
VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE



LIVRET DE RÈGLES
CINQUIÈME ÉDITION

CRÉDITS POUR LA CINQUIÈME ÉDITION DE VTES

Concepteurs de la Cinquième édition de VTES : Ben Peal, Mike Nudd et Ginés Quiñonero

Conception du jeu VTES : Richard Garfield, avec la participation de Matthew Burke, Skaff Elias, Andrew Greenberg, Rhias Hall, Bob Kruger, Jim Lin, Chris Page, Paul Peterson, Dave Pettey, Mark Rein•Hagen, Robert Goudie, L. Scott Johnson, Ben Peal, Pascal Bertrand et Vincent Ripoll

Design original de Vampire: The Masquerade: Mark Rein•Hagen

Livret de règles : L'équipe The Gaming Rules! avec la participation de Hugh Angseesing, Pascal Bertrand, Vincent Ripoll, Mike Nudd, Ginés Quiñonero et Henrik Klippström

Coordination du projet : Hugh Angseesing

Rédacteurs : Hugh Angseesing et Ginés Quiñonero

Direction artistique : Ginés Quiñonero

Design graphique : Elisabet Pérez

Coordination des tests : Darby Keeney

Remerciements supplémentaires à : Dhaunae De Vir, Karim Muammar, Tomas Arfert, Jason Carl, Tobias Sjögren, Mats Karlöf, Brian Petkash, Steve Wieck, Pascal Bertrand, Oscar Garza III, Robert Goudie, L. Scott Johnson, Andreas Nusser, Robyn Tatu, Jeff Thompson, David Tatu, Johannes Walch, Brian Glass

À tous les membres et testeurs de notre communauté.

En mémoire de Stewart Wieck.

À l'ensemble des artistes passionnés qui ont soutenu le jeu : Alejandro F. Giraldo, Anna Evertsdotter, Ari Targownik, August Bøgedal Hansen, Carmen Cornet, Christel Espenkrona, Christopher Shy, Elli Adams, Francesc Grimalt, Gábor Németh, Grzegorz Bobrowski, Heather V. Kreiter, Ian Hernaiz, Jake Smidt, James Richardson, Jared Smith, Jarkko Suvela, Javier Santos, Jesús Ybarzábal, Kelly Howlett, Ken Meyer, Jr., Laia López, Lawrence Snelly, Mark Kelly, Mick Bertilorenzi, Nicolas Bigot, Noah Hirka, Noora Hirvonen, Óscar Salcedo, Riccardo Fabiani, Rubén Bravo, Tomáš Zahradníček

Couverture : Samuel Araya

Pour la version française : Claudia Vonigner, Pascal Bertrand, Romain Vincent-Aumont, Timothée Daudé, Vincent Ripoll

Cette édition est publiée par Black Chantry Productions limited, Nottingham, United Kingdom. Vampire: The Masquerade® et Vampire: The Eternal Struggle® Copyright© 2020 Paradox Interactive AB (publ). Tous droits réservés. www.worldofdarkness.com Black Chantry Productions. www.blackchantry.com

Ce jeu utilise des éléments surnaturels pour le décor, les personnages et les thèmes. Tous les éléments mystiques et surnaturels relèvent de la fiction et sont destinés à des fins de divertissement uniquement. Ce jeu contient un contenu mature et s'adresse à un lecteur averti.

Version du livret de règles 1.0, Juillet 2020

INDEX

INTRODUCTION	2
OBJECTIF DU JEU	2
ÉLÉMENTS	2
TYPES DE CARTES	4
Cartes de crypte.....	4
Cartes de bibliothèque.....	7
LE JEU	14
Mise en place.....	14
Termes importants du jeu.....	16
DÉROULEMENT DÉTAILLÉ DU TOUR	17
Phase de redressement.....	17
Phase de maître.....	18
Phase de serviteur.....	18
Phase d'influence.....	35
Phase de défausse.....	37
FIN DE PARTIE	37
SECTES VAMPIRIQUES	39
EXTENSIONS HISTORIQUES	40
Autres sectes vampiriques.....	40
Traits.....	40
GLOSSAIRES	41
Vampire: The Eternal Struggle.....	41
Le Monde des ténèbres.....	44
FAQ, POINTS DE RÈGLES ET CLARIFICATIONS	45
Foire aux questions.....	45
Points de règles et clarifications concernant les cartes.....	47
AIDE-MÉMOIRE	53



INTRODUCTION

Vampire: The Eternal Struggle est un jeu de cartes personnalisable dans lequel quatre ou cinq joueurs endossent les rôles d'anciens **vampires** connus sous le nom de **Mathusalems**. Le jeu se déroule dans un reflet obscur et alternatif de notre propre réalité appelé le Monde des ténèbres. Les Mathusalems sont considérés comme de pures légendes par les vampires plus jeunes. Ces derniers pensent qu'ils œuvrent à leurs propres fins... alors même qu'ils ne sont que de simples pions entre les mains d'un Mathusalem, utilisés pour anéantir l'influence d'un rival. De par le monde, les Mathusalems manipulent leurs **serviteurs** pour faire échouer les plans des autres Mathusalems, ainsi qu'ils l'ont toujours fait, aussi loin que puisse remonter leur mémoire. Ces luttes éternelles sont parfois voilées et subtiles, parfois ouvertes et spectaculaires.

Cet ensemble de règles comprend toutes les règles nécessaires pour jouer à Vampire: The Eternal Struggle. Nous recommandons aux nouveaux joueurs d'ignorer les sections « Règles avancées » lors de l'apprentissage du jeu de base.

OBJECTIF DU JEU

Votre but est d'accumuler le plus grand nombre de **points de victoire** en détruisant l'influence détenue par les **Mathusalems** rivaux. Ce but peut être atteint en usant de votre influence pour prendre le contrôle de vampires plus jeunes et en utilisant ceux-ci pour effectuer des actions qui réduisent l'influence des Mathusalems adverses. L'influence est représentée par des **compteurs de réserve**, la principale monnaie du jeu. Quand un Mathusalem n'a plus de compteurs de réserve, il est éliminé de la partie. Au fur et à mesure que les Mathusalems sont éliminés, les autres Mathusalems remportent des points de victoire ; le gagnant est le Mathusalem avec le plus de points de victoire à la fin de la partie.

ÉLÉMENTS

Votre exemplaire de Vampire: The Eternal Struggle Cinquième édition contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles (également disponible ici : www.blackchantry.com/rulebook/)
- 5 decks contenant chacun 89 cartes (Malkavien, Nosferatu, Toréador, Tremere et Ventrué) et une carte chacun pour déterminer aléatoirement l'ordre de jeu.
- 180 compteurs de réserve
- 1 jeton représentant l'Avantage
- 5 feuilles d'aide

Decks

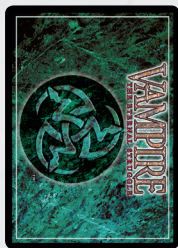
VTES Cinquième édition contient cinq decks différents qui sont prêts à être joués : un pour le clan Malkavien, un pour le clan Nosferatu, un pour le clan Toréador, un pour le clan Tremere et un pour le clan Ventrué. Chaque deck contient 12 cartes de **crypte**, 77 cartes de **bibliothèque** ainsi qu'une carte de référence. Ces decks sont personnalisables avec les autres cartes Vampire: The Eternal Struggle.

Cartes : Le deck de chaque Mathusalem est composé de deux parties : une **crypte** et une **bibliothèque**.

Les cartes dans votre crypte représentent les **vampires** que vous espérez contrôler ; elles présentent un portrait ovale au recto et un dos marmoréen de couleur ambrée.



Les cartes dans votre bibliothèque représentent plus globalement le Monde des ténèbres et vous permettent ainsi qu'à vos **serviteurs** d'agir dans ce monde ; elles présentent une illustration rectangulaire au recto et un dos marmoréen de couleur verte.



ou de la vie sont les mêmes mais sont appelés différemment selon qu'ils sont dans votre réserve, sur des vampires (sang) ou sur des alliés (vie). Par exemple, si vous déplacez un point de réserve vers un vampire, il devient un point de sang. De la même manière, un point de sang volé à un vampire par un allié devient un point de vie. Quand vous brûlez, payez ou dépensez 1 point de sang ou de réserve, vous le remettez dans la banque. Si vous gagnez 1 point de sang, de vie ou de réserve, celui-ci provient de la banque de sang. Quand du sang est **ajouté** à un vampire, il provient de la banque de sang. Les compteurs de sang et de réserve peuvent être des petits objets pratiques comme des petites pièces de monnaie, des jetons en verre coloré ou des cailloux. Les méthodes se basant sur un objet unique tel qu'un dé sont à proscrire à cause du besoin fréquent de déplacer des compteurs d'un endroit à un autre.



L'Avantage : L'Avantage est un symbole montrant que vos serviteurs vous ont donné temporairement une longueur d'avance sur les autres Mathusalems. Choisissez un objet pour représenter l'Avantage. N'importe quel petit objet distinctif tel qu'une pièce ou un bouchon fera l'affaire.

CONSTRUCTION DE DECK

Chaque Mathusalem doit avoir au moins 12 cartes dans sa crypte et entre 60 et 90 cartes dans sa bibliothèque. Il n'y a pas de limite au nombre maximal de cartes qu'un Mathusalem peut avoir dans sa crypte. Un Mathusalem peut inclure n'importe quel nombre d'exemplaires d'une même carte dans sa bibliothèque et dans sa crypte (dans les limites précisées ci-dessus).

RÈGLES AVANCÉES

Chaque vampire appartient à un **groupe** spécifique identifié par un nombre au-dessus du coin supérieur gauche de la boîte de texte. La crypte d'un Mathusalem doit être constituée de vampires d'un même groupe ou de deux groupes consécutifs.



Compteurs : Les compteurs font partie intégrante du jeu. Chaque Mathusalem a besoin d'environ 40 compteurs : 30 pour sa réserve de départ et des compteurs supplémentaires pour alimenter la banque de sang. Les compteurs utilisés pour représenter de la réserve, du sang

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Les tours sont pris les uns après les autres dans le sens horaire autour de la zone de jeu en commençant avec le premier Mathusalem. Chaque tour d'un Mathusalem est composé des cinq phases suivantes dans cet ordre :

1. Phase de redressement : Redressez toutes vos cartes et gérez vos **disputes** en cours. Si vous avez l'Avantage, vous pouvez gagner 1 point de réserve de la **banque de sang**.

2. Phase de maître : Effectuez des **actions de phase de maître** qui représentent vos agissements directs dans le Monde des ténèbres.

3. Phase de serviteur : Cette partie du tour est généralement la plus longue car vos serviteurs effectuent des actions variées en utilisant des cartes. Les actions peuvent être **bloquées** ce qui provoque un combat.

4. Phase d'influence : Prenez le contrôle de vampires dans votre **région incontrôlée** en utilisant vos points de réserve et vos **transferts**.

5. Phase de défausse : Utilisez une **action de phase de défausse** pour **défausser** une carte de votre main et en piocher une nouvelle ou (règle avancée) jouer une **carte d'événement**.

Chacune de ces phases sont décrites en détail plus loin dans ce livret de règle (voir le Déroulement détaillé du tour, p. 17).

TYPES DE CARTES

CARTES DE CRYPTÉ

Chaque carte de crypte est composée d'éléments décrits ci-dessous. Certaines extensions avancées incluent d'autres types de carte de crypte — pour en savoir plus, consultez www.blackchantry.com/rulebook/

Nom : Chaque vampire est **unique** ; par conséquent seul un exemplaire d'un vampire donné peut être en jeu à tout moment.

RÈGLES AVANÇÉES

Un autre Mathusalem pourrait **disputer** le contrôle du vampire (voir **Cartes disputées**, p. 17), ce qui signifie que les Mathusalems luttent pour en avoir le contrôle.

Capacité en points de sang : Le nombre dans le cercle rouge situé dans le coin inférieur droit de la carte est la capacité du vampire.



Ce nombre reflète différentes choses : l'âge relatif du vampire, la quantité de points de réserve qu'un Mathusalem doit investir sur le vampire afin de l'amener sous son contrôle et le pouvoir maximum qu'il a de régénérer des blessures ou de jouer des cartes (certaines cartes coûtent des **points de sang** à jouer). Un vampire de capacité plus élevée est dit **plus**

vieux et un vampire avec une capacité plus faible est dit **plus jeune**. Un vampire ne peut jamais avoir plus de points de sang que sa capacité ; si, suite à un effet, un vampire se retrouve avec plus de sang sur lui que sa capacité ne le lui permet, l'excès part toujours à la banque immédiatement.

Un vampire incontrôlé aura des **points de réserve** amassés sur lui représentant la quantité de points de réserve qui a été investie sur lui. Durant la phase d'influence, si cette quantité atteint ou dépasse sa **capacité**, vous pouvez révéler ce vampire et le placer dans la **région disponible**. Il garde les **compteurs de réserve** qui ont été utilisés pour l'influencer : ceux-ci deviennent ses points de sang et les points de sang en excès partent à la banque (voir Phase d'influence, p. 35).

Clan : Chaque vampire appartient à un **clan**, identifié par le symbole en haut de la barre d'attributs (la bande marbrée sur le côté gauche de la carte).



Voir la page aide-mémoire (p. 53) pour la liste de symboles de clan. Certaines cartes de bibliothèque requièrent un membre d'un clan vampirique particulier pour pouvoir être jouées, tandis que d'autres ne peuvent affecter que les vampires d'un clan particulier.

Disciplines : Ce sont les pouvoirs surnaturels que les **vampires** possèdent. Les Disciplines possédées par le vampire sont représentées par le groupe de symboles en bas de la barre d'attributs.



Les Disciplines du vampire déterminent quelles cartes de **bibliothèque** celui-ci peut jouer. Si une carte de bibliothèque requiert une Discipline (notée par un symbole de Discipline sur la barre d'attribut de la carte de bibliothèque), alors seuls les vampires qui ont cette Discipline peuvent la jouer.



Chacun des symboles de Discipline d'un vampire a soit la forme d'un carré, soit la forme d'un losange. Si le symbole de Discipline est dans un carré alors le vampire a un niveau de cette discipline, le niveau inférieur ; il ne peut qu'utiliser l'effet inférieur (en texte normal) indiqué sur une carte qui requiert cette Discipline.



Si le symbole de Discipline est dans un losange alors le vampire a un niveau additionnel de cette Discipline, le niveau supérieur, et peut par conséquent choisir d'utiliser la version inférieure (texte normal) ou supérieure (en gras) de l'effet indiqué sur la carte (mais pas les deux).



Certaines cartes de bibliothèque ont plusieurs symboles de Discipline dans leur barre d'attribut (voir Prérequis pour jouer les cartes, p. 7).



RÈGLES AVANÇÉES

Groupe : Chaque vampire appartient à un **groupe** spécifique, identifié par un numéro situé au-dessus du coin supérieur gauche de la boîte de texte. La crypte d'un Mathusalem doit être construite à partir de vampires d'un même groupe ou de deux groupes consécutifs. Ceci n'empêche pas toutefois un Mathusalem de voler des vampires d'autres groupes pendant la partie.



Avancé : Une carte avancée est un type de carte de vampire pour votre crypte. Une carte avancée ressemble à une carte de crypte normale à l'exception près qu'elle comporte une icône d'avancement sous l'icône de clan. La carte avancée est un vampire à part entière et peut donc être influencée de manière normale (voir page 37).



Boîte de texte : Cette partie contient la secte du vampire (Camarilla dans ce cas), son **titre**, ses aptitudes et autres attributs.

Symbole d'extension : Ce symbole indique l'extension dans laquelle cette carte de crypte a été publiée et n'a aucune influence sur le jeu.

Illustration : Indique le nom de l'artiste qui a créé l'illustration de cette carte.

Copyright: Indique le copyright par lequel le jeu qui appartient à Paradox Interactive AB (publ) est protégé.

CARTES DE BIBLIOTHÈQUE

Types de cartes

Il existe deux types principaux de cartes de bibliothèque :

Cartes de maître : Les cartes de maître sont jouées par les Mathusalems. Les cartes de maître n'ont pas d'icône en haut de leur barre d'attribut tandis que les autres cartes ont une icône indiquant de quel type de carte il s'agit.



Cartes de serviteur : Les cartes de serviteur sont jouées par les serviteurs (vampires et alliés) que le Mathusalem contrôle.

RÈGLES AVANÇÉES

Cartes d'événement : Les cartes d'événement sont mises en jeu pendant la **phase de défausse** pour représenter des événements qui affectent le Monde des ténèbres dans sa globalité (voir page 13).

Jouer une carte.

Une carte est jouée en annonçant ses effets, en révélant la carte et en la plaçant de la main dans le tas de cendres. Parfois une carte indiquera qu'elle est mise en jeu auquel cas vous devez annoncer ses effets et la mettre dans la zone de jeu.

RÈGLES AVANÇÉES

Certains effets peuvent annuler une carte « lorsqu'elle est jouée ». Ces effets, ainsi que les effets de **réveil** (voir page 44) sont les seuls effets autorisés durant la période de temps où la carte est jouée. Même remplacer la carte à lieu après cette période de temps.

Piocher des cartes

À chaque fois que vous jouez une carte de votre main, vous devez piocher une nouvelle carte de votre bibliothèque pour la **remplacer** (à moins que le texte de la carte ne dise le contraire, bien sûr). Si votre bibliothèque est vide, vous ne piochez pas pour remplir votre main, mais vous continuez à jouer. Le nombre de cartes dans votre main doit toujours être égal à la taille de votre main (les cartes à remplacer plus tard réduisent la taille de votre main pour la durée de l'effet). **La taille par défaut de la main est de 7 cartes.** Quand un effet change la taille de votre main ou ajoute ou défausse des cartes de votre main, vous devez immédiatement défausser le surplus ou piocher pour revenir à la taille de votre main.

Prérequis pour jouer des cartes

Chaque carte de bibliothèque a des symboles sur la barre d'attribut (la bande marbrée sur le côté gauche) représentant le type de carte (sauf pour les cartes de maître), le clan ou la Discipline (si nécessaire) requis pour jouer la carte et le coût (s'il existe) de la carte. Certaines



cartes auront d'autres prérequis (comme une **capacité** ou un **titre**) indiqués dans le texte de la carte. Seul un serviteur répondant aux prérequis donnés sur une **carte de serviteur** peut la jouer, et de la même manière seul un Mathusalem qui contrôle un **serviteur dans sa région disponible** répondant aux prérequis d'une carte de maître peut jouer cette carte.

Certains des effets indiqués sur les cartes requièrent une de ces Disciplines, tandis que d'autres requièrent une autre de ces Disciplines. Certains effets nécessitent que le **vampire** possède plusieurs Disciplines. Chaque effet est précédé des icônes de la ou des Disciplines requises ainsi que du niveau requis pour chacune d'entre elles.

Un nombre dans une goutte de sang rouge indique le coût en **points de sang** (la quantité de points de sang que le vampire doit brûler). Seul un vampire avec suffisamment de points de sang peut jouer une carte avec un coût en points de sang. Un nombre dans un losange blanc avec un crâne indique un coût en **points de réserve** (la quantité de points de réserve qu'un Mathusalem doit brûler). Seul un Mathusalem avec suffisamment de points de réserve peut jouer une carte avec un coût en points de réserve.



Cible des cartes.

Si une carte est jouée sur une autre carte, ou sélectionne, choisit ou cible une autre carte d'une quelconque manière, la carte ciblée doit être en jeu (c'est-à-dire contrôlée). Les vampires en **torpeur** sont des cibles valides par défaut, mais les vampires dans la **région incontrôlée** et les cartes **disputées** ne le sont pas.

RÈGLES AVANÇÉES

Séquencement :

Si deux Mathusalem ou plus souhaitent jouer une carte ou un effet, le Mathusalem actif joue le premier. À chaque étape, le Mathusalem actif a toujours la possibilité de jouer la prochaine carte ou effet. Ainsi, après avoir joué un effet, il peut en jouer un autre puis encore un autre. Une fois qu'il a fini, la main passe au Mathusalem défenseur (dans le cas d'**actions dirigées** et de combats), puis au reste des Mathusalem dans l'ordre des aiguilles d'une montre en partant du Mathusalem actif. Remarquez que si n'importe quel Mathusalem utilise une carte ou effet, le Mathusalem actif reprend la main pour éventuellement jouer le prochain effet.

Habituellement, le Mathusalem actif est le Mathusalem dont c'est le tour, mais dans certains cas, un serviteur contrôlé par un autre Mathusalem peut agir en dehors du tour de son contrôleur ; dans ce cas, le Mathusalem actif est le contrôleur du serviteur qui agit pour la durée de l'action.

Cartes de maître

Les cartes de maître sont des cartes que vous jouez dans votre rôle de Mathusalem. Il y a deux grandes catégories de carte de maître : normales et hors-tour.

Vos cartes de maître normales sont jouées pendant votre phase de maître en utilisant des actions de phase de maître. Au début de chacune de vos phases de maître, vous recevez une **action de phase de maître** que vous pouvez utiliser pour jouer une carte de maître. Les cartes de maître hors-tour peuvent être jouées **UNIQUEMENT** pendant le tour des autres Mathusalem. En jouant une carte de maître hors-tour, vous utilisez une action de phase de maître de votre prochaine phase de maître — la carte est jouée maintenant au lieu d'attendre votre prochaine phase de maître.

Une carte de maître en jeu est contrôlée par le Mathusalem qui l'a jouée, même si elle est jouée sur une carte contrôlée par un autre Mathusalem.

Les différents types de cartes de maître sont les suivants :

Lieux : Un lieu représente un endroit (un bâtiment, une ville, ou un point de rassemblement par exemple) qu'un Mathusalem ou ses serviteurs contrôlent. Une carte de lieu reste en jeu et peut être utilisée de manière répétée dès le tour où elle a été posée. Certains effets de jeu peuvent les brûler.



Triviale : Certaines cartes de maître sont identifiées comme triviales. Quand un Mathusalem joue avec succès une carte de maître triviale, il gagne une action de phase de maître supplémentaire. Les cartes de maître triviales



hors-tour font gagner une action de phase de maître supplémentaire à la prochaine phase de maître du Mathusalem. Un Mathusalem ne peut gagner qu'une seule action de phase de maître grâce aux triviales pendant une phase de maître donnée ; les autres fonctionnent comme des cartes de maître normales.

Autres cartes de maître : Les effets des cartes de maître qui n'ont pas d'explication ici sont décrits sur celles-ci.

RÈGLES AVANÇÉES

Disciplines : Une carte de Discipline est jouée sur un vampire contrôlé pour lui donner un niveau supplémentaire de Discipline, lui donnant soit le niveau inférieur d'une nouvelle Discipline soit ajoutant un niveau à une Discipline qu'il possède déjà (accroissant le niveau de la Discipline d'inférieur à supérieur). La plupart des cartes de Discipline accroissent également la capacité du vampire d'un point (le « +1 » dans un cercle rouge dans le coin inférieur droit de la carte indique ceci dans ce cas), mais ne gagne pas automatiquement un point de sang supplémentaire pour remplir sa nouvelle capacité.

Trophée : Un trophée peut être mis en jeu en utilisant une action de phase de maître (ou peut être attribué comme indiqué dans les traits : Liste rouge, p. 41). Il n'a aucun effet tant qu'il n'a pas été mis sur un vampire. Une fois mis sur un vampire, un trophée est contrôlé par le contrôleur du vampire sur lequel il se trouve et ne peut plus être attribué.

Hors-tour : Vous pouvez jouer une carte de maître hors-tour au moment approprié pendant le tour d'un autre Mathusalem. Faire ceci sous-trait une action de phase de maître de votre prochaine phase de maître même si la carte hors-tour est annulée (voir Phase de maître, p. 18). Quel que soit le nombre d'actions de phase de maître que vous recevez normalement, vous ne pouvez jouer une seconde carte de maître hors-tour avant votre prochaine phase de maître. Vous ne pouvez pas jouer de cartes de maître hors-tour pendant votre propre tour.

Cartes de serviteur

Les cartes de serviteur sont des cartes que vos vampires et alliés (auxquels il est collectivement fait référence comme « serviteurs ») jouent.



RÈGLES AVANÇÉES

Une carte de serviteur en jeu est contrôlée par le contrôleur du serviteur sur lequel elle est placée. Si une carte est juste en jeu et pas sur une autre carte contrôlée, alors elle est contrôlée par le Matusalem qui l'a jouée.

Très souvent, une carte de serviteur aura un symbole de Discipline, un symbole de clan et/ou un coût en sang ; dans ce cas, la carte ne peut être jouée que par un vampire qui répond aux prérequis.

Les différents types de cartes de serviteur sont les suivants. Il est possible qu'une carte ait plusieurs types.

Cartes d'action : Un serviteur redressé (voir Termes importants du jeu, p. 16) et disponible peut jouer une carte d'action pour effectuer une action autre que les actions par défaut. Une seule carte d'action peut être jouée pour une action : les cartes d'action ne peuvent pas être utilisées pour modifier d'autres actions.



Cartes de modificateur d'action : Le serviteur qui agit peut jouer ces cartes à tout moment avant la résolution de l'action pour modifier son action. Un serviteur ne peut jouer la même carte de modificateur d'action plus d'une fois durant une action donnée (même en utilisant un niveau de Discipline différent).

Certaines cartes de modificateur d'action sont jouées par des serviteurs « autres que le serviteur qui agit ». Seuls les serviteurs contrôlés par le même Matusalem peuvent jouer ces cartes.



Cartes d'allié : Ces cartes sont mises en jeu avec leur nombre de points de vie de départ fourni par la banque de sang et demeurent indépendantes du serviteur qui agit.



Cartes d'équipement : Ces cartes sont mises en jeu sur le serviteur qui agit. Les cartes d'équipement sont brûlées quand le serviteur sur lequel elles sont placées (généralement appelé « possesseur ») est brûlé.



RÈGLES AVANÇÉES

Alliés

Les alliés sont des serviteurs autres que des vampires qu'un Mathusalem peut contrôler. Certains alliés ont la possibilité de jouer certaines cartes « comme un vampire ». Dans ce cas, l'allié est considéré comme un vampire pour tous les effets engendrés par le fait de jouer la carte, y compris ceux qui ont un effet qui perdure (comme par exemple « jusqu'à la fin du combat »). Les **points de vie** de l'allié représentent ses points de sang (pour payer les coûts, par exemple). Tout point de sang qu'il gagne ou perd en tant que vampire se traduit par un gain ou une perte de point de vie pour l'allié. Pour l'usage de cette carte, l'allié a une capacité de 1 par défaut (à prendre en compte si la carte requiert un vampire plus vieux ou un vampire d'une certaine capacité). Si l'allié gagne des points de vie excédentaires par rapport à sa capacité, ils ne sont pas retirés, et si l'effet inflige des **dégâts aggravés** sur l'allié, il brûle des points de vie de manière normale. Toutefois, si un effet devait envoyer un allié en **torpeur**, alors il est brûlé à la place. L'allié est traité comme un vampire uniquement pour les effets engendrés par la carte. En particulier, l'allié n'est pas traité comme un vampire pour les effets d'une carte une fois qu'elle est en jeu (comme par exemple les effets indiquant « le vampire avec cette carte... »)

Cartes de compagnon : Ces cartes sont mises en jeu avec leur nombre de points de vie de départ fourni par la banque de sang sur le serviteur qui agit. Les cartes de compagnon sont brûlées quand leur dernier point de vie est brûlé ou quand le serviteur sur lequel elles sont placées (généralement appelé « employeur ») est brûlé.



Cartes de combat : Elles sont jouées par les serviteurs lors de combats (voir Combat, p. 28).



Cartes d'action politique : Une carte d'action politique peut être jouée pour appeler un référendum via cette action ou peut être défaussée lors d'un référendum pour gagner une voix (voir page 27).

Seuls les vampires peuvent jouer des cartes d'action politique.



Cartes de réaction : Un serviteur redressé et disponible peut jouer une carte de réaction en réponse à une action effectuée par le serviteur contrôlé par un AUTRE Mathusalem.



Un serveur ne peut pas jouer la même carte de réaction plus d'une fois au cours d'une action (même en utilisant un niveau de Discipline différent). Jouer une carte de réaction n'incline pas le serveur qui l'utilise.

RÈGLES AVANÇÉES

Cartes de réflexe : Un serveur peut jouer une carte de réflexe pour annuler un type spécifié de carte jouée contre lui au moment où elle est jouée (voir Jouer une carte, p. 7).



RÈGLES AVANÇÉES

Cartes d'événement

Les cartes d'événement sont jouées pour représenter des événements qui affectent le Monde des ténèbres dans sa globalité. Une fois par **phase de défausse**, un Mathusalem peut utiliser une **action de phase de défausse** pour mettre en jeu une carte d'événement. Chaque événement ne peut être joué qu'une seule fois par partie. Une carte d'événement est contrôlée par le Mathusalem qui l'a jouée.



LE JEU

MISE EN PLACE

Ordre de jeu

L'ordre dans lequel les Mathusalems sont assis doit être déterminé d'une manière quelconque choisie par les Mathusalems. Déterminez de manière aléatoire le Mathusalem qui sera le premier à jouer. Pour chaque Mathusalem, les règles suivantes s'appliquent : le Mathusalem à votre gauche est votre **proie (1)**. C'est le Mathusalem que vous allez tenter d'éliminer de la partie. Le Mathusalem à votre droite est votre **prédateur (2)**. C'est le Mathusalem qui va tenter de vous éliminer de la partie. **Quand** votre proie est éliminée, le Mathusalem suivant (la proie de votre ancienne proie) devient votre nouvelle proie.

La banque de sang

Chaque Mathusalem prend 30 **compteurs de sang** pour constituer sa réserve de départ **(3)**. Les compteurs de sang restants sont placés au centre de la table pour constituer la **banque de sang (4)**. Le nombre de compteurs de sang dans la banque est illimité, utilisez des compteurs, pièces, cailloux etc. si vous en avez besoin de plus.

L'Avantage

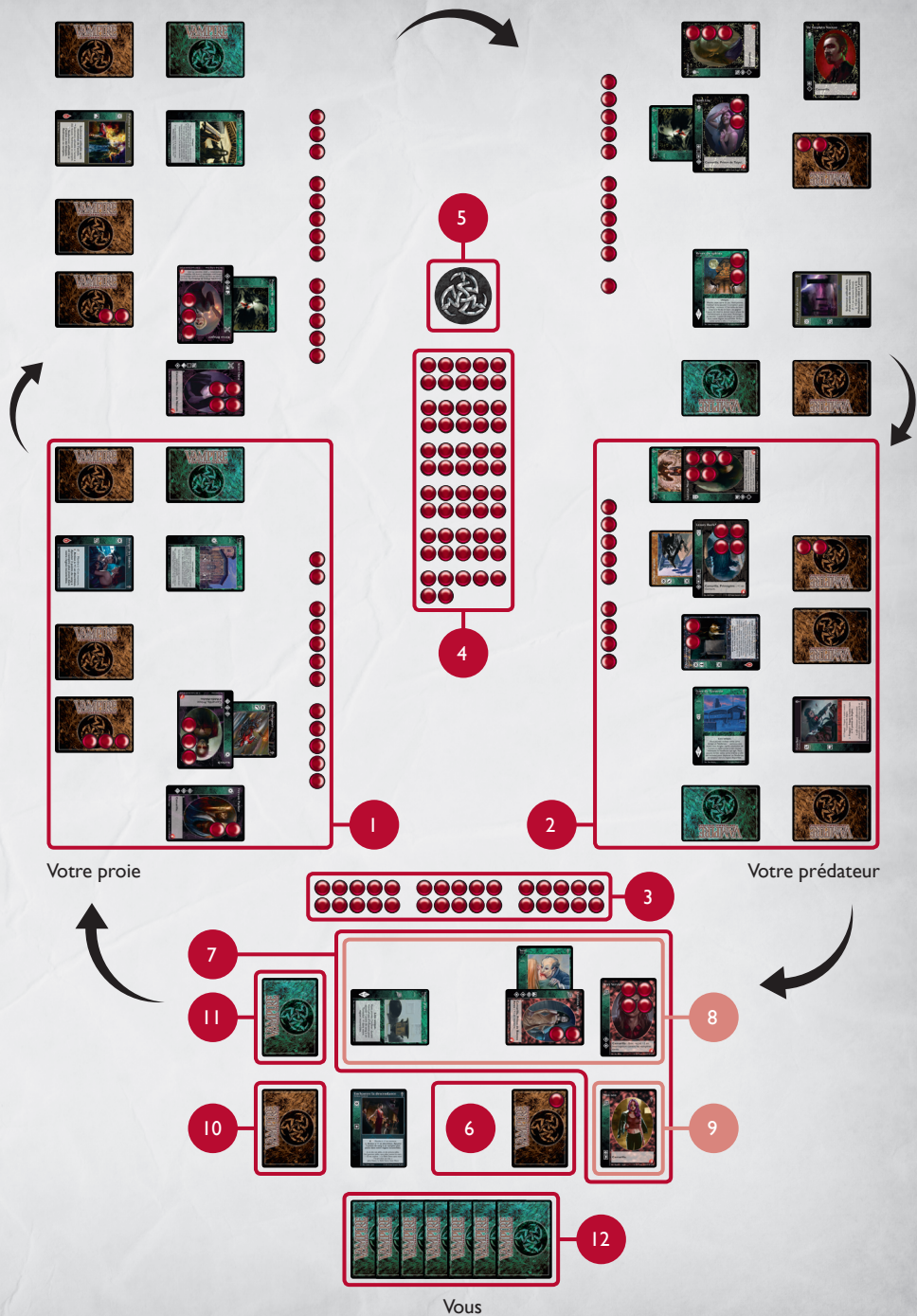
L'**Avantage (5)** n'est pas contrôlé au départ et est placé également au centre de la table.

Zone de jeu

La zone située en face de chaque Mathusalem est divisée en deux régions : la **région incontrôlée (6)** et la **région contrôlée (7)**. La région contrôlée est elle-même divisée en deux zones : la **région disponible (8)** et la **région de torpeur (9)**. La région de torpeur est une zone spéciale pour les vampires **agonisants**. Tandis que la partie avancera, vous gagnerez le contrôle de certains de vos vampires, en les déplaçant dans la région disponible, face visible.

Pour commencer, séparez vos cartes de **crypte (10)** de vos cartes de **bibliothèque (11)**. Mélangez chacun des deux paquets et mettez-les à disposition de votre prédateur afin qu'il puisse les couper tous les deux. Mettez les deux paquets en face de vous. Piochez les sept premières cartes de votre bibliothèque pour former votre **main (12)** et placez les quatre premières cartes de votre crypte face cachée dans votre **région incontrôlée (6)**. Vous pouvez regarder les cartes de votre main et de votre région incontrôlée à tout moment durant la partie.





TERMES IMPORTANTS DU JEU

Brûler : Quand une carte est brûlée, elle est placée dans le **tas de cendres** de son propriétaire (sa défausse). Le tas de cendres peut être examiné par n'importe quel Mathusalem à n'importe quel moment. Quand un compteur est brûlé, il est remis dans la banque de sang. Parfois, une instruction indique de retirer une carte de la partie. Alors que certaines cartes ou effets permettent de récupérer des cartes dans le tas de cendres, les cartes qui sont retirées de la partie ne peuvent pas être récupérées ou affectées d'une manière ou d'une autre. Quand une carte est brûlée ou retirée de la partie, tous les compteurs et toutes les cartes qui sont dessus sont brûlés.

Contrôle : Les **vampires** mis en jeu par un Mathusalem sont contrôlés par ce Mathusalem. Une **carte de maître** en jeu est contrôlée par le Mathusalem qui l'a jouée, même si elle est jouée sur une carte contrôlée par un autre Mathusalem. Une **carte de serviteur** en jeu est contrôlée par le contrôleur du serviteur sur lequel elle se trouve. Si une carte de serviteur est simplement en jeu sans être sur une autre carte contrôlée, alors elle est contrôlée par le Mathusalem qui l'a jouée. Le contrôle peut changer à cause d'effets de jeu. Ceci est alors explicitement indiqué.

Incliner et redresser : Pendant la partie, vous aurez à faire pivoter les cartes d'un quart de tour pour les **incliner** afin d'indiquer qu'elles ont été utilisées dans un but ou pour un effet particulier. **Redresser** une carte la ramène à sa position initiale, indiquant que la carte est à nouveau utilisable et pourra être inclinée à nouveau plus tard. Seuls les **serveurs redressés** peuvent effectuer des actions ou bloquer les actions d'autres serveurs.

La règle d'or de la possession de carte : Les cartes avec lesquelles vous démarrez la partie sont les cartes que vous « possédez ». Les autres Mathusalems peuvent prendre le contrôle de vos cartes mais ne peuvent jamais en prendre possession. À la fin de la partie, les cartes que

vous possédez vous sont rendues. Si vous êtes éliminé avant la fin de la partie, les cartes que les autres Mathusalems contrôlent et que vous possédez restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient brûlées de manière normale.

La règle d'or des cartes : Quand les cartes contredisent les règles, les cartes prennent le pas sur les règles.

Formulations spéciales

« **Durant X, faites Y** » : Cette formulation est utilisée dans de nombreuses cartes. Lorsqu'elle est utilisée, un seul Y peut être fait par X avec cette carte. Par exemple, vous ne pouvez déplacer un point de sang de votre vampire vers votre réserve avec un Calice qu'une seule fois par phase de redressement.

« **Inclinez X pour faire Y** » : Ces effets nécessitent un serviteur redressé pour être utilisés et ne peuvent donc être utilisés par des serveurs inclinés.

« **Cherchez** » : Certains effets vous permettent de faire des recherches dans votre bibliothèque ou votre crypte. Vous n'avez pas besoin d'annoncer la carte recherchée et la recherche peut aboutir sans trouver la carte. Si vous faites une recherche dans votre bibliothèque ou votre crypte, vous devez mélanger celle-ci ensuite.

Règles avancées

« **Annulez une carte** » : Une carte **annulée** n'a aucun effet, mais elle est quand même considérée comme ayant été jouée.

Si la carte était une **carte d'action**, le serviteur ne s'engage pas (il ne paie pas le coût de la carte d'action) et peut jouer à nouveau la même carte d'action.

Si la carte n'était **pas une carte d'action**, son coût est payé normalement.

Si la carte était une **carte de combat** utilisée pour frapper, le serviteur qui l'a jouée doit choisir une autre frappe qui peut provenir d'une autre carte de combat.

DÉROULEMENT DÉTAILLÉ DU TOUR

Chacune des phases est décrite en détail dans les sections suivantes.

1. PHASE DE REDRESSEMENT

Vous commencez votre tour par votre phase de redressement. Au début de cette phase, vous devez redresser toutes vos cartes. Toutes les cartes ou tous les effets qui vous demandent ou permettent de faire quelque chose pendant votre phase de redressement prennent effet après que vous avez redressé vos cartes. Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel ces effets ont lieu. Outre les effets générés par les cartes, d'autres effets sont résolus durant la phase de redressement :

Si vous avez l'Avantage, vous pouvez gagner 1 point de réserve de la banque de sang.

RÈGLES AVANCÉES

Certaines cartes ont une icône d'option de défausse.



Cette icône signifie qu'un Mathusalem ne contrôlant pas de serviteur répondant aux prérequis peut défausser cette carte pendant la phase de redressement de N'IMPORTE QUEL Mathusalem et la remplacer. Un Mathusalem est limité à une seule défausse de cette sorte par phase de redressement.

Pour chaque carte et **titre** que vous **disputez**, vous devez choisir de céder ou payer pour continuer la **dispute**.

RÈGLES AVANCÉES

Cartes disputées

Certaines cartes du jeu représentent des ressources uniques, telles qu'un lieu, un équipement ou une personne spécifique. Ces cartes sont identifiées avec le mot « unique » dans leur texte. De plus, toutes les cartes de crypte représentent des serveurs uniques. Si plus d'un exemplaire d'une carte unique est mis en jeu, cela signifie que le contrôle de la carte est disputé. Tant que dure la dispute, tous les exemplaires de la carte disputée sont retournés face cachée et sont hors du jeu. Si un exemplaire supplémentaire d'une carte en dispute est mis en jeu, il entre immédiatement en dispute et est également retourné face cachée.

Le prix pour soutenir la dispute est de 1 point de réserve que vous devez payer pendant chacune de vos phases de redressement. Au lieu de payer le coût pour disputer la carte, vous pouvez choisir de **céder** cette carte. Une carte que vous cédez est brûlée. Toutes les cartes et compteurs placés sur cette carte sont également brûlés.

Si tous les autres exemplaires de la carte que vous disputez ont été cédés, alors la carte restante est redressée et retournée face visible pendant votre prochaine phase de redressement, mettant fin à la dispute.

CONSTRUCTION DE DECK

Conseil : Faites attention en mettant plusieurs exemplaires d'une carte unique dans votre jeu. Vous ne pouvez pas contrôler plus d'une même carte unique à la fois et vous ne pouvez pas disputer de cartes avec vous-même (si un effet vous oblige à disputer une carte avec vous-même, alors brûlez simplement le second exemplaire de la carte unique). D'un autre côté, vous pouvez souhaiter avoir un second exemplaire à disposition au cas où le premier serait brûlé.

RÈGLES AVANCÉES

Titres disputés

Certains titres sont **uniques**. Par exemple, il ne peut y avoir qu'un seul prince ou baron d'une ville donnée (voir Sectes vampiriques, p. 39).

Si plus d'un vampire en jeu prétend au même titre, alors le titre est disputé. Tant que le titre est disputé, les vampires impliqués dans cette dispute sont considérés comme n'ayant pas de titre, mais restent contrôlés et peuvent agir ou bloquer comme d'habitude.

Le prix à payer pour disputer un titre est de 1 point de sang qui est payé par le vampire pendant chacune de ses phases de redressement. Au lieu de payer le coût pour disputer le titre, le vampire peut choisir de céder le titre (ou être forcé de le céder, s'il n'a plus de sang pour payer). Seuls les vampires disponibles peuvent disputer les titres — les vampires en torpeur doivent céder durant la phase de redressement.

Si tous les autres vampires disputant un titre avec votre vampire ont cédé leur titre, alors votre vampire acquiert le titre pendant votre prochaine phase de redressement, ce qui achève la dispute. Le vampire qui **cède** le titre n'a dorénavant plus de titre et perd les avantages de son titre jusqu'à la fin de la partie.

2. PHASE DE MAÎTRE

Vous recevez des **actions de phase de maître** durant votre phase de maître. Une action de phase de maître représente votre activité personnelle pendant le tour en tant que Mathusalem.

Par défaut, vous ne recevez qu'une seule action de phase de maître, mais certaines cartes peuvent changer cette quantité. Vous pouvez utiliser une action de phase de maître pour jouer une carte de maître, et certaines cartes vous permettent de les utiliser d'une autre manière.

Si d'autres effets ont lieu durant votre phase de maître, vous choisissez l'ordre dans lequel ces

effets et vos actions de phase de maître sont effectués.

Il n'est pas obligatoire d'utiliser toutes vos actions de phase de maître. Toutefois, vous ne pouvez économiser des actions de phase de maître pour plus tard ; les actions de phase de maître non utilisées pendant cette phase sont perdues.

RÈGLES AVANCÉES

Vous pouvez utiliser une action de phase de maître pour marquer un serviteur Liste rouge (voir page 41).

Si vous avez joué une carte de maître hors-tour au crédit de cette phase de maître, alors vous gagnez une action de phase de maître de moins qu'habituellement (voir Cartes de maître, p. 8).

3. PHASE DE SERVITEUR

La plus grande partie du jeu se déroule pendant les phases de serviteur. Pendant votre phase de serviteur, vous pouvez faire effectuer des actions à vos serviteurs. Seuls les serviteurs **redressés et disponibles** peuvent effectuer des actions, et effectuer une action **incline** le serviteur qui agit. Les serviteurs redressés et disponibles des autres Mathusalems peuvent tenter de **bloquer** votre action, et bloquer une action **incline** le serviteur qui bloque (voir Résoudre les tentatives de blocage, p. 25). Une action est réussie seulement si elle n'est pas bloquée. Chaque action doit être résolue (réussie ou bloquée) avant qu'une autre action ne puisse être effectuée.

Si un serviteur parvient à se redresser (grâce à une carte ou un effet) pendant cette phase, il lui est possible d'effectuer une autre action. Certaines actions sont **obligatoires**. Celles-ci doivent toutes être effectuées avant les actions non obligatoires. Si vous avez deux serviteurs ou plus avec des actions obligatoires à effectuer, celles-ci peuvent être faites dans l'ordre de votre choix. Un serviteur qui doit effectuer une

action obligatoire ne peut pas effectuer d'autre action. Par exemple, un vampire disponible n'ayant plus de sang doit **chasser**, c'est une action obligatoire.

Si un même serviteur a deux actions obligatoires ou plus à effectuer, alors il est « coincé » et ne peut pas effectuer d'action (ceci n'empêche toutefois pas vos autres serveurs d'effectuer des actions).

Types d'actions

ACTIONS DIRIGÉES ET ACTIONS NON DIRIGÉES

Les actions décrites ci-après sont soit dirigées soit non dirigées, selon leurs cibles (voir Qui peut tenter de bloquer, p. 25)

Par commodité, quand une carte décrit une action qui est habituellement dirigée contre un autre Mathusalem, le texte de la carte comprendra un symbole **Ⓓ** pour rappeler que l'action est habituellement dirigée. Sinon, elle est non dirigée.

DISCRÉTION ET INTERCEPTION

Le succès d'une action est déterminé par deux facteurs :

La **discrétion** représente les mesures que prend le serviteur qui agit afin de mener son affaire sans être détecté par ses ennemis.

L'**interception** représente les efforts du serviteur qui tente de bloquer pour détecter et contrer les tentatives d'évitement du serviteur qui agit.

Tout serviteur redressé et disponible que vous contrôlez peut effectuer une action. La procédure pour résoudre une action est décrite dans les sections suivantes. Notez que les cartes de modificateur d'action et de réaction peuvent

être jouées à tout moment durant ce processus comme approprié, en tenant compte des restrictions concernant l'ajout de discrétion et d'interception détaillées ci-dessous. Un même serviteur ne peut pas jouer la même carte de modificateur d'action ou de réaction plus d'une fois par action (voir Cartes de serviteur, p. 10). Toutes les cartes doivent suivre le même ordre de priorité que tous les effets (voir Séquencement, p. 8).

Un vampire disponible peut en général effectuer une action parmi les deux qui ne nécessitent pas de jouer une carte d'action : la **morsure** ou la **chasse**, tandis qu'un **allié disponible** peut effectuer la **morsure** comme seule action qui ne nécessite pas de jouer de carte d'action.

Au lieu d'effectuer une action par défaut, un **serviteur disponible** peut jouer une carte d'action pour réaliser l'action indiquée par la carte. Certaines cartes d'action sont des versions améliorées de l'action par défaut de morsure ou de chasse, tandis que d'autres sont des types d'action originaux.



Les vampires disponibles peuvent également effectuer des actions pour apporter différents types de ressources en jeu. Ces trois actions sont très similaires, bien que les cartes qu'elles mettent en jeu ne le soient pas :

Équipements : Tels que des ordinateurs, des armes ou des objets exotiques. Une carte d'équipement est mise en jeu à l'aide d'une action d'équipement. L'équipement peut également être déplacé d'un serviteur à un autre en effectuant une action.

Compagnons : Des hommes de main, assistants ou animaux au service du serviteur. Un compagnon est mis en jeu à l'aide d'une action d'emploi de compagnon. Les compagnons ne peuvent pas être déplacés d'un serviteur à un autre.

Alliés : Des serviteurs qui ne sont pas des vampires, comme des mages, loups-garous ou mortels ordinaires. Un allié est mis en jeu à l'aide d'une action de recrutement d'allié.

Un serviteur ne peut effectuer une action avec la même carte d'action ou via la même carte en jeu (y compris le propre texte du serviteur) plus d'une fois par tour, même s'il se redresse.

Mordre

Effectuer une action de morsure représente les efforts de vos serviteurs pour saper le pouvoir et l'influence du Mathusalem ciblé. Vous pouvez vous représenter cette activité comme payer des pots-de-vin, altérer des enregistrements bancaires, propager des rumeurs, etc.

Une morsure peut être effectuée à l'aide d'une carte d'action ou en utilisant l'action standard de morsure. Durant une action de morsure, un serviteur ne peut pas jouer plus d'une carte de modificateur d'action qui augmente la valeur de morsure. Cette règle est rappelée par la mention « (limité) » dans le texte de ces cartes.

■ **Qui peut mordre :** N'importe quel serviteur disponible. Un serviteur ne peut effectuer plus d'une action de morsure par tour, même s'il se redresse.

■ **Coût par défaut :** Aucun.

■ **Cible par défaut :** Votre proie. Action dirigée. Toutefois, certaines cartes ou effets peuvent vous permettre ou vous forcer à mordre un Mathusalem autre que votre proie. Vous ne pouvez jamais vous mordre vous-même.

■ **Discretion par défaut :** 0 en discrétion

■ **Effet :** Si l'action est réussie, le Mathusalem ciblé brûle un nombre de points de réserve égal à la valeur de morsure. Par défaut, tous les vampires mordent à 1. Si l'action est réussie et que la valeur de morsure est de 1 ou plus, alors la morsure est réussie et le contrôleur du serviteur qui agit gagne l'Avantage, le prenant au Mathusalem qui l'avait le cas échéant.

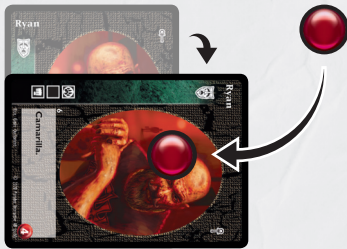




Chasser

Chasser est le moyen pour les vampires de satisfaire leur soif de sang.

Une chasse peut être effectuée à l'aide d'une carte d'action ou en utilisant l'action par défaut de chasse.



■ **Qui peut chasser :** N'importe quel vampire disponible. Remarque que la chasse est une action obligatoire pour un vampire disponible redressé qui n'a pas de sang. Lors de votre phase de serviteur, aucun de vos serviteurs ne peut effectuer d'action non obligatoire tant qu'au moins un de vos serviteurs a une action obligatoire de chasse à effectuer. Si deux vampires que vous contrôlez ou plus doivent effectuer une action obligatoire de chasse, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel procéder.

■ **Coût par défaut :** Aucun.

■ **Cible par défaut :** Aucune. Action non dirigée.

■ **Discretion par défaut :** +1 en discrétion.

■ **Effet :** Le vampire qui agit gagne une quantité de points de sang de la banque de sang égale à la valeur de chasse. Par défaut, tous les vampires chassent à 1. Si cela provoque un excès de points de sang relativement à leur capacité, alors (comme toujours) l'excès retourne immédiatement à la banque de sang.

S'équiper

■ **Qui peut s'équiper :** N'importe quel serviteur disponible.

■ **Coût :** Celui indiqué sur la carte d'équipement quand elle est jouée depuis la main ; ou aucun, lorsque le serviteur prend l'équipement d'un autre serviteur que vous contrôlez.

■ **Cible par défaut :** Aucune. Action non dirigée.

■ **Discretion par défaut :** +1 en discrétion.

■ **Effet lorsque équipé depuis la main :** Les cartes d'équipement sont des cartes d'action qui donnent aux serviteurs des capacités spéciales. Si l'action est réussie, la carte d'équipement est placée sur le serviteur. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes d'équipement qu'un serviteur peut avoir.

■ **Effet lorsque équipé depuis un autre serviteur que vous contrôlez :** Équipez d'une carte d'équipement possédée par un autre de vos serviteurs. N'importe quel nombre de cartes d'équipement peuvent être récupérées sur un serviteur avec une seule action, mais les équipements récupérés doivent être annoncés lorsque l'action est annoncée. Si l'action n'est pas réussie, l'équipement reste où il se trouve.

RÈGLES AVANÇÉES

Si s'équiper de l'équipement requiert une Discipline et que l'équipement est mis en jeu sans une action d'équipement, alors utilisez la version inférieure de l'équipement.



Employer un compagnon

- **Qui peut employer un compagnon :** N'importe quel serviteur disponible.
- **Coût :** Celui indiqué sur la carte de compagnon.
- **Cible par défaut :** Aucune. Action non dirigée.
- **Discretion par défaut :** +1 en discrétion.
- **Effet :** Les compagnons sont des cartes d'action qui donnent aux serviteurs des aptitudes spéciales. Si l'action est réussie, le compagnon est placé sur le serviteur qui agit. Il n'y a pas de limite au nombre de compagnons qu'un serviteur peut avoir. Contrairement à l'équipement, un compagnon ne peut pas être transféré. Quand un compagnon est mis en jeu, il reçoit des compteurs de sang de la banque pour représenter ses points de vie (indiqués sur la carte du compagnon). Quand un compagnon perd son dernier point de vie, il est brûlé.

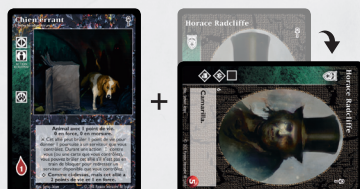


RÈGLES AVANÇÉES

Si employer le compagnon requiert une Discipline et que le compagnon est mis en jeu sans une action d'emploi, alors utilisez la version inférieure du compagnon.

Recruter un allié

- **Qui peut recruter un allié :** N'importe quel serviteur disponible.
- **Coût :** Celui indiqué sur la carte d'allié
- **Cible par défaut :** Aucune. Action non dirigée.
- **Discretion par défaut :** +1 en discrétion.
- **Effet :** Les alliés sont des cartes d'action qui deviennent des serveurs à part entière, capables d'agir et de bloquer indépendamment du serviteur qui les a recrutés. Si l'action est réussie, l'allié est placé dans votre région disponible mais il ne peut pas agir ce tour-ci. Quand un allié est mis en jeu, il reçoit des compteurs de sang de la banque pour représenter ses points de vie (indiqués sur sa carte). Quand un allié perd son dernier point de vie, il est brûlé.



RÈGLES AVANÇÉES

Les alliés mis en jeu par d'autres moyens sont capables d'agir pendant le même tour. Si recruter l'allié requiert une Discipline et que l'allié est mis en jeu sans une action de recrutement, alors utilisez la version inférieure de l'allié.

Action politique

- **Qui peut effectuer une action politique :** N'importe quel vampire disponible. Un serviteur ne peut effectuer plus d'une action politique par tour, même s'il se redresse.

- **Coût** : Celui indiqué sur la carte d'action politique.
- **Cible par défaut** : Aucune. Action non dirigée.
- **Discretion par défaut** : +1 en discrétion.
- **Effet** : Une action politique est une action utilisée pour appeler un référendum. Si l'action est réussie, les termes du référendum sont choisis et les voix sont exprimées et comptées pour voir si le référendum passe ou échoue (voir Politique, p. 27).



Sortir de torpeur (voir Torpeur, p. 34)

- **Qui peut sortir de torpeur** : Un vampire en torpeur.
- **Coût par défaut** : 2 points de sang.
- **Cible par défaut** : Aucune. Action non dirigée.
- **Discretion par défaut** : +1 en discrétion.
- **Effet** : Si l'action est réussie, le vampire qui agit se déplace de la région de torpeur à la région disponible. Si l'action est bloquée, il n'y a pas de combat (les vampires en torpeur ne peuvent pas entrer en combat). Au lieu de cela, si le bloqueur est un vampire, il gagne l'occasion de diabler le vampire qui agit (voir Diablerie, p. 34). S'il choisit de ne pas le faire, ou si c'est un allié, l'action échoue simplement (le vampire qui agit reste en torpeur et aucun coût n'est payé). Un vampire qui quitte la torpeur n'est plus agonisant.



Secourir un vampire de torpeur

- **Qui peut secourir un vampire de torpeur** : N'importe quel vampire disponible.
- **Coût par défaut** : 2 points de sang qui peuvent être payés par le vampire qui agit ou le vampire secouru, ou le coût peut être partagé entre eux.
- **Cible par défaut** : Un vampire en torpeur.
 - Action non dirigée si le vampire qui agit et le vampire en torpeur ont le même contrôleur.
 - Action dirigée si le vampire qui agit et le vampire en torpeur n'ont pas le même contrôleur.
- **Discretion par défaut** :
 - +1 en discrétion si le vampire qui agit et le vampire en torpeur ont le même contrôleur.
 - 0 en discrétion si le vampire qui agit et le vampire en torpeur n'ont pas le même contrôleur.
- **Effet** : Si l'action est réussie, le vampire en torpeur est déplacé dans la région disponible. Le vampire secouru ne s'incline ou ne se redresse pas du fait d'être secouru. Si l'action est bloquée, le vampire qui agit et le serviteur bloqueur entrent normalement en combat. Un vampire secouru de torpeur n'est plus agonisant.



Diabler un vampire en torpeur

- **Qui peut diabler un vampire de torpeur** : N'importe quel vampire disponible.
- **Coût par défaut** : Aucun.
- **Cible par défaut** : Un vampire en torpeur.
 - Action non dirigée si le vampire qui agit et le vampire en torpeur ont le même contrôleur.
 - Action dirigée si le vampire qui agit et le vampire en torpeur n'ont pas le même contrôleur.

■ Discretion par défaut :

- +1 en discrétion si le vampire qui agit et le vampire en torpeur ont le même contrôleur.
- 0 en discrétion si le vampire qui agit et le vampire en torpeur n'ont pas le même contrôleur.

■ **Effet** : Si l'action est réussie, la victime est diablée (voir Diablerie, p. 34). Si l'action est bloquée, le vampire qui agit et le serviteur qui bloque entrent normalement en combat.



Torpeur



Disponible

Carte d'action (ou carte en jeu)

■ **Qui peut effectuer une action, par défaut** : N'importe quel serviteur disponible. Un serviteur ne peut effectuer une action avec la même carte d'action ou via la même carte en jeu plus d'une fois par tour, même s'il se redresse.

■ **Coût** : Celui indiqué sur la carte.

■ **Cible par défaut** : Celle indiquée sur la carte.

■ **Discretion par défaut** : 0 en discrétion, à moins que la carte n'indique le contraire (par exemple « action à +1 en discrétion. »).

■ **Effet** : Si l'action est réussie, elle se résout comme indiqué sur la carte. Si la carte décrit une version spéciale d'une action standard (par exemple la morsure), alors toutes les règles qui s'appliquent à l'action standard s'appliquent à cette action, sauf précision contraire (par exemple, une morsure est dirigée contre sa proie, sauf indication contraire).



RÈGLES AVANÇÉES

Devenir Anarch

■ **Qui peut devenir Anarch** : N'importe quel vampire non titré non Anarch.

■ **Coût** : 2 points de sang, ou 1 point de sang si le contrôleur contrôle au moins 1 autre Anarch disponible.

■ **Cible par défaut** : Aucune. Action non dirigée.

■ **Discretion par défaut** : +1 en discrétion.

■ **Effet** : Si l'action est réussie, le vampire qui agit change de secte et devient Anarch.

Résumé du déroulement d'une action

1. **L'action est annoncée** : Jouez la carte pour l'action ou indiquez un autre effet (carte en jeu, action standard de morsure ou de chasse) utilisé pour annoncer l'action et inclinez le serviteur qui effectue l'action.

2. **Le(s) Mathusalem(s) ciblé(s) peu(ven)t tenter de bloquer** l'action avec n'importe lequel de leurs serviteurs redressés et disponibles. Si l'action ne cible pas un autre Mathusalem ou cible une carte contrôlée par le Mathusalem qui agit, alors les serviteurs de la proie et du prédateur peuvent tenter de bloquer.

■ Si une tentative de blocage n'est pas réussie, une autre tentative peut être faite.

■ Si une tentative de blocage est réussie, le serviteur qui bloque s'incline et entre en combat avec le serviteur qui agit.

3. Si aucune tentative n'a été réussie et plus aucune tentative n'est faite, alors l'action est réussie et le coût de l'action est payé.

Les cartes de **modificateur d'action** et de **réaction** peuvent être jouées à tout moment avant la résolution lors d'une action, en laissant au Mathusalem actif la priorité pour jouer ses cartes le premier. Seul un serviteur qui agit peut jouer des modificateurs d'action tandis que seuls les serviteurs disponibles et redressés des autres Mathusalems peuvent jouer des cartes de réaction. Les effets d'une carte de modificateur d'action ou de réaction durent



pour toute l'action en cours. Rappelez-vous également qu'un même serviteur ne peut jouer la même carte de modificateur d'action ou de réaction plus d'une fois par action.

1. Annoncer l'action

Tous les détails de l'action sont définis quand l'action est annoncée, ce qui inclut la(les) cible(s), le coût, les effets, etc. La carte requise pour l'action (s'il y en a une) est jouée face visible au même moment. Inclinez le serviteur qui agit (seuls des serviteurs redressés peuvent effectuer des actions).

EXCEPTION : Les décisions qui doivent être prises pour un référendum ne sont pas annoncées jusqu'à ce que l'action soit réussie (voir l'action politique, p. 27).

Lors de la phase de serviteur de Sarah, celle-ci décide que l'un de ses serviteurs redressé, Belinde, va effectuer une action pour mordre sa proie, Alexis. Sarah incline Belinde et annonce : « Belinde mord Alexis pour 1 » (sous-entendu « 1 point de réserve »).

Après avoir résolu cette action (réussie ou non), Sarah décide qu'un autre de ses serviteurs redressés, la Douairière, va recruter un allié, le Chien errant, de sa main. Elle incline la Douairière et joue le Chien errant, annonçant « La Douairière recrute un Chien errant à +1 en discrétion, ce qui coûtera 1 point de sang à la Douairière. » (Le sang n'est pas payé jusqu'à ce que l'action soit réussie).

2. Résoudre les tentatives de blocage

Qui peut tenter de bloquer

Si l'action cible un ou plusieurs autres Mathusalems ou des éléments (cartes, l'Avantage...) contrôlés par d'autres Mathusalems, alors l'action est qualifiée de dirigée et seuls les Mathusalems qui en sont la cible peuvent utiliser leurs serviteurs redressés et disponibles pour tenter de bloquer l'action. Si plus d'un Mathusalem est la cible de l'action, les tentatives de blocages sont faites dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si l'action n'est pas dirigée contre un autre Mathusalem ou un élément contrôlé par un autre Mathusalem, alors l'action est qualifiée de non dirigée et peut être bloquée par la proie ou le prédateur du Mathusalem actif, priorité donnée à la proie.

Un serviteur peut tenter de bloquer aussi souvent que souhaité, du moment qu'un autre serviteur n'est pas déjà en train de tenter de bloquer.

Si une tentative de blocage échoue, une autre peut être faite aussi souvent que le Mathusalem qui bloque le souhaite.

Une fois qu'un Mathusalem prend la décision de ne plus tenter de bloquer, celle-ci est définitive.

Par commodité, quand une carte décrit une action qui est habituellement dirigée contre un autre Mathusalem, le texte de la carte comprendra habituellement un symbole **D** pour rappeler que l'action est habituellement dirigée.



Souvenez-vous que les actions politiques ne sont jamais dirigées.

L'action de Belinde pour mordre Alexis est dirigée contre Alexis, par conséquent seuls les serveurs redressés et disponibles de ce dernier peuvent tenter de bloquer. Si une tentative de blocage échoue, une autre peut être faite.

L'action de la Douairière de recruter le Chien errant n'est pas dirigée contre un autre Mathusalem et est donc non dirigée. Elle peut être bloquée par les serveurs redressés et disponibles de la proie de Sarah ou de son prédateur. Si la première tentative de sa proie échoue, une autre peut être faite et ainsi de suite jusqu'à ce que sa proie renonce à faire d'autres tentatives, auquel cas le prédateur de Sarah peut commencer ses tentatives de blocage.

Discrétion et interception

Conceptuellement, la **discrétion** représente les mesures que prend le serveur qui agit afin de mener son affaire discrètement, d'éviter d'attirer l'attention de ceux qui voudraient l'en empêcher. L'**interception** représente les efforts faits par le serveur bloqueur pour percer à jour les plans du serveur qui agit et le traquer ou le poursuivre afin de l'arrêter (en se battant avec lui) avant qu'il ne puisse atteindre son but.

Pour voir si une tentative de blocage réussit, comparez la discrétion du serveur qui agit avec l'interception du serveur qui bloque. L'action est bloquée si l'interception du serveur qui bloque est égale ou supérieure à la discrétion du serveur qui agit. Par défaut, les serveurs ont 0 en discrétion et 0 en interception. Une tentative de blocage sera donc normalement réussie à moins que l'action ait

une discrétion inhérente (comme la chasse) ou qu'une carte ou effet soit utilisé pour augmenter la discrétion du serveur qui agit.

Certaines actions ont une discrétion inhérente, comme noté dans la liste des actions et sur certaines cartes d'action. Le serveur effectuant une telle action commence avec plus de discrétion que normalement. De plus, certaines cartes et autres effets peuvent être utilisés pour augmenter la discrétion ou l'interception d'un serveur, comme noté sur le texte de la carte.

La discrétion peut être ajoutée durant l'action **que lorsque ceci est nécessaire**, c'est-à-dire uniquement si l'action est actuellement en train d'être bloquée et que le serveur qui bloque dispose de suffisamment d'interception pour bloquer le serveur qui agit. De même, de l'interception ne peut être ajoutée durant une action **que lorsque ceci est nécessaire**, c'est-à-dire uniquement par un serveur qui bloque quand son score d'interception est inférieur à la discrétion du serveur qui agit.

Notez que toutes les modifications apportées à la discrétion ou à l'interception d'un serveur restent effectives pour la durée de l'action. La discrétion et l'interception augmentées reviennent à la normale une fois l'action résolue.

Sarah annonce que Wauneka chasse et incline Wauneka. L'action est non dirigée et à +1 en discrétion par défaut. Sa proie renonce à bloquer. Son prédateur, toutefois, joue une carte de réaction pour donner +1 en interception à l'un de ses serveurs redressés et disponibles, Ayelech. Sarah n'a pas de carte à jouer pour augmenter la discrétion de Wauneka et l'action est donc bloquée. Ayelech s'incline et le combat commence.

Si une tentative de blocage échoue alors soit une autre tentative doit être faite, soit le Mathusalem défenseur doit déclarer qu'il ne souhaite pas effectuer d'autre tentative de blocage de l'action. Notez que cette déclaration est un effet en soi et autorise le Mathusalem actif (et les autres) à jouer d'autres cartes ou effets.

Sarah annonce que Sully mord Alexis. Sarah n'a pas d'effets qu'elle souhaite jouer avant qu'Alexis décide ou non de bloquer, et elle demande donc « Est-ce que tu bloques ? » Alexis décide de ne pas bloquer et Sarah en profite alors pour jouer Sociabilisation (un modificateur d'action qui ajoute 1 à la valeur de morsure). Alexis est mordu pour 2 points de réserve.

3. Résoudre l'action

Si l'action est réussie (toutes les tentatives de blocage ont échoué), alors le coût de l'action est payé et les effets de l'action réussie sont appliqués.

Si une action est bloquée, une résolution du blocage consistant en deux conséquences simultanées a lieu : le serviteur qui bloque s'incline et entre en combat avec le serviteur qui agit (voir Combat, p. 28). Si un effet termine l'action avant la **résolution du blocage** ou l'une de ces deux conséquences (telle qu'entrer en combat), aucune des deux conséquences n'a lieu. Les effets de l'action n'ont pas lieu quand l'action est bloquée. Notez que le coût de l'action, s'il y en a un, n'est payé que si l'action est réussie ; le coût n'est pas payé si l'action est bloquée. Les coûts des cartes de modificateur d'action ou de réaction sont toujours payés au moment où ces cartes sont jouées, que l'action soit réussie ou non.

Politique

La politique et la diplomatie sont aussi essentielles pour les vampires que de chasser et de se nourrir. Comme dans la société des mortels, la société vampirique a ses propres lois, convictions et coutumes. La politique entre en jeu quand un vampire effectue une action politique ou lorsqu'une chasse de sang (voir La chasse de sang, p. 35) est appelée.

L'action politique

Important : les termes spécifiques du **référendum** (les choix devant être faits, s'il y en a, par le Mathusalem qui appelle le référendum) ne sont choisis que lorsque l'action elle-même est réussie.

Le référendum

Si une action politique est réussie alors son coût est payé et le référendum est appelé. Le référendum consiste en trois étapes :

1. **Choisir les termes**, s'il y en a, du référendum.

2. **Voter et compter les voix** : Les cartes qui sont utilisables « lors de l'étape de vote » mais « avant l'expression des voix et bulletins » sont utilisables à ce moment. Ensuite, tous les Mathusalems peuvent voter avec les voix et bulletins dont ils disposent (voir plus bas) à ce moment, dans n'importe quel ordre. Ils disposent librement de leurs voix et bulletins et il n'est pas obligatoire de voter. Une fois qu'une voix ou un bulletin a été exprimé, il ne peut toutefois pas être changé. L'étape de vote s'achève lorsque tous les Mathusalems ont fini de voter. Si vous avez besoin d'une limite de temps, les Mathusalems peuvent se mettre d'accord pour attendre 15 secondes après que la dernière voix ou dernier bulletin ont été exprimés pour clore l'étape de vote.

3. **Résoudre le référendum** : S'il y a plus de voix exprimées « pour » que « contre », le référendum passe et ses effets s'appliquent. Sinon, le référendum échoue et n'a aucun effet. En cas d'égalité, le référendum échoue.

Gagner des voix

Les Mathusalems n'ont pas de voix ou bulletins inhérents. Les voix et bulletins doivent être gagnés et il existe différents moyens de le faire. Une fois gagné, il n'est pas obligatoire d'utiliser cette voix ou ce bulletin tout de suite, ou même du tout. Chaque voix ou bulletin doit être exprimé soit « pour », soit « contre » le référendum, et un Mathusalem peut utiliser certaines voix ou bulletins en faveur du référendum et d'autres contre, comme il le souhaite, avec la restriction que toutes les voix et bulletins provenant d'un vampire donné ou d'une autre source doivent être exprimées solidairement (comme un groupe de voix). Une fois exprimé, une voix ou un bulletin ne peut être changé. Les Mathusalems peuvent gagner des voix des façons suivantes :

■ **Cartes d'action politique** : Chaque Mathusalem peut gagner 1 voix en utilisant une carte d'action politique. Ces cartes disent « 1 voix » pour indiquer ceci. Si une carte d'action politique a été utilisée pour appeler le référendum, cette carte fournit 1 voix au contrôleur du serviteur qui agit. Les autres cartes d'action politique utilisées pour gagner 1 voix sont simplement brûlées sans prendre en compte le texte des cartes. Chaque Mathusalem ne peut pas gagner plus de 1 voix grâce à une carte d'action politique.

■ **Vampires titrés** : Pour chaque vampire titré disponible qu'un Mathusalem contrôle, ce dernier gagne des voix supplémentaires. Le nombre de voix gagnées dépend du titre.

Un Mathusalem gagne :

1 voix pour chaque primogène

2 voix pour chaque prince ou baron

3 voix pour chaque justicar

4 voix pour chaque membre du Cercle intérieur

D'autres serveurs peuvent avoir des voix ou des bulletins (indiqués sur leur texte de carte) sans détenir l'un des titres portant un nom indiqué ci-dessus (voir Autres sectes vampiriques, p. 40). Les voix et bulletins d'un serveur ne peuvent être utilisés que si celui-ci est disponible. Que le serveur soit incliné ou redressé n'a aucune incidence sur leur aptitude à voter.

■ **L'Avantage** : Un Mathusalem qui détient l'Avantage peut le brûler (le rendre incontrôlé au centre) pour gagner 1 voix.

■ **Autres cartes** : Les modificateurs d'action, cartes de réaction, cartes en jeu, etc. qui procurent des voix supplémentaires peuvent tous être utilisés dans la limite des règles concernant la façon de les jouer. Seul le serveur qui agit peut jouer des modificateurs d'action et seuls les serveurs redressés et disponibles contrôlés par les Mathusalem autres que le contrôleur du serveur qui agit peuvent jouer des cartes de réaction.

Combat

Un combat a lieu lorsque qu'un serveur bloque l'action d'un serveur disponible. De plus, les effets de certaines cartes peuvent provoquer un combat. Quelle que soit la cause du combat, il est important de se souvenir que seuls les serveurs **disponibles** peuvent participer à un combat et que vos serveurs ne peuvent pas entrer en combat entre eux. Être incliné ou non n'a aucune conséquence sur le combat. Les serveurs inclinés se battent de la même manière que ceux qui sont redressés.

Note : les seules cartes de serveur qui peuvent être jouées durant un combat sont les cartes de combat.

Déroulement du combat

Le combat se décompose en une série d'un ou plusieurs rounds. Chaque round de combat est divisé en sept étapes :

1. Avant l'étape de manœuvre : Jouez les cartes utilisables « avant l'étape de manœuvre ».

2. Manœuvre : Utilisez des **manœuvres** pour établir la portée au contact ou à distance.



3. Avant que les frappes ne soient choisies :

Jouez les cartes utilisables « avant que les frappes ne soient choisies ».

4. **Frappe** : Annoncez et résolvez les **frappes**.

5. **Résolution des dégâts** : Prévenez et régénérez les dégâts.

6. **Poursuite** : Utilisez des **poursuites** pour continuer le combat dans un nouveau round ou pour arrêter le combat

7. **Fin de round** : Les cartes et effets de fin de round sont joués à cette étape.

Le serviteur qui agit a toujours la priorité sur le serviteur adverse pour utiliser des cartes ou effets à toutes les étapes du combat.

1. Avant l'étape de manœuvre

Certaines cartes ou effets sont joués avant l'étape de manœuvre. Ceci est explicitement indiqué sur ces cartes.

2. Manœuvre

Chaque round de combat s'effectue soit au contact soit à distance. **Par défaut, chaque round s'effectue au contact.** La portée détermine quelles **frappes** et autres effets de phase de résolution des frappes peuvent être utilisés. Certains effets ne peuvent être utilisés qu'au contact, d'autres seulement à distance, et d'autres enfin « à toute portée » (aussi bien au contact qu'à distance).

Un serviteur en combat peut utiliser une **manœuvre** pour se mettre à distance, ou manœuvrer pour revenir au contact si son adversaire s'est mis à distance. Deux combattants peuvent continuer à jouer des manœuvres pour continuer d'annuler les effets de la dernière manœuvre de leur adversaire aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Un serviteur ne peut pas jouer deux manœuvres d'affilée (qui s'annuleraient l'une l'autre).

Un serviteur n'a pas de manœuvre par défaut ; il doit utiliser une carte ou un autre effet pour gagner une manœuvre. La possibilité de manœuvrer peut venir d'une carte de combat ou d'armes ou d'autres cartes en jeu. Pour utiliser

la manœuvre d'une carte de **frappe**, le serviteur joue la carte de frappe pendant cette étape au lieu de pendant l'étape de choix de la frappe.

Si un serviteur utilise la manœuvre d'une carte de frappe ou d'une arme, il choisit en réalité sa frappe en même temps. Par conséquent, il ne peut pas utiliser une seconde carte de frappe ou arme pour manœuvrer à nouveau dans le même round.

Si une carte de combat jouée par un serviteur a une manœuvre comme partie de l'effet, la manœuvre doit être utilisée ce round de combat. Si une carte de combat jouée par un serviteur a une « manœuvre optionnelle » comme partie de son effet, alors le serviteur peut ne pas utiliser la manœuvre.

En général, un serviteur qui peut attaquer à distance voudra manœuvrer à distance contre un adversaire qu'il suspecte de ne pouvoir attaquer qu'au contact.

Ayelech vient juste de bloquer Colette et un combat s'ensuit. Ayelech a un Magnum .44 qui lui permet de frapper pour 2 dégâts à toute portée et lui donne une manœuvre optionnelle. Colette, le serviteur qui agit, ne souhaite pas manœuvrer. Ayelech utilise la manœuvre de l'arme pour aller à distance, où elle est à l'abri d'une frappe à mains nues de Colette. Colette joue une carte de manœuvre pour revenir au contact. Toutefois, Ayelech a une carte de manœuvre également et elle la joue pour se remettre à distance. Colette n'a plus de manœuvre à jouer et la portée est donc établie à distance.

3. Avant que les frappes ne soient choisies

Certaines cartes de combat ne sont utilisables qu'après que la portée a été établie, mais avant que les frappes ne soient choisies.

4. Frappe

Durant la phase de frappe, les serviteurs se frappent l'un l'autre ou fournissent un effort pour éviter d'être frappé.

Notez que toutes les frappes ne sont pas agressives. Les effets défensifs tels que l'**esquive** sont

également des frappes (voir Effets des frappes, p. 33).

Normalement, chaque serviteur n'a qu'une seule frappe par round. La frappe fournie par chacun des serviteurs constitue une « paire de frappes ».

RÈGLES AVANÇÉES

Certaines cartes permettent à un serviteur d'avoir des **frappes additionnelles** durant un round de combat, celles-ci sont résolues après la paire normale de frappes. Si seul un serviteur dispose de frappes additionnelles, celles-ci sont résolues individuellement après la paire normale de frappes.

Durant chaque paire de frappes, les serviteurs choisissent d'abord leur frappe respectueuse (le serviteur qui agit en premier, son adversaire ensuite) et les frappes sont alors résolues. La résolution des frappes a lieu simultanément, sauf dans certains cas particuliers (voir Effets des frappes, p. 33).

■ **Choix de la frappe** : Chaque serviteur choisit sa frappe. La frappe peut provenir d'une carte de combat, d'une arme que le serviteur possède, de n'importe quelle autre carte qui fournit une frappe ou à défaut d'une frappe à mains nues. Si le serviteur a utilisé la **manœuvre** d'une frappe (soit une carte de frappe, soit une arme) ce round-ci, alors il ne peut pas choisir d'autre frappe pour sa frappe initiale ce round-ci.

RÈGLES AVANÇÉES

Pour les **frappes additionnelles**, n'importe quelle frappe peut être choisie, même si une manœuvre d'une carte de frappe ou d'une arme a été utilisée.

■ **Résolution de la frappe** : Les effets des frappes des deux serviteurs sont résolus simultanément. La plupart des frappes ne fonctionnent qu'au contact, à moins que la frappe

ne soit identifiée comme fonctionnant à toute portée ou ne soit une frappe défensive comme une **esquive** ou une **fin de combat**. Les frappes fonctionnant à toute portée peuvent être utilisées à n'importe quelle portée, contact ou distance.

Quand un **serviteur** ou un **compagnon** prend des dégâts (soit d'une frappe ou d'une autre source), il doit brûler des points de sang ou perdre des points de vie selon le cas (voir Résolution des dégâts, p. 31). Notez que les effets d'une frappe sont appliqués puis les dégâts résolus. Cet ordre est important pour certaines frappes spéciales.

Si l'un ou les deux combattants ne sont plus disponibles parce que l'un a pris trop de dégâts par exemple, alors le round et le combat s'arrêtent immédiatement. Ceci est vrai à tout moment durant le combat, pas uniquement durant la résolution des frappes.

RÈGLES AVANÇÉES

Si une carte de frappe est annulée, le serviteur qui l'a jouée doit choisir une autre frappe, laquelle peut provenir d'une autre carte de frappe.

Frappes additionnelles : Certaines cartes et effets donnent la possibilité à un serviteur de faire des frappes additionnelles pendant le round de combat en cours. Les frappes additionnelles sont annoncées et effectuées seulement après que la première paire de frappes est terminée. Le serviteur qui agit décide s'il gagne des frappes additionnelles ou non avant son adversaire, comme d'habitude. Les frappes additionnelles sont gérées avec une nouvelle phase de choix de la frappe et de résolution de la frappe dans laquelle seuls les serviteurs avec des frappes additionnelles peuvent jouer des cartes de frappe. Toutes les frappes additionnelles ont lieu à la même portée. Ceci est répété autant de fois que nécessaire. Un serviteur ne peut pas utiliser plus d'une carte ou effet pour gagner des frappes additionnelles dans un round de combat. Cette règle est rappelée par la mention « **(limité)** » dans le texte de la carte.

Wauneka est bloqué par Flávio Gonçalves et ils entrent en combat. Aucun d'entre eux n'utilise de manœuvre et le round est au contact. Wauneka annonce qu'il utilise comme frappe la carte Crochet, une frappe qui lui permet d'infliger 4 points de dégâts. Flávio Gonçalves utilise son aptitude spéciale pour frapper : esquiver, et donc aucun dégât n'est infligé par l'un ou l'autre des vampires.

Ensuite, Wauneka joue une carte qui lui donne 1 frappe additionnelle. Flávio Gonçalves joue une carte qui lui donne 2 frappes additionnelles. Ces frappes additionnelles sont résolues à la même portée, qui est contact dans ce cas.

Wauneka utilise ses mains nues pour la deuxième frappe. Flávio Gonçalves fait de même. Chacun subit 1 dégât. Flávio Gonçalves utilise alors ses mains nues une fois de plus et Wauneka ne peut plus utiliser de frappe puisqu'il n'avait qu'une frappe additionnelle. Wauneka subit 1 dégât supplémentaire.

5. Résolution des dégâts

La résolution des dégâts se décompose en deux étapes : **prévention des dégâts** et **régénération des dégâts**.

Tout d'abord, le serviteur qui prend des dégâts peut jouer des cartes de combat qui préviennent des **dégâts**. Ces cartes de prévention de dégâts sont jouées une par une jusqu'à ce que tous les dégâts soient prévenus ou que le serviteur choisisse de ne plus en jouer.

Tout dégât non prévenu est infligé avec succès. Les points de dégâts sont alors **régénérés** si la victime est un vampire ou causent une perte de points de vie si la victime est un **allié** ou un **compagnon**.

Pour chaque point de dégâts infligé à un vampire, il doit brûler 1 point de sang pour **régénérer** ces dégâts. Un vampire peut être amené à brûler tous ses points de sang si nécessaire et le faire n'a pas d'autre effet négatif sur lui. Si le vampire ne peut pas **régénérer** tous les dégâts (c'est-à-dire que le nombre de points de dégâts est supérieur au nombre de points

de sang sur lui pour le **régénérer**), il brûle tous ses points de sang pour **régénérer** autant de dégâts que possible et les dégâts **non régénérés** le laissent agonisant. Un vampire agonisant est envoyé en **torpeur** après que les dégâts restants ont été gérés (voir Torpeur, p. 34).

Dégâts environnementaux : Tout dégât qui n'est pas infligé par un serviteur soit via une frappe soit via un effet explicite (« ce serviteur inflige... ») est dit environnemental. Les dégâts environnementaux n'ont soit pas de source (tels que les dégâts infligés par les Corneilles noires) ou une source qui n'est pas un serviteur (par exemple des dégâts infligés par un compagnon). Notez que les dégâts environnementaux ne peuvent être **esquivés** puisque l'esquive ne protège que des **frappes** adverses.

Dégâts aggravés : Certains dégâts sont décrits comme aggravés, comme les dégâts infligés par le feu ou la lumière du soleil ou encore les griffes et crocs d'autres créatures surnaturelles, y compris de certains vampires. Les dégâts aggravés diffèrent des dégâts normaux sur deux points : les dégâts aggravés ne peuvent pas être **régénérés** et les dégâts aggravés peuvent brûler un vampire si ce vampire est déjà **agonisant**. Comme ils ne peuvent pas être **régénérés**, le vampire ne brûle pas de points de sang pour les **régénérer**, mais à la place devient agonisant (ce qui l'envoie directement en **torpeur**), à moins que les dégâts n'aient été prévenus.

Les dégâts aggravés infligés à un vampire agonisant peuvent le brûler sur-le-champ. Un vampire agonisant est un vampire qui a pris des dégâts qu'il n'a pas pu **régénérer** ou un vampire qui est en torpeur ou sur le chemin de la torpeur. Pour chaque point de dégâts aggravés qui est infligé avec succès à un vampire agonisant, ce dernier doit brûler 1 point de sang pour **éviter sa destruction**. S'il n'a pas assez de sang, il est brûlé. La destruction par cette méthode ne constitue pas une **diablerie** (voir Diablerie, p. 34).

Si à la fois des dégâts normaux et aggravés sont infligés avec succès sur un vampire en même

temps, les dégâts normaux sont gérés en premier. Ceci s'applique seulement aux dégâts non prévenus ; les effets de prévention des dégâts peuvent être utilisés pour prévenir les dégâts aggravés avant les dégâts normaux. Si un vampire est agonisant, il va en torpeur après que tous les dégâts ont été gérés (voir Torpeur, p. 34). Si des dégâts aggravés le brûlent, il va directement dans le tas de cendres. Il ne va pas d'abord en torpeur.

Nassir est disponible et a 1 point de sang lorsqu'il reçoit 1 point de dégâts aggravés. Il ne peut pas régénérer ces dégâts, il est donc agonisant et part en torpeur avec 1 point de sang.

Tamoszius est disponible et a 2 points de sang lorsqu'il reçoit 3 points de dégâts aggravés. Il ne peut en régénérer aucun. Il devient agonisant à cause du premier point et doit donc brûler 2 points de sang pour éviter la destruction due aux 2 autres points (1 point de sang par point de dégâts), le laissant vide et en torpeur.

Ryan est disponible et a 1 point de sang quand il reçoit 2 points de dégâts normaux et 1 de dégâts aggravés. Il brûle 1 point de sang pour régénérer le premier point de dégâts normaux. Il n'a pas assez de sang pour régénérer le deuxième point et devient agonisant. Les dégâts aggravés le brûlent, puisqu'il est déjà agonisant et qu'il ne peut pas brûler un point de sang pour empêcher sa destruction.

RÈGLES AVANÇÉES

Les alliés et les compagnons traitent les dégâts aggravés de la même manière que les dégâts normaux. Pour chaque point de dégâts infligé à un allié ou à un compagnon, celui-ci brûle 1 point de vie. Un allié ou compagnon qui perd tous ses points de vie est brûlé.

6. Poursuite

À la fin d'un round de combat, si les deux combattants sont encore disponibles, les combattants iront chacun de leur côté ou l'un d'entre eux donnera la chasse à l'autre. Les poursuites peuvent être utilisées pour continuer le combat ou pour terminer un combat. Ceci est similaire à la manière dont les **manœuvres** sont utilisées pour déterminer la portée. Les deux combattants peuvent continuer à jouer des poursuites (pour annuler les effets de la dernière poursuite de leur adversaire) aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Un serviteur ne peut pas jouer deux poursuites d'affilée (qui s'annuleraient entre elles). S'il y a une poursuite pour continuer qui n'a pas été annulée, alors un autre round de combat commence.

7. Fin de round

Vous pouvez utiliser à cette étape les cartes de combat et autres effets qui ne sont utilisables qu'à la fin d'un round de combat, après l'étape de poursuite.

Remarquez que cette étape a lieu même lorsque le combat se termine de manière prématurée.

Compagnons et combat

Un compagnon n'est normalement pas blessé en combat à moins que le serviteur qui l'emploie ne soit brûlé. Toutefois, un attaquant peut choisir de cibler l'un des compagnons de son adversaire avec une frappe plutôt que de frapper le serviteur adverse. Ceci ne peut être fait qu'à distance. Pour cibler un compagnon avec une **frappe à toute portée**, le serviteur qui frappe doit annoncer sa cible en même temps que sa frappe.

Effets des frappes

Frapper à mains nues : La frappe par défaut est celle à mains nues. Quand un serviteur frappe à mains nues au contact, il inflige une quantité de dégâts égale à sa force à son adversaire. Les vampires ont par défaut une force de 1.

Esquiver : Esquiver n'inflige pas de dégâts, mais protège le serviteur qui esquive et ses possessions des effets de la frappe de son adversaire. Les compagnons ne sont toutefois pas protégés. Une esquive est efficace quelle que soit la portée. Une esquive protège même des effets d'une frappe réalisée avec **initiative** (voir Initiative, p. 34). Une esquive est une frappe, même si elle est purement défensive. Elle représente l'activité du serviteur durant la paire de frappes.

Fin de combat : Cet effet termine le combat immédiatement. Ce type de frappe est toujours la première à se résoudre, même avant une frappe réalisée avec **initiative** (voir Initiative, p. 34), et elle finit le combat avant que d'autres frappes ou effets de résolution de frappe soient résolus. La fin de combat est efficace quelle que soit la portée. La fin de combat n'est pas affectée par l'esquive, puisque les esquives annulent seulement les effets qui sont dirigés contre le serviteur qui esquive.

Voler des points de sang : Cet effet déplace des **points de sang** ou des **points de vie** de la cible vers le serviteur qui frappe. Ceci ne compte pas comme des dégâts, et l'effet ne peut donc pas être empêché avec des effets de prévention de dégâts. Cet effet a lieu avant l'étape de régénération des dégâts de la résolution des dégâts, et le sang volé peut donc être utilisé pour régénérer des dégâts même si les dégâts sont infligés simultanément. Si le vampire qui frappe a plus de sang que sa capacité à cause du vol, l'excès est immédiatement retiré.

Chrysanthème entre en combat avec un allié, un Chien errant. Chrysanthème a une capacité de 5 et 4 points de sang. L'allié a 2 points de vie. Après avoir déterminé la portée, Chrysanthème vole 2 points de sang avec sa frappe. L'allié frappe pour 1 point de dégâts. Lors de la résolution des frappes, 2 points de vie sont déplacés de l'allié vers Chrysanthème et Chrysanthème reçoit 1 point de dégâts. Chrysanthème a 6 points de sang, mais sa capacité n'est que de 5, et 1 point de sang retourne donc à la banque. Le Chien errant n'a plus de points de vie et est donc brûlé. Chrysanthème a 1 point de dégâts à gérer et n'en prévient aucun, elle brûle donc 1 point de sang pour régénérer ses blessures, ce qui la laisse à 4 points de sang.



RÈGLES AVANÇÉES

Détruire un équipement : Cet effet brûle une carte d'équipement de l'adversaire. S'il y a plus d'un équipement sur le serviteur adverse, le serviteur qui frappe choisit lequel est brûlé. L'équipement peut quand même être utilisé jusqu'au moment de la résolution de la frappe de destruction de l'équipement. L'effet peut préciser qu'il détruit une arme au lieu d'un équipement, auquel cas une arme doit être choisie.

Voler un équipement : Cet effet est similaire à détruire un équipement, sauf qu'au lieu d'être brûlée, la carte d'équipement est déplacée sur le serviteur qui frappe. L'équipement volé ne peut pas être utilisé par le serviteur qui le vole durant le round courant du combat. L'équipement est conservé par le serviteur qui l'a volé après que le combat se termine.

Initiative : Une frappe effectuée avec l'initiative est résolue avant une **frappe normale**. Ainsi, si le serviteur adverse est brûlé ou envoyé en torpeur par une frappe effectuée avec l'initiative, sa frappe ne sera pas résolue du tout. Si le serviteur adverse frappait avec une arme qui est volée ou détruite avec l'initiative, alors le serviteur perd sa frappe dans le même temps. Si les deux serviteurs frappent avec l'initiative, alors les frappes sont résolues simultanément. Une frappe effectuée avec l'initiative ne se résoudra quand même pas avant une **fin de combat** (qui est toujours résolue en premier), et une **esquive** fonctionnera quand même contre l'effet d'une frappe avec l'initiative.

Torpeur

Quand un vampire ne peut pas régénérer ses blessures, il entre dans un sommeil profond connu sous le nom de torpeur. Un vampire en torpeur est particulièrement faible et vulnérable aux attaques de ses pairs. Un vampire en torpeur peut être brûlé par un vampire par le biais de l'acte de diablerie (voir Diablerie ci-dessous).

Si un vampire ne peut pas régénérer ses blessures, il part en torpeur. Les vampires en torpeur sont placés dans une zone à côté de la région incontrôlée. Tous les compagnons, équipements et autres cartes sur le vampire restent avec celui-ci quand il part en torpeur.

Un vampire en torpeur ne peut effectuer aucune action exceptée l'action pour « **sortir de torpeur** » et ne peut pas **bloquer** ou jouer de **cartes de réaction**. Il peut jouer des **modificateurs d'action** durant ses actions.

Un vampire en torpeur est toujours considéré comme étant contrôlé mais non disponible. Il se redresse normalement au début de la phase de redressement.

Un vampire en torpeur ne peut pas exprimer de voix ou de bulletins (il doit s'abstenir).

Diablerie

En commettant la diablerie, le diaboliste draine la victime de tout son sang, devient plus fort et peut prendre tout ou partie des équipements que la victime possédait. La société vampirique condamne toutefois cet acte, il est donc probable que le jeu n'en vaille pas la chandelle.

La diablerie est l'acte d'envoyer un autre vampire à la Mort ultime en buvant son sang. Seuls les vampires disponibles peuvent commettre la diablerie. Le vampire qui commet la diablerie est appelé le **diaboliste**. La diablerie se résout de la manière suivante :

1. Tout le sang de la victime est déplacé sur le diaboliste. Le sang en excès de la capacité s'en va comme d'habitude.

2. Le diaboliste peut prendre n'importe quel nombre d'équipements sur la victime.
3. La victime est brûlée. Tous les compteurs et cartes sur elle sont également brûlés.

RÈGLES AVANCÉES

4. Si la victime était plus âgée (avait une plus grande capacité) que le diaboliste, une Discipline peut être donnée au diaboliste : son contrôleur peut aller chercher dans sa bibliothèque, son tas de cendres ou sa main une carte de maître de Discipline et la mettre sur le diaboliste avant de remélanger sa bibliothèque ou de repiocher des cartes jusqu'à revenir à la taille de sa main, comme approprié. Si la carte de Discipline augmente la capacité du diaboliste de 1, la diablerie ne lui donne pas le sang pour atteindre cette nouvelle capacité.

5. Si la victime faisait partie de la Liste rouge, le diaboliste peut recevoir des trophées (voir page 9).

Les étapes de la diablerie sont traitées en une fois. Aucun effet ne peut être utilisé pour interrompre la diablerie ; les effets peuvent être joués soit avant soit après, comme appropriés.

La chasse de sang

La société vampirique condamne l'acte de diablerie. La peine encourue pour cet acte est la mort, et l'instrument de la justice est la chasse de sang, durant laquelle le diaboliste est pourchassé et détruit par ses pairs. En pratique, toutefois, justice n'est pas forcément rendue, en fonction des relations que le diaboliste a pu nouer.

Quand un vampire commet la diablerie, un référendum a automatiquement et immédiatement lieu pour déterminer si une chasse de sang sera appelée contre le diaboliste. Si le référendum passe, une chasse de sang est appelée et le diaboliste est brûlé. Le référendum n'est pas une action et ne peut donc pas être bloqué, et les cartes de modificateur d'action ou de réaction ne peuvent pas être jouées. Autrement, ce référendum est conduit comme tous les autres.

4. PHASE D'INFLUENCE

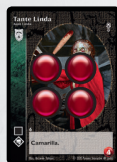
Les Mathusalems luttent sans relâche pour dominer la société vampirique, mais les vampires les plus jeunes sont réticents à se soumettre aux lubies des anciens. Les Mathusalems doivent habilement user de leurs ressources pour entraîner leurs jeunes frères à exécuter leurs ordres (souvent d'ailleurs sans que les jeunes vampires ne s'aperçoivent qu'ils sont manipulés).

Votre phase d'influence vous permet de consacrer une partie de vos points de réserve à la prise de contrôle de vampires dans votre région incontrôlée. Cette phase peut également être utilisée pour déplacer de nouveaux vampires de votre **crypte** vers votre région incontrôlée. Les activités conduites lors de cette phase sont régies au travers d'une sorte « d'action de phase d'influence » appelée **transfert**. Les transferts, tout comme les actions de phase de maître, ne sont pas représentés par des compteurs et ne peuvent pas être économisés pour plus tard.

Chaque Mathusalem reçoit normalement 4 transferts au début de sa phase d'influence. Toutefois, pour contrebalancer l'avantage de jouer en premier, les Mathusalems ne reçoivent pas la totalité des transferts durant les trois premiers tours. À la place, le Mathusalem qui joue le premier reçoit seulement 1 transfert durant sa première phase d'influence. Le Mathusalem qui joue en deuxième reçoit 2 transferts à son tour et le Mathusalem qui joue en troisième en reçoit 3. Après cela, chaque Mathusalem reçoit les 4 transferts standard durant sa phase d'influence.

Durant votre phase d'influence, vous pouvez dépenser vos transferts comme suit :

- Dépenser 1 transfert pour déplacer 1 point de votre réserve vers un vampire dans votre région incontrôlée.
- Dépenser 2 transferts pour déplacer 1 point de sang d'un vampire dans votre région incontrôlée vers votre réserve.
- Dépenser 4 transferts et brûler 1 point de réserve pour déplacer un vampire de votre crypte vers votre région incontrôlée (en piochant la carte du dessus, comme toujours).



Région disponible





Région incontrôlée

À n'importe quel moment durant cette phase, si un vampire dans la région incontrôlée a un nombre de **compteurs de sang** sur lui au moins égal à sa **capacité**, le Mathusalem peut déplacer ce vampire face visible dans la **région disponible**, redressé. Les compteurs sont conservés sur lui pour représenter ses points de sang. Les compteurs en excès par rapport à sa capacité retournent immédiatement à la banque comme d'habitude. Si le vampire octroie des transferts supplémentaires, ceux-ci ne peuvent être utilisés pendant ce tour car les transferts sont gagnés au début de la phase d'influence. Les autres types de carte de crypte sont gérés de la même manière.


Nora arrive à sa phase d'influence. Elle a quatre transferts à dépenser, mais seulement 2 points de réserve. Elle voit qu'elle a engrangé 6 points de sang sur un vampire appelé Alexa Draper de capacité 8 et elle pense qu'elle peut gagner la partie si elle arrive à le mettre en jeu. Toutefois, elle ne peut pas utiliser ses deux points de réserve restants pour le mettre en jeu car cela l'éliminerait de la partie. Elle avait investi quelques points de sang sur un vampire nommé Sybren van Oosten de capacité 7 lors d'un tour précédent, elle dépense donc 2 de ses 4 transferts pour faire revenir 1 de ces compteurs dans sa réserve. Maintenant, elle a 3 points de réserve et il lui reste 2 transferts à dépenser. Elle dépense les 2 transferts en transférant 2 des 3 compteurs de sang de sa réserve vers Alexa Draper et déplace ce vampire dans sa région disponible.



RÈGLES AVANCÉES

Avancé : Une carte avancée est un type de carte de vampire pour votre crypte. Une carte avancée comporte une icône spéciale  sous l'icône de clan. La carte avancée est un vampire à part entière et peut donc être influencée de manière normale. De plus, si vous contrôlez déjà le vampire avancé ou la version normale « de base » qui y est associée et que l'autre version du vampire est dans votre région incontrôlée, vous pouvez alors dépenser 4 transferts et 1 point de réserve pour déplacer la carte de vampire de votre région incontrôlée sur le vampire contrôlé (mettez la carte avancée au-dessus de la carte de base). Les deux cartes **fusionnent**  pour former un seul vampire.

Les conséquences de cette fusion sont les suivantes : les compteurs et les cartes sur le vampire déjà en jeu restent mais les compteurs ou cartes sur le vampire provenant de la région incontrôlée sont brûlés le cas échéant. Les cartes avancée et de base sont considérées comme une seule carte de vampire, même si celui-ci est envoyé de n'importe quelle manière dans la région incontrôlée, et ce jusqu'à ce que le vampire soit brûlé. Tous les effets en jeu qui ciblaient le vampire ciblent à présent la version fusionnée.

Une fois fusionné, le texte de la carte de base s'applique toujours, mais le reste de la carte est ignoré (capacité, Disciplines, etc.). La version avancée s'applique entièrement. Si la version avancée présente un conflit avec la carte de base (une secte différente par exemple), la carte avancée prend le pas. Certaines cartes fusionnées ont un effet supplémentaire qui ne s'applique que lorsque la carte est fusionnée avec la carte de base. De tels effets sont identifiés dans le texte de la carte par une icône de fusion .

Les vampires avancés (fusionnés ou non) deviendront disputés avec les autres exemplaires du même vampire (avancé ou non) en jeu, comme d'habitude.

5. PHASE DE DÉFAUSSE

Vous recevez par défaut durant votre phase de défausse une **action de phase de défausse**. Vous pouvez utiliser une action de phase de défausse pour défausser une carte de votre main et la remplacer. Les actions de phase de défausse non utilisées dans cette phase sont perdues ; elles ne peuvent pas être économisées pour plus tard.

RÈGLES AVANCÉES

Vous pouvez utiliser une action de phase de défausse pour mettre une **carte d'événement** en jeu, mais pas plus d'une par phase. Certains effets peuvent changer le nombre d'actions de phase de défausse que vous recevez ou peuvent vous donner des moyens alternatifs d'utiliser vos actions de phase de défausse.

FIN DE PARTIE

Quand un Mathusalem n'a plus de **points de réserve**, il est éliminé de la partie. Si vous êtes éliminé, toutes les cartes que vous contrôlez sont retirées de la partie. Toutes les cartes de vos adversaires que vous contrôlez leurs sont rendues à la fin de la partie. Toutes vos cartes contrôlées par d'autres Mathusalems restent en jeu normalement. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul Mathusalem.

Vous gagnez **1 point de victoire** et **6 points de réserve** de la banque de sang à chaque fois que le Mathusalem qui est votre proie est éliminé (quelle que soit la manière ou par qui il a été éliminé). Vous recevez **1 point de victoire supplémentaire** si vous êtes le dernier Mathusalem restant. À la fin de la partie, le gagnant est le Mathusalem qui a le plus de points de victoire, même s'il a été éliminé.

En cas d'égalité il n'y a pas de vainqueur.

EXCEPTION : Si un Mathusalem est éliminé en même temps que sa proie, le Mathusalem gagne le point de victoire mais pas les 6 points de réserve.

Quand votre proie est éliminée, le prochain Mathusalem à votre gauche (la proie du Mathusalem éliminé) devient votre nouvelle proie et vous devenez son nouveau prédateur.

Nadia, Lise, Richard, Thierry et Félix sont assis suivant le sens horaire dans cet ordre. Félix est éliminé le premier. Félix est la proie de Thierry et celui-ci gagne donc 6 points de réserve et 1 point de victoire. Thierry est par la suite éliminé par Richard. Puisque Thierry est la proie de Richard, Richard gagne 6 points de réserve et 1 point de victoire. Lisa est à son tour éliminée et Nadia gagne 6 points de réserve et 1 point de victoire. Maintenant, Richard et Nadia sont les seuls Mathusalems restants, et chacun est donc la proie de l'autre. Tous les points de réserve que Richard a gagnés ne l'empêchent pas de perdre et Nadia gagne 6 points de réserve et 1 point de victoire. Puisque Nadia n'a pas été éliminée du tout, elle gagne 1 point de victoire additionnel. Le score final est donc une victoire pour Nadia avec 3 points de victoire, Richard et Thierry ayant chacun 1 point de victoire, et Lise et Félix ayant chacun 0 point de victoire.

RÈGLES AVANÇÉES

Se retirer de la partie

Vous pouvez également tenter de quitter le jeu en annonçant votre intention de vous retirer de la partie. Si vous avez épuisé votre bibliothèque et que vous commencez votre tour avec moins de cartes en main que la taille de votre main, vous avez la possibilité de vous retirer de la partie. Pour faire ainsi, vous devez annoncer votre intention de vous retirer pendant votre phase de redressement. Pour que cette retraite réussisse, vous devez remplir les conditions suivantes :

- Aucun de vos serviteurs ne doit entrer en combat jusqu'à votre prochaine phase de redressement.
- Aucun de vos serviteurs ne doit perdre (ou dépenser) de points de sang jusqu'à votre prochaine phase de redressement.
- Vous ne devez pas perdre (ou dépenser) de points de réserve jusqu'à votre prochaine phase de redressement.

Si ces conditions sont remplies au début de votre prochaine phase de redressement, alors vous vous retirez avec succès de la partie. La retraite échoue si vous perdez le moindre point de sang ou de réserve, même si vous en regagnez assez pour compenser la perte.

Si vous vous retirez avec succès de la partie, vous recevez 1 point de victoire à ajouter aux points de victoire que vous avez déjà gagnés. Votre prédateur ne gagne pas de point de victoire ni de points de réserve suite à votre retraite.



RÈGLES AVANCÉES

SECTES VAMPIRIQUES

Certains des différents clans de vampires se sont regroupés en sectes. Chaque secte représente les clans qui ont des philosophies et buts similaires. Chaque secte a ses propres codes de conduite et ses propres structures politiques et titres.

Un vampire appartient toujours à une et une seule secte. Si un vampire change de secte, il n'appartient plus à son ancienne secte et appartient à la nouvelle à la place.

Quelle que soit la secte, un vampire ne peut pas avoir plus d'un titre. Si un vampire avec un titre en gagne un autre, il perd le premier titre, même si le nouveau titre constitue une rétrogradation. Si un vampire avec un titre disputé (voir Titres disputés, p. 18) gagne un titre, il renonce immédiatement au titre disputé.

Un vampire doit appartenir à la secte appropriée pour recevoir un titre. Si un vampire avec un titre change de clan ou de secte pour un clan ou une secte inappropriée pour son titre, il perd le bénéfice du titre jusqu'à ce que son clan ou sa secte change de manière appropriée. S'il reçoit un nouveau titre ou si son titre est disputé (voir Titres disputés, p. 18), il cède immédiatement l'ancien titre.

Camarilla

Seuls les vampires de la Camarilla peuvent détenir les titres de la Camarilla : primogène, prince, justicar et membre du Cercle intérieur. De plus, les titres de justicar et de membre du Cercle intérieur de chaque clan sont uniques (voir Titres disputés, p. 18) et ils ne peuvent être détenus que par un vampire de ce clan. Le titre de prince est associé à une ville particulière et peut être disputé par un autre vampire qui revendique n'importe quel titre de la même ville. Le titre de primogène n'est pas unique et ne peut pas être disputé.

Anarch

Certains vampires sont déjà Anarchs comme il est indiqué dans leur texte, mais un vampire non titré et non Anarch peut changer de secte et devenir Anarch grâce à une action non dirigée à +1 en discrétion qui coûte 2 points de sang, ou 1 point de sang si le contrôleur contrôle au moins 1 autre vampire Anarch disponible. Un vampire peut également devenir Anarch par les effets de certaines cartes. Devenir Anarch constitue un changement de secte (voir ci-dessus). Comme pour les autres sectes, le fait d'être Anarch n'a pas d'effet sur la partie sauf pour certaines cartes et effets en jeu. Certaines cartes ne peuvent être jouées que par des vampires Anarchs, par exemple.

Le titre de baron ne peut être détenu que par un vampire Anarch. Le titre de baron est associé à une ville donnée et peut être disputé par un autre vampire qui revendique le titre de prince, archevêque ou baron de la même ville. Si un baron change de secte, il perd les avantages du titre jusqu'à ce qu'il redevienne Anarch, comme il est d'usage pour les titres.

Indépendant

Tout vampire qui n'est pas aligné avec l'une des sectes majeures est un vampire Indépendant. Ces vampires sont identifiés simplement par le mot « Indépendant » sur leur carte.

Certains vampires Indépendants peuvent avoir des voix, indiquées dans le texte de leur carte. Traitez ces vampires comme s'ils possédaient des titres propres à chacun.

EXTENSIONS HISTORIQUES

Les règles détaillées ci-dessous dans les sections « Autres sectes vampiriques » et « Traits » concernent les cartes publiées dans des extensions antérieures à la Cinquième édition de Vampire: The Eternal Struggle.

Ces extensions sont entièrement compatibles avec la Cinquième édition de Vampire: The Eternal Struggle, mais relatent des histoires du passé du Monde des Ténèbres, au moment où la Descendance fait face à de nouvelles menaces et des changements d'allégeances.

AUTRES SECTES VAMPIRIQUES

Sabbat

Seuls les vampires du Sabbat peuvent détenir les titres du Sabbat : évêque, archevêque, priscus, cardinal ou régent. Comme pour les princes de la Camarilla, le titre d'archevêque est associé à une ville donnée et peut être disputé par un autre vampire qui revendique n'importe quel titre de la même ville. Le titre de régent est unique (voir Titres disputés, p. 18). Les autres titres du Sabbat ne sont pas uniques et ne peuvent pas être disputés.

Pendant l'étape de vote d'un référendum, un Mathusalem reçoit :

- 1 voix** pour chaque évêque disponible
- 2 voix** pour chaque archevêque disponible
- 3 voix** pour chaque cardinal disponible
- 4 voix** pour chaque régent disponible.

Le bloc des prisci : Les prisci en tant que groupe ont 3 voix. Durant un référendum, les 3 voix du bloc des prisci sont exprimées « pour » ou « contre » le référendum en accord avec le sous-référendum prisci. Chaque priscus disponible fournit un bulletin dans ce sous-référendum et les voix ne peuvent être utilisées dans ce sous-référendum. Chaque bulletin est soit « pour » soit « contre » le référendum principal. Le côté avec le plus de bulletins dans le sous-référendum gagne 3 voix dans le

référendum principal. En cas d'égalité, le bloc des prisci s'abstient dans le vote principal. Tandis que les prisci expriment leurs bulletins dans le sous-référendum, les 3 voix du bloc des prisci peuvent osciller entre « pour », « contre » et l'abstention (suivant l'évolution de la majorité dans le sous-référendum). Un vampire doit exprimer toutes ses voix et bulletins dans le même sens.

Pour les besoins de ces règles, les clans *antitribu* sont distincts de leur pendant non *antitribu*. Un vampire de l'un des clans *antitribu* ne permet pas de jouer une carte qui requiert son pendant, et vice versa. Similairement, si un vampire change de secte, son clan ne change pas automatiquement.

Par exemple, un Malkavien qui deviendrait un vampire Sabbat via une carte est toujours considéré comme étant un Malkavien et non un Malkavien *antitribu*. Un Lasombra qui devient Camarilla est Lasombra de la Camarilla.

Laibon

Seuls des vampires Laibon peuvent détenir les titres Laibon : kholo et magaji. Le titre de magaji n'est pas unique et ne peut être disputé. Les titres de clan kholo ne peuvent être détenus que par un vampire du clan approprié et chacun est unique pour ce clan (voir Titres disputés, p. 18).

Pendant l'étape de vote d'un référendum, un Mathusalem reçoit 2 voix pour chaque kholo ou magaji disponible qu'il contrôle.

TRAITS

Les **traits** sont des attributs possédés par les serviteurs et qui peuvent interagir avec des effets de jeu. Ces traits peuvent permettre aux serviteurs de jouer certaines cartes qui requièrent un trait spécifique ou être affecté par certains effets de jeu.

Cercle : Chaque Frère de Sang est associé à un cercle particulier. Un vampire sans cercle défini

forme son propre cercle. Le Cercle intérieur n'est pas un cercle de Frère de sang.

Esclave : Certains serviteurs sont identifiés comme esclaves d'un clan donné. Un esclave ne peut pas effectuer d'action dirigée si son contrôleur ne contrôle pas un membre disponible du clan spécifié. De plus, si un membre du clan spécifié contrôlé par le même Mathusalem est bloqué, le contrôleur peut incliner l'esclave pour annuler le combat, redresser le vampire qui agit et faire entrer en combat l'esclave avec le serviteur qui bloque à la place.

Infernal : Un serviteur infernal ne se redresse pas de manière normale pendant la phase de redressement. Pendant la phase de redressement de son contrôleur, celui-ci peut payer 1 point de réserve pour le redresser.

Liste rouge : N'importe quel Mathusalem peut utiliser une action de phase de maître pour **marquer** un serviteur de la Liste rouge pour le tour en cours. N'importe quel vampire disponible que ce Mathusalem contrôle peut entrer en combat avec un serviteur de la Liste rouge qui a été marqué en action Ⓣ à +1 en discrétion qui coûte 1 point de sang. Chaque vampire peut effectuer cette action une seule fois par tour. Si un vampire brûle un serviteur de la Liste rouge en combat ou grâce à une action dirigée (y compris la diablerie), son contrôleur peut aller chercher dans sa bibliothèque, son tas de cendres et/ou sa main une carte de maître trophée et la mettre sur ce vampire, avant de remélanger sa bibliothèque ou de repiocher des cartes jusqu'à revenir à la taille de sa main, comme nécessaire. D'autres trophées en jeu qui n'ont pas encore été attribués peuvent également être déplacés sur ce vampire au bon vouloir de leur contrôleur. Ceci est réalisé avant que la chasse de sang ne soit appelée (s'il y a lieu).

Main Noire : Ce trait permet au serviteur de jouer ou d'utiliser des cartes qui requièrent un serviteur de la Main Noire.

Malédiction du sang : Un vampire qui subit la malédiction du sang ne peut pas commettre la diablerie.

Rarissime : Quand un Mathusalem déplace un vampire rarissime de sa région incontrôlée vers sa région disponible pendant sa phase d'influence, il doit brûler 3 points de réserve pour chaque autre vampire du même clan qu'il contrôle.

Stérile : Les vampires stériles ne peuvent pas effectuer d'actions pour mettre d'autres vampires en jeu.

Vol : Ce trait permet au serviteur de jouer ou d'utiliser des cartes qui requièrent un serviteur ayant le vol.

GLOSSAIRES

VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

Action de phase de défausse : Durant la phase de défausse, vous recevez une action de phase de défausse que vous pouvez utiliser pour défausser une carte de votre main ou jouer une carte d'événement par exemple.

Action de phase de maître : L'activité personnelle d'un Mathusalem pour le tour.

Action dirigée : Une action d'un serviteur d'un Mathusalem qui cible un ou plusieurs autres Mathusalems ou leurs serviteurs ou d'autres cartes qu'ils contrôlent.

Action non dirigée : Une action qui n'est pas dirigée. Une action non dirigée peut être bloquée par la proie ou le prédateur.

Ajouter : Par défaut, les compteurs qui sont « ajoutés » proviennent de la banque de sang.

Agonisant : Un vampire qui a reçu des dégâts qu'il n'a pas régénérés ou un vampire en torpeur ou sur le chemin de la torpeur est dit « agonisant ».

Allié : Un serviteur qui n'est pas un vampire. Mis en jeu par une action de recrutement d'allié, il agit indépendamment du serviteur qui l'a recruté, mais ne peut agir le tour où il est recruté.

Attaché : Si une carte est mise sur une autre carte, les deux sont considérées comme étant attachées l'une à l'autre.

Avantage : Un objet symbolique indiquant qui a l'avantage pour le moment.

Banque de sang : Réserve inépuisable de points de sang inutilisés.

Bibliothèque : Le paquet de cartes contenant les cartes de serviteur, de maître et d'événements d'un Mathusalem et à partir duquel sa main est formée.

Blocage / Bloquer : La tentative réussie d'un serviteur pour empêcher l'action d'un autre serviteur. Habituellement conclue par un combat.

Brûler : Une carte brûlée va dans le tas de cendre de son propriétaire. Un compteur brûlé retourne à la banque.

Capacité : Le nombre maximum de points de sang qu'un vampire peut avoir. Il mesure également l'âge relatif d'un vampire.

Carte d'action : Une carte qu'un serviteur peut jouer pour effectuer une action spéciale.

Carte de combat : Une carte qu'un serviteur peut jouer en combat.

Carte d'événement : Une carte de bibliothèque qui peut être jouée avec une action de phase de défausse.

Carte de maître : Une carte de bibliothèque qui peut être jouée avec une action de phase de maître.

Carte de maître hors-tour : Un type de carte de maître qui ne peut être jouée que pendant le tour d'un autre Mathusalem, utilisant la prochaine action de phase de maître du Mathusalem qui la joue. Un Mathusalem ne peut jamais jouer plus d'une carte de maître hors-tour entre deux de ses tours, même s'il regagne une action de phase de maître.

Carte de réaction : Une carte jouée par un serviteur redressé et disponible d'un Mathusalem en réponse à une action effectuée par un serviteur contrôlé par un autre Mathusalem.

Carte de serviteur : Toute carte de bibliothèque qui n'est pas une carte de maître ou d'événement — une carte qu'un serviteur peut jouer.

Chasse : L'action qu'un vampire effectue pour regagner du sang.

Chasse de sang : L'acte de brûler un vampire qui a commis une diablerie. Un référendum est mené pour voir si la chasse de sang est appelée.

Compagnon : Une créature mortelle ou un être qui sert le serviteur. Amené en jeu par une action d'emploi de compagnon, il demeure avec le serviteur qui l'a embauché et ne peut pas agir indépendamment.

Crypte : Le paquet de cartes contenant les vampires d'un Mathusalem.

Défausser : Déplacer une carte de la main vers le tas de cendres.

Dégâts aggravés : Type de dégâts que les vampires ne peuvent pas régénérer. Peut même brûler un vampire agonisant.

Dégâts environnementaux : Des dégâts qui ne sont pas infligés par un serviteur.

Diablerie : L'acte de brûler un vampire en torpeur. Peut être utilisée pour gagner en Discipline.

Diaboliste : Le vampire qui commet la diablerie. Une chasse de sang peut être appelée pour brûler un diaboliste.

Discretion : Mesure les efforts faits par un serviteur lors d'une action pour échapper aux tentatives de blocage d'autres serviteurs. Si elle dépasse l'interception du serviteur bloqueur, le blocage échoue.

Dispute : La lutte pour le contrôle d'une carte ou d'un titre unique.

Employeur : Le serviteur auquel est attaché un compagnon.

Équipement : Un objet qu'un serviteur utilise pour recevoir un bonus ou une aptitude spéciale.

Esquive : Une frappe qui protège le serviteur et les cartes sur lui d'une frappe faite par son adversaire. Les compagnons ne sont pas protégés.

Étape de vote : L'étape du référendum durant lequel les voix sont exprimées.

Fin de combat : Une frappe qui met fin au combat avant que les dégâts ou les effets des autres frappes n'aient lieu.

Force : La quantité de dégâts qu'un serviteur inflige avec une frappe à mains nues.

Frappe : Les efforts d'un serviteur en combat pour blesser son adversaire ou éviter d'être frappé par lui.

Frappe additionnelle : Permet à un serviteur de frapper une fois supplémentaire dans le même round de combat à la même portée que la frappe initiale.

Incliner : Faire pivoter une carte d'un quart de tour. Habituellement effectué pour indiquer que la carte a été activée pour un certain usage.

Groupe : Un chiffre sur une carte qui restreint la construction de la crypte. Une carte qui appartient au groupe « TOUS » n'est pas sujet à cette restriction.

Initiative : Une frappe offensive effectuée plus rapidement que la normale et qui donc est résolue avant une frappe offensive normale.

Interception : Mesure les efforts faits par un serviteur pour bloquer l'action d'un autre serviteur. Si elle égale ou dépasse la discrétion du serviteur qui agit, le blocage du serviteur est réussi. On ne peut pas ajouter d'interception si cela n'est pas nécessaire.

Limité : Le cumul de certains effets est interdit par les règles. Par exemple, il n'est pas possible d'augmenter la valeur d'une morsure durant une action de morsure avec plus d'une carte de modificateur d'action. De la même manière, un serviteur ne peut pas utiliser plus d'une carte ou effet (une source) pour gagner des frappes additionnelles lors d'un combat. Ces règles sont rappelées sur ces cartes avec le texte « (limité) » (cf. Morsure, p. 20 et Frappes additionnelles, p. 30).

Manœuvre : Les efforts d'un serviteur en combat pour s'éloigner ou se rapprocher de l'adversaire.

Modificateur d'action : Une carte que le serviteur qui agit peut jouer pour modifier l'action qu'il effectue.

Monstre : Tout serviteur ou compagnon qui n'est ni mortel ni animal. Un vampire est un monstre.

Mordre : Une action pour tenter de brûler les points de réserve d'un autre Mathusalem. Par défaut, ne peut être tentée que contre sa proie.

Phase d'influence : Phase d'un tour durant laquelle un Mathusalem peut effectuer des transferts vers ses vampires incontrôlés et durant laquelle les vampires sont déplacés de la région incontrôlée vers la région disponible.

Point de victoire : Mesure le classement d'un Mathusalem. Un Mathusalem reçoit 1 point de victoire quand sa proie est éliminée et quand il est le dernier Mathusalem dans la partie. Le Mathusalem avec le plus de points de victoire à la fin de la partie gagne.

Point de réserve : Un compteur représentant l'état d'un Mathusalem. Un Mathusalem est éliminé s'il perd tous ses points de réserve.

Point de sang : Un compteur qui représente la capacité d'un vampire à se régénérer ou à accomplir certains actes.

Point de vie : Un compteur représentant la santé d'un compagnon ou d'un allié.

Possesseur : Le serviteur auquel est attaché un équipement. Si l'équipement fait référence à un type de possesseur (par exemple, « son possesseur avec Auspex » ou « ce vampire ») alors l'équipement ne peut être utilisé que par ce type de possesseur.

Poursuite : Les efforts d'un serviteur en combat pour échapper ou donner la chasse au serviteur adverse.

Prédateur : Le Mathusalem à la droite d'un Mathusalem.

Proie : Le Mathusalem à la gauche d'un Mathusalem. Un Mathusalem reçoit un point de victoire et 6 points de réserve quand sa proie est éliminée.

Redresser : Remettre une carte dans sa position initiale. Voir Incliner.

Référendum : La partie d'une action politique (ou le référendum d'une chasse de sang) durant laquelle les termes sont définis, les voix et bulletins sont exprimées et les effets appliqués (s'il passe).

Région contrôlée : Zone contenant les cartes contrôlées d'un Mathusalem.

Région disponible : Zone contenant les serviteurs d'un Mathusalem qui ne sont pas en torpeur.

Région de torpeur : Zone dans laquelle sont placés les vampires quand ils ne peuvent pas régénérer les blessures qui leur sont infligées. Un vampire en torpeur est vulnérable aux tentatives de diablerie. Un vampire en torpeur n'est pas disponible mais est toujours considéré comme étant contrôlé.

Région incontrôlée : Zone contenant les vampires incontrôlés d'un Mathusalem.

Retraite : Une tentative pour quitter le jeu effectuée par un Mathusalem qui a épuisé les cartes de sa bibliothèque.

Réveil : Un vampire qui se réveille durant une action peut tenter de bloquer cette action et/ou jouer des cartes de réaction comme s'il était redressé pendant toute la durée de l'action. Les effets de réveil peuvent toujours être joués durant la fenêtre où la carte est jouée (« lorsqu'elle est jouée »), ce qui permet de jouer d'autres cartes de réaction qui doivent être jouées dans cette fenêtre. Une carte de réaction qui redresse le vampire mais ne le réveille pas n'est pas considérée comme un effet de réveil et ne peut pas être jouée dans la fenêtre où une carte est jouée.

Serviteur : Un vampire ou allié.

Serviteur qui agit : Le serviteur qui effectue l'action en cours.

Serviteur qui bloque : Le serviteur qui tente actuellement de bloquer une action, ou le serviteur qui a réussi à bloquer l'action en cours.

Serviteur disponible : Serviteur se trouvant dans la zone d'activité et qui peut donc effectuer des actions et tenter de bloquer.

Tas de cendre : La pile de cartes défaussées. Les cartes qui sont brûlées sont mises dans le tas de cendre de leur propriétaire. Une action qui cible un tas de cendre est toujours considérée comme non dirigée.

Titre : Une carte de titre est la représentation matérielle d'un titre. Si le titre est cédé ou perdu, la carte est brûlée. Si le titre est unique, les disputes sont payées avec le sang du vampire, comme il est habituel pour les titres.

Torpeur : Voir région de torpeur

Transfert : Action de phase d'influence utilisée pour déplacer des points de réserve de ou vers un vampire incontrôlé ou déplacer une carte du dessus de la crypte vers la région incontrôlée.

Unique : Un seul exemplaire d'une carte unique peut être en jeu à un moment donné. Si un autre Mathusalem met en jeu un autre exemplaire de la carte, tous les exemplaires deviennent disputés (et sont retirés du jeu)

jusqu'à ce que tous sauf un aient fait l'objet d'un renoncement (voir Cartes disputées, p. 17). Par défaut, les vampires sont uniques.

Voler (une carte) : Un Mathusalem qui vole une carte en prend le contrôle permanent. La carte reste dans la même zone que précédemment (par exemple, un vampire en torpeur qui est volé reste en torpeur). Si la carte volée est attachée à une autre carte, le Mathusalem qui la vole peut attacher la carte volée à une carte du même type qu'il contrôle (par exemple, un lieu attaché à un serviteur sera déplacé vers un autre serviteur qu'il contrôle).

LE MONDE DES TÉNÈBRES

Ce glossaire contient les termes importants de Vampire : La Mascarade.

Amaranthe : L'acte de tuer un vampire en buvant tout son sang. Connu plus couramment sous le nom de diablerie.

Anarch : Une secte de vampires hors de la juridiction de la Camarilla et rebelle à son autorité.

Antédiluvien : Un vampire ancien, petit-fils de Caïn. La plupart des clans majeurs de la Camarilla ont été créés par des Antédiluviens.

Archonte : Un puissant vampire qui voyage de ville en ville, au service d'un justicar.

Baron : Le dirigeant Anarch d'un domaine.

Bétail : Un terme pour les mortels, largement méprisant.

Bête, La : Les pulsions et désirs qui éloignent les vampires de leur humanité et les transforment en monstres.

Caïn : Le premier vampire, de qui on suppose que tous les autres vampires descendent.

Camarilla, La : Une secte formée de sept clans qui se sont unis et qui sont gouvernés par les Traditions.

Canaille : Les mortels, et plus particulièrement les éléments les moins fréquentables de la société des mortels.

Cercle intérieur : Le groupe de vampires qui compose le corps régisseur de la Camarilla.

Chasse de sang : Un système de punition pour les vampires qui ont bafoué les lois de la Mascarade. Le vampire chassé est abattu par ceux qui répondent à l'appel.

Clan : Un groupe de vampires qui partagent certaines caractéristiques mystiques et physiques.

Compagnon : Un mortel ou une créature qui sert un maître vampire.

Consanguin : Appartenant au même clan (habituellement utilisé pour se référer à un membre plus jeune)

Domaine : Le fief (habituellement une ville) revendiqué par un vampire, le plus souvent un prince.

Elysium : Le nom donné à un endroit où des anciens de la Camarilla se rencontrent. Nulle violence n'est tolérée en de tels endroits.

Étreinte : L'acte de transformer un mortel en vampire.

Famille, La : Le terme utilisé par les vampires pour se référer collectivement à leurs semblables. Les vampires du Sabbat méprisent ce terme.

Goule : Un mortel qui boit le sang d'un vampire mais qui n'a pas été drainé auparavant.

Géhenne : L'apocalypse imminente durant lequel les Antédiluviens se lèveront et dévoreront tous les vampires.

Justicar : Un vampire qui sert comme juge, jury et bourreau des vampires qui ont enfreint les Traditions.

Lien du sang : Un lien mystérieux établi entre des vampires qui boivent le sang des uns des autres. Le lien du sang peut offrir au donneur le contrôle du receveur.

Livre de Nod, Le : Le livre sacré des vampires, qui prétendument retrace leur origine et histoire. La plus grande partie de celui-ci a été perdu au travers des âges.

Mascarade, La : La Tradition de garder les mortels dans l'ignorance de l'existence des vampires, nécessaire pour la survie.

Mathusalem : Un vampire puissant, vieux de plusieurs centaines d'années (mais toutefois quelques générations plus jeunes que les Antédiluviens), impliqué dans la Lutte éternelle de loin ou dans l'anonymat le plus complet.

Praxis : Le droit d'un prince à gouverner un domaine.

Primogène : Un conseil de vampires dans une ville qui apportent leur aide au prince régnant d'une ville.

Prince : Un vampire Camarilla qui gouverne une ville et maintient en vigueur les Traditions dans la population vampirique de la ville.

Refuge : La « maison » d'un vampire ; où il trouve refuge du soleil.

Sabbat, Le : Une secte violente de vampires qui s'acharne à la destruction des Antédiluviens.

Secte : Un groupe de vampires unis par une philosophie commune.

Traditions, Les : Les six lois de la Camarilla. Ces Traditions sont des lois qui protègent les vampires des mortels et de leurs pairs.

Vitae : Sang d'un vampire.

FAQ, POINTS DE RÈGLES ET CLARIFICATIONS

FOIRE AUX QUESTIONS

Morsure

Puis-je jouer un modificateur d'action tel que Conditionnement à n'importe quel moment durant une action de morsure ? Puis-je la jouer au moment où j'annonce l'action par exemple ?

Non, vous devez annoncer l'action tout d'abord, puis jouer les effets qui sont « utilisables lors de l'annonce de l'action » avant de pouvoir jouer des modificateurs d'action pour augmenter la valeur de morsure. Mais il est encore plus intéressant d'attendre que le Mathusalem ciblé ait renoncé à bloquer pour augmenter la valeur de morsure !

À quel moment puis-je réduire la valeur d'une morsure ?

La réduction de la valeur de morsure suit les mêmes règles que son augmentation : à n'importe quel moment après que l'action a été annoncée et que les effets « utilisables lors de l'annonce de l'action » ont été joués.

Quand puis-je jouer une carte qui change la cible d'une morsure, par exemple Déflexion ? Puis-je la jouer avant que les modificateurs d'action de morsure aient été joués ? Après ?

Si vous êtes la cible d'une morsure, vous devez tout d'abord renoncer à bloquer. Ceci donne une dernière occasion au Matusalem actif d'augmenter la valeur de morsure contre vous. Qu'il choisisse de l'augmenter ou non, vous pouvez alors jouer Déflexion pour en changer la cible qui peut à son tour tenter de bloquer ou en changer la cible.

Que se passe-t-il si une morsure que j'ai redirigée vers un autre Matusalem revient vers moi ? Puis-je tenter de bloquer ?

Oui, ceci ouvre une nouvelle fenêtre de blocage.

Est-ce que je gagne l'Avantage si la valeur de morsure est de 0 ? Est-ce que l'action est réussie ?

L'action de morsure est réussie si elle n'est pas bloquée. Toutefois, la morsure elle-même n'est considérée comme étant réussie que si la valeur de morsure est de 1 ou plus. Si elle est réduite à 0 ou moins, la morsure n'est pas réussie et vous ne gagnez par l'Avantage.

Chasse

Un vampire peut-il gagner du sang quand il est à sa capacité maximale ?

Le vampire peut chasser, mais tout le sang gagné en excédent de sa capacité est perdu.

Discrétion

Puis-je utiliser le « +1 en discrétion » indiqué sur une carte d'action pour augmenter la discrétion d'une autre carte d'action que je joue ?

Non. La discrétion indiquée sur une carte d'action indique la discrétion de départ de cette action. Seuls les modificateurs d'action et les effets similaires (tel que celui du Labyrinthe, un lieu qui fournit de la discrétion) peuvent être utilisés pour augmenter la discrétion après que l'action a été annoncée.

Politique

Puis-je jouer des modificateurs d'action pour gagner des voix même si elles ne sont pas nécessaires ?

Vous ne pouvez gagner des voix que pendant l'étape de vote d'un référendum et vous pouvez le faire même si elles ne sont pas nécessaires.

Puis-je voter contre un référendum que j'ai appelé ?

Bien sûr. Toutes vos voix (y compris la voix octroyée par la carte d'action politique) peuvent être utilisées pour voter contre votre propre référendum.

Puis-je brûler une carte d'action politique de ma main pour gagner 1 voix lors d'un référendum que j'ai appelé ?

Vous ne pouvez pas le faire si le référendum a été appelé avec une carte d'action politique, car cette dernière donne déjà 1 voix. Toutefois, certains référendums sont appelés sans carte d'action politique ; dans ce cas, tous les Matusalems peuvent se défausser d'une carte d'action politique de leur main pour obtenir 1 voix.

Lorsque je brûle une carte d'action politique pour une voix, cette voix provient-elle du vampire qui agit ?

Non. Vous (en tant que Matusalem) gagnez cette voix. Brûler l'Avantage pour gagner 1 voix fonctionne de la même manière.

Si le référendum d'une action politique échoue, l'action est-elle considérée comme réussie ?

L'action politique est considérée comme réussie tant qu'elle n'est pas bloquée, même si le référendum échoue.

POINTS DE RÈGLES ET CLARIFICATIONS CONCERNANT LES CARTES

Anarch fauteur de trouble

Cette carte est jouée lors de la phase de maître ; ceci signifie que vous devez attendre votre prochain tour pour l'utiliser.

Vous pouvez l'utiliser pour incliner des vampires qui sont déjà inclinés, ou n'incliner aucun vampire (« jusqu'à deux » peut valoir zéro), dans le but de donner le contrôle de l'Anarch fauteur de trouble si par exemple vous avez un accord avec votre proie.

Ascension des ancillas

Chaque Mathusalem perd des points de réserve — vous inclus.

Ceci peut résulter en l'élimination simultanée de plusieurs Mathusalems. Tous les Mathusalems dont la proie est éliminée (même s'ils sont éliminés eux-mêmes) gagnent 1 point de victoire, mais seuls les Mathusalems qui survivent à cette action gagneront les 6 points de réserve accordés lors de l'élimination de la proie.

Asile, terrain de chasse

Cette carte requiert un Malkavien disponible pour être jouée, mais vous pouvez donner du sang à n'importe quel vampire disponible que vous contrôlez, y compris d'un autre clan.

Cette carte est jouée lors de la phase de maître ; ceci signifie que vous devez attendre votre prochain tour pour commencer à l'utiliser.

Gagner du sang avec cette carte est optionnel. Par exemple, si vous jouez une carte de maître sans avoir d'abord fait gagner de sang lors de la phase de redressement, vous avez renoncé à faire gagner du sang.

Bibliothèque des arcanes

Le sang qui est ajouté au vampire provient de la banque de sang. Vous pouvez dépenser 2 transferts pour le déplacer ensuite dans votre réserve.

Bidonville, terrain de chasse

Voir Asile, terrain de chasse.

Braver l'aube

Vous pouvez jouer cette carte avant qu'un vampire ne tente de bloquer (pour empêcher les vampires de jouer une Deuxième Tradition : le Domaine), ou lorsqu'un vampire tente de bloquer.

Calice

Brûler une Poupée de sang est facultatif. Si vous souhaitez le faire, vous devez l'annoncer au moment de jouer cette carte, avant de la remplacer.

Cette carte est jouée pendant la phase de maître ; cela signifie que vous devrez attendre le prochain tour pour commencer à déplacer du sang grâce à elle.

Calice peut être joué sur un vampire contrôlé par un autre Mathusalem. Si c'est le cas, vous contrôlez toujours cette carte, mais seul le contrôleur du vampire auquel elle est attachée peut l'utiliser.

Changement de cible

Puisque l'action se termine avant la résolution du blocage, le serviteur qui bloque n'est pas incliné à cause du blocage. Si le serviteur qui bloque était incliné et a utilisé un effet de réveil pour bloquer, il reste incliné.

Si le vampire qui agit était en train d'effectuer une action obligatoire (par exemple une chasse car il n'avait plus de sang), il est « coincé ». Il reste redressé mais ne peut plus effectuer d'actions.

Chant profond

Au niveau supérieur, si l'action n'est pas bloquée, le serviteur ciblé est considéré comme étant le serviteur qui agit : cela signifie qu'il devra jouer ses cartes en premier durant le combat qui en résulte.

Chiens de garde

Rien ne vous oblige à bloquer avec le vampire

qui joue les Chiens de garde. Vous remplacez d'abord cette carte avant de prendre toute autre décision.

Conditionnement

Un seul modificateur d'action peut être joué pour augmenter la valeur de morsure durant une action.

Conflit sur le bétail

Vous ne pouvez pas allouer les 4 points à un seul Mathusalem. Vous pouvez vous allouer des points à vous-même si vous le souhaitez (ou si vous n'avez pas d'autre choix).

Conseil des chats

Si votre serviteur qui bloque est en torpeur après le combat, il ne peut pas jouer cette carte puisque seuls les serviteurs disponibles peuvent jouer des cartes de réaction.

Corneilles noires

Les dégâts sont infligés en même temps que les dégâts des frappes normales. Ces dégâts ne peuvent être esquivés puisque l'esquive ne protège que des frappes du serviteur adverse. Toutefois, une frappe : fin de combat met fin au combat avant que ces dégâts ne soient infligés.

Coupe de convergence

Un vampire sans Auspex peut s'équiper de cette carte mais celle-ci n'a pas d'effet tant que son possesseur n'a pas Auspex.

Crochet

Le Crochet est une frappe à mains nues ; elle fonctionne avec la Prise Immortelle.

Défier la gravité

La manœuvre et la poursuite ne peuvent être utilisées que pendant le même round. Elles ne peuvent pas être conservées pour un round ultérieur.

Déflexion

Un vampire incliné sous un effet d'un réveil (comme Sur le qui-vive) peut jouer une

Déflexion, même au niveau inférieur. Déflexion au niveau inférieur l'inclinera même s'il est déjà incliné (ce qui n'aura aucun effet) et changera la cible de la morsure.

Deuxième Tradition : le Domaine

Ce n'est pas un effet de réveil. Si un vampire incliné joue Deuxième Tradition : le Domaine, il doit tenter de bloquer. Il ne peut pas choisir de ne pas bloquer pour jouer une Déflexion.

Un vampire incliné ne peut pas jouer cette carte s'il ne peut pas bloquer : par exemple, vous ne pouvez pas jouer Deuxième Tradition : le Domaine si une action dirigée n'est pas dirigée contre vous, ou si l'action ne peut pas être bloquée du tout (voir Braver l'aube et Grand bal Toréador).

Diriger les indécis

Lorsque vous annoncez l'action, vous devez choisir entre la version inférieure (mordre à 0 en discrétion) et la version supérieure (ajouter du sang à 1 en discrétion). Vous ne pouvez pas faire les deux actions en même temps, comme toujours.

Si un vampire joue Diriger les indécis et se redresse (avec une Pulsions monstrueuse ou une Majesté), ce vampire ne peut pas rejouer Diriger les indécis ce tour-ci, même à un niveau différent.

Discours ensorcelant

Vous devez attendre que les termes soient choisis pour jouer cette carte.

Les voix gagnées ne sont pas exprimées jusqu'à ce que vous décidiez d'exprimer les voix de ce vampire. Par exemple, vous pouvez appeler un référendum avec une carte d'action politique, jouer cette carte pour gagner des voix et attendre que quelqu'un exprime des voix contre pour décider de voter en faveur avec le vampire qui agit (et ses voix nouvellement acquises). Ceci peut être utile pour éviter une Langue acérée par exemple.

Distraction télépathique

Voir Déflexion.

District protégé

Voir Discours ensorcelant.

École, terrain de chasse

Voir Asile, terrain de chasse.

Enchanter la descendance

Voir Diriger les indécis.

Englouti par la nuit

Cette carte est un modificateur d'action lorsque utilisée au niveau inférieur et une carte de combat lorsque utilisée au niveau supérieur.

Envoûtement des électeurs

Cette carte est jouée après la résolution de l'action. Cela signifie que vous ne pouvez pas la jouer pour regagner des points de réserve et survivre si le référendum vous laisse à 0 point de réserve.

Cette carte peut être jouée avant ou après Pulsion monstrueuse puisque ces deux cartes sont jouées après la résolution de l'action.

Exaltation

Voir Conditionnement.

Faveur consanguine

Vous devez choisir un clan existant, même si aucun vampire du clan choisi n'est en jeu.

Force cachée

Vous ne pouvez pas jouer cette carte s'il n'y a pas de dégâts à prévenir, pour obtenir une poursuite par exemple.

Force surnaturelle

Panneau arraché est une carte qui n'est pas incluse dans la Cinquième édition de Vampire: The Eternal Struggle.

Gorgée de vita

Il ne peut pas être utilisé lors d'un combat contre un allié.

Vous pouvez jouer cette carte même si le vampire adverse n'a pas perdu de sang pour « faire tourner ».

Cette carte doit être jouée après que vous avez décidé de poursuivre ou non.

Grand bal Toréador

Si en vous jouez plus d'un exemplaire, vous pouvez choisir d'incliner le même Toréador.

Notez que si le Toréador qui ne se redresse pas normalement est brûlé, les actions qui ne sont pas des morsures de l'autre Toréador ne peuvent toujours pas être bloquées tant que cette carte est en jeu.

Haute société, terrain de chasse

Voir Asile, terrain de chasse.

Justicar Toréador

Vous pouvez choisir un Toréador qui est déjà titré. Dans ce cas, il perd son titre précédent et devient justicar à la place.

Langue acérée

Vous devez attendre qu'un vampire ait voté pour jouer Langue acérée. Un vampire qui a des voix et qui s'abstient actuellement n'est pas une cible valable. Voir le Discours ensorcelant.

Magie du forgeron

Vous n'avez pas besoin d'annoncer quelle carte vous allez chercher lorsque vous jouez cette carte.

Vous ne faites pas de recherche dans votre bibliothèque tant que l'action n'est pas réussie.

La carte d'équipement doit provenir de votre bibliothèque, mais vous êtes libre de ne pas trouver d'équipement. Par exemple, si vous avez remplacé la Magie du forgeron par la carte d'équipement que vous vouliez, vous ne pouvez pas équiper cet exemplaire et pouvez choisir de ne rien trouver, même s'il y a d'autres cartes d'équipement dans votre bibliothèque (vous devez quand même remélanger la bibliothèque).

Magnum .44

Si vous utilisez la manœuvre fournie par cette arme à feu durant l'étape de manœuvre, vous devez obligatoirement utiliser la frappe qu'elle fournit (2 points de dégâts à toute portée). Si vous ne pouvez pas utiliser cette frappe car l'adversaire a joué *Prise immortelle*, vous ne pouvez pas frapper du tout (vous n'avez pas la possibilité de choisir une autre frappe).

Masquer l'assemblée

Un vampire incliné peut jouer cette carte au niveau supérieur car jouer des cartes de modificateur d'action ne nécessite pas d'être redressé (contrairement aux cartes de réaction). Un serviteur ne peut pas jouer la même carte de modificateur d'action plus d'une fois lors d'une même action. Toutefois, vous pouvez jouer plusieurs exemplaires de cette carte avec des vampires différents lors de la même action (dans la limite d'un par vampire).

Mission d'espionnage

Vous ne pouvez jouer la Mission d'espionnage au niveau supérieur que lorsque vous savez que la morsure serait réussie (donc pour 1 ou plus), c'est-à-dire après avoir joué les modificateurs d'action et une fois que les autres Mathusalems ont renoncé à bloquer et de jouer les cartes de réaction. Si un Mathusalem veut réduire ou rediriger la morsure, il doit le faire avant que vous ne puissiez jouer la Mission d'espionnage.

Si le vampire qui agit a déjà une Mission d'espionnage sur lui, cet exemplaire reste en jeu et le nouvel exemplaire est mis sur lui, ce qui signifie que la prochaine fois que vous réussirez à mordre le même Mathusalem, chaque exemplaire augmentera la valeur de morsure de 2 chacun.

Musée d'art

Voir Bibliothèque des arcanes.

Nuée de corbeaux

Les dégâts sont environnementaux (non infligés par le serviteur) et sont infligés par le compagnon. À part ceci, la Nuée de corbeaux

fonctionne de la même manière que les Corneilles noires.

Nuit sans visage

Si un serviteur tente de bloquer et échoue, il peut toujours jouer des cartes de réaction comme une *Déflexion*. Il n'est incliné qu'une fois l'action résolue (soit parce qu'elle est réussie, soit parce qu'elle est bloquée).

La *Nuit sans visage* n'incline pas rétroactivement les serviteurs qui ont tenté de bloquer avant.

Parangon de perfection

Au niveau supérieur, jouer le *Parangon de perfection* ne compte pas comme augmenter la discrétion. Vous pouvez le jouer même si personne ne tente de bloquer pour « faire tourner » cette carte par exemple.

Perdu dans la foule

Volatilisé est une carte qui n'est pas incluse dans la Cinquième édition de *Vampire: The Eternal Struggle*.

Poupée de sang

Vous pouvez utiliser cette carte le tour où vous la jouez puisqu'elle est utilisable lors de la phase de maître (contrairement au *Calice*).

Présage de destruction

Si cette carte est jouée au niveau supérieur contre une cible avec 10 points de réserve ou plus, elle n'aura qu'un effet latent (+3 de morsure si la cible a 9 points ou moins). Comme ceci n'augmente pas la valeur de morsure dans ce cas, un modificateur d'action de morsure limité peut être joué avant ou après, tant que la cible a 10 points de réserve ou plus.

Voir aussi *Conditionnement*.

Prise immortelle

Vous devez attendre qu'il n'y ait plus de manœuvres de jouées avant de jouer la *Prise immortelle*. Voir aussi *Magnum .44*.

Pulsion monstrueuse

Si le vampire a été bloqué, la Pulsion monstrueuse est jouée après le combat. Vous pouvez même la jouer si le vampire est en torpeur, à condition qu'il ait du sang pour la payer.

Quartier général Ventreue

C'est vous qui gagnez les votes, pas un vampire que vous contrôlez.

Quartier résidentiel, terrain de chasse

Voir Asile, terrain de chasse.

Rebelle

D'autres archétypes existent dans d'autres éditions.

Refuge exposé

L'action de brûler le Refuge exposé est dirigée contre le Matusalem qui a joué cette carte, puisque les cartes de maître sont contrôlées par le Matusalem qui les a jouées.

Renommée

Si le vampire avec la Renommée est brûlé parce qu'il prend trop de dégâts aggravés par exemple, il ne part pas en torpeur avant cela : son contrôleur ne brûle pas 3 points de réserve.

Les 3 points de réserve sont brûlés immédiatement après que le vampire est parti en torpeur.

Réveil avec la fraîcheur du soir

Voir Sur le qui-vive.

Rêves du sphinx

Si vous l'utilisez pendant votre tour pour augmenter la taille de votre main, vous avez d'abord la possibilité d'utiliser une action de la phase de défausse pour vous débarrasser d'une carte (et la remplacer) avant de diminuer la taille de votre main pour revenir à la normale en vous débarrassant de 2 cartes.

Si un autre Matusalem joue les Rêves du Sphinx pour disputer votre exemplaire, vous ne pouvez pas l'incliner « juste avant que la carte ne soit disputée ».

Sabotage insidieux

Le premier Sabotage insidieux ne coûte pas de sang.

Si un serviteur tente de brûler un Sabotage insidieux et joue un Changement de cible, il ne peut pas refaire la même action. Cependant, brûler un autre exemplaire d'un Sabotage insidieux n'est pas considéré comme étant la même action.

Serf

Cette carte peut être jouée sur un vampire avec 0 ou 1 point de sang. Vous prenez autant de sang que vous le pouvez.

Drainer le serviteur est une carte qui n'est pas incluse dans cette édition.

Smiling Jack, l'anarch

Si vous contrôlez Smiling Jack, l'anarch durant votre phase de redressement, vous devez déplacer 1 point de réserve vers cette carte même si cela vous élimine.

Chacun des autres Matusalem doit brûler 1 point de réserve ou 1 point de sang de vampire pour chaque compteur sur Jack et il est possible de faire un panachage entre plusieurs vampires et sa réserve. Le fait de ne pas parvenir à brûler de sang d'un vampire vide ne diminue en rien cette obligation.

Sociabilisation

Vous ne pouvez pas utiliser l'effet supérieur de cette carte si vous n'avez pas besoin de discrétion (par exemple si vous n'êtes pas bloqué).

Subversion de la Pentex™

Le serviteur avec cette carte ne peut pas la brûler lui-même. Seuls les autres serviteurs, y compris ceux contrôlés par d'autres Matusalems, peuvent la brûler. Cette action est dirigée contre le Matusalem qui a joué la Subversion de la Pentex™.

Un serviteur qui ne peut pas bloquer peut toujours jouer des cartes de réaction telles que Déflexion.

Sur le qui-vive

Si vous réveillez un serviteur, rien ne vous oblige à bloquer. Vous remplacez d'abord cette carte avant de prendre toute autre décision.

Un serviteur qui se réveille n'est pas redressé.

Terrier, Le

Une action dirigée contre vous comprend : une morsure contre vous, une action pour entrer en combat avec un de vos serviteurs (Chant profond), une diablerie contre un de vos vampires en torpeur, etc.

Traversée du miroir

Ne pas remplacer cette carte fonctionne de la même manière que si elle comptait dans la taille de votre main : si vous aviez une taille de main de 7 avant de jouer cette carte, vous avez maintenant une taille de main de 6 jusqu'à votre phase de défausse.

Contrairement au Changement de cible, la Traversée du miroir incline explicitement le serviteur qui bloque avant de mettre fin à l'action.

Visite du Capucin

Vous jouez cette carte, la remplacez, puis piochez 4 autres cartes. Vous ne pourrez pas piocher de carte suite à un remplacement tant que les 4 compteurs n'auront pas été brûlés sur la Visite du Capucin.

Les cartes qui ne sont pas remplacées ne brûlent pas de compteurs sur la Visite du Capucin lorsqu'elles sont jouées. Ce n'est que lorsque ces cartes sont remplacées que les compteurs sont retirés.

Vivre en ville

Vous pouvez donner du sang à un vampire disponible contrôlé par un autre Mathusalem.

Vol de vitæ

Cette carte peut être utilisée au contact ou à distance.

Le vol de sang ne compte pas comme des dégâts : il ne peut être prévenu.

Le vol de sang se résout avant de brûler le sang pour régénérer les dégâts. Par exemple, si votre vampire est vide et vole 1 sang au serviteur adverse qui riposte pour 1 point de dégâts, vous gagnez le sang en premier, puis vous le brûlez pour régénérer le point de dégâts, laissant votre vampire vide, mais toujours disponible.

Une frappe : fin de combat se résoudra avant le Vol de vitæ. Dans ce cas, vous ne volez pas de sang.

Si deux vampires se volent mutuellement du sang, le sang est déplacé simultanément.

Wasserschloss Anif, Autriche

Cette carte ne peut recevoir le sang que d'un seul Tremere à chaque tour.

Tous les compteurs sur cette carte sont perdus si la carte est brûlée.

Yeux d'Argus

Vous ne pouvez pas jouer les Yeux d'Argus en supérieur pour vous réveiller, puis en inférieur pour donner de l'interception au même vampire, puisqu'un serviteur ne peut pas jouer la même carte de réaction plus d'une fois au cours d'une même action.

Voir aussi Sur le qui-vive.

Zone, La

Cette carte peut être utilisée à n'importe quel moment (y compris en combat) si vous êtes désespérément à la recherche d'une meilleure carte.

AIDE-MÉMOIRE

DISCIPLINES

-  Animalisme
-  Auspex
-  Célérité
-  Domination
-  Force d'âme
-  Occultation
-  Présence
-  Puissance
-  Sorcellerie du sang





TYPES DE CARTE

-  Action
-  Allié
-  Combat
-  Compagnon
-  Équipement
-  Modificateur d'action
-  Politique
-  Réaction

CLANS


-  Malkavien
-  Nosferatu
-  Toréador
-  Tremere
-  Ventrue


AUTRES


-  Coût en points de sang
-  Coût en points de réserve
-  Action habituellement dirigée
-  Capacité

Pour plus d'informations sur les autres produits Vampire: The Eternal Struggle, consultez :
www.blackchantry.com/products

Rejoignez-nous sur les réseaux sociaux

 @blackchantry

 @black_chantry

 @Black_Chantry

Page facebook Vampire: The Eternal Struggle
www.facebook.com/vampiretheeternalstruggle/

