

Black Hand

PRESENTATION DE VAMPIRE: THE ETERNAL	
STRUGGLE.....	2
OBJECTIF DU JEU	2
1. TERMES ET COMPOSANTS DU JEU	2
1.1. Termes importants dans le jeu.....	2
1.2. Matériel nécessaire	2
1.3. La règle d'or de la possession de carte	3
1.4. La règle d'or des cartes	3
1.5. Présentation des cartes de crypte.....	3
1.6. Présentation des cartes de bibliothèque.....	4
1.6.1. Généralités	4
1.6.2. Cartes de maître.....	5
1.6.3. Cartes de séide.....	5
2. PREPARATION	6
2.1. Ordre de jeu.....	6
2.2. La Banque de sang et l'Avantage	6
2.3. Zones de jeu.....	6
3. LE JEU	7
4. PHASE DE DESENGAGEMENT	7
4.1. Cartes contestées.....	7
4.2. Titres contestés.....	7
5. PHASE DE MAITRE	7
6. PHASE DE SEIDE	8
6.1. Types d'actions.....	8
6.1.1. Blessier.....	8
6.1.2. Chasser (+1 en discrétion).....	8
6.1.3. S'équiper (+1 en discrétion)	9
6.1.4. Embaucher un serviteur (+1 en discrétion)..	9
6.1.5. Recruter un allié (+1 en discrétion).....	9
6.1.6. Carte d'action (ou carte en jeu)	9
6.1.7. Action politique (+1 en discrétion).....	9
6.2. Effectuer une action	10
6.2.1. Annoncer l'action.....	10
6.2.2. Résoudre les tentatives de blocage	10
6.2.3. Résoudre l'action.....	11
6.2.4. Esclaves	11
6.3. Politique.....	11
6.3.1. L'action politique	11
6.3.2. Le référendum.....	11
6.3.3. Gagner des voix.....	12
6.4. Combat.....	12
6.4.1. Déroulement du combat.....	12
6.4.2. Déterminer la portée	13
6.4.3. Frappe)	13
6.4.4. Poursuite	14
6.4.5. Effets des frappes	14
6.4.6. Résolution des dégâts.....	14
6.4.7. Serviteurs et combat.....	15
6.5. Torpeur	15
6.5.1. Partir en torpeur.....	16
6.5.2. Sortir de torpeur (+1 en discrétion).....	16
6.5.3. Secourir un vampire de la torpeur.....	16
6.5.4. Diabler un vampire en torpeur	16
6.5.5. Diablerie.....	16
6.5.6. La chasse au sang.....	16
7. PHASE D'INFLUENCE	17
8. PHASE DE DEFAUSSE.....	17
9. FIN DE PARTIE	17
9.1. Points de victoire	17
9.2. Se retirer de la partie.....	18
10. SECTES VAMPIRIQUES	18
10.1. Camarilla	18
10.2. Sabbat	18
10.3. Indépendants.....	19
10.4. Anarchs	19
GLOSSAIRE	19
TRADUCTION	21
GLOSSAIRE DU MONDE DES TENEBRES	22
ANNEXES.....	23
Exemple de carte de crypte.....	23
Clans de la Camarilla.....	24
Clans Indépendants.....	24
Clans du Sabbat.....	24

PRESENTATION 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 saper l'influence d'un rival. De par le monde, les Mathusalems manipulent leurs séides 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, 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. Si vous avez un accès Internet, vous aurez peut-être également envie d'essayer la démonstration graphique à l'adresse <http://www.white-wolf.com/vtes/demo/>, un moyen amusant d'apprendre les bases du jeu en 10 minutes.

1. TERMES ET COMPOSANTS DU JEU

1.1. Termes importants dans le jeu

1. Engagement (*Tapping*) et Désengagement (*Untapping*) : les concepts de l'engagement et du désengagement sont une caractéristique unique des jeux Deckmaster. Pendant la partie, vous aurez à faire pivoter les cartes d'un quart de tour pour les « engager » (*tap*) afin d'indiquer qu'elles ont été utilisées dans un but ou pour un effet particulier. Désengager (*untap*) une carte la ramène à sa position initiale, indiquant que la carte est à nouveau utilisable et pourra être engagée à nouveau plus tard. Seuls les séides désengagés peuvent entreprendre des actions, bloquer les actions d'autres séides ou jouer des cartes de réaction (*cf.* « Phase de séide », sec. 6).

2. Brûler (*Burn*) : quand une carte est « brûlée », elle est placée dans la défausse de son propriétaire (la pile de cartes défaussées peut être appelée « tas de cendre » (*ash heap*) pour cette raison). La défausse peut être examinée 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 la défausse, 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 (*Cards*) : Chaque joueur a besoin de deux paquets de cartes (*decks*) : une **crypte** et une **bibliothèque**. Les cartes de votre crypte représentent les vampires 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 séides 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 au minimum 40 cartes dans sa bibliothèque. Chaque joueur peut avoir jusqu'à 10 cartes supplémentaires dans sa bibliothèque par joueur participant. Ainsi, dans une partie à six joueurs, chaque joueur peut avoir un minimum de 40 et un maximum de 100 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 (*Blood counters*) : 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 » (*“pay”*) ou « dépensez » (*“spend”*) 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 proscrire à cause du besoin fréquent de déplacer des compteurs d'un endroit à un autre.

Note de traduction :

*La différence est marquée en anglais entre les compteurs de sang que possède un joueur (**pool**) et ceux placés sur les vampires et certaines cartes du jeu (**blood**). Ainsi, certaines cartes ont un coût en blood (typiquement payé par le vampire) et d'autres en pool (payé par le joueur). Afin d'éviter une confusion due à la traduction délicate de ces deux termes, le terme « pool » sera conservé pour désigner la réserve du joueur. Pour « blood », on parlera de points de sang ou simplement de sang.*

3. L'Avantage (Edge) : L'Avantage est un symbole montrant que vos séides vous ont donné temporairement une longueur d'avance sur les autres Mathusalems. Il est donné ou passé à un joueur qui blesse avec succès un autre joueur (cf. « Blessé », sec. 6.1.1), et il donne un certain nombre d'avantages au joueur qui le contrôle (cf. « Phase de désengagement », 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 gant 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 (*Crypt Cards*)

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 et les capacités spéciales ou les titres politiques qu'il possède. Ces éléments sont décrits ci-dessous.

1. Nom (Name) : 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 contester le contrôle d'un vampire (cf. « Cartes contestées », sec. 4.1), ce qui signifie que les Mathusalems luttent pour en prendre le contrôle.

2. Capacité en points de sang (Blood capacity) : 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 pool) 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 (*older*), et un vampire avec une capacité plus faible est dit plus jeune (*younger*). 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 est toujours remis 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. Quand cette quantité atteint sa capacité à la fin de la phase d'influence, vous révélez ce vampire et le placez dans la région active (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 de base ; il ne peut qu'utiliser l'effet basique (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 basique (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 deux Disciplines. Chaque effet est précédé des icônes de la ou des Disciplines nécessaires.

5. Groupe (Group) : 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 considérés comme étant des vampires de **groupe 2** ; les autres comme des vampires de **groupe 1**.

6. Avancement (Advancement) : 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 « basique » qui y est associée et que l'autre version du vampire est dans votre région incontrôlée, vous pouvez alors dépenser 4 transferts et 1 pool 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 (*merge*) pour former un seul vampire.

Les conséquences de cette fusion (*merge*) 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) entreront en contestation avec les autres exemplaires du même vampire (avancé ou non) en jeu, comme d'habitude.



1.6. Présentation des cartes de bibliothèque (*Library Cards*)

1.6.1. Généralités

1. Jouer des cartes. Il y a deux types principaux de cartes de bibliothèque : les cartes de maître (*master cards*) et les cartes de séide (*minion cards*). Les cartes de maître sont jouées par les Mathusalems ; les cartes de séides par les séides (vampires et alliés) que les Mathusalems contrôlent. Les cartes de maître n'ont pas d'icône en haut de leur barre d'attribut tandis que chacune des cartes de séide a une icône indiquant de quel type de carte de séide 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 la défausse. Le joueur doit déclarer complètement les effets de la carte au moment où elle est jouée.

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 (*hand size*), 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 (pour les cartes de séide), le clan ou la Discipline (si nécessaire) requis pour jouer la carte et le coût (s'il existe) de jouer la carte. Certaines cartes auront d'autres conditions (comme une capacité ou un titre) indiquées dans le texte de la carte. Seul un séide répondant aux conditions données sur une carte de séide peut la jouer, et similairement seul un Mathusalem qui contrôle un séide dans sa région active 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 (burn option)**. Cette icône signifie qu'un Mathusalem ne contrôlant pas de séide répondant aux prérequis peut défausser cette carte pendant la phase de désengagement de n'importe quel Mathusalem. Un Mathusalem est limité à une telle défausse par phase de désengagement.



Une goutte de sang avec un nombre sur le côté gauche d'une carte de bibliothèque (au milieu de ce côté ou dans le coin inférieur) indique la quantité de sang ou de pool devant être brûlée afin de jouer la carte. Un nombre dans une goutte rouge représente un coût en sang (la quantité de sang qu'un vampire doit brûler). Un nombre dans un losange blanc avec un crâne indique un coût en pool (la quantité de pool qu'un Mathusalem doit brûler).

4. Unicité. Si une carte est identifiée comme « unique », alors un seul exemplaire de cette carte 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 contestés (et hors du jeu) jusqu'à ce que tous sauf un aient fait l'objet d'un renoncement (*yield*) (cf. « Cartes contestées », sec. 4.1).

5. Cibles (targets). Si une carte est jouée sur une autre carte, ou sélectionne, choisit ou cible (*target*) 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 contestées ne le sont pas.

6. Ordre de priorité. 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 regagne la possibilité de jouer le prochain effet.

1.6.2. Cartes de maître (*Master Cards*)

Les cartes de maître sont des cartes que vous jouez dans votre rôle de Mathusalem. Il y a deux types de cartes de maître : hors-tour (*out-of-turn*) et normales. Certains types de cartes de maître normales sont entre autres des lieux (*locations*) et des Disciplines (et il existe d'autres cartes de maître normales qui n'ont pas de type spécifique). Vos cartes de maître normales sont jouées pendant votre phase de maître (*master phase*). Vous ne pouvez normalement jouer qu'une seule carte de maître normale pendant votre phase de maître. Les cartes de maître hors-du-tour peuvent être jouées pendant le tour des autres joueurs. En jouant une carte de maître hors-du-tour, vous faites en réalité l'« emprunt » de 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 Mathusalem qui l'a jouée, même si elle est placée sur une carte contrôlée par un autre Mathusalem.

Les différents types de cartes de maître sont les suivants :

1. Lieux (*Locations*) : Un lieu représente un endroit (un bâtiment, une ville, ou un lieu de rassemblement par exemple) qu'un Mathusalem ou ses séides 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 *Arson*) 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 de base d'une nouvelle Discipline soit ajoutant un niveau à une Discipline qu'il possède déjà (accroissant le niveau de la Discipline de basique 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. Hors-tour (*Out-of-turn*) : 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 carte de maître hors-tour pendant votre propre tour.

4. Mineure (*Trifle*) : Certaines cartes de maître sont identifiées comme mineures (*trifle*). Quand un Mathusalem joue une mineure (et qu'elle n'est pas annulée), il gagne une action de phase de maître supplémentaire. Un Mathusalem ne peut jouer qu'une mineure par tour.

5. 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 dise de la mettre en jeu ou de la jouer sur une autre carte.

1.6.3. Cartes de séide (*Minion Cards*)

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

Par défaut, une carte de séide en jeu est contrôlée par le contrôleur du séide 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 Mathusalem qui l'a jouée.

Très souvent, une carte de séide 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 » (*“as a 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 séide sont les suivants :



1. Cartes d'action (*Action cards*) : un séide 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 (*Action modifier cards*) : Le séide actif peut jouer ces cartes pour modifier son action. Par exemple, certaines cartes de modificateur d'action augmentent la discrétion du séide actif ou lui donnent plus de voix. Un séide ne peut jouer la même carte de modificateur d'action qu'une seule fois durant une action donnée.



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



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



5. **Cartes de réaction (*Reaction cards*)** : Un séide désengagé et en activité peut jouer une carte de réaction en réponse à une action effectuée par le séide d'un autre Mathusalem (les séides d'un Mathusalem ne peuvent pas réagir à une action entreprise par l'un d'entre eux). Un séide ne peut pas jouer la même carte de réaction plus d'une fois au cours d'une action. Une carte de réaction n'engage pas le séide qui l'utilise.

2. PREPARATION

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** (*prey*). C'est le joueur que vous allez tenter d'éliminer de la partie. Le joueur à votre droite est votre **prédateur** (*predator*). C'est le joueur qui va tenter de vous éliminer de la partie. Quand votre proie est éliminée (*ousted*), le joueur suivant (la proie de votre ancienne proie) devient votre nouvelle proie.

2.2. La Banque de sang (*Blood bank*) et l'Avantage (*Edge*)

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 de sang est illimité — la banque n'est jamais vide.

L'Avantage (*Edge*) (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 (*uncontrolled region*), dans laquelle se trouveront au début quatre vampires incontrôlés distribués à partir de la crypte, et la région contrôlée (*controlled region*), qui est vide au début de la partie. La région contrôlée est elle-même divisée en deux zones : la région d'activité (*ready region*) et la région de torpeur (*torpor region*). 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 d'activité, face visible (cf. « Phase d'influence », sec. 7).

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

Pour commencer, séparez vos cartes de crypte (vampires) 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. Vous aurez la possibilité de piocher plus de vampires de votre crypte et de les mettre dans votre région incontrôlée plus tard dans la partie (cf. « Phase d'influence », sec. 7).

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 désengagement (<i>untap phase</i>)	Désengagez toutes vos cartes.
2. Phase de maître (<i>master phase</i>)	Jouez une carte de maître.
3. Phase de séide (<i>minion phase</i>)	Faites faire des actions à vos séides.
4. Phase d'influence (<i>influence phase</i>)	Tentez de prendre le contrôle de vampires dans votre région incontrôlée.
5. Phase de défausse (<i>discard phase</i>)	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 DESENGAGEMENT (*UNTAP PHASE*)

Vous commencez votre tour par votre phase de désengagement (*untap phase*). Au début de cette phase, vous devez désengager toutes vos cartes. Toutes les cartes ou tous les effets qui vous demandent ou permettent de faire quelque chose pendant votre phase de désengagement prennent effet après que vous ayez désengagé 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 désengagement :

- Si vous avez l'Avantage, vous pouvez prendre un compteur de sang de la banque de sang et l'ajouter à votre pool.
- Pour chaque carte et titre que vous contestez, vous devez choisir de renoncer ou payer pour continuer à contester (voir plus bas).
- Pour chaque séide **infernale** que vous contrôlez, vous devez brûler un pool ou engager ce séide.

4.1. Cartes contestées

Certaines cartes du jeu représentent des ressources uniques, telles qu'un lieu, équipement ou personne spécifique. Ces cartes sont identifiées comme « 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 contesté. Tant que dure la contestation, tous les exemplaires de la carte contestée sont retournés face cachée et sont hors du jeu. Si un exemplaire supplémentaire d'une carte en contestation est mise en jeu, il entre immédiatement en contestation et est également retourné face cachée.

Le prix pour soutenir la contestation est d'un pool, que vous devez payer pendant chacune de vos phases de désengagement. Au lieu de payer le coût pour contester la carte, vous pouvez choisir de renoncer (*yield*) à cette carte. Une carte à laquelle vous renoncez est brûlée. Toutes les cartes et compteurs placés sur cette carte sont également brûlés.

Si tous les autres exemplaires de la carte que vous contestez ont fait l'objet d'un renoncement, alors la carte est désengagée et retournée face visible pendant votre prochaine phase de désengagement, mettant fin à la contestation.

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 contester de cartes avec vous-même (si un effet vous oblige à contester 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 contestés

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 contesté. Tant que le titre est contesté, les vampires impliqués dans cette contestation sont considérés comme n'ayant pas de titre, mais restent contrôlés et peuvent agir ou bloquer comme d'habitude.

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

Si tous les autres vampires contestant un titre avec votre vampire ont renoncé à le contester, alors votre vampire acquiert le titre pendant votre prochaine phase de désengagement, ce qui achève la contestation.

5. PHASE DE MAITRE (*MASTER PHASE*)

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

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

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

6. PHASE DE SEIDE (*MINION PHASE*)

La plupart des actions du jeu se déroulent pendant les phases de séide. Pendant votre phase de séide, vous pouvez faire effectuer des actions à vos séides. Seuls les séides désengagés et en activité peuvent effectuer des actions, et effectuer une action engage le séide actif. Les séides désengagés et en activité des autres Mathusalems peuvent tenter de bloquer votre action, et bloquer une action engage le séide 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 séides désengagés et en activité peuvent effectuer des actions, et effectuer une action engage le séide actif. Ainsi, si un séide parvient à se désengager (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 en activité n'ayant pas de sang doit chasser. Pendant votre phase de séide, aucun de vos séides ne peut effectuer d'action non obligatoire si l'un d'entre eux a encore des actions obligatoires à effectuer. Si vous avez deux séides ou plus avec des actions obligatoires à effectuer, celles-ci peuvent être faites dans l'ordre de votre choix. Un séide qui doit effectuer une action obligatoire ne peut pas effectuer d'autre action. Si un même séide a deux actions obligatoires ou plus à effectuer, alors il est « coincé » et ne peut pas effectuer d'action (ceci n'empêche toutefois pas vos autres séides d'effectuer des actions non obligatoires).

6.1. Types d'actions

Par défaut (sans utiliser de carte), un séide en activité peut faire l'une des deux actions suivantes : **blesser** (*bleed*) ou **chasser** (*hunt*).

Les vampires en activité peuvent également effectuer des actions pour apporter différents types de ressources en jeu. Ceci inclut de l'**équipement** (*equipment*) — comme des ordinateurs, des armes ou des objets exotiques —, des **serviteurs** (*retainers*) — hommes de main, animaux au service du séide — et des **alliés** (*allies*) — des séides 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 (*equip action*), les serviteurs à l'aide d'une action d'embauche de serviteur (*employ retainer action*) et un allié à l'aide d'une action de recrutement d'allié (*recruit ally action*). Ces trois actions sont très similaires, bien que les cartes qu'elles mettent en jeu ne le soient pas. L'équipement (mais pas les serviteurs) peut également être déplacé d'un séide à un autre en effectuant une action.

Au lieu d'effectuer une action par défaut, un séide en activité 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 blesser ou d'autres actions basiques, 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. Blesser (*Bleed*)

Blesser est l'une des actions fondamentales du jeu. C'est le moyen basique pour faire diminuer le pool de votre proie. Par défaut, les actions pour blesser de vos séides ne peuvent être dirigées que contre votre proie. Certaines cartes ou effets permettent ou vous obligent à blesser un Mathusalem autre que votre proie. Vous ne pouvez toutefois jamais vous blesser vous-même. **Un séide ne peut effectuer plus d'une action pour blesser par tour, même s'il se désengage.**

Conceptuellement, effectuer une action pour blesser représente les efforts de vos séides 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 blesser un Mathusalem, annoncez l'action et engagez le séide actif (le séide qui effectue l'action pour blesser). Si l'action est réussie, le Mathusalem ciblé brûle un nombre de pool égal à la gravité de la blessure (*bleed amount*). Par défaut, tous les séides infligent une blessure de gravité égale 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 gravité de la blessure est d'un ou plus, alors la blessure est réussie et le contrôleur du séide actif gagne l'Avantage, le prenant au Mathusalem qui l'avait.

6.1.2. Chasser (*Hunt*) (+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 engagez le vampire actif. Si l'action est réussie, déplacez un point de sang de la banque de sang vers le vampire actif. 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 en activité n'ayant pas de sang doit chasser (et ne peut faire d'autre action que de chasser).

6.1.3. S'équiper (*Equip*) (+1 en discrétion)

Les cartes d'équipement sont des cartes d'action qui donnent aux séides 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 engagez le séide actif. Si l'action est réussie, la carte d'équipement est placée sur le séide (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 séide peut avoir.



Pour s'équiper d'une carte d'équipement actuellement possédée par un autre de vos séides, engagez le séide actif (le séide qui tente de récupérer l'équipement) et annoncez la carte d'équipement qu'il récupère. Plus d'une carte d'équipement peut être récupérée sur un séide avec une seule action. Si l'action n'est pas réussie, l'équipement reste où il se trouve.

6.1.4. Embaucher un serviteur (*Employ Retainer*) (+1 en discrétion)

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

Pour embaucher un serviteur de votre main, jouez la carte et engagez le séide actif. Si l'action est réussie, le serviteur est placé sur le séide actif (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 serviteur peut être jouée par action, mais il n'y a pas de limite au nombre de serviteurs qu'un séide peut avoir. Contrairement à l'équipement, un serviteur reste fidèle au séide qui l'a recruté et ne peut pas être transféré.



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

6.1.5. Recruter un allié (*Recruit Ally*) (+1 en discrétion)

Les alliés sont des cartes d'action qui deviennent des séides à part entière, capables d'agir et de bloquer indépendamment du séide 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 engagez le séide actif. Si l'action est réussie, l'allié est placé dans votre région incontrôlée, bien qu'il soit considéré comme contrôlé, pour indiquer qu'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.



A la fin du tour, les alliés qui étaient situés dans votre région incontrôlée (pour indiquer qu'ils ne pouvaient pas agir) sont déplacés dans votre région en activité.

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

A moins qu'autre chose ne soit indiqué sur la carte, ces actions sont à 0 en 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 : « Action. Blesser à +1 » (“*Action. Bleed at +1*”), alors toutes les règles normales de l'action pour blesser (le fait qu'elle ne puisse cibler que votre proie, par exemple) s'appliquent, mis à part que la gravité de la blessure est augmentée de 1.

Pour effectuer l'action décrite sur une carte d'action de votre main, jouez la carte et engagez le séide actif. 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 engagez le séide actif. 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 séide ne peut effectuer une action avec la même carte d'action ou via la même carte en jeu (y compris le propre texte du séide) plus d'une fois par tour, même s'il se désengage.

6.1.7. Action politique (*Political Action*) (+1 en discrétion)

Une carte d'action politique est une carte d'action utilisée pour appeler un référendum. Comme indiqué sur les cartes, ces actions ont par défaut +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 séide 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 engagez le séide actif. 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 séide désengagé et en activité 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 séide de jouer la même carte de modificateur d'action ou de réaction plus d'une fois (cf. « Cartes de séide », sec. 1.6.3), et en suivant les mêmes restrictions d'ordre de priorité que tous les effets (cf. « Ordre de priorité », sec. 1.6.1.6).

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. Engagez le séide qui effectue l'action (le « séide actif »).
- Le Matusalem ciblé peut tenter de bloquer l'action avec n'importe lequel de ses séides désengagés et en activité. Si l'action ne cible pas un autre Matusalem (ou en cible plus d'un), alors les séides 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 séide bloqueur s'engage et entre en combat avec le séide actif.

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 Matusalem actif. Seul le séide actif peut jouer des modificateurs d'action, tandis que seuls les séides désengagés et en activité des autres Matusalems 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 séide 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 engagez le séide actif (seul un séide désengagé et en activité 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 séide de Sarah, celle-ci décide que l'un de ses séides désengagés, Krid, va effectuer une action pour blesser sa proie, Alexis. Sarah engage Krid et annonce : « Krid tente de blesser Alexis pour 1 pool. »

Après avoir résolu cette action (réussie ou non), Sarah décide qu'un autre de ses séides désengagés, Pug, va recruter un allié, le *Gang de Rue Loyaliste*, de sa main. Elle engage Pug et joue le *Gang de Rue Loyaliste*, déclarant : « Pug tente de recruter le *Gang de Rue Loyaliste* à +1 en discrétion, ce qui me coûte un pool ». (Le pool 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 autre Matusalem (ou quelque chose contrôlé par un autre Matusalem), alors l'action est qualifiée de **dirigée**, et le Matusalem qui est la cible (ou contrôle la cible) de l'action peut utiliser ses séides désengagés et en activité pour tenter de bloquer l'action. Si l'action n'est pas dirigée contre un autre Matusalem (ou quelque chose contrôlé par un autre Matusalem), alors l'action est qualifiée de **non dirigée** et peut être bloquée par la proie ou le prédateur du Matusalem actif, priorité donnée à la proie. Si une tentative de blocage échoue, une autre peut être faite aussi souvent que le Matusalem bloqueur le souhaite. Une fois qu'un Matusalem 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 Matusalem, le texte de la carte comprendra habituellement un symbole ① 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 Matusalem de jouer des cartes de réaction plus tard durant l'action.

L'action de Krid pour blesser Alexis est dirigée contre Alexis, les séides désengagés et en activité 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 *Gang de Rue Loyaliste* n'est pas dirigée contre un autre Matusalem et est donc non dirigée. Elle peut être bloquée par les séides désengagés et en activité 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 (*Stealth*) et Interception (*Intercept*). Conceptuellement, la discrétion représente les mesures que prend le séide actif 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 séide bloqueur pour percer à jour les plans du séide actif 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 séide actif avec l'interception du séide bloqueur. L'action est bloquée si l'interception du bloqueur est égale ou supérieure à la discrétion du séide actif. Par défaut, les séides 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 séide actif.

Certaines actions ont une discrétion inhérente, comme noté dans la liste des actions (sec. 6.1) et sur certaines cartes. Le séide 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 séide, 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 séide bloqueur dispose de suffisamment d'interception pour bloquer le séide actif). De même, de l'interception ne peut être ajoutée durant une action que lorsque nécessaire (c'est-à-dire uniquement par un séide bloqueur quand son score d'interception est dépassé par la discrétion du séide actif).

Notez que toutes les modifications apportées à la discrétion ou à l'interception d'un séide 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 engage 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 séides désengagé et en activité, Eugenio. Sarah n'a pas de carte à jouer pour augmenter la discrétion d'Ira, et l'action est donc bloquée. Eugenio s'engage, et le combat commence.

Si un blocage échoue (la discrétion du séide actif 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 séide 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 blesse 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 gravité de la blessure). Alexis est blessé pour 2 pool.

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 séide bloqueur est engagé et entre en combat avec le séide actif (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.

6.2.4. Esclaves (*Slaves*)

Certains séides sont identifiés comme esclaves (*Slave*) d'un clan donné. Un esclave ne peut pas effectuer d'action dirigée si son contrôleur ne contrôle pas un membre en activité 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, désengager le vampire actif et faire entrer en combat l'esclave avec le séide bloqueur à la place.

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 au sang** (cf. « La chasse au 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), engagez le vampire actif 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 Mathusalem donné, quelque 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 Mathusalem 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.

Certaines cartes d'anciennes extensions utilisent la phrase « durant une action politique » (“*during a political action*”) pour se référer à la partie référendaire de l'action politique.

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. Les cartes qui sont utilisables « pendant une action politique » (“*during a political action*”) mais « avant que l'on ait voté » (“*before votes are cast*”) sont utilisables à ce moment.
2. **Effectuer le scrutin**. Tous les Mathusalems peuvent maintenant voter avec les voix dont ils disposent (voir plus bas) à ce moment, dans n'importe quel ordre. Ils disposent librement de leurs voix, et il n'est pas obligatoire de voter. Une fois qu'une voix a été exprimée, elle ne peut toutefois pas être changée. 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 ait été exprimée 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 réussissent 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 inhérente — les voix doivent être gagnées, et il existe différents moyens de le faire. Une fois gagnée, il n'est pas obligatoire d'utiliser cette voix tout de suite, ou même du tout. Chaque voix doit être exprimée soit « pour », soit « contre » le référendum, et un Mathusalem peut utiliser certaines voix en faveur du référendum et d'autres contre, comme il le souhaite, avec la restriction que toutes les voix venant d'un vampire donné ou d'une autre source doivent être exprimées solidairement (comme un groupe de voix). Une fois exprimée, une voix ne peut être changée. Les Mathusalems peuvent gagner des voix des façons suivantes :

- **Cartes d'action politique**. Chaque Mathusalem peut gagner une voix en utilisant une carte d'action politique. Ces cartes disent « vaut 1 voix » (“*worth 1 vote*”) 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 séide actif. 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 en activité 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** (*primogen*) ou **évêque** (*bishop*) en activité, et
2 voix pour chaque **prince**, **archevêque** (*archbishop*) ou **baron** en activité, et
3 voix pour chaque **justicier** ou **cardinal** en activité, et
4 voix pour chaque membre du **Cercle Intérieur** (*Inner Circle*) en activité.
D'autres vampires peuvent avoir des voix (indiquées sur leur texte de carte) sans détenir l'un des titres de la Camarilla ou du Sabbat indiqués ci-dessus. Les voix ne peuvent être utilisées que si le vampire est en activité.
- **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 en activité fournit une voix dans ce sous-référendum, et aucune autre voix ne peut être utilisée dans ce sous-référendum. Chaque voix est soit « pour » soit « contre » le référendum principal. Le côté avec le plus de voix 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 voix 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 séide actif peut jouer des modificateurs d'action et seuls les séides désengagés et en activité contrôlés par les Mathusalems autres que le contrôleur du séide actif peuvent jouer des cartes de réaction).

6.4. Combat

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

Être engagé ou non n'a aucune conséquence sur le combat. Les séides engagés se battent de la même manière que ceux qui sont désengagés.

Note : les seules cartes de séide 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 :

- **Déterminer la portée** (**Determine range**). Utilisation de manœuvres pour établir la portée « au contact » (“*dose*”) ou « à distance » (“*long*”).
- **Frapper** (**Strike**). Annonce et résolution des frappes.
- **Poursuivre** (**Press**). Utilisation de poursuites pour continuer avec un nouveau round ou pour arrêter le combat.

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

6.4.2. Déterminer la portée (*Determine Range*)

Chaque round de combat s'effectue soit au contact (*close range*) soit à distance (*long range*). 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 aussi bien au contact qu'à distance (voir ci-dessous).

Un séide 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 séide ne peut pas jouer deux manœuvres d'affilée (qui s'annuleraient l'une l'autre).

Note : Les effets qui sont joués « avant que la portée ne soit déterminée » (*“before range is determined”*) doivent être joués avant que le séide actif décide ou non de jouer une manœuvre pour commencer cette phase.

Un séide 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 séide joue la carte de frappe pendant cette phase au lieu de pendant la phase de choix de la frappe (ci-dessous). Si un séide 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 séide 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 séide a une « manœuvre optionnelle » (*“optional manoeuvre”*) comme partie de son effet, alors le séide peut ne pas utiliser la manœuvre.

Typiquement, un séide 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 aussi bien au contact qu'à distance et lui donne une manœuvre optionnelle. Ira, le séide actif, 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 (*Strike*)

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

Pendant chaque paire de frappes, les séides choisissent d'abord leur frappe respective (le séide actif 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 (*Choose Strike*)**. Chaque séide choisit sa frappe. La frappe peut provenir d'une carte de combat, d'une arme que le séide possède ou (par défaut) d'une frappe à mains nues. Si le séide 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 (*Resolve Strike*)**. Les effets des frappes des deux séides sont résolus simultanément. La plupart des frappes ne fonctionnent qu'au contact. À moins que la frappe ne soit identifiée comme à **distance** (*ranged*) ou inflige des dégâts « **R** » (ou ne soit une frappe défensive comme une esquive ou une fin de combat), elle n'est efficace qu'au contact. Les frappes à distance et les frappes qui infligent des dégâts « **R** » peuvent être utilisées à n'importe quelle portée, contact ou distance.

Quand un séide ou un serviteur 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 en activité (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 séide 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 additionnelles (*Additional Strikes*)** : Certaines cartes et effets donnent la possibilité à un séide 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 soit terminée. Le séide actif décide s'il gagne des frappes additionnelles ou non avant son adversaire, comme d'habitude. Les frappes additionnelles sont réglées avec une nouvelle phase de choix de la frappe et de résolution de la frappe dans laquelle seuls les séides 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 séide ne peut pas utiliser plus d'une carte ou effet pour gagner des frappes additionnelles dans un round de combat.

Kurt est bloqué par Ira, et ils entrent en combat. Aucun d'entre eux n'utilise de manœuvre, et le round est à portée contact. Kurt annonce qu'il utilise une carte de *Force des morts*, qui lui permet d'infliger 3 points de dégâts pour sa frappe. 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 de *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 (*Press*)

À la fin d'un round de combat (si les deux combattants sont encore en activité), 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 finir 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 séide 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

Frappe à mains nues (*Hand Strike*). La frappe par défaut est celle à mains nues. Quand un séide frappe à mains nues au contact, il inflige une quantité de dégâts égale à sa **force (*strength*)** à son adversaire. Les séides ont par défaut une force de 1.

Destruction d'équipement (*Destroy Equipment*). Cet effet brûlera une carte d'équipement de l'adversaire. S'il y a plus d'un équipement sur le séide adverse, le séide 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.

Vol d'équipement (*Steal Equipment*). Cet effet est similaire à la destruction d'équipement, sauf qu'au lieu d'être brûlé, la carte d'équipement est déplacée sur le séide qui frappe. L'équipement ne peut pas être utilisé par le séide qui le vole durant le round courant du combat. L'équipement est conservé par le séide qui l'a volé après que le combat se termine.

Initiative (*First Strike*). Une frappe effectuée avec initiative est résolue avant une frappe normale. Ainsi, si le séide adverse est brûlé ou envoyé en torpeur par une frappe effectuée avec initiative, sa frappe ne sera pas résolue du tout. Si le séide adverse frappait avec une arme qui est volée ou détruite avec initiative, alors le séide perd sa frappe dans le même temps. Si les deux séides frappent avec initiative, alors les frappes sont résolues simultanément. Une frappe effectuée avec 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 initiative (voir plus bas).

Esquive (*Dodge*). Une esquive n'inflige pas de dégâts, mais protège le séide qui esquive et ses possessions des effets de la frappe de son adversaire. Les serviteurs ne sont toutefois pas protégés. Une esquive est efficace quelque 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 séide durant la paire de frappes).

Fin de combat (*Combat Ends*). 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 quelque 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 séide qui esquive.

Vol de sang (*Steal Blood*). Cet effet déplace des compteurs de sang (ou des points de vie) de la cible vers le séide 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 » (*"heal damage"*) 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 2R dégâts. 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, et il brûle donc 2 points de sang pour soigner ses blessures, le laissant à 3 points de sang.

6.4.6. Résolution des dégâts (*Damage Resolution*)

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

Tout d'abord, le séide 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 séide choisisse de ne plus en jouer. Seuls les séides peuvent prévenir des dégâts. Les dégâts infligés aux serviteurs 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 serviteur).

Pour chaque point de dégâts infligé à un vampire, il doit brûler un point de sang pour soigner ces dégâts. Un vampire peut 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 (wounded)**. Un vampire agonisant est envoyé en **torpeur** après que les dégâts restants aient été gérés (cf. « Torpeur », sec. 6.5).

Certains dégâts sont décrits comme **aggravés (aggravated)**, comme les dégâts infligés par le feu ou la lumière du soleil ou encore les griffes et crocs d'autres créatures immortelles, vampires y compris. De plus, les dégâts qu'un vampire ayant une **vulnérabilité à l'acier froid (cold iron vulnerability)** reçoit d'une arme en **acier froid (cold iron)** sont aggravés. 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 aient été gérés (cf. « Torpeur », sec. 6.5). Si des dégâts aggravés le brûlent, il va directement à la défausse. Il ne va pas d'abord en torpeur.

Krid est en activité 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 en activité 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 en activité 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 serviteurs 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 serviteur, il brûle un point de vie. Un allié ou serviteur qui perd tous ses points de vie est brûlé.

6.4.7. Serviteurs et combat

Un serviteur n'est normalement pas blessé en combat (à moins que le séide l'employant ne soit brûlé). Toutefois, un attaquant peut choisir de cibler l'un des serviteurs de son adversaire avec une frappe plutôt que de frapper le séide 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 distance (cf. « Frappes », sec. 6.4.3). Pour cibler un serviteur avec une frappe à distance, le séide 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 serviteurs ne peuvent pas être prévenus.

6.5. Torpeur (*Torpor*)

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 en activité 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 au sang », sec. 6.5.6).

Un vampire en torpeur est toujours considéré comme étant contrôlé mais pas en activité. Il se désengage normalement au début de la phase de désengagement.

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 (*torpor region*). Tous les serviteurs, 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 (*Leave Torpor*) (+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). Cette action coûte au vampire actif 2 points de sang.

Pour faire sortir un vampire de torpeur par lui-même, annoncez l'action et engagez le vampire actif. Si l'action est réussie, le vampire actif paye le coût (2 points de sang) et se déplace de la région de torpeur à la région d'activité. 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 (*diablerize*) le vampire actif (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 actif 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 en activité :

6.5.3. Secourir un vampire de la torpeur (*Rescue a Vampire from Torpor*)

Cette action coûte 2 points de sang qui peuvent être payés par le vampire actif 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 engagez le vampire actif. Si l'action est réussie, le coût est payé et le vampire en torpeur est déplacé dans la région d'activité. Le vampire secouru ne s'engage ou ne se désengage pas du fait d'être secouru. Si l'action est bloquée, le vampire actif et le séide bloqueur entrent normalement en combat. Cette action est par défaut à +1 en discrétion si le vampire actif et le vampire en torpeur ont le même contrôleur ; sinon, c'est simplement une action dirigée.

6.5.4. Diabler un vampire en torpeur (*Diablerize a Vampire in Torpor*)

Pour faire diabler un vampire en torpeur par un autre vampire, annoncez l'action et engagez le vampire actif. Si l'action est réussie, la victime est diablée (voir ci-dessous). Si l'action est bloquée, le vampire actif et le séide bloqueur entrent normalement en combat. Cette action est par défaut à +1 en discrétion si le vampire actif 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 Finale en buvant son sang. Seuls les vampires en activité peuvent commettre la diablerie. Les vampires du clan Assamite souffrent d'une malédiction du sang qui les empêche de 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 la défausse 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, sa défausse 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 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.

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 au sang peut être appelée contre le diaboliste.

6.5.6. La chasse au sang (*The Blood Hunt*)

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 au sang (appelée « chasse sauvage » [*“wild hunt”*] 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 au sang sera appelée contre le diaboliste. Si le référendum passe, une chasse au 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 (*INFLUENCE PHASE*)

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 s'aperçoivent qu'ils sont manipulés).

Votre phase d'influence vous permet de consacrer une partie de votre influence (représentée par votre pool) 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 (*transfer*). 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 compteur de sang de votre pool vers un vampire dans votre région incontrôlée.
- Dépenser deux transferts pour déplacer 1 compteur de sang d'un vampire dans votre région incontrôlée vers votre pool.
- Dépenser quatre transferts et brûler un pool pour déplacer un vampire de votre crypte vers votre région incontrôlée (en piochant la carte du dessus, comme toujours).

À la fin de votre phase d'influence, chaque vampire dans votre région incontrôlée avec un nombre de compteurs de sang sur lui égal (ou supérieur) à sa capacité devient contrôlé. Le vampire est tourné face visible et est déplacé dans la région d'activité, désengagé. Les compteurs sont conservés sur lui pour représenter son sang (les compteurs en excès par rapport à sa capacité retournent immédiatement à la banque comme d'habitude).

Quand vous déplacez un vampire marqué **rarissime** (*scarce*) de votre région incontrôlée vers votre région d'activité, vous brûlez 3 pool pour chaque vampire du même clan déjà en jeu.

Elisabeth arrive à sa phase d'influence. Elle a quatre transferts à dépenser, mais seulement 2 pool. Elle voit qu'elle a engrangé 8 compteurs 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 les deux compteurs de son pool pour le mettre en jeu car cela l'éliminerait de la partie. Elle avait investi quelques compteurs 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 son pool. Maintenant, elle a 3 pool et il lui reste deux transferts à dépenser. Elle dépense les deux transferts en transférant 2 des 3 compteurs de sang de son pool vers le vampire avec la capacité de 10 et déplace ce vampire dans sa région d'activité.

8. PHASE DE DÉFAUSSE (*DISCARD PHASE*)

Vous recevez par défaut pendant votre phase de défausse une action de phase de défausse (*discard phase action*). Vous pouvez utiliser une action de phase de défausse 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 (*Victory Points*)

Quand un Mathusalem n'a plus de compteurs de pool, il est éliminé de la partie. Si vous êtes éliminé, toutes les cartes que vous contrôlez sont brûlées. Toutes les cartes de vos adversaires que vous contrôlez sont placées dans la défausse de leurs propriétaires respectifs (cf. « Termes importants dans le jeu », sec. 1.1). 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 (quelque 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. 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 pool 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 pool.

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 pool le premier. Thierry est la proie de Richard et donc Richard gagne 6 pool 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 pool et un autre point de victoire. Maintenant, Richard et Nadia sont les seuls joueurs restants, et chacun est donc la proie de l'autre. Tout le pool que Richard a gagné ne l'empêche pas de perdre, et Nadia gagne 6 pool 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 (*Withdraw*)

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 désengagement. Pour que la retraite (*withdrawal*) réussisse, vous devez remplir les conditions suivantes :

- Aucun de vos séides ne doit entrer en combat jusqu'à votre prochaine phase de désengagement.
- Aucun de vos séides ne doit perdre (ou dépenser) de sang jusqu'à votre prochaine phase de désengagement.
- Vous ne devez pas perdre (ou dépenser) de pool jusqu'à votre prochaine phase de désengagement.

Si à votre prochaine phase de désengagement 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 pool, même si vous en regagnez assez pour compenser la perte.

Si vous vous retirez avec succès de la partie, vos recevez un 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 pool 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.

Quelque 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 contesté (cf. « Titres contestés », sec. 4.2) gagne un titre, il renonce immédiatement au titre contesté.

Si un vampire change de clan (par les moyens de la carte *Usurpation du clan* (Clan Impersonation), par exemple) pour un clan qui appartient à une secte différente (voir les listes dans les sections suivantes), 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 contesté (cf. « Titres contestés », sec. 4.2), il abandonne immédiatement l'ancien titre.

10.1. Camarilla

Une des sectes principales est la Camarilla, qui est composée de six clans : Brujah, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere et Ventrue, ainsi que des Caitiffs, qui sont techniquement sans clan (*clanless*). Ces vampires ont le mot « Camarilla » inscrit sur leur carte. 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 être primogènes (*primogen*), princes, justicar ou membres du Cercle Intérieur (*Inner Circle*). De plus, les titres de justicar du clan ne peuvent être détenus que par un vampire du clan approprié. Si un autre vampire entre en jeu avec le même titre de justicar, les titres sont contestés (cf. « Titres contestés », sec. 4.2). Le titre de prince est associé à une ville particulière et peut être contesté par un autre vampire qui revendique le titre de prince ou d'archevêque de la même ville. Les titres de primogène et de membre du Cercle Intérieur ne sont pas uniques et ne peuvent pas être contestés.

10.2. Sabbat

L'autre secte principale est le Sabbat qui est composé de 15 clans : Lasombra, Tzimisce, Pander et les sept clans antitribus (versions corrompues des clans de la Camarilla) ainsi que cinq des clans trouvés dans les Bloodlines : Ahrimanes, Blood Brothers, Harbingers of Skulls, Kiasyd et Salubri antitribu. Ces vampires portent le mot « Sabbat » sur leur carte.

Seuls les vampires du Sabbat peuvent devenir évêques (*bishop*), archevêque (*archbishops*), prisci ou cardinaux. Comme les princes de la Camarilla, le titre d'archevêque est associé à une ville donnée et peut être contesté par un autre vampire qui revendique le titre de prince ou d'archevêque de la même ville. Les autres titres du Sabbat ne sont pas uniques et ne peuvent pas être contestés.

Les clans antitribu sont distincts de leur pendant non antitribu. Un vampire de l'un des clans antitribu ne permet pas de jouer une carte qui requiert son pendant Camarilla, et vice versa. Similairement, si un vampire change de secte, son clan ne

change pas automatiquement. Par exemple, un Brujah antitribu qui deviendrait un vampire Camarilla via la carte *Ordonnance d'acceptation* (Writ of Acceptance) est toujours considéré comme étant un Brujah antitribu, et pas un Brujah.

10.3. Indépendants (*Independents*)

D'autres clans n'ont pas rejoint l'une ou l'autre des sectes ; ils sont appelés Indépendants. Tous les clans qui n'ont pas été catalogués auparavant comme étant de la Camarilla ou du Sabbat 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 » dans leur texte — ces vampires sont tous Indépendants. Les vampires Indépendants sont à la fois « Non-Camarilla » et « Non-Sabbat ».

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.

10.4. Anarchs (*Anarchs*)

Un vampire non titré et non anarch peut devenir anarch grâce à une action 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 en activité). Un vampire peut également devenir anarch par les effets de certaines cartes. Tous les anarchs sont Indépendants ; le fait de devenir anarch change la secte du vampire en Indépendant s'il ne l'était pas déjà. Si un anarch change de secte, il n'est plus anarch. 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 en activité gagne deux voix. Le titre de baron est associé à une ville donnée et peut être contesté par un autre vampire qui revendique le titre de prince, archevêque ou baron de la même ville. Si le titre est contesté par un prince ou archevêque, alors le coût pour contester 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.

GLOSSAIRE

Action de phase de maître (*Master Phase Action*) : L'activité personnelle d'un Mathusalem pour le tour.

Action dirigée (*Directed Action*) : Une action d'un séide d'un Mathusalem qui affecte directement un seul autre Mathusalem ou ses séides ou d'autres cartes qu'il contrôle.

Action non dirigée (*Undirected Action*) : Une action qui n'est pas dirigée.

Agonisant (*Wounded*) : 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 (*Ally*) : Un séide qui n'est pas un vampire. Mis en jeu par une action de « recrutement d'allié », il agit indépendamment du séide qui l'a recruté.

Avantage (*Edge*) : Un objet symbolique indiquant qui a l'avantage pour le moment.

Banque ou **banque de sang** (*Blood Bank*) : Réserve de compteurs de sang inutilisés.

Bibliothèque (*Library*) : Le paquet de cartes contenant les cartes de séide et de maître d'un joueur et à partir duquel sa main est formée.

Blesser (*Bleed*) : Une action pour tenter de brûler le pool d'un autre joueur. Par défaut, ne peut être tentée que contre sa proie.

Blocage / Bloquer (*Block*) : La tentative réussie d'un séide pour empêcher l'action d'un autre séide. Typiquement conclue par un combat.

Brûler (*Burn*) : Défausser. Une carte brûlée va dans la défausse de son propriétaire. Un compteur brûlé retourne à la banque.

Capacité (*Capacity*) : Le nombre maximum de compteurs de sang qu'un vampire peut avoir. Il mesure également l'âge relatif d'un vampire.

Carte d'action (*Action Card*) : Une carte qu'un séide peut jouer pour effectuer une action spéciale. Inclut les cartes d'équipement, de serviteur, d'allié et de politique.

Carte de combat (*Combat Card*) : Une carte qu'un séide peut jouer en combat.

Carte de maître (*Master Card*) : Une carte de bibliothèque qui peut être utilisée avec une action de phase de maître.

Carte de maître hors-tour (*Out-of-Turn Master Card*) : 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 modificateur d'action (*Action Modifier Card*) : Une carte que le séide actif peut jouer pour modifier l'action qu'il effectue.

Carte de réaction (*Reaction Card*) : Une carte jouée par un séide désengagé et en activité d'un Mathusalem en réponse à une action effectuée par un séide contrôlé par un autre Mathusalem.

Carte de séide (*Minion Card*) : Toute carte de bibliothèque qui n'est pas une carte de maître — une carte qu'un séide peut jouer.

Cercle (*Circle*) : Chaque Blood Brother est associé à un cercle particulier. Un vampire sans cercle défini forme son propre cercle.

Chasse (*Hunt*) : L'action qu'un vampire effectue pour regagner du sang.

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

Contestation (*Contest*) : La lutte pour le contrôle d'une carte ou d'un titre unique.

Crypte (*Crypt*) : Le paquet de cartes contenant les vampires d'un joueur.

Défausse (*Asb Heap*) : La pile de cartes défaussées. Les cartes qui sont brûlées sont mises dans la défausse de leur propriétaire.

Dégâts aggravés (*Aggravated Damage*) : Type de dégâts que les vampires ne peuvent pas soigner. Peut même brûler un vampire agonisant.

Désengager (*Untap*) : Remettre une carte dans sa position initiale. Voir Engager.

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

Diaboliste (*Diablerist*) : Le vampire qui commet la diablerie. Une chasse au sang peut être appelée pour brûler un diaboliste.

Discrétion (*Stealth*) : Mesure les efforts faits par un séide lors d'une action pour échapper aux tentatives de blocage d'autres séides. S'il dépasse l'interception du séide bloqueur, le blocage échoue.

Engager (*Tap*) : Faire pivoter une carte d'un quart de tour. Typiquement effectué pour indiquer que la carte a été activée pour un certain usage.

Équipement (*Equipment*) : Un objet qu'un séide utilise pour avoir un bonus ou une capacité spéciale.

Esquive (*Dodge*) : Une frappe qui protège le séide et les cartes sur lui d'une frappe faite par son adversaire. Les serviteurs ne sont pas protégés.

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

Force (*Strength*) : La quantité de dégâts infligée avec une frappe à mains nues.

Frappe (*Strike*) : Les efforts d'un séide en combat pour blesser son adversaire ou éviter d'être frappé par lui.

Frappe additionnelle (*Additional Strike*) : Permet à un séide de frapper une fois supplémentaire dans le même round de combat (à la même portée que la frappe initiale).

Initiative (*First Strike*) : Une frappe offensive effectuée plus rapidement que la normale, et qui donc est résolue avant une frappe offensive normale.

Interception (*Intercept*) : Mesure les efforts faits par un séide pour bloquer l'action d'un autre séide. Si elle égale ou dépasse la discrétion du séide actif, le blocage du séide est réussi.

Manœuvre (*Manoeuvre*) : Les efforts d'un séide en combat pour s'éloigner ou se rapprocher de l'adversaire.

Phase d'influence (*Influence Phase*) : 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 d'activité.

Point de victoire (*Victory Point*) : 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 vie (*Life* ou *Life Counter*) : Un jeton représentant la santé d'un serviteur ou d'un allié.

Pool (*Pool*) : Un jeton représentant l'état d'un Mathusalem. Également, l'ensemble de ces jetons. Un Mathusalem est éliminé s'il perd tout son pool.

Poursuite (*Purs*) : Les efforts d'un séide en combat pour échapper ou donner la chasse au séide adverse.

Prédateur (*Predator*) : Le joueur à la droite d'un Mathusalem.

Proie (*Prey*) : Le joueur à la gauche d'un Mathusalem. Un joueur reçoit un point de victoire et 6 pool quand sa proie est éliminée.

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

Région contrôlée (*Controlled Region*) : Zone contenant les cartes contrôlées d'un Mathusalem.

Région d'activité (*Ready Region*) : Zone contenant les séides d'un Mathusalem qui ne sont pas en torpeur.

Région de torpeur (*Torpor Region*) : 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 en activité mais est toujours considéré comme étant contrôlé.

Région incontrôlée (*Uncontrolled Region*) : Zone contenant les vampires incontrôlés d'un Mathusalem. Les alliés sont également placés ici quand ils sont recrutés pour indiquer qu'ils ne peuvent pas agir, bien qu'ils soient contrôlés.

Retraite (*Withdraw*) : Une tentative pour quitter le jeu effectuée par un joueur qui a épuisé les cartes de sa bibliothèque.

Sang ou compteur de sang (*Blood* ou *Blood Counter*) : Un compteur qui représente la capacité d'un vampire à se soigner lui-même ou à accomplir certains faits.

Scrutin (*Polling*) : L'étape du référendum durant lequel les voix sont exprimées.

Séide : Un vampire ou allié.

Séide actif (*Acting Minion*) : Le séide qui effectue l'action en cours.

Séide bloqueur (*Blocking Minion*) : Le séide qui tente actuellement de bloquer une action, ou le séide qui a réussi à bloquer l'action en cours.

Séide en activité (*Ready Minion*) : Séide se trouvant dans la zone d'activité et qui peut donc agir.

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

Sterile (*Sterile*) : Un vampire qui ne peut pas effectuer d'action pour créer un vampire.

Transfert (*Transfer*) : Action de phase d'influence utilisée pour déplacer du pool de ou vers un vampire incontrôlé ou déplacer une carte du dessus de la crypte vers la région incontrôlée.

TRADUCTION

Acting Minion : Séide actif
Action Card : Carte d'action
Action Modifier Card : Carte de modificateur d'action
Additional Strike : Frappe additionnelle
Aggravated Damage : Dégâts aggravés
Ally : Allié
Ash Heap : Défausse
Bleed : Blesser / Affaiblir
Block : Blocage / Bloquer
Blocking Minion : Séide bloqueur
Blood (also **Blood Counter**) : Sang (également compteur de sang)
Blood Bank : Banque ou banque de sang
Blood Hunt : Chasse au sang
Burn : Brûler
Capacity : Capacité
Circle : Cercle
Combat Card : Carte de combat
Combat Ends : Fin de combat
Contest : Contestation
Controlled Region : Région contrôlée
Crypt : Crypte
Diablerie : Diablerie
Diablerist : Diaboliste
Directed Action : Action dirigée
Dodge : Esquive
Edge : Avantage
Equipment : Equipement
First Strike : Initiative
Hunt : Chasse
Influence Phase : Phase d'influence
Intercept : Interception

Library : Bibliothèque
Life (also **Life Counter**) : Points de vie
Maneuver : Manœuvre
Master Card : Carte de maître
Master Phase Action : Action de phase de maître
Minion : Séide
Minion Card : Carte de séide
Out-of-Turn Master Card : Carte de maître hors-tour
Polling : Scrutin
Pool : Pool
Predator : Prédateur
Press : Poursuite
Prey : Proie
Reaction Card : Carte de réaction
Ready Minion : Séide en activité
Ready Region : Région d'activité
Referendum : Référendum
Retainer : Serviteur
Stealth : Discrétion
Sterile : Stérile
Strength : Force
Strike : Frappe
Tap : Engager
Torpor Region : Région de torpeur
Transfer : Transfert
Uncontrolled Region : Région incontrôlée
Undirected Action : Action non dirigée
Untap : Désengager
Victory Point : Point de victoire
Withdraw : Retraite
Wounded : Agonisant

GLOSSAIRE DU MONDE DES TENEBRES (*WORLD OF DARKNESS*)

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

Amaranthe (*Amaranth*) : L'acte de tuer un vampire en buvant tout son sang. Connus 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 régieur de la Camarilla.

Chasse au 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.

Etreinte (*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.

Serviteur (*Retainer*) : Un mortel ou une créature qui sert un maître vampire.

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


















Clans de la Camarilla























































Brujah	
Malkavian	
Nosferatu	
Toreador	
Tremere	
Venture	
Caitiff (sans clan)	

Clans Indépendants

Gangrel	
Assamite	
Followers of Set	
Giovani	
Ravens	
Baali	
Daughters of Cacophony	
Gargoyle	
Nagaraja	
Salubri	
Samedi	
True Brujah	

Clans du Sabbat

Lasombra	
Tzimisce	
Brujah antitribu	
Gangrel antitribu	
Malkavian antitribu	
Nosferatu antitribu	
Toreador antitribu	
Tremere antitribu	
Venture antitribu	
Pander	
Ahrimane	
Blood Brothers	
Harbinger of Skulls	
Kiasyd	
Salubri antitribu	

Disciplines					
Nom	Inférieur / Supérieur		Nom	Inférieur / Supérieur	
Aliénation (<i>Dementation</i>)			Présence (<i>Presence</i>)		
Animalisme (<i>Animalism</i>)			Protéisme (<i>Protean</i>)		
Auspex (<i>Auspex</i>)			Puissance (<i>Potence</i>)		
Célérité (<i>Celerity</i>)			Quietus (<i>Quietus</i>)		
Chimérie (<i>Chimerstry</i>)			Sanguinus (<i>Sanguinus</i>)		
Daïmoinon (<i>Daimoinon</i>)			Serpentis (<i>Serpentis</i>)		
Domination (<i>Dominare</i>)			Spiritus (<i>Spiritus</i>)		
Force d'âme (<i>Fortitude</i>)			Temporis (<i>Temporis</i>)		
Melpominée (<i>Melpominee</i>)			Thanatosis (<i>Thanatosis</i>)		
Mytherceria (<i>Mytherceria</i>)			Thaumaturgie (<i>Thaumaturgy</i>)		
Nécromancie (<i>Necromancy</i>)			Valeren (<i>Valeren</i>)		
Obeah (<i>Obeah</i>)			Vicissitude (<i>Vicissitude</i>)		
Obténétration (<i>Obtenetration</i>)			Visceratika (<i>Visceratika</i>)		
Occultation (<i>Obfuscate</i>)					

Traduction : Vincent « Ankha » RIPOLL
Relecture et remerciements : Sébastien ROUILLARD, Mathieu GIRARD-REYDET
Remerciements : Kamel SENNI, Stéphane LAVRUT, Pierre « Stone » TRAN-VAN et François VABRE pour la version CE
 Avec l'aimable autorisation de LSJ et de White Wolf Inc.