

VAMPIRE

THE MASQUERADE

RIVALS

JEU DE CARTES ÉVOLUTIF



Extension Le Loup et le Rat Livret de règles

Quand le loup hurle et que le rat rôde, aucun mortel n'ose se rendre dans les parcs après la tombée de la nuit, et les mendiants parlent à voix basse d'étranges bienfaiteurs évoluant parmi eux, alors même que leur nombre diminue mystérieusement nuit après nuit. Partageant un lien avec les animaux, mais divisés par des loyautés opposées, les Gangrel et les Nosferatu de la cité cherchent la moindre occasion de déchaîner la Bête qui est en eux afin de donner libre cours à l'aspect le plus sauvage des vampires. Vous pouvez jouer ces deux clans l'un contre l'autre avec les decks préconstruits, ou les intégrer tout simplement au jeu de base et aux autres extensions pour concevoir de nouvelles stratégies afin de vaincre vos adversaires.

VAMPIRE

THE MASQUERADE

RIVALS

JEU DE CARTES ÉVOLUTIF



Âge 14+



2-4 joueurs



30-70 minutes

Contenu



2 decks Joueur
pré-construits
de 49 cartes



21 jetons Joueur de couleur grise
(20 jetons Sang/Prestige et 1 jeton Meneur)



2 Jetons
Peur



4 intercalaires



1 paquet Crypte de 30 cartes
pour personnaliser vos decks.
Nous vous recommandons de
ne pas l'ouvrir avant d'avoir
joué quelques parties.



5 cartes
corrigées

Nouveaux concepts et mots-clefs

Mise à jour des règles du premier tour pour le jeu de base et toutes les extensions : vous ne pouvez pas prendre pour cible un adversaire ou lui infliger des dégâts avant qu'il n'ait joué son premier tour.

Animal : un nouveau type de cartes qui représentent les nombreuses bêtes auxquelles ces clans font appel afin de les aider dans leur combat pour la domination. Les vampires avec la Discipline Animalisme peuvent attacher des cartes Animal, comme ils le feraient avec un Titre ou des cartes Alchimie, une fois qu'ils en ont payé le coût en Sang. Les cartes Animal attachées accordent des capacités spéciales et ont un effet supplémentaire quand elles sont détachées.

Animalisme : cette Discipline accorde au vampire le pouvoir de communiquer avec les animaux du monde et de les contrôler en attachant de puissantes cartes Animal.

Protéisme : cette Discipline accorde aux vampires le pouvoir de changer de forme en se faisant pousser, par exemple, des griffes et des crocs ou même en se transformant complètement en d'autres créatures ou en éléments.

Les Gangrel

Souvent désignés collectivement sous le nom de Clan du Loup, les Gangrel prospéraient autrefois dans les régions rurales et évitaient les environnements urbains privilégiés par les autres clans. Depuis, ils ont évolué et se sont habitués à la vie citadine, bien qu'ils préfèrent hanter les faubourgs de la ville ou se cacher dans ses nombreux parcs, au lieu de fréquenter les night-clubs ou de se prélasser dans des appartements luxueux comme leurs semblables plus civilisés.

La maîtrise de la Discipline Protéisme leur permet de se déplacer sans attirer l'attention et de conférer à leurs attaques un peu plus de mordant, puisqu'ils peuvent se doter de griffes et de crocs anormalement développés et ayant un effet dévastateur. Ce sont aussi des conteurs nés, cherchant à s'inspirer mutuellement et à gagner leur renommée en embellissant leurs exploits ou leur notoriété, et en partageant des légendes du passé et du présent.

Mais le domaine dans lequel ce clan excelle est celui de la maîtrise du royaume animal — C'est notamment pour obéir aux ordres de leurs maîtres sauvages que de nombreux chiens et chats de gouttière errent dans les rues après la tombée de la nuit. L'alignement stratégique avec ces créatures peut s'avérer être une tactique redoutable pour mettre au pas leurs rivaux.

Les Nosferatu

Hideux. Miséricordieux. Fiers. Discrets. Ce ne sont que quelques-uns des qualificatifs que l'on peut attribuer aux Nosferatu. Œuvrant à partir des tunnels et des égouts sous la cité, les membres de ce clan peuvent frapper sans même quitter leur Refuge. Souvent sollicités pour leurs compétences de surveillance et d'espionnage, les Nosferatu sont rusés et efficaces aussi bien pour traquer des vampires que des mortels. Naturellement doués pour l'investigation, ils peuvent faire ressentir à leurs ennemis la pression de leur inexorable soif de justice. Ou, grâce à des méthodes plus clandestines, ils peuvent modifier un court moment l'équilibre stratégique de la cité, suffisamment longtemps pour leur permettre de prendre le dessus.

À l'instar des Gangrel, les Nosferatu sont particulièrement à l'écoute de leur nature sauvage et se servent des animaux considérés comme inférieurs, comme les rats et les insectes, afin qu'ils accomplissent leurs volontés. Et quand cette tactique échoue, ils peuvent compter sur leur force bestiale en s'appuyant sur leur nature monstrueuse pour infliger de sérieux dommages à ceux qui osent les défier.

Cependant, c'est à l'univers des vivants qu'ils s'intéressent le plus. Ils cherchent à protéger et à prendre soin des mortels à l'existence misérable qui peuplent les rues au-dessus d'eux, mais uniquement pour que ces mêmes âmes égarées puissent être exploitées sans attirer l'attention. Les *Clochards*, en particulier, sont très utiles aux Nosferatu, et ces derniers iront les chercher dans La Rue, parmi les tas d'ordures ou même auprès d'autres vampires ayant osé les asservir.

NOUVELLES RÈGLES

Animal

Les cartes Animal offrent des capacités spéciales que votre vampire peut activer quand elles lui sont attachées, et elles déclenchent un effet supplémentaire quand elles sont détachées. Une carte Animal peut être attachée au vampire actif en tant qu'action, à l'instar d'un Titre ou d'une carte Alchimie, à condition que ce vampire dispose de la Discipline Animalisme et qu'il puisse payer son coût en Sang.

Il y a cinq variétés d'animaux dans cette extension : *Chat de gouttière*, *Chien errant*, *Volée de corbeaux*, *Rat d'égout* et *La Nuée*.






Détacher des cartes

En règle générale, si vous choisissez de retirer une carte attachée à un vampire de votre coterie, vous devez la Brûler. Cependant, si un effet vous demande de retirer/défausser une carte attachée (en activant par exemple l'effet **détacher** d'une carte Animal), vous devez la défausser à la place, à moins que le contraire ne soit spécifié (pour le moment, *Chat de gouttière* est la seule carte Animal qui nécessite que vous la Brûliez de cette manière). Un effet de détachement ne peut être utilisé qu'au cours de la phase Action d'un joueur, à moins qu'il ne permette de réduire des dégâts comme avec la carte *Chien errant*.

Remarque : Une capacité de détachement peut être utilisée, que le vampire auquel la carte Animal est attachée (ou l'Animal lui-même) soit prêt ou épuisé.

Exemple de tour au cours d'une partie à deux joueurs

Le Joueur 1 a *Choocha* et *Général Flint* dans La Rue ; *Flint* a 2 cartes *Clochard* attachées. Le Joueur 2 dispose de *Tamaska* et *Lil' Fang* dans son Refuge avec le maximum de points de Sang. Une carte *Chien errant* et une carte *Chat de gouttière* sont attachées à *Tamaska*.

Le Joueur 1 épuise *Choocha* afin de gagner +1 en Info contre le Joueur 2 pour la prochaine attaque de son groupe. Puis il épuise *Flint* et annonce une Attaque Physique contre *Tamaska*, en utilisant une carte Attaque. Puisque *Flint* a 2 Servants, cette attaque inflige +1  et réduit également toute Réaction de défense potentielle de 1 . *Tamaska* choisit de ne pas jouer de Réaction et *Flint* retourne *La Ruée*, qui inflige un total de 5 dégâts  : 1 intrinsèque (carte) +1 (pour un vampire avec Puissance) +2 (attribut  de *Flint*) +1 (parce qu'il a au moins 2 Servants). *Tamaska* réduit ce total de 1 en raison de son attribut  et détache sa carte *Chien errant* pour réduire le total de 2 points supplémentaires, elle ne subit donc que 2 dégâts. Puisque la carte *Chien errant* a été détachée pour un effet, elle est défaussée au lieu d'être Brûlée. Le Joueur 1 utilise sa seconde action pour mettre en jeu *Passage Secret*. Cette carte est immédiatement épuisée pour renvoyer *Choocha* dans son Refuge, où il reste épuisé.





Au cours du tour du Joueur 2, il épuise *Lil' Fang* pour récupérer la carte *Chien errant* dans la défausse et la reprendre dans sa main. Puis le Joueur 2 détache la carte *Chat de gouttière* de *Tamaska* pour Brûler un des *Clochards* de *Flint*, ce qui Brûle également le *Chat de gouttière* comme indiqué sur cette carte. Puis *Tamaska* est épuisée pour rattacher le *Chien errant*, ce qui lui permet de gagner 1 action et de se redresser. Le joueur gagne également à cause de la carte *Appel de la nature*. Le Joueur 2 a encore 2 actions qu'il utilise respectivement pour recruter *Drea Warden* et pour piocher 1 carte (*Volée de corbeaux*). *Drea* est immédiatement épuisée et paie 1 pour attacher à *Lil' Fang* la carte Animal qui vient d'être piochée sans coût supplémentaire, et le Joueur 2 gagne encore 1 .


CLARIFICATIONS POUR CERTAINES CARTES


Refuge – Parc de la cité : si vous révélez 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 placer temporairement votre Refuge près de votre Meneur pour ne pas oublier de résoudre cette capacité après la résolution de l'action.

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 pas utiliser les capacités de leur Refuge ou marquer des points 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 D.A.S. ou un vampire Rival), et gagnent toujours s'ils atteignent 13 points de Cabale.


Rat acculé, Reflet féroce : quand une carte Réaction a une icône Dégâts dans son angle supérieur gauche, le vampire jouant la Réaction ajoute son attribut associé aux dégâts renvoyés à l'attaquant. *Reflet féroce* n'en a pas, donc 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, il faudra donc ajouter l'attribut du vampire 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 vampire actif et son Sang actuel . Si vous avez un vampire avec une de 6 qui a actuellement 1 , cette carte infligerait +5 dégâts (6 moins 1) et l'attribut de l'attaquant est ajouté au total, comme d'habitude. Si le vampire a sa valeur maximale de Sang, cette carte d'Attaque inflige des dégâts intrinsèques de 0.

Drea Warden : quand ce vampire est épuisé pour activer sa capacité spéciale, cela ne coûte pas une action, mais 1 . 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.

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  et permet à un vampire 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 et il en est de même pour un vampire auquel elle attache une carte Animal.





Fuir ou combattre : les cartes Réaction avec une valeur de Dégâts  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.

Rassembler le troupeau : pour pouvoir débarrasser La Rue de tous les Mortels et marquer 2  avec cette carte, vous devrez aussi vous débarrasser des cartes *Division des Affaires Spéciales*.

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 du même montant le nombre de dégâts que vous devez infliger pour les vaincre. Ces jetons Sang restent jusqu'à ce que le Mortel soit vaincu puis ils retournent dans la réserve générale.

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.

Rat d'égout : quand vous utilisez l'effet de détachement de cette carte, le  volé à des vampires 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.

Jeux d'espions : cette carte vous permet de prendre possession du jeton Rival d'un autre joueur. 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. Cependant, si vous prenez votre propre jeton à un autre joueur, 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  quand le vampire d'un Rival est vaincu et de gagner 3  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  et vous tombez alors à 0  conformément aux 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.

Cartes corrigées : ces 5 cartes de la boîte de base ont été corrigées pour les équilibrer par rapport aux cartes de ce type. On considère que toutes les copies de ces cartes ont ces modifications, mais il est préférable de jouer avec les cartes corrigées.

