



**Vous**

## 1. Redressement

**Redressez** toutes vos cartes inclinées.

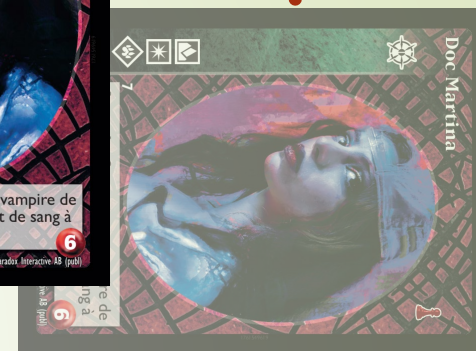
## 2. Maître

Certaines cartes en jeu ont des effets qui s'activent « durant » votre phase de redressement (une seule fois par phase de redressement).

## 3. Serviteurs

## 4. Influence

## 5. Défausse





**Vous**

## 1. Redressement

Jouez **UNE** carte de maître.

## 2. Maître

Certaines cartes de maître ont une **icône de clan** : elles nécessitent un vampire **disponible** de ce clan.

Certaines cartes de maître ont un **coût en points de réserve**.

## 3. Serviteurs

## 4. Influence

**Unique** : vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire d'une carte **unique** en jeu. Vous ne pouvez pas en jouer une deuxième tant qu'elle est en jeu.

## 5. Défausse

**Triviale** : la **première** carte de maître triviale du tour permet de jouer une deuxième carte de maître dans le même tour.

Certaines cartes en jeu ont des effets qui s'activent « durant » votre phase de maître (une seule fois par phase de maître).



## Type(s) de carte

- ⬇️ : Action
- 🔧 : action d'équipement
- 👤 : action d'emploi
- 👤 : action de recrutement
- 🏰 : action politique
- ⚡ : Modificateur d'action
- ⚡ : Réaction
- ⚡ : Combat

## Discipline(s) et/ou clan requis

## Coût

- En points de **réserve** (que VOUS payez)
- En points de **sang** (payés par le vampire)

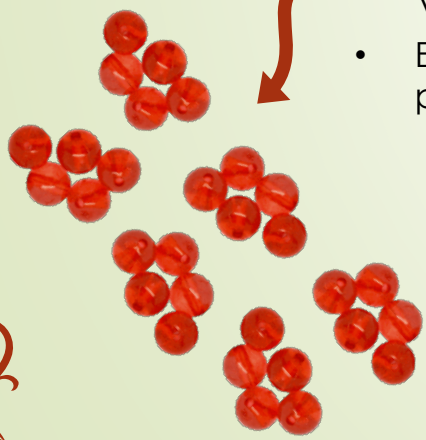
### 1. Redressement

### 2. Maître

### 3. Serviteurs

### 4. Influence

### 5. Défausse



**Arme du chasseur**  
Hunter's Weapon

⬇️ ⚡ Entrer en combat contre un serviteur. Ce vampire qui agit reçoit 1 poursuite optionnelle durant ce combat.  
♦️ Comme ci-dessus et le serviteur opposé ne peut pas frapper : fin de combat durant le premier round de ce combat.

Illos. Gines Quintanera © 2023 Paradis Interactif AB (publ)

**Fémur de Toomler**  
Femur of Toomler

⬇️ ⚡ Arme de mêlée unique. **Frapper** : force+1 points de dégâts aggravés.  
C'est avec cet os que nous avons détruit l'un des fondateurs Tremere, je vous invite donc à le traiter avec un peu plus de respect. Meshenka, Tzimisce

Illos. Mark-Tedesca © 2023 Paradis Interactif AB (publ)

**Garde du corps szlachta**  
Szlachta Bodyguard

⬇️ ⚡ **Goule avec 2 points de vie.** L'employeur peut incliner ce compagnon pour prévenir 1 point de dégâts en combat. Vous pouvez brûler ce compagnon pour faire échouer une action dirigée contre un serviteur que vous contrôlez.

Illos. Pablo D. Hidalgo © 2023 Paradis Interactif AB (publ)

**Chien errant**  
Wandering Dog

⬇️ 🐾 Animal avec 1 point de vie, 0 en force, 0 en morsure. Cet allié peut brûler 1 point de vie pour donner 1 poursuite à un serviteur que vous contrôlez. Durant une action dirigée contre vous (ou une carte que vous contrôlez), vous pouvez brûler cet allié s'il n'est pas en train de bloquer pour redresser un serviteur disponible que vous contrôlez. Comme ci-dessus, mais cet allié a 2 points de vie et 1 en force.

Illos. James Stone © 2024 Paradis Interactif AB (publ)

**Conflit sur le bétail**  
Kine Resources Contested

⬇️ ⚡ Allouez 4 points entre deux Mathusalems ou plus. Si le référendum passe, chaque Mathusalem brûle 1 point de réserve pour chaque point alloué.

Illos. Brian LeBlanc © 2023 Paradis Interactif AB (publ)

**Englouti par la nuit**  
Swallowed by the Night

⬇️ ⚡ +1 en discrétion.  
♦️ **Manœuvrer.**  
Pour périr englouti et perdu Dans les larges entrailles de la nuit incréée ? John Milton, Le Paradis perdu

Illos. Tom Brondillo © 2023 Paradis Interactif AB (publ)

**Bouclier de tranquillité**  
Tranquility Shield

⬇️ ⚡ Utilisable seulement avant l'étape de manœuvre durant le premier round. ♦️ Ce combat, ce vampire peut prévenir 1 point de dégâts chaque round. Ce combat, aucune carte de frénésie ne peut être utilisée sur ce vampire ; annuler les effets des cartes de frénésie qui ont déjà été utilisées sur ce vampire ce combat.  
♦️ Comme ci-dessus, mais ce vampire peut prévenir 2 points de dégâts chaque round.

Illos. Mark Kelly © 2023 Paradis Interactif AB (publ)

**Sens surdéveloppés**  
Enhanced Senses

⬇️ ⚡ +1 en interception.  
♦️ +2 en interception.  
Les choses ne donnent à nos sens que ce qu'elles rejettent. Nous les connaissons par leurs rebuts. La fleur abandonne son odeur. Paul Valéry

Illos. Bob Moresco © 2024 Paradis Interactif AB (publ)

**Maitrise de la terre**  
Earth Control

⬇️ ⚡ +1 en discrétion.  
♦️ +2 en discrétion.  
Ce qui est issu de la terre rentre dans la terre. Marc-Aurèle, Pensées


Illos. Jeff Hennes © 2023 Paradis Interactif AB (publ)



**Vous**

Annoncez votre action : son coût, qui l'effectue, Discipline et niveau utilisés, quelle est la cible etc.

### 1. Redressement



Inclinez un serviteur pour lui faire jouer **UNE** carte **action**  : le serviteur commence à agir.

### 2. Maître

Il est également possible de déclarer une action sans utiliser de carte : **morsure** (0 en discrétion), **chasse** (+1 en discrétion)...

### 3. Serviteurs

Les serviteurs ont un score de **0 en discrétion** par défaut.





Les actions     reçoivent automatiquement un bonus de **+1 en discrétion**.

### 4. Influence

### 5. Défausse

Durant cette action, **vous ne pouvez lui faire jouer QUE des cartes de modificateur d'action** .

Si l'action n'est pas bloquée, elle est réussie : on **paie son coût** et on **applique ses effets**.

-  : appel d'un référendum (vote)
-  : recrutement d'un allié (autonome)
-  : attacher l'équipement au serviteur
-  : attacher le compagnon au serviteur
- autre : suivre l'effet de la carte



Pendant l'action, faites jouer au serviteur qui agit autant de cartes **modificateur d'action** que souhaité (mais pas deux fois la même !)





## Les autres Mathusalems

### 1. Redressement

Autant de fois que vous le souhaitez : désignez 1 serviteur **redressé** (ou **réveillé**) pour tenter de bloquer l'action et/ou lui faire jouer des cartes de réaction ☑.

### 2. Maître

Les serviteurs ont un score de **0 en interception** par défaut.

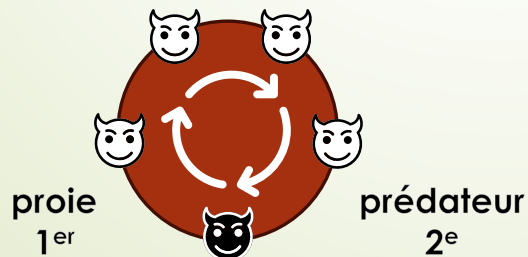
### 3. Serviteurs

### 4. Influence

Durant cette action, **vous ne pouvez lui faire jouer QUE des cartes de réaction** ☑.

### 5. Défausse

	Qui peut bloquer ?
Action dirigée ① contre vous ou l'une de vos cartes	Vous uniquement
Action non-dirigée ou dirigée contre soi-même	La proie puis le prédateur



Pour savoir si une action est bloquée, on compare la discrétion du serviteur qui agit avec l'interception du serviteur qui tente de bloquer :

	Résultat	Pour l'en empêcher :
Discrétion > interception	Action réussie	Le bloqueur doit ajouter de l'interception.
Interception ≥ discrétion	Action bloquée	Le serviteur qui agit doit ajouter de la discrétion.

On ne peut **ajouter** de la discrétion ou de l'interception que si c'est **nécessaire**.

Si l'action est **bloquée**, la carte d'action est brûlée, le bloqueur s'incline et entre **en combat** avec le serviteur qui agit.



## Combat !

### 1. Redressement

Un **combat** est la conséquence d'une **tentative de blocage réussie** ou d'une **action d'entrée en combat réussie**.

### 2. Maître

Les serveurs impliqués dans le combat sont appelés **combattants**.

### 3. Serveurs

Durant un combat, **vous ne pouvez faire jouer à votre serveur QUE des cartes de combat** ☹.

### 4. Influence

### 5. Défausse

On distingue 5 étapes principales :

1. **avant l'étape de manœuvres** : effets pour le round ou le combat entier.
2. **manœuvres** : par défaut, les combattants sont au **contact** mais peuvent **manœuvrer** pour **s'éloigner** ou **se rapprocher**.
3. **frappes** : le combattant actif **annonce sa frappe** le premier, puis l'autre combattant. Les frappes sont résolues par ordre de priorité (simultanément si de même ordre). Il est possible de gagner des **frappes additionnelles** pour frapper plus d'une fois par round.

## Types de frappes (par ordre de priorité)

1. **esquive** : le combattant ignore l'effet de la frappe adverse sur lui-même
2. **fin de combat** : le combat s'arrête
3. **vol de sang** : vole des points de sang ou de vie à l'adversaire
4. **frappe à mains nues** : **assigne** des points de dégâts basés sur sa **force** à l'adversaire
5. **frappe avec une arme** : **assigne** les points de dégâts indiqués sur l'équipement

**Par défaut, les vampires ont 1 en force et frappent à mains nues.**

Les points de dégâts assignés sont résolus dans un second temps, avec une phase de prévention et résolution des dégâts.

4. **Poursuites** : par défaut, le combat s'arrête après le round en cours. Les combattants peuvent **poursuivre** pour qu'un nouveau round ait lieu ou pour l'en empêcher.
5. **Fin de round** : que le combat se termine prématurément avec une *frappe* : *fin de combat*, qu'un nouveau round ait lieu après ou non, **le round en cours se termine**. Certaines cartes peuvent être jouées à ce moment-là.





# Combat !

## 1. Redressement

## 2. Maître

## 3. Serviteurs

## 4. Influence

## 5. Défausse

### 1/ avant l'étape de manœuvre

**Corneilles noires**  
Carrifon Crowns

Utilisable seulement avant l'étape de manœuvre. Un vampire ne peut en jouer qu'un exemplaire par combat.  
 ♣ Ce combat, le serviteur adverse subit 1 point de dégâts environnementaux à toute portée chaque round durant la résolution des frappes normales.  
 ♦ Comme ci-dessus, mais pour 2 points de dégâts environnementaux à toute portée.

Illus. Richard Thomas © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

**Panneau arraché**  
Eerie Signposts

Seulement utilisable avant l'étape de manœuvre.  
 □ Ce vampire reçoit une force de 2 ce combat.  
 ♦ Ce vampire reçoit une force de 3 ce combat.

Illus. Brian LeBlanc © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

**Appétit de Marduk**  
Hungry of Marduk

Seulement utilisable avant l'étape de manœuvre.  
 ♣ Ce round-ci, ce vampire peut frapper à toute portée : voler 1 point de sang ou de vie (convertie en sang).  
 ♦ Comme ci-dessus, mais pour 2 points de sang ou de vie (convertie en sang).

Illus. Camen Conest © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

### 4/ poursuites (arrêter ou continuer)

**Griffes de loup**  
Wolf Claws

Les dégâts de toute frappe à mains nues de ce vampire sont aggravés ce round-ci.  
 ♦ Poursuite.

Ne tombez jamais sous ma patte.  
Jean de La Fontaine, Le Loup et le Chagrine, Fables, Livre 3

Illus. Ron Speiser © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

**Défier la gravité**  
Rebels Earth's Gravity

Poursuivre, ou manœuvrer avec 1 poursuite optionnelle.  
 ♦ +1 en discrétion.

Illus. Imaginary Friends Studios © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

### 2/ manœuvres (contact / à distance)

**Glissement d'ombre**  
Shadow Shift

Frappe additionnelle (limité).  
 ♦ Manœuvre.

Illus. Konrad Wozniak © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

**Englouti par la nuit**  
Swallowed by the Night

+1 en discrétion.  
 ♦ Manœuvre.

Pour périr englouti et perdu dans les larges entrailles de la nuit incréée ?  
John Milton, Le Paradis perdu

Illus. Tom Biondella © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

### 2-3/ frappe avec une manœuvre

**Aide des chauves-souris**  
Aid from Bats

Frapper à toute portée : 1 point de dégâts, avec 1 manœuvre optionnelle.  
 ♦ Comme ci-dessus, avec 1 poursuite optionnelle.

Pendues tête en bas comme des rangées de guenilles repoussantes  
Et souriant de toutes leurs dents dans leur sommeil. Des chauves-souris !  
D.H. Lawrence, La Chauve-souris

Illus. Eric Lefgren © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

### 5/ fin de round

**Gorgée de vitae**  
Taste of Vitae

Seulement utilisable à la fin d'un round de combat. Non utilisable par un vampire en train d'être brûlé ou d'aller en torpeur.  
 Un vampire ne peut en jouer qu'un exemplaire par round.  
 Ce vampire gagne autant de points de sang que de points de sang perdus par le vampire adverse à cause de dégâts ce round.

Illus. Brian LeBlanc © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

**Démembrement**  
Disarm

Utilisable seulement au contact à la fin d'un round durant lequel ce vampire a infligé avec succès plus de points de dégâts que le vampire adverse. Non utilisable par un vampire en train d'être brûlé ou de partir en torpeur.  
 Mettre cette carte sur le vampire adverse et l'envoyer en torpeur, le vampire attaché reçoit -1 en force. Il peut brûler 3 points de sang pour brûler cette carte. Un vampire ne peut en avoir qu'un exemplaire.  
 ♦ Comme ci-dessus, mais le vampire attaché reçoit -2 en force.

Illus. L. A. Williams © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

### 3/ avant les frappes

### 3/ frappes

**Prise immortelle**  
Immortal Grapple

Prise. Seulement utilisable au contact avant que les frappes ne soient choisies. Un vampire ne peut en jouer qu'un exemplaire par round.  
 Les frappes qui ne sont pas des frappes à mains nues ne peuvent pas être utilisées ce round (par aucun des combattants).  
 ♦ Comme ci-dessus, avec 1 poursuite optionnelle. Si un autre round de combat à lieu, ce round-ci est au contact (toutes l'étape de manœuvre pour ce round-ci).

Illus. Avery Barmensteth © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

**Crochet**  
Roundhouse

Frapper : frappe à mains nues à +2 points de dégâts.  
 ♦ Frapper : frappe à mains nues à +3 points de dégâts.

Il suffit d'entasser suffisamment d'anches dans une pièce pour qu'ils se croient capables de tomber n'importe qui.  
Tyrus, Archonte Gangrel

Illus. Camen Conest © 2014 Paradox Interactive AB (publ)

**Majesté**  
Majesty

Frapper : fin de combat.  
 ♦ Comme ci-dessus et redresser ce vampire avant la fin du combat.

Je te donnerai tout cela, si tu te prosternes pour m'adorer.  
(Mt. 4, 9)

Illus. Carlo Quilicero © 2014 Paradox Interactive AB (publ)

### 3/ frappes additionnelles

**Flou**  
Blur

Frappe additionnelle  
 ♦ 2 frappes additionnelles (limité).

Pour patiner sur de la glace, la solution c'est d'être un vampire.  
Ralph Waldo Emerson

Illus. Ken Meyer, Jr. © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

**Glissement d'ombre**  
Shadow Shift

Frappe additionnelle (limité).  
 ♦ Manœuvre.

Illus. Konrad Wozniak © 2015 Paradox Interactive AB (publ)

Fin du combat



## Vous

### 1. Redressement

Utilisez jusqu'à 4 points de **transfert** pour déplacer du sang entre votre **réserve** et vos **vampires incontrôlés** :

### 2. Maître

- **1 transfert** pour déplacer un point de sang de votre réserve **vers le vampire**

### 3. Serviteurs

- **2 transferts** pour déplacer un point de sang du vampire **vers votre réserve**

### 4. Influence

Durant cette phase, s'il y a au moins autant de points de sang sur le vampire que sa **capacité**, vous pouvez le mettre en jeu (tout surplus de sang est perdu).

### 5. Défausse

Un vampire qui entre en jeu durant cette phase ne peut pas agir (puisque la phase de serviteurs est passée) mais pourra tenter de bloquer et jouer des cartes de réaction.

Vous pouvez également dépenser **4 transferts et 1 point de réserve** pour **piocher** un nouveau vampire de votre crypte.





## Vous

### 1. Redressement

Vous pouvez vous défausser d'une carte de votre main (et en piocher une nouvelle).

### 2. Maître

Par défaut, votre taille de main est de **7 cartes**.

**Vous devez toujours avoir un nombre de cartes en main égal à la taille de votre main.**

### 3. Serviteurs

Par exemple, si vous jouez une carte, vous devez piocher une carte pour la « remplacer ».

### 4. Influence

Certaines cartes précisent qu'elles ne se remplacent pas jusqu'à ce qu'une certaine condition soit remplie : ce sont des cartes fantôme qui comptent comme si elles étaient encore dans votre main.

### 5. Défausse

Il peut être utile de défausser et/ou de jouer des cartes « inutilement » dans le but d'en piocher de meilleures, par exemple une carte de maître dans les premiers tours de jeu.

