

Règles du jeu



PRÉSENTATION DE VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE.....	2	6.3.2. Le référendum.....	12
OBJECTIF DU JEU	2	6.3.3. Gagner des voix.....	12
1. TERMES ET COMPOSANTS DU JEU.....	2	6.4. Combat.....	13
1.1. Termes importants dans le jeu.....	2	6.4.1. Déroulement du combat	13
1.2. Matériel nécessaire	2	6.4.2. Manœuvre.....	13
1.3. La règle d'or de la possession de carte.....	3	6.4.3. Frappe	14
1.4. La règle d'or des cartes.....	3	6.4.4. Poursuite	14
1.5. Présentation des cartes de crypte.....	3	6.4.5. Effets des frappes.....	15
1.6. Présentation des cartes de bibliothèque.....	4	6.4.6. Résolution des dégâts.....	15
1.6.1. Généralités	4	6.4.7. Compagnons et combat.....	16
1.6.2. Cartes de maître	5	6.5. Torpeur	16
1.6.3. Cartes de serviteur	5	6.5.1. Partir en torpeur.....	16
1.6.4. Cartes d'événement	6	6.5.2. Sortir de torpeur (+1 en discrétion).....	16
2. PRÉPARATION	7	6.5.3. Secourir un vampire de torpeur.....	17
2.1. Ordre de jeu.....	7	6.5.4. Diabler un vampire en torpeur	17
2.2. La banque de sang et l'Avantage.....	7	6.5.5. Diablerie.....	17
2.3. Zones de jeu.....	7	6.5.6. La chasse de sang.....	17
3. LE JEU.....	7	7. PHASE D'INFLUENCE	17
4. PHASE DE REDRESSEMENT.....	7	8. PHASE DE DÉFAUSSE.....	18
4.1. Cartes disputées.....	7	9. FIN DE PARTIE	18
4.2. Titres disputés.....	8	9.1. Points de victoire	18
5. PHASE DE MAÎTRE	8	9.2. Se retirer de la partie.....	18
6. PHASE DE SERVITEUR.....	8	10. SECTES VAMPIRIQUES	19
6.1. Types d'actions	8	10.1. Camarilla	19
6.1.1. Mordre.....	9	10.2. Sabbat.....	19
6.1.2. Chasser (+1 en discrétion).....	9	10.3. Laibon	19
6.1.3. S'équiper (+1 en discrétion)	9	10.4. Anarchs	19
6.1.4. Employer un compagnon (+1 en discrétion)	9	10.5. Indépendants	20
6.1.5. Recruter un allié (+1 en discrétion).....	9	11. Termes spéciaux.....	20
6.1.6. Carte d'action (ou carte en jeu).....	10	GLOSSAIRE	21
6.1.7. Action politique (+1 en discrétion).....	10	TRADUCTION	23
6.2. Effectuer une action	10	GLOSSAIRE DU MONDE DES TÉNÉBRES	24
6.2.1. Annoncer l'action.....	10	ANNEXES	25
6.2.2. Résoudre les tentatives de blocage	11	Exemple de carte de crypte.....	25
6.2.3. Résoudre l'action.....	12	25
6.3. Politique.....	12	Clans de la Camarilla.....	26
6.3.1. L'action politique	12	Clans Indépendants	26
		Clans du Sabbat	26
		Clans Laibon	26

PRÉSENTATION DE VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

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

OBJECTIF DU JEU

Votre but est d'accumuler le plus grand nombre de points de victoire en détruisant l'influence détenue par les Mathusalems rivaux. Ce but peut être atteint en usant de votre influence pour prendre le contrôle de vampires plus jeunes et en utilisant ces vampires pour accomplir des actions qui réduiront l'influence des Mathusalems adverses. L'influence est représentée par des compteurs de sang (*cf.* « Matériel nécessaire », sec. 1.2), la principale monnaie du jeu. Quand un Mathusalem n'a plus de compteurs de sang dans sa réserve, il a perdu toute influence et est éliminé de la partie. Au fur et à mesure que les Mathusalems sont éliminés, les joueurs remportent des points de victoire ; le gagnant est le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie (*cf.* « Points de victoire », sec. 9.1).

Ce livret de règles fournit les règles globales du jeu ; ne vous sentez pas obligés d'absorber toutes les règles d'un coup. **Vampire: The Eternal Struggle** est un jeu basé sur des stratégies complexes qui sont apprises avec le temps. Une fois que vous avez assimilé les bases, commencez à jouer et consultez le livret de règles lorsque des questions se posent à vous.

1. TERMES ET COMPOSANTS DU JEU

1.1. Termes importants dans le jeu

1. Incliner et redresser : Pendant la partie, vous aurez à faire pivoter les cartes d'un quart de tour pour les « incliner » afin d'indiquer qu'elles ont été utilisées dans un but ou pour un effet particulier. Redresser une carte la ramène à sa position initiale, indiquant que la carte est à nouveau utilisable et pourra être inclinée à nouveau plus tard. Seuls les serviteurs redressés peuvent entreprendre des actions, bloquer les actions d'autres serviteurs ou jouer des cartes de réaction (*cf.* « Phase de serviteur », sec. 6).

2. Brûler : quand une carte est « brûlée », elle est placée dans le « tas de cendres » de son propriétaire (sa défausse). Le tas de cendres peut être examiné par n'importe quel joueur à n'importe quel moment. Quand un compteur est « brûlé », il est remis dans la « banque de sang » (*cf.* « La banque de sang et l'Avantage », sec. 2.2). Parfois, une instruction indique de retirer une carte de la partie. Alors que certaines cartes ou effets permettent de récupérer des cartes dans le tas de cendres, les cartes qui sont retirées de la partie ne peuvent pas être récupérées ou affectées d'une manière ou d'une autre. Quand une carte est brûlée ou retirée de la partie, tous les compteurs et toutes les cartes qui sont dessus sont brûlés.

1.2. Matériel nécessaire

1. Cartes : Chaque joueur a besoin de deux paquets de cartes appelés decks : une **crypte** et une **bibliothèque**. Les cartes de votre crypte représentent les vampires (ou autres serviteurs) que vous allez tenter de contrôler ; elles possèdent un portrait ovale de vampire au recto et un dos marbré de couleur ambre au verso. Elles doivent toutes être du même groupe ou de deux groupes consécutifs (*cf.* « Présentation des cartes de crypte », sec. 1.5). Les cartes de la bibliothèque représentent les choses que vous ou vos serviteurs pouvez faire ou utiliser ; elles ont une illustration rectangulaire au recto et un dos marbré vert au verso. Chaque joueur doit avoir au minimum 12 cartes dans sa crypte et entre 60 et 90 cartes dans sa bibliothèque. Il n'y a pas de limite pour le nombre maximal de cartes qu'un joueur peut avoir dans sa crypte. Il n'existe pas de limite au nombre d'exemplaires d'une carte donnée qu'un joueur peut mettre dans sa bibliothèque ou dans sa crypte.

2. Compteurs de sang : les compteurs de sang font partie intégrante du jeu. Chaque joueur a besoin d'environ 40 compteurs : 30 pour sa réserve de départ et 10 en plus pour remplir la **banque de sang** commune (*cf.* « La banque de sang et l'Avantage », sec. 2.2). Quand vous brûlez un compteur de sang, vous le remettez dans la banque. Les compteurs de sang que vous « payez » ou « dépensez » sont également considérés comme brûlés. Les compteurs de sang peuvent être des petits objets pratiques comme des petites pièces de monnaie, des jetons en verre coloré ou des cailloux. Les méthodes se basant sur un objet unique tel qu'un dé sont à cause du besoin fréquent de déplacer des compteurs d'un endroit à un autre.

3. L'Avantage : L'Avantage est un symbole montrant que vos serviteurs vous ont donné temporairement une longueur d'avance sur les autres Mathusalems. Il est donné ou passé à un joueur qui mord avec succès un autre joueur (*cf.* « Mordre », sec. 6.1.1), et il donne un certain nombre d'avantages au joueur qui le contrôle (*cf.* « Phase de redressement », sec. 4, et « Gagner des voix », sec. 6.3.3). Choisissez un objet pour représenter l'Avantage. N'importe quel petit objet distinctif tel qu'une pièce ou un bouchon fera l'affaire.

1.3. La règle d'or de la possession de carte

Vos cartes ne sont jamais transférées de manière permanente à un autre joueur comme résultat d'un effet de jeu. À la fin de la partie, les cartes avec lesquelles vous avez commencé la partie vous sont rendues. Si vous êtes éliminé avant la fin de la partie, les cartes que les autres joueurs contrôlent et qui vous appartiennent restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient brûlées de manière normale.

1.4. La règle d'or des cartes

Quand les cartes contredisent les règles, les cartes prennent le pas sur les règles.

1.5. Présentation des cartes de crypte

Note : Les règles relatives aux Illuminés peuvent être trouvées à part dans le document correspondant.

Chaque carte de crypte (les cartes avec un dos de couleur ambre) comporte un ensemble d'éléments qui décrivent le vampire : son nom, sa capacité en points de sang, son clan, ses Disciplines (pouvoirs), son groupe, son titre politique et les capacités spéciales qu'il possède. Ces éléments sont décrits ci-dessous.

1. Nom : Le nom du vampire apparaît en haut de la carte. Chaque vampire est unique ; par conséquent seul un exemplaire d'un vampire donné peut être en jeu à tout moment. Un deuxième Mathusalem pourrait disputer le contrôle d'un vampire (cf. « Cartes disputées », sec. 4.1), ce qui signifie que les Mathusalems luttent pour en prendre le contrôle.

2. Capacité en points de sang : Le nombre dans le cercle rouge situé dans le coin inférieur droit de la carte est la capacité du vampire. Ce nombre reflète différentes choses : l'âge relatif du vampire (les nombres les plus élevés représentent les vampires les plus vieux), la quantité d'influence (en points de réserve) qu'un Mathusalem doit investir sur lui afin de l'amener sous son contrôle et le pouvoir maximum qu'il a de soigner des blessures ou de jouer des cartes (certaines cartes coûtent des points de sang à jouer).

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

Un vampire incontrôlé (cf. « Zones de jeu », sec. 2.3) aura des points de sang amassés sur lui représentant la quantité d'influence qui a été investie sur lui. Durant la phase d'influence, si cette quantité atteint sa capacité, vous pouvez révéler ce vampire et le placer dans la région disponible (cf. « Zones de jeu », sec. 2.3). Il garde les compteurs de sang qui ont été utilisés pour l'influencer : ceux-ci deviennent ses points de sang (cf. « Phase d'influence », sec. 7).

3. Clan : Chaque vampire appartient à un clan, identifié par le symbole en haut de la barre d'attributs (la bande marbrée sur le côté gauche de la carte). Voir l'annexe de ce document pour la liste de symboles de clan. Certaines cartes de bibliothèque nécessitent un membre d'un clan vampirique particulier pour pouvoir être jouées, tandis que d'autres ne peuvent affecter que les vampires d'un clan particulier. Les clans sont regroupés en sectes (cf. « Sectes vampiriques », sec. 10).

4. Disciplines : Ce sont les pouvoirs surnaturels que les vampires possèdent. Les Disciplines possédées par le vampire sont représentées par le groupe de symboles en bas de la barre d'attributs. Les Disciplines du vampire déterminent quelles cartes celui-ci peut jouer. Si une carte de bibliothèque requiert une Discipline (notée par un symbole de Discipline sur la barre d'attribut de la carte de bibliothèque), alors seuls les vampires qui ont cette Discipline peuvent la jouer.

Chacun des symboles de Discipline d'un vampire a soit la forme d'un carré, soit la forme d'un losange. Si le symbole de Discipline est dans un carré alors le vampire a un niveau de cette discipline, le niveau inférieur ; il ne peut qu'utiliser l'effet inférieur (en texte normal) indiqué sur une carte qui requiert cette Discipline. Si le symbole de Discipline est dans un losange alors le vampire a un niveau additionnel de cette Discipline, le niveau supérieur, et peut par conséquent choisir d'utiliser la version inférieure (texte normal) ou supérieure (en gras) de l'effet indiqué sur la carte (mais pas les deux).

Certaines cartes de bibliothèque ont plusieurs symboles de Discipline dans leur barre d'attribut. Certains des effets indiqués sur ces cartes requièrent une de ces Disciplines, tandis que d'autres requièrent une autre de ces Disciplines. Certains effets nécessitent que le vampire possède plusieurs Disciplines. Chaque effet est précédé des icônes de la ou des Disciplines nécessaires.

5. Groupe : Chaque vampire appartient à un groupe spécifique, identifié par un numéro situé au-dessus du coin supérieur gauche de la boîte de texte. La crypte d'un joueur doit être construite à partir de vampires d'un même groupe ou de deux groupes consécutifs. Ceci n'empêche pas toutefois un Mathusalem de voler des vampires d'autres groupes pendant la partie. Les cartes d'extensions antérieures ne comportent pas cette information. Pour ces cartes, celles qui possèdent un symbole d'extension (une icône dans le coin supérieur droit de la carte) sont considérées comme étant des vampires de **groupe 2** ; les autres comme des vampires de **groupe 1**.

6. Avancement : Une carte d'avancement est un type de carte de vampire pour votre crypte. Une carte d'avancement ressemble à une carte de crypte normale à l'exception près qu'elle comporte une icône d'avancement sous l'icône de clan.

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



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

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

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



1.6. Présentation des cartes de bibliothèque

1.6.1. Généralités

1. Jouer des cartes. Il y a quatre types principaux de cartes de bibliothèque : les convictions, les cartes de maître, les cartes de serviteur et les cartes d'événement. Les convictions sont mises en jeu durant la phase de redressement (voir les détails dans l'annexe relative aux Illuminés). Les cartes de maître sont jouées par les Mathusalems ; les cartes de serviteurs par les serviteurs (vampires et alliés) que les Mathusalems contrôlent ; les événements sont mis en jeu pendant la phase de défausse pour représenter des événements qui affectent le Monde des Ténèbres dans sa globalité (cf. sec. 8). Les cartes de maître n'ont pas d'icône en haut de leur barre d'attribut tandis que les autres cartes ont une icône indiquant de quel type de carte il s'agit. Une carte est jouée en la plaçant face visible dans la zone de jeu ou en la montrant aux autres joueurs et en la plaçant face visible dans le tas de cendres. Le joueur doit déclarer complètement les effets de la carte au moment où elle est jouée.

Certains effets peuvent annuler une carte « lorsqu'elle est jouée ». Ces effets, ainsi que les effets de réveil (cf. section 11) sont les seuls effets autorisés durant la période de temps où la carte est jouée. Même remplacer la carte a lieu après cette période de temps.

2. Piocher des cartes. À chaque fois que vous jouez une carte de bibliothèque de votre main, vous devez piocher immédiatement une nouvelle carte de votre bibliothèque pour la « remplacer » (à moins que le texte de la carte ne dise le contraire, bien sûr). Si votre bibliothèque est vide, vous ne piochez pas pour remplir votre main, mais vous continuez à jouer. Le nombre de cartes dans votre main doit toujours être égal à la taille de votre main, moins les cartes que vous ne remplacez pas jusqu'à un événement ultérieur. À tout moment, s'ils ne correspondent pas (quand un effet change la taille de votre main ou ajoute ou retire des cartes de votre main par exemple), vous devez immédiatement vous défausser ou piocher le nombre de cartes nécessaire pour revenir à la taille de votre main.

3. Conditions pour jouer des cartes. Chaque carte de bibliothèque a des symboles sur la barre d'attribut (la bande marbrée sur le côté gauche) représentant le type de carte (sauf pour les cartes de maître), le clan ou la Discipline (si nécessaire) requis pour jouer la carte et le coût (s'il existe) de la carte. Certaines cartes auront d'autres conditions (comme une capacité ou un titre) indiquées dans le texte de la carte. Seul un serviteur répondant aux conditions données sur une carte de serviteur peut la jouer, et similairement seul un Mathusalem qui contrôle un serviteur dans sa région disponible répondant aux critères d'une carte de maître peut jouer cette carte.

Certaines cartes qui ont des conditions ont également une icône d'**option de défausse**. Cette icône signifie qu'un Mathusalem ne contrôlant pas de serviteur répondant aux prérequis peut défausser cette carte pendant la phase de redressement de n'importe quel Mathusalem. Un Mathusalem est limité à une seule défausse de cette sorte par phase de redressement.



Une goutte de sang avec un nombre située sur le côté gauche d'une carte de bibliothèque indique la quantité de points de sang que le vampire doit brûler afin de jouer la carte. Un nombre dans un losange blanc avec un crâne indique un coût en points de réserve qu'un Mathusalem doit brûler afin de jouer la carte.

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

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

6. Effet de draft. Certaines cartes ont une version spéciale qui ne peut être trouvée que dans les pochettes-recharges. Elles mentionnent une manière supplémentaire d'utiliser la carte dans une boîte grise identifiée par le mot « DRAFT : ». Cet effet ne peut être utilisé qu'en tournoi draft ou paquet scellé. Tout texte en gras, par exemple « Action à +1 en discrétion », au début du texte de la carte s'applique à toute la carte, y compris l'effet de draft. Le coût de la carte s'applique également normalement à l'effet de draft. Les prérequis relatifs au clan ou à la discipline sont donnés dans la partie draft de la carte (et ne sont pas reliés aux prérequis de clan ou de discipline de l'effet normal).

1.6.2. Cartes de maître

Les cartes de maître sont des cartes que vous jouez dans votre rôle de Matusalem. Il y a deux types de carte de maître : normales et hors-tour. Parmi les cartes de maître normales, certaines sont entre autres des lieux ou des Disciplines (et il existe d'autres cartes de maître normales qui n'ont pas de type spécifique). Vos cartes de maître sont jouées pendant votre phase de maître. Vous ne pouvez normalement jouer qu'une seule carte de maître normale pendant votre phase de maître. Les cartes de maître hors-tour peuvent être jouées pendant le tour des autres joueurs. En jouant une carte de maître hors-tour, vous faites en réalité un « emprunt » sur votre prochaine phase de maître — c'est-à-dire jouer la carte maintenant au lieu d'attendre votre prochaine phase de maître.

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

Les différents types de cartes de maître sont les suivants :

1. Lieux : Un lieu représente un endroit (un bâtiment, une ville, ou un endroit de rassemblement par exemple) qu'un Matusalem ou ses serviteurs contrôlent. Une carte de lieu reste en jeu et peut être utilisée de manière répétée dès le tour où elle a été posée. Certaines cartes de bibliothèque (telles que *l'Incendie criminel*) peuvent les brûler.

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

3. Trophée : Un trophée peut être mis en jeu en utilisant une action de phase de maître (ou peut être gagné comme indiqué dans la règle « Liste Rouge » décrite dans la section 11). Il n'a aucun effet tant qu'il n'a pas été mis sur un vampire. Quand un vampire brûle un serviteur Liste Rouge en combat ou lors d'une action **D** (y compris lors d'une diablerie), le contrôleur du trophée peut choisir de déplacer le trophée sur ce vampire. N'importe quel nombre de trophées peuvent être déplacés sur le vampire de cette manière (en plus du trophée que le contrôleur du vampire peut aller chercher dans sa bibliothèque, son tas de cendres ou sa main). Une fois mis sur un vampire, un trophée ne peut plus être déplacé.

4. Hors-tour : Vous pouvez jouer une carte de maître hors-tour au moment approprié pendant le tour d'un autre joueur. Faire ceci compte pour votre prochaine phase de maître (cf. « Phase de maître », sec. 5). Vous ne pouvez pas jouer une seconde carte hors-tour au crédit de la même phase de maître — vous devrez attendre d'éponger votre dette pour la première. Vous ne pouvez pas jouer de cartes de maître hors-tour pendant votre propre tour.

5. Triviale : Certaines cartes de maître sont identifiées comme triviales. Quand un Matusalem joue une carte de maître triviale (et qu'elle n'est pas annulée), il gagne une action de phase de maître supplémentaire. Les cartes de maître triviales hors-tour font gagner une action de phase de maître supplémentaire à sa prochaine phase de maître. Un Matusalem ne peut gagner qu'une seule action de phase de maître grâce aux cartes de maître triviales pendant une phase de maître donnée ; les autres fonctionnent comme des cartes de maître normales.

6. Autres cartes de maître : Les effets des cartes de maître qui n'ont pas d'explication ici sont décrits sur celles-ci. Ces cartes de maître sont défaussées quand elles sont jouées à moins que la carte ne dise de la mettre en jeu ou de la jouer sur une autre carte.

1.6.3. Cartes de serviteur

Les cartes de serviteur sont des cartes que vos vampires et alliés (auxquels il est collectivement fait référence comme « serviteurs ») jouent. À moins que la carte n'indique le contraire, une carte de serviteur est brûlée après que le serviteur l'a jouée.

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

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

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

Les types généraux de cartes de serviteur sont les suivants :



1. Cartes d'action : un serviteur peut jouer une carte d'action pour effectuer une action autre que les actions par défaut (les actions par défaut sont des actions comme une « chasse » qui ne requièrent pas de carte). Une seule carte d'action peut être jouée pour une action ; les cartes d'action ne peuvent pas être utilisées pour modifier d'autres actions.



2. Cartes de modificateur d'action : Le serviteur qui agit peut jouer ces cartes pour modifier son action. Par exemple, certains modificateurs augmentent la discrétion du serviteur qui agit ou lui donnent des voix supplémentaires. Un serviteur ne peut jouer la même carte de modificateur d'action qu'une seule fois durant une action donnée.



3. Cartes d'allié, d'équipement ou de compagnon : Ces cartes d'action représentent des choses qu'un serviteur peut mettre en jeu en effectuant une action. Ceci prend une action pour chaque carte. Un serviteur ne peut pas mettre en jeu deux cartes d'équipement en une seule action, par exemple. Les cartes d'équipement et de compagnon sont placées sur le serviteur qui les joue (le serviteur qui agit), tandis que les alliés sont mis en jeu et demeurent indépendants du serviteur qui agit. Les équipements et les compagnons sont brûlés quand le serviteur sur lequel ils ont été joués est brûlé.



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



5. Cartes de combat : Elles sont jouées par les serviteurs lors de combats (*cf.* « Combat », sec. 6.4).



6. Cartes de réaction : Un serviteur redressé et disponible peut jouer une carte de réaction en réponse à une action effectuée par le serviteur d'un autre Mathusalem (les serviteurs d'un Mathusalem ne peuvent pas réagir à une action entreprise par l'un d'entre eux). Un serviteur ne peut pas jouer la même carte de réaction plus d'une fois au cours d'une action. Une carte de réaction n'incline pas le serviteur qui l'utilise.



7. Cartes de réflexe : Un serviteur peut jouer une carte de réflexe pour annuler un type spécifié de carte jouée contre lui au moment où elle est jouée.



8. Cartes de pouvoir : Ces cartes d'action ne sont jouables que par les Illuminés (voir l'appendice).

1.6.4 Cartes d'événement

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



2. PRÉPARATION

2.1. Ordre de jeu

L'ordre dans lequel les joueurs sont assis doit être déterminé d'une manière quelconque choisie par les joueurs. Le joueur à votre gauche est votre **proie**. C'est le joueur que vous allez tenter d'éliminer de la partie. Le joueur à votre droite est votre **prédateur**. C'est le joueur qui va tenter de vous éliminer de la partie. Quand votre proie est éliminée, le joueur suivant (la proie de votre ancienne proie) devient votre nouvelle proie.

2.2. La banque de sang et l'Avantage

Chaque joueur prend 30 compteurs de sang de son tas de départ. Les compteurs restants sont placés dans la banque de sang, une réserve commune de compteurs placée de manière accessible à tous les joueurs. Rappelez-vous que le nombre de compteurs de sang dans la banque est illimité — la banque n'est jamais vide.

L'Avantage (*cf.* section 1.2) n'est pas contrôlé au départ et est donc placé dans la zone centrale.

2.3. Zones de jeu

La zone située en face de chaque joueur est divisée en deux régions : la région incontrôlée, dans laquelle se trouveront au début quatre vampires incontrôlés distribués à partir de la crypte, et la région contrôlée, qui est vide au début de la partie. La région contrôlée est elle-même divisée en deux zones : la région disponible et la région de torpeur. La zone de torpeur est une zone spéciale pour les vampires agonisants (*cf.* « Torpeur », sec. 6.5). Tandis que la partie avancera, vous gagnerez le contrôle de certains de vos vampires, en les déplaçant dans la région disponible, face visible (*cf.* « Phase d'influence », sec. 7).

Disponible (contrôlé)	
Incontrôlé (face cachée)	En torpeur (contrôlé)

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

3. LE JEU

Les tours s'effectuent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour de chaque joueur est composé des cinq phases suivantes, dans cet ordre :

1. Phase de redressement	Redressez toutes vos cartes.
2. Phase de maître	Jouez une carte de maître.
3. Phase de serviteur	Faites faire des actions à vos serviteurs.
4. Phase d'influence	Augmentez votre emprise sur les vampires dans votre région incontrôlée.
5. Phase de défausse	Défaussez-vous d'une carte de votre main (et piochez-en une autre).

Chacune de ces phases est décrite en détail dans les sections suivantes.

4. PHASE DE REDRESSEMENT

Vous commencez votre tour par votre phase de redressement. Au début de cette phase, vous devez redresser toutes vos cartes (à l'exception de vos cartes **infernales**, *cf.* section 11). Toutes les cartes ou tous les effets qui vous demandent ou permettent de faire quelque chose pendant votre phase de redressement prennent effet après que vous avez redressé vos cartes. Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel ces effets ont lieu. Outre les effets générés par les cartes, il y a d'autres effets qui sont résolus durant la phase de redressement :

- Si vous avez l'Avantage, vous pouvez prendre un compteur de sang de la banque de sang et l'ajouter à votre réserve.
- Pour chaque carte et titre que vous disputez, vous devez choisir de renoncer ou payer pour continuer la dispute (voir plus bas).

4.1. Cartes disputées

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

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

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

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

4.2. Titres disputés

Certains titres sont uniques. Par exemple, il ne peut y avoir qu'un seul prince ou archevêque d'une ville donnée (*cf.* « Sectes vampiriques », sec. 10). Si plus d'un vampire en jeu prétend au même titre, alors le titre est disputé. Tant que le titre est disputé, les vampires impliqués dans cette dispute sont considérés comme n'ayant pas de titre, mais restent contrôlés et peuvent agir ou bloquer comme d'habitude.

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

Si tous les autres vampires disputant un titre avec votre vampire ont cédé leur titre, alors votre vampire acquiert le titre pendant votre prochaine phase de redressement, ce qui achève la dispute.

5. PHASE DE MAÎTRE

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

Par défaut, vous ne recevez qu'une seule action de phase de maître, mais certaines cartes peuvent changer cette quantité. Vous pouvez utiliser une action de phase de maître pour jouer une carte de maître, et certaines cartes vous permettent de les utiliser de manière alternative. Par exemple, vous pouvez en utiliser une pour marquer un serviteur Liste rouge (*cf.* section 11). Si vous avez joué une carte de maître hors-tour au crédit de cette phase de maître, alors vous gagnez une action de phase de maître de moins qu'habituellement (*cf.* « Cartes de maître », sec. 1.6.2).

Si d'autres effets ont lieu durant votre phase de maître, vous choisissez l'ordre dans lequel ces effets et vos actions de phase de maître sont effectués.

Vous ne pouvez économiser des action de phase de maître pour plus tard ; les action de phase de maître non utilisées pendant cette phase sont perdues.

6. PHASE DE SERVITEUR

La plupart des actions du jeu se déroulent pendant les phases de serviteur. Pendant votre phase de serviteur, vous pouvez faire effectuer des actions à vos serviteurs. Seuls les serviteurs redressés et disponibles peuvent effectuer des actions, et effectuer une action incline le serviteur qui agit. Les serviteurs redressés et disponibles des autres Mathusalems peuvent tenter de bloquer votre action, et bloquer une action incline le serviteur qui bloque (*cf.* « Résoudre les tentatives de blocage », sec. 6.2.2). Une action est couronnée de succès seulement si elle n'est pas bloquée. Chaque action doit être résolue (avec succès ou bloquée) avant qu'une autre action ne puisse être tentée.

Comme il a été dit précédemment, seuls les serviteurs redressés et disponibles peuvent effectuer des actions, et effectuer une action incline le serviteur qui agit. Ainsi, si un serviteur parvient à se redresser (grâce à une carte ou un effet) pendant cette phase, il lui est possible d'effectuer une autre action.

Certaines actions sont obligatoires. Par exemple, un vampire disponible n'ayant plus de sang doit chasser. Pendant votre phase de serviteur, aucun de vos serviteurs ne peut effectuer d'action non obligatoire si l'un d'entre eux a encore des actions obligatoires à effectuer. Si vous avez deux serviteurs ou plus avec des actions obligatoires à effectuer, celles-ci peuvent être faites dans l'ordre de votre choix. Un serviteur qui doit effectuer une action obligatoire ne peut pas effectuer d'autre action. Si un même serviteur a deux actions obligatoire ou plus à effectuer, alors il est « coincé » et ne peut pas effectuer d'action (ceci n'empêche toutefois pas vos autres serviteurs d'effectuer des actions non obligatoires).

6.1. Types d'actions

Par défaut (c'est-à-dire sans utiliser de carte), un serviteur disponible peut faire l'une des deux actions suivantes : **mordre** (attaquer les points de réserve de sa proie) ou **chasser**.

Les vampires disponibles peuvent également effectuer des actions pour apporter différents types de ressources en jeu. Ceci inclut de l'**équipement** — comme des ordinateurs, des armes ou des objets exotiques —, des **compagnons** — hommes de main, animaux au service du serviteur — et des **alliés** — des serviteurs qui ne sont pas des vampires, comme des mages, loups-garous ou mortels ordinaires. Une carte d'équipement est mise en jeu à l'aide d'une action d'équipement, les compagnons à l'aide d'une action d'emploi de compagnon et un allié à l'aide d'une action de recrutement d'allié. Ces trois actions sont très

similaires, bien que les cartes qu'elles mettent en jeu ne le soient pas. L'équipement (mais pas les compagnons) peut également être déplacé d'un serviteur à un autre en effectuant une action.

Au lieu d'effectuer une action par défaut, un serviteur disponible peut jouer une carte d'action pour réaliser l'action indiquée par la carte. Certaines cartes d'action sont des versions améliorées de l'action par défaut de morsure ou d'autres actions inférieures, tandis que d'autres sont des types d'action originaux. Il existe un type particulier de cartes d'action qui sont les cartes d'action politique qu'un vampire peut utiliser pour appeler un référendum.

De plus, certaines actions particulières concernant les anarchs et les vampires en torpeur sont possibles. Ces actions ne sont pas décrites ici (*cf.* « Torpeur », sec. 6.5 et « Anarchs », sec. 10.4).

6.1.1. Mordre

Mordre est l'une des actions fondamentales du jeu. C'est le moyen par défaut pour faire diminuer les points de réserve de votre proie. Par défaut, les actions de morsure de vos serviteurs ne peuvent être dirigées que contre votre proie. Certaines cartes ou effets permettent ou vous obligent à mordre un Mathusalem autre que votre proie. Vous ne pouvez toutefois jamais vous mordre vous-même. **Un serviteur ne peut effectuer plus d'une action de morsure par tour, même s'il se redresse.**

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

Pour mordre un Mathusalem, annoncez l'action et inclinez le serviteur qui agit (le serviteur qui effectue l'action de morsure). Si l'action est réussie, le Mathusalem ciblé brûle un nombre de points de réserve égal à la valeur de la morsure. Par défaut, tous les serviteurs mordent à 1 (la plupart des alliés ont un texte qui prend le dessus sur cette quantité par défaut). De plus, si l'action est réussie et que la valeur de la morsure est d'un ou plus, alors la morsure est réussie et le contrôleur du serviteur qui agit gagne l'Avantage, le prenant au Mathusalem qui l'avait.

Il n'est pas possible de jouer plus d'un modificateur d'action afin d'augmenter la valeur de la morsure lors d'une action de morsure. Certains modificateurs échappent à cette limite et l'indiquent explicitement ; ceux-ci peuvent être joués avant ou après un autre modificateur qui compte dans cette limite. Cette règle est parfois rappelée par la mention « (limité) » dans le texte de certaines cartes.

6.1.2. Chasser (+1 en discrétion)

Chasser est le moyen pour les vampires de satisfaire leur soif de sang. Les alliés ne peuvent pas effectuer cette action.

Pour faire chasser un vampire, annoncez l'action et inclinez le vampire qui agit. Si l'action est réussie, déplacez un point de sang de la banque de sang vers le vampire qui agit. Si ceci provoque le dépassement de la capacité en points de sang du vampire, alors (comme toujours) l'excès retourne immédiatement à la banque. Cette action est par défaut à +1 en discrétion (*cf.* « Discrétion et interception », sec. 6.2.2.2). Rappelez-vous qu'un vampire disponible n'ayant pas de sang doit chasser (et ne peut faire d'autre action que de chasser).

6.1.3. S'équiper (+1 en discrétion)

Les cartes d'équipement sont des cartes d'action qui donnent aux serviteurs des capacités spéciales. L'action de s'équiper est par défaut à +1 en discrétion.

Pour s'équiper d'une carte d'équipement de votre main, jouez la carte et inclinez le serviteur qui agit. Si l'action est réussie, la carte d'équipement est placée sur le serviteur (et le coût éventuel est payé). Si l'action n'est pas réussie, la carte est brûlée (*cf.* « Résoudre une action », sec. 6.2.3). Une seule carte d'équipement peut être jouée par action, mais il n'y a pas de limite au nombre de cartes d'équipement qu'un serviteur peut avoir.



Pour s'équiper d'une carte d'équipement actuellement possédée par un autre de vos serviteurs, inclinez le serviteur qui agit (le serviteur qui tente de récupérer l'équipement) et annoncez la carte d'équipement qu'il récupère. N'importe quel nombre de cartes d'équipement peuvent être récupérées sur un serviteur avec une seule action. Si l'action n'est pas réussie, l'équipement reste où il se trouve.

6.1.4. Employer un compagnon (+1 en discrétion)

Les compagnons sont des cartes d'action qui donnent aux serviteurs des capacités spéciales. L'action d'employer un compagnon est par défaut à +1 en discrétion.

Pour employer un compagnon de votre main, jouez la carte et inclinez le serviteur qui agit. Si l'action est réussie, le compagnon est placé sur le serviteur qui agit (et le coût éventuel est payé). Si l'action n'est pas réussie, la carte est brûlée (*cf.* « Résoudre une action », sec. 6.2.3). Une seule carte de compagnon peut être jouée par action, mais il n'y a pas de limite au nombre de compagnon qu'un serviteur peut avoir. Contrairement à l'équipement, un compagnon reste fidèle au serviteur qui l'emploie et ne peut pas être transféré.



Quand un compagnon est mis en jeu, il reçoit des compteurs de sang de la banque pour représenter ses points de vie (indiqués sur la carte du compagnon). Quand un compagnon perd son dernier point de vie, il est brûlé (*cf.* « Compagnons et combat », sec. 6.4.7).

6.1.5. Recruter un allié (+1 en discrétion)

Les alliés sont des cartes d'action qui deviennent des serviteurs à part entière, capables d'agir et de bloquer indépendamment du serviteur qui les a recrutés. L'action de recruter un allié est par défaut à +1 en discrétion.

Pour recruter un allié de votre main, jouez la carte et inclinez le serviteur qui agit. Si l'action est réussie, l'allié est placé dans votre région disponible mais il ne peut pas agir ce tour-ci (et le coût éventuel est payé). Si l'action n'est pas réussie, la carte est brûlée (*cf.* « Résoudre une action », sec. 6.2.3). Une seule carte d'allié peut être jouée par action. Remarquez que les alliés mis en jeu par d'autres moyens sont capables par défaut d'agir pendant le même tour.



Quand un allié est mis en jeu (par n'importe quel moyen), il reçoit des compteurs de sang de la banque pour représenter ses points de vie (indiqués sur sa carte). Quand un allié perd son dernier point de vie, il est brûlé. Si le recrutement de l'allié requiert une Discipline et que l'allié est mis en jeu par un autre moyen que le recrutement, utilisez la version normale de l'allié si elle est différente de la version supérieure.

6.1.6. Carte d'action (ou carte en jeu)

Un serviteur peut utiliser une carte d'action pour effectuer une action, et certaines cartes en jeu donnent également la possibilité d'effectuer certaines actions.

À moins d'une indication contraire sur la carte, ces actions sont à 0 discrétion (*cf.* « Discrétion et interception », sec. 6.2.2.2) et peuvent être tentées aussi bien par les vampires et que par les alliés. Si une carte décrit une version spéciale d'une action de base, alors toutes les règles concernant cette action de base s'appliquent, sauf s'il est précisé autre chose sur la carte.



Si Krid joue *Piratage informatique* dont le texte est : « (D) Mordre à +1 en morsure. », alors toutes les règles normales de l'action de morsure (le fait qu'elle ne puisse cibler que votre proie, par exemple) s'appliquent, mis à part que la valeur de la morsure est augmentée de 1.

Pour effectuer l'action décrite sur une carte d'action de votre main, jouez la carte et inclinez le serviteur qui agit. Si l'action est réussie, elle se résout comme indiqué sur la carte (et le coût éventuel est payé). Si l'action n'est pas réussie, la carte est brûlée.

Pour effectuer une action décrite sur une carte déjà en jeu, annoncez l'action et inclinez le serviteur qui agit. Si l'action est réussie, elle se résout comme indiqué sur la carte (et le coût éventuel est payé). Si l'action n'est pas réussie, il n'y a aucun effet.

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

6.1.7. Action politique (+1 en discrétion)

Une carte d'action politique est une carte d'action utilisée pour appeler un référendum. Ces actions sont par défaut à +1 en discrétion et ne peuvent être jouées que par des vampires (les alliés ne peuvent pas appeler de référendums). Une action politique est toujours non dirigée, puisque tous les Mathusalems peuvent voter dans le référendum (*cf.* « Qui peut tenter de bloquer », sec. 6.2.2.1). **Un serviteur ne peut effectuer plus d'une action politique par tour.**



Pour appeler un référendum inscrit sur une carte d'action politique de votre main, jouez la carte et inclinez le serviteur qui agit. Si l'action est réussie, les termes du référendum sont choisis et les voix sont exprimées pour voir si le référendum passe ou échoue (*cf.* « Politique », sec. 6.3).

6.2. Effectuer une action

Tout serviteur redressé et disponible que vous contrôlez peut effectuer une action. La procédure pour résoudre une action est décrite dans les sections suivantes. Notez que les cartes de modificateur d'action et de réaction peuvent être jouées à tout moment durant ce processus comme approprié, en tenant compte des restrictions concernant l'ajout de discrétion et d'interception détaillées ci-dessous et de celles empêchant le même serviteur de jouer la même carte de modificateur d'action ou de réaction plus d'une fois (*cf.* « Cartes de serviteur », sec. 1.6.3), et en suivant les mêmes restrictions d'ordre de priorité que tous les effets (*cf.* « Séquencement », sec. 1.6.1.5).

Résumé du déroulement d'une action

- L'action est déclarée et la carte utilisée pour l'action (carte d'action, équipement, *etc.*) est jouée, s'il y en a une. Inclinez le serviteur qui effectue l'action (le « serviteur qui agit »).
- Le(s) Mathusalem(s) ciblé(s) peu(ven)t tenter de bloquer l'action avec n'importe lequel de leurs serviteurs redressés et disponibles. Si l'action ne cible pas un autre Mathusalem ou cible une carte contrôlée par le Mathusalem qui agit, alors les serviteurs de la proie et du prédateur peuvent tenter de bloquer.
- Si une tentative de blocage n'est pas réussie, une autre tentative peut être faite. Si plus aucune tentative n'est faite, alors l'action est réussie et le coût de l'action est payé. Si la tentative de blocage est réussie, alors le serviteur bloqueur s'incline et entre en combat avec le serviteur qui agit.

Les cartes de modificateur d'action et de réaction peuvent être jouées à tout moment durant une action (à moins que le contraire ne soit précisé sur le texte de la carte), en donnant la priorité au Mathusalem actif. Seul le serviteur qui agit peut jouer des modificateurs d'action, tandis que seuls les serviteurs redressés et disponibles des autres Mathusalems peuvent jouer des cartes de réaction. Les effets des cartes de modificateur d'action et de réaction durent par défaut toute la durée de l'action en cours. Souvenez-vous également que le même serviteur ne peut pas jouer la même carte de modificateur d'action ou de réaction plus d'une fois par action.

6.2.1. Annoncer l'action

Annoncez l'action et inclinez le serviteur qui agit (seul un serviteur redressé et disponible peut effectuer une action). Toute carte nécessaire à l'action est jouée (face visible) à ce moment. Tous les détails de l'action sont déclarés quand l'action est annoncée, notamment la ou les cible(s), le coût, les effets, *etc.*

EXCEPTION : Aucune décision concernant un référendum n'est déclarée jusqu'à ce que l'action soit réussie (cf. « L'action politique », sec. 6.3.1).

Pendant la phase de serviteur de Sarah, celle-ci décide que l'un de ses serviteurs redressé, Krid, va effectuer une action pour mordre sa proie, Alexis. Sarah incline Krid et annonce : « Krid tente de mordre Alexis pour 1 point de réserve. »

Après avoir résolu cette action (réussie ou non), Sarah décide qu'un autre de ses serviteurs redressé, Pug, va recruter un allié, le *Fidèle gang de rue*, de sa main. Elle incline Pug et joue le *Fidèle gang de rue*, déclarant : « Pug tente de recruter le *Fidèle gang de rue* à +1 en discrétion, ce qui me coûte un point de réserve ». (Le point de réserve n'est pas payé jusqu'à ce que l'action soit réussie.)

6.2.2. Résoudre les tentatives de blocage

1. Qui peut tenter de bloquer : Si l'action cible un ou plusieurs autres Mathusalems (ou des choses contrôlées par d'autres Mathusalems), alors l'action est qualifiée de **dirigée**, et seuls les Mathusalems qui en sont la cible (ou contrôlent la cible) de l'action peuvent utiliser leurs serviteurs redressés et disponibles pour tenter de bloquer l'action. Si l'action n'est pas dirigée contre un autre Mathusalem (ou quelque chose contrôlé par un autre Mathusalem), alors l'action est qualifiée de **non dirigée** et peut être bloquée par la proie ou le prédateur du Mathusalem actif, priorité donnée à la proie. Si une tentative de blocage échoue, une autre peut être faite aussi souvent que le Mathusalem bloqueur le souhaite. Une fois qu'un Mathusalem décide de ne plus tenter de bloquer, cette décision est définitive. Par commodité, quand une carte décrit une action qui est typiquement dirigée contre un autre Mathusalem, le texte de la carte comprendra habituellement un symbole **Ⓧ** pour rappeler que l'action est typiquement dirigée. Souvenez-vous que les actions politiques ne sont jamais dirigées.

Notez que décliner de bloquer n'empêche pas un Mathusalem de jouer des cartes de réaction plus tard durant l'action.

L'action de Krid pour mordre Alexis est dirigée contre Alexis, les serviteurs redressés et disponibles de ce dernier peuvent donc tenter de bloquer. Si une tentative de blocage échoue, une autre peut être faite.

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

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

Pour voir si une tentative de blocage réussit, comparez la discrétion du serviteur qui agit avec l'interception du serviteur bloqueur. L'action est bloquée si l'interception du bloqueur est égale ou supérieure à la discrétion du serviteur qui agit. Par défaut, les serviteurs ont une discrétion de 0 et une interception de 0. Une tentative de blocage sera donc normalement réussie à moins que l'action ait une discrétion inhérente (comme la chasse) ou qu'une carte ou effet soit utilisé pour augmenter la discrétion du serviteur qui agit.

Certaines actions ont une discrétion inhérente, comme noté dans la liste des actions (sec. 6.1) et sur certaines cartes. Le serviteur effectuant une telle action commence avec plus de discrétion que normalement. De plus, certaines cartes et autres effets peuvent être utilisés pour augmenter la discrétion ou l'interception d'un serviteur, comme noté sur le texte de la carte.

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

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

Sarah annonce qu'Ira chasse et incline Ira. L'action est non dirigée et à +1 en discrétion par défaut. Sa proie décline le blocage. Son prédateur, toutefois, joue une carte de réaction pour donner +1 en interception à l'un de ses serviteurs redressé et disponible, Eugenio. Sarah n'a pas de carte à jouer pour augmenter la discrétion d'Ira, et l'action est donc bloquée. Eugenio s'incline, et le combat commence.

Si un blocage échoue (la discrétion du serviteur qui agit dépassant l'interception du bloqueur et le Mathusalem de ce dernier ne pouvant ou ne souhaitant pas ajouter plus d'interception), soit une autre tentative doit être faite (avec le même ou un serviteur différent) soit le Mathusalem défenseur doit déclarer qu'il ne souhaite pas effectuer d'autre tentative de blocage de l'action. Notez que cette déclaration est un événement et autorise le Mathusalem actif (et les autres) à jouer d'autres cartes ou effets.

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

6.2.3. Résoudre l'action

Si l'action est réussie (aucune tentative de blocage n'a réussi), alors le coût de l'action est payé et les effets de l'action réussie sont appliqués. Si l'action a été bloquée, alors toute carte jouée pour effectuer cette action est brûlée et le serviteur bloqueur est incliné et entre en combat avec le serviteur qui agit (cf. « Combat », sec. 6.4). Les effets de l'action n'ont pas lieu quand l'action est bloquée. Notez que le coût de l'action, s'il y en a un, n'est payé que si l'action est réussie ; le coût n'est pas payé si l'action est bloquée. Les coûts des cartes de modificateur d'action ou de réaction sont toujours payés au moment où la carte est jouée, que l'action soit réussie ou non.

Obéissance est jouée "si ce vampire est sur le point d'entrer en combat contre un vampire plus jeune qui agit." (c'est-à-dire, immédiatement avant l'entrée en combat). Si "entrer en combat" fait partie de la résolution du blocage (par exemple, le vampire tente de bloquer et va être couronné de succès), la carte est jouée et termine l'action avant la résolution des deux parties « s'engager et entrer en combat » du blocage. Par conséquent, le vampire qui bloque n'est pas engagé.

Changement de cible est joué « si ce serviteur est bloqué, avant la résolution du blocage. » Puisque *Changement de cible* termine l'action, la résolution du blocage n'a pas lieu. Par conséquent, le serviteur qui bloque n'est pas engagé pour avoir bloqué. (Cela nécessiterait une mention explicite telle que celle qui apparaît sur *Traversée du miroir* et qui indique : « inclinez le serviteur qui bloque et terminez l'action avant la résolution du blocage. »)

6.3. Politique

La politique et la diplomatie sont aussi critiques pour les vampires que de chasser et de se nourrir. Comme dans la société des mortels, la société vampirique a ses propres lois, convictions et coutumes. La politique entre en jeu quand un vampire effectue une action politique ou lorsqu'une **chasse de sang** (cf. « La chasse de sang », sec. 6.5.6) est appelée.

6.3.1. L'action politique

Pour appeler un référendum inscrit sur une carte d'action politique de votre main (ou autorisé par une carte en jeu), inclinez le vampire qui agit et annoncez le référendum qu'il tente d'appeler (jouez la carte d'action politique, s'il y en a une, à ce moment-là). Les actions politiques ne sont jamais dirigées contre un Matusalem donné, quel que soit l'effet du référendum s'il passe (ainsi, une action politique peut être bloquée par, et seulement par, la proie et le prédateur du Matusalem actif). De plus, comme indiqué dans le texte de la carte, les actions politiques sont par défaut à +1 en discrétion.

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

6.3.2. Le référendum

Si une action politique est réussie alors le référendum est appelé.

Le référendum consiste en trois étapes : définir les termes, voter et compter les voix et résoudre le référendum.

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

2. **Voter et compter les voix**

1. Les cartes qui sont utilisables « durant une action politique » mais « avant l'expression des voix et bulletins » sont utilisables à ce moment.
2. Ensuite, tous les Mathusalems peuvent maintenant voter avec les voix et bulletins dont ils disposent (voir plus bas) à ce moment, dans n'importe quel ordre. Ils disposent librement de leurs voix et bulletins, et il n'est pas obligatoire de voter. Une fois qu'une voix ou un bulletin ont été exprimés, ils ne peuvent toutefois pas être changés. Cette étape s'achève lorsque tous les Mathusalems ont fini de voter (si vous avez besoin d'une limite de temps, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour attendre 15 secondes après que la dernière voix ou dernier bulletin ont été exprimés pour clore cette étape).

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

6.3.3. Gagner des voix

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

- **Cartes d'action politique**. Chaque Matusalem peut gagner une voix en utilisant une carte d'action politique. Ces cartes disent « 1 voix » pour indiquer ceci. Si une carte d'action politique a été utilisée pour appeler le référendum, cette carte

fournit une voix pour le contrôleur du serviteur qui agit. Les autres cartes d'action politique sont simplement brûlées sans prendre en compte le texte des cartes. Chaque Mathusalem ne peut pas gagner plus d'une voix grâce à une carte d'action politique.

- **Vampires titrés.** Pour chaque vampire titré disponible qu'un Mathusalem contrôle, ce dernier gagne des voix supplémentaires. Le nombre de voix gagnées dépend du titre. Un Mathusalem gagne :
 - 1 voix pour chaque **primogène** ou **évêque** disponible, et
 - 2 voix pour chaque **prince**, **archevêque**, **baron**, **kholo** ou **magaji** disponible, et
 - 3 voix pour chaque **justicar** ou **cardinal** disponible, et
 - 4 voix pour chaque membre du **Cercle intérieur** ou **régent** disponible.D'autres vampires peuvent avoir des voix ou des bulletins (indiqués sur leur texte de carte) sans détenir l'un des titres portant un nom indiqués ci-dessus. Les voix ne peuvent être utilisées que si le vampire est disponible.
- **L'Avantage.** Un Mathusalem qui détient l'Avantage peut le brûler (le rendre incontrôlé au centre) pour gagner 1 voix.
- **Le bloc des prisci.** Les prisci en tant que groupe ont 3 voix. Pendant un référendum, les 3 voix du bloc des prisci sont exprimées « pour » ou « contre » le référendum en accord avec le sous-référendum prisci. Chaque priscus disponible fournit un bulletin dans ce sous-référendum, et les voix ne peuvent être utilisées dans ce sous-référendum. Chaque bulletin est soit « pour » soit « contre » le référendum principal. Le côté avec le plus de bulletins dans le sous-référendum gagne 3 voix dans le référendum principal. En cas d'égalité, les prisci s'abstiennent dans le vote principal. Tandis que les prisci expriment leurs bulletins dans le sous-référendum, les 3 voix du bloc des prisci peuvent osciller entre « pour », « contre » et l'abstention (suivant l'évolution de la majorité dans le sous-référendum).
- **Autres cartes.** Les modificateurs d'action, cartes de réaction, cartes en jeu, *etc.* qui procurent des voix supplémentaires peuvent tous être utilisés dans la limite des règles concernant la façon de les jouer (par exemple, seul le serviteur qui agit peut jouer des modificateurs d'action et seuls les serviteurs redressés et disponibles contrôlés par les Mathusalems autres que le contrôleur du serviteur qui agit peuvent jouer des cartes de réaction).

6.4. Combat

Un combat a lieu lorsque qu'un serviteur bloque l'action d'un serviteur disponible. De plus, les effets de certaines cartes peuvent provoquer un combat. Quelle que soit la cause du combat, il est important de se souvenir que seuls des serviteurs disponibles peuvent participer à un combat et que vos serviteurs ne peuvent pas entrer en combat avec un autre de vos serviteurs.

Être incliné ou non n'a aucune conséquence sur le combat. Les serviteurs inclinés se battent de la même manière que ceux qui sont redressés.

Note : les seules cartes de serviteur qui peuvent être jouées durant un combat sont les cartes de combat (à moins qu'une carte ne précise le contraire bien sûr).

6.4.1. Déroulement du combat

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

- **Manœuvre.** Utilisation de manœuvres pour établir la portée « au contact » ou « à distance ».
- **Frappe.** Annonce et résolution des frappes.
- **Poursuite.** Utilisation de poursuites pour continuer avec un nouveau round ou pour arrêter le combat.

Comme d'habitude, le serviteur qui agit a toujours la priorité sur le serviteur adverse pour utiliser une carte ou un effet à toutes les étapes du combat.

6.4.2. Manœuvre

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

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

Note : Les effets qui sont joués « avant l'étape de manœuvre » doivent être joués avant que le serviteur qui agit décide ou non de jouer une manœuvre pour commencer cette phase.

Un serviteur n'a pas de manœuvre par défaut ; il doit utiliser une carte ou un autre effet pour gagner une manœuvre. La possibilité de manœuvrer peut venir d'une carte de combat ou d'armes ou d'autres cartes en jeu. Pour utiliser la manœuvre d'une carte de frappe, le serviteur joue la carte de frappe pendant cette phase au lieu de pendant la phase de choix de la frappe (ci-dessous). Si un serviteur utilise la manœuvre d'une carte de frappe ou d'une arme, il choisit en réalité sa frappe en même temps. Par conséquent, il ne peut pas utiliser une seconde carte de frappe ou arme pour manœuvrer à nouveau dans le même round.

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

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

Mazz vient juste de bloquer Ira, et un combat s'ensuit. Mazz a une *Mitraillette* qui lui permet de frapper pour 3 dégâts à toute portée et lui donne une manœuvre optionnelle. Ira, le serviteur qui agit, ne souhaite pas manœuvrer. Mazz utilise la manœuvre de l'arme pour aller à distance, où il est à l'abri d'une frappe à mains nues d'Ira. Ira joue une carte de manœuvre pour revenir au contact. Toutefois, Mazz a une carte de manœuvre également, et il la joue pour se remettre à distance. Ira n'a plus de manœuvre à jouer et la portée est donc établie à distance.

6.4.3. Frappe

Pendant la phase de frappe, les serviteurs se frappent l'un l'autre (si possible) ou fournissent un effort pour éviter d'être frappé (en esquivant par exemple). Notez que toutes les frappes ne sont pas agressives. Les effets défensifs tels que l'esquive sont également des frappes (cf. « Effets des frappes », sec. 6.4.5).

Normalement, chaque serviteur n'a qu'une seule frappe par round. Certaines cartes permettent à un serviteur d'avoir des frappes additionnelles pendant un round de combat. Chaque paire de frappes (une de chacun des serviteurs) est résolue avant de passer à la paire suivante. Si seul un serviteur a des frappes additionnelles, la « paire » sera juste constituée de sa frappe.

Pendant chaque paire de frappes, les serviteurs choisissent d'abord leur frappe respective (le serviteur qui agit en premier, son adversaire ensuite), et les frappes sont alors résolues. La résolution des frappes a lieu simultanément, sauf dans certains cas particuliers (cf. « Effets des frappes », sec. 6.4.5).

- **Choix de la frappe.** Chaque serviteur choisit sa frappe. La frappe peut provenir d'une carte de combat, d'une arme que le serviteur possède ou (par défaut) d'une frappe à mains nues. Si le serviteur a utilisé une manœuvre d'une frappe (soit une carte de frappe, soit une arme) ce round-ci, alors il ne peut pas choisir d'autre frappe pour sa frappe initiale ce round-ci. Pour les frappes additionnelles, n'importe quelle frappe peut être choisie, même si une manœuvre a été utilisée.
- **Résolution de la frappe.** Les effets des frappes des deux serviteurs sont résolus simultanément. La plupart des frappes ne fonctionnent qu'au contact. À moins que la frappe ne soit identifiée comme fonctionnant à toute portée (ou ne soit une frappe défensive comme une esquive ou une fin de combat), elle n'est efficace qu'au contact. Les frappes fonctionnant à toute portée peuvent être utilisées à n'importe quelle portée, contact ou distance.

Quand un serviteur ou un compagnon prend des dégâts (soit d'une frappe ou d'une autre source), il doit brûler un point de sang ou perdre un point de vie, comme approprié (cf. « Résolution des dégâts », sec. 6.4.6). Notez que les effets d'une frappe sont appliqués puis que les dégâts sont résolus. Cet ordre est important pour certaines frappes spéciales, comme le vol de sang (cf. « Effets des frappes », sec. 6.4.5).

Si l'un ou les deux combattants ne sont plus disponibles (parce que l'un a pris trop de dégâts par exemple), alors le combat s'arrête immédiatement. Ainsi, si une frappe inflige plus de dégâts qu'un serviteur ne peut soigner ou prévenir, alors le combat s'arrête à cet instant (pas de nouvelle frappe, pas de poursuite, etc.). Ceci est vrai à tout moment durant le combat, pas uniquement pendant la résolution des frappes.

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

Kurt est bloqué par Ira, et ils entrent en combat. Aucun d'entre eux n'utilise de manœuvre, et le round est au contact. Kurt annonce qu'il utilise une carte de *Force des morts*, une frappe qui lui permet d'infliger 3 points de dégâts. Ira utilise une carte d'esquive comme frappe, et donc aucun dégât n'est infligé par l'un ou l'autre des vampires.

Ensuite, Kurt joue une carte *Flou* qui lui donne une frappe additionnelle. Ira joue *Flou* également qui lui donne deux frappes additionnelles puisqu'il a Célérité au niveau supérieur. Ces frappes additionnelles sont résolues à la même portée, qui est contact dans ce cas.

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

6.4.4. Poursuite

À la fin d'un round de combat (si les deux combattants sont encore disponibles), les combattants iront chacun de leur côté (par défaut) ou l'un d'entre eux donnera la chasse à l'autre. Les poursuites peuvent être utilisées pour continuer le combat (commencer un nouveau round de combat) ou pour achever un combat (annuler la poursuite de l'adversaire), de la même manière que les manœuvres sont utilisées pour déterminer la portée. Les deux combattants peuvent continuer à jouer des poursuites (pour annuler les effets de la dernière poursuite de leur adversaire) aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Un serviteur

ne peut pas jouer deux poursuites d'affilée (qui s'annuleraient entre elles). S'il reste une poursuite qui n'a pas été annulée pour continuer, alors un autre round de combat commence.

6.4.5. Effets des frappes

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

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

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

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

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

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

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

Cohn Rose entre en combat avec un allié mage. Cohn a une capacité de 5 et 4 points de sang. Le mage a 2 points de vie. Après avoir déterminé la portée, Cohn vole 2 points de sang avec sa frappe. Le mage frappe pour 2 dégâts à toute portée. Deux points de vie sont déplacés du mage vers Cohn, et Cohn reçoit 2 dégâts. Cohn a 6 points de sang, mais sa capacité n'est que de 5, et donc 1 point de sang retourne à la banque. Le mage n'a plus de points de vie et est donc brûlé. Cohn a 2 points de dégâts à gérer et n'en prévient aucun, il brûle donc 2 points de sang pour soigner ses blessures, ce qui le laisse à 3 points de sang.

6.4.6. Résolution des dégâts

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

Tout d'abord, le serviteur qui prend des dégâts peut jouer des cartes de prévention de dégâts (telles que la carte de combat Peau de pierre) s'il lui est possible de le faire. Ces cartes de prévention de dégâts sont jouées une par une jusqu'à ce que tous les dégâts soient prévenus ou que le serviteur choisisse de ne plus en jouer. Seuls les serviteurs peuvent prévenir des dégâts. Les dégâts infligés aux compagnons ne peuvent pas être prévenus.

Les dégâts restants (les dégâts qui n'ont pas été prévenus) sont infligés avec succès. Les points de dégâts sont alors soignés (si la victime est un vampire) ou causent une perte de points de vie (si la victime est un allié ou un compagnon).

Pour chaque point de dégâts infligé à un vampire, il doit brûler un point de sang pour soigner ces dégâts. Un vampire peut être amené à brûler tous ses points de sang si nécessaire, et le faire n'a pas d'autre effet négatif sur lui. Si le vampire ne peut pas soigner tous les dégâts (c'est-à-dire que le nombre de points de dégâts est supérieur au nombre de points de sang sur lui pour le soigner), il brûle les points de sang pour soigner tout ce qu'il peut, et les dégâts non soignés le laissent **agonisant**. Un vampire agonisant est envoyé en **torpeur** après que les dégâts restants ont été gérés (cf. « Torpeur », sec. 6.5).

Certains dégâts sont décrits comme **aggravés**, comme les dégâts infligés par le feu ou la lumière du soleil ou encore les griffes et crocs d'autres créatures immortelles, vampires compris. Les dégâts aggravés diffèrent des dégâts normaux sur deux points : les dégâts aggravés ne peuvent pas être soignés, et les dégâts aggravés peuvent brûler un vampire si ce vampire est déjà agonisant. Les dégâts aggravés sont des dégâts qu'un vampire ne peut pas soigner. Comme ils ne peuvent pas être soignés, le vampire ne brûle pas de points de sang pour les soigner, mais à la place devient agonisant (à moins que les dégâts ne soient prévenus, bien sûr).

Les dégâts aggravés infligés à un vampire agonisant peuvent le brûler sur-le-champ. Un vampire agonisant est un vampire qui a pris des dégâts qu'il n'a pas pu soigner ou un vampire qui est en torpeur ou sur le chemin de la torpeur. Pour chaque point de dégâts aggravés qui est infligé avec succès à un vampire agonisant, il doit brûler un point de sang pour éviter sa

destruction. S'il n'a pas assez de sang, il est brûlé. La destruction par cette méthode ne constitue pas une **diablerie** (cf. « Diablerie », sec. 6.5.5).

Si à la fois des dégâts normaux et aggravés sont infligés avec succès sur un vampire en même temps, les dégâts normaux sont gérés en premier. Ceci s'applique seulement aux dégâts non prévenus ; les effets de prévention des dégâts peuvent être utilisés pour prévenir les dégâts aggravés avant les dégâts normaux, si le joueur le souhaite. Si un vampire est agonisant, il va en torpeur après que tous les dégâts ont été gérés (cf. « Torpeur », sec. 6.5). Si des dégâts aggravés le brûlent, il va directement dans le tas de cendres. Il ne va pas d'abord en torpeur.

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

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

Barth est disponible et a 1 point de sang quand il reçoit 2 points de dégâts normaux et 1 de dégâts aggravés. Il brûle 1 point de sang pour soigner le premier point de dégâts normaux. Il n'a pas assez de sang pour soigner le deuxième point. Les dégâts aggravés le brûlent, puisqu'il a déjà pris des points de dégâts qui n'ont pas été soignés et qu'il ne peut pas brûler un point de sang pour empêcher sa destruction.

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

6.4.7. Compagnons et combat

Un compagnon n'est normalement pas blessé en combat (à moins que le serviteur l'employant ne soit brûlé). Toutefois, un attaquant peut choisir de cibler l'un des compagnons de son adversaire avec une frappe plutôt que de frapper le serviteur adverse. Ceci ne peut être fait qu'à distance (le combat au contact est trop harassant pour tenir compte de telles distractions) et par conséquent uniquement avec des frappes fonctionnant à toute portée (cf. « Frappes », sec. 6.4.3). Pour cibler un compagnon avec une frappe à toute portée, le serviteur qui frappe doit annoncer sa cible en même temps que sa frappe. De telles frappes ne peuvent pas être esquivées, et les dégâts infligés aux compagnons ne peuvent pas être prévenus.

6.5. Torpeur

Quand un vampire ne peut pas soigner ses blessures, il entre dans un sommeil profond connu sous le nom de torpeur. Un vampire en torpeur est particulièrement faible et vulnérable aux attaques de ses pairs. Un vampire en torpeur peut être tué (brûlé) par un vampire disponible à travers l'acte de diablerie. En commettant la diablerie, le diaboliste draine le sang de sa victime et devient plus fort (et prend les équipements que la victime possédait). La société vampirique condamne toutefois cet acte, et le risque peut par conséquent dépasser la récompense (cf. « Diablerie », sec. 6.5.5 et « La chasse de sang », sec. 6.5.6).

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

6.5.1. Partir en torpeur

Si un vampire ne peut pas soigner ses blessures, il part en torpeur. Par exemple, un vampire qui n'a pas assez de sang pour soigner les dégâts qui lui sont infligés ou qui prend des dégâts aggravés (cf. « Résolution des dégâts », sec. 6.4.6) part en torpeur.

Les vampires en torpeur sont placés dans une zone à côté de la région incontrôlée, appelée la région de torpeur. Tous les compagnons, équipements et autres cartes sur le vampire restent avec celui-ci quand il part en torpeur.

Un vampire en torpeur ne peut effectuer aucune action exceptée l'action pour « sortir de torpeur » (voir ci-dessous) et ne peut pas bloquer ou jouer de cartes de réaction. Il peut jouer des cartes de modificateur d'action durant ses actions.

6.5.2. Sortir de torpeur (+1 en discrétion)

Cette action est la seule qu'un vampire en torpeur puisse effectuer (à moins qu'une carte ait un texte qui dise explicitement le contraire). L'action ne nécessitant pas de carte coûte au vampire qui agit 2 points de sang. (Les versions sous forme de carte de cette action coûtent ce que coûte la carte.)

Pour faire sortir un vampire de torpeur par lui-même, annoncez l'action et inclinez le vampire qui agit. Si l'action est réussie, le vampire qui agit paye le coût (2 points de sang) et se déplace de la région de torpeur à la région disponible. Si l'action est bloquée, il n'y a pas de combat (les vampires en torpeur ne peuvent pas entrer en combat). À la place, si le bloqueur est un vampire, il gagne l'occasion de diabler le vampire qui agit (cf. « Diablerie », sec. 6.5.5). S'il choisit de ne pas le faire, ou si c'est un allié, l'action échoue simplement (le vampire qui agit reste en torpeur et aucun coût n'est payé). Cette action est par défaut à +1 en discrétion.

Un vampire en torpeur peut être la cible des actions suivantes, qui peuvent être entreprises par n'importe quel vampire disponible :

6.5.3. Secourir un vampire de torpeur

Cette action ne nécessitant pas de carte coûte 2 points de sang qui peuvent être payés par le vampire qui agit ou le vampire secouru, ou le coût peut être partagé entre eux. Les alliés ne peuvent pas effectuer cette action.

Pour faire sortir un vampire de torpeur par un autre vampire, annoncez l'action (y compris la manière dont le coût sera payé) et inclinez le vampire qui agit. Si l'action est réussie, le coût est payé et le vampire en torpeur est déplacé dans la région disponible. Le vampire secouru ne s'incline ou ne se redresse pas du fait d'être secouru. Si l'action est bloquée, le vampire qui agit et le serviteur bloqueur entrent normalement en combat. Cette action est par défaut à +1 en discrétion si le vampire qui agit et le vampire en torpeur ont le même contrôleur ; sinon, c'est simplement une action dirigée.

6.5.4. Diabler un vampire en torpeur

Pour faire diabler un vampire en torpeur par un autre vampire, annoncez l'action et inclinez le vampire qui agit. Si l'action est réussie, la victime est diablée (voir ci-dessous). Si l'action est bloquée, le vampire qui agit et le serviteur qui bloque entrent normalement en combat. Cette action est par défaut à +1 en discrétion si le vampire qui agit et le vampire en torpeur ont le même contrôleur ; sinon, c'est simplement une action dirigée. Les alliés ne peuvent pas effectuer cette action.

6.5.5. Diablerie

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

1. Tout le sang de la victime est déplacé sur le diaboliste. Le sang en excès de la capacité s'en va comme d'habitude.
2. Le diaboliste peut prendre n'importe quel nombre d'équipements sur la victime.
3. La victime est brûlée (envoyée dans le tas de cendres de son propriétaire). Tous les compteurs et cartes sur lui sont également brûlés.
4. Si la victime était plus âgée (avait une plus grande capacité) que le diaboliste, une Discipline peut être donnée au diaboliste. Son contrôleur peut aller chercher dans sa bibliothèque, son tas de cendres ou sa main une carte de maître de Discipline et la mettre sur le diaboliste avant de remélanger sa bibliothèque ou de repiocher des cartes jusqu'à revenir à la taille de sa main, comme nécessaire. Ceci augmente la capacité du diaboliste de 1, mais ne lui donne pas automatiquement le sang pour atteindre cette nouvelle capacité.

5. Si la victime faisait partie de la **liste rouge**, le diaboliste peut recevoir des trophées (cf. section 11).

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

6.5.6. La chasse de sang

Comme cela a été dit, la société vampirique condamne l'acte de diablerie. La peine encourue pour cet acte est la mort, et l'instrument de la justice est la chasse de sang (appelée « chasse sauvage » par certains groupes de vampire ; les termes sont interchangeables), durant laquelle le diaboliste est pourchassé et détruit par ses pairs. En pratique, toutefois, justice n'est pas forcément rendue, en fonction des contacts que le diaboliste a pu établir.

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

7. PHASE D'INFLUENCE

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

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

Chaque Mathusalem reçoit normalement quatre transferts au début de sa phase d'influence. Toutefois, pour contrebalancer l'avantage de commencer en premier, les Mathusalems ne reçoivent pas la totalité des transferts durant les trois premiers tours. En effet, le Mathusalem qui joue le premier reçoit seulement un transfert durant sa première phase d'influence. Le Mathusalem qui joue en deuxième reçoit deux transferts à son tour, et le Mathusalem qui joue en troisième en reçoit trois. Après cela, chaque Mathusalem reçoit les quatre transferts standard durant sa phase d'influence.

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

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

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

Elisabeth arrive à sa phase d'influence. Elle a quatre transferts à dépenser, mais seulement 2 points de réserve. Elle voit qu'elle a engrangé 8 points de sang sur un vampire de capacité 10, et elle pense qu'elle peut gagner la partie si elle arrive à le mettre en jeu. Toutefois, elle ne peut pas utiliser ses deux points de réserve restants pour le mettre en jeu car cela l'éliminerait de la partie. Elle avait investi quelques points de sang sur un vampire de capacité 7 lors d'un tour précédent, et elle dépense donc deux de ses quatre transferts pour ramener 1 de ces compteurs dans sa réserve. Maintenant, elle a 3 points de réserve et il lui reste deux transferts à dépenser. Elle dépense les deux transferts en transférant 2 des 3 compteurs de sang de sa réserve vers le vampire avec la capacité de 10 et déplace ce vampire dans sa région disponible.

8. PHASE DE DÉFAUSSE

Vous recevez par défaut pendant votre phase de défausse une action de phase de défausse. Vous pouvez utiliser une action de phase de défausse pour mettre une carte d'événement en jeu (pas plus d'une par phase) ou pour défausser une carte de votre main (et piocher une carte de votre bibliothèque pour la remplacer comme d'habitude). Certains effets peuvent changer le nombre d'actions de phase de défausse que vous recevez ou peuvent vous donner des moyens alternatifs d'utiliser vos actions de phase de défausse. Les actions de phase de défausse non utilisées dans cette phase sont perdues ; elles ne peuvent pas être économisées pour plus tard.

9. FIN DE PARTIE

9.1. Points de victoire

Quand un Mathusalem n'a plus de points de réserve, il est éliminé de la partie. Si vous êtes éliminé, toutes les cartes que vous contrôlez sont retirées de la partie. Toutes les cartes de vos adversaires que vous contrôlez leurs sont rendues à la fin de la partie. Toutes vos cartes contrôlées par d'autres Mathusalems restent en jeu (*cf.* « La règle d'or de la possession de carte », sec. 1.3). La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul Mathusalem. Vous gagnez un point de victoire à chaque fois que le Mathusalem qui est votre proie est éliminé (quelle que soit la manière dont il a été éliminé, ou le joueur par qui il a été éliminé). Vous recevez un point de victoire supplémentaire si vous êtes le dernier joueur restant. Si vous avez défini une limite de temps, tous les joueurs non éliminés reçoivent $\frac{1}{2}$ point de victoire quand le temps est écoulé. À la fin de la partie, le gagnant est le joueur qui a le plus de points de victoire, même s'il a été éliminé. En plus du point de victoire, vous gagnez six points de réserve de la banque quand votre proie est éliminée.

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

Quand votre proie est éliminée, le prochain Mathusalem à votre gauche (la proie du Mathusalem éliminé) devient votre nouvelle proie.

Richard, Thierry, Félix et Nadia sont assis dans l'ordre des aiguilles d'une montre dans cet ordre. Thierry est réduit à 0 points de réserve le premier. Thierry est la proie de Richard et donc Richard gagne 6 points de réserve et un point de victoire. Félix est par la suite éliminé par Richard. Puisque Félix est dorénavant la proie de Richard, Richard gagne encore 6 points de réserve et un autre point de victoire. Maintenant, Richard et Nadia sont les seuls joueurs restants, et chacun est donc la proie de l'autre. Tous les points de réserve que Richard a gagné ne l'empêchent pas de perdre, et Nadia gagne 6 points de réserve et un point de victoire. Puisque Nadia n'a pas été éliminée du tout, elle gagne un point de victoire additionnel. Le score final est un match nul entre Nadia et Richard, avec 2 points de victoire chacun.

9.2. Se retirer de la partie

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

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

Si à votre prochaine phase de redressement vous avez rempli ces conditions, alors vous vous retirez avec succès de la partie. La retraite échoue si vous perdez même un seul point de sang ou de réserve, même si vous en regagnez assez pour compenser la perte.

Si vous vous retirez avec succès de la partie, vous recevez ½ point de victoire à ajouter aux points de victoire que vous avez déjà gagnés. Votre prédateur ne gagne pas de point de victoire ni de points de réserve pour votre retraite.

10. SECTES VAMPIRIQUES

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

Quelle que soit la secte, un vampire ne peut pas avoir plus d'un titre. Si un vampire avec un titre en gagne un autre, il perd le premier titre, même si le nouveau titre constitue une rétrogradation. Si un vampire avec un titre disputé (*cf.* « Titres disputés », sec. 4.2) gagne un titre, il renonce immédiatement au titre disputé.

La secte de chaque vampire est écrite sur sa carte, et ceci peut prendre le dessus sur la secte par défaut du clan de ce vampire (voir les listes dans les sections suivantes). Si un vampire change de clan (par les moyens de la carte *Usurpation du clan*, par exemple) pour un clan qui appartient à une secte différente, il change de secte également.

Un vampire doit appartenir à la secte appropriée pour recevoir un titre. Si un vampire avec un titre change de clan ou de secte pour un clan ou une secte inappropriée pour son titre, il perd le bénéfice du titre jusqu'à ce que son clan ou sa secte change de manière appropriée. S'il reçoit un nouveau titre ou si son titre est disputé (*cf.* « Titres disputés », sec. 4.2), il abandonne immédiatement l'ancien titre.

10.1. Camarilla

Une des sectes principales est la Camarilla, qui est composée de sept clans : Brujah, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere et Ventrue, ainsi que des Caitiffs. Certains vampires d'anciennes extensions n'ont pas de secte inscrite — ces vampires sont tous des vampires de la Camarilla.

Seuls les vampires de la Camarilla peuvent détenir les titres de la Camarilla : primogène, prince, justicar et membre du Cercle intérieur. De plus, les titres de justicar et de membre du Cercle intérieur de chaque clan est unique (*cf.* « Titres disputés », sec. 4.2), et il ne peut être détenu que par un vampire de ce clan. Le titre de prince est associé à une ville particulière et peut être disputé par un autre vampire qui revendique n'importe quel titre de la même ville. Le titre de primogène n'est pas unique et ne peut pas être disputé.

10.2. Sabbat

La deuxième secte principale est le Sabbat qui est composé de 15 clans : les clans antitribus (versions corrompues de certains clans principaux), les Lasombra, Tzimisce, Pander, Ahrimanes, Émissaires des Crânes, Frères de Sang et Kiasyd. Les symboles de ces clans sont apposés sur un sceau en cire rouge.

Seuls les vampires du Sabbat peuvent détenir les titres du Sabbat : évêque, archevêque, priscus, cardinal ou régent. Comme les princes de la Camarilla, le titre d'archevêque est associé à une ville donnée et peut être disputé par un autre vampire qui revendique n'importe quel titre de la même ville. Le titre de régent est unique (*cf.* « Titres disputés », sec. 4.2). Les autres titres du Sabbat ne sont pas uniques et ne peuvent pas être disputés.

Les clans antitribus sont distincts de leur pendant non antitribus. Un vampire de l'un des clans antitribus ne permet pas de jouer une carte qui requiert son pendant Camarilla, et vice versa. Similairement, si un vampire change de secte, son clan ne change pas automatiquement. Par exemple, un Brujah antitribus qui deviendrait un vampire Camarilla via la carte *Ordonnance d'acceptation* est toujours considéré comme étant un Brujah antitribus, et pas un Brujah.

10.3. Laibon

La troisième secte majeur est le Laibon, qui est composé de seulement quatre clans : Akunanse, Guruhi, Ishtarri et Osebo.

Seuls des vampires Laibon peuvent détenir les titres Laibon : kholo et magaji. Le titre de magaji n'est pas unique et ne peut être disputé. Les titres de clan kholo ne peuvent être détenus que par un vampire du clan approprié, et chacun est unique pour ce clan (*cf.* « Titres disputés », sec. 4.2).

10.4. Anarchs

Anarch est une secte en soi. Un vampire non titré et non anarch peut changer de secte et devenir anarch grâce à une action non dirigée à +1 en discrétion qui coûte 2 points de sang (ou 1 point de sang si le contrôleur contrôle au moins 1 autre vampire anarch disponible). Un vampire peut également devenir anarch par les effets de certaines cartes. Comme pour les autres sectes, le fait d'être anarch n'a pas d'effet sur la partie sauf pour certaines cartes et effets en jeu. Certaines cartes ne peuvent être jouées que par des vampires anarchs, par exemple.

Le titre de baron ne peut être détenu que par un anarch. Un baron disponible reçoit deux voix. Le titre de baron est associé à une ville donnée et peut être disputé par un autre vampire qui revendique le titre de prince, archevêque ou baron de la même ville. Si le titre est disputé par un prince ou archevêque, alors le coût pour disputer le titre est augmenté de 1 point de sang pour l'anarch. Si un baron perd son statut d'anarch, il perd les avantages du titre jusqu'à ce qu'il redevienne anarch, comme il est d'usage pour les titres.

10.5. Indépendants

D'autres clans n'ont rejoint aucune de ces sectes ; ils sont appelés Indépendants. Tous les clans qui n'ont pas été catalogués auparavant comme appartenant à l'une des sectes décrites ci-dessus sont Indépendants. Ces vampires sont identifiés simplement par le mot « Independent » sur leur carte. Certaines cartes de vampire d'anciennes extensions portent les mots « Non-Camarilla », « Non-Sabbat », « Non-Laibon » et « Non-Anarch ».

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

11. Termes spéciaux

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

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

Liste rouge : N'importe quel Mathusalem peut utiliser une action de phase de maître pour « marquer » un serviteur de la Liste rouge pour le tour actuel. N'importe quel vampire disponible que ce Mathusalem contrôle peut entrer en combat avec un serviteur de la Liste rouge qui a été marqué en action ④ à +1 en discrétion qui coûte 1 point de sang. Chaque vampire peut effectuer cette action une seule fois par tour. Si un vampire brûle un serviteur de la Liste rouge en combat ou grâce à une action ④ (y compris la diablerie), son contrôleur peut aller chercher dans sa bibliothèque, son tas de cendres ou sa main une carte de maître trophée et la mettre sur ce vampire, avant de remélanger sa bibliothèque ou de repiocher des cartes jusqu'à revenir à la taille de sa main, comme nécessaire. D'autres trophées peuvent également être déplacés sur ce vampire (cf. section 1.6.2). Ceci est réalisé avant que la chasse de sang ne soit appelée (s'il y a lieu).

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

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

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

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

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

Unique : Un seul exemplaire d'une carte unique peut être en jeu à un moment donné. Si un autre Mathusalem met en jeu un autre exemplaire de la carte, tous les exemplaires deviennent disputés (et sont retirés du jeu) jusqu'à ce que tous sauf un aient fait l'objet d'un renoncement (cf. « Cartes disputées », sec. 4.1).

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

Zone de recherche : Certaines cartes peuvent déplacer des cartes vers une zone spéciale appelée zone de recherche. Les cartes dans votre zone de recherche sont face cachée et hors du jeu ; elles ne peuvent être affectées que par les cartes et effets qui y font explicitement référence. Vous pouvez regarder les cartes dans votre zone de recherche à tout moment.

GLOSSAIRE

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

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

Action non dirigée : une action qui n'est pas dirigée.

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

Allié : un serviteur qui n'est pas un vampire. Mis en jeu par une action de « recrutement d'allié », il agit indépendamment du serviteur qui l'a recruté.

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

Banque ou **banque de sang** : réserve de points de sang inutilisés.

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

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

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

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

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

Carte d'action : une carte qu'un serviteur peut jouer pour effectuer une action spéciale. Inclut les cartes d'équipement, de compagnon, d'allié et de politique.

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

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

Carte de maître hors-tour : un type de carte de maître qui ne peut être jouée que pendant le tour d'un autre joueur, utilisant la prochaine action de phase de maître du joueur qui la joue.

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

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

Cercle : Chaque Frère de Sang est associé à un cercle particulier. Un vampire sans cercle définit sa propre forme.

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

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

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

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

Crypte : le paquet de cartes contenant les vampires d'un joueur.

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

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

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

Discrétion : mesure les efforts faits par un serviteur lors d'une action pour échapper aux tentatives de blocage d'autres serviteurs. S'il dépasse l'interception du serviteur bloqueur, le blocage échoue.

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

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

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

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

Force : la quantité de dégâts infligée avec une frappe à mains nues.

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

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

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

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

Interception : mesure les efforts faits par un serviteur pour bloquer l'action d'un autre serviteur. Si elle égale ou dépasse la discrétion du serviteur qui agit, le blocage du serviteur est réussi.

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

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

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

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

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

Point de sang : un compteur qui représente la capacité d'un vampire à se soigner lui-même ou à accomplir certains faits.

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

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

Prédateur : le joueur à la droite d'un Mathusalem.

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

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

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

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

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

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

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

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

Serviteur : un vampire ou allié.

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

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

Serviteur disponible : serviteur se trouvant dans la zone d'activité et qui peut donc agir.

Stérile : Un vampire qui ne peut pas effectuer d'action pour créer un vampire.

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

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

TRADUCTION

Acting minion : serviteur qui agit	Life (also Life Counter) : Points de vie
Action card : carte d'action	Lock : incliner
Action modifier card : carte de modificateur d'action	Maneuver : manœuvrer / manœuvre
Additional strike : frappe additionnelle	Master Card : carte de maître
Aggravated damage : dégâts aggravés	Master Phase Action : action de phase de maître
Ally : Allié	Minion : serviteur
Ash heap : Tas de cendre	Minion card : carte de serviteur
Bleed : Mordre / morsure	Out-of-turn master card : carte de maître hors-tour
Block : Bloquer / Blocage	Polling step : étape de vote
Blocking minion : Serviteur qui bloque	Pool : points de réserve
Blood (also Blood counter) : points de sang	Predator : prédateur
Blood bank : Banque ou banque de sang	Press : poursuivre / poursuite
Blood hunt : Chasse de sang	Prey : proie
Burn : brûler	Ranged : à toute portée
Capacity : capacité	Reaction card : carte de réaction
Circle : cercle	Ready Minion : serviteur disponible
Combat card : carte de combat	Ready Region : région disponible
Combat ends : fin de combat	Red List : Liste rouge
Contest : dispute	Referendum : référendum
Controlled region : Région contrôlée	Reflex : réflexe
Crypt : crypte	Retainer : compagnon
Diablerie : diablerie	Stealth : discrétion
Diablerist : diaboliste	Sterile : stérile
Directed action : Action dirigée	Strength : force
Dodge : esquiver / esquivé	Strike : frapper / frappe
Edge : Avantage	Torpor region : région de torpeur
Equipment : équipement	Transfer : transfert
Event : événement	Uncontrolled region : région incontrôlée
First strike : Initiative	Undirected action : Action non dirigée
Hunt : chasse	Unlock : redresser
Influence phase : Phase d'influence	Victory point : point de victoire
Intercept : interception	Withdraw : retraite
Library : bibliothèque	Wounded : agonisant

GLOSSAIRE DU MONDE DES TÉNÈBRES

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

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

Anarch (*Anarch*) : Un vampire rebelle qui s'oppose aux lois des anciens.

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

Archevêque (*Archbishop*) : Un vampire qui sert de meneur dans une ville sous l'influence du Sabbat.

Archonte (*Archon*) : Un puissant vampire qui voyage de ville en ville, habituellement au service d'un justicar.

Baron (*Baron*) : Un « prince » anarch.

Bétail (*Kine*) : Un terme pour les mortels, largement méprisant.

Bête, La (*Beast, The*) : Les pulsions et désirs qui éloignent les vampires de leur humanité et les transforment en monstres.

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

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

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

Cardinal (*Cardinal*) : Un vampire du Sabbat qui surveille les affaires importantes sur un large territoire.

Cercle intérieur (*Inner Circle*) : Le groupe de vampires qui compose le corps régisseur de la Camarilla.

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

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

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

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

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

Étreinte (*Embrace*) : L'acte de transformer un mortel en vampire.

Evêque (*Bishop*) : Un vampire qui sert ou conseille un archevêque.

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

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

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

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

Jyhad (*Jyhad*) : La guerre secrète menée entre les quelques Mathusalem restants qui utilisent les vampires plus jeunes comme pions.

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

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

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

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

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

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

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

Priscus (*Priscus*) : Un vampire du Sabbat qui conseille le régent et les cardinaux.

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

Régent (*Regent*) : Le « chef » du Sabbat, pour autant que la secte en reconnaisse un.

Sabbat, Le (*Sabbat, The*) : Une secte violente de vampires qui se consacrent à la destruction de la Camarilla.

Secte (*Sect*) : Un groupe de vampires unis par une philosophie commune.

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

Vitae (*Vitae*) : Sang.

Voie (*Path*) : Un système de croyances suivi par les membres les plus étranges du Sabbat ou certains Indépendants en lieu et place de l'Humanité.

ANNEXES

Exemple de carte de crypte

Nom → **Rafael de Corazon**

Clan →

Disciplines →

Groupe → **4**








Secte et titre → **Camarilla Toreador Inner Circle:** Any vampire contesting Rafael's title must yield during their unlock phase. **+2 bleed.**

Pouvoirs spéciaux → Any vampire contesting Rafael's title must yield during their unlock phase. **+2 bleed.**













Capacité → **11**

Illus: Erica Danell © 2018 White Wolf Entertainment AB

Clans de la Camarilla

Brujah	
Caitiff	
Malkavien	
Nosferatu	
Toréador	
Tremere	
Ventrué	





Clans Indépendants

Abomination	
Assamite	
Baali	
Brujah véritable	
Disciples de Seth	
Filles de la Cacophonie	
Gangrel	
Gargouille	
Giovanni	
Nagaraja	
Ravnos	
Samedi	
Salubri	

























































Clans du Sabbat

Ahrimane	
Brujah antitribu	
Émissaires des crânes	
Frères de sang	
Gangrel antitribu	
Kiasyd	
Lasombra	
Malkavien antitribu	
Nosferatu antitribu	
Pander	
Salubri antitribu	
Toréador antitribu	
Tremere antitribu	
Tzimisce	
Ventrué antitribu	

Clans Laibon

Akunsanse	
Guruhi	
Ishtarri	
Osebo	

Disciplines

Nom	Inférieur / Supérieur	Nom	Inférieur / Supérieur
Abombwe	 	Occultation	 
Aliénation	 	Présence	 
Animalisme	 	Protéisme	 
Auspex	 	Puissance	 
Célérité	 	Quietus	 
Chimérie	 	Sanguinus	 
Daemoniun	 	Serpentis	 
Domination	 	Spiritus	 
Force d'âme	 	Temporis	 
Melpominée	 	Thanatosis	 
Mytherceria	 	Thaumaturgie	 
Nécromancie	 	Valeren	 
Obeah	 	Vicissitude	 
Obténétration	 	Visceratika	 

Traduction : Vincent RIPOLL, Claudia VONIGNER, Romain VINCENT-AUMONT, Timothée DAUDÉ, Pascal BERTRAND (15 janvier 2020)