

VAMPIRE

LA MASCARADE



CHAPTERS



LIVRE DE RÈGLES

AVANT-PROPOS

QU'EST-CE QUE LE MONDE DES TÉNÈBRES ?

Le **Monde des Ténèbres** est un écho sombre du nôtre, où se cachent d'anciennes et monstrueuses conspirations. Des créatures immortelles orchestrent dans l'ombre des complots millénaires. La plupart des mortels vivent, ignorants, dans les filets de ces conspirations. Au cœur de la société vampirique, des luttes de pouvoir et de vieilles rancunes façonnent la toile dans laquelle ces querelles peuvent s'étendre pendant 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. C'était le premier de plusieurs jeux de type storyteller dans l'univers du Monde des Ténèbres. Celui-ci se déroule dans une version du monde moderne où les joueurs incarnent des vampires, créatures qui, entre elles, se désignent comme les « Descendants ». Dans ce monde, les Descendants sont quotidiennement confrontés aux luttes nocturnes quotidiennes, en plus de constamment veiller à contenir la Bête qui réside en eux, tout en affrontant les chasseurs de vampires et autres menaces parcourant le Monde des Ténèbres. La Bête est un besoin vampirique viscéral de violence et de contrôle devant être comblé en permanence. Afin d'éviter de se voir réduits à de simples animaux, les vampires doivent chaque nuit assouvir cette Soif.

La Bête ne peut être gardée calme et docile que si on l'abreuve de sang, ne faisant aucune discrimination quant à sa provenance ; il peut être issu d'animaux, d'humains, voire même d'autres vampires. Dans la société vampirique, boire du sang animal est considéré comme un faux pas social ne devant être considéré qu'en dernier ressort. Un vampire faisant d'un mortel un mort-vivant est un processus appelé l'Étreinte, mais vider un autre vampire de son Sang est cependant qualifié de diablerie et est interdit. Tous souhaitent éviter que les Descendants ne se cannibalisent entre eux et ne transforment ainsi leur non-vie en une querelle sanguinaire éternelle.

Les vampires du Monde des ténèbres ne vieillissent pas et ne peuvent être détruits de manière conventionnelle. La décapitation, le feu ou les rayons du soleil peuvent entraîner leur mort définitive, tandis qu'un pieu de bois au cœur ne ferait que les paralyser temporairement, jusqu'à son retrait. Néanmoins, en cas de famine ou d'un traumatisme physique intense, les vampires peuvent tomber en état de torpeur, c'est-à-dire une condition proche de la mort pouvant durer des semaines, voire des années, avant qu'ils ne soient capables de se relever.

Afin de s'assurer qu'ils ne deviennent pas de vils prédateurs sauvages, les Descendants ont développé la Camarilla, une société vaguement inspirée du système féodal d'antan. À sa tête se retrouve le Prince, un titre non généré accordé au seul vampire capable de contrôler la population vampirique d'une ville. Ce dernier est secondé dans ses fonctions par le Primogénat, un conseil composé de certains des vampires les plus influents de la ville. Le Prince gouvernant par la peur, des faveurs et la violence, il est cependant très rare de le voir se salir les mains. C'est là le rôle de son Shérif, titre spécial souvent confié à un proche Allié du Prince, mais surtout à un vampire dont la loyauté envers lui est sans faille.

Lorsque le Prince a besoin de s'adresser à sa cour, il convoque un Élysée, rassemblement extraordinaire de vampires ayant lieu dans un lieu prédéterminé. Cet événement est dirigé par le Héraut, vampire contrôlant l'aspect social de ces assemblées. Le Héraut se tient au fait des allées et venues, des ascensions ou du déclin hiérarchiques de chacun des membres de la Camarilla, et s'attire les faveurs des vampires qu'il choisit. Le Héraut est également connu sous le nom de Harpie, reflétant sa nature traître dissimulée derrière une pléthore de sourires et de salutations bienveillantes. Prenez cependant garde à ne jamais user de ce terme en leur 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 sont les fondements juridiques de la société de la Camarilla, même si de nos nuits, le Prince joue le rôle moderne de celui que les Traditions décrivent comme étant l'Ancien. La plupart des cultures de la Camarilla sont issues de ces Traditions. La présentation d'un vampire est décrite dans la Tradition de l'Hospitalité, la Tradition de la Destruction fait état de la Chasse au Sang, et le partage des terres est décrit 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 pareils à tes enfants. Jusqu'à ce que ta Progéniture ne 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 ou celle 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

Au tout début de leur histoire, les Descendants n'étaient que peu nombreux. Les 13 Antédiluviens, les tout premiers vampires, sont réputés être les fondateurs des clans originels, c'est-à-dire leurs lignées éternelles. Bien que les membres d'un clan ne partagent pas nécessairement les mêmes loyautés ou les mêmes valeurs, chacun de leurs membres peut remonter sa lignée jusqu'à l'un de ces treize ancêtres.

De plus, chaque clan possède son propre ensemble de capacités surnaturelles qui lui est unique, transmis au fil des générations via leur Sang. Ces pouvoirs sont appelés **Disciplines**. Bien qu'il soit théoriquement possible pour un vampire d'apprendre les Disciplines de n'importe quel clan, les vampires ont généralement une facilité innée à développer les pouvoirs hérités de leur propre lignée.

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

Vampire : La Mascarade - CHAPTERS est un jeu de plateau coopératif et narratif se déroulant dans le Monde des Ténèbres. Il s'agit d'une aventure palpitante dans laquelle combats tactiques, dialogues à embranchements et mécaniques d'investigation tissent leurs répercussions dans votre expérience de jeu, la rendant unique.

Cette campagne crée un pont entre le jeu de rôles et le jeu de plateau narratif. Le résultat est ce que nous aimons appeler une expérience de campagne « JDR dans une boîte ».

L'intrigue se déroule dans la ville de Montréal, plus de 10 ans après la chute du Sabbat. Ces vampires rejettent les traditions de la Camarilla. Ils croient plutôt en l'acceptation de leur nature vampirique et au rejet de l'humanité qu'ils ont quittée, devenant ainsi de véritables monstres.

Après trois siècles de domination sur la ville, le Sabbat est tombé. Les agents du FIRSTLIGHT ont lancé une purge totale des vampires connus à Montréal avec l'appui des Opérations Secrètes américaines. Ce groupe d'agents fait partie de ce qu'on appelle la Seconde Inquisition, un groupe décentralisé composé d'agences gouvernementales, d'organisations religieuses et d'autres associations humaines incluant des justiciers et chasseurs de vampires autoproclamés. Les Descendants montréalais se souviennent de cet événement comme « la nuit des cendres ».

Lors de la Nuit des Cendres, le Sabbat a été frappé d'une attaque dévastatrice. En un éclair, la majeure partie des vampires de Montréal ont été engloutis, réduisant à néant l'un des bastions les plus robustes de la secte.

Depuis lors, la ville est principalement tombée sous l'emprise de la Camarilla, une secte vampirique aux allures néoféodales, rigoureusement structurée autour des principes et Traditions de la Mascarade (p.4). Au cœur de leur dominion se trouvent les clans prestigieux tels que Ventrue, Toréador, Malkavien, Nosferatu et Tremere.

Montréal est également le foyer de plusieurs groupuscules Anarch. Cette secte regroupe des vampires désorganisés, rebelles, libres et dangereux. Ils s'opposent à la Camarilla, même s'ils honorent toujours le principe de la Mascarade. Bien qu'ils ne soient officiellement pas en guerre, la tension est toujours palpable et explose régulièrement entre ces deux sectes vampiriques. Les Anarchs peuvent provenir de n'importe quel clan, mais les plus courants sont les Gangrel et les Brujah.

En marge des autres se trouve le clan Hecata, dont les membres n'observent de loyauté que pour les leurs ainsi que pour le mystérieux Conseil Aziani. N'appartenant officiellement à aucun clan, ils risquent tout de même de s'allier avec quiconque faisant pencher la balance en leur faveur, tant et aussi longtemps qu'ils en sortent gagnants.



Chaque joueur incarnera l'un des huit personnages jouables originaux du jeu afin d'explorer les coulisses cachées de Montréal.

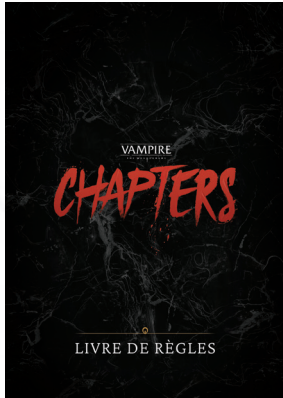
Chaque joueur endossera le rôle d'un des huit personnages singuliers du jeu, s'aventurant dans les recoins les plus sombres de Montréal. Ces personnages sont des Nouveaux-Nés – des vampires encore jeunes, ayant moins d'un siècle d'existence – cherchent à se frayer un chemin dans cette métropole fraîchement remodelée. Leur histoire est sur le point de commencer, et les joueurs peuvent choisir comment leur personnage agit, parle et évolue. Toute décision aura un impact, tant sur votre expérience que sur l'histoire principale.



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	INDEX	P.56
Commencer un chapitre	P.25	REMERCIEMENTS	P.57
Terminer un chapitre	P.26	Résolution des problèmes et bon sens	P.57
PNJ et Alliés	P.27	NOTES	P.58
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'histoires
(contient tous les chapitres)



8 Figurines de personnages*



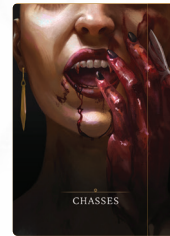
150 Cartes de combat de personnages

134 Cartes de Discipline

40 Couvre marqueurs



56 Livrets de chapitres



1 Livret de Chasses



5 Enveloppes scellées



84 Cartes Profil de PNJs



74 Cartes combat BOSS + PNJ



12 Cartes Profil Alliés



9 Cartes combat Alliés



89 Cartes Objet



28 Cartes d'Humanité



8 Plateaux de personnages*

8 Feuilles de personnages*



203 Cartes Effet



150 Jetons d'Alliés et PNJs (15 socles de plastique)

*N'inclut pas les packs d'extensions de personnage et les exclusivités Kickstarter.

30 Jetons FAVEUR mineure



66 Jetons Effet



34 Jetons d'Initiative



31 Jetons de terrain



5 Jetons FAVEUR majeure



4 Jetons d'indices



12 Jetons Succès d'investigation



19 Jetons d'invocation



10 Traqueurs



1 Sablier



1 Marqueur principal

16 Cubes marqueurs



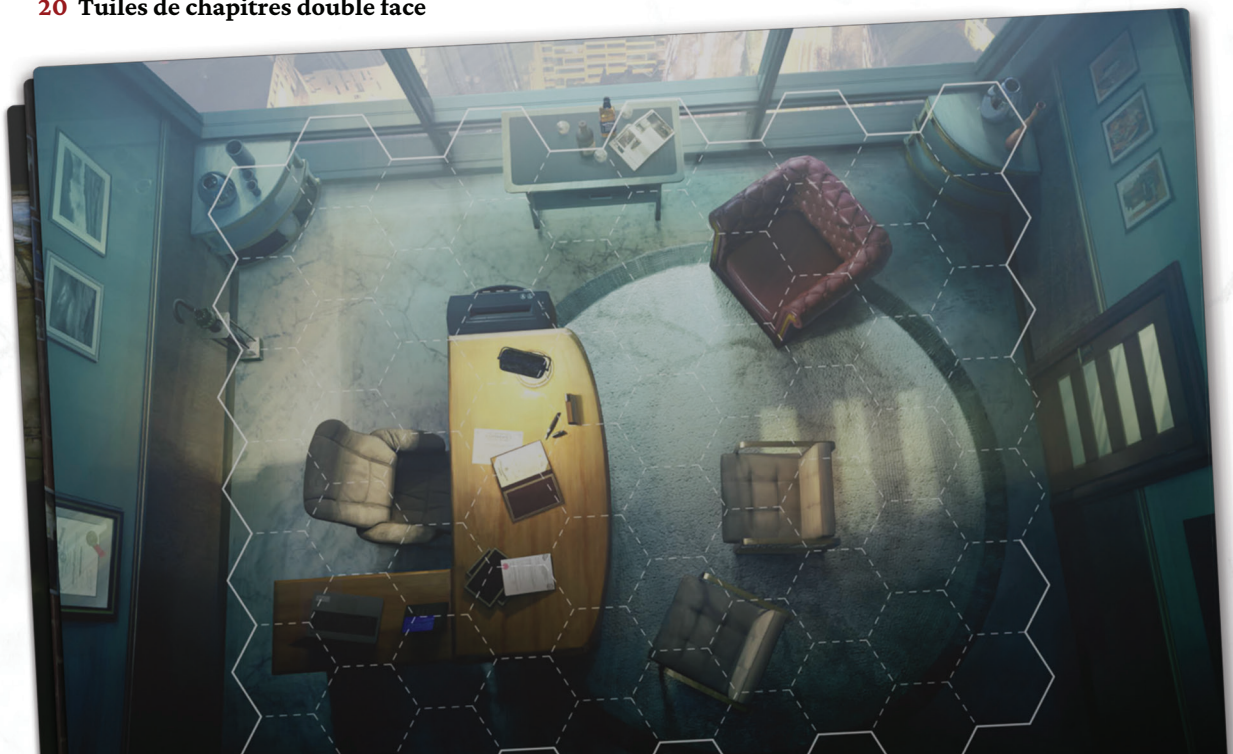
15 Dés



1 Marqueur d'Initiative



20 Tuiles de chapitres double face



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Vampire : La Mascarade - CHAPTERS est un jeu coopératif dans lequel vous incarnez une coterie (groupe) de vampires. Le jeu réfère à la coterie par défaut. Si vous jouez avec un seul personnage (en expérience solo), vous pouvez également avoir des **Alliés** (voir **Allié**, p. 28). Bien que vous ne soyez pas obligé d'être accompagné d'un **Allié**, le jeu se référera à vous en tant que coterie en tout temps.

Remarque: Il est possible de jouer en solo sans être accompagné d'un **Allié**. Cependant, cela rendra le jeu plus difficile.



La Campagne

La campagne est divisée en plusieurs chapitres, chacun ayant ses propres objectifs.

Pour terminer un chapitre, la coterie doit atteindre l'objectif indiqué sur la page narrative du chapitre dans le **Livre d'histoire**. Lorsque vous êtes invité, lisez la conclusion au dos de la page narrative.

Vous ne pouvez passer au chapitre suivant que si votre coterie a atteint l'objectif indiqué pour le chapitre, ou si une autre fin vous a été proposée. Lorsqu'un chapitre est raté, vous devez perdre tout ce que vous avez gagné durant le chapitre (voir p. 26), puis recommencer jusqu'à ce que la coterie parvienne à atteindre l'objectif.

Les choix et les conséquences de vos actions se répercuteront tout au long de l'histoire, ayant un impact sur le déroulement de votre aventure.

Vous rencontrerez également de nombreux **PNJ (Personnages Non Jouables)** tout au long du jeu. Chacun d'entre eux aura sa propre histoire et ses propres motivations. Certains vous **Attaqueront**, tandis que d'autres vous parleront ou deviendront même vos **Alliés**.

Les joueurs peuvent choisir les tactiques à utiliser. Comme il s'agit d'un jeu de plateau coopératif, nous encourageons les joueurs à discuter et à prendre une décision commune quant aux actions à entreprendre.

Le Livre d'histoires contient les éléments suivants:

- Une **CARTE** des Chasses
- **8** prologues pour les chapitres principaux
- **41** chapitres principaux
- **7** chapitres facultatifs
- **L'inventaire d'Alex Simard**
- **3** interludes
- **8** prologues pour les packs d'extension

Prologues (jeu en solo)

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

- Une introduction à l'univers du **Monde des Ténèbres** ;
- Une façon de vous familiariser avec l'histoire de votre personnage, et de l'ancrer dans l'intrigue **principale** ;
- Une façon d'approprier certaines mécaniques de jeu de manière autonome (tutoriels).

Chapitres

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

Chapitres facultatifs

Les chapitres facultatifs peuvent être joués à n'importe quel moment entre les chapitres **principaux**, dès qu'ils deviennent disponibles au cours de l'histoire centrale. Certains doivent être joués en solo, ou en équipe. Cela sera mentionné sur la page correspondante du **Livre d'histoires**. Les chapitres n'ayant aucune de ces indications peuvent être joués avec une coterie complète. Les chapitres facultatifs offrent les avantages suivants :

- Des cartes **objet** et de **combat** supplémentaires ;
- Des intrigues complémentaires et une meilleure compréhension de la trame principale.

Chapitres de packs d'extensions (jeu en solo)

Les packs d'extensions sont des compléments pouvant être obtenus en plus du jeu principal. Ces chapitres comprennent les éléments suivants :

- Des cartes **objet** additionnelles ;
- Des cartes **combat** additionnelles ;
- De nouvelles **Disciplines** ;
- De nouveaux **PNJs** (avec leurs cartes **profil**) ;
- De nouveaux personnages (avec leur figurine).

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

Mise en place d'un chapitre

1. Pour mettre en place un chapitre, ouvrez le **Livre d'histoires** 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 mentionnés sur votre table de jeu (tuile, jetons, supports de **PNJ**, 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 dans un chapitre donné est de 4, ce qui inclut les joueurs et les **Alliés** de la coterie, mais pas les **Alliés** temporaires (Voir **Alliés**, p. 28).

Le nombre de points de **Dégâts** du marqueur de **Dégâts**, le niveau **d'Attaque**, puis **l'Initiative** des **PNJs** et des **Alliés** varient tous en fonction du nombre de joueurs et **d'Alliés** présents au début d'un chapitre (voir carte **Profil** des **PNJs**, p. 27).

Pour les chapitres comprenant des séquences de **combat**, les joueurs peuvent également personnaliser leur expérience et choisir des **modificateurs de DIFFICULTÉ** optionnels (ils doivent être ajoutés avant le début d'un chapitre). Vous ne pouvez cependant pas mélanger les modificateurs **Faciles** et **Difficiles** entre eux.

Modificateurs Faciles:

- **PACIFISTES** : Tous les **PNJs** ont **-1** de **Résistance**.
- **MAL PRÉPARÉS** : Tous les **PNJs** ont **-1** d'**Attaque**.
- **FAIBLES** : Tous les **PNJs** 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:

- **BRUYANTS** : Tous les **PNJs** ont **+1** d'**Initiative** au début d'un **combat**.
- **PRÉPARÉS** : Tous les **PNJs** 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].
- **FORTS** : Tous les **PNJs** ont **+1** d'**Attaque**.
- **COSTAUDS** : Tous les **PNJs** ont **+1** de **Résistance**.
- **AGILES** : Tous les **PNJs** ont **+1** de **Déplacement**.

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

Voici le niveau de récompenses correspondant au nombre de **modificateurs Difficiles** ajoutés. 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 personnages prédéfinis. Certains vampires peuvent être initialement conçus pour le **combat**, tandis que d'autres excellent plutôt dans le **dialogue** ou l'**investigation**. Il est important de se rappeler que rien n'est définitif et que votre personnage continuera d'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 aux prologues de chaque personnage. Ce faisant, vous découvrirez des mécaniques de jeu distinctes, l'histoire des personnages, mais aussi l'histoire **principale**.*

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

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 commun, 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

Pendant son adolescence, Thomas Chartrand était souvent en conflit avec la loi, impliqué dans des bagarres ou des manifestations. Il était rare que Thomas passe une semaine sans se retrouver en détention suite à un méfait. Toutefois, en mûrissant, il s'est affirmé comme un leader dans le monde du travail. Ses talents de médiateur entre les syndicats et les employeurs, combinés à sa vision pragmatique, lui ont valu un poste au Congrès du travail du Canada. Un soir tumultueux, alors qu'il était en compagnie de ses camarades de la cellule indépendantiste du FLQ, il fut extrait d'un bar et transformé en vampire.

Son créateur l'a éloigné de Montréal, alors sous l'influence du Sabbat, pour le protéger et l'aider à s'adapter à sa nouvelle existence et à la structure sociale des vampires, bien différente de celle des mortels.

Thomas appartient au clan Brujah, fondateur du mouvement Anarch. Il dénonce tout abus, notamment ceux perpétrés par la Camarilla, et a une aversion spéciale pour les Ventrue. Fort de son expérience en négociation, il est revenu à Montréal et représente désormais une partie des Anarchs auprès de la Camarilla.

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

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



Gangrel

AREN KONWAY

Aren Conway est originaire de Kahnawáke, au sud de Montréal. Dotée d'une détermination inébranlable, elle n'a jamais hésité à relever de façon belliqueuse les crises de sa vie, ce qui lui a souvent causé des ennuis. Sa mère lui a inculqué un profond respect pour les coutumes Mohawk. Jeune adulte lors de la crise d'Oka, Aren était en première ligne, défendant son territoire et ses proches. Mais après que l'armée a repoussé les manifestants, elle est rentrée pour découvrir une scène horri-fiante : un soldat se tenait dans sa maison, près du corps sans vie de son frère. Bouleversée, elle l'a attaqué avec une fureur sans précédent.

Cependant, cet assaillant était bien plus puissant qu'un simple mortel, et Aren, malgré toute sa ténacité, était dépassée. Son courage acharné a peut-être été ce qui l'a sauvée en attirant un autre vampire nommé Yuma McKenzie. Bien qu'elle se demande encore pourquoi elle, Aren lui est reconnaissante pour sa transformation en vampire. Aren représente l'idéal du clan Gangrel : elle est impétueuse, audacieuse et robuste. Avec sa force surnaturelle et ses griffes mortelles, elle vit selon le credo de son clan : dans le monde vampirique, seul le plus fort survit. Aren est résolue à traquer le meurtrier de son frère, coûte que coûte.

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 réconfort dans les casses-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, tout en lui conférant une perspicacité hors d'atteinte pour les humains.

Qu'il s'agisse de visions prophétiques ou de sa remarquable aptitude à la déduction, Harold possède une acuité exceptionnelle face à son environnement et aux sentiments d'autrui. Les Descendants de Montréal ont tendance à le regarder de haut, le voyant comme un vampire vulnérable, constamment à la limite de l'effondrement. Cette perception est en partie due à son appartenance au clan Malkavian, souvent jugé comme psychologiquement instable. Cependant, à l'insu de tous, les talents et aptitudes vampiriques d'Harold le placent en position de force face aux autres membres de la Camarilla. Sans grand effort, il parvient à percevoir les intentions réelles derrière les actions des Descendants, ce qui lui offre souvent un temps d'avance sur les autres. Il garde bien entendu cet avantage pour lui, y compris face à son Sire, Lydia. Dans la Camarilla, il est sage de garder ses atouts cachés et de ne les jouer que lorsque la situation le justifie vraiment.

Disciplines : **DOMINATION - ALIÉNATION** **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

Durant la révolution culturelle des années 60, Luciana Ricci, étoile montante de l'opéra, était sur le point de devenir l'icône artistique de son époque. Un soir, après un spectacle mémorable, alors qu'elle rentrait chez elle, les appels d'un mendiant dans un coin sombre ont troublé son allégresse. Elle l'ignore, mais cette ombre menaçante la poursuivait. Acculée, elle décida finalement de l'affronter avec une cruauté certaine, produit de son aversion pour la ville et ses "sous-citoyens". L'ironie a voulu que ce soit ce moment que son sire choisisse pour la mordre, la transformant ainsi en une créature qu'elle répugnait tant. Les Nosferatu lui ont volé sa beauté, mais ont respecté sa résilience.

La Luciana transformée a dû fuir le Montréal dominé par le Sabbat pour se réfugier au sein de la Camarilla, où elle est devenue une informatrice précieuse derrière les lignes adverses. Son ancienne vie de glamour céda la place à une existence solitaire dans les égouts de la ville, le réseau souterrain devenant son sanctuaire contre les rayons du soleil, le Sabbat, et les citoyens qui seraient horrifiés à la vue de son visage défiguré.

Bien des années après, alors qu'elle lorgnait une proie dans les égouts, elle tomba nez à nez sur un ancien Prêtre du Sabbat. La stupeur était à son comble lorsque ce dernier l'attaqua violemment...

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 semblait prédestinée à rejoindre les rangs des Toréador. De son vivant, elle excellait dans les domaines de la peinture et de la sculpture. Bien qu'elle parvienne à vivre de son art, la renommée la fuyait, et elle vivait modestement. Son ami intime, Philippe Ducharme, lui révéla un soir le secret de sa vraie nature : Il était un vampire. Au fil des années, Nico insista pour que Philippe la transforme. Elle était avide de comprendre comment le vampirisme influencerait sa créativité et quelle perspective l'immortalité lui apporterait. Après avoir longuement hésité et souhaité donner du temps à la réflexion, Philippe finit par lui accorder l'Étreinte.

Bien que douée pour discerner la beauté, Nico ne tombe pas dans le piège de la vanité, souvent associée aux Toréador. Elle est vive d'esprit, généreuse, et démontre une loyauté indéfectible envers ses proches. Malgré sa transformation, elle a su conserver des relations solides avec ses amis humains. La disparition récente de Philippe et d'autres de ses pairs vampires la trouble profondément. Elle est désormais déterminée à démasquer les responsables et à faire justice.

Disciplines : PRÉSENCE AUSPEX CÉLÉRITÉ

Défaut : **SENSIBILITÉ L'ESTHÉTIQUE:** DANS LES CHAPITRES MARQUÉS PAR CE SYMBOLE*, NICO SE SENT MAL À L'AISE ET SUBIT UNE PÉNALTÉ DE -1 DÉ POUR TOUS SES TESTS DE COMPÉTENCES.



* Ce symbole est mentionné dans la section "Mise en place" de la page du **Livre d'histoires** correspondant au chapitre.



Tremere

JADE LIHN-DUPLESSIS

Jade Lihn-Duplessis, d'origine sino-québécoise, était une éminente étudiante en médecine à l'Université McGill, s'acheminant vers son doctorat. Elle s'est spécialisée en microbiologie, notamment en hématologie et en pathologies du sang. Ses recherches l'ont conduite à intervenir au congrès d'hématologie d'Atlanta. Son zèle et sa rigueur ont attiré l'attention des clans Ventruet et Tremere de Montréal, qui se négocièrent pendant des mois pour l'ajouter à leurs rangs. C'est finalement le clan Tremere, dirigé par Valois-Sang, qui finit par la convaincre, exploitant son désir insatiable de savoir pour l'initier à la Sorcellerie du Sang. La Chantrie de Montréal, nom donné à leur collectif local, s'est félicitée de sa transition fluide vers la maîtrise de la magie sanguine. En alliant son expertise en hématologie et ses recherches sur la résonance du sang, Jade explore le lien entre les aptitudes vampiriques et les émotions de leurs victimes.

Caleb, le shérif de Montréal, reconnaissant rapidement le potentiel de Jade, sollicite régulièrement ses compétences pour des affaires critiques liées à la violation des Traditions. Son ambition se révèle être un atout majeur, tant pour sa coterie que pour la métropole.

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. Humain, il était un avocat fortuné, profession qu'il a maintenue comme façade après sa transformation. Identifiant Montréal comme un terrain propice à l'expansion de son influence, Samuel a volontairement quitté Vancouver pour devenir médiateur au service du Prince local, Martin Hilkers. Toutefois, il a rapidement découvert les faiblesses de ce Prince. Ne souhaitant pas être associé à cette mauvaise réputation, Samuel s'est employé à montrer aux Descendants locaux la véritable manière dont un Ventruie devrait opérer. Il s'est alors engagé à pallier les failles de Hilkers, passant de nombreuses nuits à gérer les crises naissantes à Montréal. Grâce à ses interventions, Samuel est devenu la référence en cas de litige, souvent consulté avant même la convocation d'un Élysée. Conscient des enjeux et de l'image de sa lignée, il ne peut tolérer qu'un dirigeant incompetent ternisse leur réputation.

Son talent diplomatique et son leadership naturel ont même contraint les Anarchs à reconnaître que Samuel se démarque des autres Ventruie locaux.

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

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



Caitiff

GABE TREMBLAY

Gabriel est un Caitiff, ce qui implique qu'il n'a ni clan spécifique ni les caractéristiques qui y seraient liées. Il est aussi victime d'une amnésie partielle, incapable de se souvenir précisément de son passé. Ce dont il est sûr toutefois, c'est qu'il fut transformé à l'époque où le Sabbat dominait Montréal. Habituellement, les Caitiff sont regardés de haut, voire ostracisés par les autres Descendants. Cependant, grâce à son charme et son attitude désinvolte, Gabriel a eu la chance (ou la malchance) d'être pris sous l'aile de Betty, héraut du clan Toréador. Cette dernière, véritable harpie vivante, connaît tout sur tout le monde, ce qui en fait une bavarde incorrigible. Malgré cela, Gabriel apprécie la protection qu'elle lui offre dans le monde des Descendants dominés par la Camarilla, mais aussi la possibilité de retrouver les traces de 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: Même si, pour des raisons narratives, Gabe Tremblay est décrit comme un homme durant la campagne, vous avez la liberté de définir ce personnage Caitiff comme masculin ou féminin. Vous pouvez donc incarner le jumeau Tremblay de votre choix et le modeler à votre guise.

Recommandé pour des joueurs expérimentés! Les Caitiff sont des vampires sans clan, abandonnés après leur Étreinte. Livrés à eux-mêmes, ils sont comme des pages blanches dont vous êtes libre de dessiner l'histoire.



CRÉEZ VOTRE PROPRE PERSONNAGE (le Caitiff)

Bien que chaque personnage jouable possède sa propre fiche de personnage, Gabe Tremblay se distingue en tant que Caitiff. Sans clan, il/elle représente une page blanche, prête à être façonnée selon vos désirs. Dans le Monde des Ténèbres, les Caitiffs sont souvent vus comme des Descendants de rang inférieur. Toutefois, cette particularité leur offre une liberté unique pour concevoir une fiche de personnage entièrement personnalisée.

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 son attribut **MENTAL**, et 2 points dans chacun des 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 faire passer 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 à dépenser en suivant les mêmes règles, jusqu'à ce qu'il n'en reste aucun.

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 SUPPLÉMENTAIRES

Le **Monde des Ténèbres** est composé de nombreux clans de vampires, certains d'entre eux étant plus rares et dispersés. **Vampire : La Mascarade – CHAPTERS** vous permet d'incarner le rôle de quatre clans distincts, chacun disponible dans son propre pack d'extension vendu séparément.

Bien que ces personnages n'apparaissent qu'à un moment précis dans la campagne, vous pouvez les jouer dès le début si vous le souhaitez. Par contre, ils n'auront pas de choix ou d'interactions spécifiques avant le moment où ils sont introduits dans la campagne.



Banu Haqim

AARON WISSAL

Aaron demeure un personnage entouré de mystère. Même son nom, vraisemblablement fictif, en dit peu sur lui. D'anciens patrons et soi-disant connaissances propagent des rumeurs selon lesquelles il aurait été un moine bouddhiste transformé lors d'une violente incursion chez lui. D'autres insinuent qu'il a recherché l'Étreinte pour venger un préjudice antérieur. Face à ces spéculations, Aaron reste énigmatique, laissant les autres tirer leurs propres conclusions.

Son apparence ambiguë et ses traits ordinaires le rendent presque invisible dans une foule et difficile à identifier lors d'une confrontation avec la police, un atout qu'il a su exploiter à maintes reprises. En tant que mercenaire, son silence est souvent déstabilisant, une caractéristique qu'il utilise habilement dans ses missions d'intimidation. Considéré comme un assassin renommé parmi les Descendants, il voit son métier ni plus ni moins comme n'importe quel autre emploi. Son objectif principal est d'exécuter ses missions avec rigueur et précision, sans laisser de place à l'imprévu.

Malgré ses difficultés à tisser des liens avec les mortels et encore moins avec les autres Descendants, Aaron éprouve une certaine connexion avec Montréal. Ses rues éclairées, ses effluves de restaurants envahissant les trottoirs à la nuit tombée, son ambiance électrique des festivals d'été... Bien qu'il ait voyagé autour du monde en enchaînant les petits boulots, il choisit souvent la ville aux cent clochers, comme lieu de prédilection pour errer et pour se sustenter.

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 » et « L'Hiver des Sans-Visage » sont des films d'horreur dont seuls les véritables cinéphiles se souviennent. Le dénominateur commun de ces œuvres? Aurora Rosselini. Originaire de Montefalco, cette actrice au teint pâle, à la voix douce et l'attitude mature, est devenue la muse incontournable des films d'épouvante. Son charme arriva même à captiver Hollywood, la plaçant au centre des films Giallo et d'autres thrillers d'horreur.

L'aura mystérieuse d'Aurora semblait promettre une brillante carrière. Cependant, une série d'incidents étranges ont entravé sa progression fulgurante. Sur le plateau de « They Always Watch », l'acteur principal, pris d'une crise inexplicable, a massacré l'équipe de tournage. Le film ne vit jamais le jour, mais la rumeur veut que l'on puisse y voir Aurora, blessée, appelant à l'aide. Une silhouette filiforme aurait ensuite neutralisé l'acteur avant d'évacuer Aurora, la faisant disparaître du monde du cinéma.

Les médias ont peut-être raconté autre chose, mais le destin d'Aurora ne s'est pas arrêté lors de cette nuit tragique. Charlotte Milliner sauva Aurora et la plongea dans le monde mystique des Descendants et du clan Hecata. Elle a appris à maîtriser les phénomènes étranges qui l'entouraient, les retournant en sa faveur.

En s'installant à La Nouvelle-Orléans avec Charlotte, Aurora a découvert que l'entité ayant possédé son partenaire à l'écran s'appelait « le Chirurgien ». Et ce dernier, loin d'avoir oublié, comptait bien reprendre là où il s'était arrêté...

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. SI VOUS OBTENEZ UN OU PLUSIEURS SYMBOLE DE CRÂNE, PERDEZ 1 D'HUMANITÉ.



Lasombra

EDWARD HARVEY

Edward Harvey, originaire des rues du Queens à New York, a su utiliser son intelligence aiguisée et son ambition sans bornes pour étudier le droit à Harvard, grâce au soutien financier de ses proches. Diplômé, il s'est engagé auprès de la mafia pour blanchir leur argent et "légaliser" leurs affaires. Edward, bien qu'intrépide et sans scrupules, faisait désormais de plus en plus face à diverses menaces d'extorsions et de violence. Bien qu'il ait eu peu d'amis, il demeurerait attaché à sa famille qui, pour la plupart, ignorait les zones d'ombre de sa vie.

Un Lasombra malveillant de Chicago, ayant observé Edward de près, exerça un chantage vicieux, lui offrant l'immortalité et une protection sans faille au prix de la vie de sa propre sœur cadette. Bien qu'Edward ait d'abord résisté, les menaces incessantes finirent par le contraindre à accepter cette proposition sinistre.

Après sa transformation, Edward fut sans cesse tourmenté par ce Sire manipulateur. Il croyait avoir réussi à se libérer de lui en le tuant, mais à son retour à New York, Edward découvrit que son Sire avait établi sa domination dans le monde criminel local. Ne pouvant faire face, Edward, sur proposition de Lady Van Burace, quitta la métropole américaine pour Montréal. Il espère y prendre un nouveau départ et bâtir son empire...

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

Autrefois symbole de liberté, Mélissa Santos avait une foi solide dans le devoir de la presse envers la société. Au lycée, elle a lancé un journal dénonçant la corruption administrative, ce qui lui coûta son expulsion malgré son excellence académique. À l'université, elle se consacra aux enquêtes politiques et criminelles, exposant la corruption gouvernementale sur son blog.

Toutefois, ses investigations sur le groupe criminel des FARC prirent une tournure dramatique. Un jour, elle fut enlevée en public sans que personne n'ose intervenir. Emmenée dans la jungle, on la tortura et lui ordonna d'arrêter ses investigations. Ils la testèrent de multiples façons et sans relâche. Malgré les sévices, elle ne plia jamais. Seul un "prêtre" mystérieux semblait se détacher de ce groupe de tortionnaires, faisant preuve de bienveillance à son égard. Un soir, Mélissa parvint à gagner la confiance de certains de ses ravisseurs et s'évada.

Après trois jours d'évasion, alors qu'elle était à bout de forces, le prêtre, admiratif de sa résilience et de sa capacité de manipulation, la mordit. Mélissa découvrit alors le Sacerdoce Setite et ses objectifs de révélation et de déstabilisation. Bien que leurs croyances ne coïncident pas parfaitement, elles étaient assez proches pour qu'elle collabore avec lui. Ensemble, ils traquèrent ses ravisseurs, le prêtre offrant à Mélissa la revanche comme preuve de leur alliance sacrée.

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 également des informations sur votre marqueur de **Dégâts**, de **Volonté** et de **Soif**.

► Marqueur de Dégâts

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

► Marqueur de Volonté

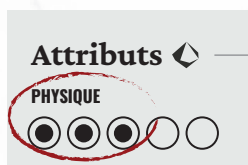
attributs SOCIAL + MENTAL. (ex. attribut **SOCIAL** = 3 et attribut **MENTAL** = 2 ; Marqueur de **Volonté** = 5)

► Marqueur de Soif

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

Les **attributs** des personnages augmenteront au fil de la campagne, tout comme leurs marqueurs de **Dégâts** et de **Volonté**. Utilisez les couvre-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 en **PHYSIQUE**), utilisez des couvre-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 pendant le chapitre en cours.

Calculez les points disponibles du marqueur de **Dégâts** d'un personnage en multipliant son **attribut PHYSIQUE** par 2.

Exemple : Le personnage Gangrel commence avec un **attribut PHYSIQUE** de 3. Par conséquent, ses points de **Dégâts** disponibles sont établis 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 **SOIGNER LES DÉGÂTS** (voir page 36).

Le marqueur de **Dégâts** d'un personnage est remis à zéro au commencement 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** (4 points) de la part d'un ennemi et est blessé (il survit au Round de **combat** avec 2 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 1 point de **Volonté** pour relancer jusqu'à 3 dés noirs suite à un **test de compétence** afin d'augmenter vos chances de le réussir.

Calculez le maximum de **Volonté** en additionnant les valeurs de ses **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 atteindre sa **Volonté** maximale.

Le marqueur de **Volonté** d'un personnage sont remis à 0 au commencement 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 4 succès pour convaincre son interlocuteur. Avec 3 points dans la compétence **PERSUASION** et 3 points dans son **attribut SOCIAL**, le Ventrue a 3 succès automatiques. Malheureusement, après avoir lancé 3 dés (à cause de l'**attribut SOCIAL** à 3), le Ventrue n'obtient aucun succès supplémentaire (pas de chance).

Le Ventrue utilise 1 point de **Volonté** (passant de 0 à 1 sur le marqueur). Il relance ensuite les 3 dés noirs associés aux points d'**attribut SOCIAL** 3 et obtient deux succès supplémentaires. Cela lui donne un total de 5 succès et il réussit donc le test.

Augmentez les points de **Volonté** disponibles d'un personnage en augmentant ses **attribut 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 p. 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**.

Si votre **Soif** vous contraint à lancer plus de dés rouges que vous n'avez de dés noirs, lancez autant de dés rouges que votre niveau de **Soif** l'indique. Par exemple, si vous possédez 3 dés noirs mais une **Soif** de 5, lancez alors 5 dés rouges.

Les personnages commencent chaque chapitre avec 1 point de **Soif** (avant les **Chasses** - voir p. 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, par exemple**), le personnage entre en **Frénésie** (voir p. 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

Ils représentent les capacités innées d'un personnage lorsque celui-ci tente d'accomplir une tâche **PHYSIQUE**, **SOCIALE**, ou **MENTALE** spécifique. Lors d'un **test de compétence** (voir p. 34), un joueur lance un nombre de dés égal au niveau de son **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 marques 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 vigilant 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 d'une **compétence** d'un personnage ne peuvent pas dépasser le nombre de points de l'**attribut** correspondant du personnage (mais ils peuvent être égaux). Ainsi, un personnage avec un **attribut SOCIAL** de 2 ne peut avoir 3 points dans la **compétence PERSUASION**.

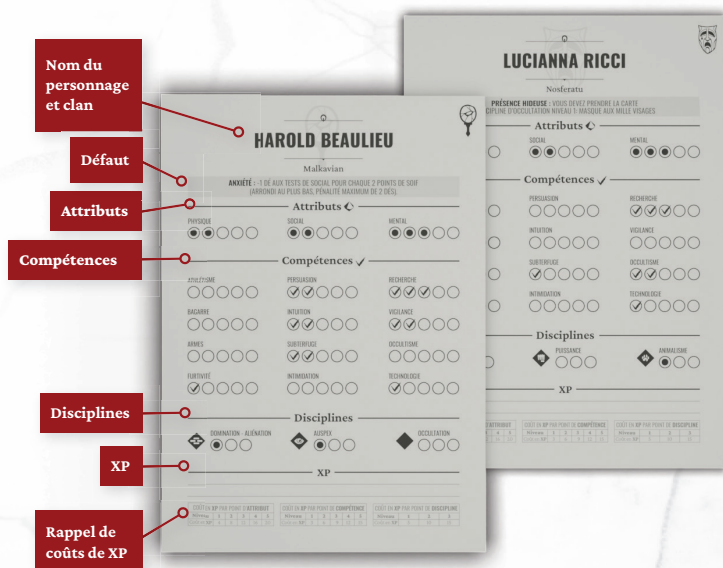
Disciplines

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

Utiliser une **Discipline**, c'est aussi utiliser une partie du Sang (Sang vampirique) se trouvant dans le corps de votre personnage.

L'utilisation du Sang vous rapproche cependant de la **Soif**, ce qui permet à la Bête en vous de prendre davantage le contrôle.

Chaque fois que vous utilisez un pouvoir **Discipline**, vous devez faire un **TEST DE LA BÊTE** qui vous rapprochera de la Bête (voir p. 35).



Aperçu des différentes Disciplines :



ANIMALISME

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



AUSPEX

Aiguiser les sens et développer une compréhension surnaturelle de l'environnement.



DOMINATION - CONTRÔLE

Forcer une victime à vous obéir.



DOMINATION - ALIÉNATION

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



PRÉSENCE

Charme, persuasion et terreur surnaturelle.



PUISSANCE

Force surnaturelle.



CÉLÉRITÉ

Vitesse surnaturelle.



PROTÉISME - BESTIAL

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



PROTÉISME - SERPENTIS

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



OCCULTATION

La capacité d'éviter d'être remarqué et de masquer l'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 améliorant les capacités de combat.



OBLIVION - OBTÉNÉBRATION

Faire appel aux ténèbres pour prêter main forte en combat.



OBLIVION - NÉCROMANCIE

Invoker les morts pour exécuter des ordres.

Remarque : Si vous voulez découvrir ce en quoi consiste chaque Discipline, lisez les différentes cartes de Discipline.

XP

Au fil des différents chapitres du jeu, vous obtiendrez plusieurs choses : des **points d'expérience (XP)**, des informations sur des personnages spécifiques, des indices, des **FAVEURS**, etc. Notez tous l'**XP** que vous gagnerez au bas de votre feuille de personnage, car vous pourrez les transférer à un autre si vous décidez de changer de personnage au cours de la campagne. Votre nouveau personnage commencera donc avec le même nombre d'**XP** que votre ancien personnage.

Changer de personnage est une décision irréversible. Une fois la transition effectuée, il est impossible de reprendre votre ancien personnage ultérieurement dans la campagne. Vous avez la possibilité de changer de personnage uniquement après le premier chapitre. La seule exception concerne les Prologues : vous pouvez les jouer une fois et acquérir l'**XP** correspondant qu'une seule fois pour chacun d'entre eux.

Note: De plus, seul l'**XP** est transféré entre les personnages, vous devez donc dé-fausser 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 **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**, dé-faussez 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**. Certaines cartes ont une exigence, soit d'une valeur de **compétence**, soit d'une valeur 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 MÊLÉE** nécessitent une carte **objet ARME DE MÊLÉE**.

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
· Coup de poing	· Cribler
· Balayage	· Taillader
· Garde	
· Morsure	

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 2^e niveau de **BAGARRE**. Lorsque la **compétence BAGARRE** de Lucianna atteindra le niveau 3, ajoutez les cartes **Combat CLÉ DE BRAS** et **BRISE-CRÂNE** 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**, prenez les cartes de votre choix dans votre deck de **combat** pour former votre **main active**. Le nombre de cartes dans votre **main active** est égal à l'**attribut PHYSIQUE + MENTAL** de votre personnage.

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 Discipline



Regardez les **Disciplines** de votre personnage et leurs niveaux respectifs. Choisissez parmi les cartes **Discipline** celles qui correspondent à la valeur de votre personnage.

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

Exemple : Si vous jouez Samuel Armstrong, vous commencez une campagne avec la carte **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 cartes Discipline**.



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

Restriction des cartes Disciplines :

Lorsqu'un personnage augmente son niveau de **Discipline**, il doit choisir une nouvelle carte **Discipline**. Parfois, le joueur devra choisir entre deux cartes **Discipline** différentes, donc n'en choisir qu'une seule en défaussant l'autre, sans possibilité de reprendre celle défaussée pour le reste de la campagne.

Types de cartes Discipline :

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

- Une carte de **Discipline immédiate** prend effet immédiatement après avoir été jouée et son **effet** s'arrête après son utilisation.
- Une carte **Discipline active** reste active pendant la durée inscrite sur la carte, ou jusqu'à ce que le joueur décide de changer cette carte pour une autre **Discipline active**, selon ce qui se produit en premier. Parfois, un **événement** peut demander l'arrêt d'une **Discipline active**.
- Les **Disciplines immédiates** peuvent également être utilisées lorsqu'une carte **Discipline active** 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** disponible dans l'**inventaire d'Alex Simard** avec des **FAVEURS**.
- Compléter une **Chasse**.
- Choisir vos **objets** pour le chapitre à venir.
- Choisir vos **Alliés** de coterie pour le chapitre à venir, au besoin.

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

- L'introduction narrative du chapitre.
- Les instructions de mise en place du chapitre (quelle tuile utiliser, quels **PNJs** sont impliqués et, où les placer, etc.).
- L'objectif du chapitre (ex. 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/de compétence :

Le nombre de points de **compétence** d'un personnage ne peut dépasser le nombre de points placés dans son **attribut** (mais ils peuvent toutefois être égaux). Ainsi, un personnage avec un **attribut SOCIAL** de 2 ne peut avoir la **compétence PERSUASION** au niveau 3.

Règle d'augmentation graduelle :

Un personnage ne peut augmenter ses stats de **compétences**, d'**attributs** et de **Disciplines** que d'un niveau à la fois.

Exemple : Un joueur ayant la compétence **RECHERCHE** au **niveau 2** et souhaitant l'augmenter au **niveau 4** doit dépenser de l'**XP** pour obtenir le 3^e niveau à prime abord (9 XP). Ce n'est qu'ensuite qu'il pourra acquérir le 4^e niveau, en dépensant 12 XP de plus.

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					
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

L'**XP** gagnée au cours de la campagne appartient à vous, le joueur, et est transférée à tout nouveau personnage que vous choisissiez de jouer. Vous pouvez transférer l'**XP** que vous avez déjà gagnée vers ce nouveau personnage. Cela s'applique également à tous les personnages de pack d'expansions qui pourraient apparaître plus tard dans la campagne.

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

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'histoires** à la page 171. 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 donc 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**. Vous pouvez troquer 5 **FAVEURS** mineures pour 1 **FAVEUR** majeure, et vice versa.

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 au cours des chapitres au fil de la campagne. Elles servent à plusieurs fins, comme améliorer vos **compétences**, vous procurer du sang pour réduire la **Soif**, ou encore 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 décidera, en tant que groupe, de la répartition des **objets** 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 « **POCHE DE SANG** », « **COUTEAU DE CUISINE** », « **POING AMÉRICAIN** », et « **PARAPLUIE SPÉCIAL** ». Avant le début du chapitre, distribuez les **objets** comme bon vous semble, peu importe qui en a fait l'acquisition à l'origine. Un personnage peut choisir l'**objet** « **POING AMÉRICAIN** » et le « **POCHE DE SANG** », laissant les deux autres se partager le « **COUTEAU DE CUISINE** » et le « **PARAPLUIE SPÉCIAL** ». Inversement, un personnage peut prendre jusqu'à 3 **objets** et n'en laisser qu'un seul à 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**, tandis qu'un autre joueur de votre coterie en a. 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 3 **objets** vous souhaitez garder sur votre personnage au début du chapitre suivant.

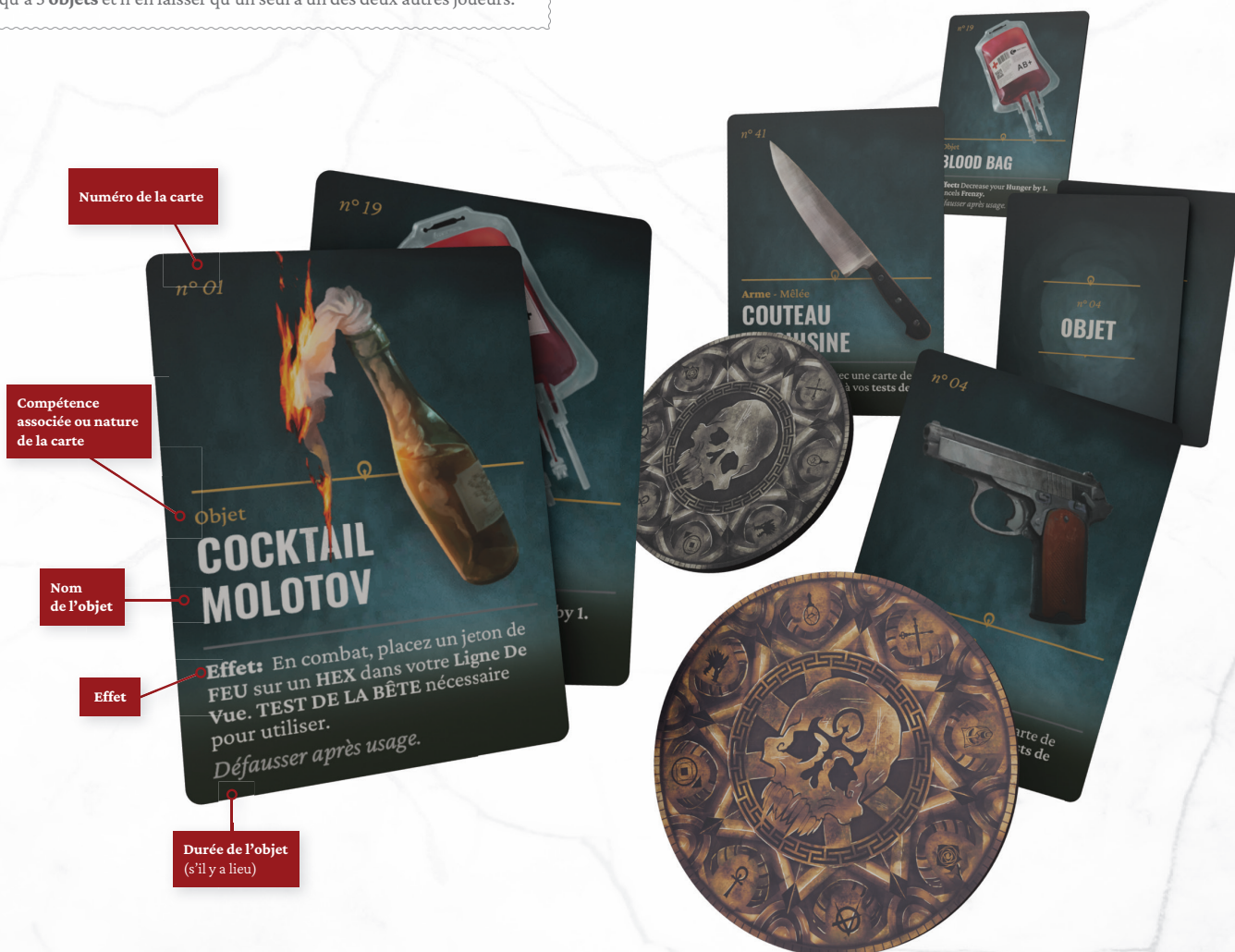
Règle de restriction sur les échanges :

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** obtenu avec des **FAVEURS** auprès de **Alex Simard**, remettez-le dans son **inventaire**. Vous pourrez le racheter à l'avenir.

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

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



Chasses

La coterie peut décider, en tant que groupe, d'effectuer une **Chasse** avant chaque nouveau chapitre (sauf sur indication contraire). Cette séquence de **Chasse** offre aux joueurs la chance 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 avoir servi de nourriture aux Descendants. Cette garantie est due en partie au fait que le Baiser - c'est ainsi que les vampires nomment l'action de mordre pour se nourrir

Initier une Chasse

Pour commencer une **Chasse**, regardez d'abord la carte de Montréal à la page 168 du **Livre d'histoires**. Votre **statut** déterminera quel **quartier** vous est accessible. Vous ne pouvez choisir qu'un **quartier** dont le niveau est égal ou inférieur à votre **statut** actuel. Les **quartiers** de niveau 0 sont toujours disponibles, quel que soit votre **statut**. Une fois que vous avez choisi un **quartier**, commencez la **Chasse** de votre choix dans la liste disponible.

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

- communique un sentiment d'euphorie et de calme, sauf pour ceux du clan Hecata. Cela permet au vampire de dominer et calmer sa proie pendant qu'il s'abreuve de son sang, mais aussi de s'assurer que celle-ci continue d'ignorer l'existence des Descendants. Ainsi, les vampires peuvent chasser sans nécessairement tuer, et donc rester dissimulés des humains.

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

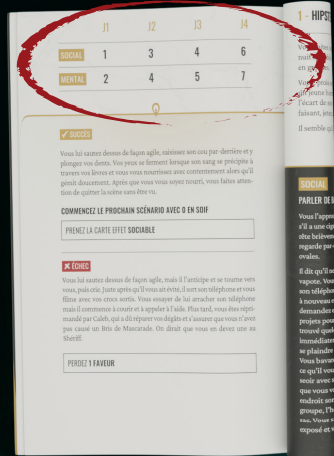
Clore une Chasse

Lisez le texte d'introduction dans le livret de **Chasse**. Le récit vous propose de choisir entre deux approches pour vous nourrir, 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 qu'un 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 au niveau de l'**attribut** choisi. Comptez le nombre de succès obtenus par chaque joueur, puis tournez la page et pour consulter le tableau et trouver la **DIFFICULTÉ** appropriée à votre test. Si vous avez obtenu un nombre de succès égal ou supérieur à la **DIFFICULTÉ** indiquée dans le tableau, la coterie réussit, et vous devez lire le paragraphe de succès. Si vous obtenez un nombre de succès inférieur à la **DIFFICULTÉ**, et vous devez lire 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 utiliser le **Sang** (**Discipline** ou **Puissance de Sang**) ou des cartes **objet** pendant une **Chasse**.

Si la **Chasse** vous récompense avec un **effet** ou une carte **objet**, choisissez un joueur pour en bénéficier, 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 sur indication contraire, vous pouvez choisir de jouer un chapitre facultatif (« Anciens passages », « L'autre », « 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 n'importe quel moment de la campagne. Cependant, pour une expérience la plus immersive, nous vous conseillons de jouer les chapitres des personnages additionnels uniquement lorsqu'ils sont débloqués au fil de la campagne.

COMMENCER UN CHAPITRE

1. Pour préparer un chapitre, ouvrir le **Livre d'histoires** à sa page correspondante. Lire l'introduction (partie supérieure de la page), puis ensuite la section de mise en place (partie inférieure de la page).
2. Placer tous les éléments indiqués sur la table de jeu (tuile, jetons, figurines de **PNJ**, etc.).
3. Enfin, utiliser le **livret de chapitre** correspondant.

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

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 de chapitres non joués, car cela pourrait gâcher l'histoire et altérer votre expérience 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.

Livre d'histoires (page narrative du chapitre)

Chaque chapitre commence par la lecture de son introduction narrative, sur la page du **Livre d'histoires** correspondante. Cette introduction permet de situer l'endroit où se déroule l'histoire et de vous donner un aperçu du contexte. Vous apprendrez ainsi ce que vous y faites, votre objectif et par où commencer. Le verso de cette page (**CONCLUSION**) ne doit être lu que si vous réussissez le chapitre. Elle explique les conséquences des **événements** qui se sont produits au cours de celui-ci, 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 et l'objectif est de s'occuper du **Prêtre du Sabbat**. La page de garde indique quels **PNJs** sont présents et lesquels sont des « **PNJ de dialogue** », ainsi que l'endroit où ils doivent être placés sur la tuile. L'image de la tuile indique également où placer les jetons **Terrain**. La conclusion indique les indices que la coterie a découverts, et où elle doit se rendre ensuite.

Tuile de chapitre

La campagne se déroule dans la ville de Montréal. Vous découvrirez ses lieux emblématiques, des refuges intimes et des passages souterrains. Les tuiles ancrent vos personnages dans l'histoire et offrent des défis stratégiques avancés.

Toutes les planches sont imprimées recto-verso, chacune comportant deux tuiles. Tous les chapitres commencent sur une tuile, et certains peuvent même se dérouler sur plusieurs tuiles, ce qui sera indiqué à même le chapitre. Prenez la tuile correspondant au chapitre que vous vous apprêtez à jouer, tel qu'indiqué dans la section de mise en place, dans l'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 mentionné sur la page d'introduction narrative.

Chaque tuile est divisée en plusieurs hexagones pointillés appelés **HEX**. Certains **HEX** ont un contour plein ; il s'agit de murs qu'aucun personnage ou **PNJ** ne peut traverser, bloquant également la **Ligne de vue**.



Livret de chapitre

Chaque chapitre a son propre **livret de chapitre**, contenant tous ses **dialogues**, **investigations** et **événements** possibles. Gardez-le 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 **PNJs** 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**, rappelez-vous au **dialogue page D.1** dudit **PNJ**. Suivez les instructions pour compléter la séquence de **dialogue** (voir p. 41).

Remarque : Certains **PNJs** n'ont pas d'option de **dialogue** et ne seront 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 **Zone d'investigation** de votre choix. Les **zones d'investigation** sont numérotées de 1 à 4. Veillez à vous rapporter à la page correspondante dans la section « **investigation** » du livret (voir p. 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 **PNJs** supplémentaires (voir p. 37).



TERMINER UN CHAPITRE

Il y a deux façons de terminer un chapitre : avec un **succès**, ou un **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, défassez tous vos jetons **Indice** et **Succès d'investigation** restants à moins d'indications contraires.

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



PNJ ET ALLIÉS

Cartes Profil des PNJ



Plusieurs personnages non joueurs (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 p. 10).

Remarque : Un PNJ sans carte **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** répliquera à une **Attaque**, mais ne déclenchera pas le **combat**.

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

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

Deck de combat de PNJ



Tous les **PNJs** 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 **PNJs** est la suivante :

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

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

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 **PNJs** goules « **BRUTE** » et « **VIEUX CLOCHARD** ». Vous utiliserez le même deck de **combat** pour les deux - dans ce cas-ci, 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.
- Offrent un effet passif à tous les autres joueurs impliqués dans le chapitre, tant que l'Allié est présent 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 PNJs.
- 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 les HEX adjacents à vos personnages. Les niveaux d'Initiative, d'Attaque, de Résistance et de marqueur de Dégâts d'un Allié dépendent du nombre de joueurs (voir p.10).

Exemple : Votre coterie est composée d'un maximum de 4 personnages, en plus des 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 piocheront 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. Sa position 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, quant à lui, son propre pion. Sa position sur la tuile représente l'emplacement du PNJ. La flèche sur le socle 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'histoires, les PNJs à mettre en place sont indiqués sur l'image de la tuile. 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 du Livre d'histoires, 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'enfuira et pourrait provoquer un Bris de Mascarade (voir p. 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 de ce Boss du deck partagé.



JETONS

Jetons Terrain

Au cours des différents chapitres, des jetons sont utilisés comme indicateurs, par exemple, pour démontrer 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'histoires** pour placer les jetons sur les **HEX** appropriés.

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 :

Monter sur un jeton **Terrain difficile** coûte 2 **Déplacements**, et n'en coûte que 1 pour en sortir. Vous pouvez terminer votre **Déplacement** sur un jeton de **Terrain difficile**.

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.



Jetons 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 **investiguez** sur une zone, rappelez-vous au numéro correspondant dans le **livret de chapitre**. Un jeton **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 une zone, il doit retirer de la tuile le jeton **Zone d'investigation** correspondant. Les **compétences MENTALES** sont souvent sollicitées lors de l'interaction avec une **zone d'investigation**.



Actions

Les jetons **Action** sont numérotés de 1 à 4. Ils correspondent à un **événement** spécifique du livret de chapitre. Un jeton **Action** bloque le **Déplacement** et la **Ligne de Vue** de la même manière qu'un mur. Un **jeton Action** se déclenche dès que vous vous déplacez sur un **HEX** adjacent, ce qui termine aussi vos **Déplacements** pour ce tour.



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 contient un jeton de feu et y commence son tour, il subit immédiatement 2 **Dégâts Inévitables**.

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



Au début de chaque Round, placez 1 jeton **Feu** adjacent à tout jeton **Feu** placé au dernier round, 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 **PNJs** et joueurs sont déjà sur des jetons **Feu**, les joueurs choisissent où placer le nouveau jeton.



Jetons d'investigation

Au cours de certains chapitres, des jetons **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 **Indice**) et gagnerez des jetons **Succès d'investigation** en récompense à la précision de vos déductions.

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



INDICES

Les jetons **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 **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 p. 42).

Jetons Effet

Au cours d'un chapitre, plusieurs effets peuvent affecter à la fois les joueurs et les **PNJs**. 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 sur indication contraire. Si un **PNJ** reçoit un jeton **Effet**, placez-le sur sa carte **Profil**. Laissez y le jeton 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 **SOIGNEZ DES DÉGÂTS**. Les **PNJs** sont considérés comme empoisonnés jusqu'à ce qu'ils soient vaincus. Les jetons de **POISON** sont cumulatifs.



SAIGNEMENT

Subissez 1 **Dégât inévitable** à la fin de votre **tour actif** jusqu'à ce que vous jouiez une carte de **Défense**. Les jetons de **SAIGNEMENT** sont cumulatifs.



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**). Les jetons **ÉTOURDISSEMENT** sont défaussés 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 de le garder. Les joueurs doivent défausser tout jeton **RÉSISTANCE** inutilisé à la fin du round de **combat** pour gagner +1 **Initiative** (maximum). Les jetons **RÉSISTANCE** sont cumulatifs.



IMMOBILITÉ

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



RALENTISSEMENT

Votre **Déplacement** est réduit de 1. Les jetons **RALENTISSEMENT** sont cumulatifs. Défaussez tous les jetons **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 p. 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 leurs effets affectent chaque membre, tandis que les cartes **Effet personnage** n'appartiennent qu'à un seul personnage, n'affectant que lui. Lorsqu'on vous donne une carte **Effet personnage**, elle va au personnage ayant effectué le test conduisant 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 celui qui recevra 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 et n'en prenez aucune 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 donnera accès à de nouveaux quartiers où faire des **Chasses**, ou à des branches de **dialogue** supplémentaires.

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

Marqueur de Bris de Mascarade

Le marqueur de **Bris de Mascarade** mesure votre degré de discrétion par rapport à votre condition vampirique. Presque tous les Descendants ont le même intérêt à garder secrète 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 ainsi que des moyens d'« effacer » toute preuve 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 ce faire, il se déplacera de 3 **HEX** par tour durant la séquence principale.

Seuls les **PNJs** 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'histoires** : les **proies** sont représentés par une goutte de sang sur la tuile et, et sont également énumérées 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 ?

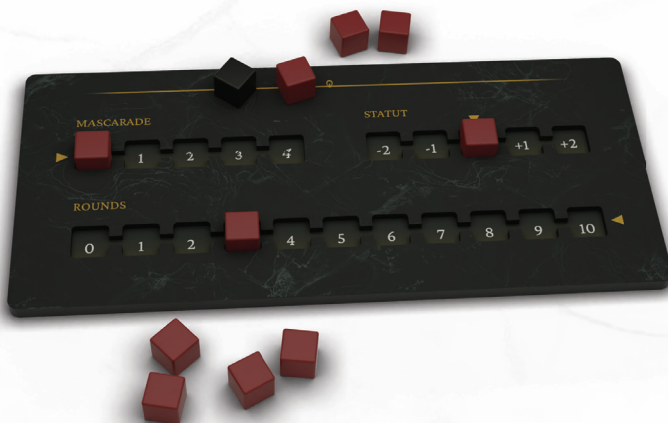
- Utiliser une **Discipline** pendant la séquence **principale** (voir p. 35) en **Ligne de Vue** d'un **PNJ**.

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, mais en utiliser une sans y être invité par le livret le fera. Par exemple, utiliser **PRÉMONITION** pour jeter un œil à une page future. Le **PNJ** commencera à fuir dès la fin de la séquence de **dialogue**.

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

Tout ce qui précède ne s'applique qu'aux **proies**, les **PNJs** ayant un socle rouge pour leur pion.

Remarque : Vous ne pouvez vous nourrir que sur des **PNJs** qui ont un **socle rouge**, à moins qu'une instruction dans le livret vous l'autorise.



PNJ en Fuite

Lorsqu'il fuit, un **PNJ** se déplace toujours immédiatement après le tour du joueur qui a déclenché sa 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 3 **HEX** pendant sa fuite. 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 DU SANG** 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 p. 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 **PNJ** (-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 p. 28).

Augmentez le marqueur de **Bris de Mascarade** de 1 chaque fois qu'un **PNJ** s'enfuit de la tuile, ou lorsqu'une instruction (dans les dialogues ou les événements) vous demande de le faire.

Lorsque vous terminez un chapitre ou une **chasse** dans lequel vous avez augmenté le marqueur de **Bris de Mascarade**, procédez comme suit selon le nombre de bris que vous avez causé :

- 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.

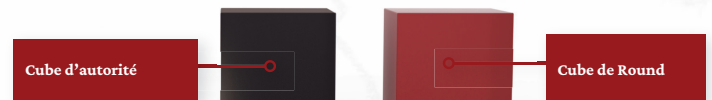
Marqueur de Round

Le marqueur de **Round** permet de suivre le nombre de Rounds lorsqu'il est demandé dans le cadre d'un **événement**, un **dialogue** ou une **investigation**. Lorsque chaque joueur et **PNJ** a 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 sur indication contraire. Suivez les instructions mentionnées 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 suivis simultanément. Soyez prudent, et n'oubliez pas de déplacer les cubes sur les marqueurs après chaque tour, ou lorsque vous y êtes invités.



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 n'ait atteint le fond du sablier, 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 deux inclus dans le **dialogue**. Les autres joueurs ne seront pas affectés.

Marqueur d'Initiative

Le marqueur d'**Initiative** aidera les joueurs à savoir qui joue en premier lors d'une séquence de **combat** (voir p. 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 **PNJs** sur le côté gauche du marqueur d'**Initiative**.

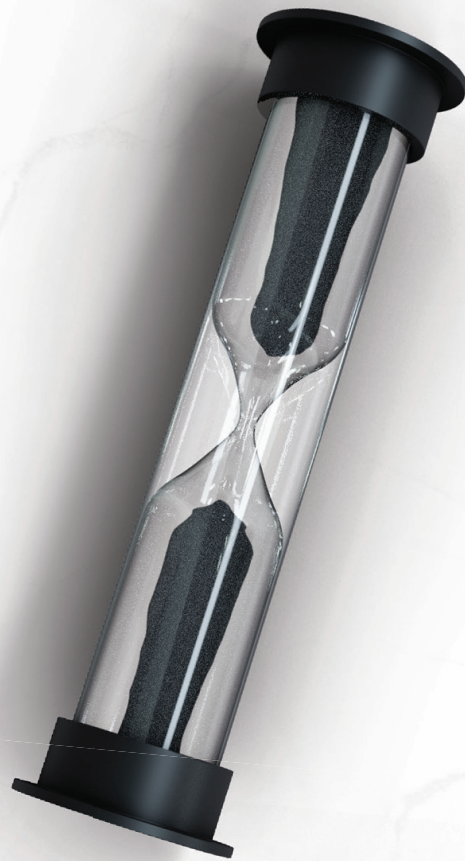
Contrairement aux personnages, les jetons d'**Initiative des PNJs** ne sont pas uniques. Il s'agit de jetons numérotés de 1 à 8. Chacun de ces jetons est fourni par paires du même numéro. Au début du **combat**, placez un jeton de la paire sur la carte **Profil du PNJ** et l'autre jeton de la paire sur 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'ordre d'**Initiative** va du plus élevé au plus bas, ce qui signifie que les personnages et les **PNJs** avec une **Initiative** de 6 joueront en premier, tandis que ceux avec une **Initiative** de 0 joueront en dernier.

L'**Initiative** des personnages et des **PNJs** peut varier pendant le combat. Si un **PNJ** et un personnage ont tous deux la même **Initiative**, le 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 joue en premier.

Si deux **PNJs** 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 joue en premier. Si l'égalité persiste, les joueurs décident quel **PNJ** joue 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 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 d'avoir leur tour de jeu.

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 la mention « **Reprendre le jeu** » dans le livret de chapitre) avant qu'un autre joueur ne puisse débiter 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**. Si, lors d'un test de compétence, vous êtes réduit à un nombre de dés de 0 ou moins (peut-être en raison de l'état de **Fatigue**, d'une carte **Effet**, etc.), vous échouez automatiquement le test de compétence, même si vous auriez normalement assez de succès automatiques pour le réussir sans rouler.

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 de Harold prend 3 dés pour l'**attribut MENTAL** de son personnage et les lance. Il obtient 2 succès. En les additionnant, le joueur de Harold a un total de 5 succès, réussissant ainsi le **test de compétence**.

- 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). 2 de vos dés sont maintenant rouges (niveau de **Soif**) et le 3^e reste noir.



Un symbole Ankh
Représente 1 succès.



Une Ankh avec un symbole de croc
Représente 2 succès.



Vide, sans Ankh
Représente 0 succès



Symbole de crâne (dés rouges seulement)
Augmente votre **Soif** de 1 si vous avez plus de crânes que de succès totaux (**ATTRIBUT + SUCCÈS AUTOMATIQUES**) lors d'un **test de compétence**.

Difficulté des tests de compétence

La **DIFFICULTÉ** est le nombre de succès que doit accumuler un personnage lorsqu'il tente de réussir un test de compétence

- 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, mais le joueur comptabilise ses succès. Les **investigations** peuvent avoir de nombreuses issues, et le nombre de succès comptabilisés vous amènera à l'une d'elles.
- Les **tests de compétence** de **combat** n'ont pas de **DIFFICULTÉ** prédéterminée, mais le nombre de succès accumulés par un joueur devient la quantité de **Dégâts** infligés ou le nombre de jetons **RÉSISTANCE** à prendre.

TEST DE LA BÊTE

Un TEST DE LA BÊTE est un jet n'ayant que 1 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 **Dégâts** 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**, même si un **Allié de coterie** ou un **Allié de chapitre** est encore debout.

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

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 échouez le **test de compétence** automatiquement. Vous ne pouvez utiliser que vos succès automatiques et les dés de bonus donnés par 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 s'appliquent qu'à votre personnage.

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** 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 p. 35).

UTILISER LE SANG

(**RÉPARER DES DÉGÂTS**, **PUISSANCE DU SANG**, ou utiliser une **Discipline** - voir p. 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 ne puissent commencer la leur. Cela signifie que, pendant que vous investiguez sur une **zone**, 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 doit être, comme illustré dans le livret.

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

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

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

Pousser : Éloigne le jeton ou la figurine d'un **PNJ** ou personnage ciblé, 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 (voir jetons **Feu** p.29).

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

Utiliser le Sang

Utiliser une **Discipline**, **RÉPARER DES DÉGÂTS**, ou activer la **PUISSANCE DU SANG** fait appel à la Bête intérieure d'un vampire et nécessite l'utilisation du **Sang** qu'il 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 p. 35).

- **RÉPARER DES DÉGÂTS** : Réparer jusqu'à deux points de **Dégâts** sur votre marqueur de **Dégâts**.
- **PUISSANCE DU SANG** : Ajoutez +1 à votre **Initiative**, et pour un round, +1 à un **attribut** de votre choix ainsi que +1 à votre **Déplacement**. Ces bonus ne durent que pour une page lorsqu'ils sont appliqués dans une séquence de dialogue, un événement, ou une séquence d'investigation.
- **Discipline** : Utilisez une de vos **Disciplines** disponibles (voir p. 21).

Remarque : Les effets du **Sang** prennent effet avant que le résultat du **TEST DE LA BÊTE** ne soit appliqué. Une seule **Discipline** active n'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 audit **PNJ**, et déclarez votre intention de vous nourrir. Vous ne pouvez vous nourrir que des **PNJ proies** et dont le socle est rouge, ou qui ont un icône en forme de goutte de sang dans la section mise en place de la page correspondante du **Livre d'histoire**. Lors d'un **combat**, vous pouvez vous nourrir d'un **PNJ** avec votre **Attaque MORSURE**, peu importe la couleur du socle 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** pendant la séquence principale.

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** (son pion a un socle rouge, ou un icône en forme de goutte de sang dans la section de mise en place correspondante du **Livre d'histoires**), il s'enfuit (voir p. 32).
- Si le **PNJ** est un animal sans carte **Profil**, retirez son jeton de la tuile.

Remarque : Les joueurs peuvent aussi diminuer leur **Soif** pendant :

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

Mode Furtif

Pendant la séquence **principale**, un personnage peut tenter de rôder sans être vu, c'est-à-dire le **mode FURTIF**. Contrairement aux séquences de **dialogue** et d'**investigation**, le **mode FURTIF** fait partie du **Déplacement** que fait un personnage pendant un tour 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** (voir p. 50).



SÉQUENCES 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 **PNJs** sont des **PNJs de dialogue**, ou rapportez-vous à la section de mise en place de la page du chapitre dans le **Livre d'histoires**.

Lorsque vous commencez un **dialogue**, rapportez-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 ordre particulier) :

- En fonction des choix faits, sélectionner l'une des options disponibles énumérées sous chaque page de dialogue correspondante, mentionnée dans le livret du chapitre.
- Utiliser le **Sang** (**RÉPARER DES DÉGÂTS, PUISSANCE DU SANG**, ou utiliser une **Discipline** (voir p. 36)).
- Utiliser des points de **Volonté** (voir p. 18).

Pendant une séquence de **dialogue**, les joueurs ne peuvent pas commencer une autre séquence. Ils doivent terminer l'ensemble du **dialogue** avec le **PNJ** qu'ils ont choisi (voir p. 41).

SÉQUENCES D'INVESTIGATION

La séquence d'**investigation** commence lorsque les joueurs explorent une **zone d'investigation** (Voir page 42). Pendant celle-ci, les joueurs ne peuvent pas commencer une autre séquence. Ils doivent terminer l'**investigation** de la zone dans 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** (**SOIGNER LES DÉGÂTS, PUISSANCE DU SANG**, ou utiliser une **Discipline** (voir p. 36)).
- Utiliser des points de **Volonté** (voir p. 18).

SÉQUENCES DE COMBAT

La séquence de **combat** commence si :

- Un joueur déclare un **combat** avec un **PNJ** ayant une carte **Profil**, se trouvant dans la **Ligne de Vue** de leur personnage.
- Un joueur, qui n'a pas déclaré être en mode **FURTIF**, entre dans la **Ligne de Vue** d'un **PNJ** agressif (voir p.50).
- Un joueur en mode **FURTIF** rate son test de **FURTIVITÉ** alors qu'il se trouve dans la **Ligne de Vue** d'un **PNJ** agressif.
- 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 participants 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 **Initiative** à côté du marqueur d'**Initiative**.

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

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

1. Choisir votre **main active** (voir p. 44).
2. Établir votre **Initiative** en plaçant vos jetons **Initiative** à côté du marqueur d'**Initiative** (voir p. 33).
3. Lorsque le marqueur d'**Initiative** atteint votre jeton d'**Initiative**, faire l'une des actions suivantes dans n'importe quel ordre, une fois :
 - **Déplacement** (ATHLÉTISME +1)
 - Utiliser le **Sang** (**SOIGNER DES DÉGÂTS, PUISSANCE DU SANG**, ou utiliser une **Discipline** (voir p. 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 **combat** (voir p. 45).
 - Ne rien faire et terminer 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.

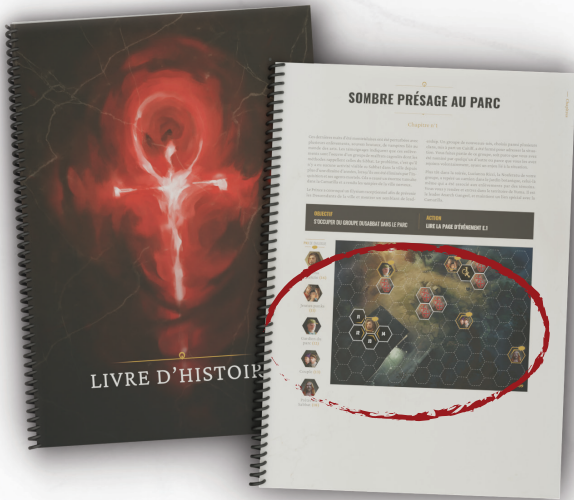
Pendant qu'un **événement** se déroule, les joueurs ne peuvent pas effectuer d'autres types d'actions. Vous ne pouvez pas quitter une séquence d'**événement** dans laquelle vous êtes impliqué avant de l'avoir terminée. La page de l'**événement** vous indiquera quand vous pourrez reprendre le jeu. Parfois, 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. Ouvrir le **Livre d'histoires** à la page de mise en place du chapitre.



2. Poser la tuile sur la table.
3. Chercher les jetons (**Terrain difficile**, **Zone d'investigation**, **Action**) et les placer sur la tuile selon l'image du **Livre d'histoires**.



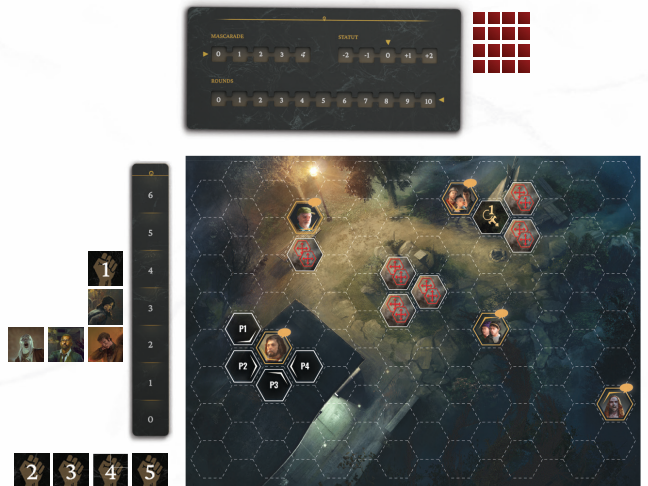
4. Placez tout **PNJ** présent au début du chapitre sur la tuile, comme indiqué sur l'image. Si un **PNJ** possède une carte de **profil**, la placer face cachée sur la table, près de la tuile. Si un **PNJ** a un icône de goutte de sang, utiliser un socle rouge pour son pion. Enfin, tourner les figurines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



5. Placer les personnages dans la zone de départ, sur la tuile.



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



8. Lire la page d'introduction du chapitre dans le **Livre d'histoires** pour vous plonger dans l'histoire.
9. Regarder 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. Prendre le livret de chapitre correspondant au chapitre dans la boîte. Chaque **dialogue**, **événement** et **investigation** se déroulant au cours du chapitre s'y trouve.

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 1^{er} chapitre « **SOMBRE PRÉSAGE AU PARC** ».

1. L'instruction sur la page d'introduction du chapitre dans le **Livre d'histoires** dit « Lisez la page 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. Lisons donc 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 de Aren, dit de « Lire le **dialogue** de Yuma page D.1 ».
3. En feuilletant les pages du livret de chapitre, nous arrivons 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 (voir p. 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** (voir p. 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, par exemple en atteignant la page D.12, il sera mentionné 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 (voir p. 35).
7. Dans le chapitre 1, il y a 4 **PNJs** avec lesquels les joueurs peuvent interagir, ainsi une **zone d'investigation**, représentée par ce jeton :



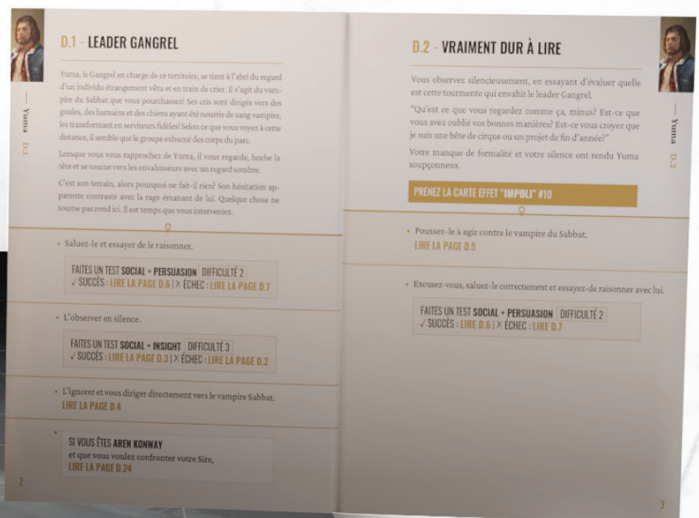
Zone d'investigation

8. Disons, pour cet exemple, que vous voulez d'abord parler avec le Gardien du parc. Vous devez déplacer votre personnage vers un **HEX** qui lui est 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 devrez 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** nécessitant 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 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 (voir p. 23).
12. Le **dialogue** avec le Gardien étant terminé, disons que la coterie se sépare maintenant. Vous irez investiguer sur le tipi, représenté par le jeton que nous avons montré précédemment, tandis que les autres membres iront parler aux autres **PNJs**.
13. Lorsque la coterie se sépare pour lancer plusieurs séquences, le premier joueur à lancer une séquence doit la terminer avant que les autres ne puissent commencer la leur. Cela signifie que, pendant que vous **investiguez** 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'histoires**. 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 investigate.
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 comptabilisez vos succès. Le nombre de succès obtenus déterminera le résultat que vous devrez suivre (voir p. 42).
16. En supposant que vous obteniez un résultat suffisamment élevé, le tipi contiendra un **objet**. Comme précédemment, avec les clefs, 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 la coterie a parlé à tous les **PNJs**, 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-ci, 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 (voir p. 50) ou du résultat d'une tentative ratée de vous nourrir, vous serez invité, dans le livret de chapitre, à disposer vos personnages sur la tuile selon l'image présentée.
21. Le **combat** commence alors (voir p. 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 auriez gagnés dans ce chapitre.
22. Supposons que vous soyez victorieux, vous lisez alors la page E.17, qui vous indique que vous avez gagné. La dernière indication d'un chapitre sera toujours de 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 Faciles** 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 **PNJs** 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 **PNJs** de **dialogue** sont énumérés 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 requis, 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** réussis 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 3 dés noirs.

Utiliser le Sang dans un dialogue

Pendant une séquence de **dialogue**, chaque joueur impliqué peut utiliser le Sang, une fois par page (**PUISSANCE DU SANG** ou **Discipline**). Les bonus donnés par cette utilisation ne perdurent que pour la page en cours.

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. Si une option requiert une **Discipline**, mais pas de niveau pour celle-ci, vous n'avez qu'à avoir accès à la **Discipline** sur votre feuille de personnage pour en remplir l'exigence. 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 mentionnés sur la page suivante, sauf sur 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 ayant 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 soigner 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 taule	

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 pourront obtenir des jetons **Succès d'investigation** et des jetons **Indices**. Plus les joueurs sont précis dans la recherche de preuves, plus ils obtiendront 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 **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 Indice



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

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

Jetons Succès d'investigation



Les jetons **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 **Succès d'investigation** appartiennent à la coterie, et non à un seul joueur.

Rassembler plus de jetons **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 **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 **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 liée 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 **Succès d'investigation** obtenus, 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 **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

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 sont retirés de la tuile.
- Tous les joueurs sont tombés en **torpeur** ou en **Frénésie**.
- 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 **PNJs**, 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**. L'**Initiative** se déroule en ordre décroissant, commençant avec le personnage ou **PNJ** qui a la plus haute **Initiative**.

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

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.

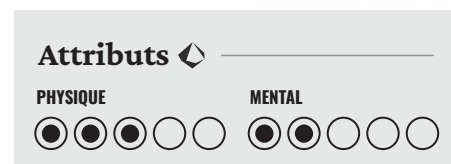
Votre **Initiative** peut toujours être modifiée ultérieurement par des cartes ou des jetons **Effet**.

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 p. 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.

Si votre **main active** est vide parce que vous avez joué toutes vos **cartes de combat**, vous pouvez toutes les reprendre sans avoir à dépenser un point de **Volonté**.

DECK DE COMBAT DE PNJ

Lorsque vous commencez un **combat** avec un **PNJ**, utilisez le paquet approprié comme indiqué sur la carte **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 · Goule 	<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**. Elle offrira une action différente, suivant sa nature.

Certaines cartes de **combat** ont un coût (tel que 1 de **Volonté**) qui doit être payé afin de pouvoir utiliser la carte. Si un joueur ne peut en payer le coût, il ne peut utiliser la carte. Voici les types de cartes **combat**:

- 
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 **combat** spécifique à un **PNJ**. Elle ne peut être jouée que par les **Alliés** et les **PNJs**.

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

Vous ne pouvez jouer de carte **combat** contre des **Alliés**, à moins d'une instruction contraire.

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

Effets supplémentaires :

Lorsqu'une carte **combat** a des effets supplémentaires, ceux-ci ont lieu au moment de l'utilisation de la carte (voir p. 46). Pour les effets affectant un ennemi, ceux-ci n'ont lieu que si l'attaque inflige au moins 1 **Dégât**. Pour les effets affectant votre personnage, ils prennent effet au début de votre tour où vous utilisez la carte.

Exemple : Vous avez choisi d'utiliser la carte **combat** « **GARDE** » ce Round-ci. Lorsque votre tour arrive, votre **Initiative** augmente de 1. Si vous aviez cependant utilisé la carte « **BALAYAGE** », vous ne donneriez un jeton de **RALENTISSEMENT** à votre ennemi que si vous arrivez à lui infliger 1 **Dégât** durant votre tour.

Pour les **PNJs**, les effets supplémentaires de leur carte **combat** s'appliquent dès que la carte est révélée (durant leur tour, ou hors de leur tour, dans le cas d'une carte de **Défense**).

Bonus de carte Mixte :

Une carte **Mixte** peut être utilisée pour **Attaquer** OU se **Défendre**. Le bonus de dés supplémentaires d'une carte **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 **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 effets supplémentaires donnés par les cartes de **combat Mixtes** suivent une règle quelque peu différente. Si les effets sur la carte affectent votre personnage, ils s'appliquent dès que vous utilisez la carte pour vous défendre. Si les effets devraient s'appliquer à votre ennemi, ils s'appliquent seulement si vous réussissez à infliger au moins 1 **Dégât** à celui-ci.

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 ou un mur (lignes blanches épaisses sur la tuile), elle ne peut être attaquée avec une **ARME À DISTANCE**.

Remarque : Les **Lignes de Vue** sont bloquées par les murs, les autres personnages et les **PNJs** 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 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 **PNJs** 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 **PNJs** 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 **PNJs 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 **PNJs** 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**

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 sa 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 **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**.

Les joueurs et les **PNJs** jouent ensuite par 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 p. 35).

UTILISER LE SANG

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

ET EXÉCUTER UNE SEULE ACTION DE LA LISTE QUI SUIT :

- Utiliser votre carte **combat** (**Attaque**, **Défense**, ou **Mixte** - voir p. 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 **combat**.

- Utiliser une carte **objet**.
- Défausser votre carte **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 **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 **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 **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 **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 **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 **ARME** nécessitent la **compétence** ARME, 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 total 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 **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 **combat** du **PNJ**, le joueur 1 voit que le **PNJ** utilise la carte **combat** « GARDE ». La carte **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 **combat**)

*Attribut **PHYSIQUE** + Bonus de dés de la carte **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**. Si vous n'avez plus de cartes dans votre **main active**, vous pouvez les reprendre sans avoir à dépenser de **Volonté**.

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

Remarque : Si vous n'utilisez pas de carte de **Défense** (ou une carte **Mixte** en tant que **Défense**), vous prendrez l'entièreté des **dégâts** infligés par l'**attaque** de votre ennemi à moins que vous n'avez des jetons **RÉSISTANCE** en réserve.

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 pouvez utiliser une carte **combat** de **Défense** pour vous défendre contre des **Attaques** à distance, même si la dite attaque provient d'un ennemi qui est hors de votre **Ligne de Vue**.

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 défaussé.

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**, révélez la carte **combat** du **PNJ** et poursuivez l'**Attaque**. Les **PNJ** ciblent toujours les joueurs en fonction du ciblage de leur carte de **profil**, sauf si la carte **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 p.46).

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

Comment les PNJs 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**, rapportez-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

Remarque : Les **PNJ** réduisent toujours les **Dégâts** qui leur sont infligés d'un nombre égal à leur **RÉSISTANCE**, et ce, même s'ils ne jouent pas de carte de **Défense**.

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 **combat**)

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

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**.
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 **combat** de l'**Allié**) - (Niveau de **Résistance** du **PNJ** + Bonus de la carte **combat** du **PNJ**)
5. 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**. 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** effectuée 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 table. Vous pouvez les invoquer à nouveau lors de votre prochain **tour actif**.

Les invocations ont un niveau de **Déplacement** de 3.

Bras d'Ahriman

Les bras d'Ahrimane sont des **invocations** spéciales. Ils ne peuvent pas être la cible d'attaques (que ce soit des **PNJ**, des **Alliés**, ou même des joueurs), et ils ne se déplacent jamais.

Voici un exemple de jeton **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 **SPÉCIAL 1** et 3 cartes **SPÉCIAL 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.

Immunité des Boss

Un **BOSS** n'est jamais affecté par les jetons **ÉTOURDISSEMENT**.

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 p. 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 mentionnée sur sa carte **Profil** du **PNJ**. Si un **PNJ** n'a pas de carte **Profil**, sa **Ligne de Vue** par défaut est de 3.

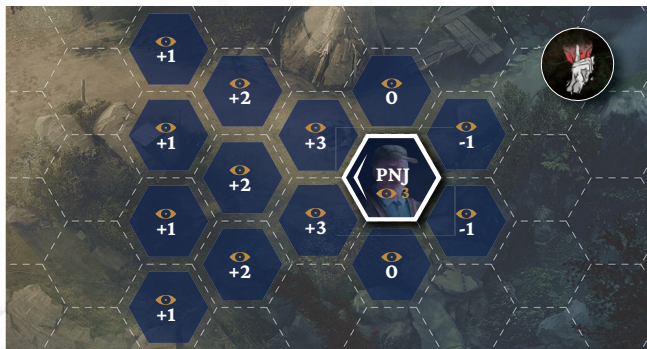


La **Ligne de Vue** d'un **PNJ** s'étend sur un nombre de **HEX** égal à la « valeur de la **Ligne de Vue** » du **PNJ**, mais ne traverse pas les murs, les personnages ou les **PNJ**.

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 partant du centre du **HEX** sur lequel se trouve le **PNJ** jusqu'au centre du **HEX** où se trouve le personnage, la ligne croise un **obstacle** : un **mur**, un jeton **Terrain difficile**, un jeton **Zone d'investigation**, un jeton **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**.

Un test de **FURTIVITÉ** est un test de compétence de **FURTIVITÉ** régulier (**PHYSIQUE + FURTIVITÉ**). Cela vous donnera le score de **FURTIVITÉ** de votre personnage.

Pour ne pas être détecté, votre score de **FURTIVITÉ** doit être égal ou supérieur à la **ligne de vue** + modificateur de proximité du **PNJ**. C'est ce qu'on appelle la **DIFFICULTÉ** du test de **FURTIVITÉ**.

Lorsque vous traversez la ligne de vue d'un **PNJ**, effectuez un test de **FURTIVITÉ** en fonction de la plus grande **DIFFICULTÉ** sur le chemin de **Déplacement** de votre personnage.

De même, si un **PNJ** se déplace et que vous vous retrouvez dans sa ligne de vue, vous devez effectuer un test de **FURTIVITÉ** pour ne pas être détecté si vous aviez précédemment déclaré être en **mode FURTIF**.

Si vous réussissez le test de **FURTIVITÉ**, le **PNJ** ne vous détecte pas. Si vous échouez votre test de **FURTIVITÉ**, vous êtes détecté. Lorsque c'est le cas, les événements suivants se produisent :

- 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.

JETONS FURTIVITÉ

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

EXEMPLES DE FURTIVITÉ

Un PNJ agressif 🦋 avec une **Ligne de Vue** 👁️ de 3 se tient sur un HEX.

Exemple #1 :

Votre personnage est passé en **mode FURTIF** et tente de se **Déplacer** dans la **Ligne de Vue** du PNJ.

Pour ne pas être détecté, vous devez effectuer un **test de FURTIVITÉ**. La **Ligne de Vue** du PNJ est de 3. Le **modificateur de proximité** du HEX que vous traversez est de +1. Vous devez effectuer un test de **PHYSIQUE + FURTIVITÉ** avec une **DIFFICULTÉ** de 4 (ce qui signifie que 4 succès sont nécessaires pour réussir le **test de compétence**).



Exemple #2 :

Votre personnage essaie de se **Déplacer** de 2 HEX dans la **Ligne de Vue** du PNJ.

Pour ne pas être détecté, vous devez effectuer un **test de FURTIVITÉ**. La **Ligne de Vue** du PNJ est de 4. Le plus haut **modificateur de proximité** que vous rencontrez est +2. Vous devez effectuer un **test PHYSIQUE + FURTIVITÉ** avec une **DIFFICULTÉ** de 6 (ce qui signifie que 6 succès sont nécessaires pour réussir le **test de compétence**).



Exemple #3 :

Votre personnage a réussi son **test de FURTIVITÉ** précédent et s'est arrêté dans la **Ligne de Vue** du PNJ. Vous décidez de sortir de la **Ligne de Vue** du PNJ en traversant les 2 HEX les plus près du PNJ.

Pour ne pas être détecté, vous devez faire un autre **test de FURTIVITÉ**. La **Ligne de Vue** du PNJ est de 3. Le **modificateur de proximité** que vous rencontrez est de +3. Vous devez effectuer un test de **PHYSIQUE + FURTIVITÉ** avec une **DIFFICULTÉ** de 6 (ce qui signifie que 6 succès sont nécessaires pour réussir le **test de compétence**).



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 :

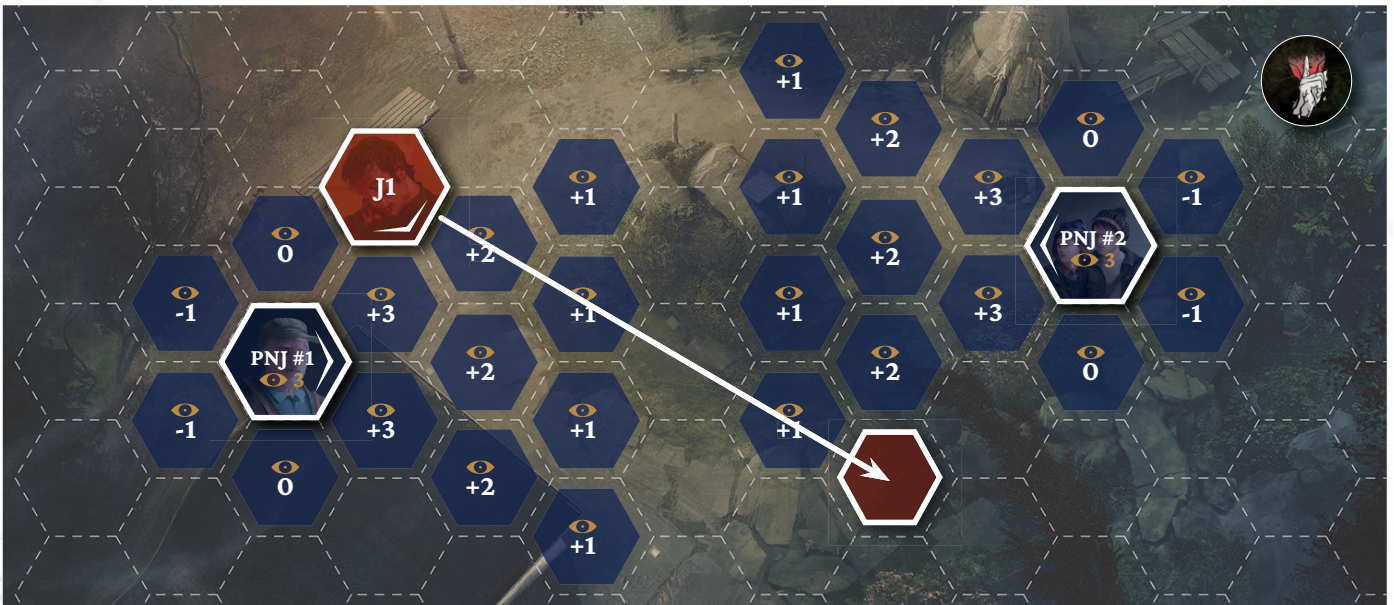
Votre personnage se Déplace dans la **Ligne de Vue** de deux PNJs.

Pour ne pas être détecté, vous devez effectuer 2 **tests de FURTIVITÉ**, un pour chaque PNJ. La **Ligne de Vue** des deux PNJs 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 5 succès sont nécessaires pour réussir le premier **test de compétence**, et quatre succès sont nécessaires pour le second).

Si vous échouez 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 **RÉSISTANCE** de +1, mais ne commencera pas le **combat** lui-même).

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



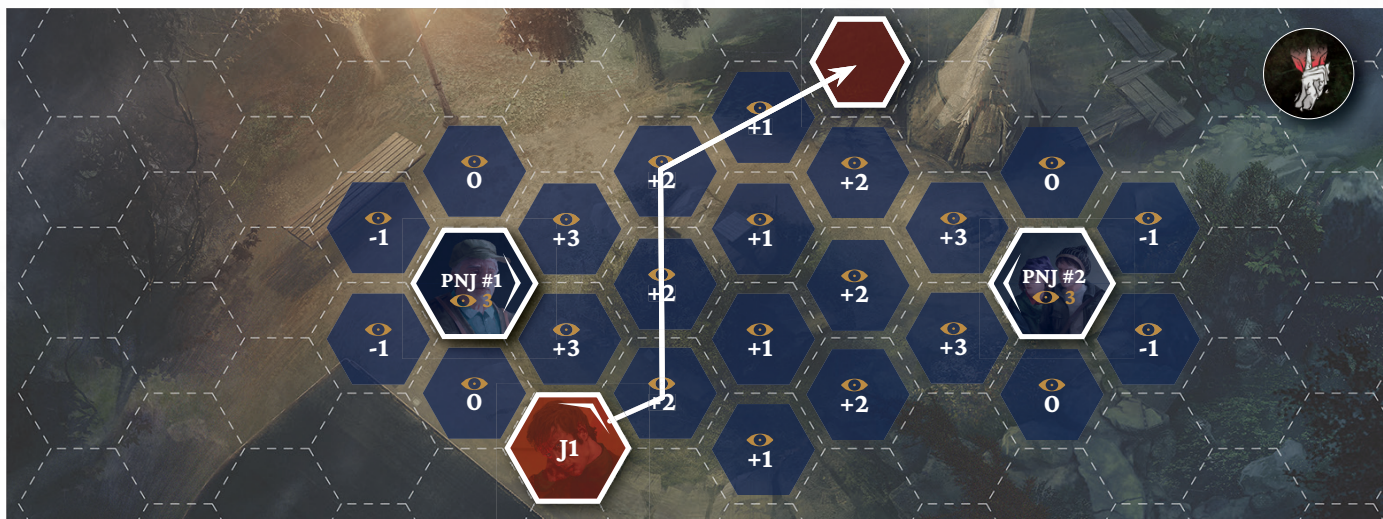
Exemple #6 :

Votre personnage se déplace dans la **Ligne de Vue** de deux **PNJs**. Afin d'éviter d'être détecté, vous devez faire 2 tests de **FURTIVITÉ**, un pour chaque **PNJ**. La **Ligne de Vue** des **PNJs** 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 échouez 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 **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 2 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 méprisants. L'expression «Descendants et bétail» englobe le monde en général, incluant vampires et humains.
- 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 d'Attaque :**
Carte 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 dés 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 dés 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 PNJs.
- Caitiff :**
Un vampire de clan inconnu, ou sans aucun clan.
- 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 dés pour déterminer son 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 15^e ou 16^e 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 lui donne son Sang et ses 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 vampirique. Pluriel : garous.
- Génération :**
Le nombre d'individus entre un vampire et le mythique Cain, 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 toutefois le vider de son sang au préalable (ce qui créerait alors un vampire).

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 p. 39).

Jeton Action :

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

Jeton Zone d'investigation :

Jeton générique qui représente un objet ou une zone qu'un personnage peut investiguer. Les jetons 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 retrouve sur les plateaux de personnages et les cartes Profil des PNJs. 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 :

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

Marqueur Principal :

Composante du jeu utilisée pour comptabiliser le nombre de Bris de Mascarade causés 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 :

Composante du jeu sur laquelle 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 le socle est rouge et avec lequel on ne peut interagir pendant les chapitres, sauf dans le seul but de se nourrir. Les PNJs proies se mettent à fuir si une Discipline ou un autre pouvoir vampirique sont utilisés dans leur Ligne de vue.

Prince :

Un vampire qui a revendiqué une étendue de domaine comme étant 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 du Sang :

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

Refuge :

La «maison», ou 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 rejettent l'humanité, embrassant leur nature démonstrée. 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.

Soigner les Dégâts :

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

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 désigner les récents efforts coordonnés des agences de renseignement visant à combattre les Descendants, les considérant comme une menace terroriste. Peu d'agents individuels comprennent ce qu'ils combattent, et la collaboration entre ces 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 les plateaux des personnages.

Statut :

Utilisé 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.

INDEX

ACTIF-VE

Main.....	P.21, 44
Tour.....	P.46

ACTION

Combat.....	P.46
Jeton.....	P.29

ALLIÉ

Cartes Profil.....	P.28, 48
Deck de combat.....	P.28, 48
En Combat.....	P.47-48

ATTAQUE

Allié, Joueur, PNJ.....	P.47, 48
-------------------------	----------

ATTITUDE

.....	P.27, 50
-------	----------

ATTRIBUT

.....	P.19
-------	------

BOSS

Deck de combat.....	P.28
---------------------	------

BRIS DE MASCARADE

.....	P.31, 32
-------	----------

CARTES

Discipline.....	P.21
Effet.....	P.30, 31
Humanité.....	P.20
Icônes de cartes de combat.....	P.45
Mixte.....	P.45
Objet.....	P.23, 35
Profil.....	P.27, 28

CHAPITRE

.....	P.10, 25-26, 38-39
-------	--------------------

COMPÉTENCE

Test.....	P.19, 34
-----------	----------

DECKS DE COMBAT

Allié, PNJ.....	P.27, 28
Base.....	P.21
Boss.....	P.28

DÉDUCTION FINALE

.....	P.43
-------	------

DÉFENSE

Allié, Joueur, PNJ.....	P.47, 48
-------------------------	----------

DÉGÂTS

Causer, Subir.....	P.47
Marqueur.....	P.18
Soigner.....	P.36

DÉPLACEMENT

Pousser, Téléporter.....	P.35, 36
--------------------------	----------

DISCIPLINE

.....	P.19-21
-------	---------

EFFET

Carte, Jeton.....	P.30, 31
-------------------	----------

FATIGUE

.....	P.35
-------	------

FAVEUR

.....	P.22, 23
-------	----------

FEUILLE DE PERSONNAGE

.....	P.19
-------	------

FRÉNÉSIE

.....	P.35
-------	------

FURTIVITÉ

.....	P.50-53
-------	---------

HYPOTHÈSE

.....	P.42
-------	------

INITIATIVE

.....	P.33, 44
-------	----------

INVESTIGATION

Jeton de succès.....	P.30, 43
Jeton de zone.....	P.29
Séquence.....	P.37, 42

INVOCATION

.....	P.48
-------	------

JETONS

Action.....	P.29
Bras d'Ahriman.....	P.29
Effet.....	P.30, 31
Feu.....	P.29
Indice.....	P.30, 42
Succès d'investigation.....	P.30, 43
Terrain difficile.....	P.29
Zone d'investigation.....	P.29

LIGNE DE VUE

.....	P.50
-------	------

MARQUEURS

Principal.....	P.31
Rounds.....	P.32
Soif.....	P.18

MINIATURE

.....	P.28
-------	------

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

.....	P.10
-------	------

NOMBRE DE JOUEURS

.....	P.10
-------	------

NOURRIR

Chasse.....	P.24
-------------	------

OBJET

Carte, Échange.....	P.23, 35
---------------------	----------

PION

.....	P.28
-------	------

PNJ

Deck de combat.....	P.27
Défense.....	P.47, 48
Fuite.....	P.32
Proie.....	P.31

POINT D'EXPÉRIENCE (XP)

.....	P.22
-------	------

POSITIONNEMENT

.....	P.45
-------	------

PROIE (PNJ)

.....	P.31
-------	------

SABLIER

.....	P.33
-------	------

SANG

Utilisation, Puissance (du).....	P.36
----------------------------------	------

SÉQUENCES

Combat.....	P.37, 44-49
Dialogue.....	P.37, 41

SOIGNER LES DÉGÂTS

.....	P.36
-------	------

STATUT

.....	P.31
-------	------

TERRAIN DIFFICILE

.....	P.29
-------	------

TESTS

Compétence.....	P.19, 34
De la Bête.....	P.35

TOPEUR

.....	P.35
-------	------

VOLONTÉ

.....	P.18
-------	------

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 KOSMALKI
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 GOUDREAULT
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 préresse

PATRICK CHARPENTIER
CAMILLE COLLAY

Révision du Livre de règles

JOSEPH PILKUS
ERIN HARPST

Traduction française

VICTOR ACHACHE
SANDY JULIEN
JEFFREY CAMPBELL
VÉRONIQUE STAHN

Révision française

VÉRONIQUE STAHN
AUDREY DUPLAIN
JEFFREY CAMPBELL
GENEVIÈVE BERGERON

Traduction allemande

OLIVER HOFFMANN

Traduction allemande additionnelle

EEVIE DEMIRTEL
DUSTIN D'ANDREA PIZZICON
JELENA MAEDLER

Révision allemande

DANIEL MAYER
JULIA BECKER
HANNAH BROSCH
BIRGIT M. ARLT

Traduction espagnole

ERNESTO DIEZHANDINO COUCEIRO
ANDREA ALVARADO PASCUAL

Traduction espagnole additionnelle

JEAN-BERNARD MENTOR

Révision espagnole

CAROLINA FRAILE JIMÉNEZ
JUAN CARLOS TREJO FERNÁNDEZ

Révision anglaise

MONICA BOGZA
VÉRONIQUE STAHN
ERIN HARPST

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 GAMES INC.
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 à certaines composantes 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 PRÉDOMINENT SUR LES RÈGLES GÉNÉRALES** : Les instructions sur les autres composantes du jeu supplantent toujours les règles du Livre de règles. (règles spécifiques > règles générales)

- **UTILISEZ 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 NOS OUTILS EN LIGNE** : Si vous ne trouvez pas de réponse adéquate à votre interrogation, nous vous invitons à visiter www.vampirethemasquerade-chapters.com. Notre site propose de multiples ressources pour simplifier votre quête d'informations.



