]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [TOREADOR CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Monaco}. This could lead to a contested title. If the prince is Toreador, his or her capacity increases by 1.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Praxis Seizure: Paris
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [TOREADOR CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Paris}. This could lead to a contested title. If the prince is Toreador, his or her capacity increases by 1.
Artist: L. A. Williams

Name: Praxis Seizure: Rome
[DS:U2, KMW:PAL]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [BRUJAH CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Rome}. This could lead to a contested title. If the prince is Brujah, his or her capacity increases by 1.
Artist: L. A. Williams

Name: Praxis Seizure: Seattle
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Seattle}. This could lead to a contested title.
Artist: Nicola Leonard; Brian LeBlanc

Name: Praxis Seizure: Stockholm
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
Capacity: [MALKAVIAN CLAN ICON]
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
{If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Stockholm}. This could lead to a contested title. If the prince is Malkavian, his or her capacity increases by 1.
Artist: Tom Wänerstrand

Name: Praxis Seizure: Venice
[DS:U2]
Cardtype: Political
Action
{Requires a Camarilla vampire. Title.}
In this referendum, each Giovanni gets one additional vote. {If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Venice}. This could lead to a contested title. If the vampire declared prince is not Giovanni, tap all Giovanni.
Artist: Mark Tedin

Name: Praxis Seizure: Washington, D.C.
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:PT]
Cardtype: Political
Action
Requires a Camarilla vampire. Title.
If this referendum is successful, put this card on the acting vampire to represent the unique Camarilla title of Prince of Washington, D.C.
Artist: John Bridges; William O'Connor

Name: Praxis Solomon
[Jyhad:V, VTES:V]
Cardtype: Political
Action
Only usable if at least one card is contested. For each contested card, choose which Methuselah should yield. Successful {referendum} means that the chosen Methuselahs yield {as you selected}.
Artist: L. A. Williams

Name: Precision
[LotN:R]
Cardtype: Action
Discipline: Celerity
+1 stealth action.
[cel] (D) Choose a card by name. Your prey must

discard a copy of that card, if possible.
[CEL] As above, and if your prey discards a copy, this vampire may burn 1 blood to burn 1 of your prey's pool.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Precognition
[Sabbat:C, SW:C/PT2, CE:PT02/PTr, Anarchs:PAG, BH:PTR2, KMW:PAL3, Third:C/PM3, HttB:PSal3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Auspex
[aus] +1 intercept.
[AUS] As above, and this vampire can prevent up to 1 damage during the first round of the resulting combat if he or she successfully blocks this action.
Artist: Eric LaCombe; Anna Christenson

Name: Precognizant
Mobility
[DS:C2, CE:U/PM2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex
+1 stealth action.
[aus] Untap a younger vampire or an ally.
[AUS] Untap a vampire.
Artist: Greg Simanson

Name: Predator's Communion
[LoB:C]
Cardtype: Reaction
Discipline: Abombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played.
[abo] +1 intercept. Only usable when a vampire is acting.
[ABO] Only usable by a tapped vampire when a vampire is acting. This reacting vampire untaps.
Artist: David Day

Name: Predator's Mastery
[LoB:C/PA4]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Abombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played.
[abo] +1 bleed. After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action.
[ABO] As [abo] above, and non-mortal allies and vampires with capacity less than 5 cannot block this action.
Artist: Alexander Dunnigan

card to look at your prey's hand. If you do so, your prey takes control of the Prophecies of Gehenna. Any Methuselah may burn this card during his or her untap phase by revealing his or her hand to all players. Artist: UDON

Name: Protean [pro]
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C, Anarchs:PG, KMW:PG]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a vampire. This vampire gains one level of Protean [pro]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Protean. Artist: Mark Tedin; Joe Ziolkowski

Name: Protected Resources
[VTES:R, CE:R, Third:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master.
Put this card in play. You do not burn more than 2 pool when a minion bleeds you, regardless of the amount of the bleed. Burn this card if a minion you control successfully bleeds. Artist: Chris Stevens; Richard Thomas

Name: Protect Thine Own
[AH:R2, CE:PV]
Cardtype: Political Action
Cost: 1 blood
{Requires a} justicar or Inner Circle member. Choose a non-Camarilla vampire with a capacity below 6. If the acting vampire is a member of the Inner Circle, you may choose any non-Camarilla vampire instead. If this referendum is successful, burn that vampire. =(Added to the V:EKN banned list in 2008.)= Artist: Phillip Tan

Name: Protracted Investment
[Jyhad:C, VTES:C, CE:PTr]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master. Investment. {Put this card in play and} move 5 blood from the blood bank to this card. You may use a master phase action to

move 1 blood from this card to your pool. Burn this card when all blood has been removed. Artist: Brian Snoddy

Name: Provision of the Silsila
[FN:R2, LotN:PA]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Clan: Assamite
Usable by a tapped vampire.
Only usable after a combat involving this Assamite and a minion with a contract naming this Assamite. Only usable if the opposing minion is not ready and this Assamite is ready. This Assamite gains enough blood from the blood bank to reach full capacity, and the contract is burned {if still in play}. Artist: Mike Danza

Name: Proxy Kissed
[KMW:C, LotN:PG2]
Cardtype: Master
Clan: Giovanni
Capacity: +1
Master: out-of-turn.
Put this card on a Giovanni when you move him or her from your uncontrolled region to your ready region during your influence phase. This Giovanni gains one level of Potence [pot] and one level of Fortitude [for]. His or her capacity is increased by 1. Move 1 blood from the blood bank to this Giovanni. Artist: John Bridges

Name: Psalm of the Damned
[HttB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Maleficia / Presence
[pre] Burn 1 pool to get +1 bleed. You cannot play another action modifier to increase this bleed.
[mal] Choose a minion. The chosen minion cannot play reaction cards (including [REACTION]) abilities of power cards) this action.
[mal] is not a Discipline.
[MAL] As [mal] above, and the chosen minion cannot block this action. Artist: Mathias Kollros

Name: Pseudo-Blindness
[FN:C2, LotN:PR2]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry

[chi] Only usable by a vampire attempting to block. Cancel an action modifier that requires Chimerstry [chi] or Obfuscate [obf] as it is played.
[CHI] As above, and if this vampire successfully blocks this action, the acting minion cannot use cards that require Chimerstry or Obfuscate during the resulting combat. Artist: Talon Dunning

Name: Psyche!
[Jyhad:U, VTES:U, FN:PA2, CE:U/PB, KMW:PA12, Third:U, KoT:U/PB3/PT3]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity
[cel] Press.
[CEL] Only usable at the end of combat when both combatants are still ready. Begin another combat with the opposing minion. Artist: Jeff Menges; Eric Lofgren

Name: Psychic Assault
[SoC:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Auspex
[aus] Strike: 1R damage. Any effect which would make damage from this strike aggravated leaves the damage normal instead. If this striking vampire is Black Hand, the damage from this strike is unpreventable.
[AUS] As above, but for 2R damage. Artist: Heather Kreiter

Name: Psychic Projection
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:PTr, LoB:PO]
AKA: Physchic Projection
Cardtype: Action
Discipline: Auspex
+1 stealth action.
[aus] Put this card on a minion you control. The minion with this card gets +2 intercept. Burn this card during your untap phase.
[AUS] Put this card into play. Each of your minions gets +1 intercept. Burn this card during your next untap phase. Artist: Leif Jones; Amy Weber

Name: Psychic Veil
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R/PM, KoT:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Obfuscate
[obf] All of your vampires' actions are at +1 stealth this turn.

[OBF] All of your minions' actions are at +1 stealth this turn. Artist: Heather Hudson; Brian LeBlanc

Name: Psychomachia
[BL:C2, KMW:PB3]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Daimoinon/Presence
Only usable when an ally or younger vampire successfully blocks - {before tapping the blocker}-.
[pre] Cancel the current action and untap this acting vampire. The blocking minion is not tapped.
[dai] The block fails, and the action continues. The blocking minion cannot attempt to block this action again.
[DAI] As [dai] above, and the blocking minion takes 1 damage (damage not preventable). Artist: Steve Prescott

Name: Public Enemy
[Promo-20080810]
Cardtype: Action
+1 stealth action. Requires a non-Red List, non-anarch vampire. (D) Choose a non-titled, non-Red List minion who either has successfully bled for 3 or more pool since your last turn or is infernal or anarch. The chosen minion becomes Red List. Artist: EM Gist

Name: Public Trust
[LotN:C/PS2, KoT:C/PB3/PT6]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Presence
[pre] (D) Bleed at +2 bleed.
[PRE] As above, and if the bleed is successful (for 1 or more), add 1 counter from the blood bank to a vampire in your uncontrolled region. Artist: Brian LeBlanc

Name: Pugfar
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus for vis POT
Sabbat Tremere Antitribu
Slave: Pugfar can burn one blood to give a Tremere antitribu you control a press. Flight [FLIGHT]. Artist: Christopher Shy

Name: Pug Jackson

[CE:V/PB, Anarchs:PAG, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: for pre CEL
POT
Camarilla primogen.
Artist: Christopher Shy

Name: Pulled Fangs
[Jyhadr:R2, VTES:R, SW:PB, CE:R2, Anarchs:PAG]
Cardtype: Combat
Only usable at the end of a round of combat in which this minion inflicted more damage at close range than the opposing vampire. Not usable by a {minion being burned or going into torpor}. Put this card on the opposing vampire, and this minion inflicts 1 point of damage. The victim cannot hunt until this card is removed. Any vampire(s) may burn this card with two +1 stealth actions. If the victim must hunt and cannot, he or she goes into torpor. A vampire can have only 1 Pulled Fangs.
Artist: Edward Beard, Jr.

Name: Pulling Strings
[Jyhadr:U2, VTES:U, CE:U/PTr]
Cardtype: Reaction
Discipline: Dominate
Only usable during a referendum.
[dom] Force a younger vampire to abstain from voting. This can cancel that vampire's votes.
[DOM] As above, but the affected vampire can be the same age or older.
Artist: Dan Smith; Fred Hooper

Name: Pulse of the Canaille
[Jyhadr:U, VTES:U, Sabbat:U, SW:PT/PV, CE:PM3, LoB:PO, Third:U]
Cardtype: Action
Cost: 3 blood
Discipline: Auspex
+1 stealth action.
[aus] For the remainder of this turn, you may look at all Methuselahs' hands.
[AUS] Put this card on the acting vampire. The vampire with this card gets +2 bleed. A vampire can have only one Pulse of the Canaille.
Artist: Anson Maddocks; Hannibal King

Name: Punish
[NoR:C]
Cardtype: Action/Combat

Virtue: Redemption
[ACTION] +1 stealth action. (D) Put this card on a vampire. You still control this card. The vampire with this card cannot gain blood. Any blood he or she gains goes to the blood bank instead. Burn this card during your next untap phase.
[COMBAT] As [ACTION] above, but put this card on the opposing vampire as a hand strike (at strength damage) instead.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Puppeteer (Wraith)
[FN:R2]
Cardtype: Ally
Cost: 1 pool
Discipline: Necromancy
Wraith with 1 life. 1 strength, 0 bleed.
[nec] The puppeteer can give you control of an ally or a vampire with capacity of less than 5 for the remainder of your turn as a (D) action.
[NEC] As above, with 2 life.
Artist: Michael Gaydos

Name: Purchase Pact
[SW:U/PV, Third:PTz]
Cardtype: Master
Unique master. Requires a ready archbishop, priscus, cardinal or regent.
Put this card into play. When a Sabbat vampire you control is in combat with another Sabbat vampire, you may tap this card before range is determined to end combat. Any titled Sabbat vampire may call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Purification
[KMW:R]
Cardtype: Action/Reaction
Discipline: Quietus
[qui][ACTION] +1 stealth action. Add 1 life to an ally who has fewer life than his starting amount.
[QUI][REACTION] Cause an action that requires Dominate [dom] or Presence [pre] and is directed at a minion you control to fail (no cost is paid).
Artist: Avery Butterworth

Name: Purity of the Beast
[AH:R2, FN:PR, Third:PTr]

Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready vampire.
(D) Enter combat with an ally controlled by your prey. The acting vampire gets +2 strength in that combat.
Artist: Stuart Beel

Name: Pursuit
[Sabbat:C, SW:C/PB2, FN:PA6, CE:PTo4, Anarchs:PAG2, KMW:PA4, LoB:PO4, Third:C, LotN:PA4, KoT:C/PT6]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity
[cel] Maneuver.
[CEL] Additional strike.
Artist: Kevin McCann; Brian LeBlanc

Name: Pushing the Limit
[Sabbat:C, SW:C/PB2/PL, CE:PN3, Anarchs:PAG, KMW:PA12, LoB:PG2, Third:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Potence
[pot] Strike: hand strike or {use a melee weapon strike. This strike is} at +2 damage.
[POT] Strike: hand strike or {use a melee weapon strike. This strike is} at +3 damage.
Artist: John McCrear

Name: Putrefaction
[BL:C2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Thanatosis/Presence
[pre] Strike: combat ends.
[thn] Strike: 1 damage.
Put this card on the opposing minion. The minion with this card has -1 stealth. He or she may = {choose not to untap as normal and burn this card}= during his or her untap phase. A minion may have only one Putrefaction.
[THN] As [thn] above, and this minion takes 1 unpreventable damage when he or she strikes in combat or takes an action. The minion with this card may choose not to strike during the Choose Strike step of combat.
Artist: Steve Ellis

Name: Putrescent Servitude
[LoB:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Thanatosis
+1 stealth action.
[thn] Move any mortal or ghoul retainer you control to this vampire, or put this card on a

mortal or ghoul ally you control. This ally gains 1 life, and he or she may play cards that require basic Potence [pot] as a vampire.
[THN] (D) As above, but take any mortal or ghoul retainer or put this card on any mortal or ghoul ally and take control of that ally.
Artist: Jeff Holt

Name: Qadir ul-Ghani
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: tha nec CEL
OBF QUI
Independent: Qadir may change his clan to a clan of his choosing as a +1 stealth action that costs 1 blood. +1 bleed. (Blood Cursed)
Artist: Christopher Shy

Name: Qawiyya el-Ghaduba
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: aus pre FOR
POT VAL
Sabbat. Red List: Qawiyya may burn 2 blood to untap once during your minion phase. +2 strength.
Artist: Juan Calle

Name: Qetu the Evil Doer (Bane Mummy)
[FN:R2]
Cardtype: Ally
Clan: Follower of Set
Cost: 3 pool
Unique mummy with 3 life. 2 bleed, 1 strength.
Once per combat, Qetu can press to end combat. If Qetu is burned, shuffle her into her owner's library.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Queen Anne
[DS:V, CE:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: aus obf DOM
FOR PRE
Camarilla Prince of London: Anne gets an additional +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Tremere. +1 bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Quentin
[Sabbat:V, SW:U/PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 9

Discipline: cel obt AUS
DOM FOR
Sabbat bishop: Once each political action, Quentin may burn 1 blood to {force a vampire to abstain (this can cancel that vampire's votes)}.
Artist: Mike Dringenberg

Name: Quentin King III
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: obf pre AUS DEM
Camarilla Prince of Boston.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Quentin King III
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Level: Advanced
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: cel pre AUS DEM OBF
Advanced, Camarilla.
[MERGED] If Quentin is ready during your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready older vampire. Once each action, Quentin can burn 1 blood to get +1 bleed.
Artist: Christopher Shy

Name: Qufur am-Heru
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: cel tha OBF PRE SER
Independent: If Qufur is burned from play, you may move him from your ash heap to your uncontrolled region during your next influence phase.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Quicken Sight
[BH:C/PTo2, LoB:PO4]
Cardtype: Reaction
Discipline: Auspex & Celerity
[aus][cel] +1 intercept, with an optional maneuver in the resulting combat if this vampire successfully blocks.
[AUS][CEL] As above, but with +2 intercept.
Artist: Rik Martin

Name: Quick Exit
[Sabbat:C, SW:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Obfuscate
[obf] Press, only usable to end combat.
[OBF] Strike: dodge.
Artist: Jeff Miracola

Name: Quick Jab

[LotN:C]
Cardtype: Combat
Do not replace until after combat.
Strike: hand strike (at strength damage) with first strike. If more than 1 damage is inflicted with this strike, ignore the excess.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Quick Meld
[Sabbat:C, SW:C, KMW:PG, Third:C, KoT:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Protean
[pro] Maneuver.
[PRO] As above, and once this round, this vampire may burn 1 blood for an additional maneuver.
Artist: Randy Gallegos; Paul Ballard

Name: Quickness
[Sabbat:R, SW:R, FN:PA, Third:R]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity
[cel] Additional strike.
[CEL] As above, but this additional strike card does not count against this vampire's additional strike effect limit for this round. A vampire may only play one Quickness each round.
Artist: Craig Maher

Name: Quicksilver Contemplation
[LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex & Temporis
[aus] [REACTION] +1 intercept.
[tem] [REACTION] Reduce a bleed against you by 2.
[aus][tem] [ACTION MODIFIER][REACTION] Only usable during a referendum. Force a younger vampire to abstain from voting. This can cancel that vampire's votes.
[AUS][TEM] [ACTION MODIFIER] +2 bleed.
Artist: John Bridges

Name: Quietus [qui]
[AH:C2, FN:PA2, LotN:PA]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a vampire. This vampire gains 1 level of Quietus [qui]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Quietus.

Artist: William O'Connor

Name: Quincy, The Trapper
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: dom myt obt
Sabbat: Quincy may burn an ally controlled by your predator or prey with two +1 stealth (D) actions. Cold iron vulnerability.
Artist: Mark Nelson

Name: Quinton McDonnell
[Jyhadr:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 8
Discipline: ani cel pro FOR
Camarilla primogen: +1 strength
Artist: Melissa Benson

Name: Quira, The Bitch Queen
[Sabbat:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: obt tha AUS OBF
Sabbat: +1 bleed.
Artist: Pete Venters

Name: Rabbat, The Sewer Goddess
[KMW:PA]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: pot ANI FOR OBF
Independent. Red List: Rabbat may send a vampire to torpor or burn an ally as a strike. If she hunts, you may move 1 of the blood she gains to your pool. She cannot take (D) actions or block actions that aren't directed at her or at a card on her.
Artist: Richard Thomas

Name: Rabble Razing
[SW:C/PV, Third:C]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum means all vampires with capacity below 4 burn 1 blood.
Artist: Mike Danza

Name: Rachel Brandywine
[CE:V/PM, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 10

Discipline: ani AUS DEM OBF PRO
Camarilla Prince of Cleveland: If Rachel is ready, at the end of your discard phase, you may place cards you discard during that discard phase in your library (shuffle afterward). +1 bleed.
Artist: Alejandro Collucci

Name: The Rack
[Jyhadr:U, VTES:U, CE:U, Third:U, KoT:U/PT]
Cardtype: Master
Master: unique location. When this card is played or the controller of this card changes, the controller chooses a ready vampire he or she controls. During the controller's untap phase, the chosen vampire gains 2 blood. A vampire controlled by another Methuselah can steal this location for his or her controller as a (D) action.
Artist: Quinton Hoover; Steve Prescott

Name: Radeyah
[AH:V3, CE:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: pot pre CEL
Camarilla: As a (D) action, Radeyah can enter combat with any Follower of Set controlled by another Methuselah.
Artist: Rebecca Guay

Name: Radu Bistri
[Third:PTz2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: ani pre vic AUS DOM
Sabbat cardinal: During your untap phase, Radu gains 1 blood if the Purchase Pact is in play.
Artist: Thomas Manning

Name: Rafael de Corazon
[KoT:PT2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: AUS CEL DOM OBF PRE
Camarilla Toreador Inner Circle: Any vampire contesting Rafael's title must yield during his or her untap phase. +2 bleed.
Artist: Erica Danell

Name: Raffaele Giovanni
[AH:V3, Tenth:B]

Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: cel obf NEC
Independent: Raphael may bleed your predator as a (D) action. +1 bleed.
Artist: Christopher Rush

Name: Rafastio Ghoul
[FN:C, Third:C]
Cardtype: Ally
Cost: 3 pool
Ghoul with 2 life. 1 bleed, 1 strength.
Rafastio Ghoul can play cards requiring basic Thaumaturgy [tha] as a vampire with a capacity of 3.
Artist: Durwin Talon

Name: Raful al-Zarqa
[BL:R2]
Cardtype: Vampire
Clan: Nagaraja
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: dom nec obf AUS
Independent: Once each action, Raful can burn a blood to get +1 stealth.
Scarce.
Artist: Christopher Shy

Name: Rain
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: cel chi dem pot pre AUS
Sabbat: Rain gets +1 stealth on actions directed at a Methuselah who controls no ready titled vampires.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Rake
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: aus cel pot PRE
Camarilla Prince of Atlanta: Rake gets +1 strength in combat with Ventrue.
Artist: Mark Tedin

Name: Raking Talons
[LoB:C, HttB:PGar3]
Cardtype: Combat
Clan: Gargoyle
Only usable before range is determined.
For the remainder of combat, damage from this Gargoyle's hand strikes is aggravated. A vampire may play only one Raking Talons each combat.
Artist: David Day

Name: Ramiel DuPre
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]

Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: aus cel dom PRE
Camarilla.
Artist: Richard Kane Ferguson

Name: Ramiro
[Sabbat:V, SW:PL]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: dom obt vic Sabbat
Artist: John Bolton

Name: Ramona
[FN:U, Anarchs:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: for pro
Camarilla: During your untap phase, you may move 1 blood from any ready Gangrel you control to Ramona.
Artist: John Van Fleet

Name: Ramona
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: for pro Advanced, Camarilla: During your untap phase, you may move 1 blood from Ramona to any ready Gangrel you control. [MERGED] During your master phase, you may move 1 blood from Ramona to your pool.
Artist: Christopher Shy

Name: Rampage
[Jyhad:U2, VTES:U, CE:U/PB, HttB:PSam]
Cardtype: Action
Discipline: Potence [pot] (D) Burn any location. If you control the location, this is a +1 stealth action.
Artist: Brian LeBlanc; Robert McNeill

Name: Randall
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: ANI AUS FOR PRO
Independent: Randall has 1 vote (titled). Once each minion phase, he may burn 1 blood to prevent 1 non-aggravated damage done to any other minion in combat.
Artist: Ed Tadem

Name: Randel, The Coward
[Third:V]

Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: dom for obt Sabbat.
Artist: Eric Deschamps

Name: Random Patterns
[BH:C/PM]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Discipline: Auspex & Dementation
[aus][dem] +1 intercept.
[AUS][DEM] Only usable when a minion is attempting to block this acting vampire. The blocking minion gets -1 intercept.
Artist: Fred Harper

Name: Ranjan Rishi, Camarilla Scholar
[DS:V, CE:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: for DOM PRE
Camarilla: Ranjan gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Brujah.
Artist: Edward Beard, Jr.

Name: Ransam, The Old Man
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: aus dom CEL PRE
Camarilla: Ransam gets +1 strength in combat with a Tremere.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Rant!
[Anarchs:C/PAB3]
Cardtype: Action
Modifier
Requires a ready anarch. Only usable during a referendum before any votes are cast. During this referendum, each ready anarch may burn 1 blood to gain 1 additional vote. If the referendum fails, this acting vampire takes 2 unpreventable damage.
Artist: Steve Prescott

Name: Raphaela Giovanni
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: pot pre DOM NEC
Independent.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Raphael Catarari
[Third:V]
Cardtype: Vampire

Clan: Nosferatu antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus pot tha OBF PRE
Sabbat: If Raphael's blood total is odd, he does not untap as normal. You may use a master phase action to add a blood to him from your pool or to burn a blood from him. +1 bleed.
Artist: Sam Araya

Name: Rapid Change
[Sabbat:C, SW:C, Third:C]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Protean [pro] [ACTION MODIFIER] +1 stealth.
[PRO] [COMBAT] Strike: combat ends.
Artist: Craig Maher

Name: Rapid Healing
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PV, FN:PR, CE:C, Anarchs:PAG, LoB:PA]
Cardtype: Action
Discipline: Fortitude +1 stealth action. Only usable by a vampire in torpor.
[for] The acting vampire leaves torpor. If the vampire is blocked, there is no combat. If the blocking minion is a vampire who can commit diablerie, that vampire may diablerize the acting vampire.
[FOR] As above, and the acting vampire gains 1 blood from the blood bank.
Artist: Ron Spencer

Name: Rapid Thought
[Sabbat:U, Tenth:B]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity [cel] Maneuver or press.
[CEL] Only usable during the choose-strike step, and only if this vampire would choose his or her strike first. Instead, the opposing minion chooses his or her strike first.
Artist: Clint Langley

Name: Raptor
[Sabbat:U, CE:U, Third:U]
Cardtype: Retainer
Cost: 2 blood
Discipline: Animalism
Animal with 1 life.
[ani] The minion with this retainer gets +1 intercept.
[ANI] As above, and when the minion with this retainer is in combat, the opposing minion's

controller gets -1 hand size.
Artist: Ron Spencer

Name: Rashid Stockton
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: cel obf vic
Sabbat. Black Hand.
Artist: Mark Poole

Name: Rashiel
[LoB:U, HttB:PSal]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: for val
Sabbat.
Artist: David Day

Name: Rastacourere
[Tenth:A/B]
Cardtype: Action
Cost: 1 pool
Capacity: -1
+1 stealth action.
(D) Put this card on a titled vampire. The vampire's title is worth 1 less vote during referendums, and he or she gets -1 stealth when attempting political actions. This vampire's capacity is reduced by 1. (A vampire's capacity cannot go below 1.) A vampire may have only one Rastacourere.
Artist: David Day

Name: Rathmere
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: ani pro FOR
Independent: Rathmere
gets +1 strength in combat with a Sabbat vampire.
Artist: Justin Norman

Name: Rat's Warning
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PT, FN:PR3, CE:C, Anarchs:PG2, LoB:PA2]
Cardtype: Reaction
Discipline: Animalism
Only usable by a tapped vampire during a bleed against you.
[ani] Untap this reacting vampire.
[ANI] As above, with an optional press during the resulting combat if this vampire successfully blocks this bleed and combat occurs.
Artist: Pete Venters

Name: Ravager
[HttB:C]
Cardtype: Master
Clan: Kiasyd
Master.
Put this card on a Kiasyd. Non-changelings

cannot block this Kiasyd's undirected hunt actions.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Rave
[SW:C/PB, Third:C]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Move as much blood (or life) and/or equipment from the acting minion to any ready vampires you control.
Artist: William O'Connor

Name: Raven Spy
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PN, Anarchs:PG2, BH:PN3, KMW:PG, Third:PTz3, LotN:PR3, KoT:U]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism
Animal with 1 life.
[ani] This minion gets +1 intercept.
[ANI] As above, but the Raven Spy has 2 life.
Artist: Jeff Holt; Dan Frazier

Name: Ravnos Acceptance
[DS:U2, Tenth:A]
Cardtype: Political
Action
If this referendum is successful, each Ravnos may choose to become Camarilla. Put this card into play. Whenever a Ravnos enters play, he or she may choose to become Camarilla. The Ravnos clan is a Camarilla clan.
Artist: Richard Thomas

Name: Ravnos Cache
[DS:U, FN:PR]
Cardtype: Master
Clan: Ravnos
Master: unique location.
During your master phase, you may move 1 counter from your pool to this card and add 1 blood from the blood bank. When equipping a minion, you may tap this card to use the blood counters on it to pay some or all of the - {pool or blood}- cost of the equipment.
Artist: Greg Simanson

Name: Ravnos Carnival
[AH:R2, FN:PR, LotN:PR]
Cardtype: Master
Clan: Ravnos
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Put X currency counters on this card when you play it, where X is the number of Ravnos you control. When a Ravnos you control performs an action, you may use these currency counters toward the cost in blood (but not pool) of the

action card. Burn this card when the last counter is removed.
Artist: Pat Morrissey; Sam Araya

Name: Raw Recruit
[HttB:R]
Cardtype: Action
Clan: Gargoyle
+1 stealth action.
Requires a slave.
(D) Put this card in play and move a vampire in torpor to this card, out of play. A vampire you control to whom this Gargoyle is a slave may remove that vampire from the game as a +1 stealth action to turn this card into a Gargoyle with the same capacity and Fortitude [for], Potence [pot], Visceratika [vis] and flight [FLIGHT], enslaved to the acting vampire's clan.
Artist: Jim Pavelec

Name: Rayzeel's Song
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Action
Discipline: Valeren/Animalism
[ani] This vampire burns 1 blood to untap an ally.
[val] (D) Bleed with +1 bleed.
[VAL] +1 stealth action.
Add 1 life from the blood bank to an ally that has fewer life than his or her starting amount.
Artist: Becky Cloonan

Name: Raziya Samater
[AH:V3, CE:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: ani pot
Camarilla.
Artist: John Bolton

Name: Razor Bat
[BL:C1, LoB:C, HttB:PGar3]
Cardtype: Retainer
Clan: Gargoyle
Cost: 2 pool
Gargoyle creature with 2 life.
The Gargoyle with this retainer gets +1 intercept. When the Gargoyle with this retainer is in combat, the opposing minion takes 1R damage during the initial strike resolution phase of each round, at long or close range.
Artist: Jeff Holt

Name: React with Conviction
[NoR:C]
Cardtype: Conviction

When an effect that would change control of this imbued is played or announced, you may burn this card to cancel that effect. Burn this card to cancel either a (D) action against this imbued that requires Chimerstry [chi], Dementation [dem], Dominate [dom], Presence [pre], or Serpentis [ser] or a strike card that requires any of those Disciplines played by a minion opposing this imbued as it is announced. No cost is paid.
Artist: Travis Ingram

Name: Read Intentions
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C/PM2, Third:PM3, KoT:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Auspex
[aus] Press, only usable to end combat.
[AUS] Strike: dodge.
Artist: Joel Biske; Susan Van Camp

Name: Read the Winds
[BL:U2, Third:U]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism & Auspex
Do not replace until the end of this action.
[ani][aus] +1 intercept.
This vampire doesn't tap for successfully blocking this action.
[ANI][AUS] Only usable by a tapped vampire.
This vampire untaps and attempts to block with +1 intercept, even if intercept is not yet needed.
Artist: Talon Dunning

Name: Reality
[FN:C2]
Cardtype: Action
Cost: 3 blood
Discipline: Chimerstry [chi] (D) Put Reality on a younger vampire. The vampire with this card cannot be the target of (D) actions, cannot act (except to burn this card), cannot block and cannot cast votes. That vampire can burn Reality as a +1 stealth action.
[CHI] (D) Move a tapped younger vampire to -(the uncontrolled region(breaking any temporary control effects))- . The vampire's blood counters, master cards and minion cards stay with that vampire, with any counters they have on them (those cards are out of play as long as

the vampire remains uncontrolled).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Reality Mirror
[SW:R, Third:R]
Cardtype: Combat
Clan: Malkavian
antitribu
Choose a combat card in the opposing minion's controller's ash heap and use the ability of that card as if that card had been played from your hand (pay cost as normal). If the card requires a Discipline this vampire does not have, you can only use the basic ability of that card. Only one Reality Mirror can be played during a game.
Artist: Drew Tucker

Name: The Realm of the Black Sun
[AH:R2, FN:PS]
Cardtype: Master
Clan: Follower of Set
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card in play. If your prey gains at least 1 pool during his or her master phase, you gain 1 pool. Any minion may burn this card as a (D) action; vampires with titles get -1 stealth when attempting that action.
Artist: Richard Thomas

Name: Reanimated Corpse
[LoB:C, HttB:PSam3]
Cardtype: Ally
Cost: X blood
Discipline: Thanatosis
Zombie with 2 life. 2 strength, 2 bleed.
[thn] Put X pathos counters on this corpse when it enters play. During your untap phase, burn 1 pathos counter. Remove the corpse from the game if it has no pathos counters. The corpse can play combat cards that require basic Fortitude [for] as a vampire.
[THN] As above, but put 2 additional pathos counters on the corpse.
Artist: Roel Wielinga

Name: Rebekka, Chantry Elder of Munich
[DS:V, CE:PTr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: pot AUS PRE THA
Camarilla: Rebekka gets +1 stealth on each of her actions. Rebekka gets +1 bleed when bleeding a Methuselah

who controls a ready Malkavian.
Artist: Anson Maddocks

Name: Rebel
[Gehenna:C]
Cardtype: Master
Master: archetype.
Trifle.
Put this card on a vampire you control. Once per turn, when this vampire successfully blocks a titled vampire or a political action, he or she gains 1 blood from the blood bank (before the resulting combat, if any). A vampire can have only one archetype.
Artist: Steve Ellis

Name: Rebirth
[KMW:R/PAn]
Cardtype: Action
Modifier
Requires a Red List minion. Only usable when a diablerie action is successful.
No blood hunt may be called, and this vampire untaps. A vampire can play only one Rebirth each turn.
Artist: Brian Miskelley

Name: Recalled to the Founder
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace as long as this card is in play.
Requires at least two other Gehenna cards in play. During each Methuselah's untap phase, if he or she controls more than two vampires of the same clan, he or she burns one such vampire. If that vampire's capacity is above 5, this Methuselah becomes immune to the effects of this card for the remainder of the game.
Artist: Leif Jones

Name: Reckless Agitation
[LotN:C/PG3]
Cardtype: Political Action
Cost: 2 blood
Requires an independent vampire with capacity above 4.
Allocate 6 points among two or more other Methuselaha's. Successful referendum means each Methuselah burns 1 pool for each point assigned.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Recruiting Party
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Action
Clan: Ventrue antitribu

Each Ventrue antitribu in your uncontrolled region gains 1 blood from the blood bank.
Artist: Brian Ashmore

Name: Recruitment
[Sabbat:C, SW:PV, Third:PTr]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master.
Search your crypt for a vampire. Show it to all players and place it face down in your uncontrolled region. Shuffle afterward.
Artist: Diana Vick

Name: Recure of the Homeland
[BH:U/PTr, Third:U/PTr]
Cardtype: Action
Clan: Tremere antitribu +1 stealth action. Only usable by a vampire in torpor. Usable by a tapped vampire.
The acting vampire leaves torpor. If this action is blocked, there is no combat. If the blocking minion is a vampire who can commit diablerie, that vampire may diablerize the acting vampire.
Artist: David Day

Name: Recurring Contemplation
[LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Temporis/Presence
Only usable when the action is announced.
[pre] Choose an ally. He or she cannot block this action. Only one Recurring Contemplation may be played each turn.
[tem] As [pre] above, but choose an ally or younger vampire.
[TEM] As [tem] above, and burn 1 blood to tap the chosen minion.
Artist: John Bridges

Name: Redbone McCray
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: cel pro AUS PRE
Sabbat: Redbone may enter combat with a younger Camarilla vampire as a (D) action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Redcap Wilder
[LoB:R]
Cardtype: Retainer
Cost: 2 blood
Discipline: Mytherceria
Changeling with 2 life.
[myt] Vampires with capacity less than 7

must burn a blood to attempt to block the minion with this retainer.
[MYT] As above, but the cost to employ this retainer is reduced by 1 blood.
Artist: James Stowe

Name: Redeem the Lost Soul
[AH:R2, CE:R]
Cardtype: Master
Master.
Choose a vampire in your ash heap. Gain X pool, where X is half of the capacity of that vampire (round down). Remove that vampire from the game.
Artist: Randy Gallegos

Name: Red Herring
[FN:C2/PR]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry [chi] Only usable when this acting vampire is blocked. Untap the acting vampire, do not tap the blocking minion, and cancel the current action and combat. Take the card played to perform the action (if any) back into your hand. Your vampires cannot attempt the same action again this turn. Discard down to your hand size.
[CHI] As above, but tap the blocking minion.
Artist: Michael Gaydos

Name: Redirection
[Sabbat:C, SW:C/PV, CE:PV3, Third:C/PTr4]
Cardtype: Reaction
Discipline: Dominate [dom] Only usable when a younger vampire is bleeding you, -(after blocks are declined)-. Tap this reacting vampire. Choose another Methuselah other than the acting vampire's controller. That acting vampire is now bleeding that Methuselah.
[DOM] As above, but the acting vampire can be the same age or older.
Artist: Clint Langley

Name: Redistribution
[LoB:C]
Cardtype: Action
Discipline: Sanguinus +1 stealth action.
[san] This acting vampire gains a blood. Then move any amount of blood and equipment among the Blood Brothers in this circle.
[SAN] As above, and untap this acting vampire.

Artist: Andrew Trabbold
Name: Redline
[Anarchs:R]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn
Only usable when a blood hunt referendum passes and would burn a vampire controlled by another Methuselah. That vampire is not burned. Put this card on that vampire and take control of him or her. This vampire is independent. This vampire gets one optional press when in combat with a Camarilla vampire and can enter combat with any Camarilla vampire as a +1 stealth (D) action. Burn this card if the vampire changes sects.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Red List
[KMW:C/PAL]
Cardtype: Action
Requires a ready, titled, non-Red List vampire.
(D) Choose a ready ally or a ready younger vampire. The chosen minion becomes Red List. That minion may not attempt to block this action.
Artist: Jeff Holt

Name: Reformation
[Gehenna:C]
Cardtype: Action
Discipline: Chimerstry/Dominate/Serpentis
+1 stealth action.
Requires a ready anarch.
[chi] (D) Steal an equipment card from your predator or prey.
[dom] (D) Burn 1 blood to steal a hunting ground.
[ser] (D) Put a corruption counter on any vampire. If the number of your corruption counters on the vampire equals or exceeds his or her capacity, you may burn all of your corruption counters on that vampire to gain control of him or her.
Artist: Attila Adorjany

Name: Reform Body
[Sabbat:R, SW:PT]
Cardtype: Combat/Reaction
Discipline: Vicissitude
[vic] Only usable by a vampire being burned; he or she is sent into torpor instead. Usable by a vampire in torpor.
={Usable by a tapped vampire.}=

[VIC] As above, and this vampire gains 2 blood from the blood bank.
Artist: L. A. Williams

Name: Regaining the Upper Hand
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C]
Cardtype: Political Action
Choose a Methuselah. Successful {referendum} means the chosen Methuselah gets the Edge.
Artist: Stuart Beel; Will Simpson

Name: Regarhagan's Hold
[Anarchs:R2]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Master: out-of-turn.
Give this card to another Methuselah during his or her untap phase and move a reaction card from that Methuselah's ash heap to this card. The chosen reaction card costs that Methuselah's vampires an additional blood. That Methuselah may move 1 pool to this card as a master phase action. Burn this card when it has 2 pool counters. A Methuselah can have only 1 Regarhagan's Hold.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Reg Driscoll
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: aus pre for OBF THN
Independent: If Reg performs a successful equip action, you may move the equipment to any ready minion you control. +1 bleed.
Artist: Christopher Shy

Name: Regeneration
[Sabbat:C, SW:C]
Cardtype: Action
Discipline: Fortitude
+1 stealth action. Only usable by a vampire in torpor.
[for] The acting vampire gains 4 blood from the blood bank. (Remove excess blood.) If this action is blocked, there is no combat; if the blocking minion is a vampire who can commit diablerie, that vampire may diablerize the acting vampire.
[FOR] As above, but the acting vampire gains 5 blood from the blood bank.
Artist: Max Shade Fellwalker

Name: Regenerative Blood
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Master
Clan: Samedi
Cost: 1 pool
Burn Option
Unique master.
Put this card on a Samedi you control. The Samedi with this card can heal 2 {non-aggravated} damage for each blood counter he or she burns.
Artist: Steve Ellis

Name: Regent
[SW:R, Third:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master. Title.
Put this card on a Sabbat vampire you control with a capacity above 7 to represent the unique Sabbat title of regent. Any Sabbat vampire with a different controller can enter combat with this vampire as a (D) action. If a Sabbat vampire diablerizes this vampire, move this card to the diablerist (before the blood hunt is called).
Artist: Mike Danza

Name: Regilio, The Seeker of Akhenaten
[AH:V3, CE:PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: aus obf Camarilla.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Regina Giovanni, The Right Hand of Augustus
[DS:V, FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: aus for DOM NEC POT
Independent: Regina has 2 votes. Recruiting allies and employing retainers costs Regina 1 less pool or blood (but never less than 0 pool or blood).
Artist: Max Shade Fellwalker

Name: Reginald Moore
[KoT:PB2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: PRE
Camarilla primogen: Reginald gets +1 strength in combat with Tremere and Tremere antitribu. He cannot block vampires of those clans or attempt actions

to enter combat with them.
Artist: Mathias Tapia

Name: Rego Motus
[KoT:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Thaumaturgy
[tha] Prevent 2 damage from the opposing minion's strike. A vampire may play only one Rego Motus each round.
[THA] As above, but for 4 damage.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Reindoctrination
[LoB:C]
Cardtype: Action
Clan: Tremere/Tremere antitribu
Cost: 2 blood
+1 stealth action.
Choose a younger Gargoyle. That Gargoyle loses any existing slave status and becomes a slave to this acting vampire's clan. Take control of the Gargoyle if another Methuselah controls him or her, move the Gargoyle to your ready region, and untap him or her.
Artist: Heather Kreiter

Name: Reiner Stoschka
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: obf AUS DEM THA
Camarilla: While Reiner is ready, master: Discipline cards may be played as trifles.
Artist: Warren Mahy

Name: Reinforcements
[FN:R2, Third:PB]
Cardtype: Political Action
Requires a titled vampire.
Choose one or more Methuselaha. Successful referendum means each chosen Methuselah selects up to 3 library cards from his or her ash heap and shuffles them into his or her library. Remove this card from the game, even if the action is canceled or blocked or the referendum fails.
Artist: Steve Ellis

Name: Reins of Power
[Anarchs:C, KMW:Power, Third:PT, KoT:C/PV]
Cardtype: Political Action
Successful referendum means each Methuselah may choose a ready vampire he or she

controls. Each Methuselah gains 6 pool. Each Methuselah also burns an amount of pool equal to the capacity of his or her predator's chosen vampire. Only one Reins of Power can be played or called in a game.
Artist: Christopher Shy

Name: Rejuvenate
[NoR:C]
Cardtype: Power
Virtue: Defense
During your untap phase, if this imbued has fewer life than his or her starting amount, he or she gains 1 life.
[ACTION] [1 CONVICTION] +1 stealth action. Add 1 blood to a vampire or 1 life to any other ally, not to exceed starting life.
Artist: Peter Bergting

Name: Release of the Shackled Soul
[DS:U2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Necromancy [nec] (D) Burn an ally or retainer controlled by your prey.
[NEC] As above, with +1 stealth.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Relentless Pursuit
[FN:C, KoT:PB3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Potence [pot] Press.
[POT] Press, and if another round of combat starts, you get +2 hand size for the remainder of combat.
Artist: Durwin Talon

Name: Reliquary: Akunanse Remains
[LoB:PA]
Cardtype: Equipment
Clan: Akunanse
Cost: 1 pool
Capacity: +1
Unique equipment.
During your untap phase, choose Abombwe [abo], Animalism [ani] or Fortitude [for]. Until your next untap phase, the Akunanse with this equipment has an additional level of the chosen Discipline. The Akunanse with this equipment gets +1 bleed and gains 1 capacity: he or she is one generation older.
Artist: John Bridges

Name: Reliquary: Biague
[LoB:PI]
Cardtype: Equipment
Equipment.

During your untap phase, if the bearer is a ready Laibon, you may look at the top card of any Methuselah's library. If the card does not require a Discipline, show it to all players, and this Laibon may burn a blood to allow you to look at that Methuselah's hand.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Reliquary: Shango Remains
[Promo-20080203]
Cardtype: Equipment
Clan: Assamite
Equipment.
Choose an Assamite in your ash heap or burn 1 pool to choose an Assamite in your uncontrolled region. Remove that Assamite from the game or burn this reliquary. Once per turn, if this Assamite is ready, he or she may burn 1 blood to give you +2 hand size for the remainder of the turn; this ability cannot be used during combat.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Reliquary: Trinket
[EK:C]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Equipment.
If the bearer is a ready Laibon, you get +1 hand size. This Laibon may discard up to 3 cards from your hand as a +1 stealth action. A minion may have only one Reliquary: Trinket.
Artist: Avery Butterworth

Name: Remilliard, Devout Crusader
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: pre AUS
Sabbat
Artist: Mike Dringenberg

Name: Remnant of the Endless Storm
[EK:R]
Cardtype: Ally
Cost: 6 pool
Unique werewolf with 5 life. 1 strength, 0 bleed. Requires a magaji.
The Remnant gets +1 strength for each life it has. The Remnant may enter combat with any minion as a (D) action. If any effect does more than 2 damage to the Remnant, ignore the excess. If the Remnant has 4 or fewer life during your untap phase,

it gains 1 life from the blood bank.
Artist: Ron Spencer

Name: Remover
[BH:C]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Black Hand vampire. This vampire can tap any card (including a minion) as a +1 stealth (D) action. A vampire can have only one Remover.
Artist: Andre Gates

Name: Renegade Garou
[Jyhad:R2, VTES:R, Anarchs:R2, KoT:R]
AKA: Renegade Garou
Cardtype: Ally
Clan: Gangrel
Cost: 5 pool
Werewolf with 3 life. 2 strength, 0 bleed.
Renegade Garou gets an additional strike each round and an optional maneuver each combat. He may enter combat with a minion controlled by another Methuselah as a +1 stealth (D) action. If Renegade Garou has 2 or fewer life during your untap phase, he gains 1 life from the blood bank.
Artist: Daniel Gelon; John Bridges

Name: Renenet
[LotN:PS2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: ser OBF PRE
Independent.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Renewed Vigor
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Obeah/Fortitude
+1 stealth action.
[for] Put this card on this acting vampire. During your untap phase, if this vampire is in torpor, you can burn this card to move him or her to your ready region. A vampire can have only one Renewed Vigor.
[obe] Move a vampire in torpor to his controller's ready region, or restore an ally or retainer to his or her starting life (with life counters from the blood bank).
[OBE] Choose any other vampire. That vampire gains enough blood from the blood bank to reach full capacity.
Artist: Becky Cloonan

Name: Repair the Undead Flesh
[KoT:U]
Cardtype: Action
Discipline: Fortitude
+3 stealth action.
[for] Put this card on this vampire. In combat, this vampire may heal aggravated damage by burning 3 blood per point healed. Burn this card if this vampire goes to torpor.
[FOR] As above, but burn only 2 blood per point.
Artist: Efrem Palacios

Name: Repo Man
[Anarchs:R]
Cardtype: Ally
Cost: 1 blood
Unique ghoul with 1 life. 0 strength, 0 bleed.
If the action to recruit Repo Man is successful, untap the acting minion at the end of the turn. Repo Man can retrieve the first vehicle you find in your library as a +2 stealth action. You then place the vehicle on any ready minion you control who meets the requirements of the card (pay cost to equip as normal). If none of your ready minions meet the requirements of the card, the card is burned without cost. Shuffle afterward.
Artist: Peter Bergting

Name: Repulsion
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obeah/Presence
[pre] Only usable when the acting vampire's action is announced. If this action is blocked, the acting vampire gets an optional maneuver, only usable to maneuver to long range, during the resulting combat.
[obe] +1 stealth.
[OBE] Put this card on this vampire. This vampire gets +1 stealth. Burn this card if this vampire goes to torpor. This vampire cannot have or play another Repulsion.
Artist: Becky Cloonan

Name: Research
[HttB:R]
Cardtype: Master
Master.
Search your library for three cards (shuffle afterward) and place them face down in your research area. You may look at the cards in your research area at any time. A Methuselah

may play only one
Research in a game.
Artist: Jenny Frison

Name: Resilience
[Sabbat:U, SW:U/PV,
FN:PR2, CE:PV3, Third:U]
Cardtype: Combat
Discipline: Fortitude
[for] Prevent 1 damage.
[FOR] Prevent 3 non-
aggravated damage.
Artist: Karl Waller

Name: Resilient Mind
[BH:R]
Cardtype: Action
Discipline: Fortitude
+1 stealth action.
[for] Put this card on
the acting vampire. When
another minion plays an
action or combat card
that requires
Dementation [dem],
Dominate [dom], Obeah
[obe] or Serpentis
[ser], this vampire can
burn 1 blood to be
immune to the effects of
that card.
[FOR] As above, and this
vampire untaps at the
end of this action.
Artist: Matt Mitchell

Name: Resist Earth's
Grasp
[LotN:C/PA2, KoT:C/PB5]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity
[cel] [COMBAT] Press, or
maneuver with an
optional press.
[CEL] [ACTION MODIFIER]
+1 stealth.
Artist: Imaginary
Friends Studios

Name: Respire
[NoR:C]
Cardtype: Power
Virtue: Redemption
[ACTION] (D) Inflict 1
damage on a vampire with
capacity less than 6. If
this action is
successful, you may move
1 conviction from your
hand or ash heap to this
imbued.
[ACTION] [1 CONVICTION]
+1 stealth action. Add 1
blood to a vampire or 1
life to any other ally,
not to exceed starting
life.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Resplendent
Protector
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Retainer
Clan: Toreador
Mortal with 1 life.
The minion with this
retainer may prevent 1
damage each combat.
Artist: Michael Weaver;
Kieran Yanner

Name: Restoration

[Jyhad:C, VTES:C,
Sabbat:C, SW:PV2,
FN:PR3, CE:PV2,
Anarchs:PAG/PG,
KMW:Pan2, Third:C]
Cardtype: Action
Discipline: Fortitude
+1 stealth action.
[for] The acting vampire
gains 2 blood.
[FOR] The acting vampire
gains 3 blood.
Artist: Ash Arnett

Name: Restricted Vitae
[Gehenna:R, KMW:Pan]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace
until a vampire
successfully hunts.
Vampires cannot hunt
unless forced to hunt. A
vampire who must hunt
may hunt by stealing a
blood from a younger
vampire as a (D) action
instead of performing
the usual hunt action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Restructure
[SW:R, Third:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Dementation
[dem] (D) Put this card
on any ally. This ally
does not untap as normal
during his or her
controller's untap
phase. His or her
controller can burn a
pool during his or her
untap phase to untap
this ally.
[DEM] (D) Take control
of an ally controlled by
another Methuselah.
Artist: Leif Jones

Name: Resume the Coil
[LotN:R]
Cardtype: Action
Discipline: Necromancy
+1 stealth action.
[nec] Only usable by a
vampire in torpor. This
vampire leaves torpor.
If this vampire is
blocked, there is no
combat. If the blocking
minion is a vampire who
can commit diablerie,
that vampire may
diablerize this acting
vampire.
[NEC] Rescue a vampire
from torpor.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Resurrection
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline:
Obeah/Valeren
+1 stealth action. Only
usable if a retainer or
ally has been burned -
{from play}- since your
last turn.
[val] Move the retainer
or ally card from your
ash heap to your hand.

[obe] Move the retainer
card from its
Methuselah's ash heap to
this acting vampire,
with life from the blood
bank equal to its
starting life. Use the
normal version, if it
requires a Discipline.
[OBE] As [obe] above,
but move the ally card
instead. Put it in your
ready region, untapped.
Artist: Steve Ellis

Name: Retain the Quick
Blood
[LotN:R]
Cardtype: Action
Discipline: Celerity &
Quietus
+1 stealth action.
[cel][qui] Put this card
on the acting vampire.
Blood this vampire
spends to play cards
that require Celerity or
Quietus is placed on
this card instead of the
blood bank. During your
untap phase, move 1
blood from this card to
this vampire.
[CEL][QUI] As above, but
move 2 blood from this
card to this vampire
during your untap phase.
Artist: Alexander
Dunnigan

Name: Retribution
[Promo-20050122]
Cardtype: Master
Master.
Choose a minion who
successfully bled you
for more than 1 pool
since your last turn.
The chosen minion takes
3 unpreventable damage.
A Methuselah can play
only 1 Retribution in a
game.
Artist: Steve Ellis

Name: The Return to
Innocence
[AH:R2]
Cardtype: Action
Cost: 4 blood
={ (D) Bleed. If you
successfully bleed your
prey for one or more,
put this card on the
acting vampire. Burn
this card if this
vampire loses any blood
or goes to torpor, or if
your prey is ousted.
During your next untap,
this vampire is removed
from the game and your
prey burns X pool, where
X is the capacity of
this vampire.} = {Added
to the V:EKN banned list
in 1999.}
Artist: Dave Roach

Name: Reunion Kamut
[BH:C]
Cardtype: Action

+1 stealth action.
Requires a Black Hand
vampire.
Move 2 blood from the
blood bank to a Black
Hand vampire in your
uncontrolled region.
Artist: Rik Martin

Name: Revelation of
Desire
[Gehenna:C, LotN:PS3]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Serpentis
You cannot play another
action modifier to
increase this bleed
amount.
[ser] +1 bleed.
[SER] Burn one of your
corruption counters from
a minion controlled by
the target Methuselah to
get +3 bleed against
that Methuselah.
Artist: Shane Coppage

Name: Revelation of
Despair
[KMW:C, LotN:PS3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Serpentis
Only usable when this
vampire successfully
blocks one of your
predator's minions (play
before combat, if any).
[ser] The acting minion
burns 1 blood or life.
[SER] Put a corruption
counter on the acting
minion. If the number of
your corruption counters
on the minion equals or
exceeds his or her
capacity or cost, you
may burn those counters
to gain control of him
or her.
Artist: Richard Thomas

Name: Revelation of
Ecstasy
[LotN:C/PS4]
Cardtype: Action
Discipline: Serpentis
+1 stealth action.
[ser] (D) Tap one of
your prey's ready
minions.
[SER] As above, and
place a corruption
counter on that minion.
If the number of your
corruption counters on
the minion equals or
exceeds his or her
capacity or cost, you
may burn those counters
to take control of him
or her.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Revelation of the
Sire
[AH:C2, Tenth:B]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Capacity: 1
Requires a ready non-
sterile vampire who is
not Caitiff.

Put this card on a younger Caitiff. The vampire with this card is now considered to be a member of the same clan as the acting vampire. He or she is no longer considered Caitiff. His or her capacity increases by 1.
Artist: William O'Connor

Name: Revelation of Wrath
[KMW:R, LotN:PS]
Cardtype: Combat
Discipline: Serpentinis
[ser] Only usable at the end of a round in which the opposing minion inflicted 2 or more damage or any aggravated damage (even if it was prevented). Put a corruption counter on the opposing minion. A vampire can play only one Revelation of Wrath each round.
[SER] As above, and place an additional corruption counter if the opposing minion inflicted 3 or more damage or 2 or more aggravated damage this round.
Artist: Jeff Holt

Name: Revelations
[Sabbat:U, SW:U/PT, CE:PT, BH:PT, Third:U]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex
+1 stealth action.
[aus] (D) Look at your prey's hand. He or she discards a card of your choice.
[AUS] Put this card in play. Your prey plays with an open hand. Any minion may burn this card as a (D) action.
Artist: Ash Arnett

Name: Revenant
[Sabbat:U, SW:PT, Third:U/PTz]
Cardtype: Retainer
Clan: Tzimisce
Cost: 1 blood
Ghoul with 2 life.
The minion with this retainer gets +1 intercept.
Artist: Pete Venters

Name: Reverend Adams
[Promo-20061101]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: aus PRE
Independent: Reverend
Adams gets -1 stealth on political actions. Older vampires do not tap for successfully blocking Reverend Adams.
Artist: Leif Jones

Name: Reverend Adams
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Level: Advanced
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus PRE
Advanced. Camarilla:
During your master phase, you may look at the top X cards of your library, where X is the number of Gehenna cards in play. Older vampires do not tap for successfully blocking Adams.
Artist: Vince Locke

Name: Reverend Blackwood
[Sabbat:V, BH:PTR]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: obf DOM THA
Sabbat bishop: Damaging strikes made by Reverend Blackwood that require Thaumaturgy inflict +1 damage.
Artist: John Bolton

Name: Reverend Djoser Jones
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: pre ser
Independent.
Artist: James Stowe

Name: Reversal of Fortunes
[Jyhad:V, VTES:V, CE:PM]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum means direction of play is reversed. Prey is still to the left, however.
Artist: Margaret Organ-Kean

Name: Revocation of Tyre
[AH:V3, Tenth:A]
Cardtype: Political
Action
If this referendum is successful, each Assamite may choose to become Camarilla. Put this card into play. Whenever an Assamite enters play, he or she may choose to become Camarilla. The Assamite clan is a Camarilla clan.
Artist: Steve Casper

Name: Revolutionary Council
[TR:C]
Cardtype: Political
Action
Requires a baron. Choose X, then choose X ready untapped anarchs

you control and allocate 2X points among one or more Methuselahs, locations, and equipment. Successful referendum means each chosen anarch is tapped, each Methuselah burns 1 pool for each point assigned, and each location or equipment assigned a point is burned.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Rewind Time
[BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Reaction
Cost: 2 blood
Discipline:
Temporis/Presence
[pre] Reduce a bleed against you by 1.
[tem] Cancel an action card as it is played (the acting minion is not tapped).
[TEM] Usable by a ready, untapped vampire even though there is no action. Cancel a non-out-of-turn master card as it is played during any other Methuselah's master phase (no cost is paid). The Methuselah who played that card gains another master phase action.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Rex, The Necronomist
[Sabbat:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: pot pro vic
Sabbat: Combat cards cost Rex an additional blood.
Artist: Phillip Tan

Name: Reza Fatir, The Dark Angel
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: obf pro CEL
QUI
Sabbat. Black Hand: The Blood Curse does not affect Reza.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Richard Tauber, Ayelea's Puppet
[Sabbat:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: tha AUS
Sabbat: Richard gets -1 intercept when attempting to block Lasombra and Tzimisce.
Artist: Thea Maia

Name: Richter, The Templar of Du Mont

[Sabbat:V, SW:U/PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: for pre CEL
POT
Sabbat: +1 strength.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Ricki Van Demsi
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: for pro
Camarilla.
Artist: Quinton Hoover

Name: Rico Loco
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: FOR
Sabbat. Black Hand: If Rico is ready during your master phase, move a Bomb from your hand or ash heap to him (no cost) or he takes 1 damage. During your untap phase, if Rico is ready and has a Bomb, burn the Bomb and another ready minion you control takes 2 damage.
Artist: John Bridges

Name: Riddle
Phantastique
[BL:C1, LoB:R]
Cardtype: Action
Clan: Kiasyd
Cost: 2 blood
Burn Option
(D) Put this card on an ally or younger vampire who is not Malkavian or Malkavian antitribu. Put X riddle counters on this card, where X is half the capacity of the acting vampire (round down). The minion with this card burns 1 riddle counter instead of untapping during his or her untap phase. Burn this card when {it has no counters}. You may not play this card if another Riddle Phantastique is in play.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Rigby, Crusade Vanguard
[Sabbat:V, SW:U/PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus pot CEL
PRE
Sabbat: If Rigby attempts to block a Sabbat vampire and fails, and any of your predator's bishops are

not at full capacity,
move 1 blood from Rigby
to one of those bishops.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Rigor Mortis
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline:
Thanatosis/Presence
Only usable before range
is determined. A minion
can play only one Rigor
Mortis each round.
[pre] The opposing
minion cannot use any
additional strikes this
round.
[thn] As [pre] above,
with an optional press.
[THN] As [thn] above,
and once each round this
combat, you may cancel a
maneuver used by the
opposing minion.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Riposte
[DS:C3, CE:PTo, LoB:PO]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity
Not usable on the first
round of combat.
[cel] Strike: combat
ends, and inflict 1
damage to the opposing
minion once combat ends
if the range is close
(damage not
preventable).
[CEL] As above, but
inflict 2 damage.
Artist: Pete Burges &
Dave Roach

Name: Rise of the
Nephtali
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace
until a vampire becomes
a Liaison.
Requires at least one
other Gehenna card in
play. Any Independent
vampire may take an
action to become
liaison. Liaison is a
unique Independent title
worth 4 votes. If this
title would be contested
with a younger vampire,
the younger vampire
immediately yields
instead of contesting.
Artist: Steve Ellis

Name: The Rising
[HttB:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace
until your prey is
ousted.
Requires at least two
other Gehenna cards in
play. A Methuselah
cannot gain pool during
his or her own turn
unless he or she has the
Edge or at least one
victory point. Any pool
he or she would gain

goes to the bank
instead.
Artist: Samuel Araya

Name: Ritual Challenge
[Jyhad:R, VTES:R,
Tenth:B]
Cardtype: Action
Clan: Gangrel
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
If this action succeeds,
put this card on the
acting Gangrel. This
vampire gets +1
strength. A vampire may
have only one Ritual
Challenge card.
Artist: L. A. Williams

Name: Ritual of the
Bitter Rose
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
{()}
Each ready vampire you
control gains an amount
of blood from the blood
bank equal to the amount
of blood on a vampire
being burned either by
diablerie or while in
combat with this
vampire.
Artist: Drew Tucker

Name: Ritual Scalpel
[HttB:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Nagaraja
Burn Option
Unique equipment.
If this Nagaraja
successfully hunts, he
or she gains 1
additional blood. This
Nagaraja may inflict 1
unpreventable damage on
a mortal (ally or
retainer) to gain 2
blood as a (D) action.
Artist: Peter Bergting

Name: Robert Carter
[Gehenna:R, Third:PTR]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 blood
Unique ghoul with 1
life.
During your untap phase,
Carter's employer burns
1 blood, or Carter is
burned. The vampire with
this retainer gets +2
bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Robert Price
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: pro
Independent.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Robin Withers
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 4
Capacity: 4

Discipline: dom obf pre
Camarilla.
Artist: Christopher Shy

Name: Rocia
[LoB:U, HttB:PGar2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyles
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: obf FOR POT
VIS
Camarilla: Rocia gets +1
intercept when
attempting to block
Tremere or Tremere
antitribu. She gets an
optional press each
combat. Flight [FLIGHT].
Artist: David Day

Name: Rock Cat
[BL:R1, LoB:R,
HttB:PGar]
Cardtype: Ally
Clan: Gargoyles
Cost: 4 pool
Gargoyle creature with 4
life. 3 strength, 0
bleed.
Rock Cat may enter
combat with a ready
minion as a (D) action.
Opposing vampires with
capacity 3 or less
cannot strike in the
first round. Rock Cat
gets an optional press
each combat. Rock Cat
may play cards requiring
basic Potence [pot] as a
3-capacity vampire.
Artist: Jeff Holt

Name: Rockheart
[LoB:C, HttB:PGar4]
Cardtype: Combat
Discipline:
Visceratika/Thaumaturgy
[tha] Strike: dodge.
[vis] Prevent half the
damage (round up) done
by the opponent's
strike. (Doing this
twice would prevent all
damage from the strike.)
[VIS] As [vis] above,
and prevent half the
damage (round up) done
by each strike of the
opponent for the
remainder of combat. A
vampire may play only
one Rockheart at
superior each combat.
Artist: Alexander
Dunnigan

Name: Roderick Phillips
March
[LoB:U, HttB:PKia]
Cardtype: Vampire
Clan: Kiasyd
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: cel obt tha
DOM MYT
Sabbat: While Roderick
is ready, your minions
get an additional +1
stealth on equip
actions. Cold iron
vulnerability.
Artist: Mark Nelson

Name: Rodolfo
[BH:U2, Third:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: pro AUS DEM
OBF
Sabbat bishop: +1 bleed.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Rodrigo
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: pot pre qui
CEL
Sabbat.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Roger Farnsworth
[BH:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: aus OBF
Sabbat. Black Hand.
Artist: Peter Bergting

Name: Rogue
[Promo-20090401]
Cardtype: Master
Master: trifle.
Play on a vampire who
has committed diablerie
since your last turn.
Any vampire can enter
combat with this vampire
as a (D) action.
Vampires with Auspex
[aus] get +1 stealth on
that action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Roland Bishop
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: aus dom obf
Camarilla.
Artist: Edward Beard,
Jr.

Name: Roland Loussarian
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: for pre
Camarilla.
Artist: Melissa Benson

Name: Roll
[LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Flight
Do not replace until
after combat.
[FLIGHT] Maneuver. A
minion may play only one
Roll each round. If this
minion is still ready
when you would draw to

replace this card, you may move this card from your ash heap to your hand instead.
Artist: Eric Lofgren

Name: Rolling with the Punches
[Sabbat:C, SW:C/PV, FN:PR, CE:PV3, LoB:PA3, Third:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Fortitude
[for] Prevent 1 damage.
[FOR] This vampire burns 1 blood to prevent all damage from the opposing minion's strikes this round of combat.
Artist: Lee Carter

Name: Roman Alexander
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: ani for pro Camarilla.
Artist: Melissa Benson

Name: Rom Gypsy
[DS:U2, FN:PR]
Cardtype: Ally
Clan: Ravnos
Cost: 3 pool
Mortal with 2 life. {0 strength}, 0 bleed.
{Rom Gypsy may strike for 1R damage.} Rom Gypsy gets one optional maneuver each combat.
Tap to give a Ravnos you control +1 stealth.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Rooftop Shadow
[BH:C, Third:C, LotN:PA3]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity
[cel] +1 intercept. Not usable if the acting minion has Celerity.
[CEL] +1 intercept. Not usable if the acting minion has superior Celerity.
Artist: Matt Mitchell

Name: Root of Vitality
[Gehenna:C, Third:PTz]
Cardtype: Action
Discipline: Vicissitude
+1 stealth action.
[vic] Rescue a vampire from torpor.
[VIC] Move 1 life counter from the blood bank to an ally who has fewer life than his or her starting amount.
Artist: Joel Biske

Name: Roreca Quaid
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 2
Discipline: tha

Camarilla.
Artist: Pete Venters

Name: Rosa Martínez
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: AUS CEL FOR PRE
Sabbat bishop: During your untap phase, if another ready vampire you control is a Regent, Rosa gains 1 blood. +1 bleed.
Artist: David Day

Name: The Rose Foundation
[NoR:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Tap this location and burn a conviction [1 CONVICTION] from a ready imbued you control to reduce a bleed against you by one or to gain two votes in a referendum.
Artist: John Bridges

Name: Rosemarie
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of Cacophony
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: mel FOR Camarilla: Combat cards that do not require Fortitude cost Rosemarie an additional blood.
Artist: Lawrence Snelly

Name: The Rose
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus PRE VIC Sabbat.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Rötschreck
[Jyhad:U, CE:U, Anarchs:PG, BH:PTz2, KMW:PB, LoB:PA, Third:PTz]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Frenzy.
Put this card on a vampire when an opposing minion attempts to inflict aggravated damage on him or her, whether the damage would be successfully inflicted or not. Combat ends. This vampire is tapped and sent to torpor. This vampire does not untap as normal. During this vampire's next untap phase, burn this card.
Artist: Mike Danza

Name: Rowan Ring
[Jyhad:R, CE:R, LoB:PI, KoT:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique melee weapon.
Strike: Send the opposing vampire to torpor. This card is transferred to that vampire, and he or she doesn't untap as normal during the untap phase as long as he or she remains in torpor.
Artist: Richard Thomas; Anson Maddocks

Name: Roxanne, Rectrix of the 13th Floor
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 1
Capacity: 9
Discipline: pot AUS DOM FOR OBF
Camarilla primogen: Roxanne may enter combat with a vampire of capacity below 4 controlled by your predator or prey as a +1 stealth (D) action.
Artist: Mark Poole

Name: Royce
[Sabbat:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 2
Capacity: 1
Discipline: dom
Sabbat: Royce gets -1 stealth when bleeding.
Artist: Darryl Elliott

Name: RPG Launcher
[Jyhad:R, VTES:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Weapon.
6R {damage} each strike; only usable after the first round of combat; only usable at long range.
Artist: Brian Snoddy

Name: Rubicon
[Promo-20090401]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a titled vampire.
(D) Burn a younger non-titled vampire who has burned one of your non-Red List vampires since your last turn.
Artist: Juan Antonio Serrano Garcia

Name: Rudolfo Giovanni
[DS:V2, FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: NEC
Independent
Artist: Doug Gregory

Name: Rufina Soledad
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 2
Discipline: for Camarilla.
Artist: Nicola Leonard

Name: Ruins of Ceoris
[SoC:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Tremere antitribu
This equipment card represents a unique location and does not count as equipment while in play.
The Tremere antitribu with this location gets an optional maneuver or press each combat.
Artist: Eric Lofgren

Name: Ruins of Charizel
[KMW:R/PB]
Cardtype: Master
Clan: Baali
Master: unique location.
Put pool you burn {to untap your infernal minions (using the infernal ability)} on this card. Once each action, you may burn X counters from this card to reduce a bleed against you by X. Burn all counters from this card during your predator's discard phase.
Artist: Mark Poole

Name: Ruins of Villers Abbey, Belgium
[DS:U, FN:PA]
AKA: Ruins of Villars Abbey, Belgium
Cardtype: Equipment
This equipment card represents a unique location and does not count as equipment while in play.
The vampire with this location may burn X blood before range is determined on the first round of a combat to get X optional maneuvers for that combat.
Artist: Stuart Beel

Name: Rumble
[Third:C/PTz3, HttB:PSa12]
Cardtype: Action
Requires a Sabbat vampire.
(D) Enter combat with a ready minion controlled by another Methuselah. In that combat, your hand size is increased by one. If this acting vampire is not ready at the end of the action, you burn 1 pool.
Artist: Peter Bergting

Name: The Rumor Mill,
Tabloid Newspaper
[Sabbat:U, SW:U/PL,
CE:PV, LoB:PG, Third:U]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Tap to choose a vampire.
Once during the current
action, the chosen
vampire may burn 1 blood
to get +1 intercept.
Artist: Peter Kim

Name: Rumors of Gehenna
[Jyhad:R2, VTES:R,
CE:R2, LoB:PA, KoT:U]
Cardtype: Political
Action
Choose one or more
Methuselahs. If this
referendum is
successful, put this
card into play. Each
chosen Methuselah
receives two master
phase actions during his
or her master phase
(instead of one). Any
vampire can call a
referendum to burn this
card as a +1 stealth
political action.
Artist: Né Né Thomas;
Andrew Trabbold

Name: Rusticus
[HttB:U/PGar2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: for VIS
Camarilla. Tremere
slave: Flight [FLIGHT].
Artist: Vatche Mavlian

Name: Ruth McGinley
[CE:V, Anarchs:PAG,
BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: aus cel obf
DEM
Camarilla primogen: Ruth
gets first strike when
striking with a gun.
Artist: Matt Mitchell

Name: Rutor
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: pro vic AUS
DOM THA
Camarilla: Tzimisce get
-1 intercept when
attempting to block
Rutor.
Artist: Eric Gist

Name: Rutor's Hand
[DS:C, CE:PTr, KMW:PB3,
Third:PTr]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Thaumaturgy
+1 stealth action.
[tha] Put this card on
the acting vampire. This

vampire takes 1
unpreventable aggravated
damage. Beginning with
your next turn, this
vampire may untap once
during each of your
minion phases. A vampire
may have only one
Rutor's Hand.
[THA] As above, but this
acting vampire may
prevent the aggravated
damage by burning 3
additional blood.
Artist: Stuart Beel

Name: Ruxandra
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: ani aus OBF
Camarilla: Ventrue get -
1 intercept when
Ruxandra is acting. As a
discard phase action,
you may tap Ruxandra to
discard any number of
cards from your hand.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Ryder
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ani pot FOR
PRO
Independent: When Ryder
is in combat, before
range is chosen on the
first round, you may
look at the opposing
minion's controller's
hand. Ryder gets +1
intercept when blocking
(D) actions.
Artist: Mark Nelson

Name: Ryszard
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: pre pro CEL
OBF
Sabbat bishop: Ryszard
cannot block titled
vampires.
Artist: Glenn
Osterberger

Name: Sabbat Inquisitor
[Sabbat:U, Third:U]
Cardtype: Political
Action
Requires a ready
archbishop, cardinal or
regent.
Choose a Sabbat vampire
who is not an
Inquisitor. If this
referendum is
successful, put this
card on the chosen
vampire. This vampire is
an Inquisitor and gets
+1 bleed. He or she may
look at the top card of
any Methuselah's crypt
as a (D) action; if it

is a vampire with
Thaumaturgy [tha], burn
that card. Any Sabbat
vampire may call a
referendum to burn this
card as a +1 stealth
political action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Sabbat Priest
[Sabbat:C, SW:C/PV,
BH:PM2, Third:C/PB]
Cardtype: Political
Action
Requires a ready Sabbat
vampire.
Choose a ready Sabbat
vampire. Successful
referendum means that
for the remainder of the
game, any vampire
attempting to block the
chosen vampire burns 1
blood.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Sabbat Threat
[Jyhad:V, VTES:V, CE:U,
KMW:PAL]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} prince or
justicar.
Choose one or more
Methuselahs. Successful
referendum means each
chosen Methuselah gets a
threat counter. Each
Methuselah burns 1 pool
for each threat counter
he or she has during his
or her untap phase. A
Methuselah may never
have more than two
threat counters, and he
or she may burn the Edge
to burn all the threat
counters he or she has.
Artist: Quinton Hoover

Name: Sabine Lafitte
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: aus dom pot
tha
Camarilla: During your
untap phase, you may
move 1 blood from Sabine
to any controlled
Tremere.
Artist: Josh Timbrook

Name: Sabrina
[BH:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: aus cel pre
Sabbat.
Artist: Jeff Holt

Name: Sacrament of
Carnage
[Sabbat:C, SW:C/PL,
CE:PB2, Anarchs:PAG2,
Third:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Potence

[pot] Strike: 2R damage.
[POT] Strike: 3R damage.
Artist: Clint Langley

Name: Sacre Cour
Cathedral, France
[DS:C2]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 blood
This equipment card
represents a unique
location -(and does not
count as equipment while
in play)-.
Allies cannot block the
vampire with this
location.
Artist: Michael Weaver

Name: Sacrifice
[Sabbat:U, Tenth:B]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} Sabbat
vampire with capacity
above 7.
Choose a vampire with a
capacity below 7 who
belongs to the same clan
as the acting vampire.
Successful referendum
means the chosen vampire
is burned.
Artist: Clint Langley

Name: Sacrificial Lamb
[DS:C2, FN:PA, CE:PN]
Cardtype: Action
Cost: 3 blood
Discipline: Obfuscate
[obf] Burn a vampire in
torpor that you control.
The acting vampire gains
blood equal to the
burned vampire's
capacity (ignore excess
blood). You may also
transfer equipment from
the burned vampire to
this one. This action is
not considered
diablerie.
[OBF] (D) As above, but
burn a vampire in
another Methuselah's
torpor region.
Artist: Stuart Beel

Name: Sadie
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: pro
Sabbat
Artist: Sandra
Everingham

Name: Safe Passage
[HttB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obeah /
Fortitude
[for] Allies get -1
intercept this action.
[obe] As [for] above,
and reaction cards (and
powers) cost an
additional blood or life
this action.
[OBE] As [obe] above,
and put this card on

this vampire. Actions directed at this vampire cost an additional blood or life. Burn this card during your untap phase. Artist: Jim DiBartolo

Name: Sahana
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimanes
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: pre pro spi ANI
Sabbat: Sterile.
Artist: Chad Michael Ward

Name: Sahira Siraj
[KMW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: obf ser tha Independent.
Artist: Rik Martin

Name: Saiz
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: aus dom Sabbat.
Artist: Fred Hooper

Name: Sajid al Misbah
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: QUI
Independent: Cards that require Quietus cost Sajid 1 less blood. Sajid cannot block older vampires. Blood cursed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Salvatore Bokkengro
[DS:V, FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: for pro CHI Independent
Artist: Cliff Nielson

Name: Salinger
[Sabbat:V, SW:U/PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: tha CEL POT PRE
Sabbat Archbishop of Philadelphia: As a (D) action, Salinger may enter combat with any ready Lasombra or Tzimisce controlled by another Methuselah. +1 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Salt of Thoth
[Promo-20090401]

Cardtype: Reaction
Clan: Tremere
Cost: 2 blood
Usable by a tapped Tremere. Cause a (D) action targeting a location you control to fail and put this card on that location. You may burn this card to cause a (D) action targeting this location to fail.
Artist: Juan Antonio Serrano Garcia

Name: Samantha
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: ani tha CEL OBF PRO
Sabbat bishop: Damage from Samantha's hand strikes is aggravated. She gets +1 intercept against Lasombra.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Samat Ramal-Ra, Archon
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: pre ser tha OBF

Camarilla: Blood hunts cannot be called on Samat.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Sammy
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: ani obf pot Camarilla.
Artist: Pete Venters

Name: Samson
[Sabbat:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: dom Sabbat.
Artist: Amy Weber

Name: Samuel Haight
[KMW:R]
Cardtype: Ally
Cost: 5 pool
Unique werewolf with 4 life. 3 strength, 0 bleed.
Once each action, Samuel may burn a life to get +1 bleed. He may steal equipment as a strike. He may play cards requiring basic Celerity [cel] or basic Thaumaturgy [tha] as a vampire. Any vampire may call a referendum to make Samuel become Red

List as a +1 stealth political action. If Samuel has less than 4 life during your untap phase, he gains 1 life from the blood bank.
Artist: Jeff Holt

Name: Sandra White
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 3
Capacity: 1
Discipline: -none-
Camarilla: If Sandra diablerizes an older vampire, the controller of that vampire burns 1 pool.
Artist: David Day

Name: Sanguinary Wind
[SoC:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity [cel] Only usable before strikes are chosen. This vampire's strikes may not be dodged this round.
[CEL] As above, but usable after strikes have been chosen.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Sanguine
Instruction
[BL:Cl, LoB:C]
Cardtype: Action
Capacity: +1
+1 stealth action. Requires a ready vampire.
Choose a Discipline this vampire has at superior. Put this card on a ready vampire of the same clan as this acting vampire. The vampire with this card gains one level of the chosen Discipline. The vampire's capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with the superior version of the Discipline.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Sanjo
[LoB:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: abo chi ANI FOR
Laibon.
Artist: Leif Jones

Name: San Lorenzo de El Escorial, Spain
[Gehenna:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 blood
This equipment card represents a unique location and does not count as equipment while in play.

The vampire with this location may steal up to 2 blood from {an uncontrolled minion} in your predator's uncontrolled region as a +1 stealth (D) action.
Artist: Jeff Holt

Name: San Nicolás de los Servitas
[SW:R, Third:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Lasombra
Cost: 2 blood
This equipment card represents a unique location and does not count as equipment while in play.
Actions directed at this Lasombra cost an additional pool. If this location is burned, the Lasombra with this card takes 2 unpreventable damage. This card cannot be contested. Any card that would contest this location is immediately burned before contesting begins.
Artist: Drew Tucker

Name: Santaleous
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: AUS CEL DEM OBF
Camarilla: Santaleous gets +1 bleed for each unique hunting ground in play. He may burn 3 blood to cancel a master card as it is played.
Artist: Joel Biske

Name: Saqqaf, Keeper of the Grand Temple of Set
[AH:V3, FN:PS]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: cel for OBF PRE SER
Independent: If Saqqaf successfully performs an action requiring Serpentis, you gain 1 pool. You may only gain 1 pool this way each turn.
Artist: Mark Tedin

Name: Sarah Brando
[Sabbat:V, SW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: CEL
Sabbat: Sarah gets -1 stealth on every (D) action she performs against a Methuselah who controls a ready bishop or archbishop.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Sarah Cobbler

[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: dom THA
Camarilla.
Artist: Daniel Gelon

Name: Sarah Raines
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 2
Discipline: for
Independent: Sarah gets an optional maneuver and an optional press when in combat with a mage ally.
Artist: Matt Mitchell

Name: Sargon
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: cel dai obf pre
Independent: Whenever Sargon successfully performs an action, you get the Edge. +1 strength. Infernal.
Artist: Christopher Shy

Name: The Sargon Fragment
[FN:R2, LotN:PG]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment.
The vampire with this equipment has superior Necromancy [NEC]. This vampire can move a library card from your ash heap to your hand as an action that costs 1 blood (discard afterward).
Artist: Jim Nelson

Name: Sarisha Veliku
[AH:V3, FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: chi dom ANI FOR
Independent
Artist: Rebecca Guay

Name: Sarrasine
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: aus nec ser OBF PRE
Independent: During your master phase, if Sarrasine is ready, you may burn the Edge to gain an additional master phase action.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Sascha Vykos, The Angel of Caine
[Promo-20010302, SW:PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: ani dom AUS THA VIC
Sabbat priscus: When a vampire opposing Sascha in combat goes to torpor, you may choose to increase your hand size by 2 for the remainder of the turn. This ability can be used only once per turn.
Artist: John Van Fleet

Name: Sascha Vykos, The Angel of Caine
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: ani dom AUS THA VIC
Advanced, Sabbat
Archbishop of Washington, D.C.: If Sascha is ready, you may draw a card from your library whenever another Methuselah plays a master card.
[MERGED] Sabbat cardinal.
Artist: Nilson

Name: Sasha Miklos
[DS:V2, FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: chi Independent
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Saturday-Night Special
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PV, FN:PR, CE:C/PTO, Third:C]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Weapon, gun.
1R damage each strike, with an optional maneuver each combat.
Artist: Tom Wänerstrand

Name: Saul Meira
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: CHI DOM OBT POT
Sabbat. Black Hand: Saul may burn a blood during your discard phase to untap another ready Black Hand vampire.
Artist: Katie McCaskill

Name: Saulot, The Wanderer
[LoB:U]

Cardtype: Vampire
Clan: Salubri
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: dai AUS FOR OBE THA VAL
Independent: Damage
Baali inflict on Saulot is reduced to 0. During your untap phase, you may move 2 blood from Saulot to any vampire in your uncontrolled region or in play. +1 bleed. +1 strength. Scarce.
Artist: Peter Bergting

Name: Savannah Runner
[EK:R]
Cardtype: Reaction
Discipline: Celerity
Requires a Laibon.
[cel] This Laibon burns 1 blood to get +1 intercept.
[CEL] Tap this Laibon or an Aye on him or her to untap another ready Laibon. Not usable by a blocking Laibon.
Artist: Vince Locke

Name: Save Face
[FN:C]
Cardtype: Combat
Usable only by an untapped vampire not involved in the current combat. Only usable during the press step if both combatants are still ready.
Choose a younger vampire of the same clan who is involved in the combat. The chosen vampire gets a mandatory press, only usable to continue combat. If the chosen combatant is still ready after the combat ends, he or she gains 1 blood from the blood bank. Only one Save Face may be played each combat.
Artist: Durwin Talon

Name: Sawed-Off Shotgun
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PB, CE:PB, Third:PM2]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Weapon, gun.
3R damage each strike, only usable once each combat.
Artist: Mark Tedin

Name: Saxum, Master of Slaves
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: pot pre FOR VIS
Camarilla Tremere Slave: Flight [FLIGHT].
Artist: Christopher Shy

Name: Sayshila
[LoB:U]
Cardtype: Vampire

Clan: Daughter of Cacophony
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: dem FOR MEL PRE
Independent: During a referendum, if Sayshila is ready, you may tap her to give another titled vampire you control 2 additional votes. Opposing minions cannot use presses to continue against her.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Scalpel Tongue
[KMW:C, LoB:PI3, Third:PB2]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity & Presence
Only usable during a referendum.
[cel][pre] Choose a vampire who has cast one or more votes in this referendum. The chosen vampire is tapped and abstains during this referendum (this cancels that vampire's votes).
[CEL][PRE] As above, and the chosen vampire burns 1 blood.
Artist: John Bridges

Name: Scapelli, The Family "Mechanic"
[DS:U2]
Cardtype: Ally
Clan: Giovanni
Cost: 3 pool
Unique -(mortal)- with 3 life. {0 strength}, 1 bleed.
{Scapelli may strike for 2R damage.} Once each combat, Scapelli may press to continue combat.
Artist: Richard Thomas

Name: Scarlet Carson O'Toole
[Anarchs:U2, KMW:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: pro CEL Sabbat.
Artist: David Day

Name: Scarlet Lore
[HitB:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Mytherceria / Necromancy
+1 stealth action.
[nec] Move a minion card from your ash heap to the top of your library.
[myt] Search your library for a minion card (shuffle afterward) to move to the top of your library.

[MYT] As [myt] above, with an additional +1 stealth.
Artist: Leif Jones

Name: Scattershot
[Gehenna:C, KoT:C]
Cardtype: Combat
Ammo.
Only usable before resolution of a gun's strike. This gun inflicts +2 damage at close range and -2 damage at long range each strike for the remainder of this combat. No more than one ammo card can be used on a gun each combat.
Artist: Steve Ellis

Name: SchreckNET
[Promo-20090401]
Cardtype: Action
Clan: Nosferatu
+1 stealth action.
Unique.
If this Nosferatu's capacity is 6 or more, he or she untaps. Put this card in play. Whenever a referendum succeeds, you may tap this card to look at any Methuselah's hand.
Artist: Erica Danell

Name: Schuyler
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Pander
Group: 4
Capacity: 1
Discipline: tha
Sabbat: When Schuyler is blocked, your prey may move a library card from his or her ash heap to the top of his or her library.
Artist: Peter Bergting

Name: Scobax
[HttB:C]
Cardtype: Reaction
Discipline: Striga / Presence
[pre] Reduce a bleed against you by 1.
[str] The acting minion gets -1 stealth. [str] is not a Discipline.
[STR] As [str] above, and the action ends immediately (unsuccessfully) unless the acting minion burns 1 blood or life.
Artist: Aaron Acevedo

Name: Scorn of Adonis
[Jyhad:U, VTES:U, CE:PTo2, KoT:U]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Toreador
Only usable during a referendum.
Any Methuselah casting (including having a vampire casting) at least 1 vote against the referendum burns 1 pool

before the results are tallied.
Artist: Kieran Yanner; Chris McLoughlin

Name: Scorpion Sting
[AH:C2, FN:PR2, CE:PN2, Anarchs:PG2, Third:C/PTz2]
Cardtype: Combat
Discipline: Animalism
[ani] Strike: hand strike at +1 damage.
[ANI] As above, and this strike cannot be dodged.
Artist: Scott Kirschner

Name: Scorpion's Touch
[FN:C2, LotN:PA4]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
[qui] Strike: hand strike or {use a melee weapon strike.} Put this card on the opposing minion. This minion gets -1 strength (after the current strike resolution step). Any vampire may burn this card as a +1 stealth action. A minion may have only one Scorpion's Touch.
[QUI] As above, and this minion burns 1 blood or life during his or her untap phase.
Artist: William O'Connor

Name: Scourge
[KoT:U]
Cardtype: Political
Action
Requires a titled vampire.
Choose a vampire of the same sect. If this referendum is successful, put this card on the chosen vampire and untap this acting vampire. The vampire with this card may enter combat with a vampire with capacity 4 or less or with an ally as a +1 stealth (D) action.
Artist: Justin Norman

Name: Scourge of Alecto
[HttB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity & Presence
Frenzy. Only usable against a vampire or werewolf.
[cel][pre] Strike: X-2 ranged damage, where X is this vampire's capacity minus the target's capacity or cost. If more than 4 damage is inflicted with this strike, ignore the excess.
[CEL][PRE] As above, with an optional maneuver.
Artist: Patrick McEvoy

Name: Scourge of the Enochians
[KoT:R]
Cardtype: Event
Event.
During your discard phase, you may burn a vampire of capacity 2 or less, and your predator takes control of this card (even if you do not burn a vampire).
Artist: Jeremy McHugh

Name: Scouting Mission
[Sabbat:C, SW:C/PL2, CE:PV, BH:Ptr4, Third:C]
Cardtype: Action
Discipline: Dominate
[dom] (D) Bleed with +1 bleed.
[DOM] +1 stealth action. Move 2 blood from the blood bank to a younger vampire in your uncontrolled region.
Artist: Scott Fischer

Name: Scout Youngwood
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Daughter of Cacophony
Group: 6
Capacity: 8
Discipline: for qui MEL OBF PRE
Independent: Scout has 2 votes (titled). During your untap phase, she may burn 2 blood to tap an ally or younger vampire controlled by your prey. Reaction cards cost her an additional blood.
Artist: Efrem Palacios

Name: Screw the Masquerade!
[Sabbat:C]
Cardtype: Political
Action
Choose a Methuselah. Successful {referendum} means each Methuselah burns 1 pool and the chosen Methuselah burns an additional pool.
Artist: Mark Poole

Name: Scrounging
[CE:U, Third:U, KoT:U]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Look at up to 3 cards from the top of your library and move up to 2 of them to your hand (shuffle and discard afterward).
Artist: William O'Connor

Name: Scrying of Secrets
[Sabbat:U, SW:PT, CE:PM]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex
Only usable when this vampire successfully bleeds a Methuselah.

[aus] Look at the next 7 cards in that Methuselah's library.
[AUS] As above, and if any of those cards are action cards that can be used to bleed, that Methuselah discards your choice of one of those cards.
Artist: Jeff Klimek

Name: Scry the Hearthstone
[LoB:C, HttB:PGar4]
Cardtype: Reaction
Discipline: Visceratika/Thaumaturgy
Only usable during a (D) action against you.
[tha] +1 intercept.
[vis] As [tha] above, with an optional maneuver in the resulting combat if this vampire successfully blocks.
[VIS] Cancel an action card or action modifier card that requires Chimerstry [chi] or Obfuscate [obf] as it is played (no cost is paid).
Artist: Alexander Dunnigan

Name: Seal of Veddartha
[Gehenna:R, KoT:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment.
Only usable by a vampire with capacity above 5. This vampire can bleed at +1 bleed as a (D) action. During each of your untap phases, put a counter on this card if it has 3 or fewer counters. The first 2 counters each grant this vampire one level of Dominate [dom]. The next 2 each grant this vampire one level of Fortitude [for]. Remove all counters from this card if another minion gains control of it.
Artist: matrix von z

Name: Sean Andrews
[KoT:PT2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 2
Discipline: cel
Camarilla.
Artist: Tony Shasteen

Name: Sean Rycek
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus dem
Camarilla: Once each referendum, Sean may tap or burn a blood to gain 2 votes. He may burn a

boon as a +1 stealth (D) action.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Seattle Committee
[Anarchs:R2]
Cardtype: Master
Unique master.
=(Put this card in play.)= During your master phase, you may tap this card to put an anarchy counter on a ready non-titled, non-anarch vampire you control. A vampire with an anarchy counter is considered anarch (and independent) even if this card leaves play. If a vampire with an anarchy counter changes sects, burn the counter.
Artist: Steve Ellis

Name: Sébastien Goulet
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: cel pre pro DOM OBF
Sabbat: Allies and retainers cost Sébastien 1 less blood or pool to employ or recruit. Once each action, he can burn 1 blood to get +1 bleed.
Artist: James Stowe

Name: Sébastien Goulet
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Level: Advanced
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: cel pre pro DOM OBF
Advanced, Sabbat: Sébastien gets +1 stealth when employing a retainer or recruiting an ally.
[MERGED] He can steal a retainer or an ally as a +1 stealth (D) action.
Artist: Christopher Shy

Name: Sebastian Marley
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 7
Discipline: aus obf pot ANI
Camarilla: +1 strength.
Artist: Scott Kirschner

Name: Second Sight
[NoR:C]
Cardtype: Conviction
An imbued may burn only one Second Sight for the following effects each action.
Burn when a monster is acting to give this imbued +1 intercept for that action.

Burn when this imbued declares an action to give monsters -1 intercept for this action.
Artist: Avery Butterworth

Name: Second Tradition: Domain
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PTO/PV2, KMW:PA13, KoT:U/PV3]
AKA: Second Tradition: Domain, The
Cardtype: Reaction
Requires a ready prince or justicar.
+2 intercept. Also usable by a tapped prince or justicar, even if intercept is not yet needed, to burn a blood to untap and attempt to block with +2 intercept.
Artist: Durwin Talon; L. A. Williams

Name: Secret Horde
[Sabbat:C, SW:C, CE:C/PN, Anarchs:PG, LoB:PA, Third:PB]
Cardtype: Master
Cost: X pool
Master: investment.
Put this card in play and move 2X blood from the blood bank to this card. You may use a master phase action to move 1 blood from this card to your pool. Burn this card when {it has no counters}.
Artist: Michael Astrachan

Name: The Secret Library of Alexandria
[AH:R2, CE:R]
Cardtype: Master
Clan: Nosferatu
Cost: 1 pool
Master: unique location. You may draw a card each time you successfully bleed your prey. Discard to your hand size afterward.
Artist: Rebecca Guay

Name: The Secret Must Be Kept
[LoB:R]
Cardtype: Political Action
{Requires a} Laibon. Choose an ally or retainer. If the acting Laibon is a magaji, choose up to two allies or retainers. Successful referendum means the chosen allies and retainers are burned, and their controllers burn 1 pool (each Methuselah burns no more than 1 pool, regardless of the number of allies and retainers chosen).
Artist: Roel Wielinga

Name: Secret Passage
[CE:C, LoB:PI2]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a ready minion you control. If this minion is the target of a (D) action while he or she is ready, you may burn this card to make the action fail. A minion can have only one Secret Passage.
Artist: Alejandro Collucci

Name: Secure Haven
[DS:C2, FN:PS, CE:PM, Anarchs:PAB, Third:PM, LotN:PS]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Haven.
Put this card on a minion you control. This minion cannot be -(the target of other Methuselahs' actions)-. Any Methuselah burns an additional pool when playing master cards on (or that target) this minion. Burn this card if this minion enters torpor. A minion may have only one haven.
Artist: Edward Beard, Jr.; Katie McCaskill

Name: Seduction
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PV, CE:C/PV2, BH:PTr2, KoT:C/PV4]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Dominate
Only usable as the acting vampire's action is announced.
[dom] Choose a younger vampire. That vampire cannot block this action.
[DOM] As above, but you may choose a vampire the same age or older.
Artist: Harold Arthur McNeill; Jim Dibartolo

Name: Seeds of Corruption
[AH:U5, CE:PTr2]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Thaumaturgy
+1 stealth action.
[tha] (D) Put this card on one of your prey's vampires. If the vampire is a Follower of Set, he or she burns 2 additional blood {when attempting an action}; otherwise, he or she burns 1 additional blood {when attempting an action}. The vampire's special abilities - {cannot be used}-. Any vampire(s) may burn this card with two +1 stealth actions.
[THA] As above, but the vampire burns 2 additional blood {when attempting an action}; Followers of Set burn 3 additional blood.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Sela
[Sabbat:V, SW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: cel obt POT PRE
Sabbat bishop: If Sela becomes an archbishop, each ready bishop controlled by your prey burns 1 blood. +1 bleed.
Artist: Sandra Everingham

Name: Sela
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: cel obt POT PRE
Advanced, Sabbat
Archbishop of Rome: Sela gets +1 stealth on (D) actions directed at a Methuselah who controls a ready bishop.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Selective Silence
[KMW:C, LotN:PA4]
Cardtype: Combat
Discipline: Quietus
Only usable on the first round of combat.
[qui] Maneuver.
[QUI] Only usable before range is determined. This vampire burns 1 blood to set the range for this round. Skip the determine range step this round.
Artist: Jeff Holt

Name: Selena
[Promo-20031105, BH:U2/PTr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: AUS DOM THA
Sabbat. Black Hand: Damage inflicted on Selena by a werewolf is aggravated.
Artist: Lee Dotson

Name: Selma the Repugnant
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 8
Discipline: ani for OBF POT
Camarilla Prince of Cleveland: Selma gets +1 intercept when

attempting to block a Nosferatu vampire.
Artist: Richard Kane Ferguson

Name: Sengir Dagger
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, Third:PB, KoT:R/PB]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Unique melee weapon.
Strike: strength aggravated damage.
Artist: Margaret Organ-Kean; Richard Thomas

Name: Sennadurek
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nagaraja
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: dom AUS NEC Sabbat. Black Hand: Whenever a Methuselah loses the Edge when it is not your turn, Sennadurek untaps, and you may look at that Methuselah's hand.
Scarce.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Sennuwy, The Promoter
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: ani chi for Independent
Artist: Christopher Shy

Name: Sense Death
[LoB:C, HttB:PSal2]
Cardtype: Action
Discipline: Valeren/Animalism
+1 stealth action.
[ani] (D) Enter combat with a younger vampire.
[val] (D) Enter combat with any minion. This acting vampire gets an optional press during this combat.
[VAL] As [val] above, and this acting vampire gets an optional maneuver during this combat.
Artist: Veronica Jones

Name: Sense the Savage Way
[LotN:C, KoT:C]
Cardtype: Reaction
Discipline: Animalism
Requires a vampire with capacity above 6.
[ani] +1 intercept.
[ANI] Only usable by a tapped vampire. This vampire untaps and attempts to block.
Artist: Eric Lofgren

Name: Sense the Sin
[BL:C2, KMW:PB3]
Cardtype: Reaction/Action Modifier
Discipline: Daimoinon/Auspex

[aus] Only usable when a younger vampire is acting. +1 intercept.
[dai] +1 intercept. +2 intercept if the acting minion has a corruption counter.
[DAI] After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action. +2 bleed. Minions with corruption counters get -1 intercept when attempting to block this action.
Artist: Leif Jones

Name: Sense Vibrations
[EK:R]
Cardtype: Master
Master: trifle.
Put this card on a Laibon with Auspex [aus]. This Laibon with Auspex may tap this card during a referendum to get 1 additional vote. A vampire can have only one Sense Vibrations.
Artist: Mathias Kollros

Name: Sense Vitality
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Action
Discipline: Valeren/Fortitude
+1 stealth action.
[for] This vampire gains 2 blood.
[val] Rescue a vampire from torpor.
[VAL] As [val] above, and the rescued vampire gains 1 blood.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Sensory Deprivation
[DS:U2, FN:PR]
Cardtype: Action
Cost: 3 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] (D) Burn any retainer or put this card on any ally. The minion with this card does not untap as normal during the untap phase as long as the acting vampire remains in play.
[CHI] As above, but put this card on any vampire in play.
Artist: Richard Thomas

Name: Sensory Overload
[FN:C2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] (D) Put this card on a ready minion. You still control this card. The minion with this card may not act or block. Burn this card during the minion's controller's discard phase.
[CHI] As above, but burn this card during your next untap phase.

Artist: Durwin Talon

Name: Seraph
[BH:U2]
Cardtype: Political Action
{Requires a} Black Hand vampire.
Choose a non-Seraph Black Hand vampire with a capacity above 5. If this referendum is successful, put this card on the chosen vampire. That Black Hand vampire gains 2 blood and is a Seraph. Non-Sabbat vampires cannot vote in this referendum.
Artist: Becky Jollensten

Name: Seraph's Second
[SoC:R]
Cardtype: Action Modifier
Requires a ready Seraph. Only usable when a non-Seraph Black Hand vampire is acting, after resolution.
Untap the acting Black Hand vampire. A Seraph may play only one Seraph's Second each turn.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Serenading the Kami
[Gehenna:C, KoT:C]
Cardtype: Action Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Thaumaturgy
Only usable as the action is announced.
[tha] The acting vampire gets +1 strength this action.
[THA] As above, but with +2 strength.
Artist: Steve Prescott

Name: Serenna the White
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri
Group: 6
Capacity: 8
Discipline: ani dem AUS FOR OBE
Independent: Once each turn, if Serenna is ready, she may burn 1 blood to reduce a bleed against you by 2.
Scarce.
Artist: Ed Tadem

Name: Seren Sukardi
[Gehenna:U, KMW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: pre OBF SER THA
Independent: At close range, Seren may send the opposing vampire to torpor as a strike if the range in the previous round was long. Not usable if any damage

was successfully inflicted on Seren in the previous round.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Sergei Voshkov, The Eye
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: dom pro ANI AUS OBF POT
Camarilla: When Sergei blocks an action, you may look at the acting Methuselah's hand, and Sergei may burn 1 blood to discard an action card from it (before combat, if any). +1 intercept.
Artist: Erica Danell

Name: Sermon of Caine
[Sabbat:C, SW:C, Third:C]
Cardtype: Master
Master.
Move any amount of blood from one of your ready vampires to any combination of your other ready vampires.
Artist: Dave Seeley

Name: Serpentis [ser]
[AH:C2, FN:PS2, KMW:PB2, LotN:PS]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a vampire. This vampire gains 1 level of Serpentis [ser]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Serpentis.
Artist: Scott Kirschner; Katie McCaskill

Name: Servitor of Irad
[Gehenna:R]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a ready vampire you control. When any Methuselah plays a Gehenna card, you may draw two additional cards from your library if this vampire is ready. Discard down to your hand size afterward. A vampire can have only one Servitor of Irad.
Artist: Attila Adorjany

Name: Servius Marius Pustula
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: obf ANI CHI DOM OBT POT

Sabbat: Each Methuselah gets +X hand size, where X is the number of ready vampires with capacity above 7 he or she controls.
Artist: James Stowe

Name: Seterpenre
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: AUS NEC OBF PRE SER
Independent: When Seterpenre enters play, put up to four master: Discipline cards on him from your hand, ash heap and/or library (shuffle afterward). Discipline cards do not affect his capacity.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Set's Call
[FN:R2]
Cardtype: Reaction
Discipline: Serpentinis
[ser] Only usable when this vampire successfully blocks an employ retainer action (play before combat). The action is successful (and the cost is paid), but this reacting vampire takes control of the retainer. Combat does not occur.
[SER] As above, but usable when a recruit ally action is blocked. You take control of the ally.
Artist: Dennis Calero

Name: Set's Curse
[LotN:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Serpentinis
+1 stealth action.
[ser] (D) Burn any ally or retainer to put this card into play. This card becomes an animal ally with 3 life, 2 strength and 0 bleed. This ally cannot have or use equipment or retainers and cannot play action cards.
[SER] As above, but burn a vampire with capacity less than 3 to put this card in play.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Shaal Fragment
[HttB:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Harbinger of Skulls
Burn Option
Unique equipment. Nod fragment.
+2 hand size. Any vampire may steal this equipment as a (D) action.
Artist: Paul Ballard

Name: Shackles of Enkidu
[DS:U]
Cardtype: Equipment
Clan: Gangrel
Cost: 2 pool
Unique equipment.
Before range is chosen in a round of combat, you may put the Shackles on any minion opposing the vampire with this card; ={you still controls this card, however}= . Combat ends. The Shackled minion does not untap {as normal} during his or her untap phases; he or she burns 2 blood during each of your untap phases. Any minion may burn this card as a (D) action.
Artist: Michael Weaver

Name: Shade
[Sabbat:U, SW:PL]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 blood
Discipline: Obtenebration
-{Demon}- with 2 life.
[obt] When the minion with this retainer is in combat, the opposing minion takes 1 damage during strike resolution {if the range is close}.
[OBT] As above, but Shade has 3 life.
Artist: Stuart Beel

Name: Shadow Body
[Sabbat:C, SW:PL2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Obtenebration
[obt] Strike: combat ends.
[OBT] As above, and if this vampire was blocked while performing an action other than a political action or bleeding, the action continues as if unblocked.
Artist: Mike Dringenberg

Name: Shadow Court Satyr (Changeling)
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Ally
Clan: Gangrel antitribu
Cost: 3 pool
Changeling with 3 life. 1 strength, 1 bleed.
When the Satyr enters play, you may put a combat card from your hand on him. Once each combat, the Satyr may use the ability of that card as if played from your hand. If the card requires a vampire (e.g., costs blood or requires a Discipline), he may use it as a vampire with the basic level of the Discipline (if any).

Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Shadowed Eyes
[HttB:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex & Obtenebration
+1 stealth action.
[aus][obt] (D) Put this card on an ally or younger vampire. This minion gets -2 intercept and cannot take (D) actions or use ranged strikes. Any minion may burn this card as a +1 stealth action.
[AUS][OBT] As above, and the action to burn this card costs an additional blood or conviction.
Artist: Juan Calle

Name: Shadow Feint
[BL:U2, KMW:PG2, LotN:PA]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity & Obfuscate
Only usable before range is determined.
[cel][obf] This vampire gets first strike this round.
[CEL][OBF] As above, and this vampire's strikes cannot be dodged this round.
Artist: Kieran Yanner

Name: Shadow of Taint
[LoB:R]
Cardtype: Action
Discipline: Valeren/Dominate
[dom] (D) Move a card played by another Methuselah on an ally in your ready region to another ally.
[val] As [dom] above, or move a card played by another Methuselah on a vampire in your ready region to another minion on whom the card could be played. That minion cannot be a vampire older than the vampire with the card.
[VAL] As [val] above, and this action is at +1 stealth.
Artist: Steve Eidson

Name: Shadow of the Beast
[VTES:U, Sabbat:U, SW:U, KMW:PG, Third:U]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Protean
[pro] Put this card on the acting vampire. The vampire with this card gets an optional maneuver each combat. A vampire may have only one Shadow of the Beast.
[PRO] As above, and this vampire gets an optional press each combat.

Artist: Craig Maher
Name: Shadow of the Wolf
[AH:C2]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Protean
Only usable before range is chosen.
[pro] This vampire gets an additional strike with +1 {strength} during this round of combat.
[PRO] As above, with an optional press.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Shadow Parasite
[FN:R2]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Obtenebration
[obt] Strike: 3R damage. Only usable at long range.
[OBT] Strike: 4R damage. Only usable at long range.
Artist: William O'Connor

Name: Shadow Play
[Sabbat:C, SW:C/PL4, Third:C, HttB:PKia4]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Obtenebration
[obt] +1 stealth.
[OBT] +2 stealth.
Artist: Stuart Beel; Stuart Sayger

Name: Shadow Step
[Sabbat:R, Tenth:A, Third:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Obtenebration
[obt] Maneuver.
[OBT] Only usable before range is determined. This vampire burns 2 blood to set the range this round. Skip the determine range step this round.
Artist: Richard Thomas

Name: Shadow Strike
[SW:C/PL2, Third:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Obtenebration
[obt] Strike: strength ranged damage, with an optional maneuver.
[OBT] As above, with an optional press.
Artist: William O'Connor

Name: Shadow Twin
[SW:C/PL]
Cardtype: Action
Discipline: Obtenebration
+1 stealth action.
[obt] (D) Do 1 damage to any minion or retainer (damage not preventable).

[OBT] As above, and put this card on that minion. You still control this card. The minion with this card has -1 stealth. Burn this card during your next untap phase.
Artist: Drew Tucker

Name: Sha-Ennu
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 11
Discipline: obf tha ANI
AUS CHI VIC
Sabbat regent: Vampires with capacity less than 4 cannot block Sha-Ennu.
+2 bleed.
Artist: Richard Thomas

Name: Shaggydog
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: ani obf qui FOR PRO
Sabbat. Black Hand: Shaggydog gets an optional press on the first round of combat.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Shahid
[Gehenna:U, HttB:PSam]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ani for pro OBF POT
Camarilla: You may tap Shahid during any other Methuselah's untap phase to increase your hand size by X for the remainder of the turn, where X is the number of ready minions that Methuselah controls.
Artist: Mark Nelson

Name: Shakar
[BH:C/PN2]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
Put this card on a Black Hand vampire. This Black Hand vampire can enter combat with any younger non-Black Hand vampire as a (D) action. A vampire can have only one Shakar.
Artist: Andrew Bates

Name: Shalmath
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: True Brujah
Group: 6
Capacity: 10
Discipline: POT PRE TEM
Independent: Shalmath may search your library for an action card to move to your research area as a +1 stealth

action. Once each turn, he may untap. He cannot play cards that require Celerity [cel]. Scarce.
Artist: Larry Snelly

Name: Shaman
[LoB:R]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 blood
Unique mage with 2 life. Requires a ready Laibon. This Laibon has +1 intercept. When acting, this Laibon can shuffle this retainer back into {his owner's} library to get +1 stealth.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Shambling Hordes
[FN:C2, LotN:PG4]
Cardtype: Ally
Cost: 3 blood
Discipline: Necromancy
Zombie with 3 life. 0 strength, 0 bleed.
[nec] When Shambling Hordes enters play, remove an ally or vampire in your ash heap from the game or burn the Hordes. The Hordes gets +1 strength for each life counter it has. It can never gain life; any life it gains goes to the blood bank instead. The Hordes can enter combat with any minion as a (D) action.
[NEC] As above, with 4 life.
Artist: Steve Ellis

Name: Shame
[NoR:C]
Cardtype: Power
Virtue: Redemption
[COMBAT] [2 CONVICTION]
Only usable before strikes are chosen. Burn this card. The opposing monster takes an amount of damage equal to his or her strength, then combat ends. Not usable on an infernal minion, a vampire with capacity above 7, nor a vampire who has Memories of Mortality or Humanitas.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Shane Grimald
[Sabbat:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: ani dom pot
Sabbat.
Artist: Zina Saunders

Name: Shannon Price, the Whisperer
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: ani obf

Sabbat
Artist: Patrick Lambert

Name: Shanty Town
Hunting Ground
[Sabbat:U, SW:U, BH:PN]
Cardtype: Master
Clan: Nosferatu antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location. Hunting ground. During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. -(A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.)-
Artist: Mike Weaver

Name: Shape Mastery
[BH:R, KoT:R]
Cardtype: Combat/Reaction
Discipline: Protean
[pro] [COMBAT] Cancel a combat card that requires Obtenebration [obt], Protean, or Vicissitude [vic] as it is played (no cost is paid). The opposing minion cannot play that card again this action.
[PRO] [REACTION] As above, but cancel an action modifier that requires any of those Disciplines.
Artist: Chet Masters; Mike Chaney

Name: Shared Nightmare
[KMW:R]
Cardtype: Action
Cost: 3 blood
Discipline: Chimerstry
[chi] Choose one or two allies or younger vampires controlled by your predator and/or prey. The chosen minions cannot block or cast votes for the rest of the current minion phase.
[CHI] As above, but choose three allies or younger vampires.
Artist: Avery Butterworth

Name: Shared Strength
[KMW:R]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude
Only usable by a ready vampire not involved in combat.
[for] Choose a vampire in combat. For the remainder of combat, that vampire may play cards that require Fortitude [for] as if he or she has the basic level of Fortitude.
[FOR] As above, but the chosen vampire may play cards as if he or she

has the superior level of Fortitude.
Artist: Newel Anderson

Name: Shasa Abu Badr
[LoB:PI2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: cel for PRE
Laibon: Shasa gets +1 bleed when bleeding with an action card that requires Presence.
Artist: Jeff Holt

Name: Shattered Mirror
[Third:U, KoT:U/PM2]
Cardtype: Reaction
Discipline: Dementation
Only usable when this vampire successfully blocks an ally or younger vampire bleeding you.
[dem] Put this card on the acting minion and end the action (with no combat). The minion with this card gets -1 bleed. He or she may burn it as an action that costs 1 blood. A minion may have only one Shattered Mirror.
[DEM] As above, and this reacting vampire doesn't tap for successfully blocking the action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Shattering
[TR:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry/Dementation/Protean
Requires an anarch.
[chi] +1 stealth action.
(D) Look at another Methuselah's hand and discard a card from it.
[dem] +2 stealth action.
Burn an event (undirected, no matter who controls the event).
[pro] (D) Inflict 2 unpreventable damage on a ready minion.
Artist: Becky Jollensten

Name: Shattering Blow
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C/PN2]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
[pot] Strike: destroy equipment.
[POT] Strike: destroy equipment with first strike.
Artist: Anson Maddocks

Name: Shattering Crescendo
[HttB:C]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Melpominee / Protean

[pro] (D) Inflict 1 unpreventable damage on an ally or retainer. [mel] (D) Discard a Shattering Crescendo from your hand to inflict 2 unpreventable damage on each of up to 2 minions controlled by a single Methuselah. [MEL] As [mel] above, but for 3 damage each. Artist: Marian Churchland

Name: Shatter the Gate [HttB:C] Cardtype: Action Clan: Baali Burn Option +1 stealth action. Requires an infernal Baali with capacity 9 or more. Put this card on this Baali. A vampire with capacity 6 or more may burn the Edge to burn this card as a (D) action. If this Baali has three Shatter the Gates, burn them all to give each other Methuselah a shattered counter. A Methuselah with any shattered counters burns 3 pool during his or her untap phase. Artist: Samuel Araya

Name: Shawnda Dorrit [Gehenna:U, Third:PB] Cardtype: Vampire Clan: Brujah antitribu Group: 4 Capacity: 6 Discipline: obt pot pre CEL Sabbat priscus. Artist: David Day

Name: Sheepdog [LotN:R] Cardtype: Action This vampire gains 4 blood. Put this card on this vampire. This vampire does not untap as normal. Burn this card during your untap phase. Artist: Jeff Laubenstein

Name: Sheila Mezarin [Sabbat:V, SW:U] Cardtype: Vampire Clan: Toreador antitribu Group: 2 Capacity: 6 Discipline: cel for AUS PRE Sabbat: +1 bleed. Artist: John Bolton

Name: Sheldon, Lord of the Clog [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A] Cardtype: Vampire Clan: Nosferatu Group: 1 Capacity: 9

Discipline: for ANI AUS OBF POT Camarilla Nosferatu Justicar. Artist: Ron Spencer

Name: Shell Break [LotN:C] Cardtype: Action Clan: Giovanni (D) Put this card on a ready unique non-wraith, non-zombie minion who does not already have a Shell Break. If that minion is burned, move this card to the Giovanni who put this card in play. This card then represents a wraith retainer with 2 life who is immune to non-aggravated damage. The minion with this retainer gets +1 bleed and +1 intercept. Artist: James Stowe

Name: Shell Game [LoB:C] Cardtype: Action Modifier Discipline: Sanguinus Only usable when the action is announced. [san] Tap X other ready Blood Brothers you control of the same circle as this one to give this Blood Brother +X stealth (even if stealth is not yet needed). If the action is successful, you may untap one of those Blood Brothers. [SAN] As above, but untap an additional one of those Blood Brothers if the action is successful. Artist: Abrar Ajmal

Name: Shemti [LotN:U] Cardtype: Vampire Clan: Follower of Set Group: 5 Capacity: 9 Discipline: vic OBF POT PRE SER Independent: Shemti has 1 vote (titled). While he is ready and untapped, any minion successfully performing a (D) action against you takes 1 damage (after resolving the action). Artist: Leif Jones

Name: Shepherd's Innocence [DS:C2, Tenth:B] Cardtype: Action Cost: 2 blood Discipline: Animalism +1 stealth action. [ani] (D) Take control of a card in play that requires Animalism. If it is an equipment or retainer card, place it

on any vampire you control. [ANI] Take control of all cards in play that require Animalism. Place the equipment and retainer cards on any vampires you control. Artist: Greg Simanson

Name: Sheva Carr [KoT:V] Cardtype: Vampire Clan: Toreador Group: 5 Capacity: 4 Discipline: aus cel dom Camarilla: Sheva gets +1 strength in combat with a Lasombra. Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Shilmulo Deception [FN:C2] Cardtype: Reaction Discipline: Chimerstry [chi] Only usable when a minion you control successfully blocks (play before combat). Not usable if the blocking minion played any reaction cards that this vampire could not play. Do not tap the blocking minion; tap this reacting vampire instead. Now this vampire is the blocking vampire (and combat begins as normal). [CHI] As above, and this vampire gets an optional maneuver during the first round of the resulting combat. Artist: Talon Dunning

Name: Shilmulo Tarot [KMW:R] Cardtype: Equipment Clan: Ravnos Unique equipment. Move the top two cards from your library to this equipment (face down). You may look at the cards on this equipment at any time. If this Ravnos is ready and you should draw a card from your library, you may draw one of these cards instead. During your untap phase, you may move the top card from your library to this card. Artist: David Day

Name: Shiloh Marie, Vengeance [KoT:V] Cardtype: Vampire Clan: Gangrel Group: 5 Capacity: 6 Discipline: ANI FOR PRO Independent: Shiloh can enter combat with a younger vampire as a (D) action. During your untap phase, if Shiloh is ready, another ready

vampire you control takes 1 unpreventable damage. Artist: Ed Tadem

Name: Shock Troops [SW:R] Cardtype: Master Cost: X pool {Master.} Requires a ready archbishop, cardinal {or regent}. Put X Master: Discipline cards from your hand into play. These cards represent clanless Sabbat vampires of 1 capacity with those respective Disciplines and do not count as Master: Discipline cards while in play. These vampires are not unique, must hunt the turn they are created, have -1 stealth on all actions and cannot attempt bleeds or political actions. Artist: Mike Danza

Name: Short-Term Investment [Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PV, FN:PR/PS, CE:PV2, BH:PTo2] Cardtype: Master Cost: 1 pool Master: Investment. {Put this card in play and} move 3 blood from the blood bank to this card. You may use a master phase action to move 1 blood from this card to your blood pool. Burn this card when the last blood counter on it is removed. Artist: Drew Tucker; Brian Snoddy

Name: Shotgun Ritual [Sabbat:R, CE:PTr] Cardtype: Combat Cost: 2 blood Discipline: Thaumaturgy Only usable before range is determined on the first round. [tha] Any strike requiring Thaumaturgy that is not usable during the first round of combat can be played by this vampire during the first round. [THA] As above, with an optional press to continue. Artist: Hannibal King

Name: Shoulder Drop [TR:C] Cardtype: Combat Grapple. Play when you successfully inflict damage from a hand strike. After strike resolution, if this minion is still ready, the opposing minion

takes 1 additional damage. The opposing minion cannot press this round. A minion may play only one Shoulder Drop each strike.
Artist: Efrem Palacios

Name: Shroud Mastery
[FN:R2]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Necromancy
[nec] Usable by a ready vampire when a wraith ally you control is acting. The acting wraith gets +1 stealth.
[NEC] Only usable when an action to recruit or employ a wraith is announced. Untap this acting vampire if the action is successful.
Artist: Richard Thomas

Name: Shroud of Absence
[BL:R1, HttB:PKia]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Dominate & Obtenebration
[dom][obt] +1 stealth.
[DOM][OBT] As [dom][obt] above, and if this action is blocked, this vampire may end combat as a strike during the first round of the resulting combat.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Shroud of Night
[Sabbat:C, SW:PL, Third:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obtenebration
[obt] +1 stealth, not usable on a bleed action.
[OBT] +1 stealth.
Artist: Jason Alexander Behnke

Name: Shroudsight
[LotN:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Necromancy
Only usable as an action that requires Necromancy or Giovanni is announced.
[nec] After the action is resolved (successfully or not), you may move the action card used for this action from your ash heap to the top of your library.
[NEC] As above, but any one card played during this action may be moved from your ash heap to your library.
Artist: Jeff Holt

Name: The Siamese
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ahrimane

Group: 2
Capacity: 7
Discipline: ani pro PRE
SPI
Sabbat: +1 bleed.
Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Sibyl's Tongue
[BH:R2, Third:R2]
Cardtype: Action
Clan: Malkavian
antitribu
Cost: X blood
+1 stealth action.
This action costs X blood, where X is the number of Sibyl's Tongues in your ash heap. Choose a card by name. Search your library for a copy of that card, show it to all players, and move it to your hand. Discard down to your hand size and shuffle your library afterward.
Artist: Drew Tucker

Name: Sideslip
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PB, FN:PA2, CE:C/PTo, BH:PTo3, KMW:PAL3, LoB:PI2]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity
[cel] Strike: dodge.
[CEL] Prevent 1 damage.
A vampire can play only one Sideslip at superior each round.
Artist: Dan Smith

Name: Side Strike
[Sabbat:C, SW:C, CE:PTo, LoB:PI4]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity
[cel] Strike: dodge.
[CEL] Additional strike.
Artist: Dave Seeley

Name: Sight Beyond Sight
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Master
Clan: Salubri
Burn Option
Unique master.
Put this card on a Salubri you control. The Salubri with this card gets +1 intercept.
Artist: Durwin Talon

Name: The Signet of King Saul
[AH:R2, Tenth:B]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment.
Vampires with capacity above 7 cannot attempt to block this minion.
Artist: Michael Astrachan

Name: Sigrid Bekker
[DS:V, CE:PTo]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 2
Capacity: 6

Discipline: cel pot pre AUS
Camarilla: Sigrid gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Nosferatu.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Silas
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 6
Capacity: 5
Discipline: aus dom val FOR
Sabbat: If Silas is ready during your discard phase, he may burn 1 blood to give you an additional discard phase action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Silence of Death
[AH:R2, Tenth:A]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
Only usable before range is determined.
[qui] This vampire gets first strike with hand and melee-weapon strikes this round.
[QUI] As above, with an optional maneuver.
Artist: Stuart Beel

Name: Silvia Giovanni
[FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: for vic ANI DOM NEC POT
Independent: Silvia gets one optional press each combat. +1 strength.
Artist: Christopher Shy

Name: Sins of the Cauchemar
[AH:C2, Tenth:A]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex
[aus] +1 intercept.
[AUS] Put this card on the acting vampire. You still control this card. This reacting vampire gets +1 intercept when the vampire with this card attempts to bleed you. The vampire with this card can burn this card as a (D) action.
Artist: Stuart Beel

Name: Siphon
[Gehenna:C, LotN:PG]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready vampire.
Choose one or more younger vampires in torpor. If there are any Gehenna cards in play, the vampires need not be younger. Steal 1 blood from each chosen

vampire. If this acting vampire is Giovanni, you may also move 1 card from your ash heap to your hand for each blood stolen (discard afterward). Only one Siphon can be played each turn.
Artist: Randy Asplund

Name: Siren's Lure
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Melpominee/Celerity
[cel] This vampire burns 2 blood to get +1 stealth.
[mel] Only usable by an untapped ready vampire other than the acting minion when a minion attempts to block. That minion cannot block this action. Tap this vampire and that minion. Once the action resolves, this vampire enters combat with that minion.
[MEL] As [mel] above, but do not tap this modifying vampire.
Artist: Steve Prescott

Name: Sires Command, Childer Inherit
[LoB:C]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready Laibon. Move 1 blood from the blood bank to any other Laibon. Alternatively, if this Laibon is a magaji, (D) tap two ready Laibon who belong to the same clan (as each other) and are controlled by the same Methuselah (as each other).
Artist: William O'Connor

Name: Sire's Index Finger
[BH:R, Third:R]
Cardtype: Equipment
Unique equipment.
The vampire with this equipment is immune to frenzy cards (including Brujah Frenzy, Drawing Out the Beast, Frenzy, Röttschreck and Terror Frenzy).
Artist: Jim Nelson

Name: Sir Henry Johnson
[CE:V/PTo, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: aus pot pre Camarilla.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Sir Marriot D'Urban
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set

Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus obf ser PRE
Independent
Artist: Christopher Shy

Name: Sir Ralph Hamilton
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: cel ser POT PRE
Camarilla: Ralph gets +1 strength in combat with a younger Camarilla vampire. Followers of Set get +1 bleed when bleeding Ralph's controller.
Artist: Dave Leri

Name: Sir Walter Nash
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 7
Discipline: DOM FOR PRE
Camarilla Prince of Chicago.
Artist: Dan Frazier

Name: Sisocharis
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: cel obf pre Independent.
Artist: Ron Lemon

Name: Sister Evelyn
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 3
Capacity: 3
Discipline: aus dom Sabbat.
Artist: James Stowe

Name: Sixth Tradition: Destruction
[Jyhad:U, VTES:U, CE:R, KoT:R]
AKA: Sixth Tradition: Destruction, The
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready prince or justicar.
(D) Burn a vampire who has committed diablerie since your last turn.
Artist: Kaja Foglio; William O'Connor

Name: Skidmark
[Gehenna:U, KMW:PAan]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: aus pot FOR OBF
Sabbat: When Skidmark is acting, you do not replace any cards you

play until the end of the action.
Artist: Alejandro Collucci

Name: Skin of Night
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, Anarchs:PG2, LotN:PR2]
Cardtype: Combat
Discipline: Fortitude
[for] This vampire treats aggravated damage as normal damage for the remainder of this round.
[FOR] As above, and prevent 1 damage.
Artist: Joel Biske; Anson Maddocks

Name: Skin of Rock
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PV, FN:PR1, CE:C, Anarchs:PAG3]
Cardtype: Combat
Discipline: Fortitude
[for] Prevent 1 damage.
[FOR] Prevent 2 damage.
Artist: Christopher Rush; Clint Langley

Name: Skin of Steel
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C, Anarchs:PAG, KMW:PAan, LoB:PA2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude
[for] Prevent all damage from the opponent's strike.
[FOR] As above, and prevent all damage from the opponent's strikes for the remainder of this round.
Artist: Douglas Shuler

Name: Skin of the Adder
[FN:C2, KMW:PB]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Serpents
[ser] Play before range is determined. This vampire may prevent 1 damage each round. A vampire can play only one Skin of the Adder each combat.
[SER] As above, and this vampire's hand strikes inflict an additional point of damage for the remainder of combat.
Artist: Mike Danza

Name: Skin of the Chameleon
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Action Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Visceratika/Thaumaturgy
[tha] Only usable as an action is announced. If this action is blocked, this vampire gets an optional maneuver or press in the resulting combat.
[vis] +1 stealth. If this action is blocked,

this acting vampire gets an optional maneuver or press in the resulting combat.
[VIS] As [vis] above, but with +2 stealth.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Skin Trap
[SW:U, Third:U]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Vicissitude
Play before range is determined.
[vic] Opposing minion may not attempt to dodge this round. A vampire can play only one Skin Trap each round.
[VIC] As above, and opposing minion cannot strike at all this round unless he or she burns 1 blood immediately.
Artist: Drew Tucker

Name: Skryta Zyleta
[BH:U2, KMW:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: obf pot pro CEL
Sabbat. Black Hand.
Artist: Peter Bergting

Name: Skullduggery
[Anarchs:C2/PAB4]
Cardtype: Action
Discipline: Obfuscate/Presence/Protean
Requires a ready anarch.
[obf] (D) Bleed at +1 stealth, with an optional maneuver in the resulting combat if the action is blocked.
[pre] (D) Bleed at +1 bleed.
[pro] (D) Bleed at +1 stealth.
Artist: Steve Ellis

Name: Slag
[KoT:V, HttB:PSam]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: ani obf pot
Camarilla: While Slag is ready, any Methuselah playing or discarding a card during a referendum must show you the card drawn to replace it.
Artist: Joel Biske

Name: Slake the Thirst
[HttB:C]
Cardtype: Action Modifier / Combat
Discipline: Sanguinus
[san] [COMBAT] Only usable when this vampire gains blood. Choose another ready Blood Brother of the same circle. That vampire gains the same amount of blood from the bank.

[SAN] [ACTION MODIFIER]
As above, but usable as an action modifier.
Artist: Jami Waggoner

Name: Slam
[LotN:C/PG2, KoT:C/PB4, HttB:PGar4]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Potence
[pot] Strike: hand strike at +2 damage.
[POT] As above, with an optional maneuver, only usable to maneuver to close range.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: The Slashers
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Ally
Clan: Brujah
Cost: 1 pool
Unique mortal with 3 life. 0 strength, 0 bleed.
The Slashers may strike for 1R damage.
Artist: L. A. Williams; James Stowe

Name: The Slaughterhouse
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Master
Clan: Harbinger of Skulls
Cost: 1 pool
Burn Option
Master: location.
Tap to burn two cards from the top of your prey's library.
Artist: William O'Connor

Name: Slaughtering the Herd
[Sabbat:U, SW:U, BH:PTr2, Third:U]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Dominate
[dom] (D) Bleed at +2 bleed. Allies cannot block this action.
[DOM] (D) Put this card on a vampire controlled by your predator. Each time that vampire announces an action, he or she moves 1 blood to this acting vampire. That vampire may burn this card by burning 4 blood during his or her controller's minion phase. Burn this card if this acting vampire is sent to torpor or burned.
Artist: Randy Gallegos

Name: Slave Auction
[Sabbat:R, SW:R, KMW:PA1, Third:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card in play with X blood where X is the number of Methuselahs in the game. You may use a master

phase action to move 1 blood from this card to your pool. Burn this card if it has no counters.

Artist: Fred Harper

Name: The Sleeping Mind
[Sabbat:C, SW:C, Third:PTR]

Cardtype: Action

Modifier

Cost: 1 blood

Discipline: Dominate

Only usable when the action is announced. [dom] Choose a tapped vampire. He or she cannot attempt to block this action.

[DOM] Minions cannot untap during this action.

Artist: Greg Simanson

Name: Sleep of Reason
[Gehenna:C, KoT:C/PM2]

Cardtype: Action

Cost: 2 blood

Discipline: Dementation

[dem] (D) Send a younger vampire with 0 or 1 blood to torpor.

[DEM] As above, but the vampire can be the same age or older.

Artist: matrix von z

Name: Sleep Unseen

[Gehenna:C, KMW:PA, KoT:C]

Cardtype: Action

Modifier

Cost: 1 blood

Discipline: Obfuscate

[obf] Only usable at the end of a successful action (after resolving the action). Put this card on this acting vampire. Minions without Auspex [aus] cannot direct (D) actions at the vampire with this card. Burn this card during your next untap phase.

[OBF] As above, but minions without superior Auspex [AUS] cannot direct (D) actions at this vampire.

Artist: Steve Ellis

Name: Sleight of Hand
[FN:R2]

Cardtype: Action

Cost: 1 blood

Discipline: Chimerstry

[chi] (D) Look at another Methuselah's hand. That Methuselah discards any equipment you find there. He or she draws back up to his or her hand size afterward.

[CHI] As above, but this vampire may equip with one of the non-location equipment cards found at no cost, even if he or she doesn't meet the

requirements of that card.

Artist: Brian LeBlanc

Name: The Slow Withering

[Gehenna:R]

Cardtype: Event

Gehenna. Do not replace until a vampire commits diablerie.

Requires at least one other Gehenna card in play. Cards that require any superior Disciplines cost an additional blood. Any vampire who commits diablerie is immune to this effect until the next Gehenna card is played.

Artist: Andrew Trabbold

Name: Slum Hunting

Ground

[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PN, KMW:PA, KoT:U]

Cardtype: Master

Clan: Nosferatu

Cost: 2 pool

Master: unique location. Hunting Ground.

During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.

Artist: L. A. Williams

Name: Smallpox Griet

[Anarchs:U2]

Cardtype: Vampire

Clan: Nosferatu

antitribu

Group: 3

Capacity: 9

Discipline: thn ANI CEL

OBF POT

Sabbat: If Smallpox

successfully inflicts

hand damage in

consecutive rounds of a

combat, the opponent

gets a pox counter. A

minion with any pox

counters takes 1 damage

during his or her untap

phase. Burn all pox

counters when Smallpox

leaves the ready region.

Artist: Lawrence Snelly

Name: Smash

[Third:PB]

Cardtype: Vampire

Clan: Brujah antitribu

Group: 4

Capacity: 3

Discipline: pot pre

Sabbat.

Artist: Chad Michael

Ward

Name: Smash and Grab

[Anarchs:C2/PAG3]

Cardtype: Action

Discipline:

Animalism/Dementation/Po

tence

Requires a ready anarch.

[ani] +1 stealth action.

(D) Burn 2 life from an ally or retainer.

[dem] (D) Bleed at +1

bleed.

[pot] +1 stealth action.

(D) Burn a location controlled by your prey or predator.

Artist: Fred Hooper

Name: Smear Campaign

[TR:R]

Cardtype: Master

Cost: 1 pool

Unique master. Requires a ready anarch.

Put this card in play.

Tap during your untap

phase and choose a

tapped non-anarch minion

controlled by your

predator or prey to burn

a card on that minion.

Cannot be used to burn

an equipment or a

retainer. That minion's

controller then takes

control of this card.

Artist: Leif Jones

Name: Smiling Jack, The Anarch

[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, Third:PTz, KoT:R]

Cardtype: Master

Unique master.

Put this card in play.

During your untap phase,

move 1 counter from your

pool to Jack. During

each other Methuselah's

untap phase, he or she

burns 1 pool or burns 1

blood from a vampire he

or she controls for each

counter on Jack. Any

vampire may burn this

card as a (D) action.

Artist: Drew Tucker;

Kieran Yanner

Name: Smite

[NoR:R]

Cardtype: Combat

Cost: 3 Conviction

Virtue: Vengeance

{Strike:} strength+1

aggravated ranged

damage. Even if the

strike is dodged, burn

any electronic equipment

(e.g., IR Goggles,

Laptop Computer, or

Phased Motion Detector)

on either combatant.

Artist: Heather Kreiter

Name: Smoke and Mirrors

[Gehenna:C]

Cardtype: Action

Modifier

Discipline:

Chimerstry/Obfuscate/Obt

enebration

Requires an anarch.

[chi] +1 stealth with an

optional maneuver if

combat occurs.

[obf] +2 stealth. Not

usable during a bleed or

political action.

[obt] The blocking vampire gets -1 intercept.

Artist: Andrew Trabbold

Name: Smoke Grenade

[FN:R2]

Cardtype: Equipment

Weapon.

End combat as a strike,

only usable at long

range. Burn after use.

Artist: Drew Tucker

Name: Smudge the Ignored

[Jyhad:V, VTES:V,

Tenth:A]

Cardtype: Vampire

Clan: Caitiff

Group: 1

Capacity: 1

Discipline: -none-

Camarilla: After Smudge

diablerizes an older

vampire for the first

time, he gets +1

strength.

Artist: Lawrence Snelly

Name: Snipe Hunt

[Anarchs:C]

Cardtype: Political

Action

If this referendum is

successful, put this

card in play and tap all

vampires with a capacity

less than 4. Vampires

with a capacity less

than 4 do not untap as

normal during the untap

phase. Burn this card

during your next master

phase.

Artist: Brian LeBlanc

Name: Sniper Rifle

[FN:R2, LoB:PO,

KoT:U/PT3]

Cardtype: Equipment

Cost: 2 pool

Weapon, gun.

2R damage each strike.

Only usable at long

range. If the bearer

blocks an action, he or

she may, before range is

determined, set the

range for the first

round of the resulting

combat to long; if he or

she does so, skip the

determine range step

that round, and the

bearer's initial strike

that round must be with

this weapon.

Artist: Jeff Holt

Name: Soak

[Gehenna:C,

KMW:PA2/PG2, LotN:PR3,

KoT:C/PV6,

HttB:PGar4/PSam2]

Cardtype: Combat

Discipline: Fortitude

A vampire may play only

one Soak each round.

[for] Prevent 2 non-

aggravated damage.

[FOR] Prevent 4 non-

aggravated damage.

Artist: Andrew Trabbold

Name: Soar
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Flight
Only usable on an undirected action.
+1 stealth.
Artist: Steve Ellis

Name: Sobayifa
[LoB:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: aus pot pro spi ANI PRE
Laibon magaji.
Artist: Rebecca Guay

Name: Social Charm
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PB, FN:PS3, CE:C/PTO3/PV3, LoB:PI5]
Cardtype: Action
Discipline: Presence
[pre] (D) Bleed with +1 bleed.
[PRE] (D) As above, and gain 1 pool if the bleed is successful (for 1 or more).
Artist: Mike Dringenberg; Douglas Shuler

Name: Social Ladder
[BH:R, KoT:R/PV]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a ready vampire you control. During your influence phase, remove this vampire from the game and move all the blood counters from that vampire to an older vampire in your uncontrolled region.
Artist: Drew Tucker

Name: Society Hunting Ground
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PTO]
Cardtype: Master
Clan: Toreador
Cost: 2 pool
Master: unique location. (Hunting Ground)
During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. -{A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.}-
Artist: Michael Weaver; Durwin Talon

Name: Society of Leopold
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KMW:PA, KoT:U/R]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card on a vampire. During his or her controller's untap phase, the vampire with this card either burns 1

blood or is burned (the controller's choice). The vampire with this card can move it to any other vampire as a +1 stealth (D) action.
Artist: L. A. Williams; Durwin Talon

Name: Sociopath
[BH:C/PTr2]
Cardtype: Master
Master: archetype.
Put this card on a Sabbat vampire you control. Once per turn, when this vampire remains ready and burns a minion in combat or sends a vampire to torpor in combat, he or she gains 1 blood from the blood bank. A vampire can have only one archetype.
Artist: Fred Harper

Name: Socrate Cidibe
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: ani ABO FOR Laibon.
Artist: Leif Jones

Name: Soldat
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: cel dom obf POT PRO
Sabbat. Black Hand: You may burn the Edge to give any Black Hand vampire an optional maneuver.
Artist: Rebecca Guay

Name: Solomon Batanea
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of Skulls
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: nec AUS FOR
Laibon: If Solomon is ready, you may spend transfers to move blood from your prey's uncontrolled vampires to your prey's pool at a cost of two transfers for each blood moved.
Artist: Sam Araya

Name: Sonar
[KMW:C/PG2, KoT:C]
Cardtype: Reaction
Discipline: Protean
Do not replace until the end of the current turn. [pro] +1 intercept, only usable against a (D) action.
[PRO] +1 intercept.
Artist: Avery Butterworth

Name: Song in the Dark
[Sabbat:R, SW:R, FN:PR, BH:PN]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Animalism
[ani] Strike: 2 damage.
[ANI] Strike: 2 aggravated damage.
Artist: Stuart Beel

Name: Song of Pan
[LoB:C, HttB:PKia]
Cardtype: Action
Clan: Kiasyd
Cost: 1 pool
+1 stealth action.
Unique.
Untap this acting Kiasyd and put this card in play. All Kiasyd and changeling allies get +1 bleed. During your discard phase, burn this card and inflict 1 unpreventable damage on each Kiasyd or changeling ally you control who did not successfully bleed this turn.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Song of Serenity
[Sabbat:C, SW:C/PT2, FN:PR3, CE:PN, BH:PN2, LoB:PA2, Third:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Animalism
Only usable before range is chosen.
[ani] The opposing minion gets -1 strength this round. A vampire may play only one Song of Serenity each combat.
[ANI] As above, but for the remainder of combat.
Artist: Michael Astrachan

Name: Songs of the Distant Vitae
[Gehenna:C, LotN:PA]
Cardtype: Action
Discipline: Quietus
+1 stealth action.
[qui] (D) Choose a vampire who has committed diablerie since your last turn. That vampire goes to torpor and burns 2 blood.
[QUI] (D) Bleed. This action gets +1 bleed when bleeding the controller of any vampire who successfully hunted since your last turn.
Artist: Leif Jones

Name: Sonja Blue
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: dom pot CEL FOR PRE
Independent: Gain 4 pool when Sonja is moved to the ready region in your influence phase. Sonja

may remove a vampire's title as a (D) action. She may block as an ally (but remains a vampire in combat). During your prey's discard phase, your predator may burn 1 pool to move Sonja to his or her ready region. If Sonja leaves play, remove her from the game.
Artist: Steve Ellis

Name: Sophia Watson
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: obf pro ANI FOR
Independent.
Artist: Mark Nelson

Name: Soul Burn
[Sabbat:C, CE:PTr2, Third:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Thaumaturgy
[tha] Strike: 1R damage.
This damage cannot be prevented by cards that require Fortitude [for]. If the opposing vampire attempts to strike with a weapon this round, he or she does no damage.
[THA] As above, but for 2R damage.
Artist: Craig Maher

Name: Soul Decoration
[KMW:C]
Cardtype: Action
Discipline: Obfuscate & Vicissitude
+1 stealth action.
[obf][vic] (D) Bleed.
[OBF][VIC] Put this card on this acting vampire. Once each action this vampire performs, he or she can cancel a card that requires Auspex [aus] as it is played (no cost is paid).
Artist: Jeff Holt

Name: Soul Feasting
[LotN:R]
Cardtype: Action
Discipline: Necromancy
+1 stealth hunt action.
[nec] Gain 1 blood, or you may burn a wraith to move 4 blood from the blood bank to this vampire (this is a (D) action if you do not control the wraith).
[NEC] As above, but gain an additional blood.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Soul Gem of Etrius
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, Third:R, KoT:R]
Cardtype: Equipment
Unique equipment.
If this vampire is burned, draw the top card from your crypt. If

it is younger, put the Soul Gem on him or her and move him or her to your ready region with blood from the blood bank equal to his or her capacity; otherwise, move that card to your uncontrolled region (and burn the Soul Gem). If bearer is diablerized, the diablerizing vampire cannot take the Soul Gem.

Artist: Jim Nelson; Pete Burges; Dave Roach

Name: Soul of the Earth
[BL:R2, LoB:R, HttB:PGar]
Cardtype: Action
Clan: Tremere/Tremere antitribu
+1 stealth action.
Put this card on a slave Gargoyle. The Gargoyle with this card can burn it to reduce the cost of recruiting or employing an ally or retainer that requires a Gargoyle by up to 3 blood or pool.
Artist: Steve Prescott

Name: Soul Painting
[BL:R1]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex & Presence
+1 stealth action.
[aus][pre] (D) Put this card on a ready vampire. Vampires with Auspex get +1 intercept when attempting to block the vampire with this card. This vampire can burn this card as an action that costs 1 blood. A vampire can have only one Soul Painting.
[AUS][PRE] As [aus][pre] above, but all vampires get +1 intercept when attempting to block this vampire.
Artist: Becky Cloonan

Name: Soul Scan
[KoT:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex
+1 stealth action.
[aus] Search your crypt for a younger vampire without Obfuscate [obf] (shuffle afterward). Move that minion to your uncontrolled region.
[AUS] As above, but you may search for a younger vampire with up to one level of Obfuscate.
Artist: Peter Bergting

Name: Soul Stealing
[DS:C2, FN:PG]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Discipline: Necromancy
Only usable when a vampire you control

burns a vampire controlled by your prey.
[nec] [ACTION MODIFIER]
This vampire gains an amount of blood equal to half of the burned vampire's capacity (round down). Ignore excess blood.
[NEC] [COMBAT] As above, but usable in combat.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Sound of a Breaking Oath
[Promo-20080203]
Cardtype: Action/Reaction
Discipline: Auspex & Dominate
[aus][dom] [ACTION] +1 stealth action. Put this card on a minion you control. If an action to steal the minion with this card is successful, this minion is burned instead and the acting minion takes 1 unpreventable damage.
[AUS][DOM] [REACTION] As above, but play when an action to steal a minion you control is successful.
Artist: Jeff Laubenstein

Name: Sowing Dissension
[Anarchs:C]
Cardtype: Action
Requires a ready anarch. Each other Methuselah taps an untapped ready younger vampire he or she controls. If this action is blocked by a non-titled vampire, the acting anarch can burn 1 blood to cancel combat and untap.
Artist: Jim Nelson

Name: The Spawning Pool
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R/PN]
Cardtype: Master
Clan: Nosferatu
Master: unique location. During your untap phase, you may move 1 blood from a ready Nosferatu you control to this card. If a minion you control blocks a bleed against you, you may tap this card during the second round of the resulting combat to inflict 1 damage to the acting minion for each blood on the Spawning Pool. This damage cannot be prevented.
Artist: Mark Nelson; Anson Maddocks

Name: Speak with Spirits
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Reaction
Discipline: Spiritus/Animalism

[ani] +1 intercept. Only usable during a bleed action.
[spi] +1 intercept.
[SPI] Only usable by a tapped vampire. This vampire untaps and attempts to block. Once this action, this vampire can burn 1 blood to get +1 intercept.
Artist: Becky Cloonan

Name: Specialization
[BH:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card in play. During your untap phase, you may tap this card and discard two copies of the same card from your hand to gain 1 pool (draw afterward).
Artist: Drew Tucker

Name: Special Report
[CE:C, Third:C, KoT:C/PV2]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Choose a ready vampire you control. That vampire untaps and attempts to block. Once this action you may burn 1 pool to give that vampire +1 intercept.
Artist: Fred Hooper

Name: Spectral Divination
[DS:C2, FN:PG3, LotN:PG4]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Necromancy
[nec] [ACTION MODIFIER] +1 stealth.
[NEC] [REACTION] +1 intercept.
Artist: Pete Venters; John Bridges

Name: Speed of Thought
[Sabbat:R, SW:R, CE:PB]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Celerity
[cel] (D) Bleed. If more than 1 pool is bled with this action, ignore the excess. Minions without Celerity [cel] cannot block this action.
[CEL] As above, but minions without superior Celerity [CEL] cannot block this action.
Artist: Will Simpson

Name: Spell of Life
[LotN:C]
Cardtype: Action
Clan: Follower of Set
+1 stealth action.
Put this card in play. Only one Spell of Life may be played each turn. You may burn five Spells of Life to put up to five vampires from your uncontrolled region in

play. Each represents a unique mummy ally with life equal to capacity, 1 bleed and 2 strength who can enter combat with a minion as a (D) action.
Artist: John Bridges

Name: Spider
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: ani for CEL
PRO
Sabbat: Spider can steal a weapon as a strike. If Spider is blocked and the blocking minion is still ready at the end of the action, Spider burns 1 blood.
Artist: Christopher Shy

Name: Spider-Killer
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: aus cel ANI
CHI FOR OBF
Independent: Spider-Killer gets +1 stealth on every action he performs.
Artist: Christopher Shy

Name: Spike-Thrower
[LoB:C]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Weapon.
1R damage each strike. Only usable at long range. Only usable once each round. If any damage from this strike is successfully inflicted on an opposing vampire, that vampire does not untap as normal on his or her next untap phase.
Artist: David Day

Name: Spiridonas
[AH:V3, CE:PTR]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: pot pre DOM
THA
Camarilla Prince of Athens: Once each turn, Spiridonas can burn X+2 blood to get +X bleed for the current action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Spirit Claws
[HttB:R]
Cardtype: Combat / Action
Cost: 1 blood
Discipline: Protean & Spiritus
[pro] [COMBAT] For the remainder of this round, damage from this

vampire's hand strikes is aggravated.
[pro][spi] [COMBAT] Maneuver and as [pro] above.
[PRO][SPI] [ACTION] +1 stealth action. Unique. Put this card on this vampire. Damage from this vampire's hand strikes is aggravated.
Artist: John Bridges

Name: Spirit Marionette
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Action
Discipline: Obeah/Dominate
[dom] (D) Bleed at +1 bleed.
[obe] (D) Bleed at +1 bleed and tap a ready minion controlled by your prey (even if the target of the bleed is changed).
[OBE] +1 stealth action. (D) Take control of a ready untapped minion until the end of the next action. That minion must bleed your prey unless he or she must hunt.
Artist: Steve Prescott

Name: Spirit's Touch
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PT2/PV, CE:C/PT4/PTr3, Anarchs:PAG, BH:PM4/PTr4, Third:PTR5/PTz2, KoT:C/PM3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Auspex
[aus] +1 intercept.
[AUS] As above, with an optional maneuver in the resulting combat if this vampire successfully blocks this action.
Artist: Amy Weber; Hannibal King; Brian LeBlanc

Name: Spirit Summoning Chamber
[Sabbat:U, Third:U]
Cardtype: Master
Clan: Tremere antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location. Tap this card and burn 1 blood from a ready Tremere antitribu you control to search your library for a minion card that requires Thaumaturgy [tha]. Show that card to all players and put it in your hand. Discard down and shuffle afterward.
Artist: Mike Weaver

Name: Spiritual Intervention
[DS:C2, Tenth:B]
Cardtype: Combat
Discipline: Necromancy
[nec] Strike: dodge.
[NEC] Strike: combat ends.

Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Spiritual Protector
[DS:C2, Tenth:B]
Cardtype: Retainer
Clan: Giovanni
Cost: 3 blood
Unique wraith with 1 life.
Spiritual Protector is immune to damage that is not aggravated. Minions blocking or blocked by the minion with this retainer cannot use equipment in the resulting combat.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Spleen, Georgio
Gutterpunk
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: ani chi
Independent: If Spleen is blocked by an older vampire, he burns 1 blood (before combat occurs, if any).
Artist: Christopher Shy

Name: Spontaneous Power
[Promo-20050611]
Cardtype: Master
Cost: 2 pool
Unique master.
Put this card on a vampire and choose a Discipline. This vampire gains 1 level of the chosen Discipline. While in play, this card counts as a master: Discipline card.
Artist: James Stowe

Name: Sport Bike
[Jyhad:U2, VTES:U, Sabbat:U, SW:PL/PV, FN:PA, CE:PB/PN/PTr, Third:U, HttB:PSam3]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Vehicle.
This minion gets +1 intercept. A minion may have only one vehicle.
Artist: Ken Meyer, Jr.; Tom Wänerstrand; Ron Spencer

Name: Spying Mission
[Jyhad:U, VTES:U, CE:PM5/PN3, KMW:PB2, Third:U, LotN:PS2, KoT:U/PM4]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obfuscate
[obf] +1 stealth.
[OBF] Only usable when a bleed would be successful. The bleed burns no pool; it is unsuccessful. Instead, put this card on the acting vampire. The next time this vampire

successfully bleeds the same Methuselah, burn this card for +2 bleed.
Artist: Julie Collins; Jeff Menges

Name: Squirrel Balance
[LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Spiritus/Celerity
[cel] Only usable when the action is announced. If blocked, range in the first round of the resulting combat is automatically set to long.
[spi] Minions without flight [FLIGHT] or Spiritus get -1 intercept when attempting to block this action.
[SPI] As [spi] above, but those minions get -2 intercept.
Artist: Alexander Dunnigan

Name: Stanislava
[DS:V, Anarchs:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 2
Capacity: 11
Discipline: ANI CEL DOM FOR PRO
Camarilla Inner Circle: Retainers employed by a minion opposing Stanislava lose their abilities until the end of combat; allies cannot block Stanislava. +2 bleed.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Stareddown
[Sabbat:C, SW:C, FN:PS2, LoB:PG3, Third:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Presence
[pre] Strike: dodge.
[PRE] Strike: combat ends.
Artist: Kevin McCann

Name: Starshell Grenade Launcher
[FN:C, Third:PB]
Cardtype: Equipment
Cost: 2 pool
Weapon.
1R aggravated damage each strike, only usable once per combat, and only usable at long range. The minion with this equipment may tap to give an acting minion -1 stealth for the current action.
Artist: William O'Connor

Name: Starvation of Marena
[Gehenna:C, Third:PTz4]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Vicissitude

[vic] Strike: 2R damage, with an optional press.
[VIC] As above, but for 3R damage.
Artist: Randy Asplund

Name: Static Virtue
[LoB:R]
Cardtype: Master
Master. Requires a ready Laibon.
Choose a Laibon you control. If this Laibon was moved to your ready region during your last influence phase, then for every two capacity above 4 this Laibon has, you may move one Aye and one Orun from your hand or library to this Laibon. Otherwise, you may move one Aye or one Orun from your hand or library to this Laibon. Shuffle afterward.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: The Status Perfectus
[Anarchs:R2]
Cardtype: Action
+1 stealth action. Requires a ready anarch. Unique.
Put this card in play. During your master phase, you may move 1 blood from a ready anarch you control to another ready anarch. When a blocking anarch has just completed combat with an acting minion, you may tap this card -{and}- a ready untapped anarch you control other than the blocking anarch. -{That anarch enters combat}- with the acting minion. The acting minion cannot use any strikes in the first round of that combat.
Artist: Christopher Shy

Name: Stavros
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: dem AUS OBF PRE
Sabbat priscus.
Artist: Mark Poole

Name: Steadfastness
[KoT:C, HttB:PSam3]
Cardtype: Reaction
Discipline: Fortitude
[for] Only usable during a (D) action against you (or a card you control). +1 intercept.
[FOR] Reduce a bleed against you by 1.
Artist: Dimple

Name: Stealing Years
[TR:R]
Cardtype: Action

Capacity: +1
+1 stealth action.
Requires an anarch.
(D) Diablerize an older vampire in torpor and put this card on the acting anarch. Capacity increases by 1. In the resulting blood hunt referendum, each anarch gets an additional vote.
Artist: Becky Jollensten

Name: Steal the Mind
[BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline:
Mytherceria/Dominate
[dom] (D) Tap a minion.
[myt] (D) Put this card on a ready minion. The acting vampire gets +2 intercept when attempting to block that minion. Any minion can burn this card as an action.
[MYT] As [myt] above, and the minion with this card gets -1 bleed when bleeding this acting vampire's controller.
Artist: Becky Cloonan

Name: Stealth Ritus
[BH:C/PT02/PTr2, Third:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Requires a ready Sabbat vampire. Only usable when the action is announced.
Choose another ready Sabbat vampire you control. The chosen vampire burns 1 blood, or this card has no effect. This action gets +1 stealth, even if stealth is not yet needed.
Artist: Rik Martin

Name: Steam Tunnels
[Sabbat:C, BH:PN]
Cardtype: Master
Clan: Nosferatu
antitribu
Master: unique location.
Tap this card during your master phase to look at the top three cards in your prey's library.
Artist: Dave Seeley

Name: Steely Tenacity
[TR:C]
Cardtype: Action / Combat
Cost: 1 blood
Discipline:
Animalism/Dominate/Quiet us
Requires an anarch. Do not replace until the end of this action. When you would replace this card, you may take this card from your ash heap instead.

[ani] [COMBAT] Strike: hand strike or use a melee weapon strike. This strike is at +1 damage, with an optional press.
[dom] [ACTION] (D) Bleed at +1 bleed.
[qui] [ACTION] +1 stealth action. (D) Enter combat with a ready minion.
Artist: Peter Bergting

Name: Stefano Giovanni
[DS:V, FN:PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: nec pot pre DOM
Independent: During {the referendum of} a political action, {Stefano} may burn 1 blood to gain 1 vote.
Artist: Steve Casper

Name: Stephen Bateson
[SoC:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: ani aus tha vic
Sabbat: Stephen gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Tremere. +1 stealth.
Artist: Thomas Manning

Name: Stephen Milliner
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: nec pre
Independent.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Steve Booth
[CE:V, Anarchs:PAB, KMW:PAL, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: pot pre pro CEL
Camarilla.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Stick
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: ANI
Sabbat.
Artist: James Stowe

Name: Stiff Contempt
[HttB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Samedi

Only usable as the action is announced. Vampires must burn 1 blood to attempt to block this action.
Artist: Phillip Hilliker

Name: Still the Mortal Flesh
[KoT:U]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Dominate
Only usable in combat with an ally or younger vampire. Not usable against a mummy, wraith, or zombie.
[dom] Maneuver or press.
[DOM] Strike: burn the opposing ally.
Artist: Justin Norman

Name: Stolen Police Cruiser
[Anarchs:R]
Cardtype: Equipment
Vehicle.
Only usable by an anarch. This anarch gets +1 bleed. Allies and younger vampires get -1 intercept when attempting to block this anarch. Any vampire can burn this card as a (D) action that costs 1 pool. If that action is successful, this anarch is tapped and doesn't untap as normal during his or her next untap phase. A minion may have only one vehicle.
Artist: Fred Harper

Name: Stone Dog
[BL:R2, LoB:R]
Cardtype: Retainer
Clan: Gargoyle
Cost: 3 pool
Gargoyle creature with 4 life.
The Gargoyle with this retainer can enter combat with a ready minion controlled by another Methuselah as a (D) action. When the Gargoyle with this retainer is in combat, the opposing minion takes 1 damage during the initial strike resolution phase of each round when the range is close.
Artist: Mike Danza

Name: Stone Quills
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline:
Visceratika/Thaumaturgy
[tha] Strike: 2R damage.
[vis] Strike: 2R damage, with an optional maneuver.
[VIS] Strike: 3R damage, with an optional maneuver.
Artist: Leif Jones

Name: Stonestrength
[LoB:C, HttB:PGar4]
Cardtype: Combat
Discipline:
Visceratika/Thaumaturgy
[tha] Press, only usable to continue combat.
[vis] Press, or prevent 1 damage.
[VIS] Prevent 2 damage.
Artist: Alexander Dunnigan

Name: Stone Travel
[BL:C1, LoB:C, HttB:PKia6]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline:
Mytherceria/Obtenebratio n
[obt] This vampire burns 1 blood to get +1 stealth.
[myt] +1 stealth.
[MYT] +1 stealth. If this action is blocked, this acting vampire may choose to cancel the resulting combat.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Storage Annex
[SW:C/PB, LoB:PG]
Cardtype: Master
Master: location.
Put a card from your hand face down (out of play) on this card when you play it. You may look at the card at any time. During your master phase, you may exchange a card in your hand for the card on this Storage Annex.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Storm Sewers
[Jyhadr:U, VTES:U, CE:R2, KoT:R]
Cardtype: Master
Clan: Nosferatu
Master: unique location.
You may tap this card as a minion you control announces an action. If the action is blocked, the range of each round of the resulting combat is automatically close. Skip the determine range step each round.
Artist: Tom Wänerstrand; Brian LeBlanc

Name: Strained Vitae Supply
[DS:U2, FN:PG, Third:PTr]
Cardtype: Master
Master.
Put this card in play. Vampires do not get the normal +1 stealth when hunting. Any Methuselah may use a master phase action to put 1 blood counter on this card from his or her pool. If the number of counters on this card equals or exceeds the number of

Methuselahs in the game, burn this card.
Artist: Stuart Beel

Name: Strange Day
[LoB:R]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 2 blood
Requires a Laibon. Only usable as the action is announced.
Vampires cannot block this action. Only one Strange Day can be played in a game.
Artist: Abrar Ajmal

Name: The Stranger Among Us
[BL:C1]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master.
Search your crypt for a scarce vampire. Show the card to all players and place it face-down in your uncontrolled region.
Artist: Becky Cloonan

Name: Stravinsky
[Sabbat:V, SW:PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: pot ANI AUS VIC
Sabbat Archbishop of Mexico City: Stravinsky gets an additional +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a younger ready Tzimisce. +1 bleed.
Artist: Sandra Everingham

Name: Street Cred
[LotN:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Potence
Only usable at the end of a round of combat in which this vampire successfully inflicted more damage than the opposing minion.
[pot] Move 1 blood from the blood bank to a younger vampire in your uncontrolled region. A vampire can play only 1 Street Cred each turn.
[POT] As above, but move 2 blood.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Strength of the Bear
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Spiritus/Animalism
Only usable before range is determined.
[ani] This vampire gets +1 strength this round.

[spi] As [ani] above, but for the remainder of combat.
[SPI] As [spi] above, with an optional press this round.
Artist: Jeff Holt

Name: Striga [str]
[HttB:C]
Cardtype: Master
Master: trifle.
Put this card on an infernal vampire. This vampire may play cards that require Striga [str] (not a Discipline). With two of these cards, he or she may play cards that require superior Striga [STR]. Burn this card if this vampire is not infernal.
Artist: Justin Norman

Name: Strike at the True Flesh
[LotN:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Quietus
[qui] Only usable before resolution of a melee weapon's strike. For the remainder of the round, non-aggravated damage from this weapon's strikes cannot be prevented except by equipment or by other strikes.
[QUI] As above, and this weapon's strikes inflict +1 damage.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Strike with Conviction
[NoR:C]
Cardtype: Conviction
Burn to make a hand or weapon strike against a monster at +1 damage.
Burn to bleed at +1 bleed as a (D) action.
Artist: Mark Poole

Name: Strix
[HttB:R]
Cardtype: Reaction
Clan:
Cost: 1 blood
Discipline: Striga
Burn Option
[str] +1 intercept, even if intercept is not yet needed. If this vampire successfully blocks this action, he or she untaps at the end of the action. [str] is not a Discipline.
[STR] Only usable when a bleed against you is successful. The bleed burns no pool. Instead, this vampire taps and enters combat with the acting minion.
Artist: Justin Norman

Name: Stunt Cycle
[Gehenna:C, KMW:PA3, Third:C/PB3, KoT:C]

Cardtype: Combat
Discipline: Potence
Only usable at long range.
[pot] Strike: 3R damage, and prevent 1 damage from the opposing minion's strike during this strike resolution. If the opposing minion has Celerity [cel], he or she can burn 1 blood to prevent all damage from this strike.
[POT] As above, but for 4R damage and prevent 2 damage from the opposing minion's strike.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Stutter-Step
[FN:C2, CE:PB, KMW:PG4, KoT:C/PB4]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity
[cel] Strike: dodge.
[CEL] Strike: hand strike and dodge. Only usable if both strike: hand strike and strike: dodges could be chosen (individually). Only usable at close range. Not usable as an additional strike, and this vampire cannot use any additional strikes this round.
Artist: Steve Ellis

Name: Subdued by the Blood
[Promo-20081119]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn. Trifle.
Play when a vampire diablerizes a vampire of more than twice his or her capacity (before the blood hunt referendum, if any). Usable on your own turn. Move the victim from the ash heap to his or her owner's ready region, and move all blood from the diablerist to him or her. Remove the diablerist from the game.
Artist: Leif Jones

Name: Submachine Gun
[Jyhad:U2, VTES:U, Sabbat:U, Tenth:A]
Cardtype: Equipment
Cost: 4 pool
Weapon, gun.
3R damage each strike, with an optional maneuver each combat.
Artist: Douglas Shuler; Dave Seeley

Name: Succubus
[Sabbat:R, BH:PTr, Third:R]
Cardtype: Ally
Clan: Tremere antitribu
Cost: 4 pool
Demon with 3 life. 1 strength, 0 bleed.

Damage from Succubus's hand strikes is aggravated. Succubus may steal 1 blood or life (gaining a life) from a minion as a +1 stealth (D) action. Once each turn, she may burn 1 life to get +1 bleed for the current action.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Succubus Club
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Master
Master: unique location. During your untap phase, you may tap this card to trade with a Methuselah who agrees to trade. You may trade pool and cards from your hand and cards you control. The trade cannot result in either Methuselah have fewer cards in hand than his or her hand size. Any additional terms can be established, but none are enforced by the rules. =(Added to the V:EKN banned list in 2005.)=
Artist: Pete Venters; Julie Collins

Name: Succulent Vitae
[FN:C2/PA2]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Quietus
[qui] Only usable when a hunt action is successful. Place this card on this acting vampire. When this vampire plays a card that requires Quietus, he or she may burn this card to reduce the cost of that card by 1 blood.
[QUI] As above, and gain an additional blood from this hunt action.
Artist: Mike Danza

Name: Sudario Refraction
[KMW:R, LotN:PG]
Cardtype: Action
Clan: Giovanni
+1 stealth action.
Choose three cards in your ash heap and move them to the top of your library. Then discard three cards at random from your hand (and draw up to your hand size afterward).
Artist: Avery Butterworth

Name: Sudden Reversal
[Jyhad:U, VTES:U, Sabbat:U, SW:U/PV, CE:U, Anarchs:PAB2/PAG, KMW:PAL, LoB:PA/PG/PI, HttB:PKia]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Cancel a master card played by another Methuselah as it is

played (no cost is paid).
Artist: Harold Arthur McNeill; L. A. Williams; Anna Christenson

Name: Suhailah
[AH:V3, CE:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventruue
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: pot ser FOR OBF
Camarilla Prince of Cairo: Suhailah gets +1 stealth on each of her actions if your prey has a ready prince or justicar. +1 bleed.
Artist: Sandra Everingham

Name: Sukainah
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 5
Capacity: 3
Discipline: aus qui
Independent: Blood cursed.
Artist: Mark Poole

Name: Summon History
[HttB:R]
Cardtype: Action
Cost: X blood
Discipline: Temporis
[tem] Search your library and/or ash heap for an ally, retainer or equipment whose cost is X or less. Put that card in play (on this vampire and with starting life from the bank as needed).
[TEM] Search your crypt and/or ash heap for a non-scarce vampire with capacity X or less. Put that vampire in play, with no blood.
Artist: Andrew Hepworth

Name: The Summoning
[FN:C2, LotN:PS, KoT:C]
Cardtype: Action
Discipline: Presence
+1 stealth action.
[pre] Search your library for an ally or retainer. Show it to all players and put it in your hand (shuffle and discard afterward).
[PRE] Search your library for an ally. This vampire recruits that ally (requirements and cost apply as normal). Shuffle afterward.
Artist: Talon Dunning

Name: Summon Soul
[FN:C2/PG2]
Cardtype: Action
Discipline: Necromancy
+1 stealth action.
[nec] {This vampire gains} 2 blood.

[NEC] Remove this card from the game and move up to 2 cards from your ash heap to your library. Shuffle your library afterward.
Artist: Michael Gaydos

Name: Summon Spirit Beast
[LoB:R]
Cardtype: Combat/Reaction
Cost: X blood
Discipline: Spiritus/Animalism
[ani] [COMBAT] Discard X cards.
[spi] [COMBAT][REACTION] Move X animal retainers from your ash heap to this vampire, with life from the blood bank equal to their starting amounts. After this minion phase ends, burn those retainers.
[SPI] As [spi] above, but the retainers are not burned until after the end of your next minion phase.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Summon the Abyss
[Sabbat:R]
Cardtype: Action
Cost: 3 blood
Discipline: Obtenebration
[obt] (D) Each ready vampire controlled by your prey burns 1 blood.
[OBT] As above, but this action is at +1 stealth.
Artist: David Ho

Name: Summon the Serpent
[AH:U5, FN:PS]
Cardtype: Action
Clan: Follower of Set
Cost: 2 blood
Search your crypt for a vampire with Serpentis [ser]. Show it to all players and place it face down in your uncontrolled region and move 1 blood from the blood bank to that uncontrolled vampire. Shuffle your crypt afterward.
Artist: Stuart Beel

Name: Sundervere, The Devil Brahmin
[LotN:PS2]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: obf AUS PRE SER THA
Independent. Red List: If Sundervere is burned, you burn 1 pool. Once each action, he may burn 1 blood to get an additional +1 bleed. +1 bleed.
Artist: James Stowe
Name: Sundown

[Anarchs:PAB]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: obf pre ANI POT
Camarilla: During a referendum, Sundown can burn 1 blood to gain 1 vote.
Artist: Jim Nelson

Name: Sunrise Service
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready Sabbat vampire.
Put this card on the acting vampire; he or she takes one point of aggravated damage (not preventable). You may burn this card when this vampire declares an action to make that action unblockable.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Sunset Strip, Hollywood
[Anarchs:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Tap to give all vampires +1 stealth on hunt actions until your next untap phase. Tap to reduce the cost to recruit a mortal ally or {employ a} mortal retainer by 1 blood or pool (but never less than 0 blood or pool).
Artist: Brian LeBlanc

Name: Superior Mettle
[Sabbat:C, SW:C/PV, FN:PR2, Anarchs:PAG2/PG2, KMW:PG3, Third:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Fortitude
[for] Prevent all damage from the opposing minion's strike.
[FOR] As above, and each round of this combat, this vampire may burn 1 blood to prevent all damage from the opposing minion's initial strike for that round.
Artist: Tim Bradstreet & Grant Goleash; T. Bradstreet & G. Goleash

Name: Supernatural Resistance
[EK:C]
Cardtype: Combat/Reaction
Clan: Burn Option
Requires a Laibon with three or more Orun.
Tap an Orun on this Laibon to cancel an action card targeting this Laibon or a strike

card as it is played. Not usable to cancel a card that doesn't require a Discipline or that requires Celerity [cel] or Potence [pot].
Artist: Brian LeBlanc

Name: Suppressing Fire
[KMW:C, KoT:PT3]
Cardtype: Action
Modifier
Only usable by a ready untapped minion with a gun other than the acting minion. The blocking minion gets -1 intercept.
Artist: Travis Ingram

Name: Surge
[NoR:R]
Cardtype: Power
Virtue: Vengeance
[COMBAT][REACTION] [1 CONVICTION] Put three surge counters on this imbued. This imbued may burn any number of surge counters to prevent that amount of non-aggravated damage. Burn all surge counters on this imbued at the end of the action.
Artist: Heather Kreiter

Name: Surprise Influence
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:CM, SW:PL/PT, CE:C/PM]
Cardtype: Reaction
Requires a ready vampire. Only usable during {the referendum of} a political action. This reacting vampire gains 2 votes.
Artist: David Fooden; Steve Casper

Name: Survivalist
[Sabbat:U, SW:PB, Third:U]
Cardtype: Ally
Clan: Brujah antitribu
Cost: 2 pool
Mortal with 1 life. 0 strength, 0 bleed. Survivalist may strike for 2R damage. He may tap to give a Brujah antitribu you control a maneuver.
Artist: Drew Tucker

Name: Sutekh, The Dark God
[FN:R]
Cardtype: Vampire
Clan: Follower of Set
Group: 2
Capacity: 11
Discipline: cel pot NEC OBF PRE SER
Independent: Sutekh has 2 votes. You gain a pool each time an action to recruit a {Mummy} ally is successful. During your untap, you may move 1 blood between Sutekh and any other Follower

of Set you control. +1 bleed.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Suzanne Kadim
[CE:V, Anarchs:PAB, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: aus dom obf
CEL PRE
Camarilla: +1 bleed
Artist: Rebecca Guay

Name: Svadharna
[KMW:C, LotN:PR2]
Cardtype: Master
Clan: Ravnos
Master.
Move 2 blood from the blood bank to a ready Ravnos.
Artist: Becky Jollensten

Name: Swallowed by the Night
[Sabbat:C, SW:C, FN:PA3/PS, CE:PN3, BH:PN4, KMW:PAN3, Third:C/PM4, LotN:PA3]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Discipline: Obfuscate
[obf] [ACTION MODIFIER]
+1 stealth.
[OBF] [COMBAT] Maneuver.
Artist: Thea Maia; Tom Biondillo

Name: Swarm
[LoB:C]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 blood
Animal with 1 life.
Requires a ready Laibon.
Put the Swarm on any ready minion (employing the Swarm is a +1 stealth (D) action if that minion is controlled by another Methuselah). If this action is blocked, put the Swarm on the acting minion instead (no cost is paid). During this minion's untap phase, if the Swarm has more than 1 life, it burns a life; otherwise, it steals 1 blood or life from this minion. A minion may have only one Swarm.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Sweeper
[Anarchs:R]
Cardtype: Political
Action
{Requires a} baron.
Choose a ready anarch vampire. If this referendum is successful, put this card on the chosen anarch. During your untap phase, if the anarch with this card is ready, you may look at the top card of each Methuselah's library (including your own).

Artist: Brian LeBlanc
[BL:C1, LoB:C, HttB:PSal3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline:
Valeren/Animalism
Only usable before range is determined.
[ani] Choose one of this vampire's melee weapons. For the remainder of combat, this vampire inflicts +1 damage each strike with that weapon. A vampire can play only one Sword of the Righteous each combat.
[val] As [ani] above, and the damage this vampire inflicts with the weapon is aggravated.
[VAL] As [val] above, and this vampire may prevent 1 damage this round.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Swiss Cut
[LotN:R]
Cardtype: Master
Clan: Giovanni
Master: unique
investment.
Put this card in play and move 2 counters from the blood bank to this card. You may use a master phase action to move 1 counter from this card to your pool or to a ready Giovanni you control. Whenever any Methuselah plays an investment card, add a counter to this card from the blood bank. Burn this card if it has no counters.
Artist: Becky Jollensten

Name: Swoop
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Flight
Maneuver, only usable to go to close range, and this minion gets +1 strength on his or her initial strike this round. A minion may play only one Swoop each round.
Artist: Fred Hooper

Name: Sword of Judgment
[Sabbat:R, SW:R/PB, Third:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Brujah antitribu
Cost: 2 pool
Unique melee weapon.
Strength+1 damage each strike, with an optional additional strike each round. Only usable by Brujah antitribu.
Artist: Richard Thomas

Name: Sword of Nuln
[Anarchs:R, KoT:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Tremere
Cost: 1 pool
Unique melee weapon.
Strike: strength damage.
Vampires must spend twice the normal amount of blood to heal the damage from this weapon's strikes.
Artist: Jeff Holt

Name: Sword of the Righteous
[LotN:R]
Cardtype: Combat

Discipline: Chimerstry & Fortitude
[chi][for] For the remainder of combat, when any damage is successfully inflicted on this vampire in a round, the opposing minion becomes unable to use presses that round.
[CHI][FOR] As above, and if any damage is successfully inflicted on this vampire in a round, the opposing minion becomes unable to use any additional strikes that round.
Artist: Mark Poole

Name: Synesios
[BL:R2]
Cardtype: Vampire
Clan: True Brujah
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: obf ser POT
PRE TEM
Independent: Synesios has 2 votes. You may pay a pool when you play a Master: Out-of-Turn card to gain an extra master phase action in your next master phase. Synesios cannot use cards that require Celerity [cel]. Scarce.
Artist: Durwin Talon

Name: Szechenyi Jolán, Mother of Horrors
[BH:U2]
AKA: Szechenyi Jolan, Mother of Horrors
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: cel for pro
ANI AUS VIC
Sabbat bishop: When Jolán successfully performs an employ retainer or recruit ally action, she untaps at the end of the turn.
Artist: Rebecca Guay

Name: Tabitha Fisk
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: obt pot pro
Sabbat: During your untap phase, an archbishop you control may move 1 blood to Tabitha.
Artist: Jeff Holt

Name: Tabriz Assembly
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Master
Clan: True Brujah
Burn Option
Unique master.
Put this card in play. Your hand size is one card larger. During your untap phase, a True Brujah you control gains

1 blood from the blood bank. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action; in that referendum, you get one additional vote.
Artist: William O'Connor

Name: Tainted Spring
[KoT:R]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism
[ani] Only usable when an action to employ or recruit an animal is announced. If this action is successful, the animal gets +1 strength (for an ally) or inflicts an additional damage (for damage-dealing retainers).
[ANI] As above, and the animal gets an additional starting life.
Artist: Dimple

Name: Tainted Vitae
[AH:U5, Tenth:B]
Cardtype: Reaction
Clan: Follower of Set
Cost: 2 blood
Only usable when a vampire controlled by your predator successfully hunts. That vampire gains 2 additional blood. Put this card on that vampire. You still control this card. {Bleed actions directed at you cost} the vampire an additional blood.
Artist: Drew Tucker

Name: Tajdid
[FN:R2, LotN:PA]
Cardtype: Master
Clan: Assamite
Master.
For the remainder of the game, the Blood Curse no longer prevents Assamites from committing diablerie. Only one Tajdid can be played in a game.
Artist: Drew Tucker

Name: Taking the Skin:
Minion
[EK:R]
Cardtype: Action
Modifier/Combat
Discipline: Abombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played.
[abo] Skin. Play when this vampire burns a minion. Put this card on this vampire and untap him or her. This vampire may bleed an additional time this turn and gets +1 bleed and +1 stealth

when bleeding. Burn this card during your discard phase. A minion can have only one skin.
Artist: Leif Jones

Name: Taking the Skin:
Vulture
[EK:R]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Abombwe
Skin.
[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played.
[abo] +1 intercept, and put this card on this vampire. This vampire has flight [FLIGHT]. Burn this card during your next untap phase. A minion can have only one skin.
[ABO] As above, and this vampire gets an optional maneuver each combat.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Talaq, The
Immortal
[AH:R2, Tenth:B,
Third:PTr]
Cardtype: Ally
Cost: 3 pool
Unique mage with 3 life. 0 strength, 0 bleed. Talaq may strike for 1R damage. Talaq may play cards that require basic Quietus [qui] or basic Thaumaturgy [tha] as a vampire with a capacity of 3. Talaq gets an optional maneuver each combat.
Artist: Rob Alexander

Name: Talbot
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 5
Capacity: 7
Discipline: for ANI NEC PRO
Independent: Talbot may burn a master card from your hand to attempt to enter combat with any minion as a +1 stealth (D) action.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Talbot's Chainsaw
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R,
KoT:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 3 pool
Unique weapon.
Strike: 3 damage. If bearer is ready during your untap phase, a ready minion you control takes 3 unpreventable damage. Bearer cannot hunt. Bearer may enter combat with a minion controlled by another Methuselah as a +1 stealth (D) action. Bearer gets a press, only usable to continue

combat on the first round, and may prevent up to 1 damage each combat.
Artist: Jim Nelson; Tom Wänerstrand

Name: Talith
[LotN:U/PR]
Cardtype: Equipment
Clan: Ravnos
Melee weapon.
Strength+1 damage each strike. A Ravnos may use this weapon to strike: destroy weapon with first strike instead.
Artist: Jeff Holt

Name: Talley, the Hound
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: aus dom OBT POT
Sabbat: Talley gets +1 intercept when attempting to block - {any action that targets}- one of your other minions.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Talons of the Dead
[BH:R2, KMW:PG, Third:R]
Cardtype: Master
Clan: Gangrel antitribu
Cost: 2 pool
Unique master.
Put this card on a Gangrel antitribu you control. Damage from this vampire's hand strikes is aggravated. (D) actions cost this vampire an additional blood. This vampire's controller may use a master phase action to burn this card.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Taming the Beast
[EK:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Abombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played.
[abo] Strike: hand strike at +1 damage. This combat, this minion cannot cancel frenzy cards nor press to end.
[ABO] As above, but strike: burn equipment.
Artist: James Stowe

Name: Tammy Walenski
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: nec tha ANI OBF POT
Camarilla: Tammy gets 1 optional maneuver each combat.
Artist: Christopher Shy

Name: Tanginé
[LoB:U, HttB:P]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ani nec pot OBF THN
Independent: When in combat with a Salubri, Tanginé cannot strike except to dodge or end combat. She may inflict 1 damage on any non-Salubri minion or retainer as a (D) action.
Artist: James Stowe

Name: Tanginé
[LoB:U, HttB:P]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ani nec pot OBF THN
Independent: When in combat with a Salubri, Tanginé cannot strike except to dodge or end combat. She may inflict 1 damage on any non-Salubri minion or retainer as a (D) action.
Artist: James Stowe

Name: Tangle Atropos'
Hand
[LoB:R]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Temporis/Potence
Only usable when a minion is attempting to block.
[pot] Cancel the action and untap the acting minion. (The blocking minion is not tapped.)
[tem] As [pot] above, and take the action card, if any, back into your hand (discard afterward).
[TEM] As [tem] above, and this vampire gets +1 stealth on his or her next action this turn.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Tansu Bekir
[AH:V3, FN:PA]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: cel OBF
Independent: (Blood Cursed)
Artist: Pete Venters

Name: Tapestry of Blood
[Gehenna:R, KoT:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 blood
Unique equipment.
This vampire can look at the top three cards of any Methuselah's library and burn up to one of

those as a +1 stealth action that costs 1 blood. If that action is successful, this vampire untaps at the end of the turn. This vampire gains 1 blood when a Gehenna event is played.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Tara
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: cel POT PRE
Camarilla Prince of San Diego.
Artist: Heather Kreiter

Name: Tara, The Hollow One (Mage)
[DS:U]
Cardtype: Ally
Clan: Ravnos
Cost: 3 pool
Unique -(mage)- with 2 life. {0 strength}, 0 bleed.
{Tara may strike for 1R damage.} Tara may burn any equipment card {on} a Ravnos as a (D) action. The Ravnos gains blood equal to the cost of the equipment card. (Ignore excess blood.) If the equipment card has no cost, then the Ravnos gains 1 blood.
Artist: Anson Maddocks

Name: Tarautas
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus nec tha
Camarilla: While
Tarautas is ready, Blood Doll and Minion Tap cards cost an additional pool.
Artist: Vince Locke

Name: Tarbaby Jack
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: dom ser ANI
OBF POT
Sabbat. Black Hand: If Tarbaby is ready, you get one extra transfer during your influence phase.
Artist: Peter Bergting

Name: Target Hand
[LotN:R]
Cardtype: Combat
Aim. Play when choosing a strike.
The opposing minion may discard two combat cards [COMBAT] to cancel this card. If any damage from this strike is successfully inflicted

on the opposing minion, he or she gets -1 strength this action, and you may destroy a weapon he or she has. A minion may play only one aim each strike.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Target Head
[LotN:R]
Cardtype: Combat
Aim. Play when choosing a strike.
The strike does +2 damage. The opposing minion may discard a combat card [COMBAT] to cancel this card. If any damage from this strike is successfully inflicted on the opposing minion, he or she cannot use any additional strikes or presses this round, and you may set the range for the next round. A minion may play only one aim each strike.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Target Leg
[LotN:R]
Cardtype: Combat
Aim. Play when choosing a strike.
The opposing minion may discard two combat cards [COMBAT] to cancel this card. If any damage from this strike is successfully inflicted on the opposing minion, he or she may use maneuvers or presses only if they require Obfuscate [obf] , Thaumaturgy [tha] or Flight [FLIGHT] this action. A minion may play only one aim each strike.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Target Retainer
[KoT:R]
Cardtype: Combat
Aim. Play when choosing a strike.
You may target a retainer on the opposing minion with this strike (instead of the opposing minion). Or you may target him or her directly as usual, but if any damage from this strike is successfully inflicted, this strike inflicts an additional damage. The opposing minion may discard two combat cards [COMBAT] to cancel this card. A minion may play only one aim each strike.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Target Vitals
[LotN:U, HttB:PSal3]

Cardtype: Combat
Aim. Play when choosing a strike.
If any damage from this strike is successfully inflicted on the opposing minion, he or she takes an additional 2 damage from this strike, and he or she cannot press this round. The opposing minion may discard two combat cards [COMBAT] to cancel this card. A minion may play only one aim each strike.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Tariq, The Silent
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: cel AUS FOR
OBF QUI
Independent: Tariq's capacity is reduced by 4 while he is controlled. Tariq can enter combat with a vampire controlled by another Methuselah as a (D) action. Blood hunts {cannot} be called on Tariq. The Blood Curse doesn't affect Tariq.
Artist: Christopher Shy

Name: Tariq, The Silent
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: cel AUS FOR
OBF QUI
Advanced, Sabbat. Black Hand. Red List: Tariq's capacity is reduced by 4 while he is controlled. He may steal 1 blood as a ranged strike. The Blood Curse does not affect Tariq.
[MERGED] Independent: Tariq's capacity is not reduced by his card text.
Artist: Steve Eidson

Name: Tarrence Moore
[KoT:V, HttB:PGar]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: aus dom tha
Camarilla.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Tasha Morgan
[Jyhad:R2, VTES:R, SW:R, CE:R2]
Cardtype: Retainer
Unique mortal with 1 life.
The minion with this retainer gets +1 bleed.
Artist: Chris McLoughlin

Name: Taste of Death
[AH:C2, FN:PA4, LotN:PA3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
[qui] Strike: 1R
aggravated damage. Only usable at long range.
[QUI] Strike: 2R
aggravated damage. Only usable at long range.
Artist: Ron Spencer; Brad Williams

Name: Taste of Vitae
[Jyhad:U, VTES:U, SW:PB, CE:U/PB2/PN, BH:PN2, KMW:Pan2, LoB:PO2, Third:PB2, LotN:PG2, KoT:U/PB3/PT3]
Cardtype: Combat
Only usable at the end of a round of combat. Not usable by a vampire being burned or going to torpor.
This vampire gains an amount of blood equal to the amount lost by the opposing vampire to damage during this round. A vampire may play only one Taste of Vitae each round.
Artist: Pete Venters; Brian LeBlanc

Name: Tatiana Romanov
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 1
Capacity: 7
Discipline: cel pre AUS
Camarilla Prince of Houston: +1 bleed.
Artist: Sandra Everingham

Name: Tatiana Stepanova, Alastor
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ani for obf
CHI PRE
Camarilla: You and Tatiana may play cards that require Brujah or Gangrel as if Tatiana were a member of the required clan.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Tattoo Signal
[SoC:C]
Cardtype: Action
Clan:
Burn Option
+1 stealth action. Requires a Seraph. Put this card on this acting Seraph. This ready Seraph may tap this card to untap another Black Hand vampire. A minion may have only one Tattoo Signal.
Artist: Heather Kreiter

Name: Tatu Sawosa
[LoB:PO2]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: ani cel AUS
OBF POT
Laibon: +1 strength.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Taunt the Caged
Beast
[SoC:C, KoT:C]
Cardtype: Action
Discipline: Animalism
[ani] (D) Enter combat
with any vampire, with
an optional maneuver in
that combat.
[ANI] Choose a ready
vampire controlled by
your predator and
another controlled by
your prey (not usable
when only one other
Methuselah is in the
game). The chosen
vampires enter combat.
If only one is ready at
the end of that combat,
he or she gains 4 blood.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Tayshawn Kearns
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: cel obf pot
Camarilla.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Tears, The Dark
Pierrot
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: cel AUS DEM
PRE
Sabbat: If Tears is
blocked when attempting
a bleed or political
action, he burns 1 blood
(before combat begins,
if any).
Artist: Rik Martin

Name: Tegyrus, Vizier
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: pre AUS CEL
FOR QUI
Camarilla: If Tegyrus
is ready, any Assamite
may take a +1 stealth
action to gain an
allegiance counter. Any
Assamite with an
allegiance counter is
considered a Camarilla
vampire. +1 strength.
(Blood Cursed)
Artist: Christopher Shy

Name: Tegyrus, Vizier
[Anarchs:U2]

Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: AUS CEL FOR
PRE QUI
Advanced, Camarilla:
While Tegyrus is ready,
each Camarilla Assamite
may burn 1 blood to gain
1 vote once each
referendum. (Blood
Cursed)
[MERGED] Assamite
Justicar.
Artist: Quinton Hoover

Name: Telepathic Counter
[Jyhad:C, VTES:C,
Sabbat:C, SW:C/PV2,
CE:C/PM4,
Anarchs:PAB3/PAG,
BH:PTo4, Third:PM4,
HttB:PSal2]
Cardtype: Reaction
Discipline: Auspex
[aus] Reduce a bleed
against you by 1.
[AUS] Reduce a bleed
against you by 2.
Artist: Susan Van Camp;
Darryl Elliott; Joe
Slucher

Name: Telepathic
Misdirection
[Jyhad:C, VTES:C,
CE:C/PM4, BH:PM3/PTo4,
Third:C/PM2, KoT:C/PT4]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex
[aus] +1 intercept.
[AUS] Only usable when a
minion is bleeding you,
after blocks are
declined. Tap this
reacting vampire. Choose
another Methuselah other
than the acting minion's
controller. The acting
minion is now bleeding
that Methuselah.
Artist: James Stowe;
Edward Beard, Jr.

Name: Telepathic
Tracking
[SW:U, LoB:PO2,Third:U]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Auspex
[aus] Press, only usable
to continue combat. If
another round of combat
occurs, this vampire
gets an optional
maneuver during that
round.
[AUS] Only usable when
both combatants are
still ready and combat
is about to end. The
round ends, but combat
does not end; another
round starts.
Artist: Mike Danza

Name: Telepathic Vote
Counting
[Jyhad:R, VTES:R, SW:PV,
CE:R2/PTo, Anarchs:PAB,
BH:PM, Third:R2]

Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Auspex
Only usable during a
referendum.
[aus] Cancel the
referendum. If you
played a political card
to call this referendum,
take the card back into
your hand (discard
afterward). Any votes
cast are lost.
[AUS] Force a vampire to
abstain from voting.
This can cancel that
vampire's votes.
Artist: Richard Thomas

Name: Templar
[SW:C/PB, BH:PTo5,
Third:C]
Cardtype: Political
Action
Requires a ready titled
Sabbat vampire.
Choose a Sabbat vampire.
If this referendum is
successful, put this
card on the chosen
vampire. This vampire is
a Templar. He or she may
enter combat with a
ready vampire controlled
by another Methuselah as
a +1 stealth (D) action.
Any Sabbat vampire may
call a referendum to
burn this card as a +1
stealth political
action.
Artist: Drew Tucker

Name: Temple Hunting
Ground
[AH:C2, FN:PS, LotN:PS]
Cardtype: Master
Clan: Follower of Set
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Hunting ground.
During your untap phase,
you may move 1 blood
from the blood bank to a
ready vampire you
control. A vampire can
gain blood from only one
Hunting Ground card each
turn.
Artist: Rebecca Guay;
Eric Deschamps

Name: Temptation
[AH:R2, FN:PS, KMW:PB,
LotN:PS3]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Serpentinis
[ser] (D) Put this card
on a ready vampire; you
still control this card.
During your master
phase, you may put a
counter on this card.
During your minion
phase, if the number of
counters on this card
equals or exceeds the
amount of blood on this
vampire, you may burn
the counters to untap
this vampire and take
control of him or her

until the end of the
turn.
[SER] As above, and add
a counter when you play
this card.
Artist: Mark Tedin; Brad
Williams

Name: Temptation of
Greater Power
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R,
KoT:R]
Cardtype: Master
Cost: 3 pool
Master. Requires a ready
justicar.
Choose a vampire.
Methuselaha may bid pool
for control of that
vampire. The winner pays
the bid to the blood
bank and takes control.
Methuselaha may be
credited up to 5 pool on
the bid: winner pays 1
pool toward his or her
debt during his or her
discard phase until the
debt is repaid. Only 1
Temptation of Greater
Power can be played in a
game.
Artist: Christopher
Rush; Brian LeBlanc

Name: Tend the Flock
[HttB:C]
Cardtype: Master
Clan: Baali
Master.
Choose a ready,
untapped, infernal Baali
you control. Move 3 pool
from the bank to a
younger infernal vampire
in your uncontrolled
region.
Artist: Paul Ballard

Name: Tenebrous Form
[BH:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline:
Obtenebration
[obt] +1 stealth.
[OBT] As above, and
minions without
Obtenebration must pay 1
blood to attempt to
block.
Artist: Fred Harper

Name: Tension in the
Ranks
[CE:R2, LoB:PO,
Third:R2, KoT:R/PB]
Cardtype: Master
Unique master.
Put this card in play.
Whenever a ready minion
is burned or sent to
torpor, his or her
controller burns 1 pool.
Any Methuselah can burn
this card by discarding
two master cards as a
master phase action.
Artist: Steve Prescott

Name: Teresita, The
Godmother
[BH:U2/PN]

Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
antitribu
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: for ANI OBF
POT
Sabbat: Black Hand
Seraph: Teresita gets +1
intercept against
Camarilla vampires.
Artist: Mark Nelson

Name: Tereza Rostas
[DS:V2, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: ani aus pot
CHI FOR
Independent: Tereza may
steal the Edge from
another Methuselah as a
(D) action that costs 2
blood.
Artist: Doug Gregory

Name: Terra Incognita
[LoB:C]
Cardtype: Reaction
Requires a ready Laibon.
Not usable if you
control any ready non-
Laibon vampires.
Reduce a bleed against
you made by a non-Laibon
controlled by your
predator by 1, or burn a
blood to cancel a card
that would retarget a
bleed to you played by a
non-Laibon as it is
played (no cost is
paid).
Artist: Durwin Talon

Name: Terrell Harding
[BH:PTr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: cel dom obf
AUS THA
Sabbat: Terrell can
steal 1 blood from a
younger vampire as a +1
stealth (D) action.
Artist: Matt Mitchell

Name: Terrence
[SW:PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: ani aus vic
Sabbat
Artist: William O'Connor

Name: Terrifisto
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: cel obt ANI
AUS FOR VIC
Sabbat Archbishop of
Detroit: During a
referendum called by
Terrifisto, he may burn
a blood when the votes

are tallied to inflict 2
damage on a ready
vampire who voted
against the referendum.
Artist: Richard Thomas

Name: Terror Frenzy
[Sabbat:R, SW:R, FN:PR,
CE:PN, LOB:PG]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism
Frenzy.
[ani] Only usable before
range is determined on
the first round. During
this combat, the
opposing minion cannot
use maneuvers to
maneuver to close range,
cannot use presses to
continue combat and
cannot use equipment.
[ANI] Only usable before
range is determined.
{Combat cards cost the
opposing vampire} an
additional blood this
combat. A vampire may
play only one Terror
Frenzy at superior each
combat.
Artist: Jeff Klimek

Name: Terrorists
[AH:R2]
Cardtype: Ally
Clan: Assamite
Cost: 2 pool
-{Mortal}- with 1 life.
2 {strength}, 1 bleed.
Terrorists may take a +1
stealth action to go
through your library,
find a Bomb, and equip
them with it. Pay the
cost to equip as normal.
Reshuffle your library
afterwards.
Artist: Tom Wanerstrand

Name: Terry
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus dom san
POT
Sabbat. Chicago Circle:
Once each combat, Terry
can burn 1 blood to get
a press. Sterile.
Artist: Christopher Shy

Name: The Textbook
Damnation
[KMW:R]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique equipment.
The vampire with this
equipment has superior
Daimoinon [DAI] and is
infernal. Cards that
require Daimoinon [dai]
cost this vampire 2 less
blood -{()}-. During
your master phase, if
this vampire is tapped,
burn this equipment.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Thadius Zho, Mage
[Jyhad:R2, VTES:R, CE:R]
Cardtype: Ally
Clan: Tremere
Cost: 4 pool
Unique mage with 2 life.
0 strength, 2 bleed.
Thadius Zho may strike
for 2R damage. Thadius
Zho gets an optional
maneuver each combat. He
may burn 1 blood from
any vampire as a +1
stealth (D) action.
Artist: Nilson;
Christopher Rush

Name: Thanks for the
Donation
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Action
Discipline: Dominate
+1 stealth action.
[dom] Put this card into
play and choose a card
you are contesting with
another Methuselah. Your
cost to avoid yielding
the contested card is
now paid by your prey.
(You still decide
whether you will yield.)
Any minion may burn this
card as a (D) action.
Artist: Clint Langley

Name: Thaumaturgy [tha]
[Jyhad:C, VTES:C,
Sabbat:C, CE:C,
Third:PTr, HttB:PGar]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a
vampire. This vampire
gains 1 level of
Thaumaturgy [tha].
Capacity increases by 1:
the vampire is one
generation older. Cannot
be placed on a vampire
with superior
Thaumaturgy.
Artist: Anson Maddocks;
Ash Arnett; Arkady
Roytman

Name: Theft of Vitae
[Jyhad:C, VTES:C,
Sabbat:C, CE:C/PTr5,
BH:PTr5, KMW:PB6,
Third:C/PTr6, KoT:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Thaumaturgy
[tha] Strike: ranged.
Steal 1 blood.
[THA] Strike: ranged.
Steal 2 blood.
Artist: Ron Spencer;
Michael Astrachan; Ron
Spenser

Name: Thelonius
[Sabbat:V, BH:PTr]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: aus dom tha
Sabbat.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Themistocles
[KoT:V]
Cardtype: Vampire

Clan: Brujah
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: pre AUS CEL
FOR POT
Camarilla: Themistocles
may burn a location as a
(D) action that costs 1
blood.
Artist: Kari Christensen

Name: Theo Bell
[FN:U, CE:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: cel dom pre
POT
Camarilla: Theo may
enter combat with any
ready minion controlled
by another Methuselah as
a (D) action. If you
control a ready prince
or justicar, blood hunts
cannot be called on
Theo.
Artist: John Van Fleet

Name: Theo Bell
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: aus dom CEL
POT PRE
Advanced, Independent:
+1 strength. If there
are any Gehenna cards in
play, any justicar or
Inner Circle member can
call a referendum to
burn Theo as a +1
stealth political
action. If that
referendum is canceled
or fails, the acting
vampire goes to torpor.
Artist: Durwin Talon

Name: Therbold Realty
[LotN:R]
Cardtype: Master
Master: unique location.
Locations cost you 1
less blood or pool.
Artist: Becky Jollensten

Name: Theron
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: for obt AUS
DEM OBF
Sabbat: Theron can put a
derangement counter on
any vampire as a (D)
action. If the number of
derangement counters
equals or exceeds the
vampire's capacity, that
vampire is considered to
be Malkavian antitribu.
Artist: Christopher Shy

Name: Thetmes, Caliph of
Alamut
[AH:V3, FN:PA]

Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: dom pot CEL
OBF QUI
Independent: Thetmes has 2 votes. Damage from Thetmes's hand strikes is aggravated. (Blood Cursed)
Artist: Pete Venters

Name: Thicker than Blood
[HttpB:R2]
Cardtype: Master
Clan: Blood Brothers
Cost: 2 pool
Master.
Choose a ready Blood Brother you control. Move a unique Blood Brother of the same circle from your uncontrolled region to your ready region. Not usable if he or she would contest a card in play.
Artist: Phil Wohr

Name: Thin Blood
[FN:C2/PA2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus [qui] Only usable at close range before strikes are chosen. The opposing vampire burns 1 blood. A vampire may play only one Thin Blood each round of combat. [QUI] As above, but the opposing vampire burns 2 blood.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Thin-Blooded Seer
[BH:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Capacity: 1
Requires a ready non-sterile vampire of capacity less than 3. Put this card into play; it becomes a 1-capacity vampire. This vampire is clanless and sterile. This vampire is not considered unique, must hunt this turn and is the same sect as the acting vampire. Cards that cost blood cost this vampire twice as much blood to play. During your untap phase, you may tap this vampire to look at the top two cards of any Methuselah's library.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Third Tradition: Progeny
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, KoT:U]
AKA: Third Tradition: Progeny, The
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Capacity: 1

+1 stealth action. Requires a ready non-Sterile prince or justicar. Put this card in play; it becomes a non-unique 1-capacity vampire of the same clan as the acting vampire. You may go through your library (shuffle afterward), ash heap or hand to find a Discipline card for this vampire. Move up to 2 blood from the acting vampire to this vampire. This vampire cannot take any actions this turn.
Artist: L. A. Williams; Julie Collins

Name: Thirst
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna.
={After the end of a Methuselah's minion phase,}= each ready vampire he or she controls with capacity less than the number of Gehenna cards in play who did not hunt in that minion phase burns 1 blood.
Artist: Randy Asplund

Name: Thomas De Lutrius
[KoT:PT2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: aus cel pre Camarilla primogen: If Thomas goes to torpor, burn 1 pool.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Thomasso Ghiberti
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Giovanni
Group: 4
Capacity: 4
Discipline: pot NEC
Independent: During your untap phase, you may move 1 blood from any Laibon you control to Thomasso.
Artist: Sam Araya

Name: Thomas Steed, The Angry
[BL:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: ani aus val Sabbat: Thomas may search your library for a melee weapon and move it to your hand as a +1 stealth action. Discard down to your hand size and shuffle your library afterward.
Artist: Christopher Shy

Name: Thomas Thorne
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]

Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: ani aus cel tha DOM
Camarilla.
Artist: Robert McNeill

Name: Those Who Endure
Judge
[LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Requires a Laibon with capacity above 4. Only usable when the action is announced. The acting vampire gets two additional votes in any referendums conducted during this action (even blood hunt referendums). Any younger vampire successfully blocking this action burns 1 blood (before combat, if any). If he or she cannot, the block fails and the action continues as if unblocked.
Artist: Heather Kreiter

Name: Thoughts Betrayed
[DS:C2, SW:PV, FN:PG, CE:PTr2, Third:C]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Dominate
Only usable before range is determined on the first round. [dom] Opposing minion takes 1 additional damage in the first round of combat during normal strike resolution. [DOM] Opposing minion cannot play any strike cards for the duration of this combat.
Artist: Dave Roach; Pete Burges

Name: Threading the Path of Orpheus
[HttpB:R]
Cardtype: Action
Clan: Harbinger of Skulls
+1 stealth action. Burn a card played by another Methuselah on a vampire you control. Tap that vampire.
Artist: John Bridges

Name: Threats
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C/PL4, CE:C, Third:PTr4]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Dominate
After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action. [dom] +1 bleed. [DOM] +2 bleed.

Artist: Mark Tedin; Matt Wilson

Name: Three's a Crowd
[HttpB:C]
Cardtype: Combat
Clan: Blood Brothers
Cost: 1 blood
Requires a ready untapped Blood Brother of the same circle as another one you control in combat. Only usable before range is determined. The range this round is automatically close, and the Blood Brother in combat gets an optional press, only usable to continue combat.
Artist: Avery Butterworth

Name: Threestar Cab Company
[KMW:Pan]
Cardtype: Master
Cost: 3 pool
Master: unique location. Hunting ground. Tap during your master phase to move a blood from the blood bank to this card. Tap during your untap phase to move 1 blood from this card to your pool or to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Beth Trott

Name: Thrones Crumble
[FN:C2]
Cardtype: Action
Discipline: Serpents [ser] (D) Choose a ready titled vampire. That vampire burns 2 blood. [SER] As above, and tap that vampire.
Artist: Dennis Calero

Name: Thrown Gate
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PL4, FN:PG2, CE:C/PB4, BH:PN3, KMW:Pan4, LoB:PO4]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
[pot] Strike: 1R damage, with an optional maneuver. [POT] Strike: 2R damage, with an optional maneuver.
Artist: Dan Frazier; Ron Spencer

Name: Thrown Sewer Lid
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PB, CE:C/PB5, Anarchs:PAG2, BH:PN4, LoB:PO5]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
Only usable at long range. [pot] Strike: 3R damage. [POT] As above, with an optional press.

Artist: Mike Raabe
Name: Thucimia
[LotN:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: for pro CEL
DEM OBF QUI
Independent: Thucimia
has 1 vote (titled).
Once each time she
bleeds, she may reduce
your hand size by 2
until your next untap
phase to get +1 bleed.
+1 hand size. Blood
cursed.
Artist: Torstein
Nordstrand

[MYT] As above, or
strike: 1R damage, with
an optional maneuver
each combat.
Artist: Justin Norman

Name: Tithings
[Sabbat:R, SW:R,
Third:R]
Cardtype: Political
Action
Requires a ready Sabbat
vampire with a capacity
above 6.
Successful referendum
means you steal 1 pool
from each Methuselah who
does not control a
vampire with a capacity
above 6.
Artist: James Allen
Higgins

Name: Tiberius, The
Scandalmonger
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 5
Discipline: ani cel obf
pot
Camarilla: If Tiberius
is ready during your
untap phase, you may
look at the top card in
your prey's library.
Artist: Quinton Hoover

Name: Titi Camara
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Osebo
Group: 5
Capacity: 5
Discipline: pot AUS CEL
Laibon.
Artist: Pat Loboyko

Name: Tier of Souls
[Sabbat:R, SW:R,
Anarchs:PG, LoB:PA,
Third:R]
Cardtype: Action
Discipline: Animalism
[ani] (D) Move 1 blood
from a minion controlled
by your prey to this
vampire.
[ANI] As above, and put
this card on the acting
vampire. This vampire
gets +1 bleed when
bleeding your prey. Any
minion may burn this
card as a (D) action. A
vampire may have only
one Tier of Souls.
Artist: Harold Arthur
McNeill

Name: Titus Camille
[Third:V, HttB:PSal]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: for AUS DOM
OBF
Sabbat: Titus can steal
equipment from a minion
controlled by your
predator or prey as a
(D) action. +1 strength.
Artist: Avery
Butterworth

Name: Tomb of Rameses
III
[AH:R2, SW:R, FN:PA]
Cardtype: Master
Cost: 3 pool
Master: unique location.
When this card is played
or the controller of
this card changes, the
controller chooses a
vampire in his or her
uncontrolled region. For
each blood counter you
transfer to the chosen
vampire during your
influence phase, move
one counter from the
blood bank to the Tomb.
At the end of your
influence phase, if the
total number of counters
on the chosen vampire
and on the Tomb equals
or exceeds that
vampire's capacity, you
may move the vampire to
the ready region. Burn
this card (and the
counters on it) when
this vampire leaves the
uncontrolled region.
Artist: Sandra
Everingham

Name: Timothy Crowley
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 7
Discipline: ani dom FOR
PRE
Camarilla Prince of
Dallas.
Artist: Pete Venters

Name: Tobias Smith
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Lasombra
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: pot DOM OBT
PRE
Sabbat: Tobias can give
any other non-titled
Sabbat vampire you
control with a capacity
above 5 the title of
bishop as an action.
Artist: Steve Prescott

Name: Tinglestripe
[HttB:C/PKia2]
Cardtype: Equipment
Discipline: Mytherceria
Weapon.
[myt] Strike: 2R damage.
This weapon can be used
as a strike only once
each round.

Name: Toby
[TR:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4

Name: Tom
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: for pot san
Sabbat. Chicago Circle:
Cards that require
Sanguinus cost Tom an
additional blood.
Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Tomaine
[KoT:PB2]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: CEL POT PRE
Camarilla primogen: If
your prey controls a
ready Sabbat vampire, he
or she gets +1 hand size
while Tomaine is ready.
Artist: Veronica Jones

Name: Tommie
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire

Capacity: 5
Discipline: ani obf pre
Camarilla: Once each
action, Toby can burn a
blood to give an acting
anarch +1 bleed.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Tongue of the
Serpent
[AH:C2, FN:PS3]
Cardtype: Combat
Discipline: Serpentis
[ser] Strike: steal 1
blood.
[SER] Strike: steal 2
blood.
Artist: Mark Tedin

Name: Tony
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: dom obf AUS
DEM
Camarilla.
Artist: Scott Fischer

Name: Topaz
[TR:U, HttB:PSam]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ani for qui
OBF POT
Camarilla: When Topaz
successfully equips from
your hand, you may look
at your prey's hand, and
Topaz may take an
equipment from it
instead (discard the
original equipment
card).
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Toreador Grand
Ball
[DS:U, CE:U, KoT:U]
Cardtype: Master
Clan: Toreador
Cost: 1 pool
Master.
Put this card in play.
Choose 2 ready Toreador
you control. The first
Toreador's non-bleed
actions cannot be
blocked. The second
Toreador does not untap
as normal during the
untap phase; tap the
second Toreador. Any
minion may burn this
card as a (D) action;
Nosferatu get -1 stealth
when attempting that
action.
Artist: Richard Kane
Ferguson; Jim DiBartolo

Name: Toreador Justicar
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R,
KoT:R]
Cardtype: Political
Action
Title.
Choose a ready Toreador.
If this referendum is
successful, put this
card on the chosen

Toreador to represent the unique Camarilla title of Toreador Justicar. In this referendum, each Toreador gets 1 extra vote.
Artist: William O'Connor; Heather Hudson

Name: Toreador's Bane
[BL:C1, LoB:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Melpominee/Presence
Only usable in combat with a Toreador, Toreador antitribu, ally or younger vampire.
[pre] Strike: combat ends.
[mel] Strike: combat ends, and if this vampire was blocked while performing an action other than a political action or bleeding, the action continues as if unblocked.
[MEL] Strike: combat ends, and -(if this vampire was blocked,)- the action continues as if unblocked.
Artist: Leif Jones

Name: Torment the Soul
[DS:C2, FN:PG2]
Cardtype: Combat
Discipline: Necromancy
[nec] Strike: 1R damage; not usable on the first round of combat.
[NEC] Strike: 1R damage, aggravated; not usable on the first round of combat.
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Torn Signpost
[Jyhad:U, VTES:U, SW:PB, CE:U, Anarchs:PAG, KMW:PA12, Third:PB2, LotN:PG2, KoT:U/PB3, HttB:PGar3]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
Only usable before range is determined.
[pot] This vampire has a strength of 2 for the remainder of combat.
[POT] This vampire has a strength of 3 for the remainder of combat.
Artist: Jeff Menges; Brian LeBlanc

Name: Torpid Blood
[Gehenna:R, KoT:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace until a vampire moves from torpor to the ready region.
Actions taken by vampires in torpor cost an additional blood. Rescuing an older vampire from torpor costs an additional blood.

Artist: matrix von z

Name: Torrent
[KoT:C]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Celerity
[cel] Additional strike.
[CEL] Strike: combat ends. If this vampire was blocked while performing an action, the action continues as if unblocked.
Artist: John Bridges

Name: Tortured Confession
[FN:C2/PG2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Only usable when the opposing vampire goes into torpor; not usable by a vampire going into torpor. Combat ends. You may look at the opposing vampire's controller's hand.
Artist: Steve Prescott

Name: Torvus Bloodbeard
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: pot ANI FOR OBF PRO
Independent: During any Methuselah's minion phase, you may burn the Edge to untap Torvus. +1 strength.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Total Insanity
[SW:C, Third:C]
Cardtype: Action
Discipline: Dementation
[dem] (D) Put this card on an ally or a younger vampire. The minion with this card has -1 stealth. During this minion's untap phase, add a counter to this card. Burn this card when it has 3 counters on it.
[DEM] As above, and the minion with this card cannot play action cards.
Artist: William O'Connor

Name: Touch of Clarity
[KoT:R]
Cardtype: Action
Modifier / Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Dementation
Usable by an acting minion or any untapped ready minion.
[dem] Cancel a non-combat card that requires Dementation, Dominate [dom] or Presence [pre] as it is played (no cost is paid). Tap this vampire.
[DEM] As above, but do not tap this vampire.

Artist: John Bridges

Name: Touch of Pain
[SoC:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Potence
Only usable when a bleed against you is successful or a referendum passes. Play after resolution.
[pot] This vampire inflicts 1 damage on the acting minion. Only one Touch of Pain can be played each action.
[POT] As above, but for 2 damage.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Tourette's Voice
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Reaction
Discipline: Melpominee/Auspex
[aus] +1 intercept.
[mel] Give a minion you control (even this one) +1 intercept.
[MEL] Give a minion +1 intercept.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Tower of London
[FN:R2]
Cardtype: Master
Clan: Giovanni
Cost: 2 pool
Master: unique location. When an action requiring Necromancy [nec] is successful, {you may tap} this location to gain 1 pool.
Artist: William O'Connor

Name: Toy
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Samedi
Group: 5
Capacity: 2
Discipline: for obf DEM POT THN
Sabbat. Malkavian antitribu slave: Toy cannot act or block. Toy Chest Test cannot be played on him.
Artist: Tom Duncan

Name: Toy Chest Test
[BL:R1, Third:PB]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master. Requires a ready Sabbat vampire with a capacity above 4. Burn a Sabbat vampire with a capacity below 4 that has been put into play since your last turn (not usable on a vampire that has been contested).
Artist: Dennis Calero

Name: Tracker's Mark
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Combat
Clan: Salubri antitribu
Burn Option

Play when the opposing minion burns blood or life due to damage. Put this card on the opposing minion. This Salubri antitribu gets +1 intercept when attempting to block the minion with this card. If the vampire with this card is Tremere or Baali, this Salubri antitribu can enter combat with him or her as a (D) action. The minion with this card may burn it as a +1 stealth action. A vampire can play only one Tracker's Mark each combat.
Artist: Mark Nelson

Name: Traditionalist
[Gehenna:C]
Cardtype: Master
Master: archetype. Trifle.
Put this card on a vampire you control. Once per turn, when this vampire casts his or her votes against a referendum and the referendum fails, he or she gains 1 blood from the blood bank. A vampire can have only one archetype.
Artist: Attila Adorjany; Eric Kim

Name: Tradition Upheld
[DS:C2]
Cardtype: Political Action
{Requires a} prince, justicar, or Inner Circle member. Choose a ready Caitiff. If this {referendum} is successful, burn that Caitiff.
Artist: Richard Kane
Ferguson

Name: Tragic Love Affair
[Jyhad:U, VTES:U]
Cardtype: Master
Clan: {(-none-)=} Master.
Put this card on a Toreador. Tap that Toreador. The Toreador suffering the Tragic Love Affair does not untap during the untap phase. The Toreador's controller may burn 1 pool during his or her master phase to transfer this card to another Toreador. A Methuselah can burn {the Edge to burn this card}.
Artist: Susan Van Camp

Name: Trainer
[BH:R]
Cardtype: Action
Discipline: Animalism
+1 stealth action.
[ani] (D) Steal an animal retainer

controlled by another Methuselah.
[ANI] Put this card on this acting vampire. When this vampire is acting or in combat, cards that require Animalism cost other vampires an additional blood, and animal retainers employed by other minions lose their abilities. A vampire can have only one Trainer.
Artist: Steve Prescott

Name: Tranquility
[KMW:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Dominate
Only usable by a ready vampire not involved in combat.
[dom] Cancel a frenzy card as it is played (no cost is paid).
[DOM] As above, and the target of the frenzy card gets an optional press, only usable to end combat.
Artist: Glen Osterberger

Name: Transcendent
Laibon
[EK:R]
Cardtype: Master
Clan:
Burn Option
Unique master.
Put this card on a Laibon with at least three Aye and three Orun. During your untap phase, this Laibon gains 1 blood. Allies and younger vampires must burn 1 blood or life to attempt to block this Laibon or to target this Laibon with a (D) action. Burn this card if this minion is not ready or has fewer than three Aye or three Orun.
Artist: Mathias Kollros

Name: Transfer of Power
[Sabbat:R, SW:R, Third:R]
Cardtype: Political
Action
Successful referendum means you steal 1 pool from each Methuselah who has more pool than you do.
Artist: Matt Cavotta

Name: Transfusion
[LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline:
Thanatosis/Necromancy
[nec] Only usable after a successful action. Add 1 blood to a ready vampire.
[thn] As [nec] above, but add 1 life to a ghoul or 1 blood to a ready vampire.

[THN] Only usable after combat if this vampire is still ready and successfully inflicted any damage on the opposing minion (in that combat). Put a transfusion counter on the opposing minion. If the minion now has 3 of your transfusion counters, burn them all to take control of that minion. Only one Transfusion may be played at superior each turn.
Artist: John Bridges

Name: Trap
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PB2, FN:PR, CE:PB/PTO/Ptr3, Anarchs:PAG2, LoB:PO3, Third:C]
Cardtype: Combat
Only usable before range is determined on the first round of combat. During the press step, if any Methuselah has played a card earlier in the current round or during the two previous rounds, the Trap automatically provides a press to continue (either combatant can press to end).
Artist: Peter Kim; Jeff Rebner

Name: Travelers Obey the Tenets
[LoB:R]
Cardtype: Action
+1 stealth action. Requires a ready magaji. Put this card in play. When a vampire successfully takes a (D) action against you, that vampire takes 1 unpreventable damage (after resolving the action). Any vampire may burn this card (and take no damage from it) as a (D) action. A Methuselah may have only one Travelers Obey the Tenets.
Artist: Caleb Cleaveland

Name: Travis
"Traveler72" Miller
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Martyr
Group: 4
Life: 5
Virtue: mar def
Travis may move 2 blood from the blood bank to an imbued in your uncontrolled region as a +1 stealth action that costs 1 conviction [1 CONVICTION].
Artist: Becky Jollensten

Name: Treachery
[AH:U5, CE:U/PB, BH:PTO]
Cardtype: Reaction

Discipline: Presence
Only usable during a referendum before any votes are cast.
[pre] If the referendum passes, the controller of the vampire calling the referendum burns 1 pool.
[PRE] As above, and any other Methuselaha who vote in favor of the referendum burn 1 pool when the votes are tallied.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Treasured Samadji
[FN:R2, LotN:PR]
Cardtype: Equipment
Clan: Ravnos
Cost: 1 pool
Unique equipment.
The Ravnos with this equipment gets +1 bleed. Once each combat, this Ravnos may dodge as a strike.
Artist: Jim Nelson

Name: The Treatment
[DS:C2, Tenth:A]
Cardtype: Master
Clan: Ravnos
Cost: 1 pool
Master.
Put this card on a prince who has successfully bled you since your last turn. Each time this prince untaps, he or she takes 1 point of damage (damage not preventable). This prince may burn this card as a (D) action.
Artist: Mark Tedin

Name: Treat the Sick
Mind
[HttB:R]
Cardtype: Action / Reaction
Discipline: Obeah / Dementation
[dem] [ACTION] Untap an ally or younger vampire.
[obe] As [dem] above, with +1 stealth.
[OBE] [REACTION] Cancel a card played by another Methuselah that would be placed on a vampire with Dementation he or she does not control. Usable even if there is no action.
Artist: Mathias Kollros

Name: Treaty of Laibach
[Promo-20080203]
Cardtype: Master
Clan: Follower of Set/Tremere
Unique master. Requires both Follower of Set and Tremere.
Put this card in play. Each Follower of Set is considered to have a level of Thaumaturgy [tha] equal to his or

her level of Serpentis [ser]. Each Tremere is considered to have a level of Serpentis equal to his or her level of Thaumaturgy.
Artist: Torstein Nordstrand

Name: Treaty of Tyre Enforced
[AH:V3]
Cardtype: Political
Action
If this {referendum} is successful, each Methuselah burns X+1 pool, where X is the number of Assamites he or she controls.
Artist: Greg Simanson

Name: Tremere
Convocation
[DS:U, CE:R2]
Cardtype: Master
Clan: Tremere
Unique master.
Put this card in play. Tremere get +1 stealth when attempting actions that require Thaumaturgy [tha]. =(Vampires with basic Thaumaturgy may play combat cards requiring Thaumaturgy as if they had superior Thaumaturgy)=. Any minion may burn this card as a (D) action; Malkavians get -1 stealth when attempting that action.
Artist: Richard Thomas

Name: Tremere Justicar
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Political
Action
Title.
Choose a ready Tremere. If this referendum is successful, put this card on the chosen Tremere to represent the unique Camarilla title of Tremere Justicar. In this referendum, each Tremere gets 1 extra vote.
Artist: Steve Casper; Becky Jollensten

Name: Tribunal Judgment
[SoC:R]
Cardtype: Political
Action
Requires a Sabbat vampire.
Choose a vampire who cast any votes in the most recent referendum (must be since your last turn). Successful referendum means that vampire takes X damage, where X is the number of votes he or she cast in that previous referendum.
Artist: Thomas Manning

Name: Tribute to the Master
[Sabbat:C, SW:C/PB/PL, Third:C]
Cardtype: Master Master.
Move 1 blood from each of your ready vampires to your pool.
Artist: Jeremy C. Bills

Name: The Trick of the Danya
[DS:C2, FN:PR2]
AKA: Trick of Danya, The
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Chimerstry
+1 stealth action.
[chi] Move 1 blood from {an uncontrolled minion} in your prey's uncontrolled region to your pool or to a vampire in your uncontrolled region.
Artist: Harold Arthur McNeill

Name: Triole's Revenge
[DS:U]
Cardtype: Action
Clan: Brujah
Cost: 2 blood
+1 stealth action.
(D) Put this card on a Ventrue who is not at full capacity. A Ventrue suffering Triole's Revenge {must hunt once each minion phase as his or her first action}. If the Ventrue hunts while at full capacity, he or she is burned. Any Ventrue can take an action to burn this card.
Artist: Richard Thomas

Name: Trochomancy
[LotN:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Auspex & Necromancy
[nec] Remove 13 cards in the target Methuselah's ash heap from the game to get +1 bleed. Not usable if there aren't enough cards in that ash heap. You cannot play another action modifier to increase this bleed.
[aus][nec] As [nec] above, but remove only 7 cards.
[AUS][NEC] As [aus][nec] above, but for +2 bleed.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Troglodytia
[LoB:U, HttB:PSam]
Cardtype: Vampire
Clan: Samed
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: obf pot AUS FOR NEC THN
Independent: When any Methuselah plays a master card, you may look at that Methuselah's hand (after the replacement card is drawn). +1 strength.
Artist: James Stowe

Name: Troius
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: cel AUS DOM THA
Camarilla Prince of Geneva: Troius cannot vote against a blood hunt referendum. +1 strength.
Artist: Marian Churchland

Name: Trophy: Chosen
[SoC:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy.
When this card is moved to a vampire, that vampire gains 4 blood, becomes Sabbat and untaps, or that vampire can choose to burn this card instead. The vampire with this card is Black Hand. If he or she was already Black Hand when receiving this card, he or she is a Seraph.
Artist: Thomas Manning

Name: Trophy: Clan Respect
[KMW:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy.
When this card enters play, choose a clan. Vampires of the chosen clan cannot block the vampire with this card.
Artist: Steve Ellis

Name: Trophy: Diablerie
[KMW:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy.
The vampire with this card gets +2 stealth when attempting diablerie. Blood hunts cannot be called against this vampire. If this vampire successfully diablerizes another vampire, burn this card at the end of the action.
Artist: Chris Richards

Name: Trophy: Discipline
[KMW:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy.
When this card enters play, choose a Discipline. The vampire with this card has the chosen Discipline at the superior level.
Artist: Satyr

Name: Trophy: Domain
[KMW:R]

Cardtype: Master
Master. Trophy.
The vampire with this card has +1 intercept.
Once each action, this vampire can burn 1 blood to untap and attempt to block.
Artist: John Bridges

Name: Trophy: Hunting Ground
[KMW:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy. Hunting ground.
During your untap phase, the vampire with this card gains 2 blood from the blood bank. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Avery Butterworth

Name: Trophy: Library
[LotN:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy.
The controller of this vampire gets +2 hand size. A vampire may have no more than two Trophy: Libraries.
Artist: Becky Jollensten

Name: Trophy: No Questions
[LotN:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy.
Put 2 counters on this card. When the vampire with this card announces an action, he or she may burn a counter from it to make the action unblockable. Burn this card when it has no counters.
Artist: Patrick McEvoy

Name: Trophy: Progeny
[KMW:R]
Cardtype: Master
Capacity: 2
Master. Trophy.
If this card would be moved to a non-sterile vampire, that vampire's controller takes control of it instead, and it becomes a non-unique vampire of the same clan as that vampire with 2 capacity. He or she may go through his or her library (shuffle afterward), ash heap or hand to find a Discipline card for this new vampire. Move 2 blood from the blood bank to this new vampire.
Artist: Rik Martin

Name: Trophy: Retainers
[KMW:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy.
During your untap phase, if this card is on a vampire, you may search your library (shuffle afterward) or hand for a retainer. This vampire employs that retainer (he or she must meet the requirements, if any). Pay the cost as normal. This is not an action.
Artist: Satyr

Name: Trophy: Revered
[LotN:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy.
The vampire with this card gets +2 bleed. A vampire may have only one Trophy: Revered.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Trophy: Safe Passage
[KMW:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy.
While the vampire with this card is ready, he or she cannot be the target of -{other Methuselahs'}- actions.
Artist: Glen Osterberger

Name: Trophy: Wealth
[KMW:R]
Cardtype: Master
Master. Trophy.
When this card is placed on a vampire, put five counters on it. The vampire with this card can use these counters to pay some or all of the blood or pool cost of equipment. Burn this card when the last counter is removed.
Artist: David Day

Name: True Faith
[BL:R2]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card on a non-infernal mortal ally you control, or pay 2 pool to put this card on any non-infernal minion you control. Actions requiring Dominate [dom] or Presence [pre] cannot be directed at this minion. In combat, any damage this minion inflicts on an infernal minion is aggravated. Infernal minions cannot block or strike this minion. Burn this card if this minion becomes infernal.
Artist: Talon Dunning

Name: True Love's Face
[KMW:C, LotN:PS4]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obfuscate & Presence
[obf][pre] +1 bleed. You cannot play another action modifier to

increase this bleed amount.
[OBF][PRE] Only usable when a minion attempts to block. That block fails (do not tap that minion). That minion cannot attempt to block this action again. That minion's controller may burn a pool to cancel this card as it is played.
Artist: Rik Martin

Name: Truman
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Blood Brother
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: dom pot FOR SAN
Sabbat. Torrance Circle: Sterile.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Trumped-Up Charges
[KMW:C/PAL3]
Cardtype: Political Action
{Requires a} titled non-Red List vampire.
Choose a ready non-Red List minion. If this referendum succeeds, put this card on that minion. This minion is now Red List. In this referendum, the chosen minion's controller gets 2 additional votes for every Red List minion in play. Any titled vampire may call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action. Burn this card if the minion is no longer Red List.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Truth in Ink
[SoC:C]
Cardtype: Reaction
Requires a Black Hand vampire.
Only usable when a vampire who is not Black Hand is bleeding you. Reduce the bleed amount by 2.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Truth of a Thousand Lies
[KMW:C, LotN:PS2]
Cardtype: Action Modifier
Cost: 2 blood
Discipline: Serpentinis [ser] +2 bleed. You cannot play another action modifier to increase this bleed amount.
[SER] Only usable at the end of a successful action (after resolving the action). This vampire untaps.
Artist: Jeff Holt

Name: Truth of Blood

[LoB:C, LotN:PA]
Cardtype: Action
Discipline: Auspex & Quietus
[aus][qui] (D) Bleed at +1 bleed. If this action is blocked, the controller of the blocking minion discards two cards at random from his or her hand (before combat, if any). Those cards are not replaced until the end of this action.
[AUS][QUI] As above, but bleed at +2 bleed.
Artist: Peter Bergting

Name: Tryphosa
[KoT:PM2]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: AUS DEM DOM OBF POT
Camarilla Prince of Rome: While Tryphosa is ready, any Malkavian's bleed action costs an additional blood and gets +1 stealth.
Artist: Warren Mahy

Name: Tsigane
[DS:V, FN:PR]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: aus chi Independent
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Tsunda
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: abo ani dem CHI
Laibon magaji.
Artist: Leif Jones

Name: Tumnimos
[KMW:C]
Cardtype: Action
Clan: Ravnos
Cost: 2 blood
Capacity: 2
Requires a ready non-Sterile Ravnos with a capacity above 4. +1 stealth action.
Put this card in play; it becomes a 2-capacity Ravnos with one level of Chimerstry [chi]. You may move a master: Discipline card from your hand to this vampire (pay cost as normal). This vampire is not considered unique, must hunt this turn and is the same sect as the acting Ravnos.
Artist: Rik Martin

Name: Tunnel Runner
[EK:C]
Cardtype: Ally

Clan: Akunanse
Cost: 4 pool
Werewolf with 3 life. 1 strength, 1 bleed.
The Runner may play cards that require Animalism [ani] as a vampire and may burn 1 life to get +1 stealth. If he successfully bleeds, you may look at the target Methuselah's hand. A vampire stealing life from the Runner takes 1 damage for each point stolen. If the Runner has 2 or fewer life during your untap phase, he gains 1 life.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Tupdog
[LoB:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 3
Capacity: 1
Discipline: POT VIS Sabbat. Tremere antitribu slave: Visceratika cards cost Tupdog 1 less blood - {}-}. Tupdog may enter combat with any minion as a (D) action. Tupdogs are not unique.
={After}= the end of your minion phase, burn Tupdog and move the top card from your crypt to your uncontrolled region. Flight [FLIGHT].
Artist: David Day

Name: Tura Vaughn
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 8
Discipline: dom CEL POT PRE
Camarilla primogen: Tura gets +1 intercept when attempting to block other Brujah.
Artist: Melissa Benson

Name: Tusk, The Talebearer
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: ani pot OBF
Camarilla: While Tusk is ready, you may look at the top card in your library.
Artist: Steve Casper

Name: Tusk, The Talebearer
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Level: Advanced
Group: 1
Capacity: 6
Discipline: ani pot OBF

Advanced, Camarilla: = {During the declaration of Tusk's}= action, you may burn the top card of your library. If the burned card requires Obfuscate, Tusk gets +1 stealth for the current action. Otherwise, Tusk burns 1 blood.
Artist: Christopher Shy

Name: Tutu the Doubly Evil One (Bane Mummy)
[FN:R2, LotN:PS]
Cardtype: Ally
Clan: Follower of Set
Cost: 4 pool
Unique mummy with 3 life. 2 strength, 1 bleed.
Once during each of your minion phases, Tutu can untap. Once each combat, Tutu may dodge as a strike. Tutu can steal an equipment card from a vampire in torpor as a (D) action. If Tutu is burned, shuffle him into his owner's library.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Twilight Camp
[TR:R]
Cardtype: Master Master.
Put this card in play with 4 counters. When you put a non-titled, non-anarch vampire in play from your uncontrolled region, you may burn a counter from this card to make that vampire anarch (and independent). You may burn a counter from this card to add a blood to an anarch as a master phase action. Burn this card when it has no counters.
Artist: Leif Jones

Name: Twisted Forest
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Master
Clan: Gangrel antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location. Tap to give a Gangrel antitribu you control +1 stealth.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Twisting the Knife
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Potence [pot] Only usable as damage from a hand or melee weapon {strike} is resolved; only usable if this vampire inflicts 3 or more damage. He or she inflicts an additional point of damage. Only one Twisting the Knife may be played by a vampire during a strike phase.

[POT] As above, with an optional press.
Artist: Scott Fischer

Name: Two Wrongs
[Promo-20081119]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Trifle.
Play when a minion controlled by a Methuselah other than your predator is bleeding you -(after blocks are declined)-. That minion is now bleeding his or her prey. The next card that would change the target of this bleed is canceled as it is played.
Artist: Leif Jones

Name: Tye Cooper
[LotN:R]
Cardtype: Ally
Clan: Giovanni
Cost: 3 pool
Unique wraith with 1 life. 0 strength, 1 bleed.
Tye is immune to non-aggravated damage. He may burn a non-ready minion as a (D) action. If that action is successful, you may move a library card from your ash heap to your hand (discard afterward).
Artist: Alexander Dunnigan

Name: Tyler
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: dom for obt
CEL POT PRE
Camarilla primogen: When Tyler diablerizes a vampire, she untaps and gains a blood from the blood bank. Once per turn, she may burn a blood to get +1 bleed or an additional vote.
Artist: Lawrence Snelly

Name: Tyler McGill
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 5
Capacity: 4
Discipline: pre AUS
Camarilla: Tyler gets an additional vote when any Methuselah burns the Edge for a vote. He cannot block Nosferatu.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Typhonic Beast
[BH:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Potence & Serpents
Only usable before range is determined.

[ser] For the remainder of combat, this vampire gets +1 strength.
[pot][ser] As [ser] above, and this vampire can prevent 1 damage each round.
[POT][SER] As [pot][ser] above, and this vampire gets an optional press this round.
Artist: Mark Nelson

Name: Ubende
[LoB:PI2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: for obf qui
CEL PRE
Laibon magaji.
Artist: Mark Poole

Name: Ublo-Satha
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Gargoyle
Group: 2
Capacity: 7
Discipline: cel FOR POT
VIS
Camarilla Tremere Slave: Ublo-Satha may prevent 1 damage each combat. Brujah get +1 bleed when bleeding Ublo-Satha's controller. Flight
[FLIGHT].
Artist: Christopher Shy

Name: Uchenna
[LoB:PA2]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: ABO ANI FOR
Laibon magaji: During your master phase, Uchenna may burn a blood to burn a card from your hand. Draw up to your hand size afterward.
Artist: Matt Mitchell

Name: Ugadja
[LoB:PG2]
Cardtype: Vampire
Clan: Guruhi
Group: 4
Capacity: 10
Discipline: dom for ABO
ANI POT PRE
Laibon magaji: Ugadja may move up to 2 blood from himself to a younger Laibon in your uncontrolled region as a +1 stealth action.
Artist: Mark Poole

Name: Ulrike Rothbart
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 4
Capacity: 3
Discipline: dom for
Sabbat.
Artist: Eric Deschamps

Name: Ulugh Beg, The
Watcher

[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: cel for pot
AUS DOM THA
Camarilla Tremere
Justicar: If Ulugh is ready during your discard phase, you get an additional discard phase action.
Artist: Mark Poole

Name: Uma Hatch
[Jyhad:V, VTES:V,
Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 1
Capacity: 3
Discipline: cel pre
Camarilla.
Artist: Anson Maddocks

Name: Umdava
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Akunanse
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: vic ABO ANI
FOR PRE
Laibon magaji: You may use a master phase action to search your library or ash heap for an Aye or Orun to place on a ready Laibon.
Artist: Leif Jones

Name: Una
[Gehenna:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: dem ANI FOR
PRE PRO
Sabbat Archbishop of
Dublin: Cards that require Fortitude [for] cost Una 1 less blood - {}-.
Artist: Christopher Shy

Name: Unacceptable
Appearance
[Sabbat:U, SW:R]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Nosferatu antitribu. The vampire with this card is no longer considered to be a Nosferatu antitribu. He or she is now a Pander, and any Nosferatu antitribu with a different controller may enter combat with him or her as a (D) action. The vampire with this card may burn it as a (D) action that costs 2 blood.
Artist: Pete Venters

Name: Unburdening the
Bestial Soul
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Action

Discipline:
Obeah/Animalism
[ani] +1 stealth action.
Move 1 or more blood from this vampire to any other vampire.
[obe] As [ani] above, and untap this acting vampire.
[OBE] (D) Put this card on an ally or a younger vampire. The minion with this card cannot take actions, block or play reaction cards. During this minion's untap phase, this card is burned unless this acting vampire burns 2 blood.
Artist: Durwin Talon

Name: Uncle George
[CE:V, Third:PM, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 3
Capacity: 5
Discipline: aus dom obf
DEM
Sabbat.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: The Uncoiling
[SoC:R]
Cardtype: Event
Event. Do not replace as long as this card is in play.
During your discard phase, burn one other event at random. Any other Methuselah may use a discard phase action and burn X pool to burn this card, where X is the number of other events in play.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Uncontrollable
Rage
[AH:U5, Anarchs:PG,
Third:U]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 2 blood
Discipline: Protean
Only usable when the action is announced.
[pro] This vampire's hand strikes inflict +1 damage, aggravated, until the end of the action.
[PRO] As above, but the hand strikes inflict +2 damage, aggravated.
Artist: Pete Venters

Name: Uncontrolled
Impulse
[LoB:C/PI5]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Ishtarri
Cost: 1 blood
+2 stealth. Not usable if any non-mandatory actions have been performed this turn.
Artist: Greg Boychuk

Name: Undead Persistence
[Jyhad:U2, VTES:U,
Sabbat:U, SW:PV,
Anarchs:PAG]
Cardtype: Combat
Discipline: Fortitude
[for] Only usable when
this vampire should go
into torpor. This
vampire gets an optional
press and will not go to
torpor until combat ends
(although he or she is
still considered wounded
and can be burned as
normal). If three rounds
of combat pass with no
cards played, combat
ends. This vampire is
sent into torpor after
combat.
[FOR] Prevent 2 damage.
Artist: Clint Langley;
Scott Kirschner

Name: Undead Strength
[Jyhad:C, VTES:C,
Sabbat:C, SW:C/PB4,
FN:PG4, CE:C/PN5,
Anarchs:PAG3, KMW:PA14,
Third:C/PB5]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
[pot] Strike: hand
strike or {use a melee
weapon strike. This
strike is} at +1 damage.
[POT] Strike: hand
strike or {use a melee
weapon strike. This
strike is} at +2 damage.
Artist: Will Simpson;
Anson Maddocks

Name: Undele
[EK:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ishtarri
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: obf pre ser
CEL FOR
Laibon magaji: Undele
may call a referendum to
move two minion cards
from your ash heap to
your hand as a +1
stealth political action
(discard afterward).
Artist: Pat Loboyko

Name: Underbridge Stray
[LotN:U, HttB:PSam]
Cardtype: Ally
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism
Animal with 1 life. 0
strength, 0 bleed.
[ani] The Stray may burn
1 life to give a minion
you control a press.
During a (D) action
directed at you, you may
burn the Stray to untap
a ready minion you
control (not usable if
the Stray is blocking).
[ANI] As above, but the
Stray has 2 life and 1
strength.
Artist: James Stowe

Name: Under My Skin
[HttB:C/PSam2]

Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Thanatosis /
Obfuscate
[obf] +1 stealth.
[thn] +1 stealth and put
this card on this
vampire. On any action
after this one, this
vampire may burn this
card to get +1 stealth.
[THN] As [thn] above,
but for +2 stealth when
played.
Artist: Kari Christensen

Name: Under the Skin
[BH:C/PTO2]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Auspex &
Presence
Only usable during a
referendum before votes
are cast.
[aus][pre] Choose a
younger vampire. That
vampire abstains from
voting.
[AUS][PRE] As above, and
tap that vampire at the
end of the action if the
referendum passes.
Artist: Christopher Shy

Name: Underworld Hunting
Ground
[AH:C2, FN:PA, LotN:PA]
Cardtype: Master
Clan: Assamite
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Hunting ground.
During your untap phase,
you may move 1 blood
from the blood bank to a
ready vampire you
control. A vampire can
gain blood from only one
Hunting Ground card each
turn.
Artist: Scott Kirschner;
Jeff Holt

Name: Undue Influence
[KMW:C]
Cardtype: Action
Discipline:
Chimerstry/Presence/Quie
tus
+1 stealth action.
Requires a ready anarch.
Choose a vampire in your
uncontrolled region.
[chi] (D) Move 1 blood
from {an uncontrolled
minion} in any
uncontrolled region to
the chosen vampire.
[pre] (D) Bleed. If the
bleed is successful, put
1 blood counter on the
chosen vampire.
[qui] Put 1 blood
counter on the chosen
vampire. If the number
of counters equals or
exceeds his or her
capacity, move that
vampire to your ready
region.
Artist: Alexander
Dunnigan

Name: Undying Tenacity
[LotN:C, KoT:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Fortitude
[for] Only usable when
this vampire should go
to torpor. This vampire
will not go to torpor
until after combat ends
(although he or she is
still wounded and can be
burned by aggravated
damage).
[FOR] Press or prevent 1
damage.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Undying Thirst
[KMW:R]
Cardtype: Reaction
Clan: Baali
Burn Option
Only usable when a Baali
successfully blocks
(play before combat, if
any).
Put this card on the
acting vampire. When
there are any vampires
in torpor that this
vampire can diablerize,
this vampire cannot take
any action other than
diablerie (although he
or she is free not to
take any action). If
this vampire must hunt,
he or she may choose to
diablerize a vampire
instead.
Artist: Satyr

Name: Unexpected
Coalition
[SoC:C]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Clan: Brujah antitribu
Only usable during a
referendum.
Each ready Brujah
antitribu gets an
additional vote this
referendum. When
tallying votes, if any
Brujah antitribu cast
any votes in opposition
to this Brujah
antitribu's votes (or if
this Brujah antitribu
abstains), none of the
additional votes from
this card are counted.
Artist: Thomas Manning

Name: Unflinching
Persistence
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PV,
CE:C, Anarchs:PG4,
LoB:PA2, HttB:PSal5]
Cardtype: Combat
Discipline: Fortitude
[for] Prevent 1 damage.
[FOR] Maneuver, and
prevent up to 1 damage
later this round. Only
usable when choosing
range.
Artist: Brian Snoddy;
Ron Spencer

Name: Unholy Penance
[LotN:C/PS3]

Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Presence
[pre] Strike: combat
ends.
[PRE] As above, and put
this card on the
opposing minion
(ranged). The striking
vampire gets +1 bleed
against this minion's
controller. This minion
may burn this card as a
+1 stealth action. A
minion can have only one
Unholy Penance.
Artist: Jim DiBartolo

Name: Unholy Radiance
[EK:C]
Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Clan:
Burn Option
Requires a Laibon with
three or more Orun.
Only usable during a
referendum. Usable by a
tapped Laibon. Gain 4
votes.
Artist: Michael Gaydos

Name: Unity
[NoR:R]
Cardtype: Master
Creed: Visionary
Master: unique hunter-
list.
Tap this card and burn 1
pool to move two cards
that require an imbued
(or a creed or a virtue)
from your ash heap to
the top of your library.
You may then cut your
library once.
Artist: Becky Jollensten

Name: University Hunting
Ground
[Sabbat:U, BH:PTR,
Third:PTR]
Cardtype: Master
Clan: Tremere antitribu
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Hunting ground.
During your untap phase,
you may move 1 blood
from the blood bank to a
ready vampire you
control. A vampire may
gain blood from only one
hunting ground card each
turn.
Artist: Mike Raabe

Name: Unleash Hell's
Fury
[HttB:R]
Cardtype: Action
Clan:
Cost: 2 pool
Discipline: Daimoinon
Burn Option
+1 stealth action.
Requires an infernal
vampire. Unique.
[dai] Put this card in
play. This card may
attempt to block a (D)
action against you and
is considered a 9-
capacity infernal

vampire with +2 intercept during that attempt; if successful, the acting minion takes 1 unpreventable aggravated damage, and this card is burned. [DAI] As above, and untap this vampire. Artist: Brian LeBlanc

Name: Unlicensed Taxicab [Anarchs:C] Cardtype: Equipment Vehicle. The action to equip with this vehicle is at an additional +1 stealth. The minion with this vehicle gets +1 stealth when hunting, employing a retainer or recruiting an ally. If this minion is blocked by a prince or an archbishop (during any action), burn this vehicle. A minion may have only one vehicle. Artist: Steve Prescott

Name: Unmada [KoT:V] Cardtype: Vampire Clan: Malkavian Group: 5 Capacity: 10 Discipline: cel for AUS DEM OBF VIC Camarilla Malkavian Justicar: While Unmada is ready, you get an additional discard phase action during your discard phase and +1 hand size. Artist: Heather Kreiter

Name: The Unmasking [Gehenna:R, KoT:R] Cardtype: Event Gehenna. Do not replace until your next discard phase. Allies get +1 intercept when attempting to block vampires. Artist: Steve Ellis

Name: The unnamed [HttB:U] Cardtype: Vampire Clan: Baali Group: 6 Capacity: 10 Discipline: CEL DAI OBF PRE PRO Independent: The unnamed may strike: 2R aggravated damage as a strike that costs 1 blood. If it successfully bleeds, you gain 2 pool. Infernal. Artist: Samuel Araya

Name: Unnatural Disaster [Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:PT, CE:PTr] Cardtype: Master Cost: 2 pool Master. Burn a location. Artist: Ted Naifeh; Harold Arthur McNeill

Name: Unre, Keeper of Golgotha [BL:U1] Cardtype: Vampire Clan: Harbinger of Skulls Group: 2 Capacity: 9 Discipline: dom ser thn AUS FOR NEC Sabbat bishop: If a minion opposing Unre in combat is burned, put a trap counter on her. Unre gets +1 intercept for each trap counter she has. +1 bleed. Artist: Christopher Shy

Name: Unseen Hibernation [LoB:C/PA] Cardtype: Reaction Cost: 1 blood Discipline: Abombwe [abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played. [abo] Only usable during a (D) action directed at this vampire. Not usable if the acting minion is an older vampire. The action ends (unsuccessfully), and no cost is paid. [ABO] As above, but usable by a tapped vampire. Artist: Alexander Dunnigan

Name: Unwholesome Bond [BL:C2, LoB:C] Cardtype: Action Discipline: Sanguinus +1 stealth action. [san] This vampire gains X+1 blood, where X is the number of ready, untapped Blood Brothers of the same circle as the acting vampire. [SAN] Add 1 blood from the blood bank to each Blood Brother in your uncontrolled region of the same circle as the acting vampire. Artist: Steve Ellis

Name: Uptown Hunting Ground [Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PV, KoT:U] Cardtype: Master Clan: Ventrue Cost: 2 pool Master: unique location. Hunting ground. During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn. Artist: William O'Connor; Julie Collins

Name: Up Yours! [Sabbat:R, SW:R] Cardtype: Combat Cost: 1 blood Only usable at close range. Choose a weapon possessed by the opposing minion. Strike: X damage, where X is the {pool} cost of the chosen weapon. Artist: David Fooden

Name: Urban Jungle [LotN:R] Cardtype: Event Inconnu. Blood hunt referendums get an additional 2 votes against the referendum. Artist: John Bridges

Name: Urenna Bunu [LoB:U] Cardtype: Vampire Clan: Guruhi Group: 4 Capacity: 4 Discipline: ani pot pre Laibon. Artist: Jim Pavelec

Name: Uriah Winter [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B] Cardtype: Vampire Clan: Caitiff Group: 1 Capacity: 1 Discipline: for pot Camarilla: If your prey has more pool than you do at the beginning of your untap phase, he or she takes control of Uriah during your untap phase. Artist: Doug Gregory

Name: Uriel [HttB:U/PSal2] Cardtype: Vampire Clan: Salubri antitribu Group: 4 Capacity: 8 Discipline: ani obe AUS FOR VAL Sabbat bishop: In combat, the controller of the opposing minion plays with an open hand. Artist: Justin Norman

Name: Urraca [Third:PB2] Cardtype: Vampire Clan: Brujah antitribu Group: 4 Capacity: 7 Discipline: pre ANI CEL POT Sabbat bishop: While you control the Edge, Urraca gets +1 bleed. Artist: Abrar Ajmal

Name: Ur-Shulgi, The Shepherd [FN:R] Cardtype: Vampire Clan: Assamite Group: 2 Capacity: 11 Discipline: aus CEL DOM OBF QUI THA Independent: Ur-Shulgi has 2 votes. If ur-Shulgi is ready during your untap phase, you may search your library and put Tajdid in your hand. Discard down to your hand size and shuffle your library afterward. =(+1 bleed.)= (Blood Cursed) Artist: Christopher Shy

Name: Using the Advantage [Sabbat:R, SW:R, Third:R] Cardtype: Master Clan: Nosferatu antitribu Cost: 1 pool Master. Put this card into play. During your untap phase, if you control the Edge, you may tap this card to gain 1 pool. Artist: Matt Wilson

Name: Uta Kovacs [Third:PTr2] Cardtype: Vampire Clan: Tremere antitribu Group: 4 Capacity: 8 Discipline: ser AUS DOM THA Sabbat: Uta can enter combat with a minion controlled by another Methuselah as a (D) action. Cards that require Thaumaturgy cost her 1 less blood -{()}-. Artist: John Bridges

Name: Uzoma [LoB:U/PO2] Cardtype: Vampire Clan: Osebo Group: 4 Capacity: 5 Discipline: aus cel vic POT Laibon. Artist: Rik Martin

Name: Vaclav Petalengro [DS:V, FN:PR] Cardtype: Vampire Clan: Ravnos Group: 2 Capacity: 6 Discipline: for pot ANI CHI Independent: Vaclav gets +1 intercept when attempting to block Gangrel. Artist: Anson Maddocks

Name: Vagabond Mystic [SW:U, Third:U] Cardtype: Ally Unique mortal with 2 life. 0 strength, 0 bleed. Tap Vagabond Mystic to move 1 life counter from the blood bank to an ally you control who has fewer life than his or

her starting amount. The Vagabond Mystic cannot block vampires.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Valerius Maior, Hell's Fool
[KMW:U/PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: nec pre AUS
DAI DOM THA
Camarilla. Red List: If Valerius strikes with a strike that requires Thaumaturgy, he gains an optional additional strike, only usable to strike with a strike that requires Thaumaturgy. Infernal.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Valerius Maior, Hell's Fool
[KMW:U/PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Level: Advanced
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: nec pre AUS
DAI DOM THA
Advanced, Sabbat. Red List: If Valerius attempts to block, the acting minion cannot play action modifier or combat cards that require Chimerstry [chi] or Obfuscate [obf]. Infernal.
[MERGED] Independent: Valerius becomes non-infernal and non-Red List as he merges. While merged, his capacity is reduced by 2.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Valois Sang, The Watcher
[CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: nec tha AUS
DOM
Camarilla.
Artist: Christopher Shy

Name: Vampiric Disease
[Jyhad:R, VTES:R, Tenth:A]
Cardtype: Master
Master.
Put a disease counter on any vampire. Each time a vampire with a disease counter is in combat at close range with another vampire, the second vampire gets a counter as well. An afflicted vampire cannot gain blood by hunting. When an afflicted vampire untaps, he or she burns a blood or, if unable, burns the disease counter. A vampire can

have only one disease counter.
Artist: Mark Tedin
Name: Vampiric Speed
[Jyhad:C, VTES:C, CE:C, LoB:PI]
Cardtype: Combat
Discipline: Celerity
[cel] Strike: dodge.
[CEL] Strike: dodge, with an optional press.
Artist: Ron Spencer

Name: Vanessa
[Sabbat:V, SW:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: aus pre DOM
FOR
Sabbat
Artist: Max Shade
Fellwalker

Name: Vanish from the Mind's Eye
[Jyhad:C, VTES:C, Tenth:A]
Cardtype: Combat
Discipline: Obfuscate
[obf] Press, only usable to end combat.
[OBF] Press.
Artist: Dan Smith

Name: Vardar Vardarian
[KMW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: cel pre OBF
QUI
Independent: Followers of Set get -1 strength in combat with Vardar.
Blood Cursed.
Artist: Steve Ellis

Name: Vasantasena
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: dom pot AUS
DEM OBF
Sabbat: Vasantasena gets +1 stealth when bleeding a Methuselah who does not control a ready titled vampire. +1 bleed.
Artist: Alan Rabinowitz

Name: Vascular Explosion
[FN:C2]
Cardtype: Combat
Cost: 2 blood
Discipline: Quietus
[qui] Strike: 2 damage, 3 damage to an ally.
Damage cannot be prevented.
[QUI] Strike: 3 damage, 4 damage to an ally.
Damage cannot be prevented.
Artist: Steve Prescott

Name: Vasilis, The Traitor of Don Cruetz
[AH:V3, CE:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah
Group: 2
Capacity: 2
Discipline: pre
Camarilla: If Vasilis is ready, all Giovanni get +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls a ready Brujah.
Artist: Anson Maddocks

Name: Vasilij Vasilevich
[LotN:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: for pro ANI
CHI
Independent: When Vasilij successfully bleeds your prey, he untaps at the end of the action. +1 bleed.
Artist: Leif Jones

Name: Vasily
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: aus pre ser
CEL
Camarilla Prince of Prague: Contesting a title costs Vasily an additional blood unless you control the Edge.
Artist: Mike Gaydos

Name: Vassily Taltos
[LotN:PR2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: aus cel chi
dom for obf
Independent: Vassily may burn a hunting ground or a Blood Doll card as a (D) action.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Vast Wealth
[Jyhad:U, VTES:U, CE:PTO, Third:U, KoT:U]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a ready minion you control. While you control this minion, he or she can equip with the first piece of equipment you find in your library (working down from the top) as a +1 stealth action (requirements and cost apply as normal). Shuffle afterward.
Artist: Kaja Foglio;
William O'Connor

Name: Vaticination
[HttB:C]
Cardtype: Action
Clan: True Brujah
Burn Option

+3 stealth action.
(D) Look at each Methuselah's hand and select one card from among all those hands to discard (it may be one from your own hand).
Artist: Sandra Chang-Adair

Name: Vaulderie
[Sabbat:U, SW:PL2]
Cardtype: Action
Requires a ready archbishop, priscus, cardinal (or regent). +1 stealth action.
Put this card on the acting vampire. You may burn this card when a Sabbat vampire attempts to block the vampire with this card. That blocking attempt fails; that minion cannot attempt to block this action again. Continue with the action as normal.
Artist: Phillip Tan

Name: Vedel Esbreno
[FN:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: chi for
Independent
Artist: Christopher Shy

Name: Veejay Vinod
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nagaraja
Group: 6
Capacity: 3
Discipline: AUS
Independent: Once each action, Veejay may burn 2 blood to get +1 stealth. Scarce.
Artist: Juan Calle

Name: Veiled Sight
[DS:C2, Tenth:A]
Cardtype: Reaction
Cost: 2 blood
Discipline: Chimerstry
Only usable by a blocking minion.
[chi] The acting minion's stealth is set to 0. (He or she gets -X stealth, where X is his or her current stealth.)
[CHI] As above, and once during the resulting combat if this vampire successfully blocks, he or she may steal 1 blood as a strike.
Artist: Josh Timbrook

Name: Veil of Darkness
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace as long as this card is in play.
Each turn, when a vampire plays his or her first card that turn that requires any

Disciplines, that vampire's controller reveals the top card of his or her library (before drawing to replace). If it is a master card, the original card has no effect (no cost is paid), and in addition, if the original card required Obtenebration [obt], the vampire burns 2 blood.
Artist: matrix von z

Name: Veil of Silence
[FN:C2]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
[qui] Only usable by a vampire who successfully blocks an action. This vampire gets First Strike with hand and melee weapon strikes during the first round of the resulting combat. [QUI] As above, and the acting minion cannot dodge during the first round of the resulting combat.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Veil the Legions
[SoC:C, LotN:PS2, KoT:C/PM4, HttB:PSam4]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Obfuscate
[obf] Only usable by a ready, untapped vampire other than the acting minion you control. The acting minion gets +1 stealth. Only one Veil the Legions may be played each action. [OBF] As above, and this vampire may burn X additional blood to give +1 stealth to the next X actions your minions perform this turn. Only one Veil the Legions can be played at superior each turn.
Artist: Thomas Manning

Name: Veles' Hunt
[KoT:R]
Cardtype: Political
Action
Clan: Gangrel
Cost: 3 pool
Blood hunt referendum. Choose an ally or younger non-titled vampire controlled by your prey. Successful referendum means that minion is burned. If this referendum fails or is canceled, no more Veles' Hunts can be played this game.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Velya, The Flayer
[Anarchs:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce

Group: 3
Capacity: 9
Discipline: for ANI AUS
PRE VIC
Sabbat cardinal: Once each combat, you may discard a card that requires Auspex to give Velya a press.
Artist: Jim Nelson

Name: Vendetta
[BH:R2, Third:R2/PB1]
Cardtype: Reaction
Clan: Brujah antitribu
Only usable when you are successfully bled for more than 2 pool. Put this card on the acting minion. Brujah antitribu get +1 strength in combat with the minion with this card. Any ready Brujah antitribu may enter combat with this vampire as a (D) action. Burn this card if this minion goes to torpor.
Artist: Peter Bergting

Name: Veneficorum Artum Sanguis
[FN:R2, KoT:R]
Cardtype: Equipment
Unique equipment. The vampire with this equipment has superior Thaumaturgy [THA]. Any Tremere or Tremere antitribu may enter combat with the minion with this equipment as a (D) action.
Artist: Jeff Holt

Name: Veneficti (Mage)
[HttB:R]
Cardtype: Ally
Clan: Baali
Cost: 1 pool
Burn Option
Unique mage with 2 life. 1 strength, 2 bleed. Requires an infernal vampire. Veneficti has +1 stealth. He can steal a demon ally or burn a demon retainer as a (D) action. He cannot be the target of a (D) action by a vampire with capacity less than 7 or an ally.
Artist: Paul Ballard

Name: Venenation
[FN:C2/PS2]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: 1 blood
Discipline: Serpentinus
Only usable when this acting minion is blocked, before combat begins. [ser] Place a corruption counter on the blocking minion. If the number of your corruption counters on the minion equals or exceeds the blood capacity of that vampire

or the cost of that ally, you may burn all of your corruption counters on that minion to gain control of him or her (combat is canceled). Otherwise, combat occurs as normal. [SER] As above, but the cost of this card is reduced by 1 blood.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Venere Carboni
[BH:PTO]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ani AUS CEL
PRE
Sabbat priscus: If Venere is in torpor during your untap phase, he may burn 1 blood to move to your ready region.
Artist: Kent Williams

Name: Venetian Conference
[FN:C2]
Cardtype: Reaction
Clan: Giovanni
Cost: 1 blood
+2 intercept, only usable when a Camarilla vampire is taking an action.
Artist: Michael Gaydos

Name: Vengeance of Samiel
[BL:C2, LoB:C, HttB:PSal3]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Valeren/Potence
[pot] Strike: hand strike or use a melee weapon strike. This strike is at +1 damage. [val] As [pot] above, and this strike cannot be dodged. [VAL] As [val] above, but this strike is at +2 damage.
Artist: Durwin Talon

Name: Ventrue Directorate Assembly
[DS:C2, CE:PV]
Cardtype: Master
Clan: Ventrue
Cost: 2 pool
Master.
Put this card in play. Each ready Ventrue gets an additional vote during political actions. This card may be burned by any minion as a (D) action; Brujah get +1 stealth when attempting that action.
Artist: Greg Simanson

Name: Ventrue Headquarters
[Jyhadr:U, VTES:U, CE:U, Anarchs:PAB, KoT:U]
Cardtype: Master

Clan: Ventrue
Cost: 1 pool
Master: unique location. During a referendum, you may tap this card to gain 3 votes.
Artist: Joel Biske; Dan Smith

Name: Ventrue Investment
[Sabbat:U, SW:U/PV, Third:U]
Cardtype: Master
Clan: Ventrue antitribu
Master. Investment. Put this card in play with 1 blood on it for each Ventrue antitribu you control. You may use a master phase action to move 1 blood from this card to your pool. Burn this card if it has no blood.
Artist: Greg Loudon

Name: Ventrue Justicar
[Jyhadr:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
AKA: Venture Justicar
Cardtype: Political
Action
Title.
Choose a ready Ventrue. If this referendum is successful, put this card on the chosen Ventrue to represent the unique Camarilla title of Ventrue Justicar. In this referendum, each Ventrue gets 1 extra vote.
Artist: Heather Hudson; Leif Jones

Name: Vermin Channel
[SoC:C]
Cardtype: Action
Clan: Nosferatu antitribu
Cost: 1 blood
+3 stealth action. (D) Bleed.
Artist: Thomas Manning

Name: Vessel
[LotN:PA2/PG2/PR2/PS2, KoT:PB2/PM2/PT2/PV2, HttB:PKia/PSal2/PSam2]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: trifle.
Put this card on a vampire, and you may burn a Blood Doll in play (if any). During this vampire's controller's untap phase, he or she may move 1 blood from this vampire to his or her pool or from his or her pool to this vampire.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Vial of Elder Vitae
[DS:U2, CE:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Equipment.
The vampire with this equipment may burn this

card to gain 1 level of any one Discipline until your next untap phase. The vampire cannot choose a Discipline he or she already has at the superior level. Artist: Richard Thomas

Name: Vial of Garou Blood
[DS:C2, FN:PG, Third:C]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Equipment.
The vampire with this Vial may burn it before range is chosen in a round of combat to get +1 strength and an additional strike each round for the remainder of combat. If he or she does so, he or she cannot use other equipment cards for the remainder of combat. Artist: Lawrence Snelly

Name: Vicissitude Poisoning
[Sabbat:R, SW:R/PL]
Cardtype: Master
Master.
Put this card on a Tzimisce. Put a poison counter on this card each time this vampire plays a card that requires Vicissitude. If the number of poison counters on this card is greater than the capacity of the vampire, burn him or her at the end of the current action or combat. Artist: Ron Spencer

Name: Vicissitude [vic]
[Sabbat:C, SW:C/PT, Third:PTz]
Cardtype: Master
Capacity: +1
Master: Discipline.
Put this card on a vampire. This vampire gains 1 level of Vicissitude [vic]. Capacity increases by 1: the vampire is one generation older. Cannot be placed on a vampire with superior Vicissitude. Artist: Alan Rabinowitz

Name: Victim of Habit [KMW:R, KoT:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Put this card in play and choose a card in your prey's ash heap by name. During any Methuselah's untap phase, you may tap this card to remove three copies of the chosen card in your prey's ash heap from the game to cause your prey to burn 1 pool.

Artist: Alexander Dunnigan

Name: Victor Donaldson [KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 5
Capacity: 6
Discipline: for pre DOM
Camarilla Prince of Atlanta: If a Golconda you play is canceled, you may move that card from your ash heap to your library (shuffle afterward). Artist: Matt Smith

Name: Victoria [DS:V, CE:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: cel obf AUS
Camarilla: During your master phase, you may burn the Edge to gain 2 pool if Victoria is ready. Artist: Drew Tucker

Name: Victoria Ash [FN:U, CE:PTO]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: aus cel dom PRE
Camarilla primogen: Victoria can tap a younger ready vampire as a +1 stealth (D) action. Artist: John Van Fleet

Name: Victorine Lafourcade [CE:V, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: tha DOM FOR PRE
Camarilla Prince of Atlanta: When a vampire of capacity 4 or less is bleeding you, you may burn the Edge to cause the action to fail. Victorine gets an optional press each combat. Artist: Christopher Shy

Name: Victor Pelletier [Promo-20060417]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 4
Capacity: 5
Discipline: cel dom for PRE
Camarilla: When Victor enters play, you may pay 1 pool to make him a primogen, 2 pool to make him Prince of Paris, or 3 pool to make him Ventrue Justicar. If Victor's title would be contested, he immediately yields instead of contesting. Artist: Matt Mitchell

Name: Victor Revell, Loyalist [Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus dem pre CEL
Sabbat
Artist: Karl Waller

Name: Victor Tolliver [SW:PB]
Cardtype: Vampire
Clan: Brujah antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: pot CEL
Sabbat
Artist: Lawrence Snelly

Name: Vidal Jarbeaux [KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: aus cel obf pot PRE
Camarilla: Vidal can meet the clan, sect, or non-infernal vampire trait (e.g., anarch) requirement to play any card. He can meet a given requirement only once each game. +1 bleed. Artist: Mike Gaydos

Name: Vigilance [NoR:C]
Cardtype: Power
Virtue: Judgment
[ACTION MODIFIER] Only usable at the end of a successful action (after resolving the action).
Untap this imbued. [REACTION] [1 CONVICTION] = {Only usable by a tapped imbued.} = Untap this imbued. Artist: Brian LeBlanc

Name: Vigil: The Thin Line [NoR:R]
Cardtype: Master
Creed: Defender
Master: unique hunter-list.
Put this card in play. Tap this card to give a Defender +1 intercept when a monster is acting. Artist: Katie McCaskill

Name: Viktor, The Night General [KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 5
Capacity: 9
Discipline: obf ANI CEL PRE PRO

Independent: +1 stealth. Artist: Mathias Tapia

Name: Villein [KoT:U, HttB:PGar2/PKia2/PSal2/P Sam2]
Cardtype: Master
Master: trifle.
Put this card on a vampire you control and move 2 or more blood from that vampire to your pool. Minion Tap cards cost an additional pool. Villein costs an additional pool to play on this vampire. Artist: Vince Locke

Name: Vincent Day, Paladin and Paragon [SW:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue antitribu
Group: 2
Capacity: 5
Discipline: aus dom for pot tha
Sabbat: When you burn the Edge for a vote, you gain an additional vote. Artist: Christopher Shy

Name: Violation of Trust [AH:C2, FN:PS]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Burn a contract on a minion you control. Artist: William O'Connor

Name: Violette Prentiss [Jyhad:V, VTES:V, Tenth:B]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 1
Capacity: 4
Discipline: dom PRE
Camarilla. Artist: Steve Casper

Name: Violet Tremain [Sabbat:V, SW:PT]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 6
Discipline: dom pre tha vic
Sabbat bishop: If Violet successfully inflicts at least 2 hand damage to an opposing vampire in a combat, reduce that vampire's capacity by 1 at the end of combat. (A vampire's capacity cannot be reduced below 1). Artist: Pete Venters

Name: Virgil [Sabbat:V, BH:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian antitribu
Group: 2
Capacity: 8
Discipline: cel AUS DEM OBF
Sabbat bishop: Virgil may steal a retainer

from any minion as a (D) action. He may steal all of the life from a retainer he has as a +1 stealth action.

Artist: Drew Tucker

Name: Virginie, Prodigy
[Third:V, HttB:PKia]

Cardtype: Vampire

Clan: Lasombra

Group: 4

Capacity: 6

Discipline: obt DOM POT
Sabbat bishop: Once each action, Virginie may burn 1 blood to get +1 bleed.

Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Virolax Facility
[Gehenna:R]

Cardtype: Master

Master: unique location.

When a vampire you control with capacity above 7 is burned, burn this card and search your crypt for a vampire with capacity below 5. Place that vampire in your ready region with 1 blood. That vampire cannot act this turn.

Artist: Jeff Holt

Name: Virstania, The Great Mother
[CE:V, BSC:X]

Cardtype: Vampire

Clan: Tremere

Group: 3

Capacity: 7

Discipline: dom pre vic
AUS THA

Camarilla: If Virstania is ready, any ready slave Gargoyle may remove his or her slave status and become an Independent vampire as a +1 stealth action, and non-slave Gargoyles can bleed at +1 bleed as a (D) action that costs a blood.

Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Virtuosa

[HttB:C]

Cardtype: Action

Modifier

Cost: 3 blood

Discipline: Melpominee / Presence

[pre] +1 stealth.

[mel] +1 stealth and +2 bleed, or +2 bleed. You cannot play another action modifier to increase this bleed amount.

[MEL] Only usable when the action is announced. This action is unblockable.

Artist: Juan Calle

Name: Visionquest

[HttB:C]

Cardtype: Action

Clan: Ahrimanes

+1 stealth action.

Put this card on the acting Ahrimane. This Ahrimane gets an additional level of Spiritus [spi]. If this action is blocked, this Ahrimane does not untap as normal during his or her next untap phase.

Artist: Peter Bergting

Name: Visit from the Capuchin

[FN:R2, Third:R]

Cardtype: Master

Unique master.

Put this card into play with 4 counters on it. You get +X hand size, where X is the number of counters on this card. Each time you would draw to replace a card (not counting the card to replace the Visit), burn a counter from this card instead. Burn this card if it has no counters.

Artist: Dennis Calero

Name: Vitae Block

[BL:U2, LoB:R]

Cardtype: Combat

Discipline:

Obeah/Animalism

Play before range is determined. Only usable if the opposing minion is a vampire. A vampire can play only one Vitae Block each combat.

[ani] This vampire gets an optional press this round.
[obe] Put this card in play and move up to 2 blood from the opposing vampire to this card. During your untap phase, return the blood counters to that vampire and burn this card.

[OBE] As [obe] above, but move up to 3 blood to this card.

Artist: Jim Nelson

Name: Vittorio Giovanni

[DS:V, FN:PG]

Cardtype: Vampire

Clan: Giovanni

Group: 2

Capacity: 5

Discipline: dom for nec
pot

Independent

Artist: Pete Venters

Name: Vliam Andor

[Jyhad:V, VTES:V,

Tenth:A]

Cardtype: Vampire

Clan: Gangrel

Group: 1

Capacity: 2

Discipline: ani

Camarilla.

Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Voice of Madness

[SW:U, CE:U, Third:PM,

KoT:U/PM2]

Cardtype: Reaction

Cost: 1 blood

Discipline: Dementation

Only usable when this vampire successfully blocks an ally or younger vampire.

[dem] Tap this reacting vampire. Combat does not occur.

[DEM] As above, and the acting minion burns 1 blood or life.

Artist: Brian LeBlanc

Name: Voices of the Castle

[HttB:C/PGar2]

Cardtype: Reaction

Discipline: Visceratika / Thaumaturgy

[tha] This vampire burns 1 blood to get +1 intercept.

[vis]+1 intercept, or give +1 intercept to a vampire to whom this vampire is enslaved.

[VIS] Reduce a bleed against you by 2.

Artist: Kari Christensen

Name: Volker, The Puppet Prince

[DS:V, CE:PB]

Cardtype: Vampire

Clan: Brujah

Group: 2

Capacity: 5

Discipline: pot CEL

Camarilla Prince of

Frankfurt: Volker cannot attempt to block primogen.

Artist: Anson Maddocks

Name: Volo

[HttB:U]

Cardtype: Vampire

Clan: Blood Brother

Group: 5

Capacity: 4

Discipline: pro san POT

Sabbat. Kiev Circle:

Volo gets -1 stealth

when hunting. Sterile.

Artist: Nicolas Bigot

Name: Voter Captivation

[Jyhad:U2, VTES:U,

Sabbat:U, CE:U/PTO2/PV,

Anarchs:PAB3, KMW:PAN3,

LoB:PG3, Third:U/PB2]

Cardtype: Action

Modifier

Discipline: Presence

Only usable after

resolving a successful

referendum {called by

this acting vampire}.

[pre] The acting vampire

gains X blood from the

blood bank, where X is

the number of votes by

which the referendum

passed.

[PRE] As above, but move

up to 2 of those blood

counters to your pool

instead of this vampire.

Artist: Tom Gianni;

Stuart Beel

Name: Vox Domini

[BH:R, LoB:PA]

Cardtype: Master

Cost: 1 pool

Master: out-of-turn.

Only usable during the

referendum of a

political action. Not

usable on a referendum

that is automatically

passing. The referendum

fails. Each Methuselah

may play only one Vox

Domini each game.

Artist: Christopher Shy

Name: Vox Senis

[BH:C/PN, KMW:PAL,

Third:PM]

Cardtype: Master

Unique master.

Put this card in play.

Each Methuselah gets an

additional vote during

each referendum.

Alternatively, during a

referendum, you may play

this card from your hand

to your ash heap as an

out-of-turn master to

gain 3 votes in that

referendum.

Artist: Andrew Bates

Name: Vulnerability

[Jyhad:U, VTES:U, CE:U,

LoB:PA, KoT:U]

Cardtype: Master

Cost: 1 pool

Master.

Burn a vampire in

torpor.

Artist: Mark Poole;

Brian LeBlanc

Name: Vulture's Buffet

[LoB:R]

Cardtype: Action

Discipline:

Spiritus/Obfuscate

+1 stealth hunt action.

If this hunt is

successful, the acting

vampire untaps.

[obf] Remove a minion or

retainer in any

Methuselah's ash heap

from the game to move 1

blood to this vampire

from the blood bank.

[spi] As [obf] above,

but move 2 blood.

[SPI] As [spi] above,

and you gain 1 pool.

Artist: Alexander

Dunnigan

Name: Wah Chun-Yuen

[BH:U2]

Cardtype: Vampire

Clan: Brujah antitribu

Group: 3

Capacity: 5

Discipline: cel dom pre

POT

Sabbat. Black Hand.

Artist: Jeff Holt

Name: Waiting Game

[KoT:R]

Cardtype: Event

Transient.

Put this card in play

with 10 counters.

Whenever a non-anarch

vampire takes an action,

burn a counter from this

card. Burn this card when it has no counters. During your untap phase, each anarchy burns 1 blood or becomes Camarilla, and each ally burns 1 life.
Artist: Peter Bergting

Name: Wake with Evening's Freshness
[Jyhad:C, VTES:C, SW:PB2/PL4/PV2, FN:PG2, CE:PB4/PM4/PTO3/PV3, Anarchs:PAB3/PAG2, BH:PTO3, KMW:PA3/PB5/PG2, LoB:PG2/PI3, HttB:PGar6/PSa15]
Cardtype: Reaction
Do not replace until your next untap phase. Only usable by a tapped vampire. This reacting vampire can play reaction cards and attempt to block as though untapped until the current action is concluded.
Artist: Randy Gallegos; Ron Spencer

Name: Walker Grimes
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Caitiff
Group: 5
Capacity: 1
Discipline: ani
Camarilla: Master cards that target Walker cost you an additional pool.
Artist: Kari Christensen

Name: Walk of Caine
[BL:C1, LoB:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Sanguinus
Choose X ready Blood Brothers you control who belong to the same circle as this acting vampire (including this acting vampire). Each chosen vampire must burn a blood, or this card has no effect.
[san] +X bleed. Only usable as a bleed action is announced. After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action.
[SAN] As [san] above, but usable any time before the action is resolved.
Artist: Leif Jones

Name: Walk of Flame
[Jyhad:U2, VTES:U, Sabbat:U, CE:C/PTr3, BH:PTr2, Third:C/PTr4, KoT:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Thaumaturgy
Not usable on the first round of combat.
[tha] Strike: 1R aggravated damage.

[THA] Strike: 2R aggravated damage.
Artist: Scott Fischer; Richard Thomas

Name: Walks-With-Might
[Promo-20080203]
Cardtype: Ally
Cost: 2 pool
Unique werewolf with 4 life. 0 bleed, 3 strength.
Master cards cost you an additional pool. Walks-With-Might gets +1 intercept against Followers of Set. Each strike or damaging effect made against him inflicts 1 less damage on him.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Walk through Arcadia
[Sabbat:R, SW:R]
Cardtype: Action
Modifier
Clan: Malkavian
antitribu
Cost: 1 blood
Flip a coin. If it comes up heads, this action is unblockable. If it comes up tails, the Malkavian antitribu takes one damage. This damage is not preventable.
Artist: Brian Ashmore

Name: Wall Street Night, Financial Newspaper
[Promo-20060123]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Tap during an undirected action to give a minion you control +1 intercept for the current action.
Tap to select a minion you control. Once this turn, the chosen minion may move a counter from an investment card controlled by any Methuselah to your pool as a +1 stealth (D) action.
Artist: David Day

Name: Wamukota
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Ravnos
Group: 4
Capacity: 9
Discipline: aus ANI CHI FOR PRE
Laibon: If one of your other Laibon is blocked while attempting to equip, employ, or recruit, you may tap Wamukota to cancel the combat (if any) and have that Laibon continue the action as if unblocked.
+1 bleed.
Artist: Jeff Holt

Name: Wanderer's Counsel
[LoB:C]

Cardtype: Action
Modifier/Reaction
Clan: Akunanse
[ACTION MODIFIER][REACTION] Only usable during a referendum. Usable by a tapped vampire. This Akunanse gets an additional vote in this referendum.
[ACTION MODIFIER] Only usable when this Akunanse successfully hunts. He or she gains 1 additional blood.
Artist: Steve Ellis

Name: Warding the Beast
[HttB:R]
Cardtype: Action
Discipline: Valeren / Presence
[pre] +1 stealth action.
Untap a younger non-infernal vampire.
[val] +1 stealth action.
Rescue a non-infernal vampire from torpor.
[VAL] (D) Diablerize a vampire in torpor.
Vampires cannot vote in favor of the blood hunt unless they are Baali, Tremere or Tremere antitribu.
Artist: Michael Gaydos

Name: War Ghoul
[Sabbat:R, SW:R, Third:R/PTZ]
Cardtype: Ally
Clan: Tzimisce
Cost: 3 pool
Ghoul with 5 life. 4 strength, 0 bleed.
When War Ghoul enters play, burn an ally or retainer you control. She can enter combat with any ready vampire controlled by another Methuselah as a (D) action. She may prevent 1 damage each round. Tap and burn War Ghoul to burn any location; you cannot use this ability during combat.
Artist: Mark Tedin

Name: Warning Sirens
[KMW:C]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Play on a minion targeted by a (D) action to give that minion +1 intercept.
Alternatively, play on a minion in combat. That minion gets an optional strike: dodge this round.
Artist: Avery Butterworth

Name: War Party
[Sabbat:U, SW:U/PL, BH:PN, Third:U]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires an archbishop,

priscus, cardinal or regent.
(D) Put this card on a vampire who is not an archbishop, priscus, cardinal or regent. Any vampire may enter combat with that vampire as a +1 stealth (D) action.
Artist: Tom Gianni

Name: Warrant
[LotN:C/PG]
Cardtype: Political
Action
Choose a younger ready vampire. If this referendum succeeds, put this card on that vampire. Any ready vampire may enter combat with this vampire as a (D) action that costs 1 blood.
Artist: Imaginary Friends Studios

Name: Warsaw Station
[KoT:R, HttB:PSam]
Cardtype: Master
Clan: Nosferatu
Cost: 2 pool
Master: unique location.
You may tap this card when a Nosferatu announces an undirected action. If that action is successful, the acting Nosferatu untaps. You may burn this card (even if it is tapped) to move a Nosferatu in torpor to the ready region.
Artist: Peter Bergting

Name: Warzone Hunting Ground
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U/PB, KMW:PA, KoT:U]
Cardtype: Master
Clan: Brujah
Cost: 2 pool
Master: unique location.
Hunting ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Fred Hooper; Dan Smith

Name: Wash
[Third:U, LotN:PS, KoT:U]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn.
Trifle. Do not replace until your next untap phase.
Cancel a master card played by your predator or prey as it is played (no cost is paid). That Methuselah gains a master phase action (if the canceled card is an out-of-turn master, the master phase action is gained during that

Methuselah's next master phase).
Artist: Jeremy McHugh

Name: Wasserschloss
Anif, Austria
[DS:U, CE:PTr, HttB:PGar]
Cardtype: Master
Clan: Tremere
Master: unique location.
During your master phase, a Tremere you control may move 1 blood to this card. During your influence phase, you may tap this card to move all counters on this card to a Tremere in your uncontrolled region. This card may be burned by any minion as a (D) action; Malkavians get +1 stealth when attempting that action.
Artist: Pete Burges & Dave Roach

Name: Waste Management Operation
[SW:U, Third:U]
Cardtype: Master
Clan: Brujah antitribu
Cost: 1 pool
Master: unique location.
Tap during your discard phase to move a card from your ash heap to the bottom of your library.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Watch Commander
[BH:C]
Cardtype: Reaction
Requires a Black Hand vampire. Only usable when attempting to block a (D) action.
+1 intercept.
Artist: Drew Tucker

Name: Watchtower: Chosen are Called
[BH:R]
Cardtype: Master
Clan:
Cost: 1 pool
Burn Option
Master: watchtower.
Requires a ready Seraph.
Put this card in play. You may use a master phase action to draw three cards (discard down to your hand size afterward). Burn this card if another watchtower enters play.
Artist: Rik Martin

Name: Watchtower: Four Ride Forth
[BH:R2]
Cardtype: Master
Clan:
Cost: 1 pool
Burn Option
Master: watchtower.
Requires a ready Seraph.
Put this card in play. During your discard phase, you may tap this card to untap any ready

Black Hand vampire. Burn this card if another watchtower enters play.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Watchtower: Greatest Fall
[BH:R]
Cardtype: Political Action
Cost: 1 pool
{Requires a} Seraph. Watchtower.
In this referendum, each ready Seraph gets 2 additional votes. If this referendum is successful, put this card in play. Tap this card to move 1 blood from the blood bank to a Sabbat vampire in your ready region or your uncontrolled region (not usable during combat).
Burn this card if another watchtower enters play.
Artist: Chet Masterz

Name: Watchtower: The Wolves Feed
[SoC:R]
Cardtype: Master
Clan:
Cost: 1 pool
Burn Option
Master: watchtower.
Requires at least one Gehenna card in play and a ready Seraph.
Black Hand vampires get +1 stealth and may strike for 2R damage. A ready Black Hand vampire you control may tap to cancel a Gehenna card as it is played. During your untap phase, burn X pool or burn this card, where X is the number of Gehenna cards in play (minimum of 1). Burn this card if another watchtower enters play.
Artist: Jeremy McHugh

Name: Watenda
[AH:V3, CE:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: obf
Camarilla: Once each combat, Watenda can cancel the effect of a combat card the opposing minion plays by burning an amount of blood equal to the blood or pool cost of the card. If the card is a strike card, the opposing minion chooses a new strike.
Artist: Terese Nielsen

Name: Waters of Duat
[KMW:C]
Cardtype: Action
Clan: Follower of Set
Cost: 1 blood
Capacity: 1

+1 stealth action.
Requires a ready non-Sterile Follower of Set with capacity above 4.
Put this card in play; it becomes a 1-capacity Follower of Set. You may search your library (shuffle afterward), ash heap or hand for a Discipline card and place it on this vampire (pay cost as normal). This vampire is not considered unique, must hunt this turn and is the same sect as the acting Follower of Set.
Artist: Jeff Holt

Name: Wave of Insanity
[Sabbat:R]
Cardtype: Action
Discipline: Dementation
This is a +1 stealth action.
[dem] (D) Tap an ally.
[DEM] Tap all allies.
Artist: Drew Tucker

Name: Wave of Lethargy
[FN:R2]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
[qui] Only usable before range is determined. Maneuvers and presses cost the opposing vampire an additional blood this round. A vampire may play only one Wave of Lethargy each round of combat.
[QUI] As above, and strike cards cost the opposing vampire an additional blood this round.
Artist: Steve Ellis

Name: Waxen Poetica
[Promo-20060902]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Unique weapon.
Strike: 2R aggravated damage. Not usable against a vampire with Celerity [cel], an ally, or a retainer. Burn after use.
Artist: Peter Bergting

Name: Weakness
[AH:U5]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Quietus
[qui] Strike: burn one Master Discipline card on the opposing vampire (Remove excess blood).
[QUI] As above, and the opposing vampire also takes one damage.
Artist: Randy Gallegos

Name: Weather Control
[Jyhad:U, VTES:U, CE:U, BH:Ptr2, Third:Ptr3, KoT:U]
Cardtype: Combat
Discipline: Thaumaturgy

Only usable before range is determined on the first round.
[tha] Both combatants and each of their retainers take 1 unpreventable damage before range is determined each round. A vampire may play only one Weather Control each combat.
[THA] As above, but the amount of damage inflicted increases by 1 in each subsequent round.
Artist: Richard Thomas; Brian LeBlanc

Name: Web of Knives Recruit
[KMW:C, LotN:PA2]
Cardtype: Action
Clan: Assamite
Cost: 1 pool
Capacity: 3
+1 stealth action.
Put this card in play in your uncontrolled region with 3 training counters. During your untap phase, burn a training counter from this card. You may burn counters from no more than two recruits each untap phase. When the last training counter is burned, move this card to your ready region; it becomes a 3-capacity, non-unique Assamite with Celerity [cel], Obfuscate [obf], Potence [pot], Quietus [qui] and 3 blood who is Blood Cursed.
Artist: Alexander Dunnigan

Name: Week of Nightmares
[FN:R, LotN:PR]
Cardtype: Master
Clan: Ravnos
Master.
Put this card in play with 10 nightmare counters. Ravnos get +1 bleed and +1 strength and do not hunt as normal. A Ravnos may steal a blood from another Ravnos as a +1 stealth hunt action. During each Methuselah's untap phase, he or she may move a nightmare counter from this card to a Ravnos. If this card has no counters, each Ravnos burns a blood for each nightmare counter or is burned, then burn this card and the counters. Only one Week of Nightmares may be played in a game.
Artist: Drew Tucker

Name: Weeping Stone
[BH:R]
Cardtype: Master
Cost: 3 pool

Master: unique location. +1 hand size. During your untap phase, a ready Black Hand vampire you control gains 1 blood. Any Assamite can burn this card as a (D) action that costs 1 pool.
Artist: J Frederick Y

Name: Weighted Walking Stick
[CE:U, Third:U, LotN:PA3, KoT:U/PB3]
Cardtype: Combat
Only usable before range is determined on the first round. Put this card on this minion and put 5 counters on this card. While in play, this card represents a melee weapon (equipment) that does strength+1 damage each strike. For each point of damage inflicted by this strike (even if prevented), remove a counter from this card. Burn this card when it has no counters. A minion can have only one Weighted Walking Stick.
Artist: Thomas Nairb

Name: Weigh the Heart
[KMW:C]
Cardtype: Action
Modifier
Discipline: Auspex & Serpentinis
[aus][ser] +1 bleed. After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action. [AUS][SER] Only usable as a (D) action is announced. If this action is successful, put a corruption counter on a minion controlled by the target Methuselah (after resolving the action).
Artist: Avery Butterworth

Name: Weiriding Stone
[BH:R]
Cardtype: Equipment
Clan: Tzimisce
Cost: 1 blood
Equipment.
During any Methuselah's untap phase, you may look at the top card of that Methuselah's library. If that card is a master card, this vampire may burn 1 blood to burn that card.
Artist: Matt Mitchell

Name: Well-Aimed Car
[Jyhad:U, VTES:U]
Cardtype: Combat
Discipline: Potence
[pot] Strike: 4R (damage); only usable at

long range. Not usable first round of combat. [POT] As above, with an optional press.
Artist: William O'Connor
Name: Well-Marked
[EK:R]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
+1 stealth action. Requires a Laibon. Put this card on this Laibon. If his or her capacity is 5 or more, he or she untaps. Once each combat, this Laibon may prevent 1 non-aggravated damage from the opponent's strike. A minion can have only one Well-Marked.
Artist: Pat Loboyko

Name: Wendell Delburton (Hunter)
[FN:R2, KoT:R]
Cardtype: Ally
Cost: 3 pool
Unique mortal with 3 life. 0 strength, 0 bleed. Wendell may strike for 2R damage. He gets one optional maneuver each combat and inflicts +2 damage with melee weapons. He may enter combat with a minion controlled by another Methuselah as a (D) action. During your untap phase, if Wendell has 2 or fewer life, add 1 life. During your untap phase, a ready vampire you control takes 2 unpreventable damage.
Artist: Steve Ellis

Name: Wendy Wade
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Tzimisce
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: ani aus Sabbat
Artist: Christopher Rush

Name: Werewolf Pack
[DS:C2]
Cardtype: Ally
Clan: Gangrel
Cost: 4 pool
Unique -(werewolf)- with 3 life. 3 {strength}, 0 bleed. Werewolf Pack is not affected by damage from melee weapons.
Artist: Daniel Gelon

Name: Whispers from the Dead
[AH:C2, FN:PG2, LotN:PG2]
Cardtype: Action
Cost: 1 blood
Discipline: Necromancy
[nec] Move a library card from your ash heap

to your hand (discard afterward). [NEC] As above, but with +1 stealth.
Artist: Dave Roach; Pete Burges & John Kent; Pete Burges & David Roach

Name: Whispers of the Nictuku
[DS:U2]
Cardtype: Master
Unique Master.
Put this card in play. {Every} Nosferatu burns 1 additional blood to untap during his or her controller's untap phase. Any Methuselah can burn this card by burning 1 pool and spending four transfers during his or her influence phase.
Artist: Mark Tedin

Name: Whistling Up the Beast
[LoB:R]
Cardtype: Combat
Discipline: Abombwe
[abo] [REFLEX] Cancel a frenzy card played on this vampire as it is played. [abo] Frenzy. Only usable before range is determined on the first round. During this combat, the opposing vampire cannot use maneuvers to maneuver to close range and cannot use presses to continue combat. [ABO] As above, and this vampire gets an optional maneuver this round.
Artist: Alexander Dunnigan

Name: White Lily
[Promo-20060710, Third:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
antitribu
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: cel dom for DEM OBF
Sabbat. Black Hand: Once per combat, before range is determined, White Lily may equip with a weapon from your hand. (Pay cost as normal.)
Artist: Lawrence Snelly

Name: White Nights Massacre
[KoT:R]
Cardtype: Event
Transient.
During your next discard phase, you must burn this card, and you may either burn a vampire in torpor or, by tapping a ready werewolf ally you control or discarding a White Nights Massacre from your hand, burn all vampires in torpor.

Artist: Brian LeBlanc
Name: White Phosphorus Grenade
[Sabbat:U, SW:U, FN:PS, Third:U]
Cardtype: Equipment
Cost: 1 pool
Weapon.
2R aggravated damage each strike. If White Phosphorus Grenade is used at close range, the minion with this equipment takes 1 aggravated damage. Burn after use.
Artist: Scott Fischer

Name: Wider View
[HttB:C/PKia2]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: trifle.
Put this card in play. You may use a transfer to move the top card from your crypt to your uncontrolled region and then remove a crypt card in your uncontrolled region from the game. You may use four transfers to burn this card and gain 2 pool.
Artist: Michael Gaydos

Name: The Wildebeest
[BL:R1, LoB:R]
Cardtype: Action
Clan: Ahrimane
Cost: 1 blood
+1 stealth action. Put this card on the acting Ahrimane. This Ahrimane gets +1 strength and -1 stealth and gets an optional maneuver each combat. He or she cannot use equipment and cannot have retainers (any retainers on this vampire are burned). A vampire can have only one The Wildebeest.
Artist: Becky Cloonan

Name: Wilhelm Waldburg
[DS:V, CE:PV]
Cardtype: Vampire
Clan: Ventrue
Group: 2
Capacity: 9
Discipline: aus cel DOM FOR PRE
Camarilla Prince of Berlin: If Wilhelm's title is contested, the cost of contesting is increased by 1 blood for the other vampire(s).
Artist: Doug Gregory

Name: William Biltmore
[CE:V/PM, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 3
Capacity: 9
Discipline: dom AUS DEM OBF THA
Camarilla: Once each action, William can burn

1 blood to get +1 stealth. +1 bleed.
Artist: Peter Bergting

Name: William Thorbecke
[KoT:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere
Group: 5
Capacity: 10
Discipline: AUS DOM PRE PRO THA
Camarilla primogen:
During your discard phase, William may burn 2 blood to untap a minion you control.
Artist: Trevor Claxton

Name: Will of the Council
[CE:U, KoT:U]
Cardtype: Action
+1 stealth action.
Requires a ready primogen.
Put this card on the acting primogen. During the referendum of a political action, this primogen can burn 1 blood to gain 1 vote. This primogen can burn this card to play a card that requires a prince as if he or she were a prince. This primogen can burn this card when a prince enters torpor to receive (and contest) the same title as that prince. A vampire can have only 1 Will of the Council.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Will-o'-the-Wisp
[LotN:R]
Cardtype: Action
Modifier
Cost: X blood
Discipline: Chimerstry
[chi] Allocate X+1 points among one or more minions. Each point represents -1 intercept for that minion this action.
[CHI] Only usable as the action is announced. Choose X-1 allies or younger vampires. The chosen minions cannot block or play reaction cards this action.
Artist: Alexander Dunnigan

Name: Winchester Mansion
[BH:R, KoT:R]
Cardtype: Equipment
This equipment card represents a unique location and does not count as equipment while in play.
The vampire with this location has superior Dementation [DEM]. -(At the end of)- your master phase, if you did not play a master card from your hand -(this phase)-

, this vampire burns 1 blood.
Artist: Jeff Holt

Name: Wind Dance
[Promo-20021201]
Cardtype: Combat
Discipline: Thaumaturgy
[tha] Strike: dodge
[THA] Strike: dodge with an additional strike: dodge this round.
Artist: William O'Connor

Name: Winged Second
[LoB:R]
Cardtype: Reaction
Discipline: Flight
[FLIGHT] Only usable when another minion you control enters combat with a minion without flight. Tap this minion. In that combat, this minion may make a hand or melee weapon strike (with or without a strike card) on the opposing minion during normal strike resolution (as if at close range). Dodge will avoid this strike, and damage prevention effects can treat this as a strike from an opposing minion. This minion may be the target of effects that inflict damage or steal blood as a retainer could be.
Artist: Jeff Holt

Name: Wise Spider
[LoB:R]
Cardtype: Action
Clan: Akunanse
Cost: 1 blood
+1 stealth action.
Put this card on this acting Akunanse. If this action is successful, untap the acting vampire at the end of the turn. While this Akunanse is ready, your hand size is one card larger. A vampire may have only one Wise Spider.
Artist: Leif Jones

Name: Withering
[BL:C2, LoB:C]
Cardtype: Combat
Discipline: Thanatosis/Animalism
[ani] Strike: 1R damage.
[thn] Strike: hand strike. Place this card on the opposing minion. The minion with this card has -1 strength. Burn this card during his or her controller's next discard phase.
[THN] As [thn] above, and the minion with this card cannot play cards that require any Disciplines.
Artist: Leif Jones

Name: WMRH Talk Radio
[BH:R, LotN:PS]

Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Master: unique location. Tap to give any minion +1 intercept for the current action. If that minion doesn't successfully block the action, burn 1 pool after the action resolves.
Artist: matrix von z

Name: Wolf Claws
[Jyhad:C, VTES:C, Sabbat:C, SW:C]
Cardtype: Combat
Cost: 1 blood
Discipline: Protean
[pro] For the remainder of the round, this vampire's hand damage is aggravated.
[PRO] Press.
Artist: Ron Spencer; Pete Venters

Name: Wolf Companion
[Jyhad:U2, VTES:U, Sabbat:U, SW:PT, KMW:PG, Third:PTz2]
Cardtype: Retainer
Cost: 1 blood
Discipline: Animalism
Animal with 2 life.
[ani] When the minion with this retainer is in combat, the opposing minion takes 1 damage during strike resolution (if the range is close).
[ANI] As above, but Wolf Companion has 3 life.
Artist: Zina Saunders; Melissa Benson

Name: Wolfgang
[CE:V, KMW:PA, BSC:X]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu
Group: 3
Capacity: 4
Discipline: for obf pot Camarilla.
Artist: James Stowe

Name: Wolf Valentine
[BL:U1]
Cardtype: Vampire
Clan: Salubri antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: for VAL
Sabbat: Wolf gets 1 optional press per combat, only usable to continue combat, when in combat with a Tremere.
Artist: Christopher Shy

Name: Wooden Stake
[Jyhad:U, VTES:U, SW:PB, CE:U/PB, BH:PTo3, Third:U, KoT:U]
AKA: Stake
Cardtype: Equipment
Melee weapon.
Strike: strength damage. If more than 1 damage is inflicted on an opposing vampire by this weapon in a given combat, that vampire is sent to torpor. In that case,

this card is transferred to that vampire, and he or she doesn't untap as normal during the untap phase as long as he or she remains in torpor.
Artist: Dave Roach; Pete Burges

Name: The World's a Canvas
[TR:R]
Cardtype: Action
Cost: 2 blood
Discipline: Dominate/Obfuscate/Vicis situde
Requires an anarchy.
[dom] (D) Burn half the counters on an uncontrolled minion in your prey's uncontrolled region (round down).
[obf] +1 stealth action.
(D) Burn a location.
[vic] (D) Burn 4 blood from a ready, titled, non-anarchy vampire.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Wormwood
[Gehenna:R]
Cardtype: Event
Gehenna. Do not replace until your next discard phase.
Requires at least one other Gehenna card in play. Put 10 counters on this card. Burn 1 counter whenever another Gehenna card is put in play. A vampire whose capacity is greater than X is treated as if his or her capacity is X (minimum of 1), where X is the number of counters on this card.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Wrath of the Inner Circle
[DS:U]
Cardtype: Political Action
{Requires an} Inner Circle member.
Choose a ready justicar. If the {referendum} is successful, put this card on that justicar. The justicar {loses} his or her title, and his or her capacity decreases by 1. (A vampire's capacity cannot go below 1.)
Artist: Ron Spencer

Name: Wren
[SW:C]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 2
Capacity: 4
Discipline: cel obf pro Sabbat
Artist: Leif Jones

Name: Writ of Acceptance
[AH:C2, Tenth:B]
Cardtype: Equipment
Equipment.

The vampire with this equipment is considered a Camarilla vampire.
Artist: Steve Casper

Name: Wrong and Crosswise
[KoT:C]
Cardtype: Reaction
Cost: 1 blood
Discipline: Dementation
[dem] Reduce a bleed against you by 2.
[DEM] Only usable during a referendum. Gain 4 votes against the referendum.
Artist: John Bridges

Name: Wynn
[Jyhad:V, VTES:V, Tenth:A]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 1
Capacity: 10
Discipline: obf pot ANI FOR PRO
Camarilla primogen: Wynn may enter combat with a vampire controlled by your predator or prey as a +1 stealth (D) action.
Artist: Susan Van Camp

Name: Xaviar
[Promo-20030307, Anarchs:U/PG]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel
Group: 3
Capacity: 10
Discipline: aus cel pot ANI FOR PRO
Independent: Xaviar has 2 votes. He can prevent 1 damage each combat. Once each combat, before range is determined, he may burn 2 blood to get +2 strength for the remainder of combat.
Artist: Kieran Yanner

Name: Xendil Charmer
[Third:V]
Cardtype: Vampire
Clan: Gangrel antitribu
Group: 4
Capacity: 7
Discipline: obf CEL PRO SER
Sabbat priscus.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Xeper, Sultan of Lepers
[HttB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Baali
Group: 6
Capacity: 7
Discipline: ani dai pro OBF PRE
Independent: Xeper gets 1 additional vote for each ready unique infernal vampire you control. He may steal an ally controlled by another Methuselah as a (D) action. Infernal.
Artist: James Stowe

Name: Xian "DziDzat155" Quan
[NoR:U]
Cardtype: Imbued
Creed: Defender
Group: 4
Life: 4
Virtue: def inn
If Xian successfully blocks a monster and is still ready at the end of the action, he may gain a conviction from your hand or ash heap.
Artist: Lawrence Snelly

Name: XTC-Laced Blood
[Jyhad:R, VTES:R, CE:R, KoT:R]
Cardtype: Master
Master: out-of-turn. Only usable when a vampire successfully hunts. Put this card on that vampire. During this vampire's minion phase, he or she must hunt, even if at capacity. Any vampire may burn this card as a +1 stealth (D) action.
Artist: Fred Hooper; Steve Casper

Name: Yasmin the Black
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Tremere antitribu
Group: 3
Capacity: 6
Discipline: dom pre AUS THA
Sabbat. Black Hand.
Artist: Steve Prescott

Name: Yavu Matebo
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Nagaraja
Group: 4
Capacity: 8
Discipline: abo AUS DOM NEC
Independent: While ready, Yavu may burn 2 blood to cause an ally or younger vampire's action to fail as it is announced. If he does so, Yavu moves to the uncontrolled region (after breaking any temporary control effects on him). Scarce.
Artist: Andrew Trabbold

Name: Yawp Court
[Third:R]
Cardtype: Master
Master: unique location. Requires a ready Sabbat vampire. When a political action is successful, before the referendum, -{tap this card and a ready untapped Sabbat vampire you control}- to have that vampire enter combat with the acting vampire. If the acting vampire is still ready at the end of combat, the Sabbat vampire takes 2 damage, and the referendum is conducted as normal.
Artist: Glenn Osterberger

Name: Yazid Tamari
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ani dom obf CEL QUI
Sabbat. Black Hand
Seraph: +1 bleed. The blood curse does not affect Yazid.
Artist: James Stowe

Name: Yazid Tamari
[Promo-20090929]
Cardtype: Vampire
Clan: Assamite
Level: Advanced
Group: 3
Capacity: 8
Discipline: ani dom obf CEL QUI
Sabbat. Black Hand: Yazid gets +1 stealth on (D) actions.
[MERGED] Independent. Anarch.
Artist: James Stowe

Name: Year of Fortune
[Anarchs:C, LoB:PA, KoT:C/PB2]
Cardtype: Political
Action
Choose one or more Methuselaha who are not chosen for any other Year of Fortune in play. If this referendum is successful, put this card into play. Each chosen Methuselah gets +1 hand size. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.
Artist: Richard Thomas

Name: Yitzak
[BH:U2]
Cardtype: Vampire
Clan: Toreador antitribu
Group: 3
Capacity: 7
Discipline: pre AUS CEL THA
Sabbat: Yitzak may tap a younger vampire as a (D) action. If successful, that vampire does not untap as normal during his or her next untap phase.
Artist: Rebecca Guay

Name: Yong-Sun, Harmonist
[Sabbat:V, Promo-20040409]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: aus ANI OBF POT THA

Name: Yong-Sun, Harmonist
[BH:U2/PN]
Cardtype: Vampire
Clan: Nosferatu antitribu
Level: Advanced
Group: 2
Capacity: 10
Discipline: aus ANI OBF POT THA
Advanced, Sabbat cardinal: Yong-Sun gets +X bleed, where X is the number of vampires in the target Methuselah's ash heap.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Yorik
[Sabbat:V, SW:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian antitribu
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: dem obf Sabbat
Artist: Doug Alexander

Name: Yoruba Shrine
[LoB:R]
Cardtype: Master
Clan: Assamite
Cost: 1 pool
Master: unique location. When a ready Assamite you control is the target of a (D) action or is selected by the acting Methuselah in the terms of a referendum, you may tap this location to untap the acting minion and make the action or referendum fail. Only usable as the (D) action is announced or before any votes are cast in the referendum. Not usable on a referendum that is passing automatically.
Artist: James Stowe

Name: Young Bloods
[Third:R]
Cardtype: Ally
Cost: 2 pool
Unique mortal with 3 life. 2 strength, 0 bleed. The Young Bloods can burn 2 blood from a tapped vampire with a capacity less than 8 as a +1 stealth (D) action. If a vampire controlled by another Methuselah burns the Young Bloods in combat or as an action, he or she gains 2 blood.
Artist: Abrar Ajmal

Name: Ysador the Foul
[Third:V]
Cardtype: Vampire

Clan: Nosferatu
 antitribu
 Group: 4
 Capacity: 10
 Discipline: obt ANI DEM
 FOR OBF POT
 Sabbat cardinal: Non-
 infernal, non-demon
 minions opposing Ysador
 in combat cannot use
 maneuvers to maneuver to
 close range.
 Artist: James Stowe

Name: Yseult
 [LoB:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Daughter of
 Cacophony
 Group: 3
 Capacity: 6
 Discipline: FOR MEL PRE
 Sabbat: When Yseult
 plays a card that
 requires Melpominee, you
 may draw an additional
 card. Discard afterward.
 Yseult cannot block
 vampires with capacity
 above 4.
 Artist: Lawrence Snelly

Name: Yuri Kerezenski
 [Third:PTz2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Tzimisce
 Group: 4
 Capacity: 5
 Discipline: aus for vic
 ANI
 Sabbat bishop.
 Artist: Richard Thomas

Name: Yuri, The Talon
 [Jyhad:V, VTES:V,
 Tenth:A]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Brujah
 Group: 1
 Capacity: 4
 Discipline: cel pot pre
 Camarilla.
 Artist: Richard Kane
 Ferguson

Name: Yusuf, Scribe of
 Alamut
 [FN:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Assamite
 Group: 2
 Capacity: 5
 Discipline: aus obf qui
 CEL
 Independent: If Yusuf
 successfully performs an
 action to equip with an
 equipment that requires
 an Assamite, untap him
 at the end of the turn.
 (Blood Cursed)
 Artist: Christopher Shy

Name: Yvette, The
 Hopeless
 [CE:V/PTo, BSC:X]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Toreador
 Group: 3
 Capacity: 3
 Discipline: aus cel
 Camarilla.
 Artist: Leif Jones

Name: Zachary
 [Sabbat:V, SW:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Gangrel antitribu
 Group: 2
 Capacity: 7
 Discipline: for pre CEL
 OBF PRO
 Sabbat
 Artist: Mark Tedin

Name: Zack North
 [Jyhad:V, VTES:V,
 Tenth:A]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Gangrel
 Group: 1
 Capacity: 6
 Discipline: ani for pot
 pro
 Camarilla: +1 strength.
 Artist: Quinton Hoover

Name: Zahir, Hand of the
 Silsila
 [FN:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Assamite
 Group: 2
 Capacity: 6
 Discipline: qui tha CEL
 OBF
 Independent: Zahir can
 search your library for
 a contract and put it in
 your hand as a +1
 stealth action. Discard
 down to your hand size
 and shuffle your library
 afterward. (Blood
 Cursed)
 Artist: Christopher Shy

Name: Zaire River Ferry
 [LoB:R, HttB:PKia]
 Cardtype: Equipment
 Clan: Lasombra
 Cost: 2 blood
 This equipment card
 represents a unique
 location and does not
 count as equipment while
 in play. Haven.
 You may tap this
 location when a (D)
 action directed at this
 Lasombra is announced to
 cause that action to
 fail. The Lasombra with
 this location may tap it
 to get +1 stealth for
 the current action. A
 vampire may have only
 one haven.
 Artist: William O'Connor

Name: Zane
 [KoT:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Tremere
 Group: 5
 Capacity: 5
 Discipline: aus dom THA
 Camarilla primogen: If
 Zane is not a prince, he
 can call a referendum to
 receive (and contest)
 the title held by a
 prince in play as a +1
 stealth political
 action.
 Artist: Mattias Tapia

Name: Zapaderin
 [LotN:C/PR2]
 Cardtype: Action
 Modifier
 Clan: Ravnos
 Cost: 1 blood
 Only usable by a ready
 untapped Ravnos other
 than the acting minion.
 Allies and vampires
 younger than this
 modifying Ravnos get -1
 intercept on this
 action.
 Artist: Alexander
 Dunnigan

Name: Zayyat, The
 Sandstorm
 [Anarchs:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Gangrel
 Group: 3
 Capacity: 10
 Discipline: aus qui tha
 ANI FOR PRO
 Independent: Zayyat has
 2 votes. Zayyat can move
 up to 3 blood from
 himself to a younger
 vampire in your
 uncontrolled region as a
 +1 stealth action. Once
 each turn, he can burn 2
 blood to get +2 stealth
 for the current action.
 Artist: Peter Bergting

Name: Zebulon
 [Jyhad:V, VTES:V,
 Tenth:B]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Malkavian
 Group: 1
 Capacity: 5
 Discipline: aus dom pro
 OBF
 Camarilla.
 Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Zelios
 [KoT:V]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Nosferatu
 Group: 5
 Capacity: 8
 Discipline: pro ANI OBF
 POT
 Camarilla primogen: If
 Zelios is ready, you may
 tap him to pay the pool
 cost of a location with
 his blood instead. +1
 strength.
 Artist: Sam Arraya

Name: Zhara
 [LoB:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Ishtarri
 Group: 3
 Capacity: 4
 Discipline: ani for pre
 Laibon: The leave torpor
 action costs Zhara 1
 less blood.
 Artist: Rebecca Guay

Name: Zhenga
 [LoB:U]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Follower of Set
 Group: 4
 Capacity: 5
 Discipline: obf pre SER

Laibon: When Zhenga
 announces a recruit
 action or employ action,
 she may burn X blood. If
 the action succeeds, she
 may recruit and employ
 up to X additional
 allies and retainers
 from your hand (pay cost
 as normal).
 Artist: Jim Pavelec

Name: Zillah's Tears
 [BH:C/PTo2, Third:C]
 Cardtype: Action
 +1 stealth action.
 Requires a ready Sabbat
 vampire.
 Put this card on this
 acting vampire and move
 1 blood from the blood
 bank to this vampire.
 This Sabbat vampire can
 burn this card any time
 after this turn ends to
 untap. A vampire can
 have only one Zillah's
 Tears.
 Artist: Jim Nelson

Name: Zillah's Valley
 [FN:C, BH:PTo2, LoB:PG2,
 KoT:C]
 Cardtype: Master
 Cost: 5 pool
 Master.
 Move 4 blood from the
 blood bank to a vampire
 in your uncontrolled
 region with a capacity 8
 or more.
 Artist: Steve Prescott

Name: Zip
 [BH:U2]
 Cardtype: Vampire
 Clan: Ravnos
 Group: 3
 Capacity: 2
 Discipline: ani
 Sabbat.
 Artist: Rebecca Guay

Name: Zip Gun
 [Jyhad:U2, VTES:U,
 SW:PV, CE:U]
 Cardtype: Combat
 Before range is
 determined, put this
 card on this minion.
 This card represents an
 equipment card and
 doesn't count as a
 combat card while in
 play. This equipment is
 a weapon, gun. Ammo
 cards cannot be used
 with this gun. It does
 1R damage each strike,
 with an optional
 maneuver each combat.
 Bearer takes 1 damage
 during strike resolution
 when {striking with}
 this gun, but only once
 each combat. This card
 is kept as normal
 equipment and is not
 discarded after combat.
 Artist: Kaja Foglio

Name: Zip Line
 [TR:C]
 Cardtype: Action

+2 stealth action.
Put this card on the acting minion. This minion may burn this card to get +1 stealth.
Artist: Brian LeBlanc

Name: Zöe
[DS:V, CE:PM]
Cardtype: Vampire
Clan: Malkavian
Group: 2
Capacity: 3
Discipline: cel obf AUS
Camarilla: Zöe does not get the usual +1 stealth when hunting.
Artist: Daniel Gelon

Name: Zombie
[DS:C2, FN:PG]
Cardtype: Retainer
Clan: Giovanni
Cost: 1 blood
Zombie with 2 life.
When the minion with this retainer is in combat, the opposing minion takes 1 additional damage during

strike resolution if range is close. As a +1 stealth action, the vampire with this retainer may burn the Zombie to gain 2 blood.
Artist: Daniel Gelon

Name: Zoning Board
[CE:R2, KoT:R]
Cardtype: Master
Cost: 1 pool
Unique master.
Put this card in play. During your master phase, you may choose a location controlled by another Methuselah. Until the end of your minion phase, any minion can move that location to its owner's library as a (D) action (the owner shuffles afterward). If that action is successful, that controller gains X pool, where X is the pool cost of the location. Any vampire

can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action. You may tap this card to gain 1 vote in that referendum.
Artist: Steve Ellis

Name: Zoo Hunting Ground
[Jyhad:U, VTES:U, Anarchs:PG, KoT:U]
Cardtype: Master
Clan: Gangrel
Cost: 2 pool
Master: unique location. Hunting ground.
During your untap phase, you may move 1 blood from the blood bank to a ready vampire you control. A vampire can gain blood from only one hunting ground card each turn.
Artist: Christopher Shy; Susan Van Camp

Name: Zubeida
[SoC:V]
Cardtype: Vampire

Clan: Abomination
Group: 5
Capacity: 8
Discipline: for ser OBF PRE PRO
Sabbat. Black Hand: Zubeida gets +1 bleed when bleeding a Methuselah who controls no ready vampires with capacity above 6.
Scarce. Sterile.
Artist: Ken Meyer, Jr.

Name: Zygodat
[LoB:U]
Cardtype: Vampire
Clan: Harbinger of Skulls
Group: 4
Capacity: 6
Discipline: pot AUS NEC
Sabbat: When Zygodat successfully bleeds a Methuselah, she may burn the top two cards of that Methuselah's library.
Artist: Sam Araya

Notes

Notes

Notes

Notes