

VAMPIRE

THE MASQUERADE

RIVALS

EXPANDABLE CARD GAME

RULEBOOK



Âge : 14+



2-4 Joueurs



30-70 Minutes

Contenu



4 decks Joueur
préconstruits de 49 cartes



Deck Cité de San Francisco
de 217 cartes



4 cartes Aide de jeu



4 jetons Maître



24 jetons Cabale



1 jeton '1er Joueur'



80 jetons Sang/Prestige



4 jetons Rival



10 jetons
'Sans Influence'



12 séparateurs de cartes



Paquet Crypte de 63
cartes (pour personnaliser
vos decks. Ne pas l'ouvrir
avant d'avoir joué une
partie ou deux).

Glossaire

Joueur actif : le joueur qui joue actuellement son tour (voir page XX).

Cabale 🏆 : la mission que vous avez choisie pour la partie. Soyez le premier à marquer 13 points de Cabale pour remporter la partie ! (Page XX.)

Sang 🩸 : correspond à votre santé. Plus un mortel ou un vampire a de sang, plus il est difficile de le vaincre. Quand un vampire subit des dégâts, il perd autant de jetons Sang que de dégâts subis. Si un vampire n'a plus de jetons Sang, il sombre dans la Torpeur. (Page XX.)

Potentiel de Puissance (PP) 🌸 : le PP d'un vampire représente son coût de recrutement, son nombre maximum de points de Sang et une mesure de sa puissance. Un vampire ne peut jouer que des cartes qui ont un PP égal ou inférieur à son propre PP. (Page XX.)

Personnage : un vampire contrôlé par un joueur. Dans ce livret, le mot vampire sera utilisé pour respecter le thème du jeu. Sur les cartes est indiqué le terme plus générique de "personnage." (Page XX.)

Contrôle : une carte en jeu, qu'elle provienne de votre deck ou que vous l'ayez acquise pendant la partie. (Page XX.)

Coterie : tous les vampires que vous contrôlez qui ne sont pas affectés par la Torpeur. (Page XX.)

Discipline : Tce sont des icônes correspondant à des capacités dont sont dotés les vampires. Elles n'ont pas d'effet en elles-mêmes, mais

s'il possède les bonnes icônes, un vampire peut jouer certaines cartes plus efficacement. (Page XX.)

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

Antre : le lieu où vos vampires entrent en jeu et où ils retournent au début de chacun de vos tours. Votre Antre vous offre une meilleure protection que La Rue. (Page XX.)

Prestige 🌐 : votre principale ressource utilisée pour recruter des vampires, jouer des cartes, gagner des Titres, etc. Le Prestige peut aussi être dépensé pour gagner de l'Influence. Si vous n'avez plus de Prestige, votre Cabale tombe à 0 et la partie se termine. (Page XX.)

Rival : le joueur que vous essayez d'évincer du jeu. Si vous l'éliminez, vous gagnez ! (Page XX.)

Torpeur : l'état dans lequel se trouve un vampire vaincu. Tant qu'il est dans cet état, il récupère lentement avant de finir par rejoindre le combat. (Page XX.)

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

Wounded : A vampire with blood equal to half or less of their Blood Potency is Wounded. For example, a vampire with 5 Blood Potency is Wounded if it has 2 or less blood remaining.

En quoi consiste le jeu ?



Visit VampireRivals.com

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

Prestige

Ces jetons constituent une ressource et déterminent votre puissance. Si votre Prestige tombe à 0, la partie se termine et vous perdez. Vous utilisez le Prestige pour recruter des vampires, jouer certaines cartes et initier ou vous opposer à des Intrigues. Utilisez votre Prestige avec parcimonie pour ne pas devenir une proie facile, mais assurez-vous de recruter suffisamment de vampires pour appliquer votre stratégie et réussir votre Cabale.

Quand un vampire est recruté avec du Prestige, retournez les jetons utilisés et placez-les sur ce vampire. Ces jetons deviennent le Sang (Santé) de ce vampire.

Sang

Le Sang d'un vampire représente sa santé. Quand il subit des dégâts, retirez autant de points de Sang de ce vampire et remettez-les dans la réserve générale. Faites la monnaie si nécessaire. Quand un vampire n'a plus de jetons Sang sur sa carte, il sombre dans la Torpeur (un profond sommeil), mais il finira par revenir (voir page XX).

La réserve générale de jetons

Les jetons supplémentaires de Prestige/Sang, Cabale et 'Sans Influence' sont gardés dans la réserve générale près du milieu de la table. Si vous avez besoin de collecter des jetons Prestige/Sang de cette réserve, ne prenez que ceux qui correspondent à votre couleur. Il est possible que vos adversaires vous donnent leurs propres jetons Prestige ou Sang. Dépensez vos propres jetons avant d'utiliser ceux des autres. Les jetons Cabale et 'Sans Influence' sont neutres et ne correspondent pas aux couleurs des joueurs.

Comment gagner

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

- Vous gagnez si vous êtes le premier joueur à cumuler 13 points de Cabale.
 - Vous gagnez si **vous** éliminez votre Rival.
 - Vous gagnez si vous avez le **plus de points de Cabale** quand un adversaire est éliminé et que cela ne remplit pas une des précédentes conditions de victoire (c.-à-d., Division des affaires spéciales ou un autre joueur élimine votre Rival, etc.).
- Pour éliminer un adversaire, vous devez remplir une des conditions suivantes :
- Faire tomber son Prestige à 0.
 - Vaincre le dernier vampire actif de sa coterie (les vampires en état de Torpeur ne sont pas actifs).

Si vous éliminez un joueur autre que votre Rival (ou s'il est éliminé par des effets qui ne sont pas contrôlés par un joueur), le joueur possédant son jeton Rival gagne 3 points de Cabale. Le total de points de Cabale d'un joueur éliminé est réduit à 0 de manière permanente. Comparez ensuite les scores de Cabale des joueurs restants : celui qui a le plus élevé l'emporte !

Voir départager les égalités et 'Rares circonstances de fin de partie' page XX si vous êtes confronté à une situation qui n'a pas été expliquée précédemment..

Set-Up

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



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

EVENT - ONGOING

EVENT



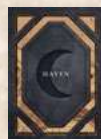
2. Prenez les 17 autres cartes Cité et mélangez-les avec les 6 cartes Événement que vous n'avez pas remises dans la boîte. Puis placez le Deck Cité de 23 cartes près du milieu de la table.
3. Chaque joueur choisit une couleur différente et prend des jetons Prestige correspondants pour une valeur de 20 points. Placez ces jetons devant vous, globe bleu visible. C'est votre réserve personnelle de Prestige. Laissez les autres jetons dans la réserve générale près du milieu de la table.
4. Chaque joueur choisit le clan qu'il veut jouer. Vous pouvez déterminer le clan en regardant la première carte de chaque deck emballé : son nom et son symbole apparaissent en haut de chaque carte vampire. Après avoir débarrassé votre deck, regardez le dos des cartes et séparez-les en quatre pioches comme illustré ci-dessous :



Deck principal
40 Cards



Deck faction
7 Cards



Antre
1 Card



Cabale
1 Card

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

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

 **Toreador**: artistes, fêtards et amateurs de beauté. Ce sont des touche-à-tout. Ils se battent, complotent et volent du Prestige avec panache. Ils sont spécialisés dans les combats Sociaux.

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

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

Note: si vous jouez à moins de 4 joueurs, utilisez les clans dans l'ordre indiqué ci-dessus lors de vos premières parties. Une fois que vous aurez compris le jeu, vous pourrez opter pour les combinaisons de votre choix, modifier votre deck et même constituer des decks qui mélangent les clans !

6. Cherchez votre vampire avec le Potentiel de Puissance le plus élevé, indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte , but with no number on it] et placez-le devant vous face visible. Pour vos futures parties, vous pourrez choisir avec quel vampire commencer.
7. Votre vampire de départ est votre Maître. Placez un jeton Maître de votre couleur sur sa carte. Ce jeton octroie à votre Maître un bonus de +1 en Influence, ce qui lui permet de participer à différentes activités politiques.
8. Prenez dans votre réserve personnelle une valeur de jetons Prestige égale au Potentiel de Puissance de votre Maître et placez ces jetons sur sa carte, en les retournant pour que l'icône Sang soit visible. Les jetons Prestige placés sur votre Maître se transforment en points de Sang.
9. Déterminez aléatoirement le joueur qui commence la partie et donnez-lui le jeton '1er Joueur'. Un numéro est attribué à chaque joueur en fonction de sa place à la table de jeu. Le joueur avec le jeton '1er Joueur' est le Joueur 1. Le joueur à sa gauche est le Joueur 2, etc. Dans une partie à 2 joueurs, votre unique adversaire est votre Rival. Dans une partie à 3 joueurs, prenez les jetons Rival 1-3. Dans une partie à 4 joueurs, utilisez les jetons Rival 1-4. Placez ces jetons face cachée au milieu de la table et mélangez-les. En commençant par le Joueur 1, puis dans le sens horaire, chaque joueur prend un jeton et le retourne. Si vous prenez un jeton avec votre numéro de joueur, prenez-en un autre puis retournez le premier et remélangez-le avec les autres. Quand il ne reste que 2 joueurs, si leur numéro n'a toujours pas été tiré, retournez les derniers jetons face visible et attribuez-les aux joueurs restants, en veillant à ce qu'ils reçoivent un jeton différent de leur numéro. Cela évite que ces joueurs se retrouvent avec leur propre jeton. Comparez votre jeton avec l'ordre du tour (dans le sens horaire à partir du Joueur 1). Le joueur correspondant au numéro de votre jeton est votre Rival pour la partie. Ainsi, si vous avez le jeton #2, votre Rival est le Joueur #2, celui qui est à côté du Joueur 1 dans le sens horaire.
10. Mélangez votre deck de 40 cartes (votre "Deck principal") et placez-le à côté de votre carte Cabale. Mélangez vos six autres cartes vampire et placez-les face cachée près de votre Deck principal. Ces vampires constituent votre "Deck Faction."
11. **Piochez 4 cartes de votre Deck principal et 1 carte de votre Deck faction. Les Joueurs 2, 3 et 4 piochent 1 carte supplémentaire dans leur Deck faction.** Ainsi, le Joueur 1 commence la partie avec 5 cartes en main tandis que les autres commencent avec 6 cartes. Bien qu'elles aient des dos différents, toutes ces cartes constituent votre main. Contrairement à certains jeux, on ne remélange pas les cartes et il n'y a pas de mulligan.



5. Chaque joueur prend son deck principal de 40 cartes, sa carte Antre, sa carte Cabale et ses 7 cartes Vampire. Placez votre Antre et votre Cabale devant vous.

Anatomie d'un vampire

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

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



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

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

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

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

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

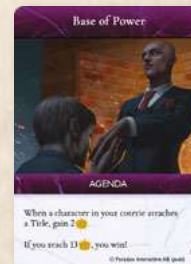
Les icônes à gauche du cadre avec le texte de jeu représentent les Disciplines du vampire. Elles n'ont aucun effet en elles-mêmes, mais peuvent être mentionnées sur de nombreuses cartes Action et Attaque. Si votre vampire (ou souvent, son groupe) possède une

ou plusieurs Disciplines indiquées sur une carte, il peut bénéficier d'avantages supplémentaires en la jouant.

Les vampires possèdent un texte de jeu sous leur illustration. Ce texte leur confère une capacité spéciale qu'ils sont les seuls à pouvoir utiliser. S'il y a un texte en gras suivi d'un deux-points (:), il s'agit d'une capacité qu'il faut activer : payez le coût pour profiter de ses effets. Si le texte n'est pas en gras et qu'il n'y a pas de deux-points, il s'agit d'une capacité permanente. Voir page XX.

Cabale

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



Vaincre des citoyens et Division des affaires spéciales peuvent aussi permettre de marquer des points de Cabale. Vous pouvez voir leur valeur de Cabale sous leur caractéristique Sang à gauche de leur carte. Leur texte de jeu vous indique également leur valeur de Cabale quand vous en triomphez.

Quand vous vainquez un vampire de la coterie de votre Rival, ou que vous le brûlez, vous gagnez 1 . Vous ne gagnez pas de points de Cabale en battant des vampires contrôlés par vos autres adversaires.

Antres

Les cartes Antre sont neutres. Aussi, quel que soit le clan (ou le mélange de clans) que vous jouez, vous pouvez choisir n'importe quelle Antre. Tous les vampires qui se trouvent dans votre Antre forment un seul "groupe," un groupe de vampires.



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

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

Le Deck Cité

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



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

Quand un joueur doit piocher une carte du Deck Cité et que celui-ci est vide, mélangez la défausse de ce Deck pour en constituer un nouveau. Les cartes Événement et Mortel brûlées ne sont pas placées dans la défausse, mais dans la pile de cartes brûlées du Deck Cité.

Structure d'un tour

- Phase initiale
- Phase action
- Phase finale

Phase initiale

1. Étape du Deck Cité

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

IMPORTANT : si vous avez le jeton '1er Joueur' et que c'est votre premier tour de la partie, placez face visible un nombre de cartes du Deck Cité égal au nombre de joueurs.

2. Étape de début de tour

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

3. Étape de préparation et de retour

Redressez toutes les cartes que vous contrôlez (y compris celles qui leur sont attachées) pour qu'elles soient prêtes et remettez vos vampires dans votre Antre.

Phase Action

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

Une action nécessite d'épuiser un vampire pour qu'il puisse l'effectuer. Une Action libre ne requiert pas d'épuiser un vampire, mais elle compte malgré tout dans le nombre d'actions que vous pouvez effectuer. Épuiser un vampire ne le retire pas de son groupe. Ces actions sont expliquées plus en détail ultérieurement.

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

Actions des Vampires

En plus des actions standards indiquées précédemment, un vampire peut avoir accès à des actions supplémentaires grâce à ses cartes. Par exemple, un vampire avec le Titre de *Sénéchal* gagne :

Action : l'adversaire ciblé perd 1

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

Se déplacer dans La Rue

Les vampires prêts de votre Antre peuvent se déplacer dans La Rue à n'importe quel moment pour n'importe quelle raison (ou même sans raison) pendant votre Phase Action, mais pas pendant votre Phase initiale ou votre Phase finale. Les vampires dans La Rue ne peuvent se déplacer dans votre Antre ou dans tout autre lieu. Ils retournent automatiquement dans votre Antre au cours de la Phase initiale.

Les vampires prêts de votre coterie déjà dans La Rue peuvent rejoindre n'importe quel groupe de votre coterie qui s'y trouve. Vous pouvez réorganiser vos vampires prêts comme vous le souhaitez en n'importe quel nombre de groupes à moins qu'une action ne soit en cours.

Phase finale

Une fois que vous avez effectué vos deux actions, il est temps de passer à votre Phase finale. Pendant cette phase, vous ne pouvez ni jouer de carte, ni résoudre de Conspirations, ni utiliser des capacités sauf celles pour lesquelles il est spécifiquement mentionné une étape de la Phase finale. La Phase finale se déroule strictement dans cet ordre :

1. Étape de Torpeur et de régénération

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

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

Quand un vampire affecté par la Torpeur possède une valeur de jetons Sang égale à son Potentiel de Puissance, redressez-le et remettez-le en jeu dans votre Antre. Si cela se produit en dehors de votre Phase finale, ce vampire peut se déplacer dans La Rue et/ou agir, à condition que vous soyez le joueur actif. Si cela se produit pendant votre Phase finale, le vampire ne peut être placé dans La Rue pour l'instant puisque ceci n'est autorisé que durant la Phase Action.

2. Étape de fin de tour

Toute carte sur laquelle il est indiqué «à la fin de votre tour» est résolue maintenant. Il peut s'agir de cartes Événement (*Affame*), Antre (*Résidence des artistes*) et vampire (*Bong-Cha Park*).

3. Étape de la Seconde Inquisition

Les unités de la Division des affaires spéciales font partie de la Seconde Inquisition : une organisation secrète au sein des services de renseignement du monde entier qui cherche à exterminer les vampires. La D.A.S. est composée d'escouades paramilitaires qui attaquent les vampires. Chaque carte inflige 1 dégât Aggravé à un vampire de votre choix de votre coterie. Chaque carte D.A.S. bénéficie d'un «+1 Rens» cumulable avec les autres cartes D.A.S. Par exemple, s'il y a 3 D.A.S. dans La Rue, **chaque** carte a +3 Rens, ce qui leur permet d'attaquer même l'Antre le plus sécurisé.



Les dégâts Aggravés ne sont pas réduits par les caractéristiques (voir page XX). Ce ne sont pas des dégâts Distants. Ce n'est pas une attaque et vous ne pouvez pas jouer de Réaction. Cependant, vous pouvez utiliser des méthodes de prévention des dégâts comme des Serviteurs Vagabonds attachés. Tous les dégâts que vous choisissez d'infliger à un même vampire sont appliqués en même temps, mais vous ne pouvez pas lui en assigner plus que ses points de Sang.

Important : si un vampire est vaincu par des dégâts Aggravés, il est brûlé (éliminé du jeu de manière permanente).

4. Étape de pioche

Piochez 2 cartes pour terminer votre tour puis c'est au joueur à votre gauche (dans le sens horaire) de jouer.

À chaque fois qu'une règle de jeu, ou l'effet d'une carte, vous indique de piocher une carte (en-dehors de la mise en place), vous choisissez si vous la piochez dans votre Deck principal ou dans votre Deck faction. Vous pouvez répartir les cartes piochées entre vos deux decks. Vous n'avez pas à décider dans quel deck vous piocherez votre seconde carte tant que vous n'avez pas pioché la première.

Si vous n'avez plus de cartes dans votre Deck principal ou dans votre Deck faction, vous ne pouvez plus y piocher de cartes. Il n'y a aucune limite à la taille de votre main.

Règles détaillées des actions

Chacune des actions décrites ci-après coûte 1 Action.

Action libre — Piocher 1 carte

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

Action libre — Recruter un Vampire

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

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

Action — Revendiquer le titre de Prince de la Cité

Coût supplémentaire : épuisez un vampire que vous contrôlez dans La Rue. Il est désormais un nouveau prétendant au titre de Prince de la Cité.

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



Dans l'ordre du tour à partir du joueur à votre gauche, et l'un après l'autre, vos adversaires peuvent épuiser un vampire prêt qu'ils contrôlent pour attaquer le prétendant comme si c'était leur tour de jouer. Ces attaques ne peuvent être Bloquées et on ne peut y réagir, mais les capacités permettant d'éviter les dégâts peuvent être utilisées. Le joueur qui a cet adversaire comme Rival peut jouer une carte Attaque (et ajouter sa caractéristique appropriée) s'il le souhaite, mais les autres adversaires ne peuvent pas jouer de carte Attaque.

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

Action — Jouer une carte Action

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

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

Appliquez les effets de la carte. Une fois l'action résolue, défaussez la carte à moins qu'elle n'inclue le mot-clé "Persistant" dans le cadre indiquant son type. Si c'est le cas, mettez cette carte en jeu près de votre Antre. La capacité "Persistant" indiquée sur la carte est immédiatement activée et continue à l'être tant que la carte reste en jeu.

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

Action – Attaque

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

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

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

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

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

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

Jouer une carte Attaque

Voici une carte Attaque. Elle possède un prérequis en Potentiel de Puissance (PP) dans l'angle supérieur gauche de l'illustration et une valeur de dégâts intrinsèque dans l'icône crâne juste en dessous. Le prérequis en Potentiel de Puissance représente la valeur minimale

de PP que doit posséder l'attaquant pour jouer cette carte. Par exemple, un vampire avec un PP de 3 ne peut jouer une carte avec un Potentiel de Puissance de 4 ou plus.



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

Un 0 est indiqué dans l'icône crâne de certaines cartes Attaque. Cela signifie qu'une telle carte n'inflige aucun dégât en elle-même à moins que l'attaquant ait des points dans cette caractéristique. Le texte de jeu peut augmenter ces dégâts ou peut même indiquer des effets pires que des dégâts !

Avertissement ! Avertissement ! Si vous retournez une carte avec un Potentiel de Puissance supérieur à celui de votre vampire, ou une carte qui ne correspond pas au type d'attaque choisi, cette carte est défaussée. Le vampire reste épuisé et l'attaque continue sans le soutien de cette carte. Si cela se produit, le joueur en défense peut décider qu'un Bloqueur utilisé soit de nouveau prêt pour que l'attaque soit résolue contre la cible d'origine et/ou reprendre en main une carte Réaction (le cas échéant). Si un joueur en défense joue une carte Réaction illégale, elle est défaussée sans effet et l'attaque continue sans le soutien de cette carte Réaction.

Exemple de séquence classique d'attaque

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

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

La carte Attaque Humilier est révélée. Le groupe attaquant a 2+ , aussi les dégâts sont augmentés de 1. La caractéristique 2 de Muhammad et les bonus de +2 dégâts de la carte Attaque déterminent un total de dégâts de 4. Hydra a 1 et réduit les dégâts à 3. Le joueur en défense retire 3 de la carte d'Hydra et les remet dans la réserve générale.



Attaques Distantes

Les attaques Distantes sont légèrement différentes :

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

Bloquer une attaque

Si la cible d'une attaque est accompagnée d'un ou plusieurs vampires **prêts** dans son groupe, l'un d'eux peut être épuisé pour bloquer l'attaque, à moins qu'il s'agisse d'une attaque Distant. Les attaques Distantes ne peuvent être bloquées que par les vampires avec le mot-clef "**Garde**". Le bloqueur devient la nouvelle cible au lieu de celle qui a été annoncée au début. L'attaque continue contre cette nouvelle cible.

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

Jouer une carte Réaction

Une fois que la cible et le type d'attaque ont été déterminés, le joueur en défense peut jouer une carte Réaction du type approprié. Seule la cible de l'attaque peut jouer une carte Réaction. Si vous choisissez de jouer une Réaction, placez-la face cachée près de votre vampire en défense.

Seule une Réaction Distant peut être jouée contre une attaque Distant ; seule une Réaction Sociale peut être jouée contre une



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

Si votre carte Réaction inflige des dégâts à l'attaquant, ajoutez la caractéristique appropriée du vampire qui réagit pour déterminer le total de dégâts. Une Réaction n'inflige des dégâts à l'attaquant que si elle a une icône crâne (icône de dégâts) sous . Si une Réaction a une icône [Shield], elle n'inflige pas de dégâts à l'attaquant à moins que le texte de jeu n'indique le contraire.

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

Utiliser des capacités et des textes de jeu en combat

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



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

Par exemple, sur le texte de jeu de Zhang Wei il est écrit, "Groupe — Tant que ce personnage a un Titre, quand ce groupe vainc un personnage, cet adversaire perd 1 .

 La capacité de Zhang est active qu'il fasse partie du groupe attaquant ou de défense et qu'il soit ou non l'attaquant ou la cible. La plupart des capacités d'un groupe s'appliquent uniquement à un vampire attaquant, aussi faites attention à bien lire vos capacités de Groupe.

Les caractéristiques de votre vampire ne sont ajoutées qu'aux dégâts indiqués dans le crâne (l'icône dégâts) que vous infligez à la cible de votre attaque. Si le texte de jeu d'une carte génère de nouveaux dégâts contre de nouvelles cibles, ils ne sont pas augmentés par la caractéristique utilisée au cours de l'attaque. Ils ne sont pas non plus augmentés par les capacités qui augmentent les dégâts.



Par exemple, si Beretta lance un *Cocktail Molotov* et ajoute 1 dégât à cette attaque , le bonus aux dégâts n'augmente que les dégâts infligés à la cible. Sa capacité n'augmente pas le dégât indiqué dans l'encadré texte de la carte affectant les autres membres du groupe ciblé.

Les effets/bonus des capacités (y compris ceux des cartes Attaque et Réaction) ne sont appliqués que durant le combat ou l'événement en cours.

Résoudre les effets et déterminer les dégâts

1. Résolvez le texte de jeu de tous les vampires concernés et les capacités des cartes jouées. Pour bon nombre de cartes Attaque, cela signifie compter le nombre de vampires du groupe ayant une caractéristique particulière (Discipline, Titre, etc.).
2. Additionnez tous les dégâts générés. Cela inclut les dégâts de la carte Attaque que vous avez jouée, la caractéristique appropriée de votre attaquant et tout modificateur généré par les capacités des vampires, des cartes avec un effet Persistant et d'autres effets. **Seule la caractéristique de l'attaquant est ajoutée à l'attaque.** La caractéristique que vous ajoutez à votre attaque est basée sur le type d'attaque effectué :
 - Ajoutez la caractéristique  aux dégâts s'il s'agit d'une attaque Physique.
 - Ajoutez la caractéristique  aux dégâts s'il s'agit d'une attaque Sociale.
 - Ajoutez la caractéristique  aux dégâts s'il s'agit d'une attaque Mentale.
 - N'ajoutez aucune caractéristique aux dégâts d'une attaque Distant puisque n'y a pas de caractéristique Distant.
3. Si la carte Réaction du défenseur inflige des dégâts à l'attaquant (si elle a une icône crâne sous son PP), suivez les mêmes étapes que précédemment.

Atténuer les dégâts

Quand un vampire subit des dégâts, ces derniers sont réduits par des capacités qui permettent de s'en prémunir et par leur caractéristique appropriée :

- Réduisez les dégâts Physiques et Distants grâce à la caractéristique  du vampire.
- Réduisez les dégâts Sociaux grâce à la caractéristique  du vampire.
- Réduisez les dégâts Mentaux grâce à la caractéristique  du vampire.

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

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

Séquence d'attaque complète, étape par étape

1. Séparez tous les vampires prêts que vous voulez utiliser des vampires épuisés afin de former un groupe d'attaque. Choisissez un vampire prêt que vous contrôlez dans La Rue et épuisez-le. Il est désormais l'attaquant.
2. Choisissez votre cible.
3. Obtenez du Rens pour surmonter le Secret si nécessaire.
4. Annoncez le type d'attaque (Distant, Physique, Sociale ou Mentale).

5. Vous pouvez jouer une carte Attaque de ce type face cachée (ou annoncer que vous ne jouez aucune carte).
6. Le joueur attaqué peut bloquer l'attaque avec un vampire prêt du même groupe et, dans ce cas, il l'épuise (les attaques Distantes ne peuvent être bloquées que par des Gardes).
7. Le joueur attaqué peut jouer face cachée une carte Réaction correspondant au type d'attaque.
8. Le joueur attaquant révèle sa carte Attaque (le cas échéant), puis le joueur en défense révèle sa carte Réaction (le cas échéant). N'effectuez les choix éventuellement demandés par votre carte qu'une fois les deux cartes révélées.
9. L'attaquant peut activer des capacités sur ses cartes, ses vampires, etc. Puis le joueur en défense peut faire de même. L'attaquant ne peut utiliser de capacités supplémentaires une fois que le défenseur a résolu les siennes.
10. Cumulez l'ensemble des dégâts. Les effets des textes se déclenchent aussi (comme le Sang volé par *Séduction* ou les capacités augmentant les dégâts). Tous les dégâts sont résolus au cours des étapes suivantes, même si un attaquant ou un défenseur est vaincu au cours de cette étape. Un joueur ne peut remporter la partie avant la fin du combat.
11. Réduisez les dégâts infligés à votre vampire en fonction de sa caractéristique correspondante et de tout bonus de Réaction ou capacités spéciales de protection contre les dégâts (comme *The Dockyards*).
12. Les dégâts supérieurs aux défenses et aux réductions représentent les dégâts infligés. Pour chaque dégât infligé, retirez 1  du vampire et remettez-le dans la réserve générale. Les mortels doivent être terrassés en un seul coup pour être vaincus puisqu'ils ne peuvent pas perdre de jetons Sang.
13. Résolvez toutes les capacités dépendant des dégâts infligés.

Exemple de séquence d'attaque complète

Étape 1 : les Brujah sont en chasse et veulent s'en prendre au clan Toreador. Le joueur Brujah décide de déplacer *Skunk* et *Brother* dans La Rue pendant la Phase Action puis il épuise *Skunk* pour lancer l'attaque.

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

Étape 3 : le joueur Brujah défausse 1 carte de sa main pour gagner un bonus de +1 Rens, ce qui permet de surmonter le +1 Secret de l'Antre de *Lixue*.

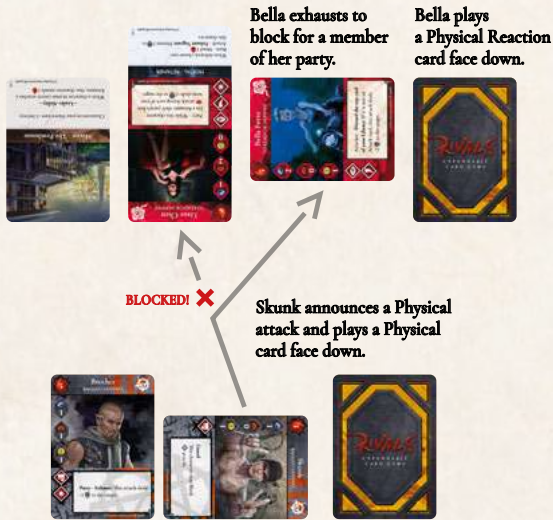
Étape 4 : le joueur Brujah annonce qu'il s'agit d'une attaque Physique.

Étape 5 : Le joueur Brujah pose une carte Attaque  face cachée près de *Skunk*.

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

Étape 7 : le joueur en défense décide de placer une carte Réaction [Physical] face cachée près de *Bella*.

Steps 1 - 7



Steps 8 - 13



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

- L'attaquant révèle *Coup bas*, une carte valide. Comme il s'agit d'une Attaque ciblée, l'attaquant peut choisir n'importe quelle cible valide et il décide de frapper *Lixue* comme il comptait le faire au début.
- Puis le défenseur révèle *Voler la vedette*, une carte valide.

Étape 9 : l'attaquant choisit d'épuiser *Brother* pour ajouter 1 dégât à l'attaque. Le joueur Brujah dispose de la carte avec un effet Persistant *Sang pour Sang*, mais en constatant les effets de *Voler la vedette*, il ne l'utilise pas.

Le joueur en défense annonce qu'il n'utilise aucune capacité.

Étape 10 : la carte *Coup bas* inflige 2 dégâts, la capacité de *Brother* ajoute 1 dégât et la caractéristique  de *Skunk* est de 1, ce qui fait un total de 4 dégâts physiques infligé à *Lixue*.

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

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

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

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

Dégât Aggravé

Ce sont les dégâts infligés par la lumière du soleil, le feu, les griffes, les balles au phosphore et tout ce qui peut être mortel pour un vampire. **Les dégâts Aggravés ne sont pas réduits par les caractéristiques d'un vampire.** Cependant, ils peuvent être réduits ou neutralisés par des [Shields] et des capacités permettant de se prémunir des dégâts. Si un vampire tombe à 0 en Sang à cause de dégâts Aggravés, il brûle et il est retiré du jeu de manière permanente !

Capacités activées et payer les coûts

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

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

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

IMPORTANT : les capacités activées ne sont pas utilisables pendant le tour d'un adversaire à moins qu'il ne soit indiqué sur la carte : "Vous pouvez utiliser cette capacité pendant le tour d'un autre joueur." Les exceptions incluent le fait qu'un adversaire revendique le Titre de Prince de la Cité ou des capacités défensives utilisées en réaction à une attaque ou à des dégâts

Vous ne pouvez pas dépenser le dernier jeton Sang sur une carte vampire ou votre dernier point de Prestige pour payer un coût, même si cela devait vous accorder la victoire. Notez que vous devez toujours placer 1 point de Prestige sur un vampire de votre coterie quand il sombre dans la Torpeur (voir page XX), car ce n'est pas un coût : c'est un effet secondaire de la Torpeur.

Si un texte en gras au-dessus d'une capacité n'est pas suivi par un deux-points, il s'agit d'un coût qui n'est payé qu'une seule fois pour jouer cette carte. C'est généralement le cas pour des cartes Conspiration, Titre ou avec un effet Persistant. Ce coût n'est payé que lorsque vous jouez la carte et non à chaque fois que vous l'utilisez.



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

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

Capacités épuisées

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

La carte Antre — Asile de fou octroie à votre Maître la capacité — **"Épuisez votre Maître, Défaussez 1 carte :** ajoutez 1 à la réserve générale à une carte face cachée que vous contrôlez." Cette capacité activée requiert que vous épuisez votre Maître et que vous défaussiez une carte pour la déclencher, mais il est inutile de dépenser une action. Elle peut être utilisée n'importe quand pendant la Phase Action de votre tour tant que vous avez une carte en main à défausser et un Maître prêt que vous pouvez épuiser.



Brother Brujah a la capacité :

Groupe — **Épuiser :** inflige +1 à la cible de cette attaque. *Brother* peut être épuisé au cours d'une attaque pour ajouter 1 dégât à une attaque effectuée par un autre membre de son groupe. *Brother* ne peut utiliser cette capacité pour renforcer sa propre attaque car il est nécessaire de l'épuiser pour attaquer et il ne peut pas l'être une nouvelle fois pour utiliser une telle capacité. Un vampire épuisé n'est pas retiré de son groupe.

Source d'une capacité

"Vous" est indiqué sur certaines capacités. Cela désigne le joueur. Par exemple, "Piochez 1 carte quand vous jouez une carte Persistante." Cette capacité se déclenche à chaque fois que le joueur joue une carte Persistante, qu'un vampire ait effectué cette action ou non. Certaines capacités ne se déclenchent que lorsque ce vampire particulier ("ce personnage") effectue une action.

Certaines capacités portent la mention "ce groupe." Chaque vampire du groupe peut tirer profit de ce texte, y compris le vampire avec cette capacité.

Torpeur

Quand un vampire que vous contrôlez a 0 point de Sang, épuisez-le et placez-le en Torpeur. Chaque joueur dispose de sa propre zone de Torpeur : une zone proche où conserver les vampires souffrants, qui permet de ne pas les confondre avec des vampires actifs. Les cartes attachées, sauf les Titres, sont toutes brûlées. Placez immédiatement 1 point de Prestige de votre réserve personnelle sur le vampire pour qu'il puisse commencer à régénérer (puis retournez ce pion sur son côté Sang), même si cela vous fait tomber à 0 en Prestige.

Note : les vampires qui sont vaincus par des dégâts Aggravés ne sont pas placés en Torpeur et vous ne placez donc pas 1 point de Prestige sur leur carte. Au lieu de cela, ils sont brûlés et retirés du jeu

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

Pendant la Phase Finale de votre tour, vous avez la possibilité de régénérer n'importe quel nombre de vos vampires y compris ceux qui sont sujets à la Torpeur.

Régénérer

Quand un vampire est régénéré, il récupère des jetons Sang. Au cours de l'Étape de "Torpeur et de régénération" de votre Phase Finale, vous pouvez défausser 1 carte pour régénérer 1 d'un vampire de votre coterie ou qui est en état de Torpeur. Vous pouvez librement choisir le ou les vampires à régénérer et vous n'êtes pas obligé de tous les régénérer. Chaque vampire ne peut être régénéré de cette manière qu'une seule fois au cours de cette étape. Si vous jouez une carte ou utilisez un effet qui régénère votre vampire avant votre Phase Finale, cela n'empêche pas le vampire d'être régénéré de cette manière. Lorsqu'un vampire régénère un nombre de points de Sang égal à son Potentiel de Puissance, redressez-le et remplacez-le dans votre Antre. Si cela se produit en dehors de votre Phase finale, vous pouvez le

déplacer dans La Rue et l'utiliser, à condition que vous soyez le joueur actif. Si cela se produit pendant votre Phase finale, vous ne pouvez pas le déplacer car cela n'est possible que durant la Phase action.

Un vampire ne peut avoir plus de jetons Sang que sa valeur actuelle de Potentiel de Puissance. Si un vampire augmente son PP, cela ne le régénère pas ; ça lui permet simplement d'utiliser des effets de régénération pour avoir plus de points de Sang que sa valeur de PP imprimée. Même si un vampire ne se régénère pas, son Potentiel de Puissance est tout de même augmenté, ce qui lui permet d'utiliser des cartes plus puissantes.

Constituer des groupes

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

Note : tous les vampires dans leur Antre forment un seul et même groupe et ils ne peuvent être répartis entre différents groupes.

Les vampires prêts dans La Rue peuvent être réorganisés au cours de votre tour pour constituer autant de groupes que vous le souhaitez. Les vampires épuisés ne peuvent être réorganisés ou changer de groupe, mais des vampires prêts dans La Rue peuvent rejoindre des vampires épuisés pour constituer un groupe. Les vampires dans La Rue ne peuvent être déplacés dans votre Antre. Tous les vampires de votre coterie retournent dans votre Antre au début de votre tour, à moins qu'une carte ne mentionne le contraire.

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

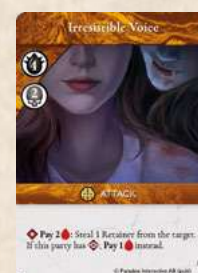
Disciplines

	Animalism		Obfuscate
	Auspex		Potence
	Celerity		Presence
	Dominate		Protean
	Fortitude		Blood Sorcery
			Thin-blood Alchemy

Les vampires ont des Disciplines qui dépendent de leur clan. Dans leur culture, les vampires héritent des capacités de celui qui les a engendrés (en drainant leur Sang avant de les nourrir avec le sien). Ces Disciplines ne confèrent aucune capacité directe, mais de nombreuses cartes de votre Deck principal y font référence. Examinez les vampires de votre coterie pour déterminer les Disciplines dont vous disposez actuellement.

Parfois, la capacité d'une carte est modifiée en fonction du nombre de vampires différents d'un groupe ou de votre coterie possédant une Discipline particulière. Si un vampire a la même Discipline plusieurs fois, il compte cependant comme un seul vampire quand vous déterminez combien de personnages sont dotés de cette Discipline. D'autres cartes ne prennent en compte que les Disciplines d'un seul vampire. Dans ce cas, s'il possède plusieurs fois la même, on prend en compte le nombre total de fois qu'elle est mentionnée. Néanmoins, on considère qu'il n'y a qu'un seul vampire possédant cette Discipline.

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



Influence

L'Influence est une estimation du pouvoir politique d'un vampire. Seul votre Maître commence le jeu avec de l'Influence. Tous les autres vampires doivent en gagner grâce aux cartes. On la dépense généralement pour ourdir ou contrer des Intrigues et pour obtenir des Titres. Quand on vous demande d'en dépenser, vous pouvez choisir combien et quels vampires exerceront leur Influence. Les vampires que vous ne choisissez pas conservent leur Influence pour plus tard.

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



Modificateurs d'Influence

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



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

L'Influence gagnée de cette manière est ajoutée à votre total d'Influence pour cette action ou cet événement. Elle n'est pas appliquée à un vampire spécifique et

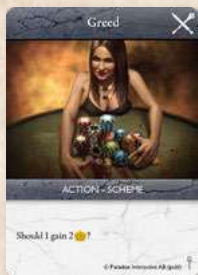
toute Influence non dépensée est perdue à la fin de l'action ou de l'événement. Défaussez la carte à la fin de l'action.

Dépenser du Prestige pour de l'Influence

Le Prestige dans votre réserve personnelle peut être dépensé pour "acheter" de l'Influence quand vous en avez besoin. Quand vous les dépensez de cette manière, remettez les jetons Prestige utilisés dans la réserve générale. Vous gagnez 1 point d'Influence par point de Prestige dépensé.

L'Influence gagnée de cette manière est ajoutée à votre total d'Influence pour cette action ou cet événement. Elle n'est pas appliquée à un vampire spécifique.

Intrigues



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

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

Il est permis de négocier avec vos adversaires et de leur demander leur avis, mais si vous faites une promesse, vous devez la tenir. Vous ne pouvez donner du Prestige, du Sang, des points de Cabale ou des cartes. "Je paierai pour ta prochaine défausse de Rens contre ton Rival" ou "Je ne t'attaquerai pas tant que tu n'auras pas 9+ points de

Cabale" sont deux exemples de ce qu'il est possible de proposer à un joueur pour qu'il utilise son Influence à votre profit ou qu'il ne se mêle pas du vote. Si vous promettez de répondre à la question d'une certaine manière, vous devez le faire. Quoi qu'il en soit, vous pouvez bluffer autant que vous voulez jusqu'au moment où vous annoncez votre total d'Influence visible.

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

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

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

Résumé des règles d'Intrigue

1. Épuisez un vampire de votre coterie, jouez une carte Intrigue face visible et déclenchez un combat d'Influence.
2. Si vous souhaitez utiliser l'Influence dont dispose un vampire de votre coterie, placez sur sa carte un jeton 'Sans Influence'.
3. Vous pouvez jouer face cachée 1 carte Modificateur d'Influence à partir de votre main.
4. Vous pouvez prendre dans votre main des jetons Prestige de votre réserve personnelle qui seront transformés en Influence quand ils seront révélés.
5. Annoncez votre total d'Influence visible et votre réponse à la question de l'Intrigue : OUI ou NON. Avant cela, vous pouvez bluffer autant que vous le voulez.
6. Le joueur à votre gauche répète ce processus, mais ignore le point #1 de ce résumé.
7. Quand tous les joueurs ont répondu à la question, résolvez le combat d'Influence (voir ci-après).

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur déclaration, ils révèlent leur carte Modificateur d'Influence (le cas échéant) ainsi que le Prestige dans leur main (le cas échéant). Ajoutez cette Influence supplémentaire au camp qu'ils soutiennent (Oui ou Non) puis faites le total des Oui et le total des Non. Aucun

autre modificateur ne peut être joué et les joueurs ne peuvent pas modifier leur réponse. Si le résultat final pour la réponse est OUI, l'Intrigue réussit : appliquez les instructions de la carte. Si c'est le NON qui l'emporte, l'Intrigue échoue et la carte est défaussée sans effet. En cas d'égalité, le joueur actif l'emporte (donc OUI). Quel que soit le résultat, défaussez l'Intrigue à la fin de l'action.

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

Exemple d'utilisation d'une carte Intrigue

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

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

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

Le **Joueur 2** a un jeton 'Sans Influence' sur son Maître et choisit de ne pas bluffer avec des jetons Prestige, puisqu'il est le dernier joueur à annoncer sa réponse. Cependant, il retire 1 de Flick pour bénéficier d'un bonus de +3 en Influence (grâce à sa capacité), place un jeton 'Sans Influence' sur sa carte et annonce : "Non pour 3 !"

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

Les joueurs 3 et 1 défaussent leurs jetons Prestige dans la réserve générale puisqu'ils ont gagné le combat. Le Joueur 4 conserve ses 3 points de Prestige qu'il aurait dû dépenser si le camp du NON l'avait emporté. Seul le camp gagnant perd son Prestige. Le Joueur 2 ne régénère pas Flick, même si son camp a perdu. Puisque l'Intrigue a réussi, **chaque joueur** gagne 3 points de Prestige (de leur couleur) de la réserve générale. Le Joueur 3 défausse Protection des investissements et son texte de jeu ne se déclenche pas puisque l'Intrigue a réussi. Enfin, le Joueur 3 paie 1 point de Prestige pour activer son Agence RP et gagne 1 point de Cabale car une Intrigue qu'il a jouée a réussi. Mouhouhahaha !

Player 3 plays Free Money and spends 2 Influence to say "2 for Yes." They also place an Influence Modifier card face down, then hides 2 Prestige in their hand.



Player 4 spends 1 Influence to say "1 for NO," then hides 3 Prestige in their hand.

Player 2 pays 1 to give Flick +3 Influence, and says "3 for NO."



Player 1 hides 1 Prestige in hand and declares "0 for YES."

Titres



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

Attacher un Titre à un vampire de votre coterie est une action. Vous devez épuiser le vampire concerné et générer assez d'Influence pour payer son coût en Influence. Les Titres ont une icône Potentiel de Puissance et un coût

d'Influence. Comme pour toute autre action, vous ne pouvez pas jouer un Titre si vous ne pouvez pas payer son coût d'Influence ou si le vampire effectuant l'action n'a pas un PP suffisant. Par exemple, un vampire avec 3 PP ne peut pas jouer de Titre avec un PP de 4 ou plus.

Vous pouvez utiliser n'importe quel vampire de votre coterie pour payer le coût d'Influence du Titre. Il n'est pas nécessaire que le vampire qui gagne le Titre fasse partie de ceux qui dépendent de l'Influence. Placez un jeton 'Sans Influence' sur chaque vampire ayant exercé son Influence de cette manière. Vous pouvez aussi jouer une carte Modificateur d'Influence et/ou dépenser du Prestige de votre réserve personnelle pour payer ce coût (le Prestige dépensé ainsi est remis dans la réserve générale).

Après avoir payé le coût d'Influence, attachez le Titre au vampire. Un Titre n'est pas retiré d'un vampire plongé dans la Torpeur.

Exemple d'utilisation d'un Titre

Un joueur décide d'attacher le Titre Gardien de l'Élysée à Velvet qui n'a pour l'instant aucun Titre. La carte a un Potentiel de Puissance de 4, condition que remplit Velvet. Le joueur peut donc l'épuiser afin de jouer cette carte Action. La carte Gardien a un coût d'Influence de 4. Son

Maitre, Guv'nah, bénéficie de +1 en Influence grâce à son jeton Maître. Le joueur place un jeton 'Sans Influence' sur Guv'nah pour indiquer qu'il utilise son Influence jusqu'au début de son prochain tour. Puis, le joueur joue une carte Protection des investissements pour gagner +2 en Influence. Puisque cette action n'est pas une Intrigue, la carte de Modificateur d'Influence est jouée face visible ; le texte de jeu de Velvet et de Guv'nah's ne s'applique donc pas. Enfin, le joueur dépense 1 point de Prestige pour gagner le 4e point d'Influence nécessaire pour jouer la carte. Le Prestige dépensé est remis dans la réserve générale. Le Titre ayant été payé, il est attaché à Velvet.



Prince de la Cité

Si un vampire avec le Titre de Prince de la Cité sombre dans la Torpeur ou s'il est brûlé, celui qui l'a vaincu gagne immédiatement la carte de Prince et l'attache à son vampire, qui devient ainsi le nouveau Prince de la Cité.

Si le Prince est vaincu d'une autre manière (par exemple, une carte D.A.S.), la carte est remise dans La Rue. Elle peut être de nouveau revendiquée par n'importe quelle âme assez vaillante pour effectuer l'action Revendiquer le Titre de Prince de la Cité.

Un vampire avec le titre de Prince a un Secret de 0. Cela signifie qu'un adversaire n'a pas besoin de Rens pour l'attaquer, même si le Prince est dans son Antre. Quand une attaque est lancée contre le Prince, les autres membres prêts de son groupe peuvent bloquer l'attaque.

Conspirations

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

Chaque joueur à qui la carte a été révélée (y compris le contrôleur de la carte) peut ajouter un jeton '1' dessus durant le tour de son contrôleur. **Le contrôleur ne peut utiliser cette capacité pour ajouter un second jeton durant le même tour au cours duquel la carte a été jouée.** Mais il peut jouer une carte ou activer une capacité pour

ajouter des jetons. Cela ne coûte aucune action à un joueur d'ajouter 1 point de Prestige à une Conspiration déjà en jeu.

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

Résumé des règles de Conspiration

1. Vous pouvez la révéler à autant d'adversaires que vous voulez.
2. Durant chacun de vos tours, tout joueur à qui la carte a été révélée peut ajouter 1 point de Prestige dessus.
3. Quand il y a une valeur suffisante de points de Prestige sur la Conspiration, son contrôleur peut la résoudre immédiatement ou au cours d'un prochain tour. La Conspiration ne peut cibler qu'un adversaire qui n'y a pas participé, à moins que la carte n'indique le contraire.

Exemple d'utilisation et de résolution d'une Conspiration

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

Le joueur décide de montrer sa carte Conspiration au Joueur 4, qui la regarde secrètement avant de la reposer. Maintenant que ce dernier a vu la carte, il peut y ajouter 1 de sa réserve personnelle. Le Joueur 4 décide de le faire. Les Joueurs 2 et 3 paraissent nerveux.



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

Cependant, à son tour suivant, il est temps de le faire. Il révèle la Conspiration Gloire perdue qui oblige le Joueur Rouge à réduire son total de points de Cabale de 10 à 8. Ce n'est pas une action. La carte est défaussée et tous les jetons dessus sont remis dans la réserve générale. Il semble bien que cette Conspiration n'était pas juste une théorie !

Mortels et Serviteurs



Les Mortels apparaissent dans La Rue grâce au Deck Cité. Vous pouvez les attaquer pendant votre tour au même titre que les vampires. Cependant, vous n'avez pas besoin de jouer votre carte Attaque face cachée contre un mortel et il se peut que vous n'en ayez même pas besoin. Les mortels n'ont aucune protection contre les dégâts. Tous les mortels du Deck Cité qui sont dans La Rue forment des groupes séparés ; ainsi, une attaque qui a la capacité d'affecter d'autres personnages n'affecte que le mortel ciblé par cette attaque.

Quand vous vainquez un Vagabond ou un Citoyen, choisissez entre Brûler ou Attacher. Dans les deux cas, vous gagnez les points de Cabale indiqués, s'il y en a. Si vous choisissez Brûler, régénerez votre attaquant du montant indiqué sur la carte et placez-la dans la défausse de cartes brûlées du Deck Cité. Si vous choisissez Attacher, attachez-la au vampire attaquant.

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

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

Attacher

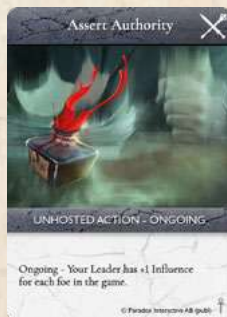
Un vampire peut "attacher" certaines cartes comme des Serviteurs ou un Titre afin d'acquérir de nouvelles capacités. Quand un vampire attache une carte, placez-la sous celle du vampire, légèrement décalée pour que son encadré texte soit visible. Tant que la carte est attachée, le vampire peut utiliser ses capacités comme si c'était les siennes. Vous pouvez brûler un Serviteur attaché à n'importe quel moment au cours de votre tour, mais cela n'active pas l'option "Brûler" de la carte. Cela vous permet juste de faire de la place pour attacher de nouvelles cartes.

Note : un vampire ne peut avoir qu'un maximum de 3 cartes attachées et 1 seule d'entre elles peut être un Titre.

IMPORTANT : quand un vampire sombre dans la Torpeur, brûlez toutes ses cartes attachées sauf s'il s'agit d'un Titre.

Cartes Persistantes

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



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

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

Miscellaneous Rules

Défausser des cartes

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

Deck épuisé

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

Surveillez votre total de Prestige

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

Rares circonstances de fin de partie

Si au moins deux joueurs peuvent revendiquer la victoire au même

moment, il faut les départager. Il est très rare qu'un joueur puisse gagner quand ce n'est pas son tour de jouer. Exemple : le Joueur 1 gagne son 13e point de Cabale en éliminant le dernier vampire du Joueur 2 au cours du tour du Joueur 2. Le joueur 4 détient le jeton Rival du Joueur 2. Le Joueur 1 et le Joueur 4 peuvent revendiquer la victoire.

départager les égalités :

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

Les points de Cabale d'un joueur éliminé sont réduits à 0 de manière permanente. Si au moins 2 joueurs sont éliminés au même moment (et qu'aucune condition de victoire n'est remplie), une fois tous les gains pris en compte, le joueur ayant le plus de points de Cabale remporte la partie. S'il y a égalité, consultez la liste précédente pour départager les joueurs.

Personnaliser votre deck

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

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

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

Quand vous et les autres joueurs commencez à personnaliser vos decks, la procédure de début de partie est légèrement modifiée. Tous les joueurs doivent conserver face cachée leur Antre, leur vampire de départ et leur Cabale. Ce n'est qu'une fois que tous les joueurs ont posé ces trois cartes qu'on révèle les vampires et les Antres de départ.

Les Cabales restent face cachée jusqu'à ce que vous choisissiez de révéler la vôtre. Assurez-vous de la retourner au moment où vous pouvez déclencher le texte de jeu de votre Cabale ! Même si elle est face cachée, vous pouvez placer dessus des jetons de point de Cabale que vous avez gagnés (grâce à d'autres effets). Les Antres et les Cabales ne sont pas uniques, contrairement aux vampires.

Unicité

En cours de partie, vous ne pouvez pas recruter un vampire ayant le même nom qu'un vampire actif déjà en jeu. Quand un vampire

sombre dans la Torpeur, vous avez alors l'opportunité, si vous le souhaitez, d'utiliser une action de recrutement au cours de votre tour pour jouer votre vampire portant ce nom. Si vous le faites, l'usurpateur en état de Torpeur est brûlé (retiré du jeu avec un éventuel Titre qu'il posséderait).

Si au moins deux joueurs révèlent le même vampire de départ, déterminez l'ordre du tour puis effectuez un tour d'enchères. La personne la plus proche du Joueur 1 peut effectuer une mise de 0 point de Prestige ou plus. Continuez dans le sens horaire. Chaque joueur ne peut miser qu'une seule fois et il faut miser plus que l'enchère précédente ou passer. Le joueur qui a misé le plus de Prestige conserve son vampire de départ et perd le Prestige engagé. Si personne ne mise, le premier dans l'ordre du tour remporte l'égalité et conserve son vampire de départ. Chaque joueur ayant perdu l'enchère conserve le Prestige engagé, mais doit choisir un vampire de son Deck faction différent de ceux qui sont déjà posés sur la table. Puis il remélange son Deck faction avec le vampire remplacé.

La plupart des Titres sont uniques. Une fois qu'un Titre est en jeu, aucun autre vampire, quel que soit son clan, ne peut avoir ce Titre. Si un vampire avec un Titre unique est en état de Torpeur, vous pouvez jouer ce Titre et le vampire en état de Torpeur perd le sien. Le Titre de Primogène est différent car il est limité à '1 par joueur'. Si un joueur n'a pas de vampire avec le Titre Primogène, il peut en jouer un.

Règle d'or

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

Clarifications pour certaines cartes

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

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

Équilibre des pouvoirs : vous êtes automatiquement un joueur choisi. Dans une partie à 2, il n'y a plus qu'à appliquer l'effet (???). Dans une partie à 3 ou 4-joueurs, vous devez choisir 1 joueur supplémentaire. Dans une partie à 4 joueurs, vous pouvez même choisir 2 joueurs supplémentaires, si vous voulez vraiment nuire au joueur qui n'a pas été choisi. En cas de réussite, chaque joueur choisi désigne un joueur qui ne l'a pas été et lui vole 1 point de Prestige. Faites-le dans le sens horaire à partir du joueur actif.

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

Brother : cette capacité de groupe ne peut être appliquée qu'à un attaquant de son groupe. Elle ne peut pas être utilisée pour augmenter les dégâts d'une carte Réaction *Affront*, mais elle peut l'être pour attaquer un vampire revendiquant le Titre de Prince de la Cité, puisque cela vous permet d'effectuer une attaque au cours du tour d'un adversaire.

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

Coup de Grâce : si la Seconde Inquisition doit vous infliger des dégâts Aggravés, vous pouvez défausser cette carte Persistante pour rediriger 2 de ces dégâts vers un seul adversaire de votre choix. Cet adversaire répartit ces dégâts comme il le souhaite parmi les vampires de sa coterie, comme si c'était la fin de son propre tour. Tous les dégâts supplémentaires sont infligés à votre coterie comme d'habitude. Cette carte n'est pas la source des dégâts.

Distraction : si la Seconde Inquisition doit vous infliger des dégâts Aggravés, vous pouvez défausser cette carte Persistante pour rediriger 2 de ces dégâts vers un seul adversaire de votre choix. Cet adversaire répartit ces dégâts comme il le souhaite parmi les vampires de sa coterie, comme si c'était la fin de son propre tour. Tous les dégâts supplémentaires sont infligés à votre coterie comme d'habitude. Cette carte n'est pas la source des dégâts.

Garde : plusieurs vampires ont le mot-clef 'Garde' dans leur encadré texte. Ces vampires peuvent bloquer les attaques Distantes. Les autres vampires ne le peuvent pas.

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

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

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

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

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

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

Grâce : si l'effet de cette carte s'active, chaque joueur choisit lequel de ses vampires il régénère. Le lieu où il se trouve n'a aucune importance.

Chute des puissants : cette carte inflige des dégâts supplémentaires aux vampires qui ont beaucoup de Sang. Le Potentiel de Puissance des victimes n'a pas d'importance.

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

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

Antre — Vieux bureau de poste : vous pouvez utiliser cette capacité une fois à chaque tour de joueur. Seules les cartes du Deck principal ont une icône . Si vous placez une carte en utilisant cette capacité, vous ne pouvez pas placer en même temps une carte Modificateur d'Influence (1) au cours de la même action ou du même événement. Si elle est utilisée pendant une Intrigue, jouez la carte face cachée. Dans tous les autres cas, jouez-la face visible.

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

Scoped 30-06 : le texte de cette carte peut être résolu plus tôt que les textes des autres cartes puisqu'il ajoute une étape d'attaque spécifique : Gagner du Rens. Normalement, le texte d'effet d'une carte Attaque n'est pas résolu avant que la carte ne soit révélée au cours de l'attaque.

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

Shérif : cette capacité peut brûler n'importe quelle carte Persistante, ce qui inclut des Événements Persistants, des Actions/Actions libres avec ce mot-clef, une carte Division des affaires spéciales dans La Rue, etc. Brûler une carte D.A.S. de cette manière n'est pas la même chose que la vaincre (réduire son Sang à 0) ; vous ne gagnez donc pas 1  comme indiqué dans son texte de jeu.

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

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

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

Antre —Le penthouse : si un Serviteur octroie un bonus de +1  et que la capacité de Maître de l'Antre – Le penthouse est active, un vampire ayant son maximum de  auquel est attaché le Serviteur régénère immédiatement 1 point de Sang pour atteindre sa nouvelle valeur maximale. S'il n'a pas sa valeur maximale de , il régénère simplement 1 point de Sang.

Guerre des clans : si vous vainquez un personnage qui n'appartient pas à votre Rival et qui a 5+ , les deux effets se déclenchent. Si vous vainquez un personnage de votre Rival avec 5+ , le second effet se déclenche et vous gagnez 1 point de Cabale de plus conformément à la règle du jeu : "Quand vous vainquez ou brûlez un vampire de votre Rival, gagnez 1 point de Cabale." Notez que la valeur actuelle de Sang du vampire n'est pas prise en compte avec cette carte.

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

Wandering the BART Tunnels : tous les vampires hors de leur Antre doivent se séparer en groupes d'un seul personnage. Si un vampire quitte son Antre, il devient immédiatement un groupe d'un personnage.

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

CREDITS

Game Designer: Matt Hyra

Lead Developer and Additional Game Design: Dan Blanchett

Illustrators: Amy Wilkins, Cold Castle Studios, The Creation Studio, Felipe Gaona, Krasen Maximov, Marco Primo, Darko Stojanovic, and Drew Tucker

Graphic Designer: Cold Castle Studios

Editor: William Neibling

Production Artist: Cold Castle Studios

RENEGADE GAME STUDIOS

President & Publisher: Scott Gaeta

Controller: Robyn Gaeta

Director of Operations: Leisha Cummins

Director of Sales & Marketing: Sara Erickson

Creative Director: Anita Osburn

Senior Producer: Dan Bojanowski

Senior Game Designer: Matt Hyra

Senior Marketing Manager: Teri Litorco

Creative Production Lead: Gordon Tucker

Video Production Manager: Desiree Love

Event Manager: Chris Whitpan

Development Coordinator: Dan Blanchett

Customer Service: Jenni Janikowski

We would like to thank the playtesters:

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

Renegade Game Studios would like to thank all of our backers and Renegade Heroes for their support leading up to the launch of this game and unnamed rebels for their initial inspiration!



For additional information or support,
please visit us online: www.renegadegames.com

 /PlayRGS |  @PlayRenegade

 @Renegade-Game-Studios |  /PlayRenegade

Structure d'un tour

- Phase initiale
- Phase action
- Phase finale

Phase initiale

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

Phase Action

Effectuez 2 des actions suivantes :

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

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

Phase finale

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

Comment gagner

Il y a trois manières de l'emporter :

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

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

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

Séquence d'attaque complète, étape par étape

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

Quand vous vainquez ou brûlez un vampire de la coterie de votre Rival, gagnez 1 [AGENDA]. S'il est vaincu, cet adversaire place 1 [PRESTIGE] de sa réserve personnelle sur ce vampire et retourne le jeton côté [BLOOD] puis il place le vampire en état de Torpeur.

