

Vampire the Masquerade: Rivals

Mises à jour des règles et des cartes

v2.5 septembre 2022

Jouez les cartes comme si leur texte était celui indiqué ci-après. Les nouveaux textes sont indiqués en rouge.

Ce document est désormais organisé par type de mises à jour et non par dates. Voici les différentes parties :

Modifications récentes : cette partie regroupe les dernières modifications. Dans les mises à jour futures, ces informations seront retirées de cette partie pour être placées aux endroits appropriés.

A : Mises à jour des règles (modifications des règles)

B : Clarifications des règles (développements des règles actuelles pour mieux les expliquer)

C : Clarifications des cartes (explications de certains textes de carte)

D : Errata cartes (modifications du texte des cartes)

E : Reformulation des textes des cartes (modification du texte des cartes pour les clarifier sans modifier leur effet)

Modifications récentes :

E.1. Le nid du dragon (*Boîte de base*)

E.14. Étagères vides (*Le cœur de l'Europe*)

E.15. Ekene (*Le cœur de l'Europe*)

E.16. Smoke (*Boîte de base Promo*)

E.17. Tamaska (*Le loup et le rat*)

E.18. Trinity Voss (*Le loup et le rat*)

E.19. Extorsion (*Le loup et le rat*)

Ces reformulations des textes des cartes ont été annoncées et révélées le 14 septembre aussi elles seront effectives au cours des tournois à partir du 14 octobre 2022.

A. Mises à jour des règles :

A.1. Enchères pour le Meneur

Si vous perdez les enchères pour l'unicité d'un Meneur au début de la partie, ne remélangez pas votre Meneur perdu dans votre deck Faction tant que vous n'avez pas un nouveau Meneur et que vous n'avez pas pioché votre main de cartes de départ. Cette procédure était une règle appliquée en tournoi et elle est désormais une règle de jeu.

A.2. Distribution des jetons Rival dans une partie à 4 joueurs

Dans une partie à 4 joueurs, si vous piochez le jeton du joueur détenant votre jeton Rival, piochez une nouvelle fois. Cela signifie que si le Joueur 1 a pioché le jeton #2 et que le Joueur 2 pioche le jeton #1, alors le Joueur 2 doit piocher à nouveau. Après avoir pioché un nouveau jeton, remettez le premier que vous avez pioché face cachée avec les autres jetons Rival et mélangez-les. De cette manière un joueur ne peut avoir le jeton Rival d'un joueur qui a le sien.

A.3. Mise à jour du mot-clef Ciblée

(Quand cette carte est révélée, vous pouvez rediriger cette attaque contre n'importe quelle cible du groupe opposé).

A.4. Regarder les cartes face cachée

Si un joueur place des points de Prestige sur une carte face cachée sans qu'elle lui ait été révélée, il ne peut pas la regarder. Cela maintient le secret d'un Piège quand son contrôleur a forcé une contribution grâce à Logique défailante.

A.5. Mises à jour Le Cœur de l'Europe

Quand une capacité qui peut être déclenchée l'est au cours d'une autre action ou d'un événement, résolvez cet effet immédiatement avant de poursuivre avec l'action ou l'événement. Cela contredit les clarifications apportées aux cartes **Le savoir, c'est le pouvoir** (S&A) et **Parc de la cité** (L&R) pour que, désormais, tous les effets déclenchés soient résolus de la même manière.

L'étape 2a de la séquence d'attaque a été remplacée comme indiqué dans la mise à jour de la Séquence d'attaque (voir A.6). Nous revenons à la limitation qui n'autorise que les capacités Implacables après une déclaration d'attaque.

A.6. Mise à jour de la Séquence d'attaque

C'est une réorganisation de la Séquence d'attaque pour que certaines déclarations soient effectuées avant le début de cette Séquence d'attaque. Cela permet à un joueur d'annuler la déclaration d'une attaque s'il ne veut pas ou se retrouve incapable de surmonter le Secret. Seules les capacités Implacables peuvent être utilisées après la déclaration d'une attaque avant de débiter la Séquence d'attaque.

POUR EFFECTUER UNE ATTAQUE

● Étape d'épuisement

Épuisez un personnage **prêt** que vous contrôlez **dans La Rue** qui n'a aucun personnage épuisé dans son groupe.

- Si vous avez la capacité d'attaquer à partir de votre Refuge ou si ce n'est pas votre tour, votre groupe peut contenir des personnages épuisés.
- Le personnage actif est désormais l'attaquant.
- Les effets de l'attaquant qui ne nécessitent pas d'être activés sont désormais actifs.

● Étape de la cible

Choisissez une cible.

- Elle devient la cible de l'attaque et elle est également le défenseur. ● Les effets du défenseur qui ne nécessitent pas d'être activés, sont désormais actifs.
- Le contrôleur de la cible devient le joueur en défense.

● Étape Info

Obtenez de l'Info pour égaler le Secret de la cible si nécessaire.

- "+1 Info" suffit pour égaler "+1 en Secret."
- Si vous ne pouvez obtenir assez d'Info pour égaler la valeur de Secret de la cible ou si vous choisissez de ne pas payer pour l'obtenir, l'attaque se termine et l'attaquant est de nouveau prêt. L'action n'est pas dépensée.
- Annulez toutes les capacités de l'attaquant et effets déclenchés qui ont pu l'être.
- Pour éviter cette procédure, demandez à votre adversaire le Secret de son personnage avant d'effectuer l'attaque.

Une fois ces étapes terminées, les capacités Implacables peuvent être activées avant de débiter la Séquence d'attaque.

SÉQUENCE D'ATTAQUE

- **Étape 1 : annoncez le type d'attaque**

Annoncez le type d'attaque pour cette attaque :

- Distant

- Physique
- Sociale
- Mentale

Le reste de la Séquence d'attaque n'est pas modifié.

B. Clarifications des règles :

B.1. Capacités activées (ce qui inclut les capacités d'épuisement)

- Toute capacité présentée sous la forme “**coût** : effet” est une capacité activable.
- Elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois au cours de chacun de vos tours et **uniquement pendant votre Phase Action.**
- Les capacités précédées du mot-clef Implacable peuvent être utilisées à n'importe quel moment entre le début de la Phase Action d'un joueur et la fin de la Phase Action d'un joueur.
- Les capacités d'atténuation des dégâts, comme celles des Clochards, des Sang-Clair à 1 PS, etc., peuvent être utilisées à n'importe quel tour ou n'importe quelle phase au moment de subir des dégâts.
- Si une capacité n'a pas le mot-clef “**Action**” qui lui est accolé, alors elle **n'utilise pas** une Action pour être activée. Seul le Titre de Sénéchal a comme coût “**Action** : ”, ce qui signifie que le vampire Titré doit être épuisé (requis pour effectuer une Action) et dépenser 1 Action pour activer la capacité.

B.2. Retourner les Cabales

Les Cabales restent face cachée jusqu'à ce qu'un joueur décide de retourner la sienne face visible, ce qu'il peut faire à n'importe quel moment. Les points de Cabale sont toujours collectés même quand une carte Cabale est posée face cachée (grâce à des rivaux vaincus, des Citoyens vaincus, des Antagonistes vaincus, etc.). Une carte Cabale peut être retournée au cours d'une Action ou d'un effet déclencheur ou immédiatement au cours de la résolution finale d'une Action ou d'un effet déclencheur pour déclencher son effet.

Par exemple, si vous jouez une Intrigue qui accorde à tout le monde 3 points de Prestige, vous pouvez révéler votre carte Cabale Manipuler les masses une fois que l'Intrigue a réussi, mais pour gagner 1 point de Cabale grâce à elle, vous devez le faire avant que quiconque ait collecté ses points de Prestige.

B.3. Dégâts aggravés

On ne tient pas compte du caractère Aggravé des dégâts précédemment infligés. Si un vampire avec 5 PS a subi 4 dégâts Aggravés et que, plus tard, il est vaincu par des dégâts non-Aggravés provenant d'un autre effet, le vampire est placé en état de Torpeur comme d'habitude. Ce n'est que si les dégâts qui l'ont vaincu incluent au moins 1 dégât Aggravé que le vampire est brûlé.

B.4. Attaquer un prétendant au titre de Prince de la Cité

Un vampire NE LAISSE PAS derrière lui les membres épuisés de son groupe quand il attaque un prétendant au titre de Prince de la Cité. Les vampires ne se déplacent pas de leur propre volonté en dehors de leur tour. L'Attaquant que vous avez choisi peut même attaquer le prétendant à partir de votre Refuge. Le prétendant ne régénère pas tous les dégâts à la fin de l'action.

B.5. PS requise

Si la PS d'un vampire est réduite, les cartes précédemment attachées avec un minimum requis en PS restent attachées.

B.6. Bloquer

Un vampire ne peut pas Bloquer une attaque qui a déjà été Bloquée. Si plusieurs vampires ont la possibilité de Bloquer une attaque, procédez dans le sens horaire en commençant par le joueur en défense.

B.7. Mise à jour des règles de conspiration

- Vous ne pouvez pas résoudre une Conspiration pendant une autre action ou un événement.
- Un joueur ne peut jamais ajouter 1 Prestige (en tant qu'action libre une fois par tour) à une Conspiration pendant une autre action ou un événement.
- Quand une Conspiration est révélée pour la première fois, un adversaire peut immédiatement ajouter dessus 1 Prestige de sa réserve personnelle ou s'abstenir pendant le reste de ce tour. Au cours des tours suivants, un adversaire qui a vu la Conspiration doit demander la permission d'ajouter 1 Prestige à une Conspiration qu'on lui a montrée même s'il a déjà placé du Prestige sur cette carte.
- Un joueur qui a contribué à un carte face cachée ne peut la regarder que si cette carte lui a déjà été révélée.
- Le Prestige que vous ajoutez à une Conspiration provient de votre réserve personnelle à moins qu'une carte ne dise le contraire.
- Si vous n'avez plus de Prestige de votre couleur et que vous placez du Prestige de la couleur d'un autre joueur sur une Conspiration, vous n'êtes pas à l'abri d'être pris pour cible. C'est la couleur du Prestige sur la carte Conspiration qui détermine la protection, pas sa provenance.

B.8. Sources des dégâts

Le type de dégâts dépend de la source. Les cartes Cocktail Molotov et Fusillade infligent des dégâts Distant à la cible de l'attaque et à toutes les victimes supplémentaires. Les dégâts secondaires infligés par ces cartes font partie de l'attaque aussi si une Réaction donne des Boucliers aux membres du groupe en défense, ces vampires bénéficieront d'une protection contre ces dégâts secondaires.

B.9. Piles de défausse

Les cartes des piles de défausses sont toujours face visible et peuvent être consultées par tous les joueurs. Si un joueur souhaite voir les cartes de votre défausse, vous pouvez soit les lui montrer soit, soit le laisser les consulter lui-même.

B.10. Défausser des cartes pour de l'Info

Un joueur ne peut pas défausser plus de cartes que nécessaire pour obtenir une valeur d'Info égale au Secret de la cible qu'il attaque. Si un joueur demande à être aidé ou est aidé avec de l'Info, il choisit les joueurs qui pourront participer. Une fois la valeur d'Info nécessaire obtenue, aucune autre carte ne peut être défaussée pour cet effet.

B.11. Ordre des effets

Si plusieurs effets conflictuels doivent être résolus au même moment, les effets du joueur actif sont résolus en premier. Si deux effets s'opposent, « ne peut pas » l'emporte sur « peut ».

B.12. Phase Finale

Dans le livret de règles, il est indiqué que les “capacités nécessitant d'épuiser une carte” ne peuvent être utilisées pendant votre Phase Finale. Pour clarifier ce point, aucune capacité ne peut être utilisée au cours de la Phase Finale à moins que cela ne soit précisé sur la carte ou pour atténuer des dégâts (par exemple, le Clochard peut être épuisé pour éviter des dégâts d'Antagonistes.).

B.13. Jetons Peur

Plusieurs jetons Peur n'ont pas plus d'effet qu'un seul. Au cours de l'étape 3 de préparation de votre Phase initiale, un vampire avec un jeton Peur reste épuisé et est remis dans votre Refuge, mais tous les jetons Peur sont retirés de sa carte.

B.14. Attaques Distantes sans carte

Oui, vous pouvez déclarer une attaque Distante et choisir de ne pas jouer de carte d'Attaque Distante. Vous n'ajoutez aucun attribut aux dégâts et seul un Garde peut Bloquer l'attaque. Certains vampires ont des capacités qui ajoutent des dégâts, quel que soit le type d'attaque (Détenu, Jacob Frost, etc.).

B.15. Réactions infligeant des dégâts en retour

Elles sont résolues même si la cible de l'attaque a changé. Les Boucliers ne sont pas transférés à la nouvelle cible, mais la riposte effectuée par le défenseur d'origine est tout de même résolue.

B.16. Implacable

Au cours d'une action au cours de laquelle il faut respecter une procédure, comme un conflit d'Influence ou une Attaque, il y a des moments spécifiques au cours desquels on peut activer des capacités, mais une capacité peut toujours être utilisée si elle modifie quelque chose de précis au cours de cette procédure. Le Prédicateur peut activer sa capacité au cours de l'Étape Bloquer de la Séquence d'attaque, même s'il n'y a pas d'étape prévue pour les capacités activables. Une capacité Implacable qui accorde de l'Influence peut être utilisée quand vous avez l'occasion d'exercer de l'Influence.

B.17. Révéler des informations

- Si vous voyez la main d'un adversaire, vous ne pouvez pas révéler ses cartes aux autres joueurs.
- Vous ne pouvez pas prendre de notes à leur sujet.
- Vous ne pouvez pas parler quand vous regardez la main d'un autre joueur.
- Après avoir rendu les cartes à leur propriétaire, vous pouvez parler librement. Vous pouvez évoquer les cartes que vous avez vues, que vous n'avez pas vues ou même inventer ce que vous voulez.
- Vous ne pouvez pas montrer votre main de cartes à vos adversaires.

B.18. Règle révisée du premier tour

Vous ne pouvez attaquer, cibler ou infliger des dégâts aux vampires contrôlés par un adversaire qui n'a pas encore joué son premier tour. Si un joueur qui n'a pas encore joué son premier tour de la partie utilise une capacité qui infligerait des dégâts à un de ses propres personnages (voir Le nid du dragon), cette règle ne s'applique pas. Leur personnage peut subir des dégâts dans ces circonstances.

B.19. Intrigues et total de Prestige

Quand, au cours de la séquence, c'est à votre tour d'exercer de l'Influence, c'est le seul moment où vous pourrez compléter votre total d'Influence. Vous ne pouvez pas utiliser des capacités **Implacables** pour compléter votre total d'Influence quand les autres joueurs

exercer de l'Influence. Prendre du Prestige en main pour exercer une Influence secrète doit se faire au cours de votre tour de la séquence et une fois votre choix effectué, vous ne pouvez plus le modifier.

Avant de placer vos pions de Prestige dans votre main, vous pouvez temporairement cacher vos jetons Prestige puis piocher secrètement ceux que vous allez miser. Jusqu'à ce que les mises soient révélées, vous devez indiquer en toute franchise le total de votre Prestige si on vous le demande, mais pas combien vous en avez en main. Une fois que vous avez vos jetons en main pour le vote, vous n'êtes pas obligé de révéler le Prestige qu'il vous reste tant que l'Intrigue n'est pas résolue.

B.20. Voler du Prestige

Vous devez d'abord prendre des pions de Prestige de la couleur du Joueur. S'il n'en a plus de sa couleur, alors vous pouvez lui en prendre de n'importe quelle couleur.

B.21. Dégâts superficiels

Si les dégâts d'un effet/attaque sont Superficiels, ils ne peuvent réduire la cible à moins de 1 Sang. Les dégâts Superficiels Aggravés ignorent les attributs, mais ne peuvent réduire la cible à moins de 1 Sang.

B.22. Torpeur

- Les vampires en état de Torpeur ne peuvent être ciblés par des effets qui ne mentionnent pas spécifiquement la torpeur ou un personnage que vous contrôlez.
- Les vampires en état de torpeur ne sont pas dans votre refuge et ne peuvent pas être attaqués.
- Tant que les vampires sont en Torpeur, leurs Titres et leurs capacités non-torpeur sont inutilisables.

B.23. Actions non utilisées

Un joueur peut passer s'il le souhaite sans utiliser une action. Il perd cette action, il ne la conserve pas pour plus tard. Vous n'êtes jamais obligé d'effectuer une attaque, d'utiliser une Action pour piocher une carte ou de jouer des cartes.

B.24. Timing des capacités

Les capacités activées sont utilisées au cours de votre Phase Action. Une capacité ne peut être activée que lorsqu'aucune autre capacité n'est en cours de résolution. Cependant, certaines étapes de la procédure d'une action autorisent l'utilisation des capacités et toute capacité activable peut l'être à ce moment-là si vous êtes le joueur actif. Par exemple, au cours de l'Étape 9 de la Séquence d'attaque, les règles indiquent que vous pouvez activer des capacités. **En tant que joueur actif**, vous pouvez utiliser N'IMPORTE QUELLE capacité activable à ce moment-là, même sur un vampire qui ne fait pas partie du groupe attaquant et vous pouvez même utiliser des capacités qui n'ont rien à voir avec le combat.

Pendant une Intrigue, le joueur actif peut activer N'IMPORTE QUELLE capacité quand il a l'occasion d'exercer de l'Influence tandis que les autres joueurs ne peuvent avoir recours qu'à des capacités Implacable quand ils en ont l'occasion.

B.25. Précisions complémentaires pour les capacités Implacables

- Au cours de sa Phase Action, le joueur actif est le premier à avoir l'occasion d'effectuer une Action, d'utiliser une capacité activable, de passer ou de passer à sa Phase finale. Quand il le fait, chaque joueur (en commençant par celui qui se trouve à sa gauche puis dans le sens horaire) peut activer ses capacités Implacables.
- Quand un joueur active une capacité Implacable, chaque joueur (en commençant par celui qui se trouve à sa gauche puis dans le sens horaire) peut activer une capacité Implacable.
- Quand l'ordre de priorité revient au joueur qui a joué la dernière capacité Implacable, il peut répondre à sa propre capacité Implacable s'il le souhaite.

- Les capacités Implacables sont ajoutées à une pile et sont résolues en commençant par la dernière qui a été jouée.

B.26. Détacher des cartes attachées

Au cours de votre phase d'Action (mais pas pendant une action), vous pouvez détacher une carte qui n'est pas un Titre que **vous** avez attachée à un vampire de votre coterie. Si vous le faites, la carte est brûlée et vous perdez tous les avantages de cette carte. L'action "**Détacher** :" comme coût à payer pour une carte Animal suit ses propres règles expliquées dans *Le loup et le rat*. Si vous le souhaitez, une carte Animal peut être détachée et brûlée sans payer le coût de l'action **Détacher**.

*À la page 15 des règles de base seul le fait de détacher des Servants est mentionné, mais toutes les cartes qui ne sont pas des Titres que **vous** avez attachées à vos vampires peuvent être détachées et brûlées au cours de votre phase Action.*

B.27. Exercer de l'Influence pendant les Intrigues

Quand c'est à vous dans la séquence de jeu d'exercer de l'Influence, c'est le seul moment au cours duquel vous pouvez augmenter votre total d'Influence. Quand les autres joueurs exercent leur Influence, vous ne pouvez pas utiliser des capacités Implacables pour augmenter votre propre total. Prendre du Prestige en main pour exercer une Influence secrète doit se faire au cours de votre tour de la séquence et vous ne pouvez plus modifier la quantité choisie.

B.28. Règles supplémentaires concernant la Diablerie

Les éléments suivants complètent les règles de l'extension Ombres et Linceuls.

- Un vampire doit survivre à la séquence d'attaque pour pouvoir pratiquer une Diablerie.
- Une fois qu'un vampire a subi une Diablerie, une autre copie de ce vampire peut être recrutée.
- Vous ne pouvez pas retirer un vampire de votre vampire sans qu'un effet de carte vous permette de le faire.
- La Diablerie ne peut être pratiquée que sur des vampires.
- Pratiquer une Diablerie contre un vampire ne revient pas à le vaincre une seconde fois.
- Si la victime est brûlée, elle ne peut être consommée par la pratique de la Diablerie.
- Brûlez toutes les éléments attachés à la Proie (y compris les Titres et jetons) avant de l'attacher.
- Quand un vampire est vaincu, brûlez tous les vampires qui lui étaient attachés.
- Les vampires attachés comptent dans la limite d'attachement de 3 cartes.

B.29. Réactions/Réactions Spéciales

Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Réaction/Réaction spéciale à chaque fois qu'il a l'occasion de jouer une carte Réaction.

B.30. Jouer une carte versus Placer une carte

Jouer une carte = Résoudre une carte.

Les cartes Attaque, Réaction et Conspiration sont toutes placées en jeu face cachée puis elles sont jouées quand elles sont révélées. Cela signifie qu'une Conspiration peut être mise en jeu même si cela était interdit par Blocage mental. La Conspiration ne peut être révélée et jouée tant que cette Conspiration est attachée à Blocage mental.

Quand vous activez l'Évènement d'une Intrigue, on considère que vous le jouez et donc que vous résolvez cette Intrigue.

Placer une carte = Mettre une carte Action de votre main dans la zone de jeu, généralement face cachée. Attacher une carte ne revient pas à la "placer".

Dans les règles de base, il n'y a pas de distinction entre le fait de jouer une carte et de la placer. Les cartes suivantes utilisent le mot-clef JOUER, mais elles devraient indiquer le mot-clef PLACER :

Personnages

Guv'nah, René Koba, Thora

Toutes les Conspirations

Ligotés, Bank Error in Your Favor, Burning Down the House, Destroy the Plans, Lost Glory, Out of Time, Whispering Campaign

Tous les Pièges

Blood Poisoning, Off Limits, Spiders

B.31. Régénération

Quand un personnage gagne du Sang et que cela lui permet d'en avoir plus qu'il n'en avait auparavant, c'est un effet de Régénération. Cela peut se produire lors de la phase finale de Régénération en défaussant une carte, grâce à *Séduction*, etc. Le transfert de Sang n'augmente pas le Sang de votre personnage aussi il ne s'agit pas d'une régénération.

B.32. Former des groupes

Vos personnages redressés ne peuvent former/rejoindre des groupes que durant votre Phase Action.

B.33. Décisions pendant les attaques

Quand un attaquant ou un défenseur doivent faire un choix, l'attaquant choisit en premier.

C. Clarifications des cartes :

Ce sont des précisions issues des différents livrets de règles où elles sont indiquées.

Boîte de base

C.1. Ligotés (*Boîte de base*)

- N'importe quel vampire peut être épuisé pour jouer cette carte face cachée. Pour la résoudre, vous devez avoir un Malkavien dans votre coterie.

C.2. Penny la poisse (*Boîte de base*)

- La mention "Torpeur" sur sa capacité signifie qu'elle ne fonctionne que quand elle est en état de Torpeur. Elle régénère deux fois plus rapidement que les autres vampires en état de Torpeur.

C.3. Équilibre des pouvoirs (*Boîte de base*)

- Cette phrase de la FAQ du livret de règles peut induire en erreur : "Chaque autre joueur désigné peut dire Oui ou Non." Cela ne signifie pas que seuls les joueurs choisis peuvent exercer leur Influence pour ou contre cette Intrigue. Elle signifie simplement que le simple fait d'avoir été choisi par le joueur actif vous permet de bénéficier de cette Intrigue que vous votiez Oui ou Non. Si vous avez été choisi, que vous votez Non et que cette Intrigue réussit tout de même, vous en bénéficiez.
- Si un joueur est réduit à 0 Prestige de cette manière, le joueur actif est celui qui l'a éliminé. Vous collectez simplement le Prestige que vous avez accordé le joueur actif.

- Clarification telle qu'elle était indiquée dans le livret du jeu de base - "vous êtes automatiquement désigné. Dans une partie à 2, vous avez donc fait la moitié du chemin. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, vous devez désigner 1 joueur supplémentaire. Dans une partie à 4

joueurs, vous pouvez même désigner 2 joueurs supplémentaires, si vous voulez vraiment nuire au joueur qui n'est pas désigné. Chaque autre joueur désigné peut dire Oui ou Non. En cas de réussite, chaque joueur désigne un adversaire qui ne l'a pas été et lui vole 1 point de Prestige. Faites-le dans le sens horaire à partir du joueur actif.”

C.4. Sang pour sang (*Boîte de base*)

- Cette carte Persistante ne possède pas de capacité activée qui lui est propre. Au lieu de cela, elle octroie une capacité activée aux vampires attaquants ; elle peut donc être utilisée par plusieurs attaquants au cours de votre tour, mais une seule fois par attaque par carte Sang pour sang que vous contrôlez.

C.5. Frangin (*Boîte de base*)

- Cette capacité de groupe ne peut être appliquée qu'à un attaquant du groupe. Il ne peut l'utiliser pour s'aider lui-même puisqu'il est épuisé pour attaquer et ne peut donc pas être épuisé à nouveau pour ajouter des dégâts à son attaque. Elle ne peut pas être utilisée pour augmenter les dégâts d'une carte Réaction *Affront*, mais elle peut l'être pour attaquer un vampire revendiquant le Titre de Prince de la Cité, puisque cela vous permet d'effectuer une attaque au cours du tour d'un adversaire.

C.6. Nouvel An chinois (*Boîte de base*)

- Cette carte n'est pas mélangée dans le Deck Cité quand elle est piochée du Deck Cité. Seuls les événements présents dans la défausse de cartes brûlées du Deck Cité y sont mélangés.

C.7. Coup de Grâce (*Boîte de base*)

- La victime ne subit pas de dégâts, elle est simplement vaincue.
- La victime est placée en Torpeur avec 0 Sang, mais, comme d'habitude pour un personnage qui entre en torpeur, son propriétaire place dessus 1 Sang (de sa réserve personnelle de Prestige).
- Clarification telle qu'elle était indiquée dans le livret du jeu de base - “ce n'est pas une attaque. Un vampire avec une valeur de Sang inférieure ou égale à la moitié de sa Puissance du Sang est Blessé. Par exemple, un vampire avec une Puissance du Sang de 5 est Blessé s'il lui reste 2 points de Sang ou moins.”

C.8. Diversion (*Boîte de base*)

- Quand un Antagoniste vous inflige des dégâts Aggravés, vous pouvez défausser cette carte Persistante pour rediriger 2 de ces dégâts vers un seul adversaire de votre choix. Cet adversaire répartit ces dégâts comme il le souhaite parmi les vampires de sa coterie, comme si c'était la fin de son propre tour (et le Secret ne les protégera pas). Tous les dégâts supplémentaires sont infligés à votre coterie comme d'habitude. Cette carte n'est pas la source des dégâts.

C.9. Refuge - le nid du dragon (*Boîte de base*)

- Voir *Prédicateur*.

C.10. Poche de sang d'urgence (*Boîte de base*)

- Les personnages d'un adversaire en état de Torpeur ne peuvent pas être régénérés par ces effets. Un personnage ayant un nombre de points de Sang inférieur ou égal à la moitié de sa Puissance du Sang est Blessé. Par exemple, un personnage avec une Puissance du Sang de 5 est Blessé s'il a 2 points de Sang ou moins.

C.11. Garde (*Boîte de base*)

- Plusieurs vampires ont le mot-clef "Garde" dans leur encadré texte. Ces vampires peuvent bloquer les attaques Distantes, contrairement aux autres.

C.12. Assurer ses arrières (*Boîte de base*)

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

C.13. Cabale – Chasser les chasseurs (*Boîte de base*)

- Cette carte a été corrigée et la FAQ la concernant n'a plus lieu d'être.

C.14. Hydra (*Boîte de base*)

- Sa capacité de pioche ne peut être utilisée qu'après le placement des cartes Attaque aussi vous ne pouvez en placer une que vous auriez piochée grâce à cette capacité. (*Texte modifié en raison de la Séquence d'attaque révisée*).

C.15. Iris Lokken (*Boîte de base*)

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

C.16. Voix envoûtante (*Boîte de base*)

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

C.17. Avoir le dernier mot (*Boîte de base*)

- Voir *Assurer ses arrières*.

C.18. En-cas nocturne (*Boîte de base*)

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

C.19. Lixue Chen (*Boîte de base*)

- Changer les membres d'un groupe ne réactive pas sa capacité.

C.20. Liza Holt (*Boîte de base*)

- Voir *Voix envoûtante*.

C.21. Investissement à long terme (*Boîte de base*)

- Pour chaque point de Prestige que vous dépensez en la jouant, ajoutez sur cette carte 2 jetons Prestige de votre couleur pris dans la réserve générale. Vous ne pouvez plus y ajouter de Prestige ultérieurement.

C.22. Miséricorde (*Boîte de base*)

- Si l'effet de cette carte s'active, chaque joueur choisit lequel de ses personnages il régénère. Le lieu où il se trouve n'a aucune importance. Si un personnage en état de Torpeur régénère tout son Sang pendant votre tour, il retourne immédiatement dans votre Refuge. Si ce n'est pas votre tour, il n'y retourne qu'au cours de l'étape 3 de votre prochaine Phase initiale (redressement des cartes et retour).

C.23. La chute des puissants (*Boîte de base*)

- Cette carte inflige des dégâts supplémentaires aux personnages qui ont beaucoup de Sang. La Puissance du Sang des victimes n'a pas d'importance.

C.24. Molotov Cocktail (*Boîte de base*)

- La cible de cette attaque subit 1 dégât Aggravé à cause de cette carte (le 1 dans l'icône « crâne » sous une icône noire de PS). Si l'attaquant défausse une carte, chaque autre membre du groupe adverse subit également 1 dégât Aggravé. La cible d'origine ne subit pas de dégâts supplémentaires quand le reste du groupe est affecté. Une Réaction n'aide que la cible d'origine, à moins que la carte n'indique le contraire. Bien que les dégâts Aggravés ne soient pas réduits par les attributs, ils le sont par les Boucliers et les capacités permettant de se prémunir des dégâts.

C.25. Montgomery White (*Boîte de base*)

- Sa capacité protège le groupe des Attaques Distantes et des Réactions Distantes qui infligent des dégâts.

C.26. Refuge - Bureau de poste abandonné (*Boîte de base*)

- Les cartes avec 1-3 PS que vous placez avec cette capacité ne sont pas « jouées ». Aussi, ignorez tous les symboles spécifiques aux clans sur la carte que vous placez.
- La PS de votre Meneur n'a aucune influence pour la carte que vous placez.
- Placer une carte face cachée déclenche le texte de jeu de Guv'nah.

- Clarification telle qu'elle était indiquée dans le livret du jeu de base - "Seules les cartes de la Bibliothèque ont une icône noire de PS. Si vous placez une carte en utilisant cette capacité, vous ne pouvez pas placer en même temps une carte Modificateur d'Influence (1) au cours de la même action ou du même événement. Si elle est utilisée pendant une Intrigue, jouez la carte face cachée. Dans tous les autres cas, jouez-la face visible. La carte est immédiatement révélée quand elle est placée face visible, mais elle ne l'est au cours d'une Intrigue que lorsque tous les joueurs ont exercé leur Influence.

C.27. Refuge – Le belvédère (*Boîte de base*)

- Résolvez l'effet « Attacher » d'un Servant avant de résoudre la capacité de ce Refuge. Cela permet à un personnage qui a tout son Sang de régénérer 1 Sang, pour atteindre son nouveau maximum de PS s'il a attaché un Servant qui lui accorde +1 PS.

C.28. Primogène (*Boîte de base*)

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

C.29. Dans la ligne de mire (*Boîte de base*)

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

C.30. Emprise psychique (*Boîte de base*)

- Les cartes du joueur actif sont toujours résolues en premier quand certains effets sont en conflit ou s'opposent. Ainsi, lorsqu'une Réaction comme *Imperturbable* est jouée contre cette carte, *Emprise psychique* annule *Imperturbable*.

C.31. Séduction (*Boîte de base*)

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

C.32. Préfet (*Boîte de base*)

- Cette capacité peut brûler n'importe quelle carte Persistante, ce qui inclut des événements Persistants, des actions/actions libres avec ce mot-clef, une carte Antagoniste dans La Rue, etc. Brûler une carte Antagoniste de cette manière n'est pas la même chose que la vaincre (réduire son Sang à 0) ; vous ne gagnez donc pas 1 point de Cabale comme indiqué dans son texte de jeu. En revanche, vous gagneriez 1 point de Cabale de la carte Cabale *Chasser les chasseurs*.

C.33. Affront (*Boîte de base*)

- C'est une manœuvre à la fois défensive et agressive. Elle ne protège pas la cible de l'attaque des dégâts infligés. Au lieu de cela, elle inflige des dégâts à l'attaquant. La valeur de l'attribut Physique du défenseur est ajoutée au point de dégâts infligé par la carte.

C.34. Prédicateur (*Boîte de base*)

- Lorsque vous bloquez, ce vampire s'épuise comme tout autre vampire qui bloque. Ce vampire peut bloquer une attaque dirigée contre n'importe quelle cible y compris des mortels,

des personnages des autres coteries, etc., mais il ne peut pas le faire pour protéger un prétendant au Titre de Prince de la Cité. Si ce vampire bloque une attaque dirigée contre un membre de sa coterie dans La Rue, il devient un membre de ce groupe. Quand il bloque d'autres attaques, il devient à lui seul un groupe distinct dans La Rue. Tant qu'un adversaire a ces cartes en jeu, il est recommandé de jouer vos cartes Attaque face cachée quand vous attaquez des mortels.

C.35. Coup bas (*Boîte de base*)

- Cette carte a le mot-clef "Ciblée." Cela signifie que, lorsqu'elle est révélée, elle peut permettre de rediriger l'attaque contre n'importe quelle cible du groupe adverse (y compris la cible d'origine). Ce personnage devient la nouvelle cible même si l'attaque d'origine a été bloquée. Aucun nouveau blocage ne peut être annoncé. Même si la cible change, un bloqueur reste un bloqueur (bien qu'inefficace) pour toute la durée de l'attaque et une Réaction est toujours résolue normalement. Si une carte Réaction avec des Boucliers a été jouée par le vampire qui bloque, ces Boucliers ne s'appliquent qu'au bloqueur.

C.36. Cabale – Guerre des clans (*Boîte de base*)

- Après avoir vaincu un personnage qui n'appartient pas à votre Rival et qui a 5+ PS rouge, les deux effets se déclenchent. Après avoir vaincu un personnage de votre Rival avec 5+ PS rouge, le second effet se déclenche et vous gagnez 1 point de Cabale de plus conformément à la règle du jeu : "Après avoir vaincu ou brûlé un personnage de votre Rival, gagnez 1 point de Cabale." Notez que la valeur actuelle de Sang du personnage n'est pas prise en compte avec cette carte.

C.37. Refuge – Retraite royale (*Boîte de base*)

- Quand vous utilisez la capacité de Meneur pour défausser un mortel dans La Rue et que vous piochez une carte du Deck Cité, placez l'ancienne carte dans la pile de défausse du Deck Cité sans gagner le moindre avantage. Ces mortels défaussés sont mélangés dans le Deck Cité la prochaine fois qu'un joueur a besoin de piocher une carte du Deck Cité et qu'il n'y en a plus. Comme toute autre capacité activée, vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois à chacun de vos tours. Défaussez des mortels ainsi n'est pas la même chose que de les vaincre.

C.38. Errance dans le métro (*Boîte de base*)

- Tous les personnages hors de leur Refuge doivent se séparer en groupes d'un seul personnage. Si un personnage quitte son Refuge, il devient immédiatement un groupe d'un personnage.

C.39. Yusuf Kaya (*Boîte de base*)

- Voir *Poche de sang d'urgence*.

Sang et Alchimie

C.40. Alejandro Lopez

- Cette capacité peut être déclenchée plusieurs fois pendant une Phase Action. Surrégénérer (se régénérer alors que la valeur de Sang est au maximum) ne la déclenche pas.

C.41. Caresse de Baal

- Les dégâts non aggravés de cette attaque (des attributs et des bonus d'attaque) sont toujours réduits par les attributs. Les capacités de réduction des dégâts (comme les Clochards et les Boucliers) peuvent être jouées spécifiquement contre la partie Aggravée des dégâts de cette attaque. Si les dégâts Aggravés sont tous évités, le personnage subissant les dégâts n'est pas

brûlé s'il est vaincu. Si au moins 1 dégât Aggravé est subi par le vampire et qu'il est vaincu, il est brûlé. Les dégâts Aggravés ne brûlent pas les mortels.

C.42. Renforts

- Les Boucliers fournis par cette carte sont déterminés au moment où elle est révélée. Si une carte attachée est retirée avant des dégâts, la valeur de Boucliers n'est pas réduite.

C.43. Fracture mentale

- Si la cible a sa valeur maximale de Sang, elle perd 1 point de Sang immédiatement à cause du jeton '-1 PS' (avant les dégâts) puisqu'elle a plus de Sang que sa Puissance du sang.

C.44. Arbalète

- Une fois cette carte attachée, le joueur ne peut pas choisir de la retirer. Elle ne peut l'être que quand le personnage est vaincu (placez-la dans la défausse de son propriétaire) ou brûlé (brûlez toutes les cartes attachées).

C.45. Drain de vie

- Retirer du Sang de cette manière est un effet et non un coût aussi cela peut vaincre un personnage sans autre point de Sang que ceux de votre couleur.

C.46. Longue portée

- Si vous détachez une carte Alchimie du personnage actif, une déclaration d'attaque est automatiquement effectuée contre la cible de la carte. L'attaquant est déjà épuisé pour avoir joué cette action, mais à cause de son effet il "devient l'attaquant" malgré tout et continue son attaque à partir de l'étape 3 de la Séquence d'attaque. S'il y a des personnages épuisés dans le groupe, ils y restent puisque l'action initiale (jouer la carte) ne nécessite pas qu'un personnage se sépare des personnages épuisés de son groupe. Votre personnage n'a pas besoin d'être dans La Rue pour utiliser cette carte ou effectuer l'attaque qui en découle (contre laquelle la cible ne peut pas réagir) et à laquelle vous pouvez ajouter une carte Attaque comme d'habitude.

C.47. L'embrouilleur

- Sa capacité de détachement réduit les dégâts normaux ou Aggravés qu'il subit. Le fait de détacher une Alchimie de ce personnage est résolu avant que les attributs ne réduisent les dégâts.

C.48. Grigori

- Vous pouvez remplacer n'importe quel jeton Sang sur la cible de ces capacités. Grigori peut "purifier" le Sang de votre coterie et aussi bien Grigori que Sonja peuvent "remplacer" le Sang du joueur Tremere sur les personnages d'un 3^e camp. Remplacer le dernier jeton Sang d'un personnage n'a pas grand intérêt pour les Rituels puisqu'on ne peut pas le prendre à un personnage pour payer son coût. Placer du Sang sur un Rituel fait partie du coût pour le jouer et vous ne pouvez pas vaincre un personnage en payant un coût même si ce n'est pas un de vos personnages.

C.49. Brume

- Puisque cette carte est jouée face visible, elle est résolue immédiatement. Elle annule une attaque Distante. N'effectuez aucune autre étape d'attaque. Cette carte peut aussi être jouée pour annuler un effet qui n'est pas une attaque et qui cible un membre du groupe, comme la capacité d'échange de Sang de Sonja Valentine ou celle d'une carte action telle que Drain de

vie. Cette carte porte la mention “Spéciale” pour attirer votre attention sur sa capacité unique qui peut être utilisée en dehors d’une séquence d’attaque.

C.50. Sens amplifiés

- Vous pouvez jouer cette carte Spéciale au cours de n’importe quelle attaque (d’un des types spécifiés) pour aider n’importe quel personnage dans La Rue. Un joueur attaqué ne peut jouer qu’une seule Réaction (comme indiqué dans les règles de base), mais chaque autre joueur peut ajouter cette carte de Réaction Spéciale pour aider à défendre le personnage. Cette carte Réaction accorde à ce personnage des Boucliers contre l’attaque. Le Meneur utilisé pour déterminer l’effet lié à la Discipline Auspex est le Meneur du joueur ayant joué cette carte. Cette carte ne peut pas être utilisée quand le Titre de Prince de la cité est revendiqué.

C.51. Jacob Frost

- Le texte entre parenthèses est un simple rappel et ne signifie pas que les autres cartes sans texte similaire ne prennent pas en compte le personnage agissant.

C.52. Cabale – Le savoir c’est le pouvoir

- Terminez le ou les effets de l’action/de l’épuisement/de l’attaque/de la carte jouée avant de résoudre le gain de cette Cabale. S’il y a plusieurs déclencheurs à résoudre en même temps, vous choisissez dans quel ordre. Pour gagner 2 points de Cabale, vous devez avoir exactement 10 cartes de la Bibliothèque dans votre main à la fin de l’action, de l’attaque ou de l’effet d’épuisement que votre Meneur effectue dans La Rue.

C.53. Contre-temps

- Quand vous résolvez cette Conspiration, placez-la face visible près du joueur ciblé pour qu’il se rappelle de perdre une action à son prochain tour..

C.54. Pression des pairs

- Le texte entre parenthèses est un simple rappel et ne signifie pas que les autres cartes sans texte similaire ne prennent pas en compte le personnage agissant.

C.55. Pluie de sang

- C’est une Intrigue Libre. Toutes les précédentes Intrigues sont des Actions (qui nécessitent d’épuiser un personnage). Aucun vampire ne “joue” cette carte.

C.56. Sonya Valentine

- Voir *Grigori*.

C.57. Refuge - Friperie

- La condition de Puissance du Sang de toutes les cartes de la Bibliothèque que vous jouez est réduite de 1 point, qu’elles soient jouées ou non par votre Meneur.

C.58. Troisième Tradition : la Descendance

- Si un joueur n’a aucune carte à défausser, il doit perdre 1 Prestige.

C.59. Refuge - Bibliothèque Universitaire

- Le mot-clef Implacable signifie : “Vous pouvez utiliser cette capacité activée durant le tour de n’importe quel joueur.” Elle ne peut être utilisée qu’une seule fois à chaque tour d’un joueur.

Le Loup et le Rat

C.60. Reflet féroce

- Quand une carte Réaction a une icône Dégâts (Crâne) dans son angle supérieur gauche, le personnage jouant la Réaction ajoute son attribut associé aux dégâts renvoyés à l'attaquant. *Reflet féroce* n'en a pas, aussi aucun attribut n'est ajouté. Les dégâts de Réaction de cette carte ne sont basés que sur les dégâts infligés au défenseur avant la prévention des dégâts. Cependant, *Rat acculé* dispose d'une icône Dégâts aussi il faudra ajouter l'attribut Physique du personnage à la partie Réaction de cette carte, même si sa valeur intrinsèque est de 0. Même si cette carte est jouée en Réaction à une Attaque mentale, les seuls dégâts infligés à l'attaquant sont Physiques. Pour la partie consacrée à l'Attaque, la valeur d'attaque de cette carte dépend de la différence entre la Puissance du Sang du personnage actif et son Sang actuel. Si vous avez un personnage avec une PS de 6 qui a actuellement 1 Sang, cette carte infligerait +5 dégâts Physiques (6 moins 1) et l'attribut Physique de l'attaquant est ajouté au total, comme d'habitude. Si le personnage a sa valeur maximale de Sang, cette carte d'Attaque inflige des dégâts intrinsèques de 0.

C.61. Refuge – Parc de la cité

- Si vous révéléz une carte Animal, ajoutez-la à votre main. Sinon, vous pouvez choisir de la défausser ou de la laisser sur le dessus de votre deck Bibliothèque. Cet effet est résolu après l'action/événement qui a provoqué l'épuisement de votre Meneur. Puisqu'une attaque est une action plus longue avec plusieurs étapes, vous pouvez vouloir placer temporairement votre Refuge près de votre Meneur pour ne pas oublier de résoudre cette capacité après la résolution de l'action.

C.62. Surveillance constante

- Cette carte rend inactives pendant 1 tour les cartes Cabale et/ou Refuge d'un adversaire. Les cibles de cet effet ne peuvent utiliser les capacités de leur Refuge ou marquer des points de Cabale avec le texte de leur carte Cabale tant que *Surveillance constante* est active. Les joueurs affectés peuvent toujours marquer des points de Cabale grâce à d'autres sources (par exemple, en battant une carte Antagoniste ou un personnage rival) et gagnent toujours s'ils atteignent 13 points de Cabale.

C.63. Rat acculé

- Voir *Reflet féroce*.

C.64. Drea Warden

- Quand ce personnage est épuisé pour activer sa capacité spéciale, cela ne coûte pas une action, mais 1 Sang. Vous pouvez attacher un Animal de votre main à n'importe quel vampire de votre coterie sans coût supplémentaire, même si le vampire ciblé n'a pas Animalisme.

C.65. Lier le Famulus

- Cette carte n'a pas de condition de Discipline pour être jouée, mais si vous voulez utiliser sa capacité il vous faut au moins 1 vampire de votre coterie avec la Discipline Animalisme. Quand elle est activée, elle réduit le coût pour attacher une carte Animal de 1 Sang et permet à un personnage de se redresser après avoir utilisé une action pour attacher un Animal. Remarque : puisque *Drea Warden* ne dépense pas d'action quand elle utilise sa capacité d'épuisement, elle ne peut pas utiliser *Lier le famulus* pour se redresser, pas plus qu'un personnage auquel elle attache une carte Animal.

C.66. Fuir ou combattre

- Les cartes Réaction avec une valeur de Dégâts (**Crâne**) infligent généralement des dégâts en retour à l'Attaquant. Cependant, ce n'est pas le cas de *Fuir ou combattre* quand elle est jouée en Réaction, comme cela est indiqué sur la carte. Vous ne pouvez infliger des dégâts que quand cette carte est jouée pour une Attaque.

C.67. Cabale – Rassembler le troupeau

- Pour pouvoir débarrasser La Rue de tous les Mortels et marquer 2 points de Cabale avec cette carte, vous devrez aussi vous débarrasser des cartes *Antagonistes*.

C.68. Protéger le cheptel

- Quand vous attaquez des Mortels du Deck Cité sur lesquels il y a des jetons Sang, vous ignorez le Sang de votre couleur. Tous les jetons Sang qui ne sont pas de votre couleur augmentent le nombre de dégâts que vous devez infliger pour les vaincre du même montant. Ces jetons Sang restent jusqu'à ce que le Mortel soit vaincu puis ils retournent dans la réserve générale.

C.69. Deuxième Tradition : Le Domaine

- Les Citoyens et les *Clochards* sont "attachés" à cette carte, mais sont encore considérés comme étant dans La Rue. Placez cette carte près de La Rue pour rappeler aux joueurs que les Mortels attachés sont accessibles et peuvent être attaqués par d'autres joueurs s'ils sont disposés à vous payer en Prestige pour le faire. Puisque pour une carte Cabale comme *Rassembler le troupeau* il ne faut pas qu'il y ait de Mortels « non attachés » du Deck Cité dans La Rue, cette carte peut aussi être utilisée pour ignorer ces Mortels "attachés" afin de respecter la condition de cette carte Cabale.

C.70. Rat d'égout

- Quand vous utilisez l'effet de détachement de cette carte, le Sang volé à des personnages en Torpeur peut être utilisé pour régénérer n'importe quel autre vampire en jeu, y compris ceux des autres joueurs dans leur coterie ou en Torpeur.

C.71. Jeux d'espion

- Cette carte vous permet de prendre le jeton Rival appartenant à un autre joueur et de le faire vôtre. Quand vous prenez un jeton Rival qui n'est pas le vôtre, vous avez désormais un autre joueur qui est votre Rival pendant un tour complet avec tout ce que cela implique. Si vous prenez votre propre jeton à un autre joueur, cependant, vous n'êtes pas considéré comme votre propre Rival. Vous privez simplement cet autre joueur de tous les avantages liés au fait que vous êtes son Rival pendant un tour complet (pour des bonus comme le fait de gagner 1 point de Cabale quand le personnage d'un Rival est vaincu et de gagner 3 points de Cabale ou de gagner la partie quand un Rival est éliminé). De plus, si vous êtes éliminé du jeu alors que vous possédez votre propre jeton Rival, vous ne gagnez pas 3 points de Cabale et vous tombez en fait à 0 point de Cabale comme avec les règles normales ce qui vous fait perdre la partie dans la plupart des cas. Un joueur sans un jeton Rival n'a pas de Rival (ni les avantages que cela peut octroyer) jusqu'à ce qu'il récupère le jeton.

Ombres et linceuls

C.72. Annika

- Pour les effets déclenchés tels que ceux-ci (voir aussi **Markus Kumnyama, Combat d'arène**) il est précisé "en même temps que" au lieu de "quand." Cela signifie qu'ils sont résolus en même temps que l'action en question (quels que soient les effets de cette action). Si Markus est épuisé pour attaquer un personnage (une action d'attaque) alors qu'il a comme

Cabale Combat d'arène, placez immédiatement 2 points de Cabale sur lui avant de continuer le reste de l'action. La capacité de Combat d'arène n'est pas limitée à votre Meneur. Attaquer un prétendant au Titre de Prince n'est pas une action, mais c'est une attaque contre un personnage.

- Annika est une exception aux règles et peut permettre de placer plus de 3 points de Sang sur un rituel de Sorcellerie de sang qui entre en jeu.

C.73. Ombre d'Ahriman

- Si le personnage actif a la Discipline Néant, il peut payer 1 point de Cabale pour retirer le mot-clef Superficiel de cette Action au moment où il la joue. Ce n'est pas une carte d'attaque, aussi les Réactions normales ne peuvent pas être utilisées par la cible. Cette dernière réduit toujours les dégâts qu'elle subit avec son attribut Physique.

C.74. Refuge – Le grand manoir

- Les vampires de votre main ou en état de Torpeur ne sont pas dans votre coterie, aussi leur PS n'est pas augmentée. Seul votre Meneur peut accomplir un acte de Diablerie avec ce Refuge.

C.75. Lier un esprit

- Au cours d'une attaque, la dernière possibilité de déplacer un Spectre est au cours de l'Étape 9 de la Séquence d'attaque. Vous ne pouvez pas déplacer un Spectre une fois les dégâts appliqués. Quand vous déplacez un Spectre, la carte face cachée attachée est déplacée en même temps. Vous pouvez utiliser ce Rituel pour attacher un Spectre à un personnage hors de votre propre coterie.

C.76. Mort prématurée

- : Cette carte déclenche une action de recrutement, mais vous ne dépensez aucun Prestige pour placer en état de Torpeur le vampire Hecata choisi dans votre main. La règle d'unicité s'applique toujours aussi vous ne pouvez pas recruter un vampire avec le même nom que l'un de ceux qui se trouvent actuellement dans votre coterie. Si vous recrutez un vampire avec le même nom qu'un vampire en état de Torpeur, le vampire de cet adversaire est brûlé même si le vôtre est recruté en état de Torpeur. Le vampire que vous avez choisi entre en jeu en état de Torpeur avec 0 Sang ce qui n'a aucune conséquence néfaste.

C.77. Refuge – Morgue de la vie éternelle

- Le texte de ce Refuge vous permet spécifiquement de réduire le Sang d'un vampire de votre coterie à 0. Les paiements normaux en Sang ne vous permettent pas de dépenser le dernier point de Sang d'un vampire. Notez que vous devez dépenser exactement 2 points de Sang aussi si un vampire n'en a qu'un seul, vous ne pouvez pas lui retirer 2 points de Sang.

C.78. Chair de marbre

- Cette carte permet à un joueur de réagir aux dégâts Aggravés, pas à l'attaque, aussi elle peut être jouée après la fenêtre de réaction normale. Vous pouvez même la jouer après avoir utilisé une Réaction au cours de la Séquence d'attaque normale. Elle peut aussi être jouée au cours de votre Phase finale pour transformer des dégâts d'un Antagoniste en dégâts Physiques. Quand des dégâts Aggravés sont transformés en dégâts Physiques, l'attribut Physique du vampire les réduit comme d'habitude. Si un vampire sans Force d'âme joue cette carte, il ne gagne que 1 Bouclier et les dégâts restent Aggravés.

- Chaque personnage subissant des dégâts Aggravés donne l'occasion de jouer Chair de marbre.

C.79. Markus Kumnyama

- Voir *Annika*.

C.80. Blocage mental

● La carte détachée va dans la pile de défausse de son propriétaire. La capacité Persistante qui interdit l'utilisation d'une carte ne nécessite pas d'Auspex, mais vous ne pourrez pas utiliser sa capacité épuisable si vous n'avez pas d'Auspex dans votre coterie.

C.81. Refuge – Cimetière de la Mission

- Vous pouvez choisir n'importe quel Mortel de la pile de cartes brûlées du Deck Cité.

C.82. Nécromancie

● Le Mortel brûlé requis par cette carte ne doit pas forcément provenir de l'effet de défausse de cette carte. La perte de 2 points de Sang peut faire tomber le Sang d'un vampire à 0 (s'il ne lui reste que 1 ou 2 points de Sang), puisque c'est un effet secondaire et non un coût. Un vampire n'a pas besoin d'avoir 2+ Sang pour perdre 2 Sang.

C.83. Cabale – Combat d'arène

- Voir *Annika*.

C.84. Prouesse de la souffrance

● La valeur d'attaque de cette carte dépend de la différence entre la PS du vampire actif et son Sang actuel. Si vous avez un vampire avec une PS de 6 qui a actuellement 1 point de Sang, cette carte inflige 5 dégâts Physiques (PS 6 moins 1 Sang) +1 pour les dégâts intrinsèques de la carte de l'icône Crâne. Si le vampire a sa valeur maximale de Sang, cette carte d'Attaque n'inflige que des dégâts intrinsèques de 1.

C.85. Sixième Tradition : Destruction

● Par exemple, s'il y a 9 points d'Influence pour OUI et que le OUI l'emporte sur le NON, cela inflige 2 dégâts Aggravés à la cible (1 + 1 pour chaque tranche de 5 points d'Influence en votre faveur). Si le NON l'emporte, aucun dégât n'est infligé. La cible est choisie au moment de jouer la carte pas à la fin du Conflit d'Influence.

C.86. Possession spectrale

● Le vampire que vous choisissez n'a pas besoin d'être épuisé, mais s'il est, il est de nouveau redressé. Le propriétaire du vampire ne perd pas la partie si c'est le dernier qu'il contrôle. Vous devez effectuer cette action libre supplémentaire immédiatement. Le vampire volé est considéré comme un membre de votre coterie et tous les coûts liés à cette action libre peuvent être payés par ce vampire (en utilisant le Sang de ce vampire, les points de Cabale sur sa carte, ses cartes attachées, etc.) Vous ne pouvez pas détacher de carte de ce vampire à moins que ce ne soit pour un coût ou un effet secondaire pour effectuer l'action accordée par Possession spectrale.

Exemple : si vous avez vaincu un Servant et que vous l'avez attaché à un vampire Possédé qui a déjà trois cartes attachées, vous choisissez laquelle vous détachez pour faire de la place pour la nouvelle. C'est un effet secondaire de l'action que vous avez effectuée. Notez que vous ne pouvez pas choisir de détacher une carte attachée par un autre joueur que le propriétaire du vampire volé (voir Arbalète/Menace voilée).

Exemple : un défenseur riposte avec une Réaction infligeant des dégâts. Cependant, vous ne pouvez pas détacher Chien errant pour réduire les dégâts puisque ce n'est pas un coût ou un effet secondaire de l'action d'attaque que vous avez effectuée.

Exemple : vous jouez Longue portée à partir de votre main comme action accordée par Possession spectrale. Le coût de cette action est de détacher une carte Alchimie du personnage actif. Puisque c'est un coût pour effectuer une Action, vous pouvez détacher une carte Alchimie du personnage volé.

Vous pouvez jouer une carte Attaque et utiliser n'importe quelles capacités activées comme d'habitude et vous pouvez utiliser le vampire pour attaquer un membre de la coterie de son propriétaire. Vous gagnez le contrôle des cartes que le propriétaire légitime a attachées au personnage, ce qui vous permet d'activer les capacités de ces cartes. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser des capacités avec un coût "détachez" à moins que ce ne soit un coût ou un effet secondaire pour effectuer l'action accordée par Possession spectrale.

Une fois l'action libre effectuée, le personnage emprunté reste dans La Rue et retourne dans la coterie de son propriétaire.

Si le seul personnage d'un joueur est vaincu alors qu'il est Possédé, ce joueur subit une élimination de coterie dès que ce personnage lui est rendu mais aucun joueur ne tire profit de l'élimination de cette coterie. Le vainqueur de la partie est alors déterminé en tranchant les égalités comme cela est indiqué page 3 du livret de règles.

C.87. Invocation d'esprit

- Ce Rituel nécessite de retirer 2 points de Sang pour activer son effet. S'il n'y a que 1 seul point de Sang sur la carte, il n'est pas possible de payer son coût d'activation.

C.88. Refuge – Le coupe-gorge

- Ce Refuge vous permet de réduire le coût en Prestige de votre prochaine recrue en dépensant des points de Cabale. La mention "Différentes sources" inclut uniquement vos cartes telles que votre carte Cabale et vos vampires. Vous pouvez retirer un maximum de 1 point de Cabale de chaque source que vous contrôlez. Il n'est pas nécessaire de retirer 1 point de Cabale de chaque source que vous contrôlez. Quand le vampire entre en jeu, ajoutez-lui autant de Sang de votre couleur pris dans la réserve générale jusqu'à atteindre sa valeur imprimée de PS.

Le cœur de l'Europe

C.89. Une maison divisée

- Même s'ils se trouvent dans le même lieu, chaque personnage dans un Refuge constitue un groupe distinct pendant chaque tour que dure cet Événement.

C.90. Anjali la Samedi

- La dernière phrase fait référence au personnage et non au joueur. Si la carte (qui devient une Malédiction) est la première qui est attachée au personnage, vous piochez une carte.

C.91. Borek Wagner

- "De votre collection" signifie que la carte doit provenir de votre propre collection et qu'il ne peut s'agir d'une autre copie d'un refuge que vous contrôlez actuellement. Vous pouvez choisir un Refuge contrôlé par un autre joueur, puisque les Refuges ne sont pas uniques. Assurez-vous d'apporter quelques Refuges supplémentaires si vous jouez avec ces cartes. Un Refuge attaché à un Meneur ne lui octroie que la « Capacité de Meneur ». Il accorde le texte indiqué sous cette Capacité de Meneur et les autres sont ignorés. Si Borek est retiré du

jeu, brûlez tous les Refuges attachés. Les Refuges brûlés font de nouveau partie de votre collection. Borek ne gagne pas un nouveau Refuge quand il revient.

C.92. Du pain et des jeux

- “Récompense” est un terme de jeu indiquant une récompense accordée aux autres joueurs. Ce terme n’a pas d’autre effet pour l’instant. L’effet de Régénération peut être utilisé sur un personnage en état de Torpeur puisqu’il est fait référence à un personnage « contrôlé » et non pas « dans sa coterie ».

C.93. Droit d’entrée

- Puisque cette carte fonctionne comme un Événement Persistant du Deck Cité, quand elle est brûlée au début de votre prochain tour elle est placée dans la pile de cartes brûlées du Deck Cité. Elle peut donc revenir dans le Deck Cité grâce à Carnaval de Bohême ou à un autre moyen. Si vous n’utilisez pas de protège-carte pour vos cartes du Deck Cité, mélangez le deck sous la table. Plus tard, vous verrez quand elle sera sur le dessus du Deck Cité ce qui vous donnera le temps de vous préparer. Si vous jouez Droit d’entrée au cours d’un tournoi, assurez-vous d’apporter quelques protège-cartes pour ceux qui pourraient jouer cette carte.

C.94. Dien

- Puisque vous pouvez renvoyer 1 carte dans votre main avant d’en révéler, vous pouvez bluffer avec n’importe quelle carte puis la renvoyer dans votre main. Cependant, si vous devez révéler une carte et qu’elle ne correspond pas au type d’attaque déclaré, vous devez la défausser immédiatement après l’avoir révélée. Jouer 2 cartes du type d’attaque déclaré est le plus avantageux : une fois que le défenseur a bloqué et/ou joué une Réaction, vous avez désormais la possibilité de renvoyer 1 carte dans votre main en ayant plus d’informations qu’avant l’attaque. Si vous ne jouez qu’une seule carte et que vous la ramassez, votre attaque se poursuit sans l’aide d’une carte Attaque.

Si un effet implique que la ou les cartes d’Attaque soient placées face visible, cela ne neutralise pas la capacité de Dien et vous pouvez renvoyer une carte face visible dans votre main. Toutes les capacités pré-combat sur la carte face visible demeurent même si la carte est renvoyée dans votre main. Cependant, si la carte face visible ne correspond pas au type d’attaque indiqué, défaussez-la immédiatement sans appliquer ses effets. Par exemple, si vous jouez Dans la ligne de mire face visible au cours de l’étape Info, vous pouvez encore jouer une autre carte attaque Distant au moment approprié. Vous bénéficiez du +1 Info si vous avez déclaré une attaque Distant même si, plus tard, vous reprenez en main Dans la ligne de mire. Cependant, s’il n’a pas été déclaré une attaque Distant, vous devez défausser immédiatement la carte Dans la ligne de mire face visible et vous ne bénéficiez pas de +1 Info.

C.95. Cabale - Étagères vides

- Cette carte Cabale est très différente dans le sens où vous ne gagnez que si la Bibliothèque de votre Rival est vide. Marquer 13 points de Cabale ne vous fait pas remporter immédiatement la partie.

C.96. Emil Hruza

- Si vous ignorez un Événement qui n’est pas Persistant, vous n’êtes pas concerné par son texte de jeu. Vous pouvez choisir d’ignorer un Événement Persistant à n’importe quel moment et vous pouvez changer d’avis à n’importe quel moment, sauf quand une Action est en cours. Par exemple, avant de vous attaquer dans votre refuge, un adversaire doit vous demander si vous ignorez l’Événement Persistant Une maison divisée. Une fois que vous avez

répondu, vous ne pouvez pas changer d'avis tant que l'attaque n'est pas terminée. Vous pouvez changer d'avis n'importe quel nombre de fois même au cours du même tour. Vous devez révéler et annoncer le nom de l'Événement que vous choisissez de mélanger dans le Deck Cité. Même si l'Événement que vous choisissez est brûlé au début du tour d'un autre joueur, il est tout de même retiré du jeu.

C.97. Fortification intérieure

- Cette carte est résolue avant tout effet d'une carte Attaque qui vous obligerait à perdre ou à dépenser des points de Prestige. Elle ne concerne qu'une formulation sur une carte Attaque qui fait référence à une perte/dépense/contribution de Prestige et le gain de Prestige n'est résolu que si cette carte Attaque vous ferait effectivement perdre du Prestige. Des cartes comme Compliment sournois, Exiger la soumission et Logique défailante feraient gagner au joueur en défense les 3 points de Prestige de la réserve générale avant la perte de Prestige. Argument mordant peut potentiellement vous faire perdre du Prestige, mais vous ne gagnez les 3 points de Prestige que si l'attaquant choisit de vous voler 1 Prestige, ce qu'il ne décide qu'une fois votre carte Réaction révélée. S'il choisit +2 dégâts, vous ne gagnez aucun Prestige.

Si la perte de Prestige est basée sur les dégâts infligés, résolvez ces dégâts, gagnez le Prestige de Fortification puis perdez le Prestige à cause de l'attaque. Être vaincu et "perdre" 1 Prestige sont des conséquences indirectes d'une carte Attaque, aussi cela ne déclenche pas le gain de Prestige. S'il n'y a pas de perte de Prestige, le défenseur bénéficie à la place d'un bonus de +1 Bouclier s'il a la discipline Force d'âme.

- Puisque Compliments sournois ne provoque pas de dépense/perte de Prestige au moment où les dégâts et les Boucliers sont calculés vous déclenchez le texte "Si ce n'est pas le cas, +1 Bouclier." Plus tard, le texte de gain de Prestige de cette carte, (étant au "conditionnel") s'applique si les dégâts ne mettent pas KO le défenseur. Aussi un défenseur avec de la Force d'âme obtiendra +1 Bouclier et les 3 points de Prestige **s'il y a des dépenses se produisant à cause de Compliments sournois.**

C.98. Refuge - La tour de guet

- Ce Refuge n'accorde pas de Secret à vos vampires. À la place, il octroie +1 Bouclier à tous les Gardes de votre coterie qui bloquent une attaque.

C.99. Cache secrète

- Le Prestige sur cette carte peut être utilisé pour payer les coûts d'activation en Prestige des capacités des vampires que vous contrôlez. Cependant, s'il y a d'autres coûts associés, ils ne sont pas payés avec le Prestige de cette carte. Utilisée par les Sang-Clair, elle peut communément servir à activer une ou plusieurs capacités de Bouclier de vampires à 1 PS en payant 1 Prestige à chaque fois.

C.100. Jan Zoubek

- Le gain de points de Cabale annulé par cette carte inclut le gain de 1 point de Cabale dont un adversaire bénéficie pour avoir vaincu un vampire rival, les effets de carte qui feraient gagner des points de Cabale à un adversaire pour avoir vaincu un vampire et les points de Cabale placés sur vos vampires grâce à Cible à abattre et divers effets du clan Lasombra.

C.101. Kiril

- Dès que ce vampire devient un attaquant, il gagne +3 en Influence jusqu'à la fin du tour actuel (ou qu'il dépense ce bonus).

C.102. Pas touche

- Pour résoudre cette carte, le défenseur doit être dans La Rue. Un “défenseur” est tout personnage ou Mortel qui est ciblé par l’attaquant. Un attaquant frappé par une Réaction qui inflige des dégâts n’est pas un défenseur. Ce Piège n’est pas une Réaction, il peut donc être utilisé pendant qu’un vampire revendique le titre de Prince.

C.103. Promoteur immobilier

- Voir *Borek Wagner*.

C.104. Course contre la montre

- Cet Événement concerne votre personnage prêt (redressé) avec la plus grande PS avant que votre coterie ne se redresse au début de votre tour. Si vous n’avez aucun personnage redressé dans votre coterie, vous ne pouvez pas empêcher la perte d’une Action au cours de ce tour. Un personnage gagnant un jeton Peur de cette manière s’en débarrassera immédiatement au cours de votre Phase initiale, mais il reste épuisé.

C.105. Réflexes rapides

- Réaffecter une attaque consiste à changer de défenseur au moment où cette carte est résolue, ce qui se produit après la résolution de la carte de l’attaquant s’il en a joué une. Une attaque ne peut pas être réaffectée contre le vampire qui l’a jouée. La nouvelle cible ne Bloque pas, et il n’y a pas de « Bloqueur » au cours de cette attaque.

C.106. Roman Monstrum

- Vous n’êtes pas obligé de posséder la Malédiction que vous souhaitez retirer à la cible.

C.107. Rencardé

- Puisqu’on ne place pas un jeton joueur dessus quand elle est placée dans La Rue, elle reste en jeu jusqu’à ce que l’Intrigue réussisse. Un joueur peut dépenser une Action et épuiser un personnage de sa coterie pour effectuer cette Action, qui est une Intrigue provoquant un conflit d’Influence, comme une Intrigue normale. Tout ce qui s’applique au cours d’une Intrigue s’applique ici. Si les OUI l’emportent sur les NON, déplacez 1 carte Antagoniste de La Rue au choix du joueur actif près du Refuge du joueur ciblé (même endroit où sont mises les cartes Persistantes) puis brûlez cette carte.

Tant qu’elle se trouve à proximité du Refuge, elle forme une pile distincte Antagoniste qui n’est résolue que contre ce joueur.

Cette carte ne gagne aucun avantage ni Secret en étant proche de son refuge et n’importe quel joueur peut l’attaquer. Le joueur dont le Refuge est ciblé doit se déplacer dans La Rue s’il veut l’attaquer (comme d’habitude). Si cette carte Antagoniste revient en jeu, elle rejoint comme d’habitude les autres du même type qui se trouvent dans La Rue. Si cette Intrigue échoue, cette carte n’est pas brûlée.

C.108. Intimidation des électeurs

- Quand un joueur choisit de voter “Non” contre une Intrigue, tous ses personnages qui viennent de prendre un jeton ‘Sans Influence’ exercent de l’Influence contre votre Intrigue. Notez que la capacité épuisable de cette carte n’a pas le mot-clef Implacable, elle ne peut donc être activée qu’au cours de votre tour.

C.109. Fouet du Primogène

- Ce Titre n'est pas unique, mais il est limité à 1 par joueur. Le jeton 'Sans Influence' peut être retiré de n'importe quel vampire de votre coterie du même clan que le Fouet, y compris le Fouet lui-même.

C.110. Flétrissure spirituelle

- N'ajoutez pas l'attribut Mental du vampire actif aux dégâts puisque ce n'est pas une attaque. Si vous choisissez de brûler un spectre pour Aggraver les dégâts, ce spectre n'est pas pris en compte pour le calcul des dégâts. Quand vous brûlez un spectre, retirez du jeu le jeton et la carte Servant posée face cachée. Si vous ne brûlez pas de spectre, l'attribut Mental de la cible réduit les dégâts. Les réactions non spéciales ne peuvent être jouées puisqu'il ne s'agit pas d'une attaque, mais les Boucliers et les préservations de dégâts (comme les cartes Clochard) peuvent être utilisés pour réduire les dégâts.

D. Errata des cartes :

D.1. Corrections initiales (Boîte de base):

Les 3 cartes suivantes ont été modifiées pour l'équilibre du jeu et seront réimprimées dans une future extension en 2022. Jouez avec les modifications indiquées ci-après. Les raisons de ces modifications sont expliquées dans le livret de règles de l'extension. Vous pouvez aussi trouver un pdf de ces modifications ici ([ndt : lien internet vers le pdf des cartes](#)).

Coup bas : inflige désormais 1 dégât au lieu de 2.

Chasser les chasseurs : non seulement le joueur contrôlant cette carte mélange la carte Seconde Inquisition dans le Deck Cité, mais quand il le fait il mélange aussi la défausse de ce Deck dans le Deck Cité.

Maison de fous : nous avons retiré le coût « Épuiser votre Meneur » de sa capacité activable.

D.2. Brouillard de San Francisco (Boîte de base)

On ne peut pas annoncer d'attaque Distante.

La formulation du texte précédent permettait d'annoncer des attaques Distantes sans carte et empêchait de jouer des Réactions avec le symbole d'attaque Distante sur ces cartes contre d'autres types d'attaque, ce qui n'était pas l'effet escompté.

D.3. L'Arène (Sang et Alchimie)

Les personnages dans votre Refuge ont +1 en Secret.

— Capacité du Meneur —

La première fois que vous recrutez un personnage à chacun de vos tours, gagnez 1 Action libre.

Cette carte avait pour but d'aider les decks ayant besoin de recruter de nombreux vampires. Cependant, son texte permettait à des decks agressifs d'effectuer des attaques multiples au cours des premiers tours de la partie ce qui pouvait générer une mauvaise expérience de jeu.

D.4. Rassembler le troupeau (Le loup et le rat)

À la fin de votre tour, s'il n'y a aucun Clochard ou Citoyen du deck Cité non attaché dans La Rue, gagnez 1 point de Cabale. S'il n'y a aucun Mortel du Deck Cité non-attaché, gagnez 2 points de Cabale à la place.

Si vous cumulez 13 points de Cabale (+2 points de Cabale pour chaque autre carte

Rassembler le troupeau en jeu), vous gagnez !

Si cette carte Cabale est couverte par Surveillance constante, son nom et le bonus de +2 points de Cabale demeurent.

D.5. Guerre des clans (Boîte de base)

Après avoir vaincu un personnage adverse non Rival, gagnez 1 point de Cabale.
Après avoir vaincu un personnage adverse avec 5+ PS, gagnez 1 point de Cabale.
La correction correspond à l'objectif premier de la carte.

E. Reformulation des textes des cartes :

E.1. Le nid du dragon (Boîte de base)

Les personnages dans votre Refuge ont +1 en Secret.

— Capacité de Meneur —

S'il est prêt, vous pouvez déplacer votre Meneur dans La Rue pour Bloquer l'attaque d'un adversaire (même Distante) et gagner 1 Prestige.

Cela explique clairement que votre Meneur peut bloquer des attaques Distantes (la formulation précédente était « n'importe quelle attaque, » ce qui ne nécessite pas le mot-clef Garde) mais qu'il ne peut pas bloquer des attaques effectuées par votre propre coterie. De plus, Le nid du dragon ne peut pas être utilisé pour Bloquer une attaque non blocable et la cible n'a pas besoin d'être dans La Rue. Vous pouvez toujours utiliser cette capacité même si votre Meneur est déjà dans La Rue. Désormais, vous en gagnez du Prestige que si l'attaque que vous bloquez était dirigée contre un personnage.

E.2. En-cas nocturne (Boîte de base)

Pour chaque Force d'âme dans votre coterie, régénérez 1 Sang d'un personnage que vous contrôlez (y compris en Torpeur).

C'est une légère reformulation pour éviter de penser que l'on peut régénérer des vampires adverses en Torpeur. Pour chaque Force d'âme, vous pouvez régénérer un vampire différent de votre coterie.

E.3. Agence de Relations publiques (Boîte de base)

Persistent – Payer 1 Prestige : gagnez 1 Cabale. N'utilisez cette capacité que si une Intrigue que vous avez jouée a réussi.

Cette réorganisation du texte clarifie le fait qu'il s'agit d'une capacité activée qui ne peut l'être qu'une fois au cours de votre tour. Si vous contrôlez plus d'une carte de ce type, chacune d'elles peut être activée quand une Intrigue que vous avez jouée a réussi.

E.4. Primogène (Boîte de base)

Exercer 3 en Influence : attachez cette carte au personnage actif.

Ce personnage a +1 en Influence.

Au cours d'une attaque, ce personnage inflige +1 dégât aux personnages avec un Titre.

Cela clarifie le fait que le dégât supplémentaire ne s'applique qu'en combat et pas aux autres effets infligeant des dégâts.

Le bonus s'applique que le Primogène soit un attaquant, un défenseur ou un bloqueur. Un Primogène qui attaque inflige +1 dégât à tout personnage titré du groupe en défense qui subit des dégâts. En tant qu'attaquant, aucune carte Attaque n'est nécessaire pour bénéficier de ce bonus. Afin d'infliger des dégâts à un attaquant, le Primogène doit jouer une Réaction qui autorise une riposte infligeant des dégâts. Puis il faut ajouter 1 dégât à ce total si l'attaquant a un Titre.

E.5. Dans la ligne de mire (Boîte de base)

Au cours de votre étape Info, jouez cette carte face visible en tant que carte d'attaque pour ajouter +1 Info à cette attaque.

Cette nouvelle formulation modifie le moment au cours duquel est jouée cette carte pour éviter une confusion puisque l'étape d'Info précède le moment où la carte d'attaque est normalement jouée. La jouer face visible au cours de l'étape Info ajoute +1 Info à l'attaque et vous ne pouvez pas jouer d'autre carte Attaque au cours de cette attaque.

E.6. Affront (Boîte de base)

Infligez à la place Physique à l'attaquant (ajoutez Physique de ce personnage aux dégâts). *En ajoutant « à la place » il est clair que les dégâts infligés à l'attaquant sont des dégâts Physiques et non pas Mentaux ou Sociaux. Seul l'attribut Physique du personnage jouant cette carte est ajouté aux dégâts Physiques infligés à l'attaquant.*

E.7. Prédicateur (Boîte de base)

S'il est prêt, **Implacable Payer 1 Prestige** : déplacez-le dans La Rue pour Bloquer une attaque non Distante d'un adversaire contre n'importe quelle cible dans La Rue. *Cela permet de clarifier le fait qu'il ne peut pas Bloquer une attaque Distante puisqu'il n'a pas le mot-clef Garde. Il ne peut pas non plus Bloquer une attaque effectuée par votre propre coterie. De plus, le Prédicateur ne peut Bloquer une attaque non blocable. Vous pouvez toujours utiliser cette capacité s'il se trouve déjà dans La Rue.*

E.8. Yusuf Kaya (Boîte de base)

Épuiser : chaque personnage avec un Titre que vous contrôlez (y compris en état de Torpeur) régénère 1 Sang.

C'est une légère reformulation pour éviter que les joueurs pensent que cela affecte les vampires adverses en état de Torpeur.

E.9. L'embrouilleur

Quand un personnage de ce groupe attache une carte Alchimie, il est prêt. **Détachez une carte Alchimie de ce personnage** : évitez 1 dégât à ce personnage.

Ce texte indiquant que vous pouvez bénéficier de cette capacité a été omis.

Ce texte indique clairement que cet effet ne protège que Crapaud.

E.10. Protéger le cheptel (Le loup et le rat)

Persistant – chaque point de Sang de votre couleur sur un Mortel augmente de 1 le nombre de dégâts requis par des adversaires pour le vaincre (cet effet n'est pas cumulable avec d'autres cartes Protéger le cheptel).

Épuiser : placez 1 Sang de votre couleur de la réserve générale sur le Mortel ciblé.

C'est une reformulation pour que la règle soit présente sur la carte et non dans une FAQ. Le nombre de cartes Protéger le cheptel que vous avez en jeu et lesquelles ont été utilisées pour placer tel ou tel jeton n'ont aucune importance. Tant que vous avez une de ces cartes en jeu, chaque point de Sang placé sur un Mortel augmente de 1 la difficulté pour le vaincre. "N'est pas cumulable" signifie que si vous avez plusieurs exemplaires de Protéger le cheptel en jeu, il faut toujours le même nombre de dégâts supplémentaires que si vous n'en aviez qu'une seule. Quand une de ces cartes quitte le jeu, vous ne retirez pas les jetons qui ont été placés avec elle puisqu'on ne peut pas savoir quelle copie a été utilisée pour quel jeton. Si vous n'avez plus de carte Protéger le cheptel en jeu, les points de Sang sur vos Mortels n'ont plus aucun effet. Quand un Mortel est vaincu, les jetons de Sang sont remis dans la réserve générale.

E.11. Seconde Tradition : Le Domaine (Le loup et le rat)

Persistant – **Épuiser** : attachez un Citoyen ou un *Clochard* non-attaché de La Rue à cette carte (max 2). Ils sont encore considérés dans La Rue et peuvent être attaqués. Vos adversaires doivent vous payer 1 Prestige pour attaquer des Mortels attachés à cette carte. Si cette carte est retirée du jeu, les Mortels attachés restent dans La Rue.

Cela clarifie le fait que cette carte ne peut attacher que des Mortels non-attachés et que ces Mortels demeurent dans La Rue si cette carte est retirée du jeu.

E.12. Kim Phan (*Le loup et le rat*)

Épuiser : retirez 1 jeton d'une carte non-attachée face cachée ou Persistante (avec des jetons dessus) contrôlée par n'importe quel joueur.

Cette capacité n'est utilisable que dans La Rue.

Payer 1 (S) : à la place, défaussez la carte.

Le nouveau texte précise que la carte ciblée doit avoir des jetons dessus. Aucun effet ne peut être utilisé contre une cible qui n'a pas de jetons. Le "contrôlée par n'importe quel joueur" signifie que vous ne pouvez pas cibler un Événement de la Rue puisqu'ils ne sont pas contrôlés par des joueurs.

E.13. Cible à abattre (*Boîte de base*)

Placez 1 point de Cabale de la réserve Générale sur n'importe quel personnage. Si ce dernier est vaincu par un adversaire, il gagne ce point de Cabale.

Cette reformulation signifie que si vous vainquez votre propre personnage, vous ne gagnez pas les points de Cabale posés dessus. Si vous placez ce point de Cabale sur le personnage d'un adversaire, n'importe quel adversaire de ce joueur peut le gagner, mais celui qui contrôle ce personnage ne le peut pas.

E.14. Étagères vides (*Le cœur de l'Europe*)

Au début de votre tour, si la Bibliothèque de votre Rival n'a plus de cartes, vous gagnez la partie.

Si vous obligez un adversaire à défausser des cartes, vous pouvez à la place le contraindre à piocher le même nombre de cartes.

Notez que, désormais, vous pouvez gagner la partie avec cette carte quand vous avez 13 points de Cabale.

E.15. Ekene (*Le cœur de l'Europe*)

Attaquant en solo – Ce personnage ne déclare pas son type d'attaque avant que les cartes Attaque ne soient généralement révélées au cours de la Séquence d'attaque.

Cette reformulation est nécessaire puisque l'étape 8 ne correspond plus au moment où les cartes Attaque sont révélées. Même si vous ne jouez pas de carte Attaque, vous déclarez votre type d'attaque juste avant le moment où une carte attaque serait révélée.

E.16. Smoke (*Boîte de base Promo*)

A la fin de votre tour, redressez 1 personnage de votre groupe.

Smoke permet désormais de redresser 1 personnage du groupe au lieu de n'importe quel personnage que vous contrôlez.

E.17. Tamaska (*Le loup et le rat*)

La première fois que vous attachez un Animal à ce personnage au cours de votre tour, il devient prêt et gagnez 1 Action Libre.

Tamaska accorde désormais 1 Action libre au lieu d'une Action.

E.18. Trinity Voss (*Le loup et le rat*)

Groupe – A chaque tour, la première attaque effectuée par un membre de ce groupe contre un Antagoniste inflige +2 dégâts.

Sa capacité en fonctionne désormais qu'avec la première attaque contre un Antagoniste. Notez que si l'attaque est bloquée par un non-Antagoniste, le bonus aux dégâts s'applique tout de même.

E.19. Extorsion (Le loup et le rat)

Indiquez un type d'attaque. Puis regardez la main de l'adversaire ciblé et défaussez toutes les cartes Attaque de ce type.

Si le personnage actif a le Titre de *Préfet*, gagnez 1 (S) pour chaque carte ainsi défaussée.

Désormais le type d'attaque (Physique, Sociale, Mentale ou Distante) doit être déclaré avant de regarder la main de votre adversaire.