

VAMPIRE

LA MASCARADE

HÉRITAGE

LIVRE DE RÈGLES

# INTRODUCTION

Notre histoire se déroule dans un sombre reflet de l'Europe médiévale. Au-delà des complots de rois et de reines mortels, les véritables monstres dirigent tout depuis les ténèbres, pliant le cours de l'histoire pour satisfaire leurs propres et obscurs desseins. Vous êtes... l'un de ces monstres.

Prenez le contrôle de clans de vampires, façonnez votre lignage et formez des coterie pour dominer les conflits qui font rage dans la nuit. Pourrez-vous prendre le dessus dans cette lutte à travers les âges ? Ou bien laisserez-vous vos immortels rivaux vous arracher la victoire d'entre les crocs ?

Carpe Noctem !

## CONTENU

MISE EN PLACE + 4  
 DÉROULEMENT + 6  
 FIN DE LA PARTIE + 8  
 RÈGLES DE CHRONIQUE + 10  
 TERMES IMPORTANTS + 15  
 LES CLANS + 16  
 LES CONFLITS + 21  
 REMERCIEMENTS + 30

## CONSTRUISEZ VOTRE PROPRE MONDE DES TÉNÈBRES

*Vampire : La Mascarade – Héritage* est un jeu concurrentiel évolutif (ou « legacy »). Cela signifie que vous jouerez partie après partie, mais chacune avec de légères variantes sur les pièces, les cartes, les autocollants et les règles.

L'histoire de *Vampire : La Mascarade* s'écoule sur des siècles et des siècles d'histoire parallèle, de politique entre les clans, de luttes fratricides. Tout au long de la chronique, vous allez pouvoir vous plonger dans ce Monde des ténèbres, tout en le modelant (et le jeu lui-même) de nombreuses manières différentes.

Les joueurs déjà familiers avec le Monde des ténèbres remarqueront quelques petites inconsistances dans la manière dont certains termes sont employés. « Comment un Toréador peut-il recevoir l'Étreinte dans mon Lignage de Nosferatus ? Pourquoi ce puissant Ancilla est-il aussi un Novice ? Ça n'a aucun sens ! »

Un certain niveau d'abstraction est nécessaire dans toute adaptation d'un jeu de rôle en jeu de société, et nous espérons que ces petites bizarreries vous permettront de tisser vos propres histoires. Ce Toréador est peut-être un fidèle conseiller ou bien un ennemi que vous faites chanter. Cet Ancilla est peut-être affaibli après que vous l'avez « convaincu » de vous rejoindre !

*Vampire : La Mascarade – Héritage* est avant tout un jeu sur des monstres immortels complotant dans les ténèbres. Il est impossible de prévoir tous les dénouements, et parfois les meilleurs plans sont anéantis par un simple pieu en bois. On ne peut jamais tout contrôler... mais on peut toujours jurer de se venger !



# COMPOSANTS

! N'utilisez ces composants que si vous les avez débloqués durant la chronique !



PLATEAU PRINCIPAL



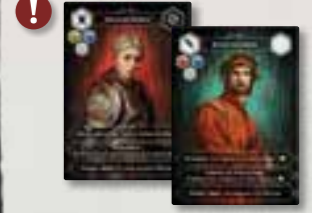
PLATEAUX DE CONFLIT



PERSONNAGES DE BASE



INTRIGUES DE CLAN



PERSONNAGES DE CHRONIQUE



CHEFS DE CLAN



OBLIGATIONS



AIDES DE JEU



SCORE DE CHRONIQUE



INTRIGUES DE CONFLIT



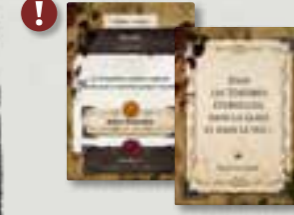
RÈGLES DE CONFLIT



MISSIONS DE BASE



MISSIONS DE CHRONIQUE



APERÇUS DE CHAPITRE



MISSION FINALE



ATOUS



ANKHS



FAVEURS



MARQUEURS DE CLAN



MORALITÉ DE CLAN  
POLITIQUE DE CLAN



PREMIER JOUEUR



ÉPUISE/  
TORPEUR



MARQUEUR DE TOUR



POUVOIR/INFAMIE (VALEUR 1)



POUVOIR/INFAMIE (VALEUR 3)



JETONS GUERRES DU SABBAT



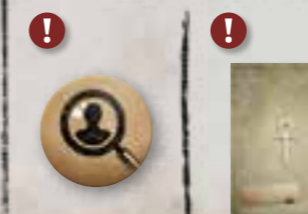
MARQUEUR D'ALLÉGEANCE



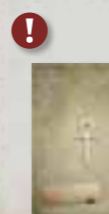
JETONS DE TITRE



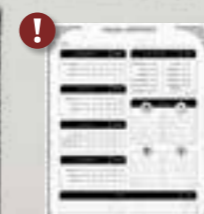
MARQUEUR DE TEMPS



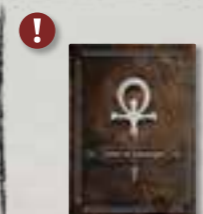
MARQUEUR D'INVESTIGATION



REFUGE DU JOUEUR



FEUILLE DE PERSONNAGE



LIVRET DE CHRONIQUE



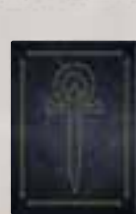
PIOCHE DE CHRONIQUE (ATTENTION, NE PAS MÉLANGER!)



PIOCHE DE RECHERCHE



FEUILLETS D'AUTOCOLLANTS



ÉTUIS DE CARTE

# MISE EN PLACE

Les règles ci-dessous s'appliquent aux parties du jeu de base (et non à celles de Chronique). Pour jouer en Chronique, modifiez les règles avec les alternatives indiquées.

1. Disposez le plateau principal au centre de l'aire de jeu. Mélangez les cartes de missions de base puis placez-en de 0 à 5 sur le plateau principal (ce nombre est au choix des joueurs dans une partie de base, utilisez moins de missions pour une partie plus simple).

**CHRONIQUE :** au lieu d'utiliser les missions de base, piochez 1 aperçu de chapitre et 5 missions du paquet de Chronique.

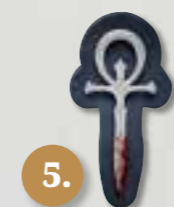
2. Mélangez les cartes de personnages et piochez-en 5 pour les mettre sur le plateau principal. Le reste des personnages forme la pioche de personnages **A**.

3. Placez le marqueur de tour sur la première position du plateau principal.

4. Disposez 3 plateaux de conflit au centre de l'aire de jeu, ainsi que les règles **B** et intrigues correspondantes **C**.

5. Déterminez le premier joueur au hasard.

**CHRONIQUE :** lors du premier chapitre, c'est le joueur le plus âgé qui commence la partie. Pour les suivantes, c'est celui qui est arrivé en dernière place lors du chapitre précédent qui débute.



## 6. Chaque joueur met en place son Lignage :

Choisissez un Clan, ainsi que son aide de jeu et Chef de Clan, et placez celui-ci en haut de votre aire de jeu.

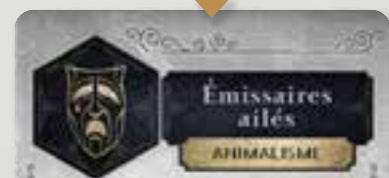
**CHRONIQUE :** lors de la première partie, le joueur le plus jeune choisit en premier et le plus vieux en dernier. Lors de tous les chapitres suivants, le choix s'effectue dans l'ordre inverse des résultats du chapitre précédent (le joueur arrivé en dernière place choisit en premier, etc.).

**D** Posez 3 Pouvoirs et 3 Faveurs sur votre Chef de Clan, et gardez le marqueur de Clan à proximité (**E**).

**F** Placez le marqueur de Moralité de Clan sur le plateau de Conflit correspondant (L'Appel de la Bête ou La Voie de l'Humanité).

**G** Prenez en main les cartes d'Intrigue de Clan indiquées sur votre Chef de Clan et mélangez les autres pour former une pioche.

**CHRONIQUE :** tous les joueurs avec des Obligations doivent résoudre les effets indiqués après avoir mis en place leur Lignage.



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

## OBJECTIF

Les joueurs recrutent des personnages dans leur Lignage de vampires pour influencer les résultats des 3 conflits en cours durant la partie. Après le dernier tour, les joueurs marquent des points de victoire en fonction des résultats des conflits et des vampires dans leur Lignage.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

À son tour, chaque joueur effectue les étapes suivantes dans **n'importe quel ordre** :

### RECRUTEMENT (obligatoire) :

Choisissez un des personnages de l'Antichambre pour le rajouter à votre Lignage. Le personnage est alors activé, modifiant ainsi chaque Conflit en fonction de ses Attributs.

et

### INTRIGUE (facultatif) :

Formez une Coterie et Épuisez le Chef de Coterie pour résoudre les effets d'une Intrigue, qu'elle soit de Clan ou de Conflit.

Le tour se poursuit dans le sens horaire autour de la table, et prend fin lorsque tous les joueurs ont fini leur tour.

Vérifiez le résultat du Conflit approprié (L'Appel de la Bête ou La Voie de l'Humanité) pour déterminer qui sera le premier joueur au prochain tour. Déplacez le marqueur de tour d'une case vers le bas et débutez le tour suivant.

**CHRONIQUE** : une fois par tour, un joueur peut se défausser d'un Atout pour résoudre son effet tel qu'indiqué sur l'aide de jeu. Un Atout défaussé ne peut plus être utilisé pour le reste de la chronique.



## PHASE DE RECRUTEMENT (obligatoire)

### Ajouter un personnage

1. Choisissez un personnage dans l'Antichambre. Bien que la plupart des personnages puissent être recrutés gratuitement, ceux dans les emplacements les plus à gauche coûtent 1 ou 3 Pouvoir (♥), à moins qu'ils n'appartiennent au Clan que vous jouez durant cette partie.
2. Placez le personnage recruté sous n'importe lequel des vampires de votre Lignage pour constituer une structure pyramidale. Les deux vampires forment une relation Sire/Infant. Chaque Sire ne peut avoir que 3 Enfants au maximum.
3. Rafraîchissez l'Antichambre en glissant les personnages restants vers la droite, et en piochant de nouveaux personnages en remplacement. Faites ceci à chaque fois qu'un personnage est retiré de l'Antichambre.
4. Puis activez le vampire recruté et déclenchez ses Compétences spéciales.



**CHRONIQUE** : une fois par partie, un joueur peut recruter un personnage qui avait été retenu dans son Refuge au lieu d'un de ceux présents dans l'Antichambre. Suivez toutes les règles normales de la phase de recrutement.

### CONDITIONS

**Épuisé** : ne peut être Chef de Coterie.

**Torpeur** : n'est plus considéré comme faisant partie du Lignage.

**Pouvoir** : +1 PV à la fin de la partie.

**Infamie** : -1 PV à la fin de la partie.

Les marqueurs sont toujours associés à un vampire en particulier et doivent être placés directement sur sa carte. Les règles d'Infamie et de Torpeur des Chefs de Clan sont un peu différentes. Pour plus d'informations, voir Termes Importants, page 15 →

La plupart du temps, la phase de recrutement représente l'Étreinte d'un mortel **A** au sein de votre Lignage. Mais celle-ci peut également représenter votre Lignage adoptant un vampire **B** existant en tant que conseiller, mercenaire ou serviteur. Vous pouvez même recruter les vampires d'autres Clans !

## Activer le personnage recruté

1. Les vampires sont toujours activés lorsqu'ils sont recrutés dans un Lignage, mais ils peuvent aussi être activés par certaines Intrigues ou Compétences.
2. Modifiez chaque Conflit en fonction des Attributs **C** du vampire activé. Vérifiez les règles correspondantes et résolvez chaque Conflit entièrement avant de passer au suivant.

**Vous ne pouvez pas sauter la modification d'un Conflit lorsqu'un vampire est activé, chaque effet doit être résolu.**

Lorsque plusieurs vampires sont activés en même temps (lors de l'utilisation de certaines Intrigues de Conflit par exemple), le joueur qui a causé l'activation choisit l'ordre dans lequel ils sont activés.



## Résolution des Compétences

1. Les vampires les plus puissants (appelés Ancillae) ont des Compétences spéciales qui sont déclenchées lorsque ceux-ci sont recrutés dans un Lignage, mais elles peuvent aussi l'être par certaines Intrigues.
2. Résolvez complètement l'effet de chacune des Compétences déclenchées avant de passer à la suivante (de haut en bas).

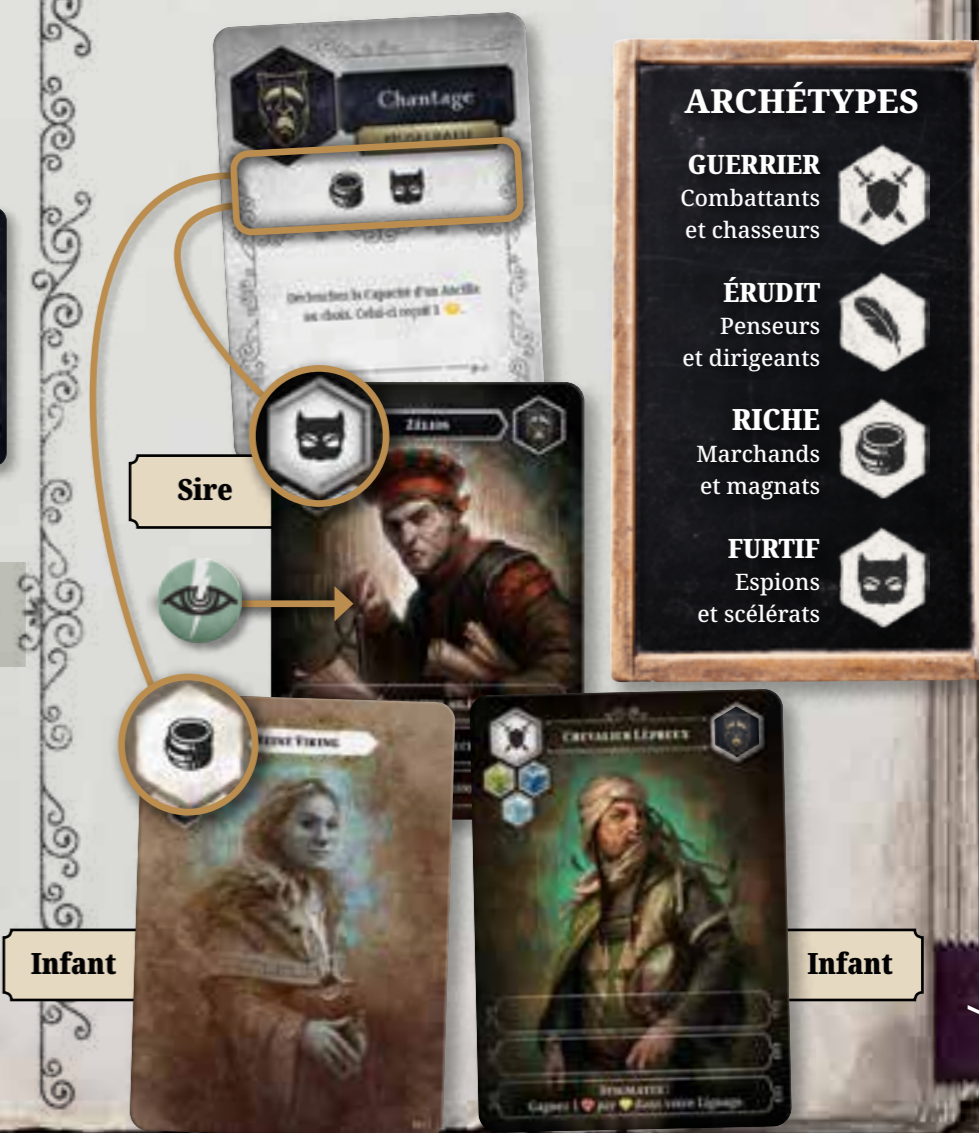
**Vous ne pouvez sauter aucune des Compétences, tous les effets doivent être résolus si une cible valable est en jeu.**

## PHASE D'INTRIGUE (facultatif)

1. Choisissez n'importe quel vampire de votre Lignage qui ne soit pas Épuisé pour devenir le Chef de Coterie de l'Intrigue choisie. Le Chef de Coterie et ses Enfants directs doivent remplir les exigences en Archétype de l'Intrigue. Dans le cas contraire, vous pouvez déplacer n'importe quel jeton de Faveur de votre Lignage vers un vampire du Lignage d'un joueur adverse. Ajoutez l'Archétype de ce vampire à la Coterie en train d'être formée.
2. Placez un marqueur Épuisé sur le Chef de Coterie et résolvez tous les effets de l'Intrigue que vous désirez jouer, de haut en bas. Les Intrigues de Clan sont placées dans votre défausse personnelle alors que les Intrigues de Conflit demeurent disponibles.

**On ne peut piocher de nouvelles Intrigues de Clan qu'au travers des Conflits ♥/♦ et de certaines Intrigues et Compétences. Il est possible d'arriver à court d'Intrigues de Clan durant une partie. Lorsqu'un joueur devrait piocher une Intrigue de Clan mais qu'aucune n'est disponible, il ne se passe rien.**

Un vampire Épuisé ne peut pas être choisi comme Chef de Coterie lorsque vous jouez une Intrigue.



### ARCHÉTYPES

**GUERRIER**  
Combattants et chasseurs

**ÉRUDIT**  
Penseurs et dirigeants

**RICHE**  
Marchands et magnats

**FURTIF**  
Espions et scélérats

# FIN DE PARTIE

## TOURS DE JEU

Chaque joueur recrute toujours un personnage à chaque tour. Le nombre de tours est déterminé par le nombre de joueurs, tel qu'indiqué sur le plateau principal :

|                   |    |   |   |
|-------------------|----|---|---|
| NOMBRE DE JOUEURS | 2  | 3 | 4 |
| NOMBRE DE TOURS   | 10 | 9 | 8 |

La partie prend fin dès que tous les tours ont été joués.

## MISSIONS



À la fin de la partie, chaque mission peut être revendiquée par le joueur ayant le plus de l'Attribut correspondant dans son Lignage. Les égalités sont départagées en comptant les Attributs du Chef de Clan deux fois (un Chef de Clan Guerrier compte comme ayant deux symboles de Guerrier au lieu d'un seul, etc.). Consultez le Primogène s'il y a toujours égalité.

## POINTS DE VICTOIRE

Calculez les points de victoire de chaque joueur en fonction des résultats de chaque Conflit et des vampires dans son Lignage, ainsi que de ses jetons de :

- **Pouvoir** (rouge) (+1 PV par jeton)
- **Faveur** (gris) (+1 PV par jeton)
- **Infamie** (jaune) (-1 PV par jeton)
- **Torpeur** (bleu) (toujours 0 PV)

**CHRONIQUE** : les missions revendiquées ne donnent pas de points de victoire, mais affectent la phase de résultats. Voir page 12 →

Les vampires en Torpeur ne font pas partie du Lignage et n'influent pas sur les points de victoire (ni par le Pouvoir, ni par l'Infamie, ni par les Faveurs).

Marquez ces points de victoire en utilisant vos marqueurs de Clan sur la piste de points de victoire au dos de ce livret.

**Le joueur avec le plus de points de victoire est le gagnant de la partie.**

Les égalités sont résolues en faveur du joueur qui a revendiqué le moins de missions.

## Égalités et consulter le Primogène

Il faudra, à certains moments durant la chronique, résoudre des égalités entre les joueurs : pour déterminer qui peut revendiquer une mission, qui gagne un chapitre, qui gagne une époque. Chaque circonstance a sa propre méthode de départage, mais si elle n'est pas suffisante, il existe une dernière manière de déterminer le vainqueur.

Chaque joueur à égalité annonce un Archétype différent. Mélangez la pioche de personnages et tirez des cartes jusqu'à ce que l'un des Archétypes annoncés apparaisse. Le joueur l'ayant annoncé remporte l'égalité.

Exemple de Lignage en fin de partie

## EXEMPLE DE DÉCOMPTE DU SCORE :

Le conflit Des Hauts et Bas Clans a été remporté par les Hauts Clans (rouge).

Le conflit La Guerre des Princes a été remporté par les Princes de l'Est (bleu).

|                                    |                     |
|------------------------------------|---------------------|
| Conflit 1 (Des Hauts et Bas Clans) | 4 × (rouge) = +8 PV |
| Conflit 2 (La Guerre des Princes)  | 1 × (bleu) = +2 PV  |
|                                    | 1 × (vert) = +1 PV  |
| Conflit 3 (L'Appel de la Bête)     | +3 PV               |
| Pouvoir                            | +5 PV               |
| Infamie                            | -4 PV               |
| Faveurs                            | 3 × Faveur = +3 PV  |
| <b>Total des PV</b>                | <b>18</b>           |

# RÈGLES DE CHRONIQUE

## APERÇU

*Vampire : La Mascarade – Héritage* est conçu pour être joué comme une chronique, épique et continue, de 21 chapitres. À la fin du dernier chapitre, l'un des joueurs est sacré grand vainqueur.

Pour débiter une campagne, tous les joueurs participent à un prologue : la mise en place de leur feuille de personnage, de leur enveloppe de joueur et de leur premier serviteur. Ils jouent ensuite le premier chapitre, en utilisant les règles de base de ce livret, mais aussi les règles de Chronique signalées en rouge.

La pioche de Chronique est l'élément central de ce mode de jeu, contenant plus de 700 ans d'histoire humaine et vampirique qui devront être révélés dans l'ordre, du début à la fin. Ne mélangez jamais la pioche de Chronique. Et surtout résistez à la tentation de jeter un œil à l'avance !

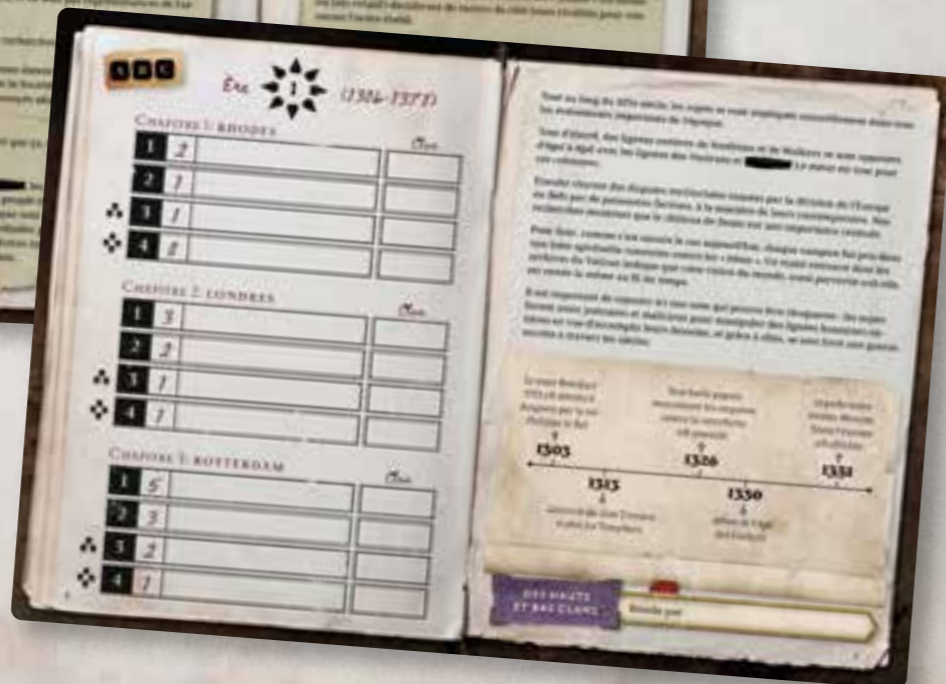
Après chaque chapitre, les joueurs prennent certaines décisions et enregistrent les résultats durant la phase de résultats. Tous les 3 chapitres, l'époque en cours s'achève pour faire place à la suivante. Ceci marque les grands tournants historiques, entraîne l'échange d'un plateau de Conflit contre un autre, et permet à un joueur ayant dominé l'époque qui s'achève d'affecter durablement le cours de la chronique.

Après la 7<sup>e</sup> et dernière époque, suivez les instructions de la section Fin de Chronique pour découvrir comment mettre fin à votre campagne.

## PROLOGUE

Notre histoire débute dans l'Europe du XIV<sup>e</sup> siècle. Les joueurs incarnent de jeunes vampires rivaux, plongés dans un conflit acharné après avoir détruit leur puissant Sire. L'acte est accompli, et l'éphémère trêve est sur le point de prendre fin...

**CHRONIQUE** : ce prologue vous montre comment utiliser les éléments évolutifs du jeu et devra être achevé avant de vous lancer dans la chronique.



### Le prologue vous donne l'opportunité d'établir votre personnage pour les siècles à venir !

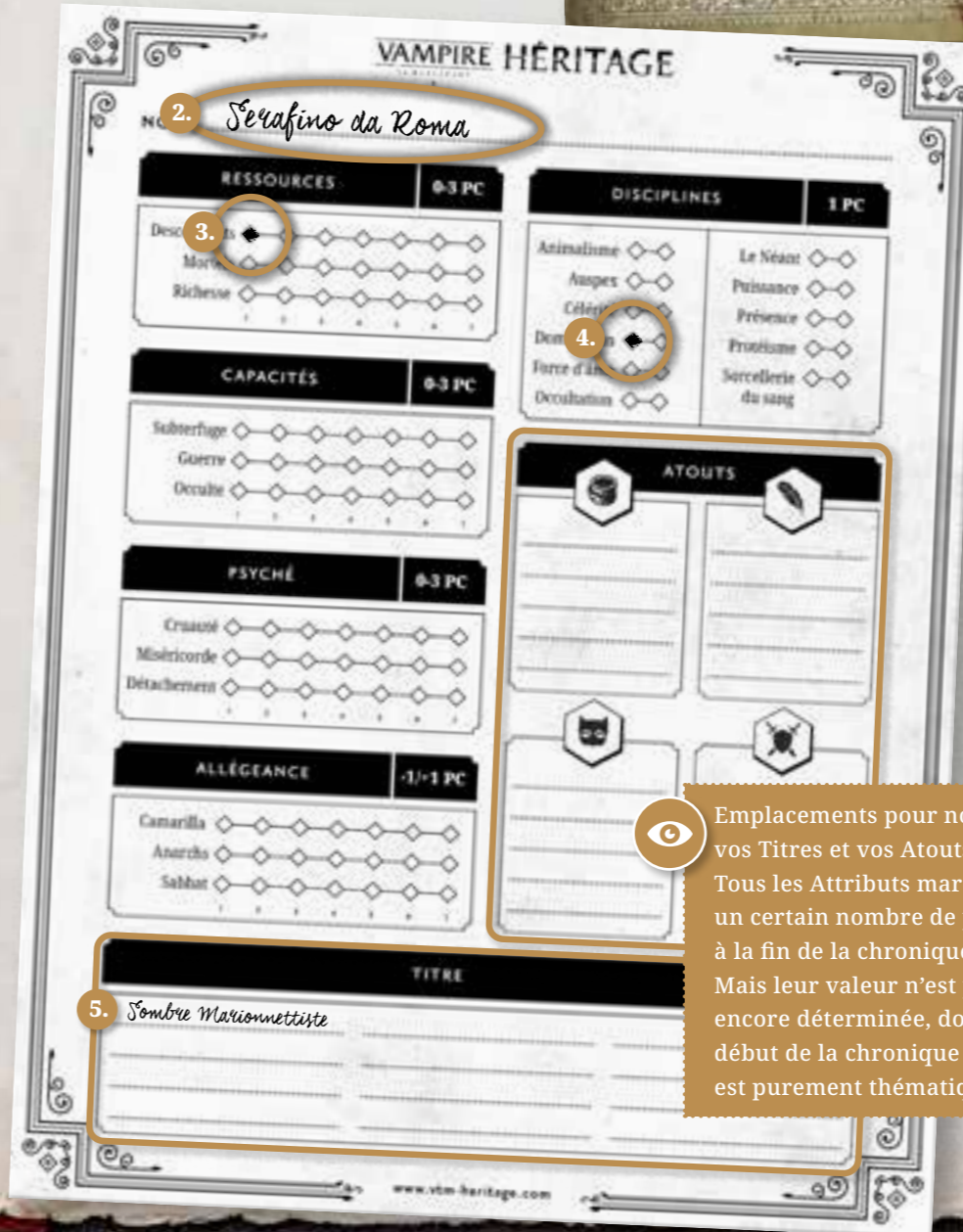
Serez-vous un charlatan à la voix mielleuse ou un ermite perdu dans la nature ? Peut-être êtes-vous un assassin sans pitié ayant juré vengeance ? Choisissez des points correspondant aux expériences et à l'historique de votre personnage.

Votre titre est le premier parmi les nombreux que vous obtiendrez en traversant l'histoire. Il peut vous représenter dans les « contes de fées » que les mortels racontent pour effrayer leurs enfants, il peut être le nom secret que vos ennemis vous donnent dans les antichambres du pouvoir, ou même être un grade militaire que vous auriez gagné dans des batailles depuis longtemps oubliées.

Enfin, votre serviteur est le vampire à qui vous avez donné l'Étreinte au début de ce long conflit fratricide. Sera-t-il un prêtre Ventruie, capable d'influencer les foules depuis sa chaire, ou bien encore un misérable Nosferatu, mettant au jour les pires secrets grâce à ses réseaux de l'ombre ?

### POUR CHAQUE JOUEUR :

1. Prenez une enveloppe de joueur (appelée le Refuge) et écrivez dessus votre nom à l'endroit indiqué.
2. Prenez une feuille de personnage et inscrivez votre nom de personnage à l'endroit indiqué.
3. Gagnez 1 point dans une caractéristique au choix entre **Ressources**, **Capacités** et **Psyché**.
4. Gagnez 1 point dans une **discipline** au choix dans les Disciplines.
5. Inscrivez un titre suffisamment vampirique à l'endroit indiqué.



Emplacements pour noter vos Titres et vos Atouts. Tous les Attributs marquent un certain nombre de points à la fin de la chronique. Mais leur valeur n'est pas encore déterminée, donc au début de la chronique cela est purement thématique.

### VOTRE PREMIER SERVITEUR :

#### Choisissez votre premier serviteur et élevez-le au rang d'Ancilla :

1. Tirez 3 cartes au hasard dans la pioche de personnages et choisissez-en une.
2. Retournez la carte pour transformer votre serviteur de base en Ancilla.
3. Collez si vous le souhaitez un autocollant de nom et remplissez-le. Décidez dans quel Clan votre serviteur a reçu l'Étreinte et collez l'autocollant correspondant à l'endroit indiqué.
4. Remettez la carte dans sa pochette de protection et placez-la dans votre Refuge.

**Vous êtes prêt à démarrer le premier chapitre. Mettez en place et débutez votre première partie en utilisant toutes les règles de Chronique.**



La chronique est conçue principalement pour un groupe de joueurs réguliers. Néanmoins, il est possible que certains joueurs soient parfois absents. Chaque joueur effectue son prologue lorsqu'il joue pour la première fois, et gagne 1 point dans une catégorie de son choix pour chaque chapitre manqué.

## RÉSULTATS

La phase de résultats a lieu à la fin de chaque chapitre et enregistre les résultats du chapitre tout en révélant les nouveaux éléments pour le chapitre suivant. Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Enregistrez les résultats
2. Résolez la carte de chapitre
3. Résolez les missions de Chronique
4. Résolez les Obligations
5. Attribuez les nouvelles Compétences
6. Choisissez les serviteurs

### 1. Enregistrez les résultats

Inscrivez le nom de chaque joueur et le Clan utilisé à l'endroit indiqué dans le livret de Chronique. Ceci détermine le vainqueur de chaque époque du jeu.



### 2. Résolez la carte de chapitre

Chaque chapitre indique des conséquences différentes pour le **vainqueur** (joueur en première place) et le **vaincu** (en dernière place).

#### VAINQUEUR

Inscrivez votre nouveau titre à l'endroit indiqué sur votre feuille de personnage. Chaque titre vaut 1 PV à la fin de la chronique.

TITRE

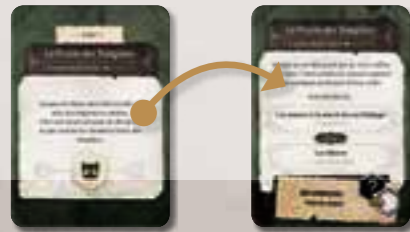
*Le Grand Hospitalier*

#### VAINCU

La recherche permet de débloquer des Intrigues de Clan, les rendant jouables jusqu'à la fin de la chronique. Choisissez autant de cartes d'Intrigue de Clan qu'indiqué dans la pioche de recherche, pour les rajouter à la pioche de Clan correspondante. Les joueurs ne peuvent débloquer que des cartes d'Intrigue de Clan qu'ils ont joué durant ce chapitre.

### 3. Résolez les missions de Chronique

Chaque mission est revendiquée par un des joueurs. Retournez la carte et gagnez les récompenses tel qu'indiqué sur la page suivante. Tous les éléments débloqués peuvent être trouvés dans la pioche de Chronique.



### 5. Attribuez les nouvelles Compétences

Chaque joueur peut placer un autocollant de Compétence sur un Ancilla de son Lignage disposant d'un emplacement libre. La feuille de personnage détermine quel autocollant peut être choisi, les Compétences les plus puissantes nécessitant un plus haut score de caractéristique.



### 4. Résolez les Obligations

Le vainqueur rajoute une Obligation au hasard dans son Refuge. Les autres joueurs retirent une Obligation du leur. Il est possible d'avoir plus d'une Obligation dans son Refuge en gagnant plusieurs parties successives.



### 6. Choisissez les serviteurs

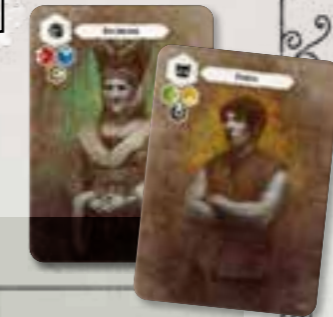
Chaque joueur peut prendre un vampire de son Lignage et le mettre dans son Refuge (sans compter les vampires en Torpeur). Ce personnage pourra alors être recruté lors du chapitre suivant. Un seul vampire peut être un serviteur dans chaque Refuge. Les vampires débloqués par des missions peuvent aussi devenir des serviteurs lors de cette étape.



## PIOCHE DE CHRONIQUE

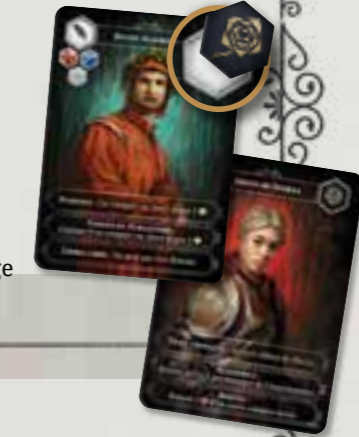
### 1. Personnages de base

De nouveaux personnages deviennent disponibles de partie en partie. Placez chaque nouvelle carte dans sa pochette de protection en laissant le côté de base visible, puis rajoutez-la à la pioche de personnages.



### 2. Personnages de Chronique

Les personnages de Chronique sont toujours des Ancillae et sont débloqués en revendiquant la mission qui leur correspond. Si le personnage n'est pas encore affilié à un Clan, le joueur qui la revendique colle le sticker de celui qu'il vient de jouer (ou Sang clair) et replace la carte dans sa pochette de protection de n'importe quel côté. Les personnages de Chronique peuvent être mis dans le Refuge ou ajoutés directement dans la pioche de personnages.



### 3. Chefs de Clan

Les Chefs de Clan supplémentaires sont débloqués en revendiquant la mission qui leur correspond. Le joueur qui la revendique peut rajouter le Chef de Clan à son Refuge et le jouer à la place du Chef de Clan normal lorsqu'il joue ce Clan. Si les Intrigues de Clan indiquées ne sont pas encore débloquées, celles-ci peuvent être rajoutées de façon permanente à la pioche d'Intrigues de Clan si nécessaire.



### 4. Score de Chronique

Le joueur qui a remporté l'époque qui vient de se terminer choisit une carte, rajoutant les points indiqués à la feuille de score de Chronique qui figure au dos du livret de Chronique. Ceci modifie de façon permanente la valeur des caractéristiques sur toutes les feuilles de personnage afin de calculer le score à la fin de la chronique.



### 5. Carte de chapitre

Les cartes de chapitre indiquent lorsqu'un chapitre prend fin et qu'un nouveau commence.



### 6. Missions de Chronique

Chaque mission de Chronique représente une situation qui nécessite un choix. Le joueur qui revendique la mission choisit sa réponse et gagne 1 point dans la caractéristique indiquée sur sa feuille de personnage.



Chaque mission de Chronique fournit également une des trois récompenses suivantes :

- **ATOUT** : ajoutez l'Atout indiqué à votre Refuge. Vous pourrez l'utiliser durant les chapitres suivants.



## EFFETS D'ATOUT



**ÉRUDIT** : Prenez en main n'importe quelle Intrigue de Clan de votre défausse.



**GUERRIER** : Retirez de 1 à 5 cartes de l'Antichambre.



**MARCHAND** : Revigorez un vampire au choix.



**FURTIF** : Déclenchez la capacité d'un vampire au choix dans votre Lignage.

- **DÉBLOQUER** : ajoutez le personnage de Chronique ou le Chef de Clan indiqué au matériel de jeu (voir plus haut).

- **GAIN DE STATUT** : choisissez n'importe quel personnage de base de votre Lignage (sans compter ceux en Torpeur). Retournez la carte pour transformer le personnage en Ancilla. Collez le sticker du Clan que vous venez de jouer à l'endroit indiqué. Vous pouvez également ajouter un sticker de nom si vous le souhaitez.

À chaque fois qu'un joueur peut appliquer un autocollant de Clan, il peut au lieu de cela utiliser un autocollant de Sang clair. Ces personnages sont alors joués normalement, mais leur faible sang ne leur permet pas d'appartenir à un Clan. Ils coûtent ainsi toujours 1 ou 3 Pouvoir lorsqu'ils sont dans les cases les plus à gauche de l'Antichambre. Les Sang clairs ne peuvent pas être Liés par le Sang (une puissante capacité octroyée par un autocollant).

## LA FIN D'UNE ÉPOQUE

1. La fin de chaque époque représente un tournant historique, où l'un des Conflits **A** est retiré pour être remplacé par un nouveau Conflit **B**.



2. Plusieurs cartes de score de Chronique sont révélées à ce moment-là, ainsi que les cartes qui correspondent au nouveau Conflit.



3. Vérifiez les résultats des trois derniers chapitres pour déterminer qui est le vainqueur de l'époque qui s'achève. **Les égalités sont résolues en fonction du Conflit concerné, tel qu'indiqué dans le livret de Chronique. Le joueur qui marque le plus de points sur ce Conflit durant le troisième chapitre est le vainqueur de cette époque.**

| CHAPITRE 1: NOUVEAU | CHAPITRE 2: LUTTES | CHAPITRE 3: RUSTREBAM |
|---------------------|--------------------|-----------------------|
| 1 2 Pierre          | 1 3 Marie          | 1 5 Thomas            |
| 2 7 Marie           | 2 2 Pierre         | 2 3 Pierre            |
| 3 7 Thomas          | 3 7 Thomas         | 3 2 Marie             |
|                     |                    | 4 7 Marie             |

Dans cet exemple, les joueurs sont à égalité pour cette époque. C'est donc le joueur qui a marqué le plus de points dans le Conflit qui est retiré (Des Hauts et Bas Clans) qui est déclaré vainqueur de cette époque.

4. Le joueur qui est déclaré vainqueur de cette époque décide de la manière dont le Conflit est finalement résolu. Choisissez une des cartes de score de Chronique qui viennent d'être révélées et ajoutez les points indiqués à la feuille de score de Chronique (au dos du livret de Chronique). Ceci affecte le Monde des Ténèbres de façon permanente et modifie la valeur des caractéristiques sur toutes les feuilles de personnages.

Avec chaque époque successive, les joueurs construisent leur propre monde partagé, et façonnent l'histoire à l'image de leurs caractéristiques... et au détriment de leurs rivaux !

## FIN DE CHRONIQUE

Avec la fin de la 7<sup>e</sup> époque, ce sont des siècles de rivalités qui trouvent enfin leur conclusion.

1. Utilisez les feuilles de personnages et la feuille de score de Chronique pour déterminer le score de Chronique final de chaque joueur.
2. Multipliez chaque caractéristique de la feuille de personnage par la valeur indiquée sur la feuille de score de Chronique pour déterminer les points de Chronique. Soit ces valeurs vont de 0 à 3 points (**Ressources/Capacités/Psyché**), soit elles sont juste de 1 point (**Disciplines**), soit elles s'étendent de -1 à +1 (**Allégeance**) selon les cartes de score de Chronique choisies **C**. Puis ajoutez 1 point par **Titre** obtenu.
3. Le joueur avec le plus de points prend définitivement le contrôle de la nuit et reçoit l'ultime carte de la pioche de

**EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ DU SCORE**  
 Dans cet exemple, le joueur marque les points suivants :

|    |                       |
|----|-----------------------|
| 3  | points de Ressources  |
| 2  | points de Capacités   |
| 14 | points de Psyché      |
| 1  | point d'Allégeance    |
| 4  | points de Disciplines |
| 6  | points de Titres      |
| 30 | <b>Total</b>          |

## TERMES IMPORTANTS

Voir la section sur les Clans pour les Compétences suivantes : **Marché Noir, Construire une Monstruosité, Déclarer un Ennemi, Édit, Étreindre le chaos, Invitation, Obéissance, Meute, Usurpation.**

### ACTIVER

Modifiez le Conflit concerné. Lorsque vous Activez un vampire, modifiez les trois Conflits.

### ANCILLA (PLURIEL ANCILLAE)

Tout vampire avec au moins une Compétence spéciale.



### ATTRIBUTS

Indications de couleur symbolisant les attributs d'un vampire dans 3 catégories : classe sociale (rouge/vert), tempérament (bleu/jaune), origine géographique (bleu/rouge/vert/bleu). Incluent également le symbole représentant l'Archétype du personnage : guerrier (épée), érudit (livre), furtif (souris) ou marchand (monnaie).

### CHEF DE CLAN **D**

Le vampire tout en haut du Lignage de chaque joueur. Si votre Chef de Clan doit gagner de l'Infamie, attribuez-la plutôt à l'un de ses Enfants. Si votre Chef de Clan doit être placé en Torpeur, sacrifiez plutôt l'un de ses Enfants. Dans les deux cas, l'Infant choisi ne peut pas être en Torpeur. Si votre Chef de Clan n'a aucun Infant disponible, rien ne se passe.

### CHEF DE COTERIE **E**

Le vampire choisi pour mener à bien une Intrigue de Clan ou de Conflit. « Gagnez Pouvoir/Infamie » s'applique toujours au Chef de Coterie.

### DÉCLENCHER LA COMPÉTENCE

Résolvez complètement l'effet de chacune des Compétences déclenchées avant de passer à la suivante (de haut en bas).

### ÉPUISE

Un vampire Épuisé ne peut être choisi comme Chef de Coterie lorsque vous jouez une Intrigue. Il peut cependant rejoindre une Coterie formée par son Sire et peut recevoir des Faveurs de Clan comme d'habitude.

### FAVEURS DE CLAN

Les Faveurs peuvent être utilisées pour remplir les conditions de n'importe quelle carte d'Intrigue.

Lorsque vous jouez une Intrigue, déplacez n'importe quelle Faveur (même celle d'un autre Clan) vers un vampire de votre choix dans le Lignage d'un adversaire. Ajoutez l'Archétype de celui-ci à la Coterie qui est en train d'être activée. Pour les effets du jeu, la Coterie ne continue à n'inclure que le Chef de Coterie et ses Enfants directs. Chaque Faveur de Clan dans le Lignage d'un joueur vaut +1 point de victoire à la fin de la partie.

### GAGNEZ POUVOIR/INFAMIE

Placez Pouvoir/Infamie de la réserve sur le vampire indiqué.

### GAGNEZ POUVOIR/INFAMIE

Placez la quantité indiquée de Pouvoir/Infamie de la réserve sur le Chef de Coterie ou sur le vampire ayant utilisé sa Compétence spéciale.

### INFAMIE (VALEUR 1 OU 3)

De nombreuses Compétences et Intrigues offensives ne peuvent cibler que des vampires avec de l'Infamie. Chaque Infamie dans le Lignage d'un joueur vaut -1 point de victoire à la fin de la partie.

### INFANT

Hormis le Chef de Clan, chaque vampire d'un Lignage est l'Infant d'un Sire (le vampire directement au-dessus de celui-ci). Il est possible pour un vampire d'être à la fois un Sire et un Infant.

### LIGNAGE

L'ensemble des vampires qui ont été recrutés par chacun des joueurs, en

partant du Chef de Clan et en incluant toute sa descendance. Sauf indication contraire, cela exclut les vampires qui sont en Torpeur.

### MEMBRES D'UNE COTERIE **F**



Le Chef de Coterie ainsi que tous ses Enfants directs. À moins que des Faveurs de Clan aient été utilisées, ces vampires doivent remplir les conditions d'Archétype de l'Intrigue qui a été jouée.

### NOVICE

N'importe quel vampire sans Infant dans le Lignage d'un joueur. Un vampire peut à la fois être un Novice et un Ancilla. Néanmoins, un Novice ne peut pas être un Sire.

### POUVOIR (VALEUR 1 OU 3)

Les personnages les plus à gauche de l'Antichambre coûtent un certain nombre de Pouvoirs pour les recruter, tel qu'indiqué sur le plateau principal. Chaque Pouvoir dans le Lignage d'un joueur rapporte +1 point de victoire à la fin de la partie.

### RÉSERVER

Placez votre marqueur de Clan sur n'importe quel vampire de l'Antichambre n'étant pas déjà réservé. Ce personnage ne peut pas être recruté par un autre joueur mais peut toujours être retiré de l'Antichambre ou Usurpé. Retirez votre marqueur de Clan au début de votre tour suivant.

### RETIRER DE L'ANTICHAMBRE

Choisissez n'importe quel vampire de l'Antichambre et placez-le dans une pile de défausse. Puis rafraîchissez l'Antichambre comme à l'accoutumée. Il est possible de retirer un vampire réservé.

### REVIGORER

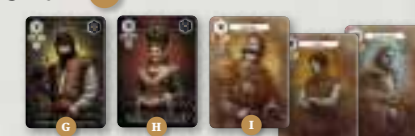
Retirez les marqueurs Épuisé et Torpeur du vampire choisi. Contrairement aux

autres Intrigues et Compétences, cet effet peut toujours être appliqué aux vampires en Torpeur.

### SACRIFICE

Si un vampire de votre Lignage doit être placé en Torpeur, vous pouvez Sacrifier un de ses Enfants pour le placer en Torpeur à sa place. Un vampire déjà en Torpeur ne peut pas être Sacrifié.

### SIRE **G**



Tout vampire dans le Lignage d'un joueur (y compris le Chef de Clan) peut être un Sire s'il y a un autre vampire **H** directement en dessous de lui. Un vampire peut être à la fois un Sire et un Infant **I**.

### TORPEUR

Un vampire en Torpeur ne fait techniquement plus partie du Lignage d'un joueur. Il ne peut pas :

- Rejoindre une Coterie (ni en tant que membre ni en tant que Chef)
- Gagner des Enfants supplémentaires
- Gagner de l'Infamie
- Gagner ou dépenser du Pouvoir
- Recevoir ou utiliser des Faveurs de Clan
- Être la cible d'Intrigues ou de Compétences
- Être placé dans un Refuge en tant que serviteur

Les vampires en Torpeur ne comptent pas comme étant dans le Lignage d'un joueur lorsqu'il s'agit de résoudre un effet de jeu ou de calculer le score. Si un vampire de votre Lignage doit être mis en Torpeur, vous pouvez décider de sacrifier un de ses Enfants et le mettre en Torpeur à la place de son Sire.

### UN ADVERSAIRE AU CHOIX

Le joueur actif choisit un autre joueur et lui applique l'effet indiqué.

### VOLER

Déplacez le marqueur indiqué du vampire ciblé vers le Chef de Coterie ou le vampire ayant utilisé sa Compétence.



# LES CLANS

Dans chaque chapitre, vous choisirez un des neuf Clans de vampires à contrôler, chacun ayant ses propres mécaniques de jeu. Leurs forces et faiblesses relatives changent tout au long de la chronique, à mesure que des nouvelles Intrigues sont débloquentées et que certains personnages reçoivent l'Étreinte.

La table ci-dessous indique la complexité de jeu de chaque Clan, le nombre de joueurs et où ils sont le plus efficaces, et les Archétypes le plus souvent requis par ses Intrigues.

-  **BRUJAH** ✦ **LES REBELLES**  
COMPLEXITÉ : Basse ✦ MIEUX À : 2 joueurs ✦ AFFINITÉ : 
-  **GANGREL** ✦ **LES ANIMAUX**  
COMPLEXITÉ : Moyenne ✦ MIEUX À : 2-4 joueurs ✦ AFFINITÉ : 
-  **LASOMBRA** ✦ **LES OMBRES**  
COMPLEXITÉ : Basse ✦ MIEUX À : 4 joueurs ✦ AFFINITÉ : 
-  **MALKAVIEN** ✦ **LES ILLUMINÉS**  
COMPLEXITÉ : Moyenne ✦ MIEUX À : 2-4 joueurs ✦ AFFINITÉ : 
-  **NOSFERATU** ✦ **LES INVISIBLES**  
COMPLEXITÉ : Moyenne ✦ MIEUX À : 4 joueurs ✦ AFFINITÉ : 
-  **TORÉADOR** ✦ **LES HÉDONISTES**  
COMPLEXITÉ : Basse ✦ MIEUX À : 3-4 joueurs ✦ AFFINITÉ : 
-  **TREMERE** ✦ **LES SORCIERS**  
COMPLEXITÉ : Haute ✦ MIEUX À : 4 joueurs ✦ AFFINITÉ : 
-  **TZIMISCE** ✦ **LES DÉMONS**  
COMPLEXITÉ : Haute ✦ MIEUX À : 2-4 joueurs ✦ AFFINITÉ : 
-  **VENTRUE** ✦ **LES PATRICIENS**  
COMPLEXITÉ : Moyenne ✦ MIEUX À : 3-4 joueurs ✦ AFFINITÉ : 

## BRUJAH

À la colère facile et toujours au sang chaud, les Brujahs sont aussi souvent des activistes et des philosophes idéalistes que des rebelles impossibles à contrôler. Leur dévouement total à une cause et leur fureur débridée face aux injustices perçues font qu'il ne vaut mieux pas les antagoniser.

Leur capacité à désigner leurs ennemis et à les harceler d'Intrigues par la suite en fait des adversaires que l'on ne peut ignorer. Cependant, cette tendance au conflit direct peut aussi les mener à leur perte : l'attaque à outrance ne permet pas toujours de stabiliser leur propre situation. Un Brujah prudent saura utiliser la menace de violence pour écarter les autres Clans de son chemin, tout en n'ayant jamais à se salir les mains.

### DÉSIGNER UN ENNEMI

Déplacez cette Intrigue sur n'importe quel vampire du Lignage de n'importe quel adversaire. Ce vampire est maintenant un Ennemi.



Les Ennemis en Torpeur suivent toutes les règles normales, et ne peuvent pas être ciblés par d'autres Intrigues ou Compétences. Lorsque vous comptez le nombre d'Ennemis, cela n'inclut pas ceux en Torpeur.


Chaque Clan dispose d'une capacité unique qui ne figure que sur ses propres cartes d'Intrigue de Clan.

## GANGREL


Les Gangrels sont un Clan de nomades presque sauvages. De tous les Descendants, ils sont les plus proches de la nature et ressentent le plus fortement l'aspect animal de leur malédiction vampirique.

Leur organisation en meute leur permet de déclencher des effets dévastateurs dans de nombreuses situations différentes. Pour se regrouper en grandes meutes, les Gangrels doivent se concentrer sur un seul Attribut géographique. Cet attachement féroce à certains endroits peut les rendre vulnérables à des adversaires attentifs, c'est pourquoi il est parfois sage de se concentrer sur un deuxième Attribut.

### MEUTE

Tous les vampires de votre Lignage qui ont le même Attribut  que le Chef de Coterie.



Les vampires  comptent comme leur propre Meute, et ne peuvent pas rejoindre celles d'un autre Attribut géographique.

## LASOMBRA

Le clan Lasombra croit fermement à la loi du plus fort, surtout si ses membres sont tout en haut de la pyramide. Ces prédateurs élégants et cruels ne se réfléchissent sur aucune surface, miroir ou plan d'eau.

Pour un effet maximal, les Lasombas doivent faire leurs « offres » juste au bon moment. Cette capacité à forcer les autres à leur faire des concessions ne leur procure pas beaucoup d'amis. Ils doivent donc faire attention à ne pas unifier leurs adversaires ; une bonne approche est de se débarrasser de temps en temps de leurs Faveurs de Clan envers le plus faible de leurs adversaires.

### OBÉISSANCE

Chaque adversaire peut donner une Faveur de Clan au Chef de Coterie **A**, sans quoi le joueur Lasombra applique l'effet négatif à son Lignage **B**.



L'effet négatif de l'Obéissance ne s'applique qu'aux adversaires qui ne lui donnent pas de Faveur de Clan.



## MALKAVIEN

Les Malkaviens sont les voyants et les oracles de la Descendance. Bien que leur damnation leur permette de voir au-delà des sens et du présent, ils sont tous fous à lier, sans exception.

En étreignant le chaos, les Malkaviens peuvent contourner l'Antichambre, s'assurant de pouvoir toujours trouver l'Attribut dont ils ont besoin. Cette capacité est d'autant plus forte lorsque les Ancillae deviennent de plus en plus nombreux dans la pioche de personnages. Cela peut s'avérer à double tranchant en revanche, car recruter le mauvais Ancilla peut parfois être catastrophique. Les Malkaviens ne sont pas non plus très forts pour riposter ou pour récupérer lorsqu'on les attaque, donc faites attention à ne pas vous attirer les foudres de vos adversaires !

### ÉTREINDRE LE CHAOS

Annoncez un Attribut. Tirez des cartes dans la pioche de personnages jusqu'à ce que vous en trouviez une avec l'Attribut annoncé. Recrutez ce personnage et défausez les autres. Ceci est effectué avant le recrutement, et le remplace.



Toutes les règles normales de recrutement s'appliquent lorsque vous utilisez Étreindre le Chaos. N'oubliez pas d'Activer la nouvelle recrue et de déclencher ses Compétences.

Il n'est jamais possible de recruter plus d'une fois par tour. Si un joueur a déjà recruté, il ne peut pas Étreindre le Chaos, et vice versa.



## NOSFERATU

Rendus hideux et difformes par le sang de Caïn, les Nosferatus sont les maîtres de tous les secrets. Ils vivent cachés, et font de l'échange d'informations pour survivre.

Les Nosferatus peuvent se débarrasser de l'Infamie pour la donner à leurs rivaux. De plus, leur connaissance du marché Noir leur fournit une source constante de Faveurs et d'autres avantages immédiats (en l'utilisant eux-mêmes). Un danger potentiel est de créer une situation qui favorise leurs adversaires plutôt qu'eux. C'est pour cela que les Nosferatus ont tout intérêt à semer la discorde parmi leurs rivaux... tout en se portant volontaires pour arranger les choses au moment opportun !

### MARCHÉ NOIR

Posez la carte face visible sur la table. À chaque tour, un joueur peut déclencher l'effet en plaçant une Faveur sur l'Intrigue. Déplacez toutes les Faveurs sur le Chef de Clan Nosferatu à la fin du tour.



Les Intrigues de Marché Noir ne sont pas déclenchées immédiatement lorsqu'elles sont jouées. Le joueur Nosferatu doit déplacer une Faveur sur le Marché Noir afin de déclencher son effet.

Si une carte de Marché Noir a déjà une Faveur dessus, elle ne peut pas être déclenchée de nouveau durant ce tour.

Les Intrigues de Marché Noire restent en jeu, et il n'y a pas de limite au nombre d'Intrigues jouables.



## TORÉADOR

Un clan d'artistes et d'innovateurs. Les Toréadors sont les plus belles, les plus sensuelles, les plus émotionnelles et les plus prestigieuses de toutes les créatures de la nuit. On leur doit toutes les légendes de vampires séduisant leurs proies grâce à leur sensualité à l'état pur.

Les Toréadors se doivent de maîtriser toutes les subtilités de la politique vampirique afin de tirer tous les avantages de leurs Intrigues d'Invitation. Ils sont néanmoins aussi ceux qui sont le plus en phase avec le monde des mortels et donc les plus aptes à manipuler l'Antichambre. Cela devient de plus en plus avantageux à mesure que de nouveaux Ancillae rejoignent la chronique et qu'il est possible de recruter n'importe quel personnage de la pioche. Les Toréadors doivent avant tout rester subtils et ne menacer personne trop ouvertement.

### INVITATION

Choisissez n'importe quel adversaire. Il peut également choisir de bénéficier de l'effet. Dans ce cas, votre Chef de Coterie gagne 2 .



Le joueur Toréador peut choisir de n'Inviter personne.

Le Pouvoir obtenu par les Invitations est pris de la réserve, pas du personnage invité.

Le joueur Toréador choisit l'ordre dans lequel les effets d'Invitation sont déclenchés. Cet ordre doit être établi avant que l'invité accepte.

En recrutant un personnage au choix dans la pioche, toutes les règles normales de recrutement s'appliquent, et aucun autre personnage ne peut être recruté durant ce tour. Remélangez la pioche de personnages lorsque vous avez fini.



## TREMERE

Les Tremeres sont connus pour être un clan de sorciers et d'intrus, fondé par des mages qui ont saisi de force leur immortalité à des vampires. Ils attachent une grande importance à la hiérarchie et au secret, utilisant le sang pour créer de puissants sortilèges et mener à bien leurs sombres desseins.

Grâce à leurs nombreuses Intrigues plutôt agressives (ainsi que la capacité d'adapter leur Lignage rapidement à toutes les situations), les Tremeres excellent dans l'art du conflit direct. Leurs pouvoirs étant alimentés par l'utilisation de vampires en Torpeur, ils font tout pour faciliter la violence entre les joueurs. Cependant, l'utilisation abusive des Usurpations peut rendre difficile la planification de la fin de partie, laissant derrière eux des Conflits souvent en ruine.

### USURPATION

Remplacez n'importe quel vampire de votre Lignage (y compris ceux en Torpeur) par un personnage dans l'Antichambre. Déplacez tous les marqueurs hormis Torpeur sur le nouveau vampire.



Lors d'une Usurpation, déplacez tous les marqueurs hormis Torpeur sur le nouveau personnage.

L'Usurpation ne compte pas comme un recrutement. N'Activez pas le nouveau personnage et ne déclenchez pas ses Compétences.

Vous ne devez pas payer le coût en Pouvoir lorsque vous utilisez Usurpation pour prendre les personnages les plus à gauche de l'Antichambre.



## TZIMISCE

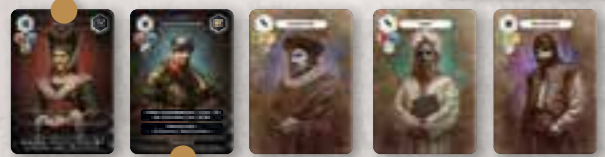
Le clan Tzimisce est composé d'érudits et de sculpteurs de chair ayant renoncé avec joie aux déboires de la condition humaine. Leur seul objectif est désormais de transcender les limites de l'état de vampire.

En construisant leurs monstruosités, les Tzimisces sont capables de mener à bien des stratégies impossibles pour les autres clans. Ces expériences peuvent déboucher sur une grande variété d'effets combinés. Cependant, leur dépendance envers les Ancillae les laisse vulnérables aux caprices de l'Antichambre (et particulièrement faibles au début de la chronique). Une stratégie efficace est de construire des monstruosités pour limiter l'accès aux Ancillae à leurs adversaires.

### CONSTRUIRE UNE MONSTRUOSITÉ

Choisissez n'importe quel Ancilla de l'Antichambre et placez-le sous un vampire de votre Lignage, ne laissant visible que sa Compétence.

Le vampire est désormais un Ancilla avec cette Compétence.



Construire une Monstruosité ne compte pas comme un recrutement. N'Activez pas l'Ancilla et ne déclenchez pas ses Compétences.

Toutes les Compétences de l'Ancilla sont ajoutées à la Monstruosité de votre Lignage. Il n'est pas possible de n'en rajouter qu'une ou deux.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Ancillae qui peuvent être combinés en une Monstruosité. Suivez les règles normales lorsque vous déclenchez leurs Compétences, une par une de haut en bas.



## VENTRUE

Les Ventrues se voient comme des aristocrates, l'élite de l'élite. Cette façade honorable et de « noblesse oblige » ne dissimule que partiellement leur désir de tout contrôler et dominer. Celui-ci est toujours présent à fleur de peau.

Par leurs Édits, les Ventrues sont capables d'influencer un chapitre entier en ne jouant qu'une unique Intrigue. Cette influence sur les personnages qui sont recrutés, combinée à l'Activation de leurs Chefs de Coterie, leur permet d'avoir un impact non négligeable sur la résolution des Conflits. Mais cela peut se retourner contre eux si leurs adversaires sont assez malins pour suivre leur modèle et profiter eux aussi de l'évolution des Conflits.

### ÉDIT

Placez l'Intrigue de Clan face visible sur la table, en indiquant votre choix avec un Pouvoir. Le joueur Ventrue déclenche l'effet lorsque l'Attribut choisi est recruté par n'importe quel joueur. Un seul Édit actif à la fois.



Il ne peut y avoir qu'un seul Édit en jeu à la fois. Défaussez l'Édit précédent si vous en jouez un nouveau.

Il n'est pas possible de changer l'Attribut concerné une fois que celui-ci a été choisi.

Utilisez un de la réserve pour indiquer la sélection. Celui-ci ne vaut pas de point de victoire pour le joueur Ventrue à la fin de la partie.



## DES HAUTS ET BAS CLANS

Depuis des siècles, les Descendants sont divisés entre ceux qui dirigent et ceux qui obéissent du bout des lèvres. Mais les Bas Clans sentent monter leur désir de vengeance tandis que les Hauts Clans deviennent de plus en plus tyranniques. De quel côté êtes-vous ?

### MISE EN PLACE :

Placez un marqueur de Politique des Clans sur la case neutre de la piste.

### ACTIVATION :

Si est activé, déplacez le marqueur de Politique des Clans d'une case dans la direction indiquée.

### VICTOIRE DÉCISIVE :

Si le marqueur de Politique des Clans atteint la dernière case de la piste, tous les vampires ayant l'Attribut correspondant gagnent . Remplacez le marqueur de Politique des Clans sur la case neutre.

### RÉSOLUTION :

La position finale du marqueur détermine l'Attribut gagnant et les points marqués. S'il est sur la case neutre, personne ne gagne.

### SCORE :

**1-2**  
PV

par vampire ayant l'Attribut correspondant.

### ACTIVATION



### VICTOIRE DÉCISIVE



### INTRIGUE



### RÉSOLUTION



Chaque vampire marque 2 PV.


# L'APPEL DE LA BÊTE

Tous les vampires luttent contre une soif intarissable qui réclame toujours encore plus de sang. Seul un code moral strict (aussi pervers soit-il) leur permet de contrôler le monstre qui sommeille en eux, alors que s'écoulent les décennies.

### MISE EN PLACE :

Placez le marqueur de Moralité de Clan sur la case de départ, sur la face correspondant à l'Attribut  du Chef de Clan.

### ACTIVATION :

Si  est activé, comparez l'Attribut indiqué à la face du marqueur de Moralité de Clan du joueur actif.

**Bonne couleur :** déplacez le marqueur de Moralité de Clan du joueur actif d'une case vers le haut sur la piste de Moralité de Clan.

**Mauvaise couleur :** retournez le marqueur de Moralité de Clan du joueur actif. Déplacez-le d'une case vers le bas sur la piste de Moralité de Clan et piochez une Intrigue de Clan.

### FIN DU TOUR :

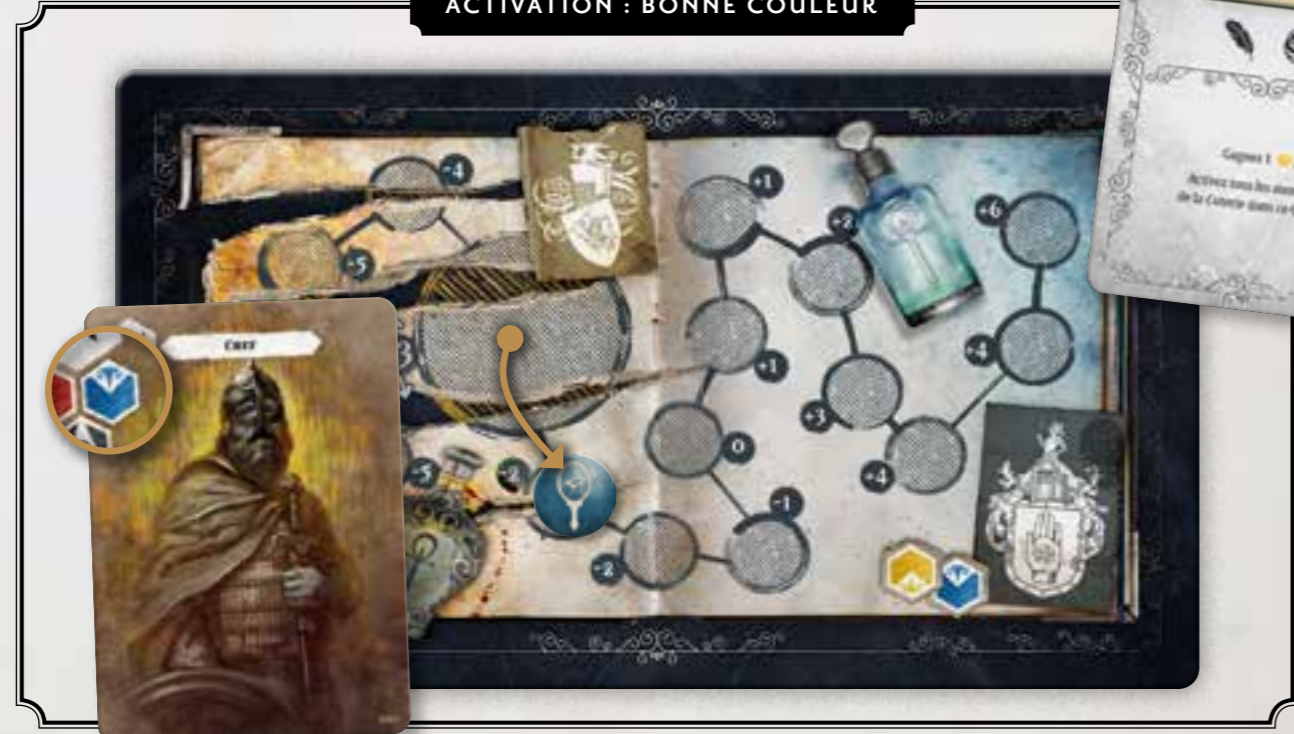
Le joueur le mieux placé prend le marqueur de premier joueur.


### SCORE :


**X**  
PV

X= selon la position du marqueur de Moralité de Clan.

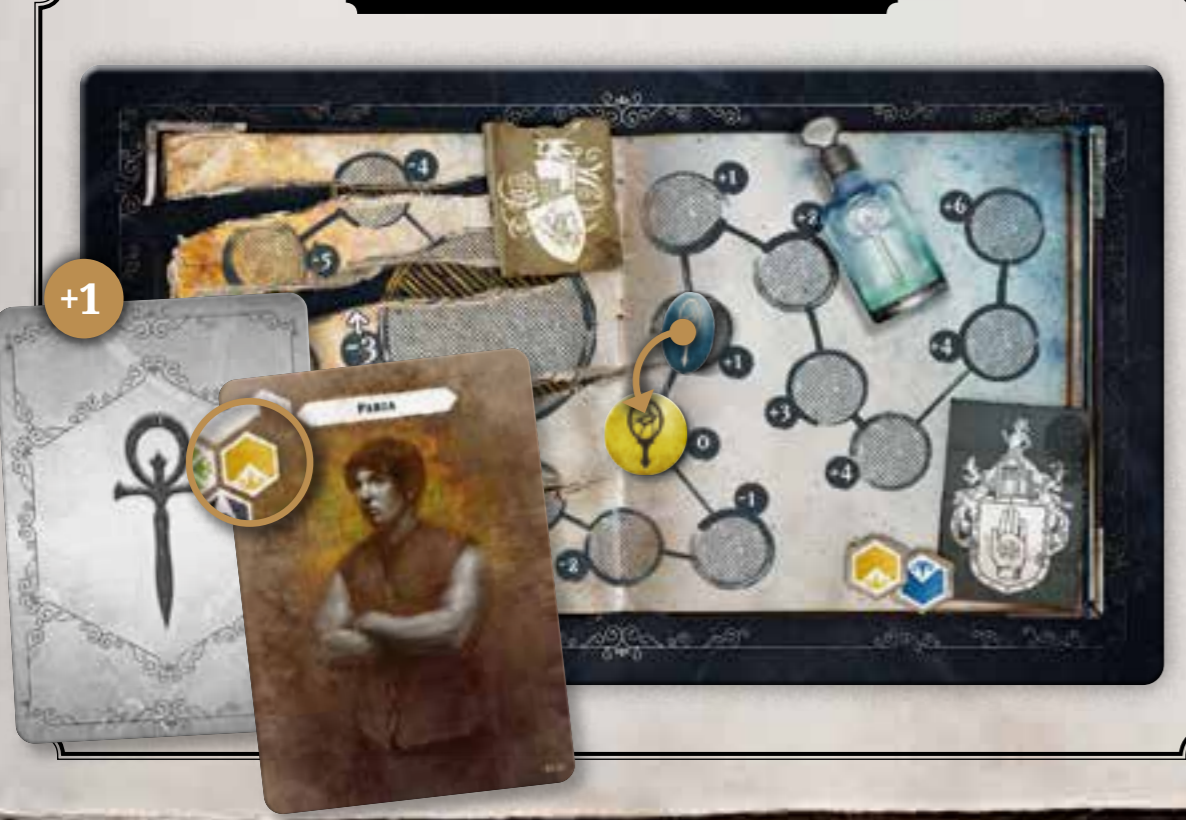
### ACTIVATION : BONNE COULEUR



 Il ne se passe rien si un marqueur de Moralité de Clan doit être déplacé au-delà de la case la plus haute ou en deçà de la case la plus basse.

 Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la position la plus haute, le marqueur de premier joueur ne change pas de main.

### ACTIVATION : MAUVAISE COULEUR



### INTRIGUE




# LA GUERRE DES PRINCES

L'Europe est déchirée par les luttes de pouvoir alors que les cours rivales s'affrontent pour contrôler le continent. L'aristocratie vampirique s'échange les domaines et les terrains de chasse dans une atmosphère de débauche. Mais une faction finira bien par prendre le dessus... et se souviendra bien de qui l'a soutenue.

### MISE EN PLACE :

Placez 7 Ankhs dans chacune des cases ( /  /  / ).

### ACTIVATION :

Si  est activé, déplacez un Ankh de cette couleur sur une case adjacente qui n'est pas contrôlée par une autre couleur.

### RÉSOLUTION :


La couleur qui contrôle le plus de cases détermine l'Attribut gagnant. Les égalités sont possibles.

La case centrale compte pour deux cases.


### SCORE :

**2**  
PV

par vampire ayant l'Attribut correspondant.

 En cas d'égalité, tous les vampires ayant un des Attributs gagnants marquent 2 PV.

 Les vampires  peuvent Activer n'importe quel Attribut géographique, et marquent 1 PV à la fin de la partie.

 Les Ankhs ne peuvent pas être retournées sur leur positions d'origine.

### ACTIVATION



### INTRIGUE



### RÉSOLUTION

Chaque vampire  marque 2 PV.



# L'INQUISITION

La brutalité des luttes de clans a donné naissance à un groupe de fanatiques au sein de l'Église. Même ces ignares en robe de bure finiront bien par tomber sur un vampire imprudent. Cependant, même si cette chasse ne peut être interrompue, peut-être peut-elle être orientée.

### MISE EN PLACE :

Placez un marqueur de Politique des Clans sur chaque espace / / du Vaticanum.

### ACTIVATION :

Si / est activé, déplacez le marqueur dans la colonne / / correspondante vers l'espace Judices. Placez le marqueur sur la face correspondante à l'Attribut activé.

### JUGEMENT :

Lorsque tous les espaces de Judices sont remplis, le vampire avec le plus de est pris pour cible.

Si les **souçons** sur la cible ( + Politique des Clans) sont de 5+, placez-le en Torpeur. Sinon, gagnez 1 .

Puis remplacez tous les marqueurs dans le Vaticanum.

### RÉSOLUTION :

L'Attribut indiqué par le moins de marqueurs de Politique des Clans est l'Attribut gagnant. En cas d'égalité, personne ne gagne.

### SCORE :

1 PV

par vampire ayant l'Attribut correspondant.

Les vampires en Torpeur ne peuvent pas être ciblés par l'Inquisition. Ne tenez pas compte de leur Infamie lorsque vous déterminez une cible.

### RÉSOLUTION

Chaque vampire marque 2 PV.



### ACTIVATION



### INTRIGUE



### JUGEMENT



# LA RÉVOLTE DES ANARCHS

Un vent de rébellion souffle sur l'Europe. Les Descendants opprimés et les plus jeunes sont depuis longtemps sacrifiés à l'Inquisition ou aux rivalités entre vampires, au bénéfice exclusif des Anciens. Maintenant est venu le temps de leur soulèvement, de jeter à bas l'ordre établi et de mettre le feu à la nuit.

### MISE EN PLACE :

Placez 4 Ankhs sur chaque ville / / / .

### ACTIVATION :

Si / / est activé, prenez un Ankh de la ville correspondante et placez-le sur le vampire activé ou bien dans le Brasier.

### TRÈVE :

Lorsque le dernier Ankh est retiré d'une ville, chaque vampire avec un Ankh de la couleur correspondante gagne . Remplacez tous les Ankhs étant sur un vampire sur les villes correspondantes.

### SOULÈVEMENT :

Lorsqu'un vampire avec un Ankh est placé en Torpeur, placez son Ankh dans le Brasier.

### RÉSOLUTION :

Chaque ville ayant au moins un Ankh indique un Attribut gagnant. X = nombre de villes sans aucun Ankh.

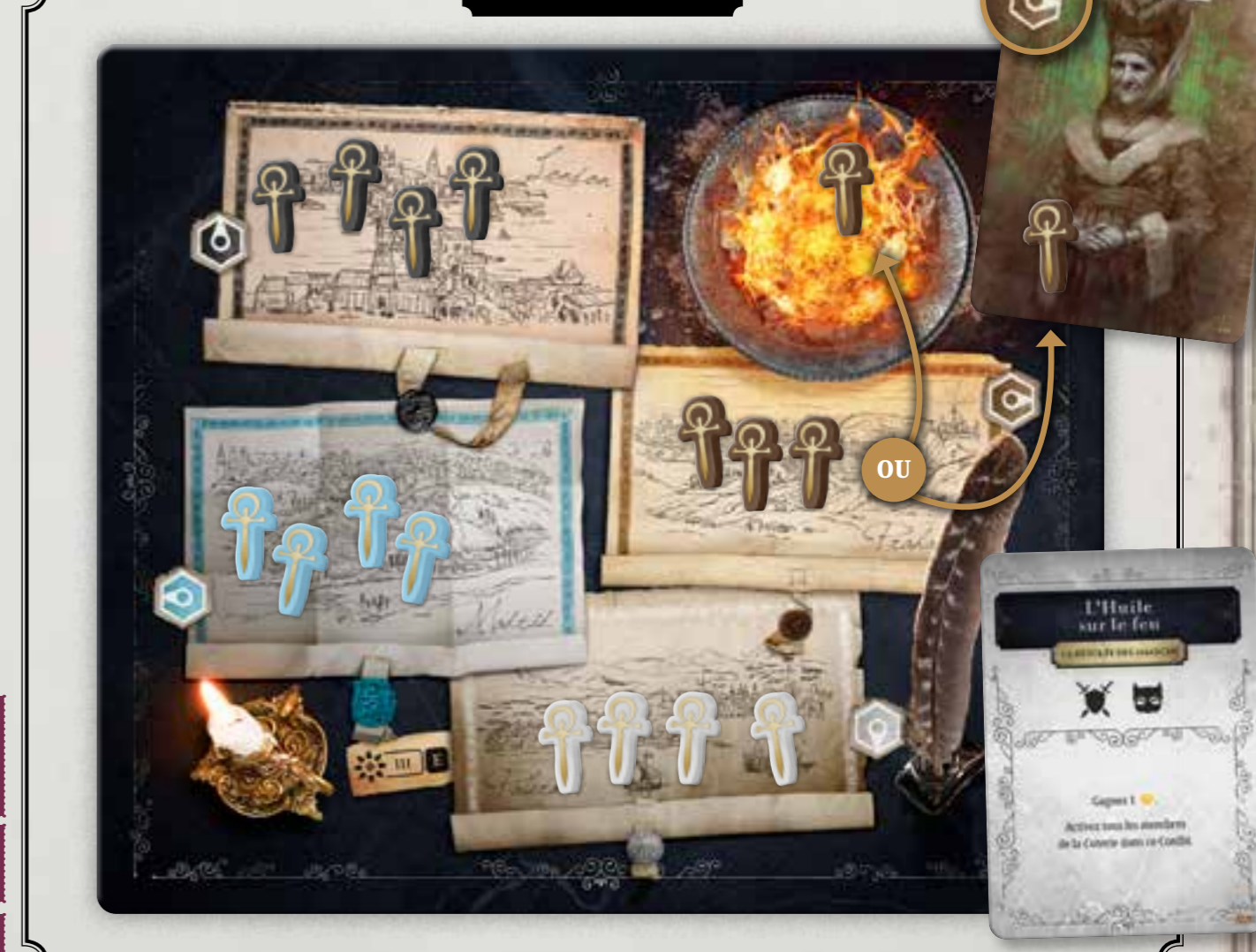
### SCORE :

X PV

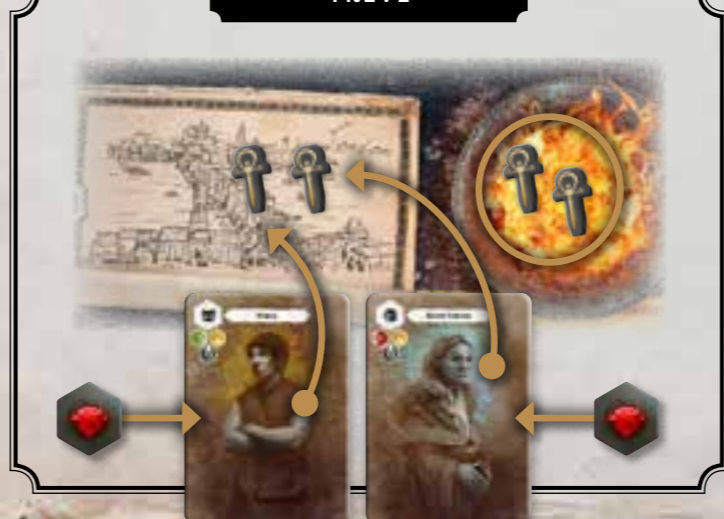
par vampire ayant l'Attribut correspondant.

- Lorsqu'un Ankh est placé sur le Brasier, il ne peut plus l'être sur sa ville d'origine. Les Ankhs sur le Brasier ne sont pas replacés sur leur ville d'origine durant la Trêve.
- Les vampires peuvent Activer n'importe quel Attribut géographique.
- Chaque vampire marque 1 PV à la fin de la partie.

### ACTIVATION



### TRÈVE



### SOULÈVEMENT



### RÉSOLUTION

Chaque vampire ou marque 2 PV.



# LA MASCARADE

Alors que le monde des mortels émerge des ténèbres, les Descendants sont contraints de plus en plus profondément dans la nuit. Le secret et la discrétion deviennent des marques d'honneur et de respect, ceux qui n'y prennent pas garde sont immédiatement punis pour leur complaisance. Un simple mortel trop curieux devient un danger que l'on ne peut plus se permettre d'ignorer.

### MISE EN PLACE :

Placez 4 jetons d'Investigateur dans la case Investigateurs A et 3 Ankhs dans chaque dernière case B de / / / .

### ACTIVATION :

Si / / / est activé, avancez un jeton d'Investigateur d'une case sur la piste correspondante.

### ENFREINTE :

Lorsqu'un Investigateur atteint la dernière case d'une piste, placez un des Ankhs sur le vampire activé. Remplacez le jeton d'Investigateur sur la case Investigateurs.

### NETTOYAGE :

Gagnez 2 lorsque vous placez un vampire avec un Ankh en Torpeur. Remplacez l'Ankh sur le plateau de Conflit.

### ÉTRANGER :

Avancez un Investigateur de 2 cases lorsque est activé.

### RÉSOLUTION :

Tous les Attributs peuvent marquer des points.

### SCORE :

X  
PV

X = nombre d'Ankhs restant dans la dernière case.

Les vampires peuvent Activer n'importe quel Attribut géographique, mais font avancer l'Investigateur de 2 cases au lieu d'une.

Chaque vampire marque 1 PV à la fin de la partie.

### ACTIVATION



### NETTOYAGE



### RÉSOLUTION

0 PV par vampire   
 3 PV par vampire   
 1 PV par vampire   
 2 PV par vampire



### ENFREINTE



# LA COUR DES DAMNÉS

Alors que l'Inquisition perd de son efficacité, délaissée par des mortels trop fiers de leurs nouvelles certitudes, une certaine stabilité s'établit dans chaque cité. De nouveaux Titres sont octroyés pour amener de l'ordre au chaos des ténèbres, au premier desquels se trouve le prince. Mais inquiète est la tête qui porte la couronne...

### MISE EN PLACE :

Placez 5 marqueurs de Politique des Clans en dehors des murs de la ville, un marqueur de Titre sur chaque emplacement correspondant et le marqueur de Temps au-dessus de la case des Harpies.

### ACTIVATION :

Si / est activé, déplacez un marqueur de Politique des Clans à l'intérieur de la ville, et placez-le sur la face correspondante.

### VOTE :

Une fois que tous les marqueurs de Politique des Clans sont dans la ville, la majorité indique l'Attribut en faveur. Le vampire (sans Titre) en faveur et avec le plus de reçoit le nouveau Titre. Remplacez les marqueurs de Politique des Clans en dehors de la ville et déplacez le marqueur de Temps sur le Titre suivant.

### PRÉTENDANT :

Volez le Titre de tout vampire avec un Titre que vous placez en Torpeur.

### RÉSOLUTION :

2 PV par Titre.

### SCORE :

2  
PV par vampire ayant l'Attribut / du prince.

En cas d'égalité, aucun vampire ne reçoit le Titre. Réinitialisez les marqueurs de Politique des Clans et déplacez le marqueur de Temps sur le Titre suivant.

Les vampires en Torpeur, ainsi que ceux qui en ont déjà un, ne peuvent pas recevoir de Titre. Ignorez leur Pouvoir lors d'un Vote.

### ACTIVATION



### VOTE



### PRÉTENDANT



### RÉSOLUTION



Chaque vampire marque 2 PV. De plus, ce joueur marque 4 PV supplémentaires grâce aux 2 Titres de son Lignage.

# LA VOIE DE L'HUMANITÉ

Le monde se transforme de plus en plus rapidement chaque année, un crescendo étourdissant de « progrès » mortels qui risque de laisser à la traîne les Descendants imprudents. Il n'est plus très judicieux d'ignorer les dernières lubies de l'humanité, et il n'y a qu'une solution pour garder la cadence des changements incessants de l'histoire : changer pour s'adapter.

**MISE EN PLACE :**

Placez le marqueur de Moralité de Clan de chaque joueur sur la position de départ, du côté de l'Attribut du Chef de Clan.

**ACTIVATION :**

Si / est activé, comparez l'Attribut indiqué à la face du marqueur de Moralité de Clan du joueur actif.

**Bonne couleur :** déplacez le marqueur de Moralité de Clan du joueur actif d'une position vers le bas sur la piste et piochez une Intrigue de Clan.

**Mauvaise couleur :** retournez le marqueur de Moralité de Clan du joueur actif.

**FIN DU TOUR :**

Le joueur placé le plus bas sur la piste prend le marqueur de premier joueur.

**SCORE :**



Selon la position indiquée par le marqueur de Moralité.

Il ne se passe rien si un marqueur de Moralité de Clan doit être baissé en dessous de la case la plus basse ou monté au-dessus de la case la plus haute.

Si deux joueurs sont à égalité pour la dernière place, le marqueur de premier joueur ne change pas de main.

**ACTIVATION : BONNE COULEUR**



**ACTIVATION : MAUVAISE COULEUR**



**INTRIGUE**



# LES GUERRES DU SABBAT

Après des siècles de tensions bouillonnantes, une nouvelle explosion de violence se produit entre les plus puissantes factions de la Descendance. Des Coteries parcourent le globe en jouant dangereusement au chat et à la souris, risquant de détruire les fondements de la Mascarade. Ce n'est pas en se lançant dans de violents combats que les vampires préservent leur immortalité, mais c'est parfois la seule option.

**MISE EN PLACE :**

Placez tous les jetons numérotés de Guerres du Sabbat face cachée sur les cases de départ correspondantes. Placez 1 jeton Camarilla et 1 jeton Sabbat choisis au hasard sur chaque région du Conflit. Assignez les allégeances aléatoirement, en fonction du nombre de joueurs :

- 2 → Camarilla/Sabbat
- 3 → Camarilla/Sabbat/Anarchs
- 4 → Camarilla/Camarilla/Sabbat/Sabbat

**ACTIVATION :**

Si / / est activé, effectuez l'action correspondante :

- Défaussez un jeton de la région correspondante et retirez-le du jeu.
- Ajoutez un jeton dans la région correspondante.
- Retournez un jeton dans la région correspondante.
- Déplacez un jeton de la région correspondante à une autre région.

**RÉSOLUTION :**

Retournez tous les jetons et comparez leur valeur pour déterminer qui contrôle chaque région. La Camarilla et le Sabbat gagnent s'ils contrôlent 3 régions. Sinon, ce sont les Anarchs qui gagnent.

**SCORE :**



pour chaque joueur de la faction gagnante.

**MISE EN PLACE**

Chaque emplacement de la carte ne peut contenir qu'un seul marqueur. S'il n'y a pas de place pour mettre un nouveau marqueur dans une région, celui-ci est remplacé dans la réserve.



**ACTIVATION**



**RÉSOLUTION**

Les joueurs de la Camarilla gagnent en contrôlant 3 régions.

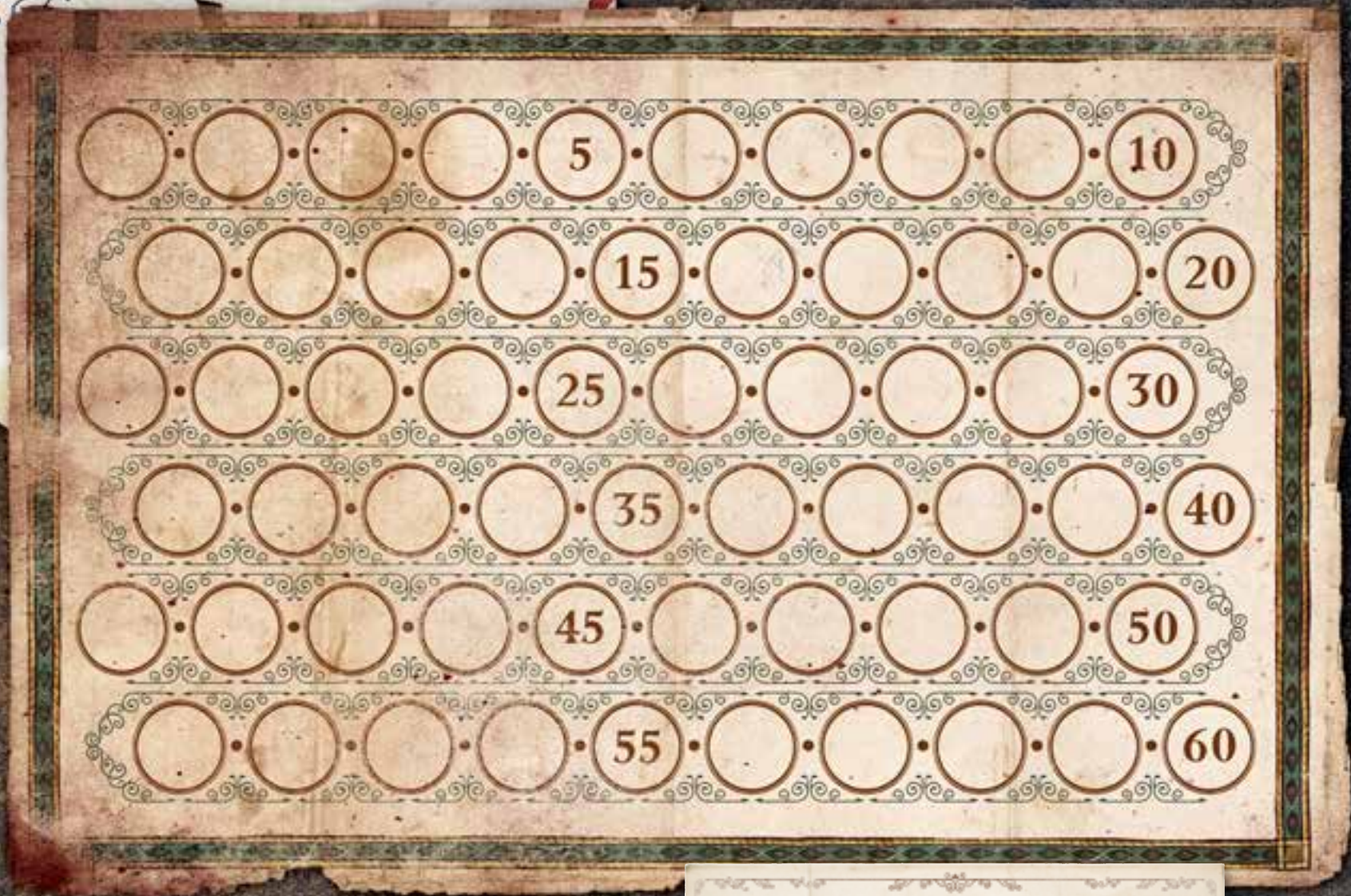













Version française : Don't Panic Games  
38, rue Notre-Dame-de-Nazareth  
75003 Paris, France.  
[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)




Paradox Interactive et Vampire : La Mascarade®  
sont des ©2020 de Paradox Interactive AB.  
Tous droits réservés.



 nicegamepublishing

 nicegamepub

 nice.game.publishing

©2020 Nice Game Publishing

Partagez les personnages les plus  
(tristement) célèbres et les moments  
forts de vos chroniques !