

VAMPIRE

LA MASCARADE



CHAPTERS



LIVRE DE RÈGLES

AVANT-PROPOS

QU'EST-CE QUE LE MONDE DES TÉNÈBRES ?

Le **Monde des Ténèbres** ressemble à notre monde, mais, dans l'ombre, se cachent d'anciennes et monstrueuses conspirations. Des créatures immortelles venues de la nuit des temps manipulent le monde et leur influence se fait sentir partout. Les mortels sont les victimes ignorantes et les pions de vastes organisations secrètes dirigées par des êtres surnaturels. Les vampires - entre autres créatures - sont la proie de luttes entre des factions internes. À l'insu des humains, ces grandes querelles peuvent parfois durer des siècles.

QU'EST-CE QUE VAMPIRE : LA MASCARADE ?

Vampire : La Mascarade est un jeu de rôle sur table (JDR sur table) publié pour la première fois en 1991 par White Wolf Publishing. Il a été le premier de plusieurs jeux appartenant au système narratif pour l'univers du **Monde des Ténèbres**. **Vampire : La Mascarade** se déroule dans une version du monde moderne où les joueurs incarnent le rôle de vampires. Les vampires se désignent souvent comme les «Descendants». Dans ce monde, les Descendants doivent faire face à des combats nocturnes quotidiens, dont les chasseurs de vampires et autres menaces de ce type, mais ce n'est pas tout. Les vampires du **Monde des Ténèbres** doivent également combattre la Bête qui est en eux. La Bête est un besoin primitif de violence et de contrôle. Chaque nuit, les vampires doivent assouvir ce besoin, de peur de ne devenir que de simples animaux.

La seule façon de garder la Bête calme et docile est de la nourrir de sang. Elle ne fait pas de distinction quant à la provenance du sang ; il peut s'agir d'animaux, d'humains et même d'autres vampires. Dans la société des vampires, boire du sang animal est considéré comme un faux pas social, à ne faire que dans les circonstances les plus graves. Vider un vampire de son sang, ce que l'on appelle la **Diablerie**, est interdit, par crainte que les Descendants ne deviennent cannibales et ne transforment leurs non-vie en une interminable querelle sanguinaire.

Les vampires du Monde des ténèbres ne vieillissent pas et ne peuvent pas être détruits par des moyens ordinaires. Seuls la décapitation, le feu ou la lumière du soleil peuvent entraîner leur mort définitive, tandis qu'un pieu en bois planté dans le cœur ne fait que les paralyser jusqu'à ce qu'il soit retiré. Néanmoins, les vampires peuvent, en cas de famine ou de traumatisme physique important, tomber en **torpeur** - un état près de la mort dans lequel ils peuvent passer des semaines, voire des années, avant de pouvoir se relever. Les vampires se multiplient en faisant d'un mortel un mort-vivant par ce qui est appelé l'Étreinte

Pour s'assurer qu'ils ne se transforment pas en prédateurs sauvages, les Descendants ont développé une société, inspirée du système féodal d'autrefois. À la tête de cette société, appelée la Camarilla, se trouve le Prince, un titre non généré accordé au seul vampire capable de contrôler tous les vampires d'une ville. Le Prince est secondé dans ses fonctions par le primogenat, un conseil composé de certains des Descendants les plus influents de la ville. Bien que le Prince gouverne par la peur, par des faveurs ou par la violence, il est rare qu'il se salisse les mains. Non, pour cela, il y a le Shérif. Ce rôle spécial est souvent confié à un proche allié du Prince, dont la loyauté ne fait aucun doute.

Lorsque le Prince a besoin de s'adresser à sa cour, il convoque un Elysium, un rassemblement spécial de vampires dans un lieu choisi à l'avance, également appelé Elysium. L'Elysium est dirigé par le Héraut, qui contrôle l'aspect social de ces rassemblements. Le Héraut se tient au courant des allées et venues des vampires, de l'ascension et du déclin des leurs, et s'attire les faveurs de ceux qu'il choisit pour l'Elysium. Le Héraut est également connu sous le nom de Harpie, en raison de sa nature de traître, cachée derrière les sourires et les salutations bienveillantes. N'utilisez cependant jamais ce terme en sa présence...

TRADITIONS

Les vampires sont généralement organisés en sectes qui partagent des intérêts communs. La Camarilla est l'une des plus anciennes et des plus grandes sectes, un véritable pilier de la société vampirique qui a perduré jusqu'à ce jour. Les Traditions forment le fondement juridique de la société de la Camarilla même si, de nos nuits, le prince remplit le rôle de l'Ancien décrit dans les Traditions. La culture de la Camarilla est principalement issue de ces Traditions. La Présentation est décrite dans la Tradition de l'Hospitalité, la chasse au sang dans la Tradition de la Destruction et le partage des terres dans la Tradition du Domaine.

1^{ère} Tradition

LA MASCARADE

« Tu ne révéleras point ta vraie nature à ceux qui ne sont pas du Sang. Si tu enfreins cette tradition, tu renonces à tes droits au Sang. »

2^{ème} Tradition

LE DOMAINE

« Les affaires de ton domaine ne regardent que toi. Tout autre te doit le respect dans ton domaine. Sur ton domaine, personne ne saurait mettre en doute ta parole. »

3^{ème} Tradition

LA PROGÉNITURE

« Tu n'engendreras qu'avec la permission de ton ancien. Si tu crées un enfant sans l'approbation de ton ancien, ta progéniture et toi serez mis à mort. »

4^{ème} Tradition

LA RESPONSABILITÉ

« Ceux que tu crées sont semblables à tes enfants. Jusqu'à ce que ta progéniture soit affranchie, tu la commanderas en toute chose. Ses péchés seront les tiens. »

5^{ème} Tradition

L'HOSPITALITÉ

« Honore le domaine d'autrui. Lorsque tu arrives dans une cité étrangère, présente-toi à celui qui y règne. Sans son acceptation, tu n'es rien. »

6^{ème} Tradition

LA DESTRUCTION

« Il t'est interdit de détruire un autre de ton espèce. Le droit de destruction appartient à ton ancien. Seuls les aînés parmi les tiens seront en droit de décréter la chasse au sang. »

Clans et Disciplines

Aux origines de leur histoire, les Descendants étaient peu nombreux. Ces tout premiers vampires, appelés Antédiluviens, sont réputés être les fondateurs des clans originels. Un clan est une sorte de lignée étendue des Descendants. Bien que les membres d'un clan ne partagent pas nécessairement les mêmes loyautés ou les mêmes valeurs, chaque vampire peut faire remonter sa lignée à l'un des treize ancêtres.

De plus, chaque clan possède un ensemble spécial de capacités surnaturelles transmises de génération en génération par le Sang. Ces pouvoirs sont appelés **Disciplines**. Bien qu'il soit théoriquement possible pour un vampire d'apprendre des **Disciplines** de n'importe quel clan, les vampires ont généralement plus de facilité à développer des pouvoirs hérités de leur propre lignée.

QU'EST-CE QUE VAMPIRE : LA MASCARADE – CHAPTERS ?

Vampire : La Mascarade - CHAPTERS est un jeu de plateau coopératif narratif du **Monde des Ténèbres**. Il s'agit d'une aventure palpitante dans laquelle des combats tactiques, des dialogues à embranchements et des mécaniques d'investigation auront un impact sur votre parcours en tant que joueur.

Ce jeu de rôle est un pont entre un jeu de plateau narratif et un JDR (jeu de rôle) sur table. Le résultat est ce que nous appelons une expérience de campagne « JDR en boîte ».

L'intrigue se déroule à Montréal, plus de dix ans après les événements de la Seconde Inquisition et la chute du Sabbat.

Le Sabbat est une secte de vampires qui rejette les traditions de la Camarilla et ses notions de lutte contre la Bête. Ils croient en l'acceptation de leur nature vampirique et au rejet de l'humanité qu'ils ont quittée afin de devenir de véritables monstres.

Après trois siècles de domination totale sur Montréal et la majeure partie du Canada, le Sabbat est tombé. Les agents de **FIRSTLIGHT**, un groupe décentralisé d'agences gouvernementales, d'organisations religieuses et d'autres groupes humains tels que des justiciers et des chasseurs de vampires autoproclamés, instigateurs de la Seconde Inquisition. Ils ont mené une purge totale des vampires connus de Montréal avec l'aide des Opérations Secrètes américaines. Cet événement est appelé la **Nuit des cendres** dans le monde des vampires.

La **Nuit des cendres** a été un coup terrible pour le Sabbat et Montréal, une capitale importante pour celui-ci, l'attaque ayant anéanti presque tous les vampires de la ville d'un seul coup.

De nos nuits, Montréal a été en grande partie reprise par la Camarilla, une secte de vampires néo-féodale bien organisée qui obéit aux principes et aux Traditions de la Mascarade « p. 4 ». La Camarilla est principalement représentée par les clans suivants : Ventrues, Toreadors, Malkaviens, Nosferatus, Banu Haqim et Tremeres.

Montréal abrite également de petits groupes de vampires Anarch. Les Anarchs sont une secte vampirique désorganisée, rebelle, libre et dangereuse. Ils s'opposent à la Camarilla, même s'ils honorent toujours le principe de la Mascarade. Bien qu'elles ne soient actuellement pas en guerre, des tensions s'élèvent régulièrement entre les deux sectes. Les vampires Anarchs peuvent appartenir à n'importe quel clan, mais les plus courants sont les Gangrels, les Sacerdocs et les Brujahs. Ventrue, Toréador, Malkavien, Nosferatu, Banu Haqim et Tremere avec l'inclusion récente des Lasombra, de façon ponctuelle.

Se tenant à part du reste se trouvent les Hecatas, un clan qui n'a de loyauté que pour lui-même et le mystérieux Conseil Aziani. N'appartenant officiellement à aucune secte, ils risquent tout de même de s'allier avec quiconque pourrait faire avancer leurs objectifs aussi longtemps qu'il leur plaît.



Chaque joueur incarnera l'un des huit personnages originaux du jeu afin d'explorer les secrets enfouis de Montréal.

Tous les personnages jouables sont des Nouveaux-nés - de jeunes vampires âgés de moins d'un siècle qui cherchent encore leur place dans la ville nouvellement restructurée. Votre histoire étant sur le point de commencer, vous pouvez choisir, en tant que joueur, comment votre personnage agit, parle et évolue. Vos décisions auront un impact à la fois sur votre expérience et sur l'histoire.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	P. 3	DIALOGUE EN DÉTAIL	P. 41
Traditions	P.4	INVESTIGATION EN DÉTAIL	P. 42
Qu'est-ce que Vampire : La Mascarade - CHAPTERS?	P.5	COMBAT EN DÉTAIL	P. 44
TABLE DES MATIÈRES	P. 6	Initiative, maintenir son initiative et la main active	P.44
QU'Y A-T-IL DANS LA BOÎTE?	P. 7	Deck de combat de PNJ, cartes de combat et positionnement ..	P.45
PRÉSENTATION GÉNÉRALE	P. 9	Cibler	P.46
CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE	P. 11	Combat Étape-par-Étape	P.46
Personnages	P.12	Alliés et invocations en combat	P.48
Clans additionnels	P.16	Boss en combat	P.49
Plateau de personnage	P.18	MODE FURTIF	P. 50
Feuille de personnage	P.19	Ligne de vue, Test de Furtivité et Jeton de Furtivité	P.50
Finaliser votre personnage	P.20	Exemples de furtivité	P.51
MISE EN PLACE	P. 22	GLOSSAIRE	P. 54
Avant de commencer un chapitre	P.22	REMERCIEMENTS	P. 56
Commencer un chapitre	P.25	Résolution des problèmes et bon sens	P.56
Terminer un chapitre	P.26	NOTES	P. 57
PNJ et Alliés	P.27		
Jetons	P.29		
Marqueur principal	P.31		
Autres marqueurs	P.33		
DÉROULEMENT DU JEU	P. 34		
Test de compétence	P.34		
États	P.35		
Séquences principales	P.36		
Séquences de dialogue, d'investigation et de combat	P.37		
Exemple de mise en place d'un chapitre	P.38		
Exemple de déroulement d'un chapitre	P.39		

QU'Y A-T-IL DANS LA BOÎTE ?



1 livre de règles



1 livre d'histoire
(contient tous les chapitres)



8 figurines de personnage*



150 cartes
Combat de
personnage



134 cartes
Discipline



40 cacheurs de
Marqueur



56 livrets de
chapitres



1 livret de
Chasses



5 enveloppes
scellées



84 cartes Profil
de PNJ



74 cartes Combat
BOSS + PNJ



12 cartes
Profil Allié



9 cartes
Combat Allié



89 cartes Objet



28 cartes Humanité



8 plateaux de
personnage*

8 feuilles de
personnage*



203 cartes Effet



150 jetons Allié et
PNJ (15 socles
en plastique)

*N'inclut pas le pack d'extension de personnage et les exclusivités Kickstarter.

30 jetons FAVEUR mineure



66 jetons Effet



34 jetons Initiative



31 jetons Terrain



5 jetons FAVEUR majeure



4 jetons Indices



12 jetons Succès d'investigation



19 jetons Invocation



10 traqueurs



1 sablier



1 marqueur principal

16 cubes Marqueur



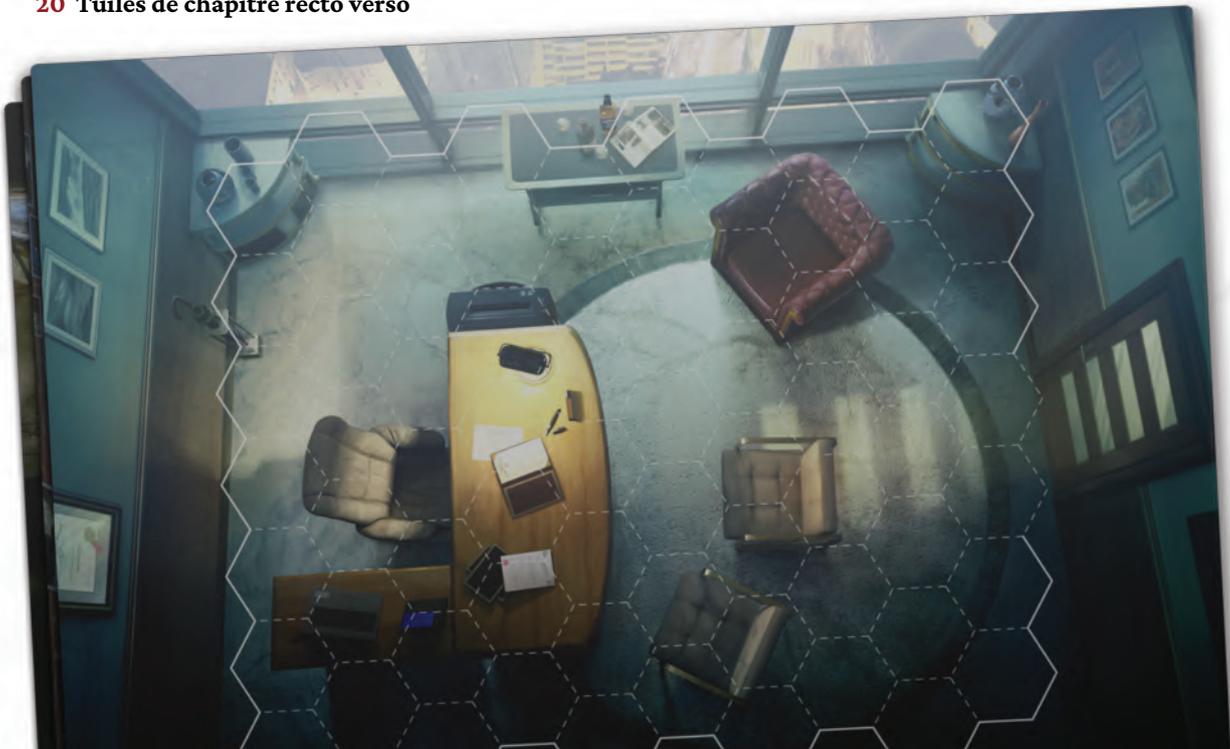
15 dés



1 marqueur d'Initiative



20 Tuiles de chapitre recto verso



Prologues (jeu en solo)

Tous les prologues sont destinés à être joués en solo et sont considérés comme facultatifs (mais sont fortement recommandés). Leur usage :

- Une introduction au **Monde des Ténébres** ;
- Une introduction à l'origine de votre personnage et sa place dans l'intrigue **principale** ;
- Une façon d'apprendre certaines mécaniques de jeu (tutoriels).

Chapitres

Tous les chapitres sont liés par une histoire globale et peuvent être modifiés par les choix que vous faites au cours du jeu. Les chapitres se déroulent dans l'ordre présenté dans le **Livre d'histoire**. **Chaque chapitre dure environ 30 minutes par joueur.**

Chapitres facultatifs

Les chapitres facultatifs peuvent être joués à tout moment entre les chapitres **principaux**, dès qu'ils deviennent disponibles au cours de l'histoire **principale**. Ils doivent être joués en solo ou en groupe. Ceux qui doivent être joués en solo auront une indication sur la page du **Livre d'histoire**, y compris s'il doit être joué par un personnage précis. Ceux qui n'ont pas cette indication peuvent être joués avec une coterie complète. Les chapitres facultatifs offrent les avantages suivants :

- Des cartes **Objet** additionnelles ;
- Des cartes **Combat** additionnelles ;
- Des intrigues supplémentaires et une meilleure compréhension de l'intrigue principale.

Chapitres de packs d'extension (jeu en solo)

Les packs d'extension sont des compléments qui peuvent être obtenus séparément du jeu **principal**. Ces chapitres comprennent les éléments suivants :

- Des cartes **Objet** additionnelles ;
- Des cartes **Combat** additionnelles ;
- De nouvelles **Disciplines** ;
- De nouveaux **PNJ** (avec leur carte **profil**) ;
- De nouveaux personnages (avec leur figurine et carte d'**Allié**).

Ces personnages appartiennent aux clans Banu Haqim, Hecata, Lasombra et Sacerdoce.

Mettre en place un chapitre

1. Pour mettre en place un chapitre, ouvrez le **Livre d'histoire** à la page correspondant au chapitre dans lequel vous vous trouvez. Lisez l'introduction (partie supérieure de la page), puis la section de mise en place (partie inférieure de la première page).
2. Placez tous les éléments indiqués sur votre table de jeu (tuiles, jetons, **PNJ** sur socle, etc.).
3. Enfin, utilisez le livret de chapitre correspondant.

Exemple : Si vous vous apprêtez à jouer au Chapitre 17, prenez le Livret du chapitre 17.

Nombre de joueurs et modificateurs de difficulté

Le nombre maximum de joueurs est de 4, ce qui inclut les personnages joueurs et les **Alliés de coterie**, mais pas les **Alliés temporaires** (Voir **Alliés**, page 28).

En fonction du nombre de joueurs et d'**Alliés** présents au début d'un chapitre, le marqueur de **Dégâts**, le niveau d'**Attaque** et l'**Initiative** des **PNJ** et des **Alliés** varieront (Voir carte **Profil** des **PNJ**, page 27).

Les joueurs peuvent également personnaliser leur expérience et choisir des modificateurs de difficulté optionnels pour les chapitres contenant des séquences de **combat** (ils doivent être annoncés avant le début d'un chapitre). Vous ne pouvez pas mélanger les **modificateurs Faciles** et **Difficiles** entre eux.

Modificateurs Faciles:

- **PACIFISTE** : Tous les **PNJ** ont **-1 de Résistance**.
- **MAL PRÉPARÉ** : Tous les **PNJ** ont **-1 d'Attaque**.
- **FAIBLE** : Tous les **PNJ** ont un marqueur de **Dégâts** correspondant à **1 et 2 joueurs**.

Il est possible de sélectionner plusieurs modificateurs **Facile**, ce qui simplifie les mécaniques de **combat**.

Modificateurs Difficiles:

- **BRUYANT** : Tous les **PNJ** ont **+1 d'Initiative** au début d'un **combat**.
- **PRÉPARÉ** : Tous les **PNJ** ont un marqueur de **Dégâts** correspondant à 4 joueurs (ce modificateur est seulement disponible si moins de 4 joueurs (personnages et **Alliés de la coterie**) sont présents dans le chapitre).
- **FORT** : Tous les **PNJ** ont **+1 d'Attaque**.
- **COSTAUD** : Tous les **PNJ** ont **+1 de Résistance**.
- **AGILE** : Tous les **PNJ** ont **+1 de Déplacement**.

Plusieurs **modificateurs Difficiles** peuvent être sélectionnés, augmentant ainsi la **difficulté** de la séquence de **combat**.

Voici le niveau de récompense correspondant au nombre de **modificateurs Difficiles** sélectionnés. La coterie reçoit cette récompense lorsqu'elle a terminé avec succès un chapitre dans lequel il y avait au moins une séquence de **combat**.

1 Modificateur Difficiles :
1 FAVEUR

2 Modificateurs Difficiles :
2 FAVEURS

3 Modificateurs Difficiles :
1 XP (pour chaque joueur)

4+ Modificateurs Difficiles :
1 XP (pour chaque joueur)
+ 2 FAVEURS

Les récompenses des **modificateurs Difficile** ne sont pas cumulatives.

CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE

PERSONNAGES

Personnages

Chaque personnage (vampire) commence son aventure avec une feuille et un plateau de personnage prédéfinis. Certains vampires peuvent être initialement conçus pour le **combat**, tandis que d'autres excelleront dans le **dialogue** ou l'**investigation**. Il est important de se rappeler que rien n'est définitif et que votre personnage continuera à évoluer au fil de la campagne.

En tant que joueur, vous déciderez de l'évolution de votre personnage tout au long de la campagne grâce à vos **points d'expérience (XP)** durement mérités. Terminer un chapitre ou réussir une action particulière récompensera un personnage avec de l'**XP**, qui sera utilisé pour augmenter les **attributs**, **compétences** ou **Disciplines** de ce dernier.

Lorsque vous choisissez un personnage, il sera à vous pour toute la campagne. Cependant, vous pourrez choisir un autre personnage à certains moments précis de la campagne. Lorsque vous jouez, placez votre feuille de personnage du côté droit du plateau de votre personnage.

Remarque:

*Afin de choisir le personnage qui vous convient le mieux (surtout si c'est la première fois que vous jouez à la campagne), nous vous recommandons vivement de jouer le prologue de chaque personnage. Ce faisant, vous découvrirez des mécaniques de jeu distinctes, l'histoire des personnages, mais aussi l'introduction **principale** de l'histoire.*

*Les prologues commencent à la page 27 dans le **Livre d'histoire**.*

Clans principaux

Bien que tous les vampires soient des créatures uniques avec leur propre personnalité et leur propre histoire, la plupart des vampires appartiennent à des clans qui partagent un héritage et un patrimoine communs, ainsi qu'un ensemble de **Disciplines** spéciales.

Chaque personnage a également ses propres défauts, ce qui guidera vos décisions tout au long de la campagne.





Brujah

THOMAS CHARTRAND

Adolescent, Thomas Chartrand avait tendance à avoir des ennuis avec la justice. Que ce soit pour avoir provoqué des bagarres ou mené des manifestations, il semble qu'il s'écoulait rarement une semaine sans que Thomas passe au moins une nuit en cellule pour une transgression ou une autre. En vieillissant et, selon certains, en s'assagissant, il avait ensuite trouvé sa vocation de leader au sein de la classe ouvrière. Ses compétences en matière de médiation des conflits entre les syndicats et la direction et ses opinions pragmatiques l'avaient même conduit à obtenir un siège au Centre Syndical des Affaires. Alors qu'il rencontrait des co-conspirateurs du groupe séparatiste militant FLQ, Thomas a été attiré hors d'un bar au cours d'une nuit plutôt agitée, et Étreint.

Pour protéger sa nouvelle progéniture, son Sire l'a emmené loin de la ville de Montréal, où régnait alors le Sabbat, afin qu'il puisse accepter sa nouvelle vie et sa nouvelle position dans le système de pouvoir très différent des Descendants.

En tant que Descendant, il est maintenant Anarch et méprise toutes les formes d'abus, notamment ceux de la Camarilla et ceux qu'il a vus chez les Ventrués. Ses années de négociations lui ont été utiles à son retour à Montréal, où il agit maintenant comme porte-parole du mouvement Anarch auprès de la Camarilla, dont les Brujahs sont les fondateurs.

Disciplines : **PUISSANCE** **CÉLÉRITÉ** **PRÉSENCE**

Défaut : **RAGE : LA SOIF PLAFONNE À 4.**



Gangrel

AREN KONWAY

Aren Conway est née et a grandi à Kahnawá:ke, au sud de Montréal. Têtue et ne voulant reculer devant aucun défi, Aren s'est attirée en grandissant plus d'ennuis que ce dont elle peut se souvenir. Grâce à sa mère, elle a acquis un profond respect pour les traditions mohawks. Au début de sa vingtaine, la crise d'Oka a commencé, et Aren était en première ligne pour défendre la terre et les gens avec qui elle avait grandi. Lorsque l'armée a forcé la bande à abandonner ses barricades, Aren est rentrée chez elle, vaincue. Au lieu d'un foyer chaleureux et plein de vie, elle a découvert que sa maison avait été cambriolée. À l'intérieur se trouvait un homme tenant le corps sans vie de son frère. L'homme était vêtu d'un uniforme de l'armée canadienne. Cela a été la goutte d'eau qui a fait déborder le vase et Aren s'est jetée sur lui, déterminée à le faire payer pour ce qu'il avait fait là, dans cette maison, et pour tout ce qu'il représentait. Le soldat s'est avéré plus qu'humain et supérieur à ce qu'Aren ne pouvait affronter. Malgré tout, elle se défendit bec et ongles jusqu'au bout et sa détermination farouche est peut-être ce qui l'a sauvée.

À son insu, son combat était observé par un certain Yuma McKenzie, un vampire Gangrel. Jusqu'à cette nuit, Aren se demande pourquoi cet homme espionnait sa maison, mais elle est néanmoins reconnaissante pour son Étreinte. Aren incarne tout ce que les Gangrels aspirent à être. Elle est féroce, audacieuse et forte. Dotée d'une résistance surnaturelle et de griffes redoutables, Aren a pris à cœur la devise de son clan. Dans le monde des vampires, seuls les forts survivent, et Aren est déterminée à l'être. Elle ne reculera devant rien pour trouver l'assassin de son frère.

Disciplines : **PROTÉISME - BESTIAL** **FORCE D'ÂME** **ANIMALISME**

Défaut : **BESTIAL : -1 DÉ AUX TESTS DE MENTAL POUR CHAQUE 2 POINTS DE SOIF (ARRONDI AU PLUS BAS, PÉNALITÉ MAXIMUM DE 2 DÉS).**



Malkavian

HAROLD BEAULIEU

Harold est un psychologue dont les passions incluent la logique et l'esprit humain. En grandissant, il s'est renfermé sur lui-même et a trouvé du réconfort dans les casse-têtes et les films néo-noirs des années 40. Sa vie était plutôt ordinaire jusqu'à son Étreinte. Choisi pour devenir un Fils de Malkav, son sens de l'analyse fait de lui un grand enquêteur. L'Étreinte a exacerbé son anxiété déjà gênante, mais lui a conféré une perspicacité hors de portée des humains.

Que ce soit par le biais de visions ou de son incroyable capacité de déduction, Harold est extrêmement à l'écoute de son environnement et des émotions des autres. La communauté des Descendants de Montréal regarde souvent Harold de haut, le percevant comme un vampire fragile, à un mot près de devenir une épave. Cela est dû en partie à son héritage Malkavian, clan dont beaucoup de Descendants considèrent encore les membres comme mentalement instables. À leur insu, les compétences et les pouvoirs vampiriques d'Harold lui donnent un avantage sur les autres membres de la Camarilla. Avec peu d'effort, il peut discerner les véritables motivations derrière les actes des Descendants, et il a toujours une longueur d'avance. Bien sûr, personne ne le sait, pas même son Sire, Lydia. Dans la Camarilla, il est toujours préférable de garder ses cartes pour soi et de ne les utiliser que lorsque c'est le plus efficace.

Disciplines : **DOMINATION - ALIENATION** **AUSPEX** **OCCULTATION**

Défaut : **ANXIÉTÉ : -1 DÉ AUX TESTS DE SOCIAL POUR CHAQUE 2 POINTS DE SOIF (ARRONDI AU PLUS BAS, PÉNALITÉ MAXIMUM DE 2 DÉS).**



Nosferatu

LUCIANNA RICCI

Chanteuse d'opéra renommée pendant la révolution culturelle des années 60, Lucianna Ricci était sur le point de devenir la voix du renouveau artistique de sa génération. En rentrant chez elle après une représentation particulièrement triomphante, elle a entendu les supplications d'un mendiant caché dans un sombre recoin à proximité. Elle a décidé d'ignorer ses appels, mais la silhouette sombre la suivait, sans relâche et persistante. Épuisée par la nature dégoûtante de cette ville et de ses habitants, Lucianna a affronté l'homme, se montrant cruelle et pleine de vitriol.

L'ironie dans le châtement a toujours été un vice de son Sire : ses crocs se sont enfoncés dans son cou, la faisant rejoindre la laideur qu'elle méprisait tant dans la ville. La malédiction des Nosferatus lui avait pris sa beauté et sa voix. Pourtant, tenace et déterminée, Lucianna s'est adaptée et a fini par s'épanouir dans sa nouvelle existence, bien que les miroirs soient à jamais un rappel douloureux de ce qu'elle est devenue. Fuyant la brutalité du Montréal Sabbatique de cette époque, elle a trouvé un nouveau but parmi la Camarilla en tant qu'informatrice derrière les lignes ennemies. Son passé choyé a été remplacé par une existence solitaire dans les coins abandonnés des égouts. Sa maîtrise du système de métro naissant et sa connaissance inégalée des souterrains de Montréal en pleine expansion la protégeaient du soleil, du Sabbat et des citoyens naïfs qui resteraient bouche bée devant son visage hideux. Cachée pendant la Nuit des Cendres, elle a été soulagée de voir une présence croissante de la Camarilla dans sa ville. En gardant un œil ouvert pour trouver des survivants du Sabbat, elle a été choquée de découvrir un Prêtre de la secte déchue rôdant dans ses égouts, et encore plus quand il s'est jeté sur elle sauvagement...

Disciplines : OCCULTATION PUISSANCE ANIMALISME

Défaut :

PRÉSENCE HIDEUSE: VOUS DEVEZ PRENDRE LA CARTE DISCIPLINE D'OCCULTATION NIVEAU 1: MASQUE AUX MILLE VISAGES



Toreador

NICO MILLER

Nico Miller était destinée à être une Toreador. De son vivant, elle était une artiste talentueuse, spécialisée dans la peinture et la sculpture. Elle vivait de son art, mais n'était pas particulièrement célèbre et pouvait à peine se permettre l'essentiel. Son ami proche, Philippe Charest, avait confié à Nico la vérité sur sa nature vampirique. Après l'avoir appris, Nico a supplié Philippe de L'Étreindre pendant des années. Elle voulait découvrir comment la condition de vampire modifierait son art et quel genre de perspective l'immortalité lui offrirait. Hésitant au début, Philippe a fait patienter Nico pour qu'ils puissent tous deux réfléchir à leur décision. Il finit par céder et L'Étreindre une nuit lors d'une fête rétro.

Nico a l'œil pour la beauté, mais elle ne partage pas la superficialité et la vanité si communes chez les Toreador. Dotée d'un esprit vif et d'un bon cœur, ainsi que d'une grande loyauté envers ceux qu'elle aime, Nico est restée en bons termes avec ses amis mortels, même après L'Étreinte. La récente disparition de Philippe et d'autres connaissances vampires l'ont profondément affectée et elle s'efforce de rendre justice à ses associés et de découvrir qui est responsable de toute cette affaire.

Disciplines : PRÉSENCE AUSPEX CÉLÉRITÉ

Défaut :

SENSIBILITÉ ESTHÉTIQUE : SUR LES TUILES QUI SONT IDENTIFIÉES COMME TELLES, NICO EST INCOMFORTABLE ET SUBIT UNE PÉNALITÉ (EXPLIQUÉE DANS LA SECTION MISE EN PLACE DE L'INTRODUCTION DU CHAPITRE DU LIVRE D'HISTOIRE).



Tremere

JADE LIHN-DUPLESSIS

Jade Lihn-Duplessis est une jeune femme d'origine chinoise et québécoise. De son vivant, elle était une brillante étudiante en médecine à l'Université McGill, bien partie pour obtenir sa maîtrise. Jade s'était spécialisée en microbiologie, plus précisément en hématologie et en troubles sanguins. Ses recherches l'avaient amenée à prendre la parole au congrès annuel d'hématologie d'Atlanta, en Géorgie. En raison de son ambition et de sa personnalité studieuse, elle a été courtisée par les clans Ventrue et Tremere de Montréal. Les Tremeres ont été les premiers à la recruter, profitant de sa soif de connaissances pour la pousser vers la Sorcellerie du Sang. La Chantrie de Montréal, car c'est ainsi que se surnomment les Tremeres locaux, ne peut être plus heureuse de compter Jade parmi ses membres. Elle a adopté la magie du Sang comme un poisson dans l'eau, donnant raison à la congrégation de Montréal dans le choix de sa recrue. Grâce à ses connaissances en hématologie, combinées à ses nouvelles connaissances sur la résonance sanguine, Jade a commencé à étudier le lien entre les pouvoirs vampiriques et l'état émotionnel de leurs proies.

Caleb, le Shérif de Montréal, s'est également intéressé à Jade et fait souvent appel à elle pour traiter des affaires importantes où les Traditions ont été brisées. Son ambition s'avérera précieuse pour la coterie et la ville.

Disciplines : SORCELLERIE DU SANG - THAUMATURGIE AUSPEX DOMINATION - CONTRÔLE

Défaut :

SANG DE L'USURPATEUR: INCAPABLE D'EXÉCUTER PUISSANCE DU SANG (P.36).



Ventruie

SAMUEL ARMSTRONG

Samuel Armstrong est un descendant direct du Prince de Vancouver. Avant d'être transformé en vampire, il était un riche avocat, un emploi qu'il a conservé comme couverture même après l'Étreinte. Voyant en Montréal un moyen d'accroître sa notoriété, Samuel s'était porté volontaire pour déménager de Vancouver à Montréal afin d'agir comme médiateur à la cour de Martin Hilkers. Au cours des années qu'il a passées en ville, Samuel a appris à son grand désarroi à quel point le Prince gère mal son domaine. Ne voulant pas être associé à Hilkers aux yeux des Descendants locaux, Samuel a commencé à montrer à la communauté comment un vrai Ventruie doit se comporter. Cela l'a conduit à prendre une part plus active dans les problèmes issus de la mauvaise gestion de Hilkers, et il passe maintenant ses nuits à éteindre les feux métaphoriques qui brûlent à travers Montréal. Ses efforts inlassables ont fait de Samuel Armstrong LA personne à voir lorsqu'un problème survient, parfois même avant qu'un Elysium ne soit convoqué. Il sait qu'il s'aventure sur un terrain dangereux, mais, pour Samuel, la réputation de toute sa lignée est en jeu et il ne restera pas les bras croisés pendant qu'un arriviste incompetent la ruine.

Grâce à sa diplomatie et à ses qualités naturelles de leader, même les Anarchs sont obligés d'admettre que Samuel n'est «pas comme les autres Ventruies ici».

Disciplines: ✦ PRÉSENCE ✦ DOMINATION - CONTRÔLE ✦ FORCE D'ÂME

Défaut: EXIGEANT: NE PEUT PAS RÉDUIRE SA SOIF EN SE NOURRISSANT D'UN ANIMAL.



Caitiff

GABE TREMBLAY

Recommandé pour des joueurs expérimentés! Il existe aussi des vampires sans clan. On les appelle les Caitiffs. Abandonnés après l'Étreinte, ils sont livrés à eux-mêmes. N'ayant pas de clan, ils sont comme une page blanche, à vous de vous l'approprier.

Gabriel est un Caitiff, ce qui signifie qu'il n'a pas de clan propre, ni les caractéristiques associées à un clan. Comme si cela ne suffisait pas, il est amnésique et ne peut se rappeler la moindre chose de son passé. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il a été Étreint à l'époque où le Sabbat était au pouvoir. Normalement, les Caitiff sont méprisés et regardés avec pitié, voire carrément rejetés par les autres Descendants. En raison de son apparence et de son attitude blasée, il a été recueilli par Betty, la Harpie Toreador. Heureusement, ou malheureusement pour Gabriel, Betty semble au courant de tout et de tous, ce qui signifie aussi qu'elle ne se tait jamais. Néanmoins, Gabriel l'utilise pour sa propre protection et pour naviguer dans la société des Descendants dans l'espoir de découvrir son passé.

Disciplines: Choisissez votre propre ensemble de 3 Disciplines (sans restriction).

Défaut: SANS LIGNÉE: LE COÛT EN XP DES DISCIPLINES EST PLUS ÉLEVÉ (X6 AU LIEU DE X5).

Remarque: Bien que Gabe Tremblay soit présenté comme un homme tout au long de la campagne pour des raisons narratives, le joueur peut choisir de faire de son personnage Caitiff un homme ou une femme. Il peut ainsi se faire passer pour le jumeau Tremblay qu'il souhaite et le personnaliser.



CRÉEZ VOTRE PROPRE PERSONNAGE (le Caitiff)

Alors que chaque personnage jouable a un passé, une histoire, une personnalité et une feuille de personnage prédéfinie, Gabe Tremblay est un Caitiff. Il/elle n'a pas de clan et est comme une page blanche, à vous de vous l'approprier. Dans le Monde des Ténèbres, les Caitiffs sont souvent perçus comme des Descendants de classe inférieure. Cette condition leur confère cependant une certaine liberté. Le Caitiff offre aux joueurs la possibilité de créer une feuille de personnage à partir de zéro.

Distribuez les points suivants comme bon vous semble :

- Un **attribut** à 3 / Deux **attributs** à 2

Exemple : Vous jouez le rôle de Gabe Tremblay dans cette partie. Vous décidez de mettre 3 points dans l'attribut **MENTAL** de Gabe et 2 points chacun dans les attributs **SOCIAL** et **PHYSIQUE**.

- ✓ 60 **XP** à dépenser sur des **compétences** (en respectant les restrictions sur les **attributs/compétences** (page 19 pour plus d'infos))

Exemple : En suivant les règles d'**XP** de la page 22, vous dépensez 18 **XP** pour augmenter la **RECHERCHE** de Gabe Tremblay de 0 à 3 (3 + 6 + 9 **XP**). Vous dépensez 9 **XP** pour augmenter la **PERSUASION** de Gabe à 2 (3 + 6 **XP**). Il vous reste maintenant 33 **XP**. Vous dépensez le reste en suivant les mêmes règles jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus.

Remarque : vous devez dépenser la totalité de ces 60 **XP** lors de la création du Caitiff.

- ◆ Deux **Disciplines** de niveau 1 (n'importe quelle combinaison)

MARQUEUR DE DÉGÂTS:
attribut **PHYSIQUE** x 2

MARQUEUR DE VOLONTÉ:
attribut **SOCIAL** + attribut **MENTAL**

NIVEAU D'HUMANITÉ: 7

MAIN ACTIVE: attribut **PHYSIQUE** + attribut **MENTAL**

CLANS ADDITIONNELS

Le **Monde des Ténèbres** est composé de nombreux clans de vampires. Certains d'entre eux sont rares et dispersés. **Vampire : La Mascarade – CHAPTERS** offre la possibilité d'incarner quatre de ces clans moins communs. Chaque pack d'expansion est vendu séparément.



Banu Haqim

AARON WISSAL

Aaron Wissal est un personnage énigmatique par nature. Très peu de choses sont connues sur Aaron, jusqu'à son nom, qui est très probablement faux. Des rumeurs d'anciens employeurs et de prétendues connaissances affirment qu'il aurait été un moine bouddhiste Étreinte après que sa résidence ait été détruite par un violent raid. D'autres disent qu'il a volontairement cherché l'Étreinte pour l'aider à se venger d'un affront passé. Aaron ne confirme ou ne nie aucune des rumeurs à son sujet, se contentant de laisser les interrogations planer.

Doté d'un physique ambigu et de traits banals, Aaron est difficile à repérer dans une foule ou à reconnaître dans une séance d'identification policière, ce qu'il a souvent utilisé à son avantage. Mercenaire, Aaron est silencieux à un point déconcertant et en profite lorsque les missions qui lui sont confiées nécessitent de l'intimidation. Tueur à gages réputé dans les cercles des Descendants, il considère que les missions qui lui sont déléguées ne sont pas plus déplaisantes ou agréables que n'importe quel travail ordinaire. Son seul souci est de les accomplir méthodiquement et efficacement, ne voulant rien laisser au hasard.

Ayant eu des difficultés à se lier aux mortels et encore plus aux autres Descendants, Aaron ressent plutôt une affinité avec la ville de Montréal. Ses rues lumineuses, inondées de lampadaires, les odeurs des restaurants en fin de soirée qui se répandent sur les trottoirs, l'atmosphère épaisse et moite des festivals d'été... Aaron a parcouru le monde pour des petits boulots, mais, s'il avait le choix, c'est dans la ville aux cent clochers qu'il préférerait rôder, tuer et se nourrir.

Disciplines : **SORCELLERIE DU SANG - QUIETUS** **CÉLÉRITÉ** **OCCULTATION**

Défaut :

MALÉDICTION DU SANG : QUAND AARON ENTRE EN FRÉNÉSIE TOUS LES PERSONNAGES ET PNJ À 2 HEX DE LUI PRENNENT 2 DÉGÂTS INÉVITABLES. LES PERSONNAGES DANS LA ZONE AUGMENTENT ÉGALEMENT LEUR SOIF DE 1.



Hecata

AURORA ROSSELINI

«Ancora Tra Noi», «Le Cirque des Enfants Disparus», «L'Hiver des Sans-Visage». Seuls les plus fervents amateurs de films d'horreur parlent encore de ces obscurs classiques cultes. Et connaître l'un de ces titres, c'est aussi connaître Aurora Rosselini, l'actrice principale et protagoniste souvent tragique de ces films. Née à Montefalco, Aurora a été poussée devant les caméras dès son plus jeune âge. Son teint pâle, sa voix étrangement calme et son comportement mature ont charmé le public et l'ont rendue parfaite pour les films Giallo toujours populaires, des thrillers d'horreur qui sont devenus en partie sa marque de commerce, la mettant sous les feux de la rampe et attirant l'attention des producteurs d'Hollywood.

L'aura étrangement sinistre qui accompagnait Aurora a bien fonctionné pour la nouvelle star, et il ne fait aucun doute qu'elle aurait atteint la célébrité sans les étranges malheurs qui ont semblé s'abattre sur les productions auxquelles elle était associée. Des incendies. Des disparitions inexplicables. Des distorsions déconcertantes d'un plan autrement parfait. Pendant le tournage de «They Always Watch», l'acteur principal s'est soudainement mis à parler en dialectes incompréhensibles, et son corps s'est contorsionné de manière anormale pendant qu'il tuait un à un les membres de l'équipe. Le film n'est bien sûr jamais sorti, mais, si quelqu'un regardait la dernière scène filmée, il verrait une Aurora mortellement blessée appelant à l'aide et une femme filiforme brisant le cou de l'acteur déchaîné avant de l'emporter hors du cadre et des feux de la rampe pour toujours.

Bien que les journaux nationaux prétendent le contraire, l'histoire d'Aurora ne s'est pas terminée cette nuit-là. Épargnée d'une mort douloureuse, Aurora ne ressent que gratitude et un amour éternel pour Charlotte Milliner, sa sauveuse. Pendant des années, elle a étudié les Descendants et les Hecatas, ainsi que les phénomènes étranges qui l'avaient tourmentée toute sa vie, pour ne plus en être victime et, au contraire, les plier à sa volonté.

Lorsqu'elle a démenagé avec son Sire en Nouvelle-Orléans, elles ont découvert que l'esprit vengeur, appelé le Chirurgien, qui avait possédé sa co-vedette, avait bien l'intention de finir le travail et de faire sien le dernier cri d'Aurora...

Disciplines : **OBLIVION - NÉCROMANCIE** **AUSPEX** **FORCE D'ÂME**

Défaut :

FROID ET DISTANT : COMMENCEZ AVEC 5 D'HUMANITÉ.
BAISER DOULOUREUX : QUAND VOUS VOUS NOURRISSEZ D'UN PNJ PENDANT UN CHAPITRE, ROULEZ UN DÉ ROUGE. LORS D'UN ÉCHEC, PERDEZ 1 D'HUMANITÉ.



Lasombra EDWARD HARVEY

Edward Harvey a grandi dans les rues de New York, mais son esprit vif et son ambition impitoyable lui ont permis de faire des études en droit à Harvard. Ses frais de scolarité ont été payés par ses amis bien placés et, après avoir obtenu son diplôme, il a travaillé pour la mafia, aidant à blanchir l'argent et à légitimer leurs intérêts commerciaux. Il n'avait pas peur de se salir les mains et ne quittait pas la pièce lorsqu'il s'agissait de chantage, d'extorsion ou pire encore.

Edward avait peu d'amis, mais demeurait attaché au peu qu'il restait de sa famille qui ignorait, par ailleurs, les limites qu'il avait franchies ou les secrets qu'il gardait. Tout a changé lorsqu'il a été approché par un Lasombra sadique de Chicago qui avait observé sa carrière haute en couleur. Après lui avoir expliqué sa véritable nature, le vampire lui a fait une offre unique : l'immortalité en échange de la vie de la sœur d'Edward et de sa fille. Edward a d'abord résisté, mais l'idée tenace était ancrée dans les recoins sombres de son esprit. Au cours des mois suivants, les Lasombras ont lentement détruit la vie d'Edward, le forçant finalement à accepter l'offre.

Pendant les années suivant son Étreinte, Edward a été tourmenté par son Sire qui cherchait l'espoir tordu de le rendre plus résistant, impitoyable. La situation s'est aggravée jusqu'à ce que l'Infant élimine son Sire, du moins c'est ce qu'a pensé Edward. Maintenant libéré, Edward Harvey s'est rendu à New York avec l'intention de reprendre là où il avait laissé les choses à son départ. À sa grande consternation, Edward est revenu dans la ville pour trouver son Sire bien ancré dans la pègre new-yorkaise. Incapable de renverser son diabolique Sire une seconde fois, Edward a accepté l'offre de Lady Van Burace d'émigrer à Montréal en tant qu'agent. Là, il est libre de construire son réseau, son armée, son pouvoir, et de se venger de son Sire une fois pour toutes.

Disciplines : OBLIVION - OBTÉNÉBRATION PUISSANCE DOMINATION - CONTRÔLE

Défaut :

**IMPITOYABLE: COMMENCEZ AVEC 5 EN HUMANITÉ.
PRENEZ LA CARTE EFFET BUG (#80) QUAND VOUS COMMENCEZ UN CHAPITRE.**



Sacerdoce MELISSA SANTOS

Melissa Santos incarnait autrefois la liberté. Sa foi inébranlable en la responsabilité de la presse envers les habitants d'un pays était évidente dès son plus jeune âge. Au lycée, elle avait créé un journal sans éditorial pour dénoncer la corruption de l'administration de son école, ce qui a failli lui coûter son renvoi malgré ses notes exceptionnelles. Dès qu'elle a obtenu son diplôme et est entrée à l'université, elle s'est plongée dans la politique locale et nationale, enquêtant sur les plus grands seigneurs du crime de la région. Son blogue, et sa liste d'ennemis, se sont agrandis chaque jour, à mesure qu'elle mettait en lumière les turpitudes morales, la corruption et l'affairisme de son gouvernement.

En enquêtant sur les FARC, un groupe de barons de la drogue et de terroristes, elle a fini par attirer leur attention. Alors qu'elle faisait ses courses à un marché local, elle a été kidnappée par des hommes armés en plein jour, les témoins étant trop terrifiés pour l'aider.

L'ayant emmenée dans leur camp situé dans la jungle amazonienne, ils lui ont demandé de fermer son blogue et de cesser d'enquêter sur leur organisation. Melissa a refusé. Chaque jour, ils ont demandé. Chaque jour, elle a refusé. Chaque jour, son sort s'est aggravé. Une nuit, au lieu de ses tourmenteurs habituels, un « prêtre » a été amené. Jeune et étrangement beau, ses méthodes étaient curieuses et cruelles. Une nuit, il répondait à tous ses besoins, l'autre, il lui administrait de puissants psychédéliques, la couvrait d'araignées ou écoutait avec empathie l'histoire de sa vie. Grâce à une volonté inébranlable, elle a tout enduré. S'inspirant involontairement des méthodes de l'homme, elle a commencé à rallier ses geôliers à sa cause, les écoutant et se connectant à eux avec la même intensité et la même bienveillance feinte que lui.

Cela a pris des mois, mais, grâce à ces nouvelles méthodes sournoises, elle a réussi à se faire des « amis » parmi les FARC chargés de la surveiller, et les a manipulés pour qu'ils lui permettent de s'échapper. Elle a couru dans la nature pendant trois jours et trois nuits avant de s'effondrer, épuisée. L'ayant suivie, le prêtre, impressionné par sa foi inébranlable et ses talents de manipulatrice, lui a enfoncé ses crocs dans le cou au milieu des terres déboisées de la forêt amazonienne.

Melissa a alors appris l'existence des Sacerdotes Setites et leur but : exposer les mensonges et lever le voile sur les yeux des aveugles, montrer aux gens leur vraie nature à travers les neuf Portes de leurs propres désirs, déstabiliser les pouvoirs en place. Bien que Melissa ne souscrive pas à l'ensemble des croyances de son Sire, leurs points de vue sont suffisamment similaires pour qu'elle ne s'oppose pas à lui. Ils ont passé les mois suivants à chasser ses anciens ravisseurs, le prêtre offrant à son nouvel Infant le don de vengeance pour sceller leur relation dans le Sang et le châtiment divin.

Disciplines : PROTÉISME - SERPENTIS PRÉSENCE OCCULTATION

Défaut :

ENNEMI DE LA LUMIÈRE : PRENEZ 1 DÉGÂT INÉVITABLE LORSQUE VOUS COMMENCEZ VOTRE TOUR SUR UN HEX ADJACENT À UN JETON DE FEU

CARTE DE PERSONNAGE



En plus de votre feuille de personnage, votre tableau de personnage fournira des informations sur votre marqueur de **Dégâts**, de **Volonté** et de **Soif**.

► Marqueur de Dégâts

Attribut PHYSIQUE x 2 (i.e. attribut **PHYSIQUE** = 3 ; Marqueur de **Dégâts** = 6)

► Marqueur de Volonté

attributs SOCIAL + MENTAL. (i.e. attribut **SOCIAL** = 3 et attribut **MENTAL** = 2 ; Marqueur de **Volonté** = 5)

► Marqueur de Soif

Tous les personnages (sauf Thomas Chartrand - Brujah) ont 5 points de **Soif** disponibles.

Les **attributs** des personnages augmenteront au cours de la campagne, tout comme leurs marqueurs de **Dégâts** et de **Volonté**. Utilisez les marqueurs pour cacher les points auxquels vous n'avez pas encore accès.

Exemple : Si vous avez 6 points disponibles sur votre marqueur de **Dégâts** («3» in **PHYSIQUE**), utilisez 4 marqueurs pour cacher les 4 points restants sur le côté droit du marqueur. Le même principe s'applique à votre marqueur de **Volonté**.



Marqueur de Dégâts

Le marqueur de **Dégâts** représente la quantité de **Dégâts** que votre personnage peut subir avant d'entrer en **torpeur**. Un personnage envoyé en **torpeur** est retiré de la tuile et ne peut plus interagir avec le chapitre.

Calculez les points de marqueur de **Dégâts** disponibles d'un personnage en multipliant son **attribut PHYSIQUE** par deux.

Exemple : Le personnage Gangrel commence avec un **attribut PHYSIQUE** de «3». Par conséquent, ses points de **Dégâts** disponibles sont fixés à «6» (**attribut PHYSIQUE** de «3» x 2).

Il existe deux types de **Dégâts** qu'un personnage peut subir : les **Dégâts** «normaux» et les **Dégâts** inévitables. Vous pouvez réduire les **Dégâts** normaux que vous subissez avec des jetons de **RESISTANCE** (ce que l'on appelle éviter les **Dégâts**), mais vous ne pouvez jamais réduire les **Dégâts Inévitables** avec des jetons de **RESISTANCE**.

Remarque : Dans les règles, les **Dégâts** «normaux» sont simplement appelés **Dégâts**.

Un personnage peut récupérer les **Dégâts** qu'il a subis en utilisant la capacité vampirique **RÉPARER LES DÉGÂTS** (voir page 36).

Le marqueur de **Dégâts** d'un personnage est remis à zéro au début d'un nouveau chapitre.

Vous pouvez augmenter le marqueur de **Dégâts** d'un personnage en augmentant l'**attribut PHYSIQUE** avec des **points d'expérience (XP)**. Pour suivre vos **Dégâts**, déplacez le cube rouge de gauche à droite sur le marqueur de **Dégâts**.

Exemple : Lors d'un **combat**, le personnage Gangrel subit des **Dégâts** (quatre points) de la part d'un ennemi et est blessé (il survit au round de **combat** avec deux points de **Dégâts** restants).



Marqueur de Volonté

La **Volonté** représente votre capacité à vous concentrer sur une tâche spécifique afin d'obtenir ce que vous voulez. Utilisez un point de **Volonté** pour relancer jusqu'à trois dés noirs après un **test de compétence** afin d'augmenter vos chances de réussite.

Calculez le maximum de **Volonté** en additionnant les valeurs des **attributs MENTAL + SOCIAL**.

Remarque : Il n'y a pas de limite au nombre de points de **Volonté** qu'un joueur peut utiliser en un tour, jusqu'à sa **Volonté** maximale.

Les points de **Volonté** d'un personnage sont remis à zéro au début d'un nouveau chapitre.

Exemple : Le personnage Ventrue commence avec un **attribut SOCIAL** de «3» et un **attribut MENTAL** de «2», pour un total de 5 points de **Volonté**. En tentant d'utiliser la compétence **PERSUASION** contre un **PNJ** vampire lors d'un **dialogue**, le Ventrue a besoin de quatre succès pour convaincre son interlocuteur. Avec «3» points dans la compétence **PERSUASION** et «3» points dans son **attribut SOCIAL**, le Ventrue a trois succès automatiques. Malheureusement, après avoir lancé trois dés (à cause de l'**attribut SOCIAL** à «3»), le Ventrue n'obtient aucun succès supplémentaire (pas de chance).

Le Ventrue utilise un point de **Volonté** (passant de «0» à «1» sur le marqueur). Il relance ensuite les trois dés noirs associés aux points d'**attributs SOCIAUX** «3» et obtient deux succès supplémentaires. Cela lui donne un total de cinq succès. Il réussit donc le test.

Augmentez les points de **Volonté** disponibles d'un personnage en augmentant ses **attributs MENTAL** ou **SOCIAL** avec des **points d'expérience (XP)**.

Si votre marqueur de **Volonté** est rempli et que vous dépensez un autre point de **Volonté**, vous tombez dans un état de **fatigue** (Voir page 35 pour les règles relatives à la **fatigue**).

Marqueur de Soif

La **Soif** représente la Bête. La Bête est une force égoïste, dominatrice et sadique qui habite tous les vampires. Elle vous pousse à tuer, à dominer et à contrôler votre environnement.

Lorsque vous tentez d'accomplir une tâche, échangez un dé noir contre un dé rouge pour chaque point de **Soif** que vous avez.

Remarque : Vous ne pouvez PAS relancer un dé rouge avec de la **Volonté**.

Les joueurs commencent chaque chapitre avec 1 point de **Soif** (avant les **Chasses** - voir page 24).

Si un personnage est à son niveau de **Soif** maximum et qu'il gagne un autre point de **Soif** (en échouant un **TEST DE LA BÊTE** ou via un **événement**), le personnage entre en **Frénésie** (Voir page 35 pour les règles sur la **Frénésie**).

Certains **événements** et **dialogues** varient en fonction de votre niveau de **Soif**. Attention, plus votre **Soif** est élevée, plus les conséquences sont graves !

FEUILLE DE PERSONNAGE

Attributs

Les capacités innées d'un personnage lorsqu'il tente d'accomplir une tâche **PHYSIQUE**, **SOCIALE**, ou **MENTALE** spécifique. Lors d'un **test de compétence** (Voir page 34), un joueur lance un nombre de dés égal à son niveau d'**attribut**.

- **PHYSIQUE** : Représente la capacité physique générale de votre personnage (force, dextérité ou endurance) lorsque vous effectuez un **test de compétence PHYSIQUE** (par exemple, l'**attribut PHYSIQUE** + la **compétence BAGARRE** pendant un **combat**).
- **SOCIAL** : Représente la capacité sociale générale de votre personnage (charisme, manipulation ou sang-froid) lorsque vous effectuez un **test de compétence SOCIALE** (par exemple, l'**attribut SOCIAL** + la **compétence PERSUASION** pendant un **dialogue**).
- **MENTAL** : Représente la capacité mentale générale de votre personnage (intelligence, esprit et détermination) lorsque vous effectuez un **test de compétence MENTALE** (par exemple, l'**attribut MENTAL** + la **compétence RECHERCHE** lors d'une **investigation**).

Compétences

Les **compétences** définissent le niveau d'expertise d'un personnage et représentent des succès automatiques lorsqu'il tente d'accomplir un **test PHYSIQUE**, **SOCIAL** ou **MENTAL** spécifique.

Le nombre de succès automatiques est égal au nombre de coches sur la barre de **compétences**. Toutes les **compétences** sont divisées en fonction de l'**attribut** auquel elles appartiennent (**PHYSIQUE**, **SOCIAL**, et **MENTAL**).

PHYSIQUE

- ✓ **ATHLÉTISME**
La vitesse et la distance à laquelle vous pouvez vous déplacer.
- ✓ **BAGARRE**
Votre capacité à vous battre et à esquiver.
- ✓ **ARMES**
Votre capacité à vous battre avec une arme (de mêlée et à distance).
- ✓ **FURTIVITÉ**
Savoir vous faufiler, tendre des embuscades, et ne pas vous faire repérer.

SOCIAL

- ✓ **PERSUASION**
Votre aptitude à convaincre les autres par le charme ou la raison.
- ✓ **INTUITION**
Votre faculté à comprendre ce qui motive les autres.
- ✓ **SUBTERFUGE**
Votre capacité à mentir ou à être trompeur.
- ✓ **INTIMIDATION**
Votre capacité à utiliser la peur, la coercition ou les menaces pour convaincre les autres.

MENTAL

- ✓ **RECHERCHE**
Votre capacité à trouver des preuves et découvrir des indices.
- ✓ **VIGILANCE**
À quel point vous êtes aux aguets et attentif à votre environnement.
- ✓ **OCCULTISME**
Votre degré de connaissance du monde surnaturel.
- ✓ **TECHNOLOGIE**
Votre capacité à pirater des ordinateurs, des alarmes, des téléphones et à utiliser des outils modernes.

Règle de restriction attributs/compétences

Les points de **compétence** d'un personnage ne peuvent pas dépasser l'**attribut** correspondant du personnage (mais ils peuvent être égaux). Ainsi, un personnage avec un **attribut SOCIAL** de «2» ne peut pas avoir 3 points dans la **compétence PERSUASION**.

Disciplines

Les **Disciplines** sont les pouvoirs vampiriques communs à chaque clan.

Utiliser une **Discipline**, c'est utiliser une partie du Sang (Sang vampirique) contenu dans votre corps.

Cette utilisation du Sang vous rapproche de la soif de sang, ce qui permet à la Bête qui est en vous de prendre plus de contrôle.

Chaque fois que vous utilisez un pouvoir **Discipline**, vous devez faire un **TEST DE LA BÊTE** qui vous rapprochera de la Bête (Plus d'infos page 35).



Aperçu des différentes Disciplines :



ANIMALISME

Communiquer et manipuler les animaux ainsi que, jusqu'à un certain point, la Bête.



AUSPEX

Affiner vos sens et développer une compréhension surnaturelle de votre environnement.



DOMINATION - CONTRÔLE

Forcer votre victime à vous obéir.



DOMINATION - ALIÉNATION

Utiliser vos capacités mentales pour influencer la stabilité émotionnelle des autres.



PRÉSENCE

Charme, persuasion et terreur surnaturels.



PUISSANCE

Force surnaturelle.



CÉLÉRITÉ

Vitesse surnaturelle.



PROTÉISME - BESTIAL

Infuser votre corps de capacités semblables à celles d'un loup.



PROTÉISME - SERPENTIS

Infuser votre corps de capacités semblables à celles d'un serpent.



OCCULTATION

La capacité d'éviter d'être remarqué et de masquer votre apparence.



FORCE D'ÂME

Résilience surnaturelle du corps et de l'esprit.



SORCELLERIE DU SANG - THAUMATURGIE

Rituels et capacités magiques.



SORCELLERIE DU SANG - QUIETUS

Alchimie du sang qui améliore les capacités de combat.



OBLIVION - OBTÉNÉBRATION

Faites appel aux ténèbres pour vous aider en combat.



OBLIVION - NÉCROMANCIE

Invoquer les morts pour exécuter vos ordres.

Remarque : Si vous voulez découvrir ce que fait chaque Discipline, lisez les différentes cartes de Discipline.

XP

Tout au long des différents chapitres du jeu, vous collecterez plusieurs choses : des **points d'expérience (XP)**, des informations sur des personnages spécifiques, des indices, des **FAVEURS**, etc. Notez tous le **XP** que vous collectez au bas de votre feuille de personnage, car vous pourrez les transférer à un autre personnage si vous décidez de changer de personnage au cours de la campagne.

Note: Changer de personnage est permanent. Vous ne pouvez pas revenir en arrière pour jouer votre ancien personnage plus tard pendant la campagne. De plus, seul l'**XP** est transféré entre les personnages, vous devez donc défausser vos cartes **Effet** et vos cartes **Humanité**.

Prise de notes

Vous pouvez utiliser le verso de votre feuille de personnage pour noter toutes les informations importantes que vous allez recueillir au cours de la campagne. Vous pouvez y inscrire des indices ou des détails importants que vous apprenez sur un personnage.

Nous vous recommandons vivement d'y noter également toutes les **Chasses** que vous avez accomplies, car elles ne peuvent être accomplies qu'une seule fois.

FINALISER VOTRE PERSONNAGE

Une fois que vous avez choisi votre clan, ou créé un Caitiff, vous devez prendre une carte **Humanité**, assembler votre deck de **combat** et choisir vos cartes de pouvoir de **Discipline**.

Cartes d'Humanité

L'**Humanité** est la dernière protection contre la Bête qui est en vous - la partie de vous qui a constamment besoin de pouvoir, de sang et de contrôle. C'est la mesure de votre degré de proximité avec l'humain que vous étiez autrefois. Au fur et à mesure qu'un vampire vieillit, la Bête ronge son **Humanité**, la réduisant en lambeaux au fil des décennies.

Les personnages perdent leur **Humanité** en commettant des actes terribles (meurtre, diablerie et autres actes immoraux). Les actions altruistes peuvent aider à minimiser la perte d'**Humanité**. On ne peut jamais regagner l'**Humanité** perdue.

Sauf indication contraire, un personnage commence la partie avec une valeur d'Humanité de 7.

Au début de la partie, prenez la carte d'Humanité qui correspond à votre niveau d'**Humanité** actuel. Lorsque vous perdez de l'**Humanité**, défaussez votre carte et remplacez-la par celle qui correspond à votre nouveau niveau d'**Humanité**. Certaines valeurs confèrent également des avantages. Ceux-ci sont détaillés au bas de la carte.



Deck de combat



Votre deck de **combat** est constitué de toutes les cartes **Combat** auxquelles votre personnage a accès. Ces cartes dépendent du niveau du personnage en **ATHLÉTISME**, **BAGARRE**, **FURTIVITÉ** et **ARMES**. Chaque carte a une exigence, soit d'un niveau de **Compétence**, soit d'un niveau de **Discipline**.

Les cartes **Combat ARMES** ne peuvent être utilisées que si elles sont combinées avec une carte **objet ARME**. La carte **objet ARME** doit correspondre au type d'**ARME** requis par la carte **Combat** : les cartes **Combat ARMES À DISTANCE** nécessitent une carte **objet ARMES À DISTANCE**, les cartes **Combat ARME DE MÉLÉE** nécessitent une carte **objet ARME DE MÉLÉE**.

Si votre personnage répond aux exigences de la carte, elle est incluse dans votre deck de **combat**. Par défaut, chaque personnage a accès aux cartes **MORSURE**, **GARDE**, **COUP DE PIED BAS**, **COUP DE POING**, **TAILLADE** et **TIR**.

Le deck de **Combat** de base d'un personnage est composé des cartes suivantes :

DECK DE COMBAT DE BASE D'UN PERSONNAGE :	
Bagarre	Arme
<ul style="list-style-type: none"> · Coup de poing · Coup de pied bas · Garde · Morsure 	<ul style="list-style-type: none"> · Tir · Tailleade

Au fur et à mesure que vous améliorez votre personnage et que vous augmentez votre score dans les **compétences ATHLÉTISME**, **BAGARRE**, **FURTIVITÉ** et **ARMES**, ajoutez toutes les nouvelles cartes disponibles à votre deck de **combat**.

Exemple : Lucianna Ricci, commence au niveau 2 dans **BAGARRE**. En plus du deck de **Combat** de base, elle reçoit les cartes **Combat COUP DE PIED HAUT**, **UPPERCUT**, et **CROCHET**, pour son 1er niveau dans **BAGARRE**. Elle reçoit également les cartes **Combat IPPON** pour son 2ème niveau de **BAGARRE**. Lorsque la **compétence BAGARRE** de Lucianna atteindra le niveau 3, ajoutez les cartes **Combat CLEF DE BRAS** et **TRAUMA CRÂNIEN** à son deck de **Combat**.

Certaines cartes de **combat** confèrent également un **effet** supplémentaire. Ces **effets** se produisent après que la carte ait été utilisée pour **Attaquer** ou **Défendre**, que le jet ait été réussi ou non.

Main Active

Au début d'un **Combat**, chaque joueur choisit sa **main active** du deck de **Combat** de base du personnage et des cartes correspondant à son niveau de **compétence** en **ATHLÉTISME**, **BAGARRE**, **ARMES** et **FURTIVITÉ**.

Le deck de **Combat** de base du personnage est composé de plusieurs cartes **Combat** qui permettront au personnage de se **Défendre** ou d'**Attaquer** pendant un séquence de **Combat**. De nombreuses cartes **Combat** supplémentaires seront disponibles au fur et à mesure qu'elles seront débloquées au cours de la campagne.

Cartes de pouvoirs de Discipline



Regardez les **Disciplines** de votre personnage et leurs niveaux respectifs. Choisissez parmi les cartes de **pouvoir de Discipline** celles qui correspondent à la valeur de votre personnage dans chacune d'elles.

Un personnage ne peut avoir qu'une seule carte de **pouvoir de Discipline** pour chaque niveau de **Discipline** qu'il possède.

Exemple : Si vous jouez Samuel Armstrong, vous commencez une campagne avec la carte de **pouvoir Discipline BROUILLAGE MÉMORIEL (DOMINATION - CONTRÔLE - Niveau 1)**, et votre choix entre **RÉVÉRENCE** et **REGARD TERRIFIANT (PRÉSENCE - Niveau 1)**. La raison de ce choix est expliquée ci-dessous dans la règle de «Restriction de pouvoir».



Au fur et à mesure que votre personnage progresse dans la campagne, il pourra augmenter son niveau de **Discipline**, débloquant ainsi des cartes de **pouvoir de Discipline** de plus haut niveau.

Restriction de pouvoir :

Lorsqu'un personnage augmente son niveau de **Discipline**, il doit choisir une nouvelle carte de **pouvoir de Discipline**. Parfois, le joueur devra choisir entre deux cartes de **pouvoir de Discipline** différentes, auquel cas il ne devra en choisir qu'une seule et ne pourra la changer pour le reste de la campagne.

Types de cartes de pouvoir de Discipline :

Il existe deux types de cartes de **pouvoir Discipline** : **active** et **immédiate**.

- Une carte de **pouvoir de Discipline immédiate** prend effet immédiatement après avoir été jouée et son **effet** s'arrête après utilisation.
- Une carte de **pouvoir de Discipline active** reste active pendant toute la durée inscrite sur la carte ou jusqu'à ce que le joueur décide de changer la carte pour un autre **pouvoir actif de Discipline**, selon ce qui se produit en premier. Parfois, un **événement** peut demander l'arrêt d'un **pouvoir de Discipline** actif.

Les **Disciplines immédiates** peuvent également être utilisées lorsqu'un **pouvoir de Discipline actif** est en jeu.

MISE EN PLACE

AVANT DE COMMENCER UN CHAPITRE

Avant de commencer un chapitre, vous pouvez effectuer chacune des actions suivantes, dans l'ordre :

- Dépenser de l'XP pour augmenter vos **attributs**, **compétences** et **Disciplines**.
- Acheter des cartes **Objet** de l'**inventaire d'Alex Simard** avec des **FAVEURS**.
- Terminer une **Chasse**.

Ensuite, lisez la page d'introduction du chapitre dans le **Livre d'histoire**. Vous y trouverez :

- L'introduction narrative du chapitre.
- Les instructions de mise en place du chapitre (quelle tuile utiliser, quels **PNJ** sont impliqués et où les placer, etc.)
- L'objectif du chapitre (par exemple, découvrir ce que fabrique la goule).
- La première action que vous devez effectuer pour commencer à jouer (ex.: Lire la page d'**événement** E.1).

Dépenser de l'XP

Au début d'un chapitre, les joueurs peuvent utiliser l'XP qu'ils ont gagné pour augmenter leurs **attributs**, leurs **compétences** et leurs **Disciplines**.

Consultez les tableaux ci-dessous pour augmenter les statistiques de votre personnage :

COÛT EN XP PAR POINT D'ATTRIBUT					
Niveau	1	2	3	4	5
Coût en XP	4	8	12	16	20

COÛT EN XP PAR POINT DE COMPÉTENCE					
Niveau	1	2	3	4	5
Coût en XP	3	6	9	12	15

COÛT EN XP PAR POINT DE DISCIPLINE			
Niveau	1	2	3
Coût en XP	5	10	15

Règle de restriction d'attribut/compétence :

Les points de **compétence** d'un personnage ne peuvent pas dépasser l'**attribut** du personnage (mais ils peuvent être égaux). Ainsi, un personnage avec un **attribut SOCIAL** de «2» ne peut pas avoir une **compétence PERSUASION** de niveau «3».

Règle d'augmentation graduelle :

Un personnage doit augmenter ses statistiques de **compétence**, d'**attribut** et de **Discipline** d'un niveau à la fois.

Exemple : Un joueur qui est au niveau 2 de la **compétence RECHERCHE** et qui souhaite atteindre le niveau 4 doit dépenser de l'XP pour obtenir le troisième niveau en premier (9 XP). Ce n'est qu'ensuite qu'il peut acquérir le quatrième niveau en dépensant 12 XP supplémentaires.

Suggestion pour l'XP : Tenez toujours un compte de votre XP total. Utilisez la section XP de votre feuille de personnage pour le faire.

XP

COÛT EN XP PAR POINT D'ATTRIBUT						COÛT EN XP PAR POINT DE COMPÉTENCE						COÛT EN XP PAR POINT DE DISCIPLINE			
Niveau	1	2	3	4	5	Niveau	1	2	3	4	5	Niveau	1	2	3
Coût en XP	4	8	12	16	20	Coût en XP	3	6	9	12	15	Coût en XP	5	10	15

À un moment dans le jeu, vous aurez peut-être la possibilité d'échanger votre personnage contre un autre. Vous pourrez transférer l'XP que vous avez déjà acquis à ce nouveau personnage. Cela s'applique également à tout personnage des packs d'expansion qui pourrait apparaître plus tard dans la campagne.

Remarque : L'XP est attribué à un joueur et non à un personnage spécifique.

Échanger des FAVEURS

Les **FAVEURS** font office de marchandises de faveurs, de devises et de dettes éternelles parmi les vampires. Au cours de la campagne, les personnages gagneront et dépenseront des **FAVEURS**.



Après les prologues et entre les chapitres, les joueurs peuvent échanger leurs **FAVEURS** contre des objets spécifiques auprès du **PNJ Alex Simard**. Son **inventaire** se trouve dans le **Livre d'histoire** à la page 143. Dans certains chapitres, on peut vous demander d'échanger des **FAVEURS** pour ouvrir de nouvelles voies de **dialogue** ou d'**investigation**.

Les **FAVEURS** appartiennent à la coterie, et non à un seul joueur. Vous devez décider collectivement comment les dépenser.



Il existe deux types de **FAVEURS** : les **FAVEURS** majeures et les **FAVEURS** mineures. Une **FAVEUR** majeure vaut 5 **FAVEURS**, tandis qu'une **FAVEUR** mineure vaut 1 **FAVEUR**.

Cartes Objet

Les cartes **Objet** comprennent des armes, des outils et des accessoires.

Elles peuvent être achetées avec des **FAVEURS** auprès du **PNJ Alex Simard** entre les chapitres (avant de préparer le chapitre suivant) ou gagnées en jouant les chapitres tout au long de la campagne. Les objets servent à plusieurs fins, comme améliorer vos **compétences**, fournir du sang pour réduire votre **Soif**, ou servir d'**armes de combat**. De nombreux **objets** sont considérés comme des trouvailles de grande valeur. Vous pouvez collecter des **objets** en parlant à divers **PNJ**, en enquêtant sur des zones, ou comme récompense.

Les **objets** sont partagés au sein de la coterie mais ne peuvent être utilisés que par un seul joueur à la fois.

Exemple : Lorsqu'un personnage acquiert un **objet** au cours d'un **dialogue** ou d'une **investigation**, il le garde (sauf s'il veut l'échanger avec un autre joueur) jusqu'à la fin du chapitre. Une fois le chapitre terminé, l'**objet** appartient à la coterie, qui décide, en tant que groupe, qui prend quel **objet** pour le prochain chapitre.

Au début d'un chapitre, distribuez entre les joueurs les **objets** que vous souhaitez prendre (3 **objets** maximum par joueur).

Exemple : La coterie possède les objets «**SAC DE SANG**», «**COUTEAU DE CUISINE**», «**ARME DE POING**», et «**PARAPLUIE SPÉCIAL**». Avant le début du chapitre, distribuez les **objets** comme bon vous semble, quel que soit le personnage qui les a acquis précédemment. Un personnage peut se retrouver avec l'**objet** «**ARME DE POING**» et le «**SAC DE SANG**», tandis que les deux autres ont respectivement le «**COUTEAU DE CUISINE**» et le «**PARAPLUIE SPÉCIAL**». Inversement, un personnage peut prendre jusqu'à trois **objets** et n'en laisser qu'un seul à l'un des deux autres joueurs.

Vous pouvez échanger un **objet** avec un personnage sur un **HEX** adjacent comme l'une de vos actions pendant un chapitre. Les deux joueurs doivent accepter l'échange pour qu'il prenne effet.

Exemple : Un joueur (vous) possède l'**objet** «**COUTEAU DE CUISINE**», mais vous n'avez aucun point dans **ARMES**. Un autre joueur de votre coterie en a cependant. Il peut utiliser le «**COUTEAU DE CUISINE**» si vous n'en avez pas l'utilité, même si ce n'est pas lui qui a obtenu l'**objet** à l'origine.

Les objets trouvés au cours d'un chapitre ne sont pas comptabilisés dans les 3 **objets** qui vous sont attribués. Vous devrez cependant décider quels sont les 3 **objets** que vous souhaitez garder sur votre personnage au début du chapitre suivant.

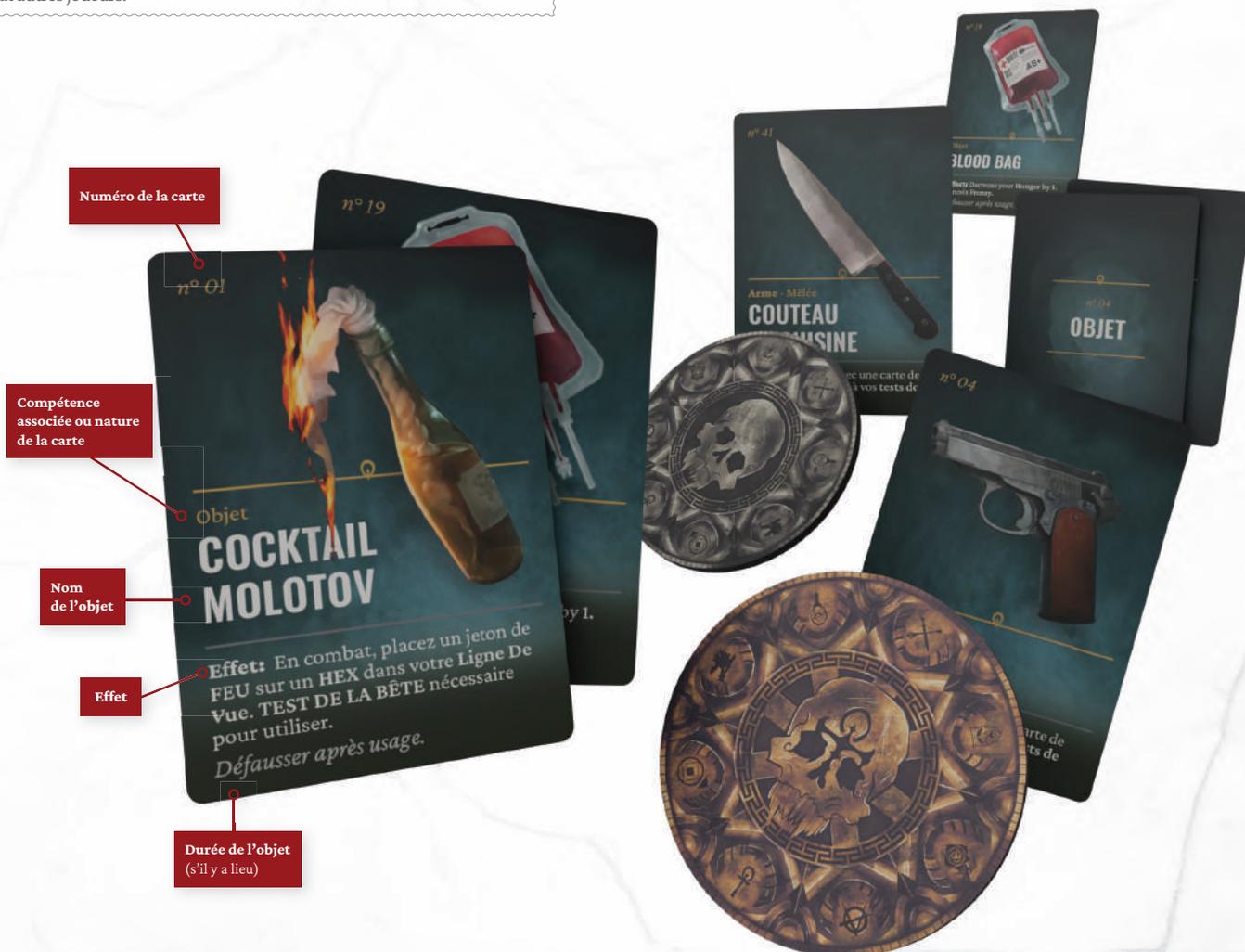
Règle de restriction sur les échanges :

Les cartes **Objet** ne peuvent pas être échangées pendant une séquence de **dialogue**, d'**événement** ou d'**investigation**. Pendant un **combat**, vous pouvez utiliser votre action pour échanger un **objet** avec un personnage adjacent.

Une fois utilisés, certains **objets** doivent être défaussés. Lorsque vous vous débarrassez d'un **objet**, remettez-le dans la boîte de jeu. Cet **objet** devra être acquis à nouveau dans le futur (que ce soit par achat ou en le retrouvant au cours d'un chapitre). Si vous jetez un **objet** que vous avez obtenu avec des **FAVEURS** auprès de **Alex Simard**, remettez-le dans l'**inventaire d'Alex**. Vous pourrez le racheter à l'avenir.

Exemple : L'**objet** «**TROUSSEAU DE CLÉS**» a une note qui dit : «défausser à la fin du chapitre». L'**objet** «**ARME DE POING**», par contre, ne l'a pas. Le joueur doit remettre l'**objet** «**TROUSSEAU DE CLÉS**» dans la boîte de jeu à la fin du chapitre, alors qu'il peut garder l'**objet** «**ARME DE POING**» pendant plusieurs chapitres.

Les cartes **objet** ne peuvent pas être échangées contre des **FAVEURS**. Une fois acquis, les **objets** ne peuvent pas être vendus.



Chasses

La coterie peut décider, en tant que groupe, d'effectuer une **Chasse** avant chaque nouveau chapitre (sauf indication contraire). Cette séquence de **Chasse** offre aux joueurs l'occasion d'étancher leur soif de sang entre les chapitres. En cas de succès, cela abaisse le niveau de **Soif** de chaque personnage à 0. Parfois, une **Chasse** peut également permettre au personnage de gagner des récompenses ou subir des handicaps spécifiques.

Les humains ne se souviennent pas d'avoir servis de nourriture aux Descendants. Cette garantie est due en partie au fait que le Baiser - c'est ainsi que les vampires appellent le fait de mordre pour se nourrir

- communique un sentiment d'euphorie et de calme, sauf pour ceux provenant du clan Hecata. Cela permet de soumettre la proie pendant que le vampire est occupé à la vider de son sang. Cela permet également de s'assurer que la personne ne prendra pas soudainement conscience de l'existence des Descendants. Ainsi, les vampires peuvent chasser sans avoir besoin de tuer, et les humains n'en savent rien.

Les **Chasses** sont des activités de groupe, comme les chapitres de la campagne principale. Les joueurs participent ensemble à la **Chasse**.

Initier une Chasse

Pour commencer une **Chasse**, regardez d'abord la carte de Montréal à la page 150 du **Livre d'histoire**. Votre **statut** déterminera quel **district** vous est accessible. Vous ne pouvez choisir qu'un **district** dont le niveau est égal ou inférieur à votre **statut** actuel. Les **districts** de niveau 0 sont toujours disponibles, quel que soit votre **statut**. Une fois que vous avez choisi un **district**, choisissez votre **Chasse** dans la liste disponible.

Vous ne pouvez jouer une **Chasse** qu'une seule fois. Chaque fois que vous terminez une **Chasse**, notez-la quelque part pour vous en souvenir. Si vous avez déjà terminé toutes les **Chasses** disponibles à votre niveau de **statut**, vous devez commencer le chapitre suivant sans initier de **Chasse**.

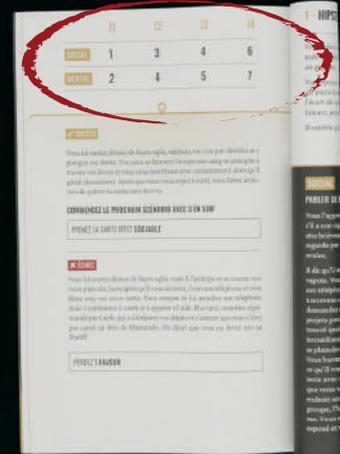
Régler une Chasse

Lisez le texte d'introduction dans le livret de **Chasse**. Le récit vous propose de choisir entre deux approches pour vous nourrir. Celles-ci sont basées sur l'un des 3 **attributs** (**PHYSIQUE**, **SOCIAL**, **MENTAL**). En tant que groupe, faites un choix entre les deux options proposées.

Remarque : Certains personnages peuvent vous donner des dés bonus pour certains choix. Cela ne signifie pas que le choix sera plus facile que l'autre. Choisissez à vos risques et périls!

Exemple :

+1 DÉ SI SAMUEL ARMSTRONG FAIT PARTIE DE LA COTERIE



Une fois votre choix effectué, chaque joueur lance un nombre de dés noirs égal à l'**attribut** choisi. Comptez le nombre de succès obtenus par chaque joueur, puis retournez la page et consultez le tableau pour trouver la **DIFFICULTÉ** appropriée pour votre test. Si vous avez obtenu un nombre de succès égal ou supérieur à la **DIFFICULTÉ** indiquée dans le tableau, la coterie réussit. Lisez le paragraphe de succès. Si vous obtenez un nombre de succès inférieur à la **DIFFICULTÉ**, lisez le paragraphe d'échec.

Exemple : Si vous avez choisi une approche **PHYSIQUE**, chaque joueur doit lancer un nombre de dés égal à son **attribut PHYSIQUE**. Si la somme de tous les succès que vous obtenez est égale ou supérieure à la **DIFFICULTÉ** du test, vous réussissez. Sinon, vous échouez.

Remarque : Vous pouvez utiliser votre **Volonté** pendant une **Chasse**. La **Volonté** dépensée pendant une **Chasse** n'est pas récupérée lorsque vous commencez un chapitre.

Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser le **Sang** (**Discipline** ou **Puissance de Sang**) ou utiliser des cartes **Objet** pendant une **Chasse**.

Si la **Chasse** vous récompense avec un **effet** ou une carte **Objet**, choisissez un joueur pour le prendre, sauf indication contraire. Vous pouvez alors commencer le chapitre suivant.

Choisir un Chapitre

Choisissez un chapitre parmi les choix proposés dans la conclusion du chapitre précédent. Sauf indication contraire, vous pouvez choisir de jouer un chapitre facultatif («Chemins ancestraux», «La Tanière», «Passé obscur») à n'importe quel moment entre les chapitres principaux, dès qu'ils deviennent disponibles au cours de l'histoire principale.

Vous pouvez jouer le prologue d'un personnage à partir du moment où il est introduit dans l'histoire principale. Pour les 8 personnages de base, c'est avant le début du chapitre 1. Pour les personnages d'extensions, cela sera indiqué comme tel dans le chapitre dans lequel ils sont introduits.

COMMENCER UN CHAPITRE

1. Pour préparer un chapitre, ouvrez le **Livre d'histoire** à la page correspondant au chapitre dans lequel vous vous trouvez. Lisez l'introduction (partie supérieure de la page), puis, une fois que vous avez terminé, lisez la section de mise en place (partie inférieure de la page).
2. Placez tous les éléments indiqués sur votre table de jeu (tuile, jetons, figurines de PNJ, etc.).
3. Enfin, utilisez le **livret de chapitre** correspondant.

Remarque : Si vous êtes sur le point de jouer au chapitre 2, prenez le livret du chapitre 2.

Livre d'histoire (page narrative du chapitre)

4. Chaque chapitre commence par la lecture de l'introduction narrative sur le devant de la page du **Livre d'histoire**. Cette introduction permet de situer où se déroule l'histoire et vous donne un aperçu et un contexte. Vous saurez ainsi ce que vous êtes en train de faire, quel est votre objectif et par où commencer. Le verso de la page (**CONCLUSION**) ne doit être lu que si vous réussissez. Elle explique les conséquences des **événements** qui se sont produits au cours du chapitre ainsi que votre prochaine étape.

Exemple : L'introduction du premier chapitre parle de l'enquête antérieure de la coterie sur les disparitions d'autres vampires. Leur objectif est de s'occuper du **Prêtre du Sabbat**. La page de garde indique quels PNJ sont présents et lesquels sont des «PNJ de dialogue» dans ce chapitre, ainsi que l'endroit où ils doivent être placés sur la tuile. L'image de la tuile indique également où placer les jetons de **terrain**. La conclusion indique les indices que la coterie a découverts et où elle doit se rendre ensuite.

Les joueurs peuvent également lire la conclusion narrative du chapitre précédent pour se rafraîchir la mémoire. Nous vous conseillons vivement

d'éviter de lire les introductions narratives des chapitres non joués, car cela pourrait gâcher l'histoire et altérer votre expérience tout au long du jeu.

Remarque : Vampire : La Mascarade - CHAPTERS est conçu pour être joué plus d'une fois. Chaque nouvelle campagne offre une expérience de jeu différente. De plus, de nouveaux chapitres peuvent parfois être débloqués en faisant des choix différents. Cela peut conduire à de nouvelles tactiques de jeu, à de nouvelles options de **dialogue** et à des événements **surprenants**.

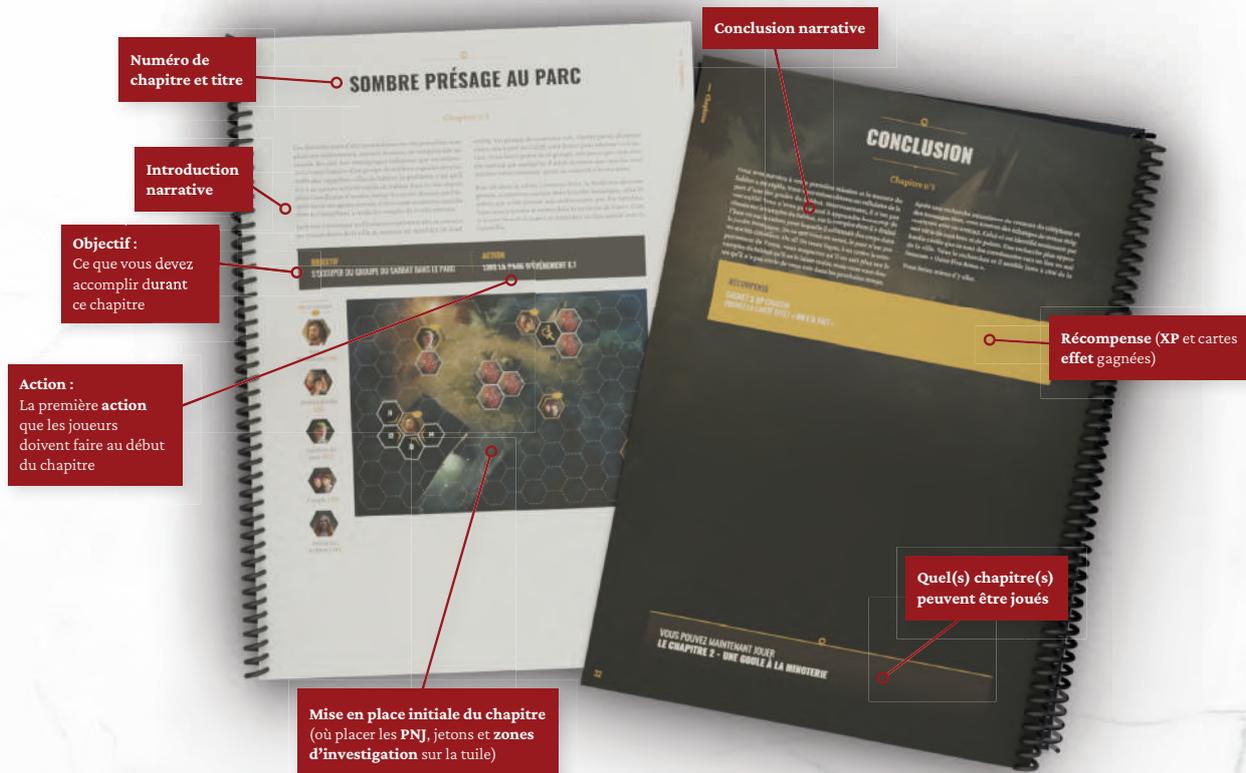
Tuile de Chapitre

La campagne se déroule dans la ville de Montréal. Vous découvrirez des lieux emblématiques, des refuges intimes et des endroits souterrains. Ils ancreront vos personnages dans l'histoire et offriront des défis de jeu avancés.

Toutes les planches sont imprimées sur les deux faces, chaque planche comportant deux tuiles. Tous les chapitres commencent sur une tuile. Certains peuvent même se dérouler sur plusieurs tuiles (cela sera indiqué au cours du chapitre). Prenez la tuile correspondant au chapitre que vous vous apprêtez à jouer (indiqué dans la section de mise en place de la page d'introduction du chapitre).

Exemple : Vous êtes sur le point de jouer le deuxième chapitre «Une Goule à la minoterie». Pour commencer le chapitre, prenez la tuile numéro 09 de la boîte de jeu et placez-la comme indiqué sur la page d'introduction narrative.

Chaque tuile est divisée en plusieurs hexagones tracés en pointillés. Ces hexagones sont appelés **HEX**. Certains **HEX** ont des bords pleins. Ces bords sont des murs et aucun personnage ou **PNJ** ne peut les traverser. Elles bloquent également la **Ligne de Vue**.



Livret de Chapitre

Chaque chapitre a son propre **livret de chapitre**.

Il contient tous les **dialogues**, **investigations** et **événements** possibles. Gardez le livret de chapitre à portée de main, car vous vous y référerez souvent.

Dialogue (D) :

Pour entamer un **dialogue**, vous devez vous trouver sur un **HEX** adjacent au **PNJ** auquel vous souhaitez parler.

Remarque : Vous ne pouvez entamer qu'un seul dialogue à la fois.

Les **PNJ** disposant d'une option de **dialogue** sont indiqués dans la section de **configuration** de la page narrative. Lorsque vous commencez un **dialogue** avec un **PNJ**, reportez-vous au **dialogue page D.1** dudit **PNJ**. Suivez les instructions pour compléter la séquence de **dialogue**. Vous trouverez de plus amples informations sur les **dialogues** à la page 41.

Remarque : Certains **PNJ** n'ont pas d'option de dialogue et ne sont donc pas présents dans la section dialogue du livret de chapitre.

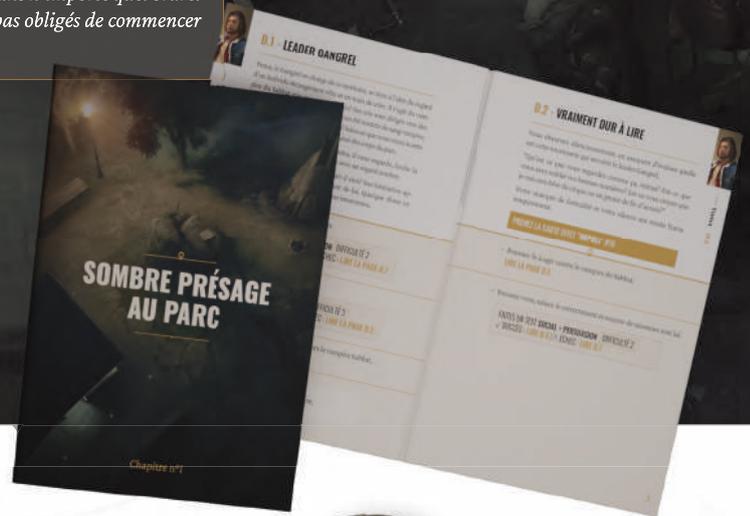
Investigation (IN) :

Lorsque vous commencez une **investigation**, vous devez vous trouver sur un **HEX** adjacent au jeton de **zone d'investigation** de votre choix. Les **zones d'investigation** sont numérotées de 1 à 4. Veillez à vous reporter à la page correspondante dans la section «**investigation**» du livret. Vous trouverez de plus amples informations sur les **investigations** à la page 42.

Remarque : Les **zones d'investigation** peuvent être explorées dans n'importe quel ordre. Les joueurs ne sont pas obligés de commencer par la première.

Événement (E) :

Diverses situations peuvent déclencher des **événements**. Lorsqu'un **événement** est déclenché, suivez les instructions mentionnées sur la page. Les **événements** fournissent également un contexte narratif qui rendra votre expérience de jeu plus immersive. Parfois, ils peuvent également révéler des **PNJ** supplémentaires. Vous trouverez de plus amples informations sur les **événements** à la page 37.



TERMINER UN CHAPITRE

Il y a deux façons de terminer un chapitre : **succès** ou **échec**. Un chapitre est un succès lorsque vous avez atteint l'objectif indiqué sur la page de **configuration**. Un **événement** ou une page de **dialogue** vous indiquera quand le chapitre est terminé en vous demandant de lire la conclusion au dos de la page narrative.

Certains choix dans les **événements** et les **dialogues** peuvent conduire à l'échec d'un chapitre. Dans ce cas, vous ne pouvez pas passer au chapitre suivant et devez rejouer ce chapitre si vous souhaitez progresser dans la campagne. De même, lorsque tous les personnages sont tombés en **torpeur**, le chapitre échoue.

Lorsqu'un chapitre se termine, défaussez tous vos jetons d'**indice**, vos cartes **Effet** et cartes **Objet** obtenues durant le chapitre, et vos jetons de **succès d'investigation** restants.

Si vous échouez le chapitre, vous devez également défausser toutes les cartes **Effet** et les cartes **Objet** gagnées lors de celui-ci.



PNJ ET ALLIÉS

Carte Profil de PNJ



Deck de combat de PNJ



Plusieurs Personnages Non Jouables (PNJ) rencontrés au cours de la campagne auront une carte de **profil de PNJ**. Vous ne pouvez commencer une séquence de **combat** qu'avec un PNJ qui possède une carte de **profil**. Les valeurs d'**Initiative**, d'**Attaque**, de **Résistance** et de marqueur de **Dégâts** d'un PNJ dépendront du nombre de joueurs (voir page 10).

Remarque : Un PNJ sans carte de **profil** ne peut pas être combattu.

Placez cette carte face cachée, de sorte que seuls le nom du **PNJ**, sa **Ligne de Vue** et son **attitude (agressive ou neutre)** soient visibles.

Attitude :



Un **PNJ agressif** commencera immédiatement le **combat** lorsqu'un personnage entrera dans sa **Ligne de Vue** (sauf si le joueur est en **mode FURTIF**).



Un **PNJ neutre** répondra à une **Attaque**, mais ne déclenchera pas le **combat**.

Retourner la carte de **profil** du PNJ face visible lorsque :

- Le **combat** commence.
- Lorsque vous utilisez le pouvoir «**LECTURE DE L'ÂME**» de la **Discipline AUSPEX**.
- Lorsque vous recevez l'instruction de le faire au cours d'un **événement**.

Tous les **PNJ** ayant une carte **Profil** ont également un deck de **combat** associé. Ce deck comprend diverses techniques de **combat** basées sur les capacités et la nature du **PNJ**. La liste des decks de **combat** des **PNJ** est la suivante :

- Animal
- Humain
- Goule
- Autorité
- Vampire
- Boss

Les decks de **combat** des **PNJ** sont composés de 3 types de cartes différents :

Attaque : Le **PNJ Attaque** et inflige des **Dégâts** au(x) joueur(s) ou **Alliés**.

Défense : Le **PNJ** se concentre sur sa **Défense** (et n'**Attaque** pas pendant ce tour de **combat**).

SPÉCIAL (1&2) : Le **PNJ** utilise son **Attaque SPÉCIALE** décrit sur la carte **Profil**.

Utilisez le deck correspondant au **PNJ** que vous affrontez pendant le jeu.

Exemple : Dans le chapitre 1, vous affrontez les **PNJ** goules «**BRUTE**» et «**VIEUX CLOCHARD**». Vous utiliserez le même deck de **combat** pour les deux - dans ce cas, le deck de **combat** «**GOULE**», type (**Attaque** ou **Défense**).



Carte Profil d'Allié



Deck de combat d'Allié



Il existe deux types d'Alliés : les Alliés temporaires et les Alliés de coterie.

Alliés temporaires :

- Sont présentés pendant le chapitre.
- Restent en jeu pour la durée du chapitre dans lequel ils se trouvent.
- Ne procurent aucun **effet passif** à la coterie.

Alliés de coterie :

- Représentent les 8 personnages **principaux** (avec l'ajout possible des personnages d'extension).
- Offrent un **effet passif** à tous les autres joueurs impliqués dans le chapitre, tant que l'Allié est présent dans le chapitre et n'est pas en **torpeur**.
- Peuvent être choisis au début d'un chapitre.
- Ne sont placés sur la tuile que lorsque le **combat** commence ; ils n'apparaissent pas sur la tuile autrement.
- Commencent au **niveau 1** et passent au **niveau 2** après le deuxième interlude de la campagne.
- Ne peuvent être choisis si un joueur joue déjà cet **Allié** comme personnage.
- Comptent dans le nombre de joueurs pour les modificateurs de **difficulté** et les statistiques des **PNJ**.
- Ne sont jamais impliqués dans les **dialogues** ni les **investigations**, mais leur **effet passif** s'applique toujours.

Quand un **combat** commence, placez vos **Alliés** de coterie sur un **HEX** adjacent à vos personnages. Le niveau d'**Initiative**, d'**Attaque**, de **Résistance** et de marqueur de **Dégâts** d'un **Allié** dépend du nombre de joueurs (Voir page 10).

Exemple : Votre coterie est composée d'un maximum de 4 personnages plus les **Alliés de chapitre** que vous pourriez avoir. Lors d'une partie en solo, vous pouvez ajouter jusqu'à 3 **Alliés de coterie** pour vous aider. Lorsque vous jouez à 2 joueurs, vous pouvez ajouter jusqu'à 2 **Alliés de coterie** au groupe. Lorsque vous jouez à 3 joueurs, vous ne pouvez ajouter qu'un seul **Allié de coterie**. Vous ne pouvez pas ajouter d'**Alliés de coterie** lorsque vous jouez à 4 joueurs.



Les **Alliés** utilisent le deck **Allié** au **combat**. Pendant le **combat**, tous vos **Alliés** tireront des cartes de ce paquet.

Exemple : Si vous avez Samuel Armstrong et Aren Conway comme **Alliés de coterie**, lorsque le **combat** commence, ils piocheront tous deux leurs **Attaques** et **Défenses** du même Deck.

Figurines et Pions

Chaque personnage jouable possède sa propre figurine. La position de cette figurine sur la tuile représente l'emplacement du personnage. La flèche sur la figurine indique dans quelle direction le personnage est orienté et la direction de sa **Ligne de Vue**.

Chaque **PNJ** a son propre pion. La position de ce pion sur la tuile représente l'emplacement du **PNJ**. La flèche sur le stand indique dans quelle direction le **PNJ** est orienté et la direction de sa **Ligne de Vue**. Pour mettre en place des pions de **PNJ**, prenez le jeton **PNJ** correspondant et placez-le sur un socle en plastique.

Sur la page d'un chapitre du **Livre d'histoire**, les **PNJ** à mettre en place sont indiqués sur la tuile par une flèche. Vous devez tourner les pions des **PNJ** pour que leur orientation corresponde aux flèches.

Si le **PNJ** est représenté avec une **goutte de sang** dans la section de mise en place de la page du chapitre dans le **Livre d'histoire**, cela signifie que vous pouvez vous nourrir de lui pendant le chapitre. Ils sont appelés «**proies**». Dans ce cas, utilisez une base rouge pour le pion de ce **PNJ** lorsque vous le placez sur la tuile. Enfin, gardez à l'esprit que si vous ne parvenez pas à vous nourrir d'une **proie** ou si vous utilisez des pouvoirs surnaturels dans sa **Ligne de Vue**, elle s'**enfuir**a et pourra provoquer un **Bris de Mascarade** (Voir page 32).

Deck de combat de Boss

Les **Boss** sont des types d'ennemis spéciaux que vous rencontrerez au cours de la campagne. Lorsque le **combat** commence, mélangez le deck de **Boss** commun (3 cartes **SPÉCIAL 1** + 3 cartes **SPÉCIAL 2**) et le deck unique du **Boss**. À la fin du **combat**, retirez les cartes du **Boss** du deck partagé.



JETONS

Jetons Terrain

Au cours des différents chapitres, des jetons sont utilisés comme indicateurs. Par exemple, en indiquant qu'une zone peut être fouillée. Ils peuvent aussi indiquer un **terrain difficile** sur un **HEX** spécifique de la tuile. Référez-vous à la section de mise en place de la page narrative dans le **Livre d'histoire** pour placer les jetons sur le **HEX** approprié.

Remarque : De nouveaux jetons peuvent être ajoutés au cours d'un chapitre à la suite d'un événement déclencheur.

La liste des jetons est la suivante :



Terrain Difficile :

+1 Déplacement pour se déplacer sur ce HEX.

Les **Attaques** à distance ne peuvent pas atteindre une cible située derrière un jeton de **terrain difficile**.

Exemple : Dans cette configuration, le **PNJ** ne peut pas cibler le personnage avec une **Attaque à distance**, et vice versa.



Dans cette configuration, le **PNJ** peut cibler le personnage avec une **Attaque à distance**, et vice versa.



Jeton de zone d'investigation :

Les **zones d'investigation** sont numérotées de 1 à 4. Chaque jeton représente une zone dans laquelle le personnage peut enquêter et correspond à une page d'investigation spécifique dans le **livret de chapitre**. Lorsque vous **enquêtez** sur une zone, reportez-vous au numéro correspondant dans le **livret de chapitre**. Un jeton de **zone d'investigation** bloque le **déplacement** et la **Ligne de Vue** de la même manière qu'un mur. Lorsqu'un joueur a fini d'enquêter sur une zone, il doit défausser le jeton de **zone d'investigation** correspondant de la tuile. Les **compétences MENTALES** sont souvent sollicitées lors de l'interaction avec une **zone d'investigation**.



Action

Les jetons d'**action** sont numérotés de 1 à 4. Ils correspondent à un **événement** spécifique du livret de chapitre. Un jeton d'**action** bloque le **Déplacement** et la **Ligne de Vue** de la même manière qu'un mur. Vous pouvez déclencher un **événement** au cours de n'importe quelle séquence, même de **combat**, dès que vous vous arrêtez à côté d'un jeton d'**action**.



Bras d'Ahriman

Un personnage (**joueur, Allié** ou **PNJ**) qui commence son tour sur un **HEX** adjacent à ce jeton subit 1 **Dégât Inévitable**.



Feu

Si un personnage (**joueur, Allié** ou **PNJ**) marche sur un **HEX** qui est en feu ou commence son tour à cet endroit, il subit immédiatement 2 **Dégâts Inévitables**.

Remarque : Les **Dégâts** des jetons de **feu** sont cumulatifs. Si vous traversez 3 **HEX** couverts de jetons de **feu**, vous subissez 6 points de **Dégâts**. De même, si vous vous déplacez dans un **HEX** couvert de feu et que vous y terminez votre tour, vous subirez 2 points de **Dégâts** supplémentaires au début de votre prochain tour, à moins que le jeton de **feu** ne soit retiré au préalable.



Au début de chaque round, placez 1 jeton de **feu** adjacent au dernier jeton de **feu** placé, en direction du personnage ou du **PNJ** le plus près. Les personnages cessent de subir des **Dégâts** s'ils commencent leur tour sur un **HEX** qui n'est pas en feu.

Remarque : Si le personnage ou **PNJ** le plus près est déjà sur un jeton de **feu**, alors le personnage ou **PNJ** suivant est ciblé. Si tous les **PNJ** et personnages joueurs sont déjà sur des jetons de **feu**, les joueurs choisissent où placer le nouveau jeton.



Jetons d'investigation

Au cours de certains chapitres, des jetons de **zone d'investigation** indiqueront les endroits où il est possible d'enquêter. Au cours de cette **investigation**, vous recueillerez des preuves (parfois représentées par des jetons **d'indice**) et gagnerez des jetons de **succès d'investigation** en récompense à la précision de vos déductions.

La liste des jetons d'**investigation** est la suivante :



INDICE

Les jetons d'**indice** sont numérotés de 1 à 4. Ils offrent des informations importantes et simplifient les **investigations** en permettant des **suppositions** plus précises, que ce soit dans les **dialogues** ou dans d'autres **zones d'investigation**.



SUCCÈS D'INVESTIGATION

Informations utiles recueillies par un joueur au cours d'une **investigation**. Avoir plus de jetons de **succès d'investigation** signifie que la coterie est mieux informée et a accès à de meilleurs choix lors de la phase de **déduction finale** d'une séquence d'**investigation**. Les **déductions finales** ne se produisent que dans les chapitres avec des jetons de **succès d'investigation** (Voir «**Investigation**», page 42).

Jetons Effet

Au cours d'un chapitre, plusieurs effets peuvent affecter à la fois les joueurs et les **PNJ**. Pour un joueur, prenez le jeton correspondant et placez-le sur votre plateau de personnage. Les jetons **Effet** sont défaussés à la fin du **combat**, sauf indication contraire. Si un **PNJ** reçoit un jeton **Effet**, placez-le sur sa carte **Profil**. Laissez le jeton là tant qu'il reste actif.

La liste des jetons **Effet** est la suivante :



POISON

À moins que tous les **Dégâts** d'une **Attaque** ne soient évités, subissez 1 **Dégât** supplémentaire. Défaussez le jeton lorsque vous **RÉPAREZ DES DÉGÂTS**. Les **PNJ** sont considérés comme empoisonnés jusqu'à ce qu'ils soient vaincus.



SAIGNEMENT

Subissez 1 **Dégât Inévitable** à la fin de votre **tour actif** jusqu'à ce que vous jouiez une carte de **Défense**.



ÉTOURDISSEMENT

Vous ne pouvez pas **Attaquer** ou vous **Déplacer** pendant votre **tour actif**. Les joueurs peuvent toujours utiliser le Sang (**RÉPARER LES DÉGÂTS**, **PUISSANCE DU SANG**, ou utiliser une **Discipline**). Le jeton **ÉTOURDISSEMENT** est défaussé à la fin du **tour actif**.



RÉSISTANCE

Empêche 1 **Dégât** entrant par jeton. À défausser après utilisation. Les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser le jeton lorsqu'ils sont **Attaqués** et le garder. Les joueurs doivent défausser tout jeton de **RÉSISTANCE** inutilisé à la fin du round de **combat** pour gagner +1 **Initiative** (maximum).



IMMOBILITÉ

Vous ne pouvez pas vous **Déplacer** pendant votre **tour actif**. Défaussez le jeton à la fin de votre tour.



RALENTISSEMENT

Votre **Déplacement** est réduit de 1. Les jetons de **RALENTISSEMENT** sont cumulatifs. Défaussez tous les jetons de **RALENTISSEMENT** à la fin de votre **tour actif**.



FURTIVITÉ

Un joueur peut utiliser une action pour initier le **mode FURTIF**. Tant que vous êtes en **mode FURTIF**, ce jeton reste sur votre plateau de personnage. Si vous êtes vu par un **PNJ**, défaussez le jeton (Voir «**FURTIVITÉ**», page 50).



PUISSANCE DU SANG

Pendant un round, ajoutez +1 à votre **Initiative**, +1 à un **attribut** de votre choix, et +1 à votre **Déplacement**. Défaussez le jeton **PUISSANCE DU SANG** au début de votre prochain **tour actif**.

Cartes Effet

Au cours de la campagne, votre personnage, ou la coterie entière, peut recevoir une carte **Effet**. Les cartes **Effet** sont des bonus ou des malus qui restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient défaussées.

Certaines cartes peuvent être défaussées rapidement tandis que d'autres sont conservées d'un chapitre à l'autre.

Il existe deux types de cartes **Effet** : **coterie** et **personnage**. Les cartes **Effet de coterie** appartiennent à toute la coterie et les affectent tous. Les cartes **Effet personnage** n'appartiennent qu'à un seul personnage. Lorsqu'on vous donne une carte **Effet de personnage**, elle va au personnage qui a effectué le test qui a conduit à cette récompense. Si une carte est donnée sans aucun test, le dernier personnage à avoir effectué un test, utilisé une **Discipline** ou un **objet** est le personnage qui reçoit la carte.

Si une carte **Effet** fait baisser vos dés à 0 (ou moins) lors d'un test, vous échouez automatiquement votre test malgré les succès automatiques obtenus grâce aux **compétences**. Si cela se produit pendant un **dialogue**, vous devez choisir l'option d'**échec**. Dans une **investigation**, cela compte comme un résultat de 0 succès, et en **combat**, vous ratez votre **Attaque**.

Si vous avez déjà une carte **Effet**, et qu'on vous donne à nouveau la même carte, gardez votre carte actuelle à la place et n'en prenez pas une autre.



MARQUEUR PRINCIPAL

Le marqueur **principal** est composé de trois sous-catégories : **Statut**, **Bris de Mascarade** et **Round**.

Marqueur de Statut

Le marqueur de **statut** mesure la réputation de votre coterie auprès des autres Descendants de la ville et peut augmenter ou diminuer au cours de la campagne.

Les vampires réagiront à votre **statut** élevé ou faible de plusieurs façons. Votre **statut** vous aidera à débloquent des districts pour des **Chasses** ou des branches de **dialogue** supplémentaires.

Votre coterie commence la campagne avec un niveau de **statut** de 0.

Marqueur de Bris de Mascarade

Le marqueur de **Bris de Mascarade** mesure votre degré de discrétion sur votre condition vampirique. Presque tous les Descendants ont le même intérêt à rester discrets sur leur véritable nature.

Révéler votre nature vampirique peut conduire à une autre **Nuit des Cendres** et provoquer le retour de l'Inquisition. Cependant, il y a des moments où révéler sa condition s'avère inévitable, c'est pourquoi la Camarilla possède une structure rigide et des moyens d'«effacer» les preuves d'activité surnaturelle.

L'utilisation de capacités surnaturelles devant des humains peut attirer une attention indésirable et provoquer ce que l'on appelle un **Bris de Mascarade**. Lorsque cela se produit, un **PNJ** témoin tentera de fuir la tuile par la voie la plus rapide possible.

Pour s'échapper, un **PNJ** témoin qui n'a pas de carte **Profil** doit sortir de la tuile par un **HEX** sans mur. Pour se faire, il se déplacera de 2 **HEX** par tour.

Seuls les **PNJ** dont vous pouvez vous nourrir, appelés **proies**, fuiront s'ils sont témoins de capacités surnaturelles. Vous pouvez identifier les **proies** par leur base rouge. De plus, vous pouvez toujours vous référer à la section mise en place du chapitre dans le **Livre d'histoire** : les **PNJ** dont vous pouvez vous nourrir sont représentés par une goutte de sang sur la tuile et listés à gauche.



Si la **proie** est un **animal** (et non un **humain**), elle doit simplement être retirée de la tuile et ne provoque pas de **Bris de Mascarade**.

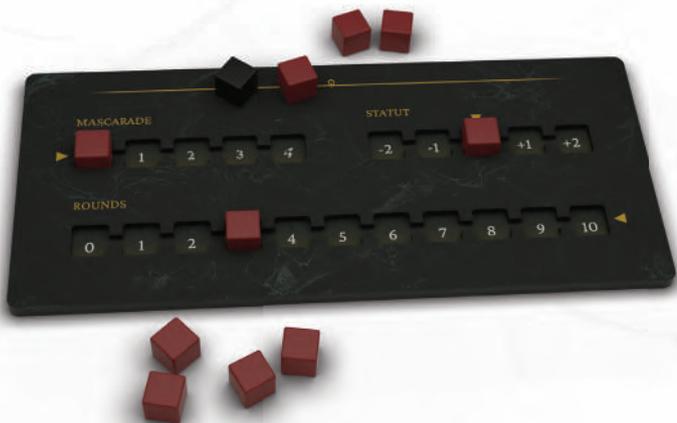
Quelles actions mènent à la fuite d'un PNJ ?

- Utiliser une **Discipline** pendant la séquence **principale** (Voir page 35) en **Ligne de Vue** d'un **PNJ**.

Remarque : L'utilisation d'une **Discipline** lorsqu'elle est sollicitée au cours d'un **dialogue** ou d'une **investigation** n'alarme aucun témoin sur la tuile.

- Se nourrir d'un **PNJ** alors qu'il est dans la **Ligne de Vue** d'un autre **PNJ**.
- Échouer une tentative de se nourrir d'un **PNJ**.

Tout ce qui précède ne s'applique qu'aux **proies**, les **PNJ** ayant une base rouge pour leur pion.



Remarque : Vous ne pouvez vous nourrir que des PNJ qui ont une base rouge.

PNJ en Fuite

Lorsqu'il fuit, un PNJ se déplace toujours immédiatement après le tour du joueur qui a déclenché la fuite. Le PNJ continuera à se déplacer vers la sortie de tuile la plus près (sans obstacle) à chaque tour.



Si le PNJ n'a pas de carte Profil, son Déplacement à chaque tour est de 2 HEX. Le PNJ s'est enfui avec succès lorsqu'il s'est déplacé en dehors de la tuile pendant le round.

Exemple : Thomas Chartrand a utilisé PUISSANCE pendant la séquence principale d'un chapitre devant un PNJ proie, ce qui l'a fait fuir. L'Initiative de base de Thomas est de 3. Le PNJ bougera sur l'Initiative 3, mais après le tour de Thomas. Si Thomas améliore son Initiative (grâce à PUISSANCE DU SANG, par exemple), l'Initiative du PNJ changera de sorte que le PNJ jouera toujours immédiatement après Thomas.

Comment empêcher un PNJ de fuir ?

Pour empêcher un PNJ de fuir, un joueur peut essayer de le capturer. Pendant son tour, le personnage doit se déplacer vers un HEX adjacent au PNJ en fuite et le capturer en effectuant l'une des trois actions suivantes pour éviter un Bris de Mascarade :

- Utiliser la Discipline «DOMINATION - CONTRÔLE : Brouillage Mémoriel». Cela fera oublier au PNJ ce qu'il vient de voir. Vous devez faire un TEST DE LA BÊTE pour activer ce pouvoir (voir page 35). Faire cela ne fera pas fuir un autre PNJ, même si vous l'utilisez alors que vous êtes dans sa Ligne de Vue.
- Tuer le témoin (-1 Humanité).
- Utilisez l'effet passif de Samuel Armstrong s'il est en jeu en tant qu'Allié.

Remarque : Un Allié a un effet passif qui n'est pas disponible lorsque cet Allié est joué comme un personnage (Voir page 28).

Si le joueur ne parvient pas à capturer le PNJ avant qu'il ne s'enfuit de la tuile ou que le chapitre prend fin, augmentez le marqueur Bris de Mascarade de 1 point.

Dans certains dialogues ou événements, certains choix peuvent conduire à un Bris de Mascarade. Suivez les instructions indiquées dans le livret de chapitre.

Chaque fois que vous augmentez le marqueur de Bris de Mascarade, faites ce qui suit :

- 1 POINT**
Ouvrez l'enveloppe #01
- 2 POINTS**
Jouez le chapitre : Bris de Mascarade #2
- 3 POINTS**
Jouez le chapitre : Bris de Mascarade #3
- 4 POINTS**
Ouvrez l'enveloppe #02. Bonne chance!

Remarque : Les niveaux de Bris de Mascarade se cumulent et ne diminueront pas au cours de la campagne ! Soyez prudent et restez discret.

Marqueur de Round

Le marqueur de Round permet de suivre le nombre de rounds sollicités par un événement, un dialogue ou une investigation. Après que chaque joueur et PNJ ait joué son tour, on considère qu'un round s'est écoulé.

Lorsque vous recevez des instructions, placez un cube sur le marqueur à l'endroit indiqué et déplacez le cube vers la gauche d'une unité après chaque round, sauf indication contraire. Suivez les instructions indiquées dans le livret pour chaque marqueur à suivre.

- Utilisez un cube rouge lorsque vous devez démarrer un marqueur de round.
- Utilisez un cube noir lorsque vous devez démarrer un marqueur d'autorité.

Remarque : Plusieurs éléments peuvent être traqués simultanément. Soyez prudent, et n'oubliez pas de déplacer les cubes sur le marqueur après chaque tour ou lorsque vous y êtes invité.



AUTRES MARQUEURS

Sablier

Dans certaines situations, les joueurs devront utiliser le **sablier** pour prendre rapidement une décision. Retournez le chronomètre et choisissez l'option dans le temps imparti. Si vous ne vous décidez pas avant que tout le sable ait atteint le fond du minuteur, tous les joueurs concernés prendront la carte **Effet INDÉCIS** (#62).

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, vous et un autre joueur entamez un **dialogue** qui vous invite à démarrer le sablier. Vous devez ensuite choisir une branche de **dialogue**. Si vous ne pouvez pas choisir avant la fin du sablier, vous et l'autre joueur prendrez tous les deux la carte **INDÉCIS** (#62) car vous étiez tous les deux inclus dans le dialogue.

Marqueur d'Initiative

Le marqueur d'**Initiative** aidera les joueurs à savoir qui joue en premier lors d'une séquence de **combat** (Voir page 37).

Placez le marqueur d'**Initiative** à côté de la tuile de chapitre. Placez les jetons d'**Initiative** de votre personnage sur le côté gauche du marqueur d'**Initiative**. Lorsque le **combat** commence, assurez-vous de placer également les jetons des **Alliés** ou des **PNJ** sur le côté gauche du marqueur d'**Initiative**.

Contrairement aux personnages, les jetons d'**Initiative des PNJ** ne sont pas uniques. Il s'agit de jetons numérotés de 1 à 8. Chacun de ces jetons est fourni par paires du même numéro. Au début du **combat**, placez un jeton de la paire sur la carte **Profil du PNJ** et l'autre jeton de la paire sur le côté gauche du marqueur d'**Initiative**. Pendant le **combat**, utilisez le jeton sur la carte **Profil du PNJ** pour identifier son jeton d'**Initiative** et vice-versa. Vous décidez quelle paire de jetons d'**Initiative** reçoit un **PNJ**.

Exemple : Le **combat** commence entre votre coterie et une goule. D'abord, vous retournez la carte **Profil** de la goule, puis vous choisissez une paire de jetons d'**Initiative de PNJ** : le numéro 1. Vous placez le premier jeton «1» sur la carte **Profil** de la goule et le second jeton «1» à gauche du marqueur d'**Initiative**.

L'**Initiative** des personnages et des **PNJ** peut varier pendant le combat. Si un **PNJ** et un personnage ont tous deux la même **Initiative**, le personnage du joueur passe toujours en premier. Les **Alliés** comptent comme des joueurs pour départager les égalités d'**Initiative**. Si deux joueurs ont la même **Initiative**, c'est à eux de déterminer qui passe en premier.

Si deux **PNJ** ont la même **Initiative**, le **PNJ** ayant la valeur d'**Attaque** la plus élevée passe en premier. S'il y a toujours égalité, le **PNJ** ayant la valeur de **Résistance** la plus élevée passe en premier. Si l'égalité persiste, les joueurs décident quel **PNJ** passe en premier.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est composé de 4 types de séquences différentes (**principale**, **combat**, **dialogue**, **investigation**). La séquence **principale** se joue en rounds, chaque joueur jouant à tour de rôle, dans l'ordre d'Initiative.

Lorsqu'un ou plusieurs joueurs commencent une séquence de **dialogue** ou d'**investigation**, les joueurs impliqués dans cette séquence doivent la terminer avant de passer à une autre séquence. Les joueurs non impliqués doivent attendre que la séquence soit terminée avant de pouvoir passer à leur tour.

Si un joueur initie une séquence de **combat**, tous les joueurs sont considérés comme impliqués dans le **combat**.

Exemple : Si vous entamez un **dialogue** avec un PNJ, vous devez terminer toute la séquence de **dialogue** avec ledit PNJ (jusqu'à l'indication «**Reprendre le jeu**» dans le livret de chapitre) avant qu'un autre joueur puisse prendre son tour.



TESTS DE COMPÉTENCE

Divers **tests de compétence** seront utilisés tout au long de la campagne. Ils déterminent le succès de votre personnage lorsqu'il tente une tâche, qu'il s'agisse d'attaquer un ennemi, d'influencer quelqu'un ou de chercher des preuves sur une scène de crime donnée. Un **test de compétence** se produit lorsque vous ajoutez un **attribut** à une **compétence**. Lorsqu'un joueur tente un **test de compétence**, ses points de **compétence** comptent comme des succès automatiques. Le niveau d'**attribut** d'un joueur représente le nombre de dés qui doivent être lancés pour compléter le nombre de succès automatiques. Vous devez lancer les dés, même si vous avez assez de succès automatiques pour passer le **test de compétence**.

Exemple : Harold Beaulieu **investigue** une zone. La page d'**événement** demande un test **MENTAL + RECHERCHE** de **DIFFICULTÉ 4**. Harold a déjà 3 succès grâce à son niveau de **RECHERCHE**, qui est de 3. Le joueur d'Harold prend 3 dés pour l'**attribut MENTAL** de son personnage et les lance. Il obtient 2 succès. En les additionnant, le joueur d'Harold a un total de 5 succès, réussissant ainsi le **test de compétence**.

Difficulté de tests de compétence

Une **DIFFICULTÉ** est le nombre de succès que doit accumuler le personnage qui tente le **test de compétence** pour le réussir.

- Les **tests de compétence** de **dialogue** ont une **DIFFICULTÉ** prédéterminée. Cette **DIFFICULTÉ** est inscrite sur la page de **dialogue** lorsqu'on vous demande de faire un **test de compétence**.
- Les **tests de compétence** d'**investigation** n'ont pas de **DIFFICULTÉ** prédéterminée. Au lieu de ça, le joueur comptabilise ses succès. Les **investigations** ont de nombreuses résolutions. Le nombre de réussites comptabilisées vous amènera à l'une d'elles.
- Les **tests de compétence** de **combat** n'ont pas de **DIFFICULTÉ** prédéterminée. Au lieu de ça, le nombre de succès accumulés par un joueur devient le montant des **Dégâts** infligés ou le nombre de jetons **RÉSISTANCE** à prendre.
- Les tests de **FURTIVITÉ** ont une **DIFFICULTÉ** variable basée sur la distance du personnage par rapport à un **PNJ**.
- Les **événements** peuvent contenir des **tests de compétence**, mais la **DIFFICULTÉ** sera toujours mentionnée dans l'**événement** lui-même.

Lancer les dés

Les dés rouges représentent la Bête qui se trouve dans chaque vampire.

Échangez un dé noir contre un dé rouge pour chaque niveau de **Soif** que vous avez. Un dé rouge ne peut pas être relancé avec vos points de **Volonté**.

Exemple : Votre niveau de **Soif** passe à 2. Vous tentez un **test de compétence** et faites un jet d'**attribut** (ex. : 3 dés). Deux de vos dés sont maintenant rouges (niveau de **Soif**) et le troisième reste noir.



Un symbole Ankh représente un succès.



Une Ankh avec un symbole de croc représente deux succès.



Vide, sans Ankh Ne représente aucun succès



Symbole de Crâne (dés rouges seulement) force un **TEST DE LA BÊTE** s'il y a plus de crânes que de succès totaux dans un **test de compétence** (**attribut + compétence** automatique).

TEST DE LA BÊTE

Un TEST DE LA BÊTE est un jet d'un seul dé rouge.



Si vous réussissez (Une Ankh ou Double crocs), votre **Soif** reste la même.



Si vous échouez (aucune Ankh), votre **Soif** augmente de 1 point.



Si vous tombez sur un crâne, votre **Soif** augmente de 2 points.

L'utilisation de votre Sang (**Discipline**, **PUISSANCE DU SANG** ou **RÉPARER DES DÉGÂTS**) entraîne un **TEST DE LA BÊTE**. Le **TEST DE LA BÊTE** n'affecte que votre **niveau de Soif** et est effectué après l'utilisation du Sang.

Remarque : Pour chaque niveau de **Soif** que vous avez, échangez un dé noir contre un dé rouge lorsque vous effectuez un **test de compétence**. Un dé rouge ne peut pas être relancé avec vos points de **Volonté**.

ÉTATS

Torpeur

Lorsque votre marqueur de **Dégâts** est rempli et que vous subissez un point de **Dégât** supplémentaire, vous tombez en **torpeur**.

Quand cela se produit, le personnage tombe dans un état d'inactivité physique et mentale et ne peut plus participer au chapitre. Retirez-le de la tuile.

Si un personnage tombe en **torpeur** pendant un **dialogue**, un **événement** ou une **séquence d'investigation**, arrêtez immédiatement la lecture et mettez fin à la séquence, sauf si un autre personnage est impliqué dans la même séquence.

Un chapitre échoue lorsque tous les joueurs sont en **torpeur**.

Lorsque vous terminez un chapitre avec succès, les personnages en **torpeur** en sortent avant le chapitre suivant.

Si tous les joueurs sont en **torpeur**, le chapitre échoue, même si un **Allié de coterie** ou un **Allié de chapitre** est encore debout.

Fatigue

Lorsque votre marqueur de **Volonté** est rempli et que vous dépensez, ou perdez, un autre point de **Volonté**, vous tombez dans un état de **fatigue**.

Lorsque vous êtes en état de **fatigue**, vous ne pouvez plus dépenser de **Volonté**, et vous devez retirer 2 dés de vos **tests de compétence**. Si cela réduit vos dés à 0, vous ne pouvez utiliser que vos succès automatiques et les dés de bonus des cartes.

La **fatigue** disparaît à la fin d'un chapitre.

Frénésie

Lorsque votre marqueur de **Soif** est rempli et que vous augmentez votre niveau de **Soif** d'un point, vous tombez en état de **Frénésie**. Les **effets de la Frénésie** ne concernent que votre personnage. Quand vous entrez en **Frénésie**, vous devez retirer votre personnage de la tuile et ne pouvez plus interagir avec le chapitre. Vous sortez de la **Frénésie** quand le chapitre est terminé.

Remarque : Les **poches de Sang** sont des **objets** coûteux mais utiles qui peuvent arrêter les effets de la **Frénésie**.

SÉQUENCE PRINCIPALE

La séquence **principale** est le temps passé sur une tuile pendant un chapitre qui ne fait pas partie d'un **dialogue**, d'une **investigation** ou d'un **combat**. Cela se produit généralement lorsque les joueurs se déplacent de **HEX** en **HEX** pour préparer leurs actions à venir. Pendant cette séquence, les joueurs peuvent effectuer les actions suivantes, une seule fois, dans n'importe quel ordre durant leur tour :

DÉPLACEMENT

(**ATHLÉTISME** +1 - Voir page 35).

UTILISER LE SANG

(**RÉPARER DES DÉGÂTS**, **PUISSANCE DU SANG**, ou utiliser une **Discipline** - Voir page 36).

EFFECTUER UNE ACTION :

- Utiliser un **objet**.
- Déclarer le **mode FURTIF**.
- Donner ou prendre un **objet** à/d'un autre joueur sur un **HEX** adjacent.
- Se nourrir d'un **PNJ proie**.
- Capturer un **PNJ en fuite**.
- Commencer une séquence de **dialogue**.
- Commencer une séquence d'**investigation** en cherchant une **zone d'investigation**.
- Commencer un **combat**.

NE RIEN FAIRE

Déplacement

La **compétence ATHLÉTISME** +1 d'un personnage détermine sa capacité de **Déplacement**.

Le **Déplacement** est le nombre de **HEX** qu'un personnage peut traverser pendant son tour. Plusieurs modificateurs peuvent affecter le **Déplacement**, comme les jetons de **terrain**, les **objets**, la **PUISSANCE DU SANG** et certaines **Disciplines**. Un personnage peut se déplacer à travers un autre personnage joueur ou un **Allié**, mais ne peut pas terminer son tour sur le même **HEX** qu'eux.

Exemple : Un personnage décide de se déplacer sur une distance de 3 **HEX** jusqu'à une tuile pour interagir avec un **PNJ**. La **compétence ATHLÉTISME** du personnage compte 2 points, auxquels le joueur ajoute +1. La valeur totale de **Déplacement** du personnage est donc de 3, ce qui signifie qu'il atteint le **PNJ** dans le même tour.

Afin d'accélérer un chapitre, vous pouvez améliorer le **Déplacement** de votre personnage en augmentant sa **compétence ATHLÉTISME**. Utiliser le Sang pour augmenter votre **Déplacement** est également un bon moyen d'accélérer la séquence **principale**.

Lorsque la coterie se sépare pour lancer plusieurs séquences, le premier joueur à lancer une séquence doit la terminer avant que les autres puissent commencer la leur. Cela signifie que, pendant que vous enquêtez sur une **zone d'investigation**, les autres joueurs devront attendre leur tour avant d'entamer un **dialogue**, ou même de se déplacer, car la séquence **principale** est également mise en pause.

Lorsqu'un **PNJ** est déplacé sur un **HEX** différent à cause d'une instruction et qu'un autre personnage ou **PNJ** se trouve sur ce **HEX**, déplacez sa figurine d'un **HEX** dans n'importe quelle direction. Ensuite, placez le **PNJ** là où il est indiqué par l'image dans le livret.

Lorsque des **jetons d'action** ou de **zone d'investigation**, des **PNJ** ou des personnages finissent par occuper le même **HEX** à cause d'une instruction, suivez ces étapes dans l'ordre :

- D'abord, placez les jetons.
- Ensuite, placez les **PNJ**. S'ils partagent le même **HEX** qu'un jeton, placez-les sur un **HEX** adjacent valide.
- Enfin, placez les personnages. S'ils partagent le même **HEX** qu'un jeton ou un **PNJ**, placez-les sur le **HEX** valide le plus près.

Si le **PNJ** doit être déplacé au-dessus d'un jeton d'**action** ou d'**investigation**, placez le **PNJ** sur un **HEX** adjacent à la place. Il en va de même si un personnage doit être déplacé là où se trouve un jeton d'**action** ou d'**investigation** ou un **PNJ**.

Autres formes de Déplacements

Certaines **Disciplines** et cartes **Combat**, et même les capacités de certains **PNJ**, introduiront différentes formes de **Déplacement**.

Pousser : Éloigne le jeton ou la figurine cible du **PNJ** ou du personnage, du nombre de **HEX** donné. Ce **Déplacement** s'arrête prématurément si un **HEX** est bloqué par un par un **PNJ**, un jeton **Terrain Difficile** ou un mur.

Téléportation : Placez le jeton sur le **HEX** approprié, sauf si ce **HEX** est occupé par un jeton **Terrain Difficile**, un **PNJ** ou un personnage. Lorsqu'il se téléporte, un **PNJ** ignore les obstacles et le **feu**. Si le **PNJ** qui se téléporte termine son **Déplacement** sur un **HEX** occupé par un jeton **feu**, il subit l'**effet** du jeton selon les règles (jetons **Feu** page 29).

Les jetons **ÉTOURDISSEMENT** empêchent la téléportation, mais n'empêchent pas un personnage ou un **PNJ** d'être poussé par une carte de **combat** ou une **Discipline**.

Utiliser le Sang

Utiliser une **Discipline**, **RÉPARER DES DÉGÂTS**, ou activer une **PUISSANCE DU SANG** fait appel à la Bête intérieure et nécessite l'utilisation du Sang qui l'habite.

Un personnage ne peut utiliser le Sang qu'une fois par tour.

Remarque : L'utilisation du Sang nécessite toujours un **TEST DE LA BÊTE** (Voir page 35).

- **RÉPARER DES DÉGÂTS** : Réparer jusqu'à deux points de **Dégâts** sur votre marqueur de **Dégâts**.
- **PUISSANCE DU SANG** : Pour un round, ajoutez +1 à votre **Initiative**, +1 à un **attribut** de votre choix, et +1 à votre **Déplacement**.
- **Discipline** : Utilisez une de vos **Disciplines** disponibles (Voir page 21).

Remarque : Les effets du Sang prennent effet avant que le résultat du **TEST DE LA BÊTE** ne soit appliqué. Une seule **Discipline** active est autorisée à la fois.

Se nourrir (pendant la séquence principale)

Seul le Sang satisfait la Bête et seul le Sang peut diminuer le niveau de **Soif** d'un personnage. Pour vous nourrir d'un **PNJ** pendant la séquence **principale** d'un chapitre, placez votre personnage sur un **HEX** adjacent au dit **PNJ** et déclarez votre intention de vous nourrir. Vous ne pouvez vous nourrir que des **PNJ** qui sont des **proies** et dont le pion est rouge ou qui ont une icône en forme de goutte de sang dans la section mise en place de la page du chapitre en cours dans le **Livre d'histoire**. Lors d'un **combat**, vous pouvez vous nourrir d'un **PNJ** avec votre **Attaque MORSURE**, peu importe la couleur de base du pion ou l'icône de sang.

Lorsque vous vous nourrissez en dehors d'une séquence de **combat**, choisissez un **test de compétence** parmi les suivants afin de vous nourrir. L'un ou l'autre de ces **tests de compétence** est toujours effectué avec une **DIFFICULTÉ** de [5 - votre niveau de **Soif**].

- **PHYSIQUE + BAGARRE**
- **SOCIAL + SUBTERFUGE**

Exemple : Aren Conway a un niveau de **Soif** de 4 et souhaite se nourrir d'un **PNJ**. Le joueur fait un jet **PHYSIQUE + BAGARRE**, **DIFFICULTÉ** de 1 (5 - sa **Soif** de niveau 4) et obtient 2 succès au dés + 3 succès automatiques grâce au niveau de **BAGARRE** d'Aren. Le joueur réussit son test et peut se nourrir du **PNJ**.

En dehors du **combat**, se nourrir de différents êtres vivants permet de récupérer différentes quantités de **Soif** :

- **Animals (Rats, chiens, etc.)** : Récupérez 1 point de **Soif**. L'animal meurt. Retirez le jeton de l'animal de la tuile.
- **Humans / Goules / Autorité** : Récupérez jusqu'à 2 points de **Soif**. Retirez le jeton de la tuile.

Remarque : Vous ne pouvez pas vous nourrir d'autres vampires, de **Boss** ou de «**PNJ de dialogue**».

Si vous échouez dans votre tentative de vous nourrir d'un **PNJ**, les **événements** suivants se produisent :

- Si le **PNJ** à une carte **Profil**, le **combat** commence.
- Si le **PNJ** est une **proie** (il a une base rouge pour son pion ou une icône en forme de goutte de sang dans la section de mise en place de la page du chapitre dans le **Livre d'histoire**), il s'enfuit (Voir page 32).
- Si le **PNJ** est un animal sans carte **Profil**, retirez son jeton de la tuile.

Remarque : Les joueurs peuvent aussi boire du sang pendant :

- Les **Chasses** (avant un nouveau chapitre).
- Un **combat** avec la carte **Combat MORSURE**.
- Certains **événements/dialogues**.

Mode Furtif

Pendant la séquence **principale**, un personnage peut tenter de rôder sans être vu. C'est ce qu'on appelle le **mode FURTIF**. Contrairement aux séquences de **dialogue** et d'**investigation**, le **mode FURTIF** fait partie du **Déplacement** que fait un personnage pendant un round de la séquence **principale**. Lorsque vous entrez dans une séquence de **dialogue**, d'**investigation** ou de **combat**, les personnages concernés quittent tous le **mode FURTIF**.

Vous trouverez plus d'informations sur le **mode FURTIF** dans la section **Mode FURTIF** à la page 50.



SÉQUENCE DE DIALOGUE

Une séquence de **dialogue** commence lorsqu'un joueur place sa figurine sur un **HEX** adjacent à un **PNJ de dialogue** et déclare le début du **dialogue**. Utilisez le livret de chapitre comme guide pour savoir quels **PNJ** sont des **PNJ de dialogue** ou reportez-vous à la section de mise en place de la page du chapitre dans le **Livre d'histoire**.

Lorsque vous commencez un **dialogue**, reportez-vous à la page D.1 du livret de chapitre pour connaître le **PNJ** auquel vous souhaitez parler. Pendant une séquence de **dialogue**, les joueurs peuvent effectuer les actions suivantes (sans aucun ordre particulier) :

- Choisir l'une des options énumérées au bas de chaque page correspondante du livret de chapitre.
- Utiliser le **Sang** (**RÉPARER DES DÉGÂTS, PUISSANCE DU SANG**, ou utiliser une **Discipline** (Voir page 36)).
- Utiliser des points de **Volonté** (Voir page 18).

Pendant une séquence de **dialogue**, les joueurs ne peuvent pas commencer une autre séquence. Ils doivent terminer tout le **dialogue** avec le **PNJ** qu'ils ont choisi (Voir page 41).

SÉQUENCE D'INVESTIGATION

La séquence d'**investigation** commence lorsque les joueurs explorent une **zone d'investigation** (Voir page 42). Pendant une séquence d'**investigation**, les joueurs ne peuvent pas commencer une autre séquence. Ils doivent terminer l'**investigation** de la zone sur laquelle ils se trouvent (représentée par un jeton numéroté de 1 à 4 sur la tuile - Voir page 29).

Pendant une séquence d'**investigation**, les joueurs peuvent effectuer les actions suivantes (sans aucun ordre particulier) :

- Choisir l'une des options énumérées au bas de chaque page correspondante du livret de chapitre.
- Utiliser le **Sang** (**RÉPARER DES DÉGÂTS, PUISSANCE DU SANG**, ou utiliser une **Discipline** (Voir page 36)).
- Utiliser des points de **Volonté** (Voir page 18).

SÉQUENCE DE COMBAT

La séquence de **combat** commence si :

- Un joueur déclare un **combat** avec un **PNJ** ayant une carte **Profil** dans la **Ligne de Vue** de leur personnage.
- Un joueur, qui n'a pas déclaré de mode **FURTIF**, entre dans la **Ligne de Vue** d'un **PNJ** agressif (Voir page 50).
- Elle est déclenchée par un **événement** ou un **dialogue** dans le livret de chapitre.
- Pendant une séquence de **combat**, les joueurs ne peuvent pas commencer une autre séquence. Tous les joueurs sont considérés comme participant au **combat** (même s'ils sont éloignés les uns des autres sur la tuile). Les joueurs doivent terminer le **combat** pour mettre fin à la séquence.

Lorsque le **combat** commence, chaque **PNJ** ayant une carte **Profil** prend part au **combat**. Retournez leurs cartes **Profil** et placez leur jeton d'**Initiative** à côté du marqueur d'**Initiative**.

Vous pouvez choisir quelle paire de jetons d'**Initiative** numérotés reçoit chaque **PNJ**. Vous devez en placer un sur le marqueur d'**Initiative** et l'autre sur la carte de **profil** du **PNJ** (Voir page 27).

Au début d'une séquence de **combat**, les joueurs doivent effectuer les actions suivantes dans cet ordre exact :

1. Choisissez votre **main active** (Voir page 44).
2. Établissez votre **Initiative** en plaçant votre jeton d'**Initiative** à côté du marqueur d'**Initiative** (Voir page 33).
3. Lorsque le marqueur d'**Initiative** atteint votre jeton d'**Initiative**, faites l'une des actions suivantes dans n'importe quel ordre, une fois :
 - **Déplacement** (**ATHLÉTISME** +1)
 - Utiliser le **Sang** (**RÉPARER DES DÉGÂTS, PUISSANCE DU SANG**, ou utiliser une **Discipline** (Voir page 36)).
 - Exécuter une action : utiliser un **objet**, donner ou prendre un **objet** à/d'un autre joueur sur un **HEX** adjacent, ou utiliser une carte de **combat** (Voir page 45).
 - Ne rien faire et finir votre tour.

Remarque : Vous pouvez établir une nouvelle **main active** au début de chaque séquence de **combat**, même s'il y a plusieurs **combats** au cours du même chapitre.

Événements

Les **événements** représentent des instances de changement dans un chapitre. Ils peuvent révéler un nouveau **PNJ**, démarrer un **combat**, utiliser le décompte d'un marqueur de **Round** avec un cube d'**autorité**, etc.

Les **événements** se produiront tout au long de la campagne. Ils renforceront l'intrigue de chaque chapitre et offriront des instructions de jeu, en plus d'offrir un meilleur contexte et une narration plus immersive.

Suivez les instructions indiquées sur la page de l'**événement** approprié.

Pendant qu'un **événement** se déroule, les joueurs ne peuvent pas effectuer d'autres types d'actions. Vous ne pouvez pas quitter une séquence d'**événement** dans laquelle vous êtes impliqué avant de l'avoir terminée. La page de l'**événement** vous indiquera quand vous pourrez reprendre le jeu. Parfois, les **événements** mènent directement à une séquence de **combat**, de **dialogue** ou d'**investigation**.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE D'UN CHAPITRE

Voici une liste pratique de ce qu'il faut faire lors de la mise en place d'un chapitre.

1. Ouvrez le **Livre d'histoire** sur la page de mise en place du chapitre.



2. Posez la tuile sur la table.
3. Cherchez les jetons (**terrain difficile**, **zones d'investigation**, **action**) et placez-les sur la tuile selon l'image du **Livre d'histoire**.



4. Placez tout **PNJ** présent au début du chapitre sur la tuile comme indiqué sur l'image. Si un **PNJ** possède une carte de **profil**, placez-la face cachée sur la table près de la tuile. Si un **PNJ** a une icône de goutte de sang, utilisez un socle rouge pour son pion. Enfin, tournez les figurines des **PNJ** de façon à ce que leur orientation corresponde aux flèches indiquées dans le **Livre d'histoire**.



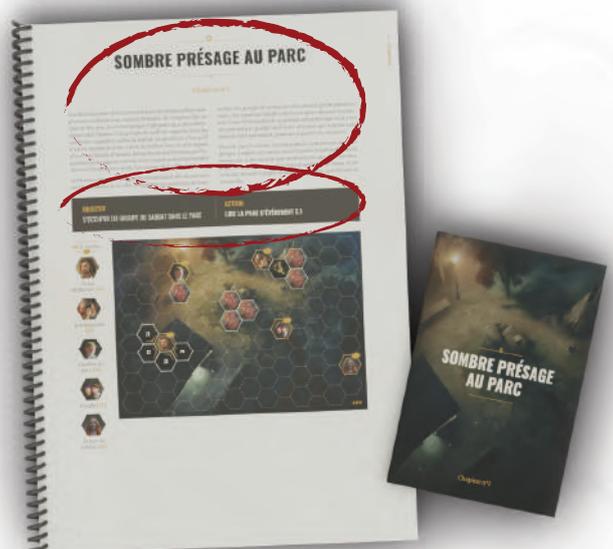
5. Placez vos personnages dans la zone de départ sur la tuile.



6. Placez le marqueur **principal** et le marqueur d'**Initiative** sur la table près de la tuile.
7. Placez les jetons d'**Initiative** de chaque personnage présent dans le chapitre à gauche du marqueur d'**Initiative**.



8. Lisez la page d'introduction du chapitre dans le **Livre d'histoire** pour vous plonger dans l'histoire.
9. Regardez la première action nécessaire pour commencer le chapitre (c'est souvent une invitation à lire une page d'**événement** dans le livret de chapitre).



10. Prenez le livret de chapitre correspondant au chapitre dans la boîte. Chaque **dialogue**, **événement** et **investigation** se déroulant au cours du chapitre se trouve dans ce livret.

EXEMPLE DE DÉROULEMENT D'UN CHAPITRE

Une fois que votre chapitre a été mis en place, il est temps de vous asseoir et de jouer. Dans cette section, nous allons prendre comme exemple le 1er chapitre **SOMBRE PRÉSAGE AU PARC**.

1. L'instruction sur la page d'introduction du chapitre dans le **Livre d'histoire** dit «Lisez la page d'introduction de votre personnage (E.1 à E.8)». Elle se trouve dans le livret du chapitre.

Note : Dans cet exemple, nous allons jouer le rôle d'Aren, donc nous allons lire son introduction à la page E.3.

2. Une fois que vous avez lu son introduction, l'instruction suivante, qui se trouve en bas de la page d'introduction d'Aren, dit de «Lire le **dialogue** de Yuma page D.1».
3. En feuilletant les pages du livret de chapitre, on arrive au **dialogue** D.1 pour Yuma. Lorsque vous commencez une séquence de **dialogue**, qui débute toujours par la lecture de la page D.1 du **PNJ** concerné, le jeu se fige et seuls les personnages impliqués dans le **dialogue** peuvent agir. Vous trouverez plus d'informations sur les séquences de **dialogue** à la page 41.
4. En lisant la page D.1, 4 choix vous sont proposés, dont l'un n'est disponible que si un des joueurs impliqués dans le **dialogue** joue Aren. Deux de ces choix nécessitent un **test de compétence**. Vous trouverez plus d'informations sur les **test de compétence** à la page 34. Enfin, il y a un choix qui n'a aucune exigence.
5. Faites votre choix et continuez à suivre les instructions en naviguant dans le **dialogue**. À un moment donné, par exemple en atteignant la page D.12, on vous dira que le **dialogue** est terminé. Dans ce cas, la séquence de **dialogue** se termine et le jeu entre dans sa séquence **principale**.
6. Pendant la séquence **principale**, chaque joueur peut, à son tour, déplacer ses personnages sur la tuile et commencer d'autres séquences. Vous trouverez plus d'informations sur la séquence **principale** et les **déplacements** à la page 35.
7. Dans le chapitre 1, il y a 4 **PNJ** avec lesquels les joueurs peuvent interagir et une **zone d'investigation**, représentée par ce jeton :



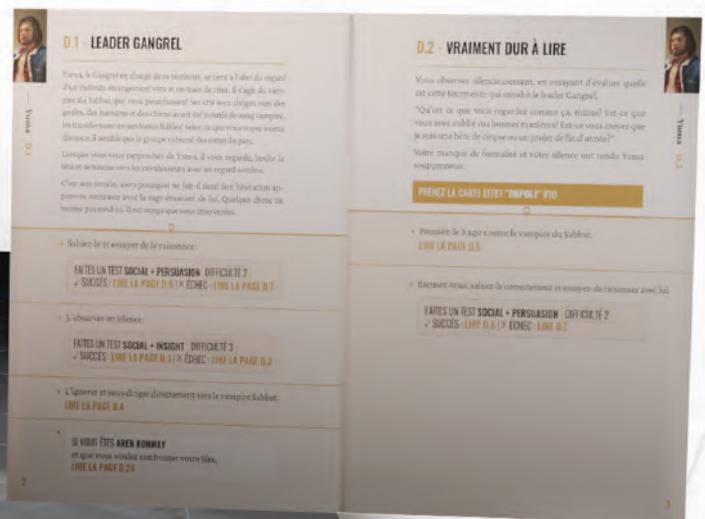
Zone d'investigation

8. Disons, pour cet exemple, que vous voulez d'abord parler avec le Gardien du parc. Vous devez déplacer votre personnage vers un **HEX** adjacent et lancer une séquence de **dialogue**.

Remarque : Les chapitres ne sont pas dirigés de manière linéaire, vous pouvez choisir de parler à n'importe quel **PNJ** et de commencer toute séquence d'**investigation** et de **combat** dans l'ordre de votre choix.

Remarque : N'oubliez pas que la séquence **principale** se met en pause jusqu'à ce que le **dialogue** soit terminé. Si vous voulez inclure d'autres membres de la coterie dans le **dialogue**, vous devez attendre que leurs personnages soient également sur un **HEX** adjacent au **PNJ** avant de lancer la séquence de **dialogue**.

9. Lorsque la séquence de **dialogue** commence, trouvez la page D.1 du Gardien dans le livret du chapitre. Pour ce faire, cherchez l'illustration pleine page du Gardien. Il s'agit de la même illustration que celle qui se trouve sur le pion.
10. Comme pour Yuma, suivez les indications et les instructions jusqu'à la fin du **dialogue**. Le Gardien a un choix spécial au début du **dialogue** qui nécessite qu'un des personnages ait accès à la **Discipline** **ANIMALISME** . Vous ne pouvez choisir cette option que si vous avez au moins 1 niveau dans la **Discipline** requise.
11. Une fois le **dialogue** terminé, vous serez peut-être surpris de voir que le Gardien vous laisse un trousseau de clés. Il s'agit d'une carte **objet**, que vous devez récupérer dans la boîte de jeu. Les **objets** sont des outils utiles dans de nombreux chapitres, et le plus souvent, un **objet** acquis au cours d'un chapitre peut débloquent des embranchements spéciaux dans les **dialogues** et les **investigations** de ce même chapitre ou des chapitres suivants. Vous trouverez plus d'informations sur les **objets** à la page 23.
12. Le **dialogue** avec le Gardien étant terminé, disons que la coterie se sépare maintenant. Vous irez enquêter sur le tipi, représenté par le jeton que nous avons montré précédemment, tandis que les autres membres iront parler aux autres **PNJ**.
13. Lorsque la coterie se sépare pour lancer plusieurs séquences, le premier joueur à lancer une séquence doit la terminer avant que les autres puissent commencer la leur. Cela signifie que, pendant que vous **enquêtes** sur le tipi, les autres joueurs devront attendre leur tour avant d'entamer un **dialogue** ou même de se déplacer, car la séquence **principale** est également mise en pause.



14. Lorsque vous atteignez un **HEX** adjacent au jeton de **zone d'investigation**, vous pouvez dépenser votre action pour initier une **investigation**, consultez la page de mise en place du chapitre dans le **Livre d'histoire**. Elle vous indiquera à quelle page du livret de chapitre correspond ce jeton. Comme précédemment, avec les **dialogues**, la première page d'une **zone d'investigation** contient une illustration pleine page de ce sur quoi votre personnage enquête.
15. Lors d'une **investigation**, contrairement à un **dialogue**, on ne vous propose pas de choix, mais un défi. Dans le cas du tipi, vous devez faire un test de **MENTAL+RECHERCHE** et comptabiliser vos succès. Le nombre de succès obtenus déterminera le résultat que vous devrez suivre. Vous pouvez trouver plus d'informations sur la séquence d'**investigation** à la page 42.
16. En supposant que vous obteniez un résultat suffisamment élevé, le tipi contiendra un **objet**. Comme précédemment, avec les **clés**, vous devez prendre la carte de cet **objet** dans la boîte de jeu.
17. Après votre tour, les autres joueurs commencent eux aussi leurs séquences de **dialogue** et les terminent. Ils passent par les mêmes étapes qu'avec Yuma et le Gardien plus tôt. Une fois que le coterie a parlé à tous les **PNJ**, ils décident d'approcher le mystérieux vampire dans le coin inférieur droit de la tuile.
18. Surprise ! Cette séquence de **dialogue** se transforme rapidement en une séquence de **combat**. Cela se fait par le biais d'un **événement** - dans ce cas, l'**événement** E.13. Notez cependant qu'il y a un résultat conditionnel dans le **dialogue** du Prêtre du Sabbat. Dans ce cas, s'il reste des humains sur la tuile, vous pourriez avoir des problèmes. Heureusement que votre coterie a parlé à tout le monde pour les éloigner d'ici avant d'encercler le prêtre !
19. Tournez les pages du livret de chapitre jusqu'à la page E.13. Un conseil, les **événements** sont toujours situés en dernier dans le livret, après les **dialogues** et les **investigations**. E.13 mène à E.15 et le **combat** commence.
20. Lorsqu'un **combat** scénarisé commence, c'est-à-dire un **combat** qui ne résulte pas de l'initiation par un joueur d'un **combat** avec un **PNJ** adjacent, d'un test de **FURTIVITÉ** raté (vous trouverez plus d'informations sur la **FURTIVITÉ** à la page 50) ou du résultat d'une tentative de vous nourrir ratée, vous serez invité, dans le livret de chapitre, à disposer vos personnages sur la tuile selon l'image présentée sur la page.
21. Le **combat** commence alors. Vous trouverez plus d'informations sur les séquences de **combat** à la page 44. Le livret vous indique également ce qui se passe en cas de réussite - dans ce cas, il faut lire la page E.17. L'échec d'un **combat**, sauf indication contraire, entraîne toujours l'échec du chapitre et vous devez le recommencer en perdant tous les **objets, effets, FAVEURS** et **points d'expérience (XP)** que vous avez gagnés dans ce chapitre.
22. Supposons que vous soyez victorieux, vous lisez alors la page E.17, qui vous indique que vous avez gagné. Cette dernière invite toujours à lire le verso de la page narrative, la même page que vous avez utilisée pour mettre en place le chapitre à l'origine. Cette page expliquera non seulement comment vos actions ont fait avancer l'intrigue, mais aussi quelles sont vos récompenses pour avoir réussi.

Remarque : Si un chapitre s'avère trop difficile pour la coterie, vous pouvez toujours en abaisser la difficulté en choisissant certains des **modificateurs Facile** de la page 10.

23. Ajoutez les **points d'expérience (XP)** gagnés pendant le chapitre à votre total d'**XP** sur votre feuille de personnage. Gardez un compte du total de vos **XP** à tout moment.
24. Une fois que c'est fait, vous pouvez passer au chapitre suivant.



DIALOGUE EN DÉTAIL

Tout au long de la campagne, les personnages devront s'engager dans des conversations avec divers **PNJ** et parler au nom de leur coterie. Les séquences de **dialogue** sont construites grâce à un mécanisme d'embranchement interactif. Chaque page de **dialogue** propose des options qui s'embranchent et offrent au joueur différents chemins tout au long de la conversation.

Page de dialogue

Les **PNJ** de **dialogue** sont listés dans la section **dialogue** du livret de chapitre. Ceux qui sont immédiatement disponibles au début d'un chapitre sont indiqués dans la section de mise en place de la page narrative. Les autres deviennent disponibles à différents moments du chapitre.

Pour commencer un **dialogue**, déplacez votre personnage vers un **HEX** adjacent à un **PNJ** de **dialogue** et ouvrez le livret de chapitre à la page D.1 du **PNJ** choisi. Lisez la page et suivez les étapes indiquées. Les choix que vous faites dans un **dialogue** auront des répercussions tangibles sur le chapitre en cours ou sur les chapitres à venir.

Si plusieurs joueurs veulent entamer un **dialogue** avec un **PNJ**, ils doivent tous placer leur personnage sur un **HEX** adjacent à ce **PNJ**. Le dernier joueur à atteindre un **HEX** adjacent au **PNJ** commence le **dialogue**. Lorsque cela se produit, toutes les décisions doivent être prises par les joueurs impliqués. En cas de désaccord au cours d'un **dialogue**, le joueur ayant l'**attribut SOCIAL** le plus élevé a le dernier mot.

Vous ne pouvez pas revenir sur vos choix pendant un dialogue.

Remarque : Certains bonus passifs d'**Alliés** peuvent affecter votre **dialogue**.

Tests de compétence de dialogue

Lorsqu'il est demandé, un **test de compétence** est effectué par un seul personnage.

À moins qu'un personnage spécifique ne soit obligé de faire un test, tout personnage impliqué dans le **dialogue** peut le faire. Les joueurs peuvent alterner les **test de compétence** lorsqu'ils participent au même **dialogue**. Si un seul joueur a entamé le **dialogue**, il sera le seul à effectuer les **tests de compétence** pour l'ensemble du **dialogue**.

Remarque : Même une série de **tests de compétence** réussie peut conduire à une fin malheureuse. Vous pouvez intimider un Brujah sur son propre territoire... mais est-ce une bonne idée ? Ne faites pas de choix simplement parce que vous avez la bonne **compétence** pour les réussir. Choisissez l'option la plus sage et soyez attentif aux détails. Vous pouvez également utiliser des points de **Volonté** si nécessaire, pour relancer jusqu'à trois dés noirs.

Utiliser le Sang dans un dialogue

Pendant une séquence de **dialogue**, chaque joueur impliqué dans le **Dialogue** peut utiliser le Sang une fois par page (**PUISSANCE DE SANG** ou **Discipline**).

Utiliser des Disciplines dans un dialogue

Lorsqu'une option de **dialogue** nécessite l'accès à une **Discipline** spécifique, vous ne pouvez choisir cette option que si vous remplissez les exigences de niveau. La plupart du temps, vous devrez faire un **TEST DE LA BÊTE** sur la page suivante.

Plusieurs Personnages dans un dialogue

Lorsque vous utilisez des **Disciplines** et effectuez des **test de compétence** dans un **dialogue**, les résultats de la page suivante ne s'appliquent qu'au personnage ayant effectué le test ou utilisé la **Discipline**. Lorsqu'un choix n'est disponible que pour un personnage spécifique, ce dernier subit toutes les conséquences, ou gagne tous les bonus listés sur la page suivante, sauf indication contraire. Si la page suivante présente un choix à faire, toute la coterie peut se prononcer sur ce choix.

Exemple : Dans le chapitre 12, la page D.1 du **dialogue** avec Marie Dumont offre le choix d'utiliser **Auspex**. Si Nico choisit d'utiliser **Auspex**, c'est elle qui fera le **TEST DE LA BÊTE** à la page D.4, la page suivante. Cependant, la page D.4 offre un choix, soit une voie qui nécessite la présence de Harold, soit un **test de compétence**. Comme il s'agit d'un choix (chemin de personnage ou **test de compétence**), la coterie choisit en tant que groupe, et pas seulement Nico ; et n'importe quel personnage peut tenter le **test de compétence** présenté, même si c'est Nico qui les a amenés là en utilisant **AUSPEX**.

Comme aide-mémoire, voici un tableau des conséquences qui n'affectent que le personnage qui a utilisé la **Discipline** ou effectué le **test de compétence** et celles qui affectent l'ensemble de la coterie indépendamment de celui qui a effectué un **test de compétence** ou utilisé une **Discipline**.

AFFECTE UN PERSONNAGE	AFFECTE TOUTE LA COTERIE
Faire un TEST DE LA BÊTE	Gagner ou perdre du statut
Gagner ou défausser un carte effet	Briser la Mascarade
Gagner ou défausser un carte objet	Gagner des points d'XP
Augmenter ou réduire votre Soif	Faire un nouveau test de compétence
Prendre ou réparer des Dégâts	Gagner ou perdre des FAVEURS
Gagner ou perdre de la Volonté	Choisir une nouvelle branche
Gagner ou perdre de l' Humanité	
Être retiré de la tuile	

Fin du dialogue

Pendant qu'un **dialogue** est en cours, les joueurs ne peuvent pas effectuer d'autres types d'actions. Vous ne pouvez pas quitter une séquence de **dialogue** dans laquelle vous êtes impliqué avant de l'avoir terminée. Vous devez atteindre la page «Fin du dialogue» pour la terminer (ou une page d'**événement** désignée).

Exemple : Si un joueur a entamé un **dialogue** avec un **PNJ**, il doit terminer ce **dialogue** avant que les autres joueurs puissent reprendre le jeu. Un **combat** et un **dialogue** ne peuvent pas être joués simultanément dans le jeu. Chaque séquence doit être jouée séparément et terminée avant de passer à la suivante.



INVESTIGATION EN DÉTAIL



Le but d'une **investigation** est de résoudre un mystère en utilisant la **compétence MENTAL** des joueurs et leur sens de la déduction. Une **investigation** comprend plusieurs zones sur la tuile dans lesquelles les joueurs collecteront des jetons **succès d'investigation** et des jetons d'indices. Plus les joueurs sont précis dans la recherche de preuves, plus ils collecteront de jetons **succès d'investigation**. Cela leur permettra d'effectuer une meilleure **déduction finale**.

Initier une investigation

Pour commencer une **investigation**, la coterie doit choisir par quelle **zone d'investigation** elle souhaite commencer. Déplacez votre personnage sur un **HEX** adjacent à un jeton de **zone d'investigation** et allez à la page correspondante du livret de chapitre. Comme pour les séquences de **dialogue**, seuls les personnages sur un **HEX** adjacent à un jeton de **zone d'investigation** peuvent participer à cette **investigation**.

Sur la première page d'une **zone d'investigation**, une description de la scène est présentée. Cette description contient des éléments qu'il est important de garder à l'esprit. Ces informations vous aideront à faire des choix plus éclairés par la suite.

Un joueur doit effectuer un **test de compétence** basé sur l'**attribut** + la **compétence** requise pour cette zone.

En fonction du nombre de succès obtenus lors du **test de compétence**, différents choix et options seront disponibles.

Remarque : Vous pouvez également utiliser des points de **Volonté** pendant une séquence d'**investigation**.

Hypothèse

Après avoir effectué le **test de compétence** initial, une description de votre analyse sera présentée sur la page correspondante. Tous les joueurs impliqués dans la **zone d'investigation** doivent choisir une **hypothèse** pour cette **investigation** spécifique en fonction de leur intuition et de leurs connaissances et lire la page d'**hypothèse** correspondante.

En cas de désaccord, le joueur ayant l'**attribut MENTAL** le plus élevé a le dernier mot.

En fonction de la précision de la réponse, les joueurs peuvent être récompensés par des jetons **succès d'investigation**, un jeton **Indice** numéroté, ou une combinaison des deux.

Le jeton de **zone d'investigation** est retiré de la tuile une fois qu'un joueur a investigué la zone. La séquence d'**investigation** est ainsi terminée.

Jetons d'indice



Les jetons d'**indice** peuvent être obtenus dans plusieurs situations, incluant lors de l'exploration d'une **zone d'investigation** ou d'un **dialogue**.

Lorsqu'indiqué, les jetons d'indice peuvent ouvrir de nouvelles branches de **dialogue** ou d'**investigation** et offrir un raccourci pour résoudre efficacement une **investigation**. Les jetons d'**indice** appartiennent à toute la coterie, quel que soit le personnage qui les a trouvés.

Jetons de succès d'investigation



Les jetons de **succès d'investigation** sont les idées et les indices que votre personnage commence à compiler pendant une **investigation**, un **dialogue** ou certains **événements**.

Ils peuvent être obtenus au cours d'un chapitre. Ils peuvent débloquer de meilleures options lors de la **déduction finale** de la séquence d'**investigation** du chapitre auquel vous jouez. Les jetons de **succès d'investigation** appartiennent à la coterie et non à un seul joueur.

Rassembler plus de jetons de **succès d'investigation** augmentera vos chances de faire une **déduction finale** précise.

Exemple : Vous décidez de diviser la coterie pour couvrir plus rapidement le terrain. Un joueur gagne 3 jetons de **succès d'investigation** dans sa **zone d'investigation**. Si l'autre joueur ne gagne qu'un seul jeton, la coterie dispose d'un total de 4 jetons de **succès d'investigation** pour la **déduction finale**.

Fin de l'investigation

Pendant qu'une **investigation** est en cours, les joueurs ne peuvent pas effectuer d'autres types d'actions. Vous ne pouvez pas quitter une séquence d'**investigation** dans laquelle vous êtes impliqué avant de l'avoir terminée. Vous devez atteindre «**REPRENDRE LE JEU**» pour terminer l'interaction.

Déduction finale (DF)

Lorsqu'ils en ont la possibilité, les joueurs peuvent essayer de faire une **déduction finale**. Les déductions finales sont disponibles lors d'une séquence de **dialogue** avec un **PNJ** (souvent lié à l'affaire). Pour effectuer une **déduction finale**, vous devez faire appel à votre intuition en tant que joueur.

En fonction du nombre de jetons de **succès d'investigation** collectés, différentes déductions seront disponibles.

Le choix d'une déduction nécessite une concertation entre les joueurs. Pour choisir une déduction, l'ensemble de la coterie doit parvenir à une décision unanime (tous les joueurs sont impliqués dans la **déduction finale**).

En fonction de la décision de la coterie, la **déduction finale** peut offrir des récompenses ou mettre la coterie dans une mauvaise situation. Une fois que la **déduction finale** est faite, défaussez tous vos jetons de **succès d'investigation**. Conservez vos jetons **Indice** jusqu'à la fin du chapitre.

Hypothèses

Déduction finale

Page d'introduction de l'investigation

Attribut + compétence testés pour cet endroit

Choix différents basés sur le niveau de succès du test de compétence

The image shows three overlapping pages from the game 'Étagère'. The left page is titled 'H.3 - ÉTAGÈRE' and contains text about a specialist of the occult and a list of books. The middle page is titled 'DÉDUCTION FINALE' and lists three options for deduction based on the number of success tokens collected (0-3, 4-6, or 7+). The right page is titled 'ÉTAGÈRE' and contains a list of books and a test prompt: 'FAIRE UN TEST MENTAL + VIGILANCE 0 à 3 SUCCÈS : LIRE LA PAGE IN.1 4+ SUCCÈS : LIRE LA PAGE IN.2'. Red callout boxes with white text point to various elements: 'Hypothèses' points to the text on the left page; 'Déduction finale' points to the title on the middle page; 'Page d'introduction de l'investigation' points to the top right of the right page; 'Attribut + compétence testés pour cet endroit' points to the test prompt on the right page; and 'Choix différents basés sur le niveau de succès du test de compétence' points to the list of options on the middle page.

COMBAT EN DÉTAIL

Comment le combat commence

Au cours de la campagne, il peut arriver qu'un personnage doive s'engager dans des situations de **combat**. Cette section vous fournira tous les éléments nécessaires pour mener à bien une séquence de **combat**.

Une séquence de **combat** commence pour tous les membres de la coterie lorsque l'une des conditions suivantes est remplie pendant votre tour :

- Un **dialogue** ou une page d'**événement** déclenche le début du **combat**.
- Votre personnage est détecté dans la **Ligne de Vue** d'un **PNJ agressif**.
- Vous déclarez le **combat** avec un **PNJ** dans votre **Ligne de Vue** qui possède une carte **Profil** (en la retournant).

Quand le combat se termine

Un **combat** se termine quand l'une des conditions suivantes est remplie :

- Les marqueurs de **Dégâts** de tous les **PNJ** ennemis sont réduits à 0 et ils sont retirés de la tuile.
- Tous les personnages joueurs sont tombés en **torpeur**.
- Un **événement** déclenche la fin du **combat**.

INITIATIVE

L'**Initiative** d'un personnage correspond à la valeur de son **attribut PHYSIQUE**.

La carte **Profil** d'un **PNJ** affiche sa valeur d'**Initiative**. En fonction du nombre de joueurs, cette valeur peut varier. La valeur d'**Initiative** d'un personnage ou d'un **PNJ** ne peut pas dépasser 6, ni descendre en dessous de 0.

Lorsque le **combat** commence, placez les jetons d'**Initiative** de chaque joueur sur le côté gauche du marqueur d'**Initiative**. Les jetons d'**Initiative** des **PNJ**, numérotés de 1 à 8, sont fournis par paires. Choisissez une paire par **PNJ** impliqué dans la séquence de **combat**. Placez ensuite un jeton de la paire sur la carte **Profil** du **PNJ** et l'autre jeton de la paire sur le côté gauche du marqueur d'**Initiative**. L'**Initiative** de ce **PNJ** est représentée sur le marqueur d'**Initiative** par le jeton portant le même numéro que celui sur sa carte **Profil**.

Remarque : Si vous engagez un **combat** alors que vous êtes en **mode FURTIF**, vous gagnez +2 en **Initiative**.

Un **tour actif** commence lorsque le marqueur d'**Initiative** atteint le jeton d'**Initiative** d'un personnage ou d'un **PNJ**.

Lorsque le **tour actif** du personnage ou du **PNJ** est terminé, déplacez son jeton sur le côté droit du marqueur d'**Initiative**.

Empilez les jetons qui partagent la même place sur le marqueur d'**Initiative**.

Si la valeur d'**Initiative** d'un joueur ou d'un **PNJ** change pendant le **combat** (à cause de cartes **Combat** ou de jetons **Effet**), déplacez le jeton correspondant sur le marqueur d'**Initiative** et placez-le à côté de la nouvelle valeur mise à jour.

Les modificateurs d'**Initiative** restent en vigueur jusqu'à la fin du **combat**, sauf indication contraire.

Si un **PNJ** et un personnage ont tous deux la même **Initiative**, le personnage du joueur passe toujours en premier. Les **Alliés** comptent comme

des joueurs pour départager les égalités d'**Initiative**. Si deux joueurs ont la même **Initiative**, c'est à eux de déterminer qui passe en premier.

Un round de **combat** est terminé lorsque tous les jetons d'**Initiative** ont été déplacés sur le côté droit du marqueur d'**Initiative**. Pour commencer un nouveau round, placez tous les jetons à leur emplacement respectif sur le côté gauche du marqueur d'**Initiative**.

SUSPENDRE L'INITIATIVE

Avant d'effectuer une **action** pendant son **tour actif**, un joueur peut choisir de diminuer sa valeur d'**Initiative**.

Déplacez le jeton d'**Initiative** de votre personnage vers un chiffre inférieur sur le marqueur d'**Initiative**. Cela devient votre nouvelle valeur d'**Initiative** pour ce round et les suivants. Cela vous permet de jouer après n'importe quel personnage, **Allié** ou **PNJ**, à condition qu'il ait une valeur d'**Initiative** supérieure.

Votre **Initiative** peut toujours être modifiée ultérieurement par des cartes ou des jetons **Effets**.

Vous ne pouvez suspendre l'**Initiative** qu'une fois par round de **combat**.

MAIN ACTIVE

Lorsque le **combat** commence, vous devez former une **main active** de cartes pour ce **combat** en question. Pour une **main active**, vous devez choisir un nombre de cartes égal aux valeurs des **attributs PHYSIQUE** + **MENTAL** de votre personnage (Voir page 19). Vous pouvez les trouver sur votre feuille de personnage. Sélectionnez celles que vous voulez parmi toutes les cartes de **combat** de personnage auxquelles vous avez accès.

Exemple : Vous jouez Aren Conway (Gangrel). Elle a un **attribut PHYSIQUE** de 3 et un **attribut MENTAL** de 2. Sa **main active** est composée de 5 cartes.



À n'importe quel moment, vous pouvez dépenser un point de **Volonté** pour remettre en main toutes vos **cartes de combat** utilisées et défaussées.

DECK DE COMBAT DE PNJ

Lorsque vous commencez un **combat** avec un **PNJ**, utilisez le paquet approprié comme indiqué sur la carte de **profil** du **PNJ**.

Chaque type de **PNJ** dispose de son propre deck de **combat** composé de ses propres cartes de **combat** :



<ul style="list-style-type: none"> · Animal · Humain · Goûle 	<ul style="list-style-type: none"> · Autorité · Vampire · Boss
---	---

Le deck de **combat** du **PNJ** doit être mélangé au début du **combat** et une fois de plus lorsque toutes les cartes **Combat** ont été utilisées et défaussées.

CARTES COMBAT

Au début d'un round de **combat**, les joueurs doivent choisir une carte de leur **main active** (sauf s'ils ont déjà défaussé toutes leurs cartes et qu'il ne leur reste plus de points de **Volonté** pour les reprendre). Cette carte pourra être utilisée pendant le tour du personnage. Elle offrira une action différente, suivant sa nature, mentionnée ci-dessous :



Attaque

Permet d'**Attaquer** une cible, mais pas de se **Défendre**.



Défense

Permet de se **Défendre** contre une **Attaque**, mais pas d'**Attaquer** une cible.



Mixte

Permet d'**Attaquer** une cible ou de se **Défendre** contre une **Attaque**.



Spécial

Une carte de **combat** spécifique à un **PNJ**. Elle ne peut être jouée que par les **Alliés** et les **PNJ**.

Exemple : Un joueur sans valeur de **Défense** ni jeton de **RÉSISTANCE** reçoit la totalité des **Dégâts** de l'**Attaque** d'un **PNJ**.

Bonus de carte Mixte :

Une carte **Mixte** peut être utilisée pour **Attaquer** OU se **Défendre**. Le bonus de dés supplémentaires d'une carte de **combat Mixte** ne peut être appliqué qu'à l'action choisie (**Défense** OU **Attaque**). Si vous utilisez une carte **Mixte** pour vous **Défendre** d'une **Attaque**, vous devez la défausser juste après et ne pouvez pas l'utiliser également pour **Attaquer**. De même, si vous utilisez une carte **Mixte** pour **Attaquer**, vous devez la défausser juste après et ne pouvez pas l'utiliser pour vous **Défendre** pendant ce round.

Exemple : La carte de **combat** **COUP DE POING** offre +1 dé à la **Défense**, mais aucun à l'**Attaque**. Si elle est utilisée pour **Attaquer**, le joueur **Attaquant** n'obtient aucun dé bonus en jouant cette carte, mais il gagnerait 1 dé supplémentaire si la carte était utilisée pour se **Défendre**.

Les joueurs ne peuvent pas jouer de carte **Combat** contre des **Alliés**, sauf instruction contraire. Si vous n'avez pas pu choisir une carte de **combat** au début du round parce que votre **main active** était vide, cela ne signifie pas que vous ne pouvez ni **Attaquer**, ni vous **Défendre** pendant votre **tour actif**. Vous pouvez toujours vous **Déplacer**, utiliser un **objet**, utiliser des **Disciplines**, **RÉPARER DES DÉGÂTS**, etc. S'il vous reste des points de **Volonté**, vous pouvez en dépenser un pour récupérer toutes vos cartes **Combat** défaussées.

Si un **PNJ** ou un **Allié** n'a qu'une seule **Attaque SPÉCIALE** sur sa carte **Profil** et qu'il tire une carte de **combat** «**SPÉCIALE 2**», il utilisera sa capacité «**SPÉCIALE 1**» à la place.

Lorsqu'une carte **Combat** de joueur comporte un **effet** supplémentaire, cet **effet** intervient après son utilisation (donc après avoir **Attaqué** un **PNJ** ou après l'avoir utilisé pour se **Défendre**). Pour les **PNJ** cependant, l'**effet** doit être appliqué dès que la carte est révélée (donc, lorsque le **PNJ** est **Attaqué** si c'est une carte de **Défense**, ou au début de son **tour actif**).

POSITIONNEMENT

Pour qu'un personnage puisse utiliser une carte **Combat**, il doit se trouver sur un **HEX** adjacent à sa cible. Si vous avez une carte **Combat** devant être combinée avec un **objet ARME À DISTANCE** et que vous en avez un, vous pouvez **Attaquer** n'importe où dans votre **Ligne de Vue**. Si la cible est en dehors de cette portée ou derrière un obstacle, elle ne peut pas être **Attaquée** avec une **ARME À DISTANCE**.

Remarque : Les **Lignes de Vue** sont bloquées par les murs, les autres personnages et les **PNJ** dans une ligne droite de **HEX**.

Pour qu'un **PNJ** puisse utiliser une carte **Combat**, il doit se trouver sur un **HEX** adjacent à sa cible. Certaines cartes **Combat de PNJ** peuvent modifier cette règle.

Les joueurs et les **Alliés** ne peuvent pas se déplacer à travers un **HEX** occupé par un **PNJ** ennemi. Les joueurs et les **Alliés** peuvent se déplacer à travers un **HEX** occupé par un joueur ou un **Allié**, mais ne peuvent pas y terminer leur **Déplacement**. Les **PNJ** peuvent se déplacer à travers un **HEX** occupé par d'autres **PNJ** (sauf les **Alliés**), mais ne peuvent pas y terminer leur **tour actif**. Les **PNJ** ne peuvent pas se déplacer à travers des **HEX** occupés par des joueurs.

Exemple : Un **PNJ** ennemi ne peut pas se déplacer à travers un **HEX** occupé par un **PNJ** **Allié de la coterie**. De même, un **Allié** ne peut pas se déplacer à travers un **HEX** occupé par un **PNJ** ennemi, bien que les deux soient considérés comme des **PNJ** dans les règles.

Lorsqu'un **PNJ** **Attaque**, faites pivoter son pion de sorte que sa flèche soit face à la cible.

Pendant le **tour actif** d'un joueur, celui-ci peut faire tourner sa figurine autant de fois qu'il le souhaite. Une fois le **tour actif** du joueur terminé, la figurine ne peut plus être tournée.

Bonus d'Attaque : Lorsque vous **Attaquez** un **PNJ** par derrière (dans la direction opposée à la flèche sur le pion), ajoutez +1 au total des **Dégâts** infligés, avant d'appliquer sa **Résistance**.

Les **PNJ** **Attaqueront** toujours en fonction de leur ciblage. Si la cible de leur **Attaque** fait face à la direction opposée, le **PNJ** l'**Attaquera** par derrière. Les **PNJ** ne tournent pas autour des personnages pour les **Attaquer** par derrière.

CIBLER

Chaque carte **Profil** a une cible par défaut pour les **Attaques** de ce **PNJ** (Voir page 27). Les cartes **Combat** ou les **Attaques SPÉCIALES** d'un **PNJ** vont parfois modifier cette cible. La cible d'un **PNJ** appartient toujours à l'une des catégories suivantes :

-  **Le plus près**
-  **Soi-même**
-  **Le plus blessé**
-  **Le moins blessé**
-  **Plus haute Initiative**
-  **Plus basse Initiative**

Si une cible est inaccessible pour quelque raison que ce soit, le **PNJ** poursuivra toujours la prochaine cible disponible dans la même catégorie.

En cas d'égalité dans le ciblage, le **PNJ** ciblera l'**Allié** ou le personnage ayant l'**Initiative** la plus élevée sur le marqueur. En cas d'égalité, c'est la coterie qui décide quel personnage devient la cible.

Dans le cas où un **PNJ** ne peut toujours pas atteindre une cible (personne dans la **Ligne de Vue** du **PNJ**), le **PNJ** défaussera sa carte **Combat** pour obtenir un bonus de +2 à son **Déplacement** pendant son **tour actif** et se déplacera vers sa cible initiale (soit spécifiée sur la carte **Combat** ou la carte **Profil** du **PNJ**).

Ciblage de personnage

Lorsqu'il utilise une **Attaque** qui n'est pas une **Attaque d'ARMES À DISTANCE**, un personnage doit cibler un **PNJ** adjacent.

La **Ligne de Vue** d'un personnage est utilisée pour effectuer des **Attaques** basées sur une **ARME À DISTANCE**. Cette **Attaque** ne peut être effectuée que si la cible est dans la **Ligne de Vue** du personnage sur une distance de 3 **HEX** (ceci peut être modifié par certains **objets**) et n'est pas derrière un jeton **Terrain Difficile** ou un mur.

Une cible est considérée comme étant derrière un obstacle si le **HEX** bloqué est en ligne droite entre son **HEX** et celui de votre personnage.



COMBAT ÉTAPE-PAR-ÉTAPE

Début d'un round de combat

Au début d'un round de **combat**, chaque joueur choisit individuellement une carte de **combat** et la place face cachée sur la table. Les joueurs peuvent annoncer le type de cartes (**Attaque**, **Défense** ou **Mixte**) qu'ils jouent.

Ensuite, piochez la carte supérieure du deck de **combat** de chaque **PNJ**, en la plaçant face cachée sur la table, à côté de sa carte de **profil**.

Ensuite, les joueurs et les **PNJ** jouent dans l'ordre d'**Initiative**, en prenant leur **tour actif**.

Remarque : Les **PNJ** du même type partagent le même deck.

Exemple : Toutes les goules partagent le deck **GOULE**. Malgré cela, le joueur doit tirer une carte par goule au début de chaque nouveau round, car elles ne partagent pas la même carte.

Tour actif d'un joueur

Pendant votre **tour actif**, vous pouvez effectuer une seule fois chacune des actions suivantes, dans n'importe quel ordre :

VOUS DÉPLACER

(**ATHLÉTISME** +1 - Voir page 35).

UTILISER LE SANG

(**RÉPARER DES DÉGÂTS**, **PUISSANCE DU SANG**, ou utiliser une **Discipline** - Voir page 36).

ET EXÉCUTER UNE SEULE ACTION DE LA LISTE QUI SUIT :

- Utiliser votre carte de **combat** (**Attaque**, **Défense**, ou **Mixte** - Voir page 45).

Remarque : Vous pouvez dépenser un point de **Volonté** pour rerouler jusqu'à 3 dés noirs. Vous pouvez faire cette action autant que vous désirez lorsque vous utilisez une carte de **combat**.

- Utiliser une carte **objet**.
- Défausser votre carte de **combat** pour augmenter votre **Déplacement** de 2 **HEX**.
- Donner ou prendre un **objet** à/d'un autre joueur adjacent.

NE RIEN FAIRE ET TERMINER VOTRE TOUR

Si vous choisissez d'utiliser votre carte de **combat**, retournez-la face visible.

Remarque : Vous pouvez utiliser votre carte de **Défense** avant votre **tour actif** en réponse à une **Attaque** effectuée contre vous. Défaussez ensuite la carte. Vous ne pouvez pas jouer une autre carte de **combat** avant votre prochain **tour actif**.

Si vous avez joué une carte **Défense** (ou **Mixte**) en réaction à l'**Attaque** d'un **PNJ** avant votre **tour actif**, vous pouvez encore effectuer d'autres actions pendant votre **tour actif** (**Déplacement**, utiliser le Sang, la **Volonté**). Si vous n'avez pas utilisé votre carte de **combat** à la fin du round, remettez-la dans votre **main active**.

Remarque : Vous ne pouvez pas diviser votre **Déplacement** avant et après votre action.

Exemple 1 : Vous êtes à 3 **HEX** d'un **PNJ**. Vous vous rapprochez de la cible afin de l'**Attaquer**. Votre personnage a une **compétence ATHLÉTISME** de 2. Vous déplacez votre personnage de 3 **HEX** plus près du **PNJ**. Vous décidez alors d'utiliser votre carte de **combat COUP DE POING**. Vous pourriez utiliser le Sang, mais décidez de ne pas le faire, mettant ainsi fin à votre **tour actif**.

Exemple 2 : Vous décidez d'utiliser le Sang pour **RÉPARER LES DÉGÂTS** que vous avez reçus au dernier tour. Vous choisissez ensuite d'utiliser votre carte de **combat UPPERCUT** contre un **PNJ**. Vous lancez les dés, mais n'obtenez aucun succès. Vous utilisez également un point de **Volonté** pour relancer vos trois dés noirs. Vous obtenez 2 succès, ce qui fait de votre **Attaque** un succès. Enfin, vous décidez de vous éloigner du **PNJ**.

Exemple 3 : Vous décidez de ne rien faire pendant ce **tour actif**.

Comment Attaquer

1. Lorsque vous jouez une carte **Attaque** ou une carte **Mixte** (en tant qu'**Attaque**), commencez par comptabiliser vos succès automatiques à partir de vos points de **compétence**. Il s'agit de la même **compétence** que vous utilisez pour effectuer l'**Attaque**.

Remarque : Les cartes **BAGARRE** nécessitent la **compétence BAGARRE**, les cartes **ARMES** nécessitent la **compétence ARMES**, etc.

2. Ensuite, lancez un nombre de dés égal à votre niveau d'**attribut PHYSIQUE** plus les éventuels dés bonus conférés par la carte que vous avez utilisée.
3. Ajoutez les succès automatiques obtenus grâce à votre niveau de **compétence** au nombre de succès que vous avez obtenus avec votre jet de dés. C'est le montant des **Dégâts** que vous infligerez avec cette **Attaque**.
4. Déterminez la valeur des **Dégâts** de l'**Attaque** en soustrayant la **Résistance** du **PNJ** (modifiée par sa carte de **combat**) pour déterminer les **Dégâts** totaux infligés audit **PNJ**.

Remarque : Un joueur doit brièvement révéler la carte **Combat** du **PNJ** pour voir si une carte **Défense** peut changer le résultat final des **Dégâts**. Lorsqu'un **PNJ** gagne un bonus de **Résistance** grâce à une carte **Combat**, ce bonus demeure jusqu'à la fin du round.

Exemple : Le **PNJ VIEUX CLOCHARD** est attaqué par le joueur 1. En retournant la carte de **combat** du **PNJ**, le joueur 1 voit que le **PNJ** utilise la carte **Combat GARDE**. La carte de **combat GARDE** accorde au **PNJ** un +1 à sa **Résistance**. L'**Attaque** du joueur 1 est réduite par la **Résistance** du **PNJ** + le bonus de sa carte **Combat**. Lorsque le joueur 2 **Attaque** le **PNJ**, le bonus obtenu par la carte **Combat GARDE** reste également valable pour cette **Attaque**. Lorsque le tour est terminé, le bonus est retiré.

Suivez cette formule pour déterminer les **Dégâts** infligés à un **PNJ** :

Dégâts = (succès obtenus* + succès automatiques de la **compétence**) - (**Résistance** du **PNJ** + Bonus de la carte de **combat**)

*Attribut **PHYSIQUE** + Bonus de dés de la carte de **combat**

5. Placez la ou les cartes **Attaque** ou **Mixte** utilisées dans votre défausse.

Les joueurs peuvent également récupérer toutes leurs cartes **Combat** défaussées en dépensant 1 point de **Volonté**, quel que soit le nombre de cartes défaussées. Ceci peut être fait à tout moment pendant la séquence de **combat**.

Exemple : Vous avez joué la carte **MORSURE** pendant votre dernier **tour actif** et la carte **CROCHET** pendant ce **tour actif**. Vous voulez les récupérer avant le prochain tour de **combat** pour pouvoir utiliser à nouveau **MORSURE**. Vous dépensez donc 1 point de **Volonté** et récupérez toutes vos cartes défaussées.

Comment vous défendre

1. Lorsque vous jouez une carte **Défense** ou une carte **Mixte** (en tant que **Défense**), commencez par comptabiliser vos succès automatiques à partir de vos points de **compétence**. Il s'agit de la même **compétence** qui est mentionnée sur la carte.
2. Lancez ensuite un nombre de dés égal à votre niveau d'**attribut PHYSIQUE** plus les éventuels dés bonus conférés par la carte utilisée.
3. Ajoutez les succès automatiques de la **compétence** de la carte **Combat** au nombre de succès obtenus lors de votre jet de dés. C'est le nombre de jetons **RÉSISTANCE** que vous gagnez.
4. Vous pouvez dépenser des jetons **RÉSISTANCE** pour réduire les **Dégâts** reçus. Pour chaque jeton **RÉSISTANCE** dépensé, vous évitez 1 **Dégât**.

Remarque : Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos jetons **RÉSISTANCE** sur une seule **Attaque**. Vous pouvez les dépenser sur plusieurs **Attaques** faites par différents **PNJ** tant qu'il vous reste des jetons.

5. À la fin du round de **combat**, uniquement s'il vous reste des jetons **RÉSISTANCE**, défaussez tous les jetons de **RÉSISTANCE** restants et gagnez +1 **Initiative** pour le round de **combat** suivant. Le bonus est toujours de +1, quel que soit le nombre de jetons de **RÉSISTANCE** que vous avez défaussés.

Note : Vous pouvez choisir de ne pas utiliser tous vos jetons **RÉSISTANCE** contre une seule **Attaque**, et même en garder certains jusqu'à la fin du round pour gagner un +1 à votre **Initiative**.

Tour actif de PNJ

Lors du **tour actif** d'un **PNJ**, révéléz la carte de **combat** du **PNJ** et résolvez l'**Attaque**. Les **PNJ** ciblent toujours les joueurs en fonction du ciblage de leur carte de **profil**, sauf si la carte de **combat** indique spécifiquement une autre cible.

Un **PNJ** ne peut se **Déplacer** que pour atteindre sa cible. Le **PNJ** se déplacera avant de tenter d'**Attaquer** et utilisera le chemin le plus rapide. Si le **PNJ** ne peut pas atteindre sa cible, il changera de cible (Voir page 46 pour le ciblage des **PNJ**).

Remarque : Lorsqu'il **Attaque** un **PNJ**, un joueur doit retourner brièvement la carte **Combat** du **PNJ** pour vérifier s'il s'agit d'une carte **Défense**. Si c'est une carte de **Défense**, le **PNJ** l'utilise immédiatement.

Ensuite, défaussez la carte de **combat** et placez-la dans la défausse de **combat** du **PNJ** concerné. Une fois que le **PNJ** a joué toutes ses cartes de **combat**, mélangez les cartes défaussées pour former un nouveau deck. Les **PNJ** du même type partagent la même défausse de carte.

Si une carte de **combat** d'un **PNJ** augmente sa **Résistance**, le bonus demeure jusqu'à la fin du round.

Comment les PNJ attaquent

1. Lorsqu'un **PNJ** joue une carte **Attaque** ou une **Attaque SPÉCIALE** (en tant qu'**Attaque**), calculez ses **Dégâts** en ajoutant son niveau d'**Attaque** au bonus de la carte.
2. Si le joueur ciblé utilise une carte **Défense**, reportez-vous à la section « Comment se défendre » pour calculer la **Résistance** de ce joueur.

Si le joueur ciblé n'a pas joué de carte **Défense**, il subit la totalité des **Dégâts** (calculés à l'étape 1).

Suivez cette formule pour déterminer les **Dégâts** infligés par un **PNJ** :

Dégâts = (Niveau d'**Attaque** + Bonus de la carte **Combat**) - (Jetons de **RÉSISTANCE** dépensés par le joueur)

3. Placez la carte **Combat** utilisée dans la défausse du **PNJ**. Les **PNJ** ne récupèrent leurs cartes **Combat** que lorsqu'ils n'ont plus de cartes dans leur deck de **combat**.

Comment se défendent les PNJ

1. Lorsqu'un **PNJ** joue une carte **Défense**, comptabilisez sa **Résistance** en ajoutant son niveau de **Résistance** au bonus donné par la carte.
2. Réduisez les **Dégâts** subis par le **PNJ** d'un montant égal à sa **Résistance**. Cette **Résistance** s'applique à chaque **Attaque** effectuée contre le **PNJ** au cours de ce round.

Suivez cette formule pour déterminer les **Dégâts** reçus par un **PNJ** :

Dégâts reçus = (succès du joueur* + succès automatiques de **compétence**) - (**Résistance** du **PNJ** + bonus de la carte de **combat**)

*Attribut **PHYSIQUE** + Bonus de dés de la carte de **combat**

3. Placez la carte de **combat** utilisée dans la défausse du **PNJ**. Les **PNJ** ne récupèrent leurs cartes de **combat** que lorsqu'ils n'ont plus de cartes dans leur deck de **combat**.
4. Si le marqueur de **Dégâts** du **PNJ** a atteint son maximum, retirez son jeton de la tuile.



ALLIÉS ET INVOCATIONS EN COMBAT

Les **Alliés** et les **invocations** sont là pour aider les joueurs dans leur mission. Ils suivent les mêmes règles que les **PNJ** en **combat** (**Déplacement**, **Attaque**, **Résistance**, **Attaque SPÉCIALE**, ordre d'**Initiative**). Les **Alliés** qui accordent un **bonus passif** aux autres joueurs continuent à accorder leur bonus pendant le **combat** tant qu'ils ne sont pas en **torpeur**.

Les **invocations** sont plus faibles que les **Alliés** et n'ont pas de deck de **combat**, mais sont idéales pour diriger les **Attaques** loin de la coterie.

L'utilisation judicieuse des **invocations** peut faire pencher la balance du **combat** en votre faveur!

Tour actif d'Allié

Lors du **tour actif** d'un **Allié**, révélez la carte **Combat de l'Allié** et résolvez l'**Attaque**. Les **Alliés** ciblent toujours les **PNJ** en fonction de la cible indiquée sur leur carte **Profil**, sauf si la carte **Combat** indique spécifiquement une autre cible.

Un **Allié** ne peut se **Déplacer** que pour atteindre sa cible. L'**Allié** doit se **déplacer** avant de tenter d'**Attaquer**. Si l'**Allié** ne peut pas atteindre sa cible, il défausse sa carte **Combat** pour gagner +2 de **Déplacement** pendant son **tour actif** et se **Déplace** vers sa cible.

Ensuite, défaussez la carte **Combat** et placez-la dans la défausse de **combat** de l'**Allié**. Une fois que l'**Allié** a joué toutes ses cartes **Combat**, mélangez les cartes défaussées pour former un nouveau deck.

Si une carte **Combat** de l'**Allié** augmente sa **Résistance**, le bonus demeure jusqu'à la fin du round.

Comment les Alliés attaquent

1. Lorsqu'un **Allié** joue une carte **Attaque** ou une carte **Attaque SPÉCIALE** (en tant qu'**Attaque**), calculez ses **Dégâts** en ajoutant son niveau d'**Attaque** au bonus de la carte.
2. Si le **PNJ** ciblé a utilisé une carte **Défense**, reportez-vous à la section «Comment les **PNJ** se défendent» ci-dessus pour calculer la **Résistance** de ce **PNJ**. Si le **PNJ** ciblé n'a pas encore joué, retournez sa carte pour révéler s'il utilise une carte de **Défense**.
3. Suivez cette formule pour déterminer les **Dégâts** infligés par un **Allié** :
4. **Dégâts** = (Niveau d'**Attaque** de l'**Allié** + Bonus de la carte de **combat** de l'**Allié**) - (Niveau de **Résistance** du **PNJ** + Bonus de la carte de **combat** du **PNJ**)
5. Placez la carte de **combat** utilisée dans la défausse de l'**Allié**. Les **Alliés** récupèrent leurs cartes **Combat** uniquement lorsqu'ils n'ont plus de cartes dans leur deck de **combat**. Tous les **Alliés** partagent le même deck de **combat** et la même défausse.

Comment les Alliés se défendent

1. Lorsqu'un **Allié** joue une carte **Défense**, comptabilisez sa **Résistance** en ajoutant son niveau de **Résistance** au bonus donné par la carte.
2. Réduisez les **Dégâts** subis par l'**Allié** d'un montant égal à sa **Résistance**. Cette **Résistance** s'applique à chaque **Attaque** effectuée contre l'**Allié** au cours de ce round.

Suivez cette formule pour déterminer les **Dégâts** reçus par un **Allié** :

Dégâts reçus = (Niveau d'**Attaque** du **PNJ** + Bonus de la carte **Combat** du **PNJ**) - (Niveau de **Résistance** de l'**Allié** + Bonus de la carte **Combat** de l'**Allié**)

3. Placez la carte **Combat** utilisée dans la défausse de l'**Allié**. Les **Alliés** récupèrent leurs cartes **Combat** uniquement lorsqu'ils n'ont plus de cartes dans leur deck de **combat**.

Invocations

Lorsqu'une **invocation** entre en **combat**, ajoutez-la au marqueur d'**Initiative** comme vous le feriez pour un **PNJ** et placez son jeton sur un **HEX** adjacent à l'invocateur. Une **invocation** effectue un **tour actif** sur son **Initiative** au cours du round suivant son arrivée.

Les **invocations** fonctionnent de la même manière que les **Alliés**. Contrairement aux **Alliés** et aux **PNJ**, elles n'ont pas de carte **Profil** ni de deck de **combat**. Référez-vous au niveau d'**Attaque** d'une **invocation** pour savoir combien de **Dégâts** elle inflige à un **PNJ** ennemi. Les **invocations** ne se défendent pas et utilisent uniquement leur niveau de **Résistance** lorsqu'elles subissent des **Dégâts**. Lorsqu'une **invocation** meurt, retirez son jeton de la tuile. Vous pouvez les invoquer à nouveau lors de votre prochain **tour actif**.

Voici un exemple de jeton d'**invocation** :



BOSS EN COMBAT

Les **Boss** sont des types spéciaux de **PNJ** qui ne sont rencontrés qu'en **combat**. Les **Boss** sont indiqués comme tels sur leur carte **Profil** par l'étiquette **BOSS**.

DECK DE COMBAT DE BOSS

Lorsque vous commencez un **combat** avec un **Boss**, mélangez les cartes **Boss** communes avec les cartes **Combat** uniques à ce **Boss** afin de créer son deck de **combat**. Le **Boss** utilisera les cartes **Combat** de ce deck tout au long de la séquence de **combat**. Les cartes **Boss** communes sont 3 cartes **SPECIAL 1** et 3 cartes **SPECIAL 2**. Le nombre de cartes **Combat** uniques au **Boss** est généralement de 4, mais peut varier.

À la fin de la séquence de **combat**, séparez les cartes de sorte que les cartes **Boss** communes soient prêtes pour le **Boss** suivant. Les **Boss** sont insensibles à certains jetons **Effet**. Le **livret de chapitre** détaillera à quel jeton **Effet** un **Boss** donné est insensible.

PHASES

La plupart des **Boss** ont 2 phases. Leur niveau d'**Attaque**, leur niveau de **Résistance** et leurs **Attaques SPÉCIALES** peuvent varier d'une phase à l'autre. Chaque face de leur carte **Profil** de **Boss** indique une phase différente. Lorsque vous commencez un **combat** avec un **Boss** à 2 phases, placez sa carte **Profil** avec sa «Phase I» face visible.

Lorsque vous remplissez complètement le marqueur de **Dégâts** de la première phase d'un **Boss**, lisez la page d'**événement** inscrite à la fin du marqueur (là où se trouverait normalement le symbole d'un crâne). Le **Boss** est vaincu lorsque vous remplissez complètement le marqueur de **Dégâts** de sa deuxième phase.

PASSIF

Certains **Boss** ont un **effet passif**, une capacité inscrite sur leur carte **Profil**. Ces capacités fonctionnent de la même manière que le bonus **passif** d'un **Allié** de coterie. Le **passif** d'un **Boss** reste actif jusqu'à ce que le **Boss** soit vaincu.



MODE FURTIF

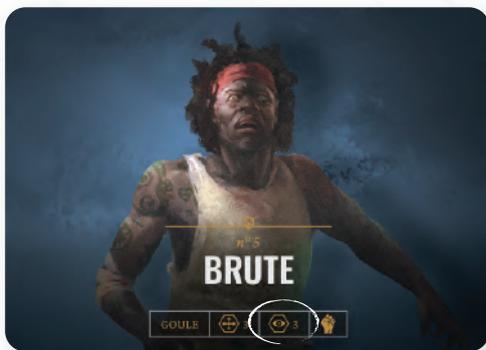
Pendant la séquence **principale**, les personnages peuvent tenter de se déplacer dans une zone discrètement et sans se faire remarquer.

Ce processus dans le jeu est appelé **mode FURTIF**. Lorsque vous êtes en **mode FURTIF** et que vous commencez une séquence de **combat**, vous gagnez un bonus à votre **Initiative** (Voir page 44).

LIGNE DE VUE

Chaque **PNJ** a une **Ligne de Vue**, c'est-à-dire la zone dans laquelle il peut voir les autres. Une **Ligne de Vue** est toujours un triangle de **HEX** s'étendant vers l'extérieur à partir du **PNJ** dans la direction à laquelle il fait face.

La valeur de la **Ligne de Vue** d'un **PNJ** est déterminée sur la carte **Profil** du **PNJ**. Si un **PNJ** n'a pas de carte **Profil**, sa **Ligne de Vue** par défaut est de 3.

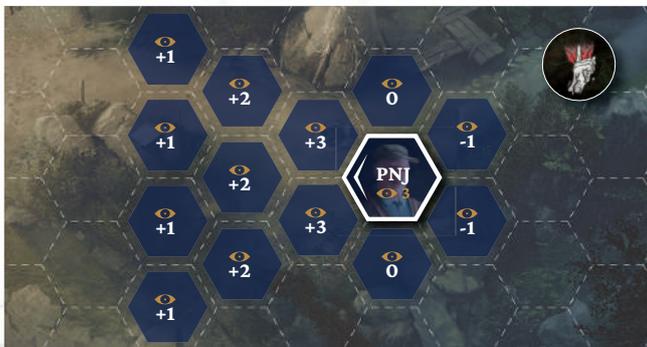


La **Ligne de Vue** d'un **PNJ** s'étend sur un nombre de **HEX** égal à la « valeur de la **Ligne de Vue** » du **PNJ**, mais ne traverse pas les murs, les personnages ou les **PNJ**.

Remarque : La direction vers laquelle un **PNJ** ou personnage est tourné est indiquée par la flèche sur son socle.

En plus de ce triangle, la **Ligne de Vue** du **PNJ** s'étend à chaque **HEX** adjacent autour de lui.

Un **PNJ** est caché de la **Ligne de Vue** d'un personnage si, en traçant une ligne droite du centre du **HEX** sur lequel se trouve le **PNJ** au centre du **HEX** sur lequel se trouve le personnage, la ligne croise un **obstacle** : un **mur**, un jeton **Terrain Difficile**, un jeton de **zone d'investigation**, un jeton d'**action**, un autre **PNJ**, un autre **personnage**, un **Allié** ou une **invocation**. Un personnage est caché de la **Ligne de Vue** d'un **PNJ** de la même manière.



TEST DE FURTIVITÉ

Le joueur doit être en dehors de la **Ligne de Vue** de tous les **PNJ** présents sur la tuile, puis déclarer qu'il entre en **mode FURTIF**. Il doit ensuite tenter de se **Déplacer** discrètement dans la **Ligne de Vue** du **PNJ** de son choix. Dès qu'un personnage entre dans la **Ligne de Vue** d'un **PNJ**, il doit réussir un **test de FURTIVITÉ**.

Pour tenter un **test de FURTIVITÉ**, le joueur compte les points de **compétence FURTIVITÉ** de son personnage comme des succès automatiques, puis lance un nombre de dés égal à l'**attribut PHYSIQUE** du personnage. Cela lui donnera le résultat final de **FURTIVITÉ** du personnage.

Pour réussir un **test de FURTIVITÉ**, le score final de **FURTIVITÉ** doit être égal ou supérieur à la **Ligne de Vue** + modificateur de **proximité** du **PNJ** (expliqué plus bas). Ceci représente la **DIFFICULTÉ** du **test de FURTIVITÉ**.

Lorsqu'un joueur se **Déplace** à travers la **Ligne de Vue** d'un **PNJ**, il doit effectuer un **test de FURTIVITÉ** en fonction de la plus grande **DIFFICULTÉ** sur le chemin de **Déplacement** du personnage.

Si le personnage réussit le **test de FURTIVITÉ**, le **PNJ** ne le détecte pas. Si le personnage échoue le **test de FURTIVITÉ**, le **PNJ** détecte le personnage :

- Si le **PNJ** a une carte **Profil** et une attitude **agressive**, le **combat** commence immédiatement, et le **PNJ** reçoit un +1 à son **Initiative**.
- Si le **PNJ** a une carte **Profil** et une attitude **neutre**, il gagne +1 jeton **RÉSISTANCE** (au cas où vous décideriez de l'**Attaquer** plus tard).
- Si le **PNJ** n'a pas de carte **Profil**, vous perdez simplement votre jeton **FURTIVITÉ**.

Remarque : En cas d'échec contre un **PNJ** neutre ou un **PNJ** sans carte **Profil**, vous pouvez réessayer d'entrer en **mode FURTIF** si vous sortez d'abord de sa **Ligne de Vue**.

Modificateur de proximité :

Plus un personnage en **mode FURTIF** est près d'un **PNJ**, plus il a de chances d'être détecté. Le **modificateur de proximité** est déterminé par la valeur de la **Ligne de Vue** du **PNJ**. Le **HEX** le plus près du **PNJ** a un **modificateur de proximité** égal à la valeur de la **Ligne de Vue**. Le **modificateur de proximité** est diminué de un à mesure que la distance de la **Ligne de Vue** augmente. Ces **HEX** sont répartis en triangle à partir de l'avant du **PNJ**.

Les **HEX** de chaque côté d'un **PNJ** ont un **modificateur** de +0, et ceux à l'arrière d'un **PNJ** ont un **modificateur** de -1.

Exemple : Si le **PNJ** a une **Ligne de Vue** de 4, les **HEX** adjacents à l'endroit où il fait face ont un **modificateur de proximité** de +4, ceux qui suivent un +3, ceux qui suivent un +2, et les plus éloignés un +1.

Si vous engagez le **combat** alors que vous êtes en **mode FURTIF**, vous gagnez +2 à votre **Initiative**.

Vous devez faire un **test de FURTIVITÉ** pour chaque **PNJ** dont vous êtes dans ou traversez la **Ligne de Vue** durant un round.

JETON DE FURTIVITÉ

Lorsque vous entrez en **mode FURTIF**, placez un jeton de **FURTIVITÉ** sur votre plateau de personnage. Conservez-le tant que votre personnage est en **mode FURTIF**. Lorsqu'un **PNJ** vous remarque ou lorsque vous quittez le **mode FURTIF**, retirez le jeton.

Lorsqu'un **combat** commence, les personnages ne sont automatiquement plus en **mode FURTIF**. Retirez le jeton. Vous ne pouvez pas passer en **mode FURTIF** pendant une séquence de **combat**.

Lorsqu'un **dialogue** ou une **investigation** commence, les personnages ne sont automatiquement plus en **mode FURTIF**. Retirez le jeton. Vous ne pouvez pas passer en **mode FURTIF** pendant une séquence de **dialogue** ou d'**investigation**.

Remarque : Pour passer en **mode FURTIF**, vous devez être hors de la **Ligne de Vue** d'un **PNJ**.

Exemple #4 :

Votre personnage se Déplace vers la **Ligne de Vue** latérale du PNJ.

Pour ne pas être détecté, vous devez effectuer un **test de FURTIVITÉ**. La **Ligne de Vue** du PNJ est de 3, mais le **modificateur de proximité** ne s'applique pas ici. Vous devez effectuer un test de **PHYSIQUE + FURTIVITÉ** avec une **DIFFICULTÉ** de 3 (valeur de la **Ligne de Vue** uniquement).



Exemple #5 :

Votre personnage se Déplace dans la **Ligne de Vue** de deux PNJ.

Pour ne pas être détecté, vous devez effectuer 2 **tests de FURTIVITÉ**, un pour chaque PNJ. La **Ligne de Vue** des deux PNJ est de 3. Le **modificateur de proximité** que vous rencontrez pour le premier PNJ est +2, et le **modificateur** pour le second PNJ est +1.

Vous devez effectuer un **test PHYSIQUE + FURTIVITÉ** avec une **DIFFICULTÉ** de 5 lorsque vous traversez la **Ligne de Vue** du premier PNJ et un **test PHYSIQUE + FURTIVITÉ** avec une **DIFFICULTÉ** de 4 pour le second PNJ. (Cela signifie que cinq succès sont nécessaires pour réussir le premier **test de compétence**, et quatre succès sont nécessaires pour le second).

Si vous échouez l'un ou l'autre de ces tests, le **PNJ** dont vous traversez la **Ligne de Vue** réagira en fonction de son attitude (un **PNJ agressif** commencera le **combat** avec +1 à son **Initiative**, tandis qu'un **PNJ neutre** gagnera un jeton de **RÉSISTANCE** de +1, mais ne commencera pas le **combat** lui-même).

Remarque : Complétez votre **Déplacement** avant le début du **combat** si vous êtes vu.



Exemple #6 :

Votre personnage se déplace dans la **Ligne de Vue** de deux PNJ. Afin d'éviter d'être détecté, vous devez faire deux tests de **FURTIVITÉ**, un pour chaque PNJ. La **Ligne de Vue** des PNJ est de 3. Le **modificateur de proximité** du premier PNJ que vous rencontrerez est +2. Vous devez donc faire un test de **PHYSIQUE + FURTIVITÉ** de **DIFFICULTÉ** de 5 (5 succès minimum sont donc requis pour réussir ce test). Par contre, pour votre second test, le **modificateur de proximité** du deuxième PNJ n'est que « +1 ». Cela veut dire que vous devrez faire un test de **PHYSIQUE + FURTIVITÉ** d'une **DIFFICULTÉ** de 4 (4 succès sont ici requis pour réussir le deuxième test).

Même si la **Ligne de Vue** des PNJ se croise, vous devez traiter leurs **modificateurs de proximité** individuellement. Ne les additionnez pas.

Si vous ratez l'un des deux tests, le **PNJ** dont vous avez raté le test réagira selon sa disposition. (Un **PNJ agressif** commencera un **combat** avec +1 à son **Initiative**. Un **PNJ Neutre** gagnera +1 jeton de **RÉSISTANCE**, mais ne démarrera pas de **combat**. À moins que vous ne l'attaquiez en premier.)

Remarque : Complétez votre **Déplacement** avant que le **combat** commence si vous êtes vu.



Exemple #7 :

Votre personnage se **Déplace** derrière un PNJ.

Pour ne pas être détecté, vous devez faire un **test de FURTIVITÉ**. La **Ligne de Vue** du PNJ est de 3. Le **modificateur de proximité** que vous passez est de -1. Vous devez effectuer un **test PHYSIQUE + FURTIVITÉ** avec une **DIFFICULTÉ** de 2 (ce qui signifie que deux succès sont nécessaires pour réussir le **test de compétence**).



Exemple #8 :

Votre personnage est caché de la **Ligne de Vue** d'un PNJ, car vous ne pouvez pas tracer une ligne droite entre vous et lui sans traverser un jeton **Terrain Difficile**. Si votre personnage se déplace de 1 **HEX** dans n'importe quelle direction, alors vous entrez dans la **Ligne de Vue** du PNJ, car vous pouvez tracer une ligne droite entre vous et le **PNJ** sans traverser quoi que ce soit.



GLOSSAIRE

- Allié :**
Un PNJ qui est du côté des personnages et qui les aidera en cas de combat. Les Alliés sont répartis en deux catégories : ceux qui ne restent que pour un chapitre et ceux qui restent pour toute l'histoire.
- Anarch :**
Un vampire qui s'oppose à la tyrannie des anciens et qui s'est placé en dehors de la société secrète de la Camarilla.
- Ancien :**
Un vampire qui a connu au moins deux siècles de non-vie.
- Attitude :**
Comportement général d'un PNJ envers les personnages.
- Attribut :**
Mesure globale du potentiel d'un personnage dans un domaine (PHYSIQUE, SOCIAL OU MENTAL). Dans le jeu, chaque niveau d'attribut devient un dé que le joueur doit lancer lors des tests de compétence.
- Bonus d'Attaque :**
Lorsque vous Attaquez un PNJ par derrière (direction opposée à la flèche sur le socle), ajoutez +1 à l'ensemble des Dégâts infligés, avant d'appliquer la Résistance.
- Le Baiser :**
Boire du Sang, en particulier celui d'un mortel. Le Baiser provoque des sentiments d'extase chez ceux qui le reçoivent.
- Bétail :**
Terme désignant les mortels, largement méprisant. L'expression « Descendant et bétail » fait référence au monde en général, à tous.
- La Bête :**
Les pulsions et les besoins rudimentaires qui menacent de transformer un vampire en un monstre vorace et sans âme.
- Test de la Bête :**
Lancer d'un seul dé pour déterminer si la Soif d'un personnage augmente ou non.
- Boss :**
Les Boss sont des types spéciaux de PNJ qui ne sont rencontrés qu'en combat.
- Phase de Boss :**
Partie d'une séquence de combat contre un ennemi de type Boss. Chaque phase apporte avec elle des défis supplémentaires.
- Bras d'Ahriman :**
Tentacules d'ombre qui sont créées et contrôlées par certains vampires grâce à l'utilisation de la Discipline OBLIVION.
- Carte Attaque :**
Carte de combat qui ajoute un bonus au jet de dé d'un personnage effectué pour blesser un adversaire.
- Carte Défense :**
Carte Combat qui ajoute un bonus au jet de dé d'un personnage effectué pour se Défendre contre les blessures.
- Carte effet :**
Carte portant des modificateurs à l'attribut, à la compétence ou à un autre aspect d'un personnage.
- Carte de pouvoir de Discipline :**
Carte sur laquelle est détaillé un pouvoir vampirique spécifique.
- Carte Humanité :**
Cartes utilisées pour suivre l'Humanité restante d'un personnage. Chaque carte porte le montant actuel ainsi que les bonus ou pénalités qui lui sont associés.
- Carte Mixte :**
Carte Combat qui ajoute un bonus au jet de dé d'un personnage effectué pour soit blesser un adversaire au combat, soit empêcher une blessure de la part d'un adversaire.
- Carte Objet :**
Carte détaillant les effets et les façons d'utiliser un objet trouvé dans le jeu.
- Carte Profil :**
Équivalent de la carte de personnage, mais utilisé par les PNJ.
- Caitiff :**
Un vampire de clan inconnu, ou sans clan du tout.
- La Camarilla :**
Une secte de vampires qui se consacre principalement au maintien des Traditions, notamment celle de la Mascarade.
- Chapitre :**
Une expérience de jeu qui raconte une histoire. Chaque chapitre est lié à un autre, formant ainsi l'histoire principale de Vampire La Mascarade - CHAPTERS.
- Chasse :**
Mini événement qui se déroule entre les chapitres de l'histoire principale au cours duquel les personnages peuvent partir à la chasse d'un mortel et obtenir des récompenses.
- Chasse au Sang :**
Une punition qui condamne un vampire à une mort définitive sous les crocs de ses pairs.
- Clan :**
Un groupe de vampires qui partagent des caractéristiques communes transmises par le Sang. Il existe 13 clans connus.
- Compétence :**
Un domaine d'aptitude que le personnage possède. Dans le jeu, chaque niveau d'une compétence accorde 1 succès automatique lors des tests de compétence.
- Test de compétence :**
Événement dans le jeu qui nécessite un jet de dé pour déterminer le succès ou l'échec.
- Coterie :**
Un petit groupe de Descendants, unis par leur besoin de soutien et parfois par des intérêts communs.
- Descendant :**
Terme de la Camarilla désignant les vampires dans leur ensemble, ou un seul vampire. Selon la rumeur, ce terme est apparu au 15ème ou 16ème siècle, après la révolte des Anarchs.
- Diablerie :**
La consommation du sang d'un autre Descendant, jusqu'à la mort définitive de la victime. Les vampires peuvent acquérir un énorme pouvoir grâce à cette pratique abominable.
- Déplacement :**
Nombre de HEX qu'un personnage peut traverser en un tour. Le niveau de compétence ATHLÉTISME +1 d'un personnage détermine son Déplacement par tour.
- Difficulté :**
Le nombre de succès requis qu'un personnage doit obtenir pour réussir un test de compétence.
- Discipline :**
Un groupe de pouvoirs vampiriques apparentés. Chaque niveau d'une Discipline débloque de nouvelles cartes de pouvoir de Discipline pour le personnage.
- Domitor :**
Le maître d'une goule, celui qui donne son Sang et donne des ordres.
- Elysium :**
Un lieu où les vampires peuvent se réunir sans craindre d'être blessés. Les fonctions judiciaires de l'Elysium sont strictement tenues à l'écart des mortels et entourées de secret, mais le bâtiment de l'Elysium lui-même peut être un musée public, une galerie ou une boîte de nuit.
- Étreinte :**
L'acte de transformation d'un mortel en vampire. L'Étreinte exige que le vampire draine sa victime, puis remplace le sang de cette dernière par un peu du sien.
- Faveurs :**
L'échange intangible de faveurs entre vampires. Il est utilisé à la fois comme monnaie et comme moyen de pression.
- Feuille de personnage :**
Une feuille de papier contenant le nom du personnage, son clan, son défaut, ses attributs, ses compétences, ses Disciplines et ses points d'expérience. Elle contient également une référence pour dépenser des points d'expérience.
- Figurine :**
Figurine en plastique représentant un personnage ou un PNJ.
- Frénésie :**
L'acte de perdre le contrôle de soi et de s'abandonner à la Bête.
- Garou :**
Un loup-garou, l'ennemi naturel et mortel de la race vampire. Pluriel : garous.
- Génération :**
Le nombre d'étapes entre un vampire et le mythique Caïn, le premier vampire ; à quel degré un vampire donné descend de lui.
- Goule :**
Un sous-fifre créé en donnant un peu de vitae vampirique à un mortel sans le vider de son sang au préalable (ce qui créerait un vampire à la place).

GLOSSAIRE

HEX :

Espace hexagonal délimité sur une tuile de jeu qui peut être occupé par un personnage, un PNJ ou un jeton.

Humanité :

L'attachement d'un vampire à sa vie antérieure et aux valeurs et morales de l'humanité. C'est ce qui les différencie d'une bête vorace. Lorsque son humanité diminue, le vampire devient plus un monstre que la personne qu'il était auparavant.

Infant :

Un vampire créé par l'Étreinte - l'Infant est la progéniture de son père (Sire). Ce terme est souvent utilisé de manière péjorative, indiquant l'inexpérience. Pluriel : Infants.

Initiative :

L'Initiative d'un personnage correspond à la valeur de son attribut PHYSIQUE.

Invocation :

Un type spécial de PNJ dont les attributs sont inscrits sur une petite carte au lieu d'une carte Profil. Une invocation ne lance jamais de dé, elle utilise simplement les chiffres inscrits sur la carte en cas de besoin.

Jeton :

Pièce de carton de forme ronde, carrée ou hexagonale avec une image de ce que le jeton représente. Voir page 39.

Jeton d'Action :

Jeton générique qui représente un objet ou une zone avec laquelle un personnage peut interagir.

Jeton d'investigation :

Jeton générique qui représente un objet ou une zone qu'un personnage peut investiguer. Les jetons d'investigation sont liés à une page du livret du chapitre.

Ligne de vue :

Zone à l'intérieur de laquelle un PNJ peut détecter un personnage en mode furtif, ou dans laquelle les personnages et les PNJ peuvent effectuer des Attaques à distance.

Main active :

Nombre de cartes Combat actuellement détenues par le joueur et utilisables lors du combat.

Marqueur de Dégâts :

Se trouve sur les cartes de personnages et les cartes Profil des PNJ. Est utilisé pour déterminer à quel point un personnage est près de la torpeur, et à quel point un PNJ est près de la défaite.

Marqueur d'Initiative :

Composant du jeu qui permet de suivre l'ordre dans lequel les joueurs et les PNJ jouent pendant le combat.

Marqueur principal :

Composant du jeu utilisé pour comptabiliser le nombre de Bris de Mascarade causées par les personnages, les rounds écoulés depuis un événement (souvent le début d'un chapitre), ou la venue des autorités. Le marqueur contient également le niveau de statut actuel des personnages.

La Mascarade :

L'habitude (ou la tradition) de cacher l'existence des vampires aux humains. Conçue pour protéger les vampires de la destruction par l'homme, la Mascarade a été adoptée après que l'Inquisition ait fait de nombreux

morts parmi les Descendants.

Mort définitive :

Lorsqu'un vampire cesse d'exister, franchissant la limite entre l'état de non-mort et la vraie mort.

Nouveau-né :

Un jeune Descendant, récemment Étreint mais plus qu'un Novice.

Pion :

Illustration en carton d'un PNJ fixée sur un socle en plastique.

Plateau de personnage :

Composant du jeu sur lequel sont comptabilisés la Soif, la Volonté et les Dégâts. La feuille de personnage est placée sur le plateau de personnage.

PNJ :

Personnage non-joueur. Désigne tout être rencontré dans le jeu qui n'est pas joué par un joueur.

PNJ proie :

PNJ dont la base est rouge et avec lequel on ne peut pas interagir pendant les chapitres sauf dans le seul but de se nourrir. Les PNJ proies se mettent à fuir si une Discipline ou un autre pouvoir vampirique est utilisé dans leur Ligne de Vue.

Prince :

Un vampire qui a revendiqué une étendue de domaine comme sienne, généralement une ville, et qui soutient cette revendication contre tous les autres. Le terme peut faire référence à un Descendant de n'importe quel sexe.

Points d'expérience (XP) :

Devise du jeu utilisée pour augmenter les attributs, les compétences et les Disciplines d'un personnage.

Puissance de Sang :

L'acte d'utiliser le Sang vampirique pour augmenter les attributs d'un vampire.

Réparer les Dégâts :

L'acte d'utiliser le Sang vampirique pour réparer les blessures infligées à un vampire.

Refuge :

La «maison» ou la base d'un vampire, où il trouve un refuge loin du soleil.

Résistance :

Attribut du PNJ qui indique le nombre de points de Dégâts que le PNJ peut ignorer à chaque Attaque contre lui.

Sabbat :

Une secte de vampires qui rejette l'humanité, embrassant leur nature de monstres. Ils seraient actuellement impliqués dans la guerre de Gehenna, ayant quitté ou été chassés de leurs possessions à l'Ouest.

Sang :

Le Sang surnaturel et partiellement capable de raisonnement d'un vampire, par opposition au sang des mortels ou des animaux.

Sang Clair :

Un vampire de la 14e ou 15e génération (et peut-être plus) qui ne subit pas la malédiction de Caïn de la même manière que les autres Descendants.

Utiliser le Sang :

Terme générique pour un groupe d'actions en jeu qui dépendent du Sang vampirique pour fonctionner.

Seconde Inquisition :

Un nom collectif parmi les vampires pour les récents efforts coordonnés des agences de renseignement pour combattre les Descendants comme s'il s'agissait d'une menace terroriste. Peu d'agents individuels comprennent ce qu'ils combattent et la collaboration entre agences, dont le nom de code est FIRSTLIGHT, met un point d'honneur à garder leurs opérations secrètes et à les déguiser en actions antiterroristes ordinaires.

Secte :

Un groupe de vampires prétendument unis par une philosophie commune. Les deux sectes les plus connues qui peuplent actuellement la nuit sont la Camarilla et le Mouvement Anarch.

Séquence de dialogue :

Moment du jeu où un ou plusieurs personnages parlent avec des PNJ. Les différents dialogues se trouvent dans le livret du chapitre sous la rubrique dialogue.

Séquence d'investigation :

Moment du jeu où un ou plusieurs personnages interagissent avec une zone d'investigation. Les différentes investigations se trouvent dans le livret du chapitre, dans la section investigation.

Se nourrir :

L'acte en jeu de diminuer sa Soif en drainant le sang d'un PNJ proie, ou par le biais de la carte Combat MORSURE.

Sire :

Le père d'un vampire, le Descendant qui l'a créé.

Soif :

L'envie de se nourrir. Pour les vampires, la Soif remplace toutes les autres pulsions par son propre appel puissant. Dans le jeu, la Soif représente le nombre de fois où vous pouvez échouer à un test de la Bête avant de succomber à la frénésie et d'être retiré du chapitre. Elle est indiquée sur le tableau des personnages.

Statut :

Utilisée pour représenter la façon dont les personnages sont perçus et appréciés dans la société vampirique.

Torpeur :

Lorsqu'un vampire est paralysé, soit à cause d'une perte de Sang, soit à cause d'un pieu dans le cœur. Lorsqu'un personnage entre en torpeur, il est retiré du chapitre en cours. Il peut rejouer au début du chapitre suivant.

Tradition :

L'ensemble des lois qui régissent les vampires dans les villes tenues par la Camarilla. Les Anarchs les respectent rarement, à l'exception de la Mascarade.

CRÉDITS

Un jeu conçu et réalisé par

GARY PAITRE AND THOMAS FILIPPI

Concepteurs de jeux invités

BRIAN NEFF
NOAH COHEN
JON GILMOUR

AQ, équilibrage et conception de jeu additionnelle

GASPARD DAUVILLIER

AQ additionnelle

LUCAS KOSMALSKI
MELISSA MARCHAND
HUGO DESHAYES
GUILLAUME CINTAS

Illustrations principales

MARC SIMONETTI
SERGEY VASNEV
DOMINIK MAYER
RUSLAN IGOREVISH
ERLING SAEVARSSON
KIM VAN DEUN
EMILIS EMKA
KRZYSZTOF BIENIAWSKI
CARLA GOMEZ

Sculptures 3D

BAPTISTE COLLAY
FRANCESCO ORRÙ
DAVID ARBERAS
STEPHANE SIMON

Illustrations additionnelles et 3D

YOAN JALLAIS

Scénaristes principaux et adaptation française

SIMON GOUDREAU
THOMAS M. FORTIER

Scénaristes invités

MATTHEW DAWKINS
FABIEN FERNANDEZ
MAUD MICHEL
PHILIPPE-ANTOINE MÉNARD
DEIRDRE DONLON
MIKE NUDD
BROOKLYN LUNDBERG

Rédaction additionnelle

ANGELA GOULENE

Direction artistique additionnelle

MARIE-MICHÈLE AYOTTE

Design graphique et infographique

CLAUDIA MC ARTHUR

Design graphique additionnelle

EMILIE SALLES

Infographie et prépresse

PATRICK CHARPENTIER
CAMILLE COLLAY

Révision du Livre de règles

JOSEPH PILKUS

Traduction française

VICTOR ACHACHE
SANDY JULIEN
JEFFREY CAMPBELL
VÉRONIQUE STAHN

Révision française

VÉRONIQUE STAHN
AUDREY DUPLAIN
JEFFREY CAMPBELL

Traduction allemande

OLIVER HOFFMANN

Révision allemande

DANIEL MAYER
JULIA BECKER
HANNAH BROSCHE
BIRGIT M. ARLT

Traduction espagnole

ERNESTO DIEZHANDINO COUCEIRO

Révision espagnole

CAROLINA FRAILE JIMÉNEZ
JUAN CARLOS TREJO FERNÁNDEZ

Révision anglaise

MONICA BOGZA
VÉRONIQUE STAHN

L'équipe «World of Darkness» à Paradox Interactive

DHAUNAE DE VIR
MATS KARLÖF
JASON CARL
TOMAS ARFERT
JUSTIN ACHILLI
SEAN GREANEY
KARIM MUAMMAR

Musique originale

JULIEN COCSET

Doubleur

MARK HARRIETHA

Vidéo d'animation

ONIRO — GEORGE GEORGEADIS

Remerciements spéciaux à

TOUS NOS BACKERS KICKSTARTER QUI NOUS ONT PATIEMMENT SUPPORTÉS ET FAIT DE CE PROJET UNE RÉALITÉ.
TOUS LES TESTEURS ALPHA/BÉTA: TOUS LES JOUEURS ALPHA/BÉTA QUI NOUS ONT DONNÉ DES AVIS PRÉCIEUX ET NOUS ONT ÉNORMÉMENT AIDÉS À AMÉLIORER LE JEU.
TOUS NOS RELECTEURS/RÉVISEURS QUI ONT PRIS LE TEMPS DE CROIRE EN CE PROJET.
CEDRIC CONTI, EMILIE SALLES, ELLIE & ALICE PAITRE, SYLVESTER NØRGAARD THORN, KEBHAB, ALESSA MALKAVIAN, «LA VOIX», CHANTAL CAMPAGNA, JULIE AHERN & ROBERT GEISTLINGER, RYAN LUMAX, ES-TU GAME?, LJT AVOCATS, LES PIRATES, YAMLI & CHOUB, CEDRIC DELOBELLE, JOE WIGGINS, MAEGHAN, NAT & BOB, QUINN & CHRISTIAN, LE LYCÉE VAN DONGEN, ZIZOU, BILLY, MARK REIN-HAGEN.
TOUTES LES MAUVAISES LANGUES QUI NOUS ONT DONNÉ LA FORCE DE LEUR PROUVER QU'ILS AVAIENT TORT.
MONTRÉAL, QUI NOUS INSPIRE À RESTER ÉTRANGES



FLYOS

Vampire: The Masquerade — CHAPTERS
Copyright 2022 © FLYOS GAMES inc.
Tous droits réservés



Paradox Interactive

Vampire: The Masquerade
Copyright 2022 © Paradox Interactive
AB (publ)
Tous droits réservés

EN RÉSUMÉ...

Dans Vampire La Mascarade - CHAPTERS, vous pouvez rencontrer des situations où le livre de règles contredit les règles de certains composants du jeu. Il peut y avoir des moments où les règles ne tiennent tout simplement pas compte de votre situation particulière. Dans ces moments-là, voici comment ces situations doivent être résolues :

- LES RÈGLES SPÉCIFIQUES ONT PRÉCÉDENCE SUR LES RÈGLES GÉNÉRALES : Les instructions sur les autres composants du jeu supplantent toujours les règles du Livre de règles. (Règles spécifiques > Règles générales)

- UTILISER LE MÉRITE DU «BON SENS» : En cas de doute, n'hésitez pas à discuter de la situation entre vous et à la résoudre de la manière qui semble la plus logique à la majorité des joueurs de votre table.
- CONSULTEZ LA SAGESSE DU RÉSEAU : Si vous ne parvenez pas à trouver une solution satisfaisante à votre situation, n'hésitez pas à poser vos questions à www.vampirethemasquerade-chapters.com, où le réseau sera heureux de partager sa sagesse et son expérience pour vous aider à résoudre votre situation.

