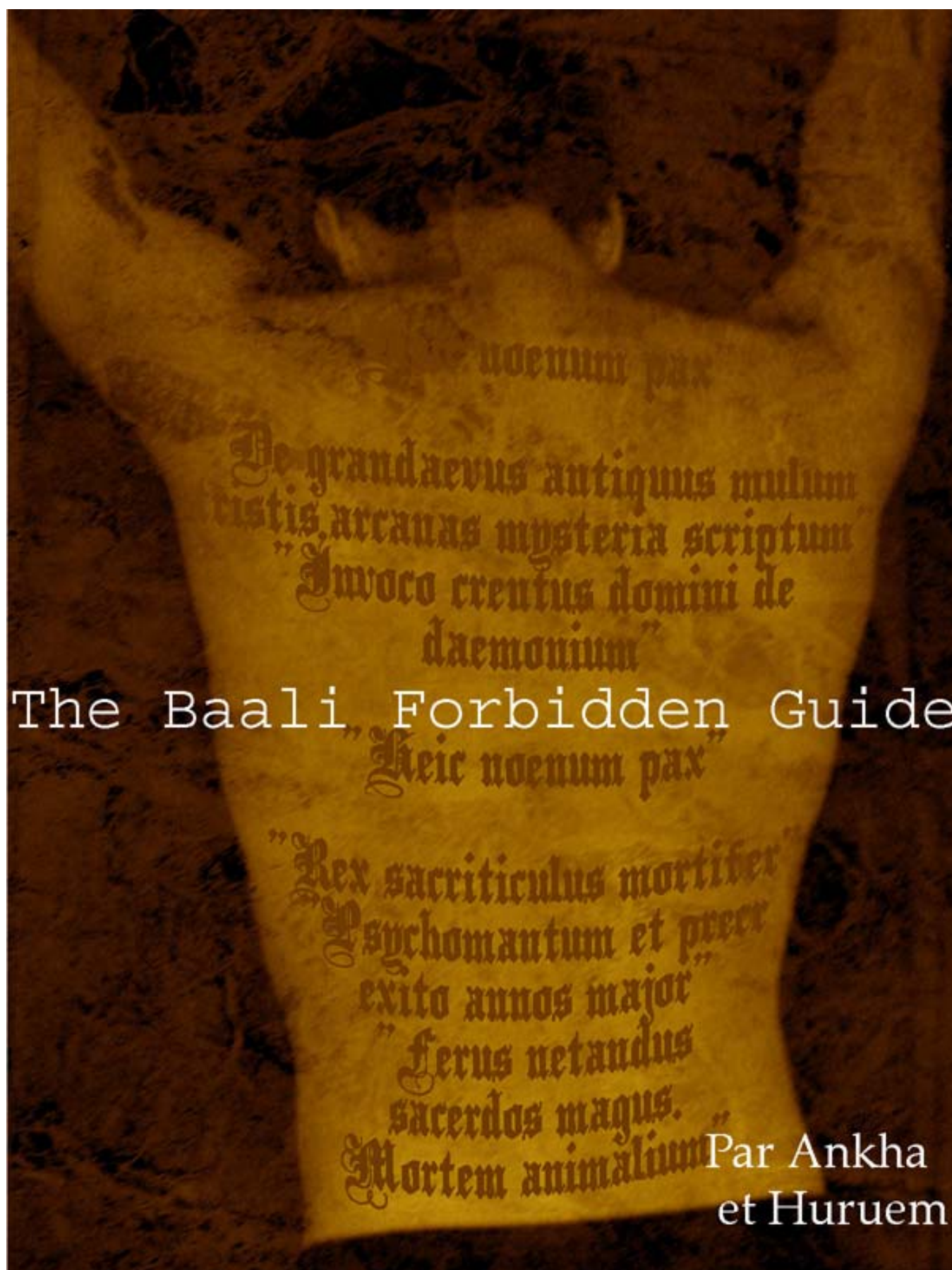




The Baali Forbidden Guide

Hic noenum pax

"Rex sacriticulus mortifer"
Psychomantum et preer
exito annos major
"Ferus netandus
sacerdos magus.
Mortem animalium"

Par Ankha
et Huruem

I. LES BAALI.....	5
A) GROUPE 2	5
1. Giotto Verducci.....	5
2. High Priest Angra Mainyu.....	5
3. Huitzilopochtli	6
4. Mary the Black	6
5. Sargon	7
B) GROUPE 3.....	7
1. Barbaro Lucchese	7
C) GROUPE 4.....	8
1. Azaneal.....	8
2. Cybele.....	8
3. Elihu	9
4. Maureen, Dark Priestess	9
5. Petaniqua (ADV).....	10
D) GROUPE 5.....	10
1. Nergal.....	10
2. Nergal, Prince of Hell	11
II. LES AUTRES VAMPIRES INFERNAX	12
1. Dylan (ADV)	12
2. Helena (ADV)	12
3. Midget.....	13
4. Petaniqua.....	13
5. Saulot, The Wanderer.....	14
6. Valerius Maior, Hell's Fool.....	15
7. Valerius Maior, Hell's Fool (ADV).....	15
III. LES CARTES	16
1. Bloodstorm of Chorazin	16
2. Call the Great Beast.....	16
3. Concordance.....	17
CONDEMNATION	18
4. Condemnation: Betrayed	18
5. Condemnation: Doomed.....	19
6. Condemnation: Languid	19
7. Condemnation: Mute.....	20
8. Conflagration.....	20
9. Contagion.....	21
10. D'habi Revenant.....	21
11. Fear of the Void Below.....	22
12. Herald of Topheth.....	22
13. Ignore the Searing Flames	23
14. Path of Evil Revelations	24
15. Psychomachia.....	24
16. Ruins of Charizel	25
17. Sense the Sin.....	25
18. Spontaneous Power.....	26
19. The Textbook Damnation.....	26
20. Undying Thirst	27
IV. LES CRYPTES ENVISAGEABLES À BASE DE BAALI — PAR HURUEM	28
A) GROUPE 2/3	28
1. Le Baali rush.....	28
2. Le Baali / Salubri.....	28
3. Le Baali / Sethite.....	29
a) Le Temptation / Condemnation.....	29
b) Le Sargon Enticement	29

4. Le Baali / !Tremere	30
5. Le Baali / Toreador.....	30
a) Le wall.....	30
b) Le toolbox obf pre aus	31
6. Le Baali vote.....	31
B) GROUPE 3/4	32
1) Le Cybele super star !.....	32
2) Baali bleed-stealth.....	32
V. COMMENT CONSTRUIRE ET JOUER UN DECK BAALI — PAR ANKHA.....	34
1) AVANTAGES DES JEUX BAALI	34
2) DÉSAVANTAGES DES JEUX BAALI	35
3) COMMENT GÉRER LE TRAIT INFERNAL.....	35
4) DÉFENSES.....	37
5) COMMENT CONSTRUIRE UN JEU BAALI ?	38
6) MODÈLES DE DECKS BAALI	38
VI. DECKS	39
A) BAALI VOTE	39
1) Voice of the void (version FSR) — par Ankha.....	39
2) Baali's Legacy (vote anarch) — par Abalam et Huruem.....	41
3) Voice of the void (version KRC) — par Ankha	42
B) BAALI BLEED-STEALTH	43
1) Giotto's Court — par Ankha	43
C) BAALI TURBO GREAT BEAST — PAR ANKHA	45
1) 6 — par Ankha.....	46
2) Huruem's Call — par Huruem.....	48
3) Cybele et la Bête — par Miriadel	49
4) Turbo Nergal — par Ankha	50
D) LE BAALI RUSH	51
1) Visit from the Great Beast — par Abalam.....	51
E) LE BAALI WALL	52
1) Thy flesh consumed — par Ankha.....	52
2) Toreador Baali — par Sasha	54
F) LE BAALI TOOLBOX	55
1) Blessed be thy Name — par Ankha	55
2) Baali / Salubri antitribu — par Ian Lee	57
3) Cybele senses the Bloodstorm — par Falkor (Sébastien Varrette)	59
4) Mono-Petaniqua — par Meta.....	60
G) LE BAALI/SALUBRI	61
1) Baali Salubri Great Beast — par Platz et Meta.....	61
2) Baali Salubri Great Beast, variante — par Pilcore	62
H) LE BAALI HERALD OF TOPHET.....	63
1) Huitzi, I'll be there for you — par Skydeath	63
I) INFERNAL PLAGUE STORYLINE	64
1) Return of Nergal — par LSJ.....	64

I. Les Baali

A) Groupe 2

1. Giotto Verducci

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [BL:U2]
Independent: During any other Methuselah's discard phase, you may discard a card from your hand (and draw a new one). Vampires must burn a blood to attempt to block Giotto. Infernal.		
	Groupe : 2	Capacité : 7

Ankha : Mon préféré. Il a daimoinon en supérieur, obfuscate en supérieur également ce qui lui permet de jouer des Cloak the Gathering, fortitude pour encaisser les coups (en combinaison avec Conflagration, c'est redoutable), mais surtout son pouvoir qui lui permet de cycliser son deck très rapidement pour se débarrasser des cartes de stealth superflues ou pour aller chercher « la » carte qui sauve. Son autre pouvoir est extrêmement dissuasif et lui permet en général de n'être jamais bloqué de toute la partie. Son seul défaut est de n'avoir que le niveau inférieur de présence.

Huruem : Seul Baali avec fortitude, Giotto est du genre costaud, sa potence inférieur peut être intéressante mais pour le combat à close range, Mary semble tout de même plus adaptée. Toutefois, lui aussi est un bon distributeur de Conflagration et sa fortitude le met à l'écart de bien des problèmes. Là encore, on a un vampire avec une excellente capacité spéciale, surtout en ces temps où la Géhenne nous guette et nous prive de nos discard phase. Le fait de devoir brûler un blood pour le bloquer le range aussi dans la catégorie des Baali pénibles.

2. High Priest Angra Mainyu

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [BL:U2]
Independent: While Angra is ready, your prey's hand size is 1 card smaller. You may burn the Edge to give Angra +1 stealth on a non-bleed action. Infernal.		
	Groupe : 2	Capacité : 8

Ankha : Un bon vampire avec les trois disciplines de clan en supérieur pour 1 point de capacité de plus que Giotto ou Mary. Son premier pouvoir est utile sans être extrêmement puissant et son deuxième pouvoir relativement inutile, d'où l'intérêt mitigé que peut inspirer ce vampire. A noter qu'il se fonde très bien dans une crypte de Setites puisqu'il a également serpentis. Dementation est particulièrement inutile pour bleeder puisqu'il a présence en supérieur.

Huruem : Je crois que ce vampire est la quintessence du vampire pénible, l'horreur absolue chez votre prédateur. Mais de toute manière on est là pour le jouer. Angra est le premier vampire à avoir toutes les disciplines du clan en supérieur et ses deux disciplines out of clan sont très intéressantes :

dementation et serpentis inférieur. Donc en plus de saouler votre proie, il peut aussi aller voir votre prédateur en Kindred Spirit ou lui faire des Temptation.

3. Huitzilopochtli

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [BL:U2]
Independent: During your master phase, you may pay a pool to gain a master phase action if Huitzilopochtli is ready. +1 bleed. Infernal.		
		Groupe : 2
		Capacité : 10

Ankha : Le maître, avec 6 disciplines en supérieur pour une capacité de 10 (*Post-KMW* : maintenant c'est courant chez les Baali, mais c'était le premier du genre). On retiendra principalement DOM (bien que AUS et POT puissent être utiles, le premier pour jouer Eagle Sight, Revelations ou Pulse of the Canaille, le deuxième pour jouer combat) qui lui permet aussi bien de se mettre à l'abri des combats grâce à Obedience que de défléter. L'octroi d'une seconde action de phase de maître est très utile voire essentielle dans certains jeux. Enfin, sa capacité élevée le désigne tout naturellement pour invoquer la Great Beast. Le +1 bleed est également très fort, lui permettant de monter à régulièrement à 4 bleed grâce à Sense the Sin (voire plus avec dominate), le tout bien entendu en stealth.

Huruem : La star, c'est lui. Clé de voûte du deck turbo great beast, excellent support au deck Anson Anarch Revolt, Huitzilopochtli est tout simplement le meilleur vampire du clan, son pouvoir est, comme tous les pouvoirs des Baali, énorme, il a 6 disciplines en supérieur pour dix de capacité (le seul qui peut se vanter d'en avoir autant c'est Marcus Vittel ADV) et +1 bleed. Que demander de plus ?

4. Mary the Black

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [BL:U2]
Independent: Once each round, Mary may burn a blood to make the damage from her hand strikes aggravated for the current round. Infernal.		
		Groupe : 2
		Capacité : 7

Ankha : Le pendant féminin de Giotto, plus orientée attaque que défense. Elle a présence en supérieur mais obfuscatrice en inférieur, pour un bleed plus puissant, célérité à la place de fortitude et surtout le pouvoir de transformer les dégâts de ses frappes à mains nues en dégâts aggravés, ce qui en conjonction avec potence (et donc Immortal Grapple) la rend particulièrement dangereuse.

Huruem : Salut je m'appelle Mary la b***h et je te fais plein d'aggrav' de près et de loin ! T'aimes ça, hein ? Bon voilà son petit truc à elle, c'est qu'elle picote de l'aggravé ce qui la rend très intéressante si on la mixe avec des petits vampires qui ont dominate pour faire des Graverobbing. En plus ses 2 petites disciplines out of clan sont là pour être sûr qu'elle va bien les coller ses aggrav' ! A noter que dans cette optique, Mary prend toute sa mesure avec une petite master fortitude, Giotto et pas mal de cartes de prevent.

C'est aussi la première Baali avec présence supérieur ce qui fait qu'elle bleed fort en plus, et qu'elle peut éventuellement voter dans une optique Anarch ou Sabbat avec Into the Fire, sachant que ça lui donne accès à Cardinal Benediction.

5. Sargon

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [BL:U2]
Independent: Whenever Sargon successfully performs an action, you get the Edge. +1 strength. Infernal.		
	Groupe : 2	Capacité : 5

Ankha : Un excellent vampire qui permet de reprendre l'edge de manière quasi-systématique, chose ô combien importante dans un clan sans voix et où la récupération de pool est primordiale. Il permet également des combos avec des cartes telles que Enticement, et son +1 en force lui permet de se débarrasser des petits vampires inopportuns. Couplé avec une Concordance, il est encore plus efficace dans ce domaine.

Huruem : C'est le plus petit Baali groupe 2. Il a les disciplines du clan en inférieur et célérité inférieur. Peut être amusant dans une optique de deck baston car rien qu'avec ses disciplines il peut faire des Conflagrations de loin, dodger et additionner. Mais c'est surtout sa capacité spéciale qui est énorme, car récupérer l'edge à chaque fois qu'on fait une action ça ouvre des possibilités de decks assez pénibles. Car si on mixe le petiot avec des Follower of Set et des Enticement, le petit Sargon devient vite très lourd.

B) Groupe 3

1. Barbaro Lucchese

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [Promo-20041015]
Independent: Barbaro may place a taint counter on a minion as a Ⓢ action. If a minion has 2 taint counters, burn those counters to make the minion infernal. Barbaro may change his clan to Tremere antitribu as +1 stealth action. Infernal.		
	Groupe : 3	Capacité : 5

Ankha : Un excellent vampire de groupe 3 (et donc utilisable avec les vampires de groupe 2) grâce à la marque de fabrique des infernaux : leurs excellentes capacités spéciales. Transformer un vampire de sa proie en infernal prendra au minimum deux tours, mais il est à noter que Barbaro peut s'équiper facilement de la Rutor's Hand s'il est allé faire une Concordance auparavant. Changer de clan en Tremere antitribu donne accès aux Infernal Pact et aux alliés de ce clan (Succubus et Nephandus).

Post-KMW : Barbaro Lucchese peut également être joué avec les vampires de KMW qui sont de groupe 4, d'autant plus qu'il partage thaumaturgie avec de nombreux Baali de ce groupe. Je l'ai également vu dans des jeux Tupdog politiques, où il permet de jouer des Condemnation: Mute.

Huruem : Barbaro était, à sa sortie, le prophète de ce que seraient les Baali de Kindred Most Wanted. Ce vampire offre des possibilités de combo phénoménales. La possibilité de transformer des vampires en infernalistes permet, par exemple, de donner à un Tremere antitribu avec Infernal Pact la possibilité de jouer toutes les cartes de daimoinon, je pense en particuliers à Contagion en supérieur. Sa capacité de changement de clan lui permet d'accéder aux nombreuses cartes de clan Tremere antitribu qui sont souvent excellentes, je pense en particulier à Infernal Pact, Spirit Summoning Chamber, Succubus, Nephandus.

C) Groupe 4

1. Azaneal

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [KMW:U/PB]
Independent: Actions to put vampires in play cost Azaneal 1 less blood or pool. Infernal.		
	Groupe : 4	Capacité : 7

Ankha : Un vampire assez moyen disposant cependant de trois disciplines en supérieur. Le problème est qu'on voit mal ce que vient faire obténétration là dedans, et que son pouvoir est assez inutile (ou alors dans un jeu Baali/Embrace ?). Il a thaumaturgie comme beaucoup d'autres Baali du groupe 4, ce qui lui permet de rejoindre des jeux Baali utilisant des Rutor's Hand.

Huruem : Un vampire qui fait partie de cette sous-lignée Baali qui, dans le jeu de rôle, avait obténétration en discipline de base. Maintenant, à quoi peut-il bien servir dans le jeu de carte ? <sans conviction> Il peut faire des Embrace pour gagner plus de pool au Consanguinous Boon dans une optique de deck Baali vote. Quoiqu'il en soit, ça reste un vampire de taille moyenne utilisable dans un Baali stealth-bleed.

2. Cybele

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [KMW:U/PB]
Independent: If Cybele is untapped during your master phase, you get an additional master phase action. Cybele may bleed at +2 bleed as ① action that costs 1 blood. Infernal.		
	Groupe : 4	Capacité : 10

Ankha : La remplaçante de Huitzilopochtli en groupe 4 présente quelques similitudes avec celui-ci : six disciplines en supérieur, un « Parthenon » et un augmentateur de bleed intégrés. Son pouvoir de gain d'action de phase de maître est quasiment identique (légèrement mieux peut-être car facilement gratuit), je ne m'attarde pas dessus. Elle se distingue par les trois disciplines hors-clan qu'elle possède : animalisme, serpentis et thaumaturgie. Elle s'intègre bien aux Sétites grâce à serpentis ainsi qu'aux autres Baali de groupe 4 grâce à thaumaturgie. Animalisme ne lui apporte pas grand-chose par contre, sauf peut être quelques serviteurs comme les Raven Spy. Elle manque cependant à mon goût

de moyens de défense (pas d'Obedience, le Bloodstorm of Chorazin est plus difficile à utiliser) et reste dans l'ombre de Huitzilopochtli qui est fortement avantage par le fait qu'il ait dominate. Son avantage tient dans sa plus grande accessibilité (à la fois présente dans les boosters et les starters) pour monter un jeu Great Beast.

Huruem : Cybele est le genre de vampire qui me donne envie de m'enfermer dans mon antre avec une boîte d'aspirine pour trouver ce qu'il y a de mieux à faire avec elle. Ce vampire est assez étrange, ses disciplines sont tellement différentes qu'on ne sait pas trop quoi faire d'elle. Elle peut :

- Combattre (Carrion Crows, Appotation, Conflagration par exemple)
- Bleeder (bleed à 3 avec sa capacité, Perfect Clarity, stealth, Sense the Sin)
- Bloquer (Cat's Guidance, Instinctive Reaction, Sense the Sin)

Donc elle peut tout faire, ce qui est très bien. Maintenant, Le fait-elle aussi bien que Huitzilopochtli, son équivalent ? Non. Huitzilo bleede mieux (dominate, +1 bleed), bloque mieux (auspex), et en combat ça se discute, tout dépend de ce qu'on pense de potence, surtout que depuis la sortie de Disengage, cette discipline ne suscite plus la même terreur d'autrefois.

En conclusion, je dirais qu'en soi, Cybele n'est pas aussi bien que Huitzilopochtli. Toutefois, elle peut être mieux accompagnée que son alter ego selon l'optique dans laquelle vous comptez la jouer.

3. Elihu

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [KMW:U]	
Independent: Elihu inflicts +2 damage with melee weapons. His strikes with melee weapons cannot be dodged. Infernal.			
		Groupe : 4	Capacité : 6

Ankha : Un vampire très fort dans un jeu combat, il est dommage qu'il n'ait pas obfuscaté comme ses camarades (ce qui lui aurait permis de jouer des Disguised Weapon). Du coup, il ne peut même pas bleeder en stealth ce qui l'oriente vers un jeu Bruise'n'bleed. Fortitude lui permet de survivre facilement, et il devient redoutable avec Concordance.

Huruem : Elihu est une brute, il bleed fort, et tape fort. Maintenant, si on reprend l'idée d'un deck Baali vote, Elihu peut jouer Iron Glare en supérieur.

4. Maureen, Dark Priestess

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [KMW:PB2]	
Independent: Maureen has 1 vote (titled). Once each turn, when Maureen successfully performs an action requiring Baali or Daimoinon, you gain 1 pool. Infernal.			
		Groupe : 4	Capacité : 6

Ankha : Un excellent Baali mid-cap disposant de toutes les disciplines utiles, lui permettant d'être aussi bien offensif que défensif grâce à dominate qui lui donne accès aux déflexions. Cerise sur le gâteau, elle est titrée. Il va donc falloir s'attendre à la voir apparaître dans tous les decks Baali groupe 4, d'autant plus qu'elle est très facile à trouver (en deux exemplaires dans le starter Baali). Enfin, son

pouvoir est extrêmement puissant et versatile, lui permettant de rembourser son infernalisme ou encore de recuter des Herald of Tophet moins cher.

Huruem : Ma Baali groupe 4 préférée. C'est la seule qui peut jouer deflect, la seule qui a des voix, elle bleed très bien et combat bien, et son pouvoir ouvre des perspectives très intéressantes.

5. Petaniqua (ADV)

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [KMW:U/PB]
Advanced, Independent, Red List: Once each combat, Petaniqua may burn a blood to gain a press. Petaniqua may recruit a werewolf ally as if she meets the requirements of playing that card. +1 strength. Infernal.		
		Groupe : 4 Capacité : 9

Ankha : Un vampire assez particulier puisqu'elle est Malkavian originellement, Petaniqua ne possède pas présence mais démentation et partage thaumaturgie avec les autres Baali de groupe 4. Bien qu'auspex lui permette d'avoir un rôle défensif (avec des Telepathic Misdirection ou tout simplement de l'intercept), elle est très orientée combat grâce à sa presse intégrée et son +1 en force. Mergée, elle devient encore plus forte en combat (même sans jouer de carte), ce qui lui permet d'assumer son statut de Red List. Mergée, elle peut également recruter des loups-garous pour moins cher, bien que l'efficacité des jeux garous reste à démontrer. Un vampire assez intéressant en somme, mais très spécialisé.

Huruem : Celle que j'aime le moins. Elle a une press qui coûte un blood, ce qui peut être pas mal avec thaumaturgie, un bonus en force qui n'est intéressant qu'en draft, elle peut jouer Nightmare Curse en inférieur... Bon, elle est pourrie en clair.

D) Groupe 5

1. Nergal

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : [Promo-20051001]
Independent: Once each turn, Nergal may reduce the cost of a card he plays by one blood. +2 bleed. Infernal.		
		Groupe : 5 Capacité : 10

Ankha : Le premier (et seul) vampire du groupe 5 est un Baali, découvert à l'occasion de la storyline *Infernal Plague*. Tout comme Huitzilopochtli et Cybele, nous avons là un vampire de capa 10, avec six disciplines au supérieur et quelques pouvoirs sympathiques. La question est : qu'apporte-il de nouveau, et en quoi est-il différent ?

Dans un jeu Turbo Great Beast, la master phase action octroyée par Huitzi et Cybele lui manque. Cependant, il peut jouer Magic of the Smith et Freak Drive (au supérieur) sans avoir de skill, et on peut donc imaginer qu'il peut faire plein d'actions avant de lancer la combo. Là où il peut être vraiment intéressant, c'est couplé avec Cybele : comme ils sont tous deux de capacité 10, la Soul Gem of Etrius

est utilisable. Pour qu'il n'y ait pas de risque d'auto-contest, il faut cependant jouer Nergal en un seul exemplaire, ce qui laisse quand même ouverte la possibilité de sortir deux gros vampires (plus la Bête) qui partagent 4 disciplines en commun.

Nergal est également souvent vu dans des jeux multi-action conçus autour de lui où, équipé d'un Heart of the City et d'un Pulse of the Canaille, il va allégrement bleeder pour 9 en jouant un Legal Manipulation et un Perfect Clarity (ou non, selon la version).

Il aurait sa place également dans un jeu wall centré autour d'auspex et de thaumaturgie (pour aller chercher des équipements fournissant de l'intercept), mais je n'ai pas encore vu de jeu dans cette optique.

Huruem : Aaaahhh Nergal. Nergal a été un sujet de discussion interminable à sa sortie. Voilà les conclusions auxquelles je suis arrivé : premièrement, Nergal ne se prête pas au turbo Great Beast, pourquoi ? Parce que c'est un deck qui repose essentiellement sur la combo Minion Tap / Golconda pour arriver à survivre dans des environnement très agressifs, et sans celle-ci, le deck est considérablement affaibli.

Puis en analysant les disciplines, j'ai explosé de rire. Je voyais en Nergal un nouveau Goretrius, avec une force supplémentaire, celle de bénéficier de deux boost permanent de bleed avec Heart of the City et Pulse of the Canaille. J'appelais ça le Nergalmaggedon.

Mais arrêtez-vous là, oubliez ces decks qui peuvent être faits avec d'autres vampires de manière plus efficace. Nergal fait une chose mieux que tous les autres vampires, c'est exploiter cette carte qui prend la poussière au fond de votre tiroir : Undying Thirst. Vous pouviez la jouer avec Huitzilopochtli qui casait des Obedience. Maintenant Nergal est beaucoup plus solide, du fait de sa fortitude, et ses deux pouvoirs sont plus intéressants dans l'optique d'un wall. Il a tout pour mettre des vampires en torpeur (que ce soit en combat ou via Baltimore Purge, pourquoi pas !) et pour défendre comme un dieu de l'enfer. Donc Nergal = Undying Thirst.

Maintenant le principal défaut de Nergal c'est qu'il est groupe 5 et qu'il serait préférable d'attendre quelques temps que le groupe 4 soit fini pour commencer à l'exploiter correctement.

2. Nergal, Prince of Hell

Cardtype : Vampire	Clan : Baali	Set : Non légale	
Independent: Nergal's capacity is increased by 6 while he is controlled. Cards cost Nergal one less blood to play. If Nergal would leave your controlled region, place him in your uncontrolled region instead. +2 bleed. Infernal.			
		Groupe : 5	Capacité : 4

Ankha : Voici la version storyline de Nergal, complètement fumée tout comme le reste du deck, mais quand on est à 4 contre 1, il faut bien ça. Est-il utile de préciser qu'il est évidemment interdit de le jouer ? Le reste du deck se trouve dans la section correspondante.

II. Les autres vampires infernaux

Les Baali sont infiltrés dans tous les clans et corrompent lentement certains de leurs membres. Pour illustrer ceci, de nombreux vampires infernaux sont des versions avancées de vampires déjà existants, ou encore des Tremere *antitribu* ayant franchi la ligne démoniaque. La contrepartie est qu'ils figurent en bonne position sur la Red List...

1. Dylan (ADV)

Cardtype : Vampire	Clan : Ventrue antitribu	Set : [KMW:U]
Advanced, Sabbat. Red List: Dylan gets +1 stealth when bleeding. +1 strength. Infernal.		
		Groupe : 2 Capacité : 6

Ankba : Son passage du côté infernal lui a profité : il gagne un niveau de fortitude et de daimoinon, du stealth intégré lorsqu'il bleede (ce qui est intéressant avec le +1 bleed de sa version de base), et un bonus de +1 en force. Il s'intègre particulièrement bien dans un jeu anarch grâce à l'étendue de ses disciplines en simple adaptées aux cartes tridisciplines de ceux-ci. On peut également le faire entrer facilement dans un jeu combat avec Giotto (avec qui il partage fortitude), ou avec Mary (avec qui il partage célérité).

Huruem : Dylan est fascinant. Ce vampire a une polyvalence extraordinaire. C'est le genre de vampire dont je rêve en draft pour son double avantage d'avoir de la stealth intégré et +1 en force. Quant à ses disciplines, elles font tout ce dont on peut avoir envie. Petite anecdote : c'est le premier vampire de Kindred Most Wanted que j'ai vu en jeu dans un deck construit autour de Diversion.

2. Helena (ADV)

Cardtype : Vampire	Clan : Toreador	Set : [Promo-20051001]
Advanced, Independent: Helena pays no blood costs for reaction cards that require Auspex  or Dominate  . Infernal.  Helena is immune to damage from demons and gains 1 level of Daimoinon  and Obtenebration  .		
		Groupe : 3 Capacité : 10

Ankba : Voici un vampire autour duquel on pourrait construire plein de decks. Son pouvoir est par exemple très fort en politique, en combo avec des Kindred Coercion lui permettant de changer quasiment toutes les voix de la table. L'économie de blood sur les Deflection et autre Telepatie Misdirection est également bien agréable. Une fois mergée, on obtient le vampire idéal du jeu wall. Elle combote alors également avec Abyssal Hunter (d'autant plus qu'elle gagne un niveau d'obtenebration). Son spread de disciplines est très intéressant car toutes servent (thaumaturgie lui permet toujours d'aller chercher un Bowl of Convergence avec Magic of the Smith). Le gros problème de ce genre de vampire est finalement qu'il propose vraiment trop de possibilités à lui tout seul, ce qui donne en général des decks trop toolbox et trop vulnérables à des cartes comme Pentex Subversion.

Huruem : Son gros problème est qu'elle est a 10, et que par conséquent, elle peut apporter pas mal de choses, mais son rapport qualité/prix reste faible. Son pouvoir combote bien avec Abyssal Hunter, et mergée elle peut fournir une bonne défense en particuliers avec un gun. Au-delà de ça, elle reste peu intéressante en format classique.

3. Midget

Cardtype : Vampire	Clan : Malkavian Antitribu	Set : [BH:U2]
Sabbat: Infernal. Animal retainers lose their abilities while Midget is acting or is in combat.		
		Groupe : 3 Capacité : 3

Ankha : Un petit vampire à première vue très sympathique qui n'a comme seuls points communs avec les Baali que son infernalisme ainsi que son rapport qualité/prix censé le contrebalancer. Le problème est qu'il est en réalité très coûteux à entretenir dans un jeu démentation bleed-stealth qui a besoin de tous ses pools pour survivre. Son spécial peut cependant sauver la mise plus d'une fois.

Huruem : Il me semble que c'est le premier infernal sorti en dehors des Baali. Celui-ci est un symbole, il représente à lui seul le « fast eddie », un bleed-stealth !Malkav avec un crypte très basse. Il arrive qu'on le retrouve dans des decks Baali pour sa présence et son obfuscate. De plus son pouvoir est vraiment très fort car il permet de passer outre les retainers d'intercept.

4. Petaniqua

Cardtype : Vampire	Clan : Malkavian	Set : [KMW:U/PB]
Camarilla, Red List: During any round of combat after the first, a minion opposing Petaniqua takes 2 points of damage before range is determined. Recruiting allies and employing retainers costs Petaniqua 1 less blood or pool. +1 bleed. Infernal.		
		Groupe : 4 Capacité : 9

Ankha : Un vampire honnête qui prend toute sa dimension une fois mergée. Elle peut bleeder fort *et* taper fort, ce qui lui permet de figurer dans divers jeux. A noter que son pouvoir s'accorde particulièrement bien avec Telepathic Tracking (ou la press de sa version Baali), son bonus de bleed est toujours pratique et enfin elle peut recruter moins cher les alliés, ce qui ne lui est utile probablement que dans un jeu approprié (ou alors pour aller chercher des Muddled Vampire Hunter).

Huruem : HA HA, avec Madness Network elle peut aller chercher des Werewolf durant le tour des autres ! Avec Rutor's Hand, elle peut même le faire 2 fois ! Et en plus elle peut le défendre ! FEAR ! *Reyda mode off*. A par le délire que j'ai présenté, je ne suis pas super convaincu par les qualités de ce vampire.

5. Saulot, The Wanderer

Cardtype : Vampire	Clan : Salubri	Set : [LoB:U]
Independent: Damage Baali inflict on Saulot is reduced to 0. During your untap phase, you may move 2 blood from Saulot to any vampire in your uncontrolled region or in play. +1 bleed. +1 strength. Scarce.		
		Groupe : 4
		Capacité : 11

Ankha : C'est avec un sentiment de respect teinté de mépris que l'on a vu apparaître le « père » des Baali. Il est gros, très gros même (et donc attention aux Protect Thine Own!) et offre en conséquence un nombre incalculable de possibilités. Son premier pouvoir est anecdotique, le deuxième nettement moins car il permet de servir au choix d'accélérateur de sortie, de hunting ground ou bien de Blood Doll (avec des rétro-transferts). Ses +1 bleed/+1 strength le rendent efficace en bleed ou en combat, et plus dangereux à rusher. Parlons maintenant de ses disciplines. C'est déjà le seul vampire avec TROIS disciplines bloodline. Le niveau inférieur de daimoinon n'est pas bien gênant car il lui donne accès à du block denial, de l'aggravé à distance et de l'intercept (avec Sense the Sin).

Dans une optique bleed/stealth, il peut jouer Pulse of the Canaille, Neutral Guard, Repulsion, Psychomachia, Burning Touch et Rayzeel's Song (pour le +1 bleed), éventuellement Force of Will.

Dans une optique combat, Valeren, Obeah et Daimoinon lui donne accès à un panel très diversifié de strikes : Vitae Block/Anesthetic Touch, Conflagration ou Eye of Unforgiving Heaven pour les aggravés à close ou long range, ainsi que de nombreuses sources de prévention de dégât avec Armor of Caine's Fury ou simplement des cartes de fortitude. Sense Death sera évidemment la carte de rush par excellence.

Dans une optique toolbox enfin, Saulot s'impose comme le vampire idéal pour un multi-action efficace.

Et les Baali dans tout ça? A mon avis, Saulot se mixe particulièrement bien avec Nergal avec qui il partage 4 disciplines. Un moteur de bloat assez conséquent peut être réalisé avec des Renewed Vigor et des Minion Tap, et les deux vampires peuvent bleeder assez fort au final. Des Call the Great Beast peuvent être également au programme pour en faire un jeu gros bleed ou bien fight assez violent. Pour les autres decks, Saulot est assez fort en soutien (mais toujours aussi vulnérable au Protect, j'insiste dessus) que ce soit pour remettre à neuf les autres vampires ou les sortir plus vite.

Huruem : Certains vampires ont déchaîné les passions malgré les difficultés auxquelles ils sont confrontés. Comme Enkidu par exemple... Ils sont tous les deux vulnérables à PTO, sont tout les deux très forts en combat, et manquent tous les deux de Dominate pour rentrer dans les canons des vampires les plus puissants de Jyhad.

Saulot, en théorie, fait beaucoup de choses très bien, que ce soit en terme de combat, de bleed, de bloat, de défense. En pratique, c'est une autre paire de manches. J'ai vu presque tous les types de decks Saulot possibles à mes tables, Saulot wall, Saulot toolbox, Saulot Spirit Marionette, Saulot bleed, Saulot rush,... Le plus amusant, c'est quand certains joueurs finissaient par retirer Saulot de leur deck et se rendaient compte qu'il était devenu plus efficace.

Quels sont les problèmes auxquels Saulot est confronté ? Premièrement, il manque de voix ce qui le rend complètement muet dans le cas d'un référendum quelconque. Deuxièmement il est très vulnérable à Pentex qui est une carte extrêmement jouée, et aussi dans une moindre mesure à PTO. Troisièmement, quelque soit l'optique que l'on veut adopter avec Saulot, on trouve toujours moyen de faire mieux avec un autre vampire ou une crypte plus basse. Donc je vous déconseille de le jouer, tout simplement.

6. Valerius Maior, Hell's Fool

Cardtype : Vampire	Clan : Tremere	Set : [KMW:U/PB]
Camarilla, Red List: If Valerius strikes with a strike that requires Thaumaturgy, he gains an optional additional strike, only usable to strike with a strike that requires Thaumaturgy. Infernal.		     
		Groupe : 4 Capacité : 7

Ankba : Un très bon vampire avec les trois disciplines de clan ainsi que daimoinon en supérieur, son pouvoir est particulièrement utile en combat, lui permettant d'enchaîner les Theft of Vitae (tout en restant protégé d'éventuels dégâts aggravés grâce à Ignore the Searing Flame).

Huruem : mmm, 4 disciplines en sup' et 2 en inf' pour 7, ça en fait un des meilleurs rapports qualité/prix de Jyhad. C'est un vampire qui est extrêmement fort en reacting, qui est assez fort en combat, et qui peut bleeder fort en stealth (avec des cartes de dominate qui donne de la stealth et du bleed comme Dominate Kine ou Bonding, ou encore avec des action modifier de nécro). Rien qu'avec la version de base on peut faire Theft of Vitae, additional strike : Burst of Sunlight, je préviens les dégâts avec Ignore the Searing Flames, ou mieux encore, Röttschreck. Excellent vampire.

7. Valerius Maior, Hell's Fool (ADV)

Cardtype : Vampire	Clan : Tremere antitribu	Set : [KMW:U/PB]
Advanced, Sabbat. Red List: If Valerius attempts to block, the acting minion cannot play action modifier or combat cards that require Chimerstry  or Obfuscate  . Infernal.  Independent: Valerius becomes non-infernal and non-Red List as he merges. While merged, his capacity is reduced by 2.		     
		Groupe : 4 Capacité : 7

Ankba : En avancé, Valerius est plus orienté interception puisqu'il empêche l'adversaire de jouer des cartes d'obfuscate. Il est toujours aussi bien pourvu au niveau des disciplines, et son changement de clan lui permet de jouer des Infernal Pact pour lui donner accès à temporis par exemple. Paradoxalement, il est peut-être moins bien mergé que non-mergé, car passer à une capacité de 5 est contraignant quand on vole du sang.

Huruem : Son pouvoir fait de lui la némésis de l'archétype le plus courant de Jyhad, le stealth-bleed. Mergé, il devient une horreur, car il peut à la fois bloquer presque n'importe quel vampire et en plus avoir un additional strike, il perd ses deux défauts, car il n'est plus infernal ni Red List. Que demande le peuple ?

III. Les cartes

1. Bloodstorm of Chorazin

Cardtype : Reaction	Clan : Baali 	Set : [KMW:C/PB2]
Only usable when a Baali successfully blocks an ally or a younger vampire. Tap this Baali and end the action (with no combat). This Baali inflicts 1 unpreventable damage on the acting minion and each of his or her retainers.		

Ankha : Tout comme Psychomachia vis-à-vis d'Elder Impersonation, cette carte est très proche d'Obedience, avec le côté agressif des Baali en prime. Ses avantages sont évidents : la carte ne requiert pas de discipline, inflige 1 point de dégât au vampire actif et ses serviteurs (peut être intéressant lorsque le Baali bloque une chasse, ou un vampire avec des hordes de Raven Spy par exemple). Toutefois, contrairement à Obedience, cette carte nécessite de bloquer l'action et engage le Baali réactif. Cette carte est donc à réserver aux vampires les plus vieux, dans une optique de jeu assez défensif avec de nombreux réveils et des permanents d'interception. Huitzilopochtli préférera quand même Obedience à cette carte.

Huruem : Plus je lis cette carte plus je me dis que c'est vraiment l'Obedience du pauvre, et que c'est plus intéressant de faire un module de combat. Son seul côté attrayant est qu'elle est disciplineless.

2. Call the Great Beast

Cardtype : Action	Clan : Baali	Set : [BL:R1, KMW:PB]
		Cost: 1 blood
+1 stealth action. Put this card on the acting Baali and put X ritual counters on it, where X is the capacity of this Baali. This Baali may put a ritual counter on this card as a +1 stealth action. When this card has more than 10 ritual counters, burn this Baali and choose three Disciplines; this card becomes a unique clanless independent infernal vampire with 9 capacity, 4 strength and 3 bleed. The Great Beast has the chosen three Disciplines at superior. Move 9 blood to him from the blood bank. The Great Beast can enter combat with any ready minion controlled by another Methuselah as a Ⓢ action and can prevent 1 damage each combat.		

Ankha : Carte emblématique des Baali, elle est difficilement jouable si le deck n'est pas bâti autour puisqu'elle nécessite un vampire de grande capacité afin d'être rapidement effective et que son grand intérêt vient de ses trois disciplines au choix. Bien entendu, son bleed à 3 et ses capacités de combat la rendent redoutable une fois en jeu, mais il est encore possible d'augmenter son potentiel en allant chercher dans les disciplines Bloodlines les combinaisons les plus efficaces (les cartes de temporis, obeah, daimoinon étant à mon avis les meilleures). Le meilleur vampire pour la jouer reste Huitzilopochtli du fait de sa capacité et de son pouvoir permettant de jouer un skill et un Minion Tap dans le même tour, avant d'invoquer la Bête en une action. Le fait que le vampire soit brûlé peut

également être exploité grâce à la Soul Gem of Etrius, à condition de jouer une crypte mono-vampire et des skills.

Huruem : De loin la carte du clan la plus puissante, Call of the Great Beast fait rêver quand on la lit pour la première fois. La possibilité de donner 3 disciplines de son choix, d'avoir 4 de force et de bleeder comme un Inner Circle fait réfléchir. C'est aussi la carte qui a permis de faire l'archétype Baali le plus puissant : le deck turbo great beast.

3. Concordance

Cardtype : Action	Set : [BL:C1, KMW:PB2]
Discipline:  / 	Cost: 1 blood
+1 stealth action.   Bleed. If more than 1 pool is bled with this action, ignore the excess.  Requires an infernal vampire. Put this card on the acting vampire. This vampire treats aggravated damage as normal damage and has +1 strength and -1 stealth.  As  above, and this vampire has flight. During your influence phase, this vampire may burn 1 blood to untap.	

Ankha : Cette carte ne présente que peu d'intérêt si elle utilisée avec serpentis. En effet, offrir un +1 stealth à un bleed limité à 1 (pour un point de sang) alors que les Setites ont accès à obfuscate et présence est accessoire.

En daimoinon inférieur, la carte est intéressante dans un jeu axé, même modérément, sur le combat (offensif ou défensif, pour envoyer par exemple les petits vampires en torpeur). La protection contre les dégâts aggravés évite les mauvaises surprises et autorise l'utilisation de cartes telles que Daring the Dawn ou Force of Will. Attention au -1 stealth qui rendra difficile les actions importantes, à moins d'intégrer suffisamment de cartes de stealth soit pour dissuader les joueurs de bloquer (s'ils comptent sur un hand jam de stealth) soit tout simplement pour passer quand même.

En daimoinon supérieur, le gain de flight est anecdotique (à moins de jouer par exemple des Herald of Tophet et des cartes utilisant le flight). Le deuxième pouvoir est beaucoup plus intéressant puisqu'il permet soit de faire une action avec le vampire tout en le gardant en défense à la fin du tour, soit de le garder en défense en ne payant pas le coût de l'infernal mais seulement un point de sang.

Post-KMW : Le pouvoir en DAI est encore plus intéressant puisqu'il permet d'économiser un pool au tour suivant si le vampire ne s'est pas engagé entre-temps.

Huruem : Le niveau de serpentis ne sert à rien, ou dans des cas vraiment extrêmes car s'il faut payer un blood pour bleeder à +1, je préfère encore jouer un Computer Hacking. Par contre, le niveau de daimoinon est très intéressant pour un clan qui n'a pas fortitude car il permet de traiter les aggravés comme des dégâts normaux. Le +1 en force l'est aussi si on joue potence (donc un deck avec Giotto, Mary et peut être même Huitzilopochtli) ou simplement avec Mary qui, du coup, n'a plus rien à envier à Lambach car elle aussi peut faire 2 aggravés au corps à corps sans jouer de cartes. La contrepartie est assez handicapante car elle donne -1 stealth permanent. Maintenant, on peut compenser ça en jouant un peu plus de stealth que d'habitude. Mais c'est surtout le niveau supérieur qui est intéressant car il fait gagner en plus Flight qui est assez pratique et surtout car il permet de se désengager pour un blood à l'influence. Ça peut être intéressant si on joue un peu intercept avec Sense the Sin et Condemnation: Doomed voir même de l'auspex en jouant des Master discipline mais

ça permet surtout depuis le nouveau ruling de payer un blood sur le vampire pour ne pas avoir à payer un pool à l'untap.

Condemnation

Ankha : Les trois Condemnation fonctionnent de la même manière : en inférieur, un effet dans une des trois disciplines de clan des Setite utile pour neutraliser temporairement un déflecteur gênant. En daimoinon, un malus pour un vampire, et en supérieur un malus supplémentaire.

Ces cartes sont très intéressantes car elles restent en jeu définitivement une fois posées (elles ne sont pas liées au vampire qui les pose, comme l'est par exemple une Sensory Deprivation), sont à +1 stealth et ne coûtent rien.

Post-KMW : Une nouvelle Condemnation a fait son apparition. Dans la droite ligne des autres Condemnation, son pouvoir en discipline annexe (chimérie) engage un vampire, et son pouvoir en daimoinon neutralise un voteur.

Huruem : On arrive maintenant aux Condemnation, ces petites actions qui permettent d'handicaper un vampire. Les rabat-joie diront qu'il vaut mieux bleeder en stealth que de faire des Condemnation ; maintenant, pour les moins monomaniacques d'entre vous, les Condemnation ouvrent des perspectives d'interactions cross-table très intéressantes, et certaines vous inspireront même des concepts de decks.

4. Condemnation: Betrayed

Cardtype : Action	Set : [BL:R1]
Discipline:  / 	
+1 stealth action. Condemnation.  ① Tap a younger vampire.  Requires an Infernal vampire. ① Put this card on a ready minion. Bleed actions cost the minion with this card an additional blood. Burn all other Condemnations on this minion.  As  above, and the minion's controller burns the top card from his or her library during each of his or her untap phases.	

Ankha : En daimoinon inférieur, il s'agit d'une carte efficace contre les weenies bleed notamment qui ont du stealth. Le pouvoir en supérieur de « meule » est anecdotique et permet juste d'ennuyer son adversaire.

Jouée en grande quantité, cette carte peut ruiner totalement son prédateur surtout s'il joue weenie bleed, l'incitant à rester en défense. La carte est également efficace contre un jeu combat à partir du moment où il y en a plusieurs de posées (à cause de l'effet "meule"). On préférera tout de même la Condemnation: Doomed contre les jeux combat et vote.

Huruem : Celle-ci est assez peu intéressante à première vue mais trouve une légère utilité contre les jeux qui bleed en dominate, qui ont en général des problèmes de blood (Govern the Unaligned coûte 1, Conditioning coûte 1), ce qui permet de les ralentir un peu. N'oubliez pas non plus le niveau de serpentis qui peut vous débloquer une situation en créant la surprise (qui tue).

5. Condemnation: Doomed

Cardtype : Action	Set : [BL:R1]
Discipline:  / 	
+1 stealth action. Condemnation.  ① Tap a younger vampire.  Requires an Infernal vampire. ① Put this card on a ready minion. The minion with this card has -1 stealth. Burn all other Condemnations on this minion.  As  above, and the minion's controller burns 1 pool each time the minion is successfully blocked.	

Ankha : La meilleure des Condemnation, capable de neutraliser un jeu vote, combat, bleed-stealth. Le pouvoir en daimoinon inférieur gêne définitivement un jeu sans stealth, mais la vraie force de la carte tient à son pouvoir en supérieur qui dissuadera les vampires de simplement penser à agir. Les jeux de type bleed-stealth épuiseront leurs cartes de stealth très rapidement, attention toutefois à ne pas les tuer. A coupler naturellement avec des cartes de réveil et des cartes telles que Concordance.

Huruem : Celle-ci est vraiment intéressante, car donner -1 stealth à un séide peut permettre de bloquer facilement un jeu vote sans stealth et le niveau supérieur doit faire réfléchir celui qui prend la Condemnation. Carte intéressante donc.

6. Condemnation: Languid

Cardtype : Action	Set : [BL:R1]
Discipline:  / 	
+1 stealth action. Condemnation.  ① Tap a younger vampire.  Requires an Infernal vampire. ① Put this card on a ready minion. The minion with this card has -1 strength. Burn all other Condemnations on this minion.  As  above, and the minion cannot use presses in combat.	

Ankha : La moins bonne des Condemnation, efficace principalement (et quasi uniquement) contre un jeu de combat basé sur le combat au contact. Contre tous les autres jeux combats (animalisme, cel-gun, etc.), cette carte est inutile en inférieur et à peine intéressante en supérieur. Le pouvoir en présence est lui-même inutile car il vaut mieux jouer Mind Numb dans la même discipline.

Huruem : Bon je ne vais pas m'étendre là dessus, c'est tout simplement assez pourri, ça peut servir contre un Gangrel qui ne fait que des combats où il se contente de mettre un aggravé. A part ça, c'est de la merde.

7. Condemnation: Mute

Cardtype : Action	Set : [KMW:R]
Discipline:  / 	
+1 stealth action. Condemnation.   Tap a younger vampire.  Requires an Infernal vampire.  Put this card on a ready vampire. The vampire with this card has -3 votes. Burn all other Condemnations on this minion.  As  above, and this vampire burns 1 blood each time a referendum passes.	

Ankha : Une carte très intéressante dans un jeu Baali vote (une rareté ?) qui pour une fois entre dans une optique de jeu différente et ne peut pas être bêtement remplacée par Condemnation: Doomed (contrairement aux Condemnation: Betrayed et Languid). Elle permet d'assurer facilement un vote-lock (à condition de rendre titrés ses Baali ou d'obtenir des sources permanentes de voix ; une autre technique consiste à jouer Free State Rants — après avoir récupéré l'edge bien sûr ! — et d'affaiblir les vampires à chaque action politique réussie.

Huruem : excellente carte, donner -3 vote à un vampire peut briser des alliances très facilement. C'est très fort, et ça se combine bien avec Rastacourere.

8. Conflagration

Cardtype : Combat	Set : [BL:C2, KMW:PB3]
Discipline:  / 	Cost : 1 blood
 Strike: 2R damage.  Strike: 1R aggravated damage.  Strike: 2R aggravated damage.	

Ankha : La meilleure carte de combat, tout simplement. Le pouvoir en potence peut toujours servir à un vampire de la crypte non Baali face à un jeu à distance, ou à un vampire ayant potence et daimoinon en inférieur contre un allié.

En daimoinon inférieur, la carte est unique car elle permet d'infliger des dégâts aggravés dès le premier round quelque soit la portée, sans conséquence (attention à avoir quand même de quoi payer et encaisser la frappe adverse).

En daimoinon supérieur, elle présente le double avantage de « passer » Sideslip ou de pouvoir brûler l'adversaire n'ayant plus de sang.

Cette carte marche encore mieux avec de la prévention (Giotto et la Great Beast sont tout désigné pour cela) et ne craint que l'Immortal Grapple (et la prévention bien sûr). Je la préfère même à un Combat: End pour son effet dissuasif, même s'il est utile de laisser quelques Staredown afin de pouvoir se sauver même quand le vampire n'a plus de sang.

Huruem : Enfin une carte qu'elle est vraiment balèze, c'est pas trop tôt ! Bon voilà, c'est LA carte de combat des Baali, qui fait qu'ils ne sont pas pourris et en plus c'est une commune. Elle ouvre la porte à des jeux Graverobbing, elle combote bien avec la célérité de Sargon et Mary... Enfin, sdlaballe.

9. Contagion

Cardtype : Action	Set : [BL:R1]
Discipline:	
+1 stealth action. Unique. Requires an Infernal vampire. Put this card on the acting vampire. During each other Methuselah's untap phase, he or she burns 1 pool if this vampire is ready. As above, and once per combat, this vampire can put a corruption counter on the opposing minion as a strike. If the number of your corruption counters on the minion equals or exceeds the capacity of that vampire or the cost of that ally, you may burn all of your corruption counters on that minion to gain control of him or her after strike resolution (ending combat).	

Ankha : Une excellente carte permettant de faire goûter aux autres joueurs le plaisir d'être infernal. Elle fonctionne comme une Anarch Revolt (sauf pour soi-même), avec les mêmes avantages et inconvénients. Elle ne peut cependant pas être détruite, mais n'est pas active quand le vampire est en torpeur (ce qui peut en faire la cible de rushes).

Le pouvoir en supérieur n'est pas très intéressant à moins de construire le jeu autour (avec par exemple Mary the Black et beaucoup de Psyche!, mais ce jeu ressemble beaucoup à une usine à gaz), d'autant plus que placer un compteur corruption remplace la frappe du vampire. Cela reste quand même intéressant en conjonction avec Sense the Sin, ou face à des Embrace (un coup suffit pour les prendre) ou bien encore avec les diverses cartes de corruption des Setites puisque ce sont des compteurs du même type. Un seul regret : elle est unique.

Post-KMW : Anarch Revolt a changé, mais Contagion reste toujours aussi efficace...

Huruem : Excellente carte, Legbiter lui-même voulait qu'une newsletter entière soit faite sur cette carte. Le niveau inférieur permet de détruire les moteurs de bloot les plus rudimentaires et de « décanter » la table. J'utilise souvent décanter pour désigner la situation en pool de la table : plus une table est basse en pool et sans moteur de bloot valable, plus elle se décanter, laissant émerger un vainqueur.

Quand au niveau supérieur, il est fort en soi, mais difficile à exploiter. Pour vraiment utiliser la carte au mieux il faudrait la jouer sur Giotto, parce qu'il ne faut oublier que pendant que l'on utilise un strike : corruption counter, l'opposant frappe aussi, donc il faut pouvoir prévenir. Et l'accompagner de petits Setite qui font des Embrace et des corruptions.

Malgré cela, on peut toujours la jouer en un exemplaire dans un deck Baali pour caser un compteur qui servira au Sense the Sin.

10. D'habi Revenant

Cardtype : Retainer	Clan: Baali ()	Set : [BL:C1, KMW:PB]
Discipline: 		
Ghoul with 2 life. The Baali with this retainer gets +1 bleed.		

Ankha : Une version améliorée des serviteurs donnant du bleed supplémentaire puisqu'il a 2 points de vie, est gratuit et surtout n'est pas unique. En combinaison avec un Heidelberg Castle, le résultat peut être assez efficace.

Huruem : Sympathique, remplace facilement une Tasha Morgan ou un J.S. Simmons pour éviter la contestation.

11. Fear of the Void Below

Cardtype : Combat	Set : [BL:C1]
Discipline:  / 	Cost : 1 blood
A vampire may play only 1 Fear of the Void Below each combat.  Maneuver.  Only usable before range is determined. Each round of this combat defaults to long range, and this vampire gets an optional press each round, only usable to end combat.  As  above, and the opposing minion's controller discards one card at random from his or her hand during the initial strike resolution phase of each round.	

Ankha : Une carte qui aurait pu être bien si elle n'avait pas coûté un point de sang. La manœuvre offerte par obfuscate peut être utile contre les jeux potence avec Immortal Grapple afin de pouvoir jouer une Conflagration.

En daimoinon inférieur, la carte offre en plus une contre-presse (à noter qu'elle est jouable même si le vampire est sous l'effet d'un Drawing out the Beast) et en supérieur, la défausse aléatoire peut permettre d'éviter un Decapitate ou un Taste of Vitae ou une presse ennuyeuse. Bien qu'essentiellement défensive, il est possible de la jouer en association avec Trap afin de faire défausser des cartes à un adversaire ne pouvant pas gérer le combat à distance (ce qui est quand même rare).

Huruem : Carte qui permet d'aller à long range en daimoinon et qui le fait à chaque round. Ça combote bien avec Conflagration.

12. Herald of Topheth

Cardtype : Ally	Clan: Baali	Set : [BL:R2]
		Cost : 3 pool
Demon with 5 life. 3 strength, 1 bleed, flight. The Herald may enter combat with a ready minion controlled by another Methuselah as a Ⓣ action. The Herald may play cards requiring basic Daimoinon , Potence  and/or Presence  as a vampire with a capacity of 5. Any cost in blood is paid with his life. If a card would give him blood, give him life instead. If the Herald has less than 5 life during your untap phase, add 1 life. During your influence phase, burn 1 pool or burn the Herald.		

Ankha : L'allié démoniaque des Baali est très efficace sur le papier (bien qu'un cran en dessous de la War Ghoul) mais trop coûteux à utiliser en pratique. En effet, il coûte 4 pool au premier tour (3 pour

le recrutement et 1 à la fin du tour pour le garder en jeu) ce qui est beaucoup lorsqu'on joue des vampires infernaux. Il existe plusieurs méthodes pour le rendre plus jouable :

- avoir un moteur de bloat extrêmement performant grâce à des petits vampires non infernaux dotés de Blood Doll, ou un système de Prince/Parity Shift.

- utiliser Sébastien Goulet, Joshua Tarnopolski ou Regina Giovanni, The Right Hand of Augustus qui, une fois ayant changé de clan via un Clan Impersonation, vont recruter moins cher les Heralds of Tophet (gain de 1 ou 2 pool par Herald). Chacun a ses avantages et inconvénients (je préfère Sébastien Goulet pour OBF et DOM, ainsi que son pouvoir lorsqu'il est mergé).

Dans tous les cas, il est possible de ne pas payer à la phase d'influence afin qu'ils soient brûlés et les faire revenir en jeu avec Compel the Spirit, si par exemple le Herald n'est plus en très bon état ou tout simplement pour économiser 1 pool (puisque'il peut agir le tour où il est amené en jeu avec le Compel the Spirit).

Post-KMW : Maureen, the Dark Priestess remplace avantageusement Sebastien Goulet et consorts puisqu'elle est déjà Baali et ne nécessite donc pas la présence de Clan Impersonation qui rendent le jeu beaucoup moins fluide. De plus, les cartes de daimoinon utilisées par le Herald peuvent servir également à Maureen, ce qui n'est pas le cas avec les vampires transformés en Baali.

Huruem : Allié très fort, il possède toutes les qualités qu'on pourrait lui demander : une force supérieure à 1, beaucoup de points de vie, 1 bleed, une capacité de régénération et des disciplines. Malheureusement, White Wolf l'a doté d'un gros défaut pour nous faire arrêter de rêver. Heureusement, les joueurs ne se laissent pas faire aussi facilement et trouveront bien un moyen de l'exploiter. La réponse pourrait venir de KMW ; en attendant, on cherche un bon moyen de bloat.

Post-KMW : Depuis l'apparition de KMW, le Herald est devenu un peu plus intéressant, mais les problèmes d'hier restent ceux d'aujourd'hui. Herald est plus jouable depuis le changement de ruling et l'apparition de la nouvelle crypte avec thaumaturgie, et par conséquent Rutor's Hand. Aujourd'hui je pense qu'on doit pouvoir faire un bruise and bleed assez fort autour du Herald.

13. Ignore the Searing Flames

Cardtype : Combat	Set : [KM:C/PB2]
Discipline:  / 	
 This vampire treats all aggravated damage from the opposing minion's strike as normal damage. Only usable when the opposing minion inflicts aggravated damage on this vampire.  Prevent all aggravated damage from the opposing minion's strike.  This vampire burns 1 blood to be immune to aggravated damage for the remainder of the round.	

Ankha : Une bonne carte de protection dans un jeu orienté combat. L'effet en serpentis peut être utilisé dans certains jeux de combat Setite, bien qu'on lui préférera simplement des préventions de dégât grâce à Skin of the Adder ou Typhonic Beast. En daimoinon, la carte est plus intéressante. Elle protège des jeux de combat basés sur protean ou vicissitude, et permet de jouer en toute sécurité des Burst of Sunlight, bien que cette carte reste inférieure à Conflagration. On peut imaginer également une combinaison avec Domain of Evernight (ou Dawn Operation, mais dans ce cas la combo existait déjà avec Skin of Night) et Weather Control. Ceci reste cependant difficile à mettre en place (nécessitant de jouer par exemple Infernal Pact avec Valerius Maior, ou Ian Forestal, ou Infernal

Familiar ou encore Call the Great Beast, ou bien un True Brujah équipé d'un Textbook Damnation). Ca reste donc à mon avis une carte à combo plus qu'autre chose.

Huruem : Un gros apport de Kindred Most Wanted. Cette carte permet de survivre à beaucoup de decks et devient une nécessité dans un deck Baali. Mais cette carte prend toute sa valeur jouée par Valerius pour prévenir un Burst of Sunlight quand on vient de jouer un Röttschreck et que votre prédateur se dit : « Cool il vient de jouer un Röttschreck, il ne peut plus rien m'arriver » ;)

14. Path of Evil Revelations

Cardtype : Master	Set : [BH:R]
Unique master. Put this card in play. During your master phase, you may burn 1 pool to untap all infernal minions you control. Any minion may burn this card as a Ⓢ action; if that minion is a vampire, he or she takes one damage (damage not preventable) when this card is burned.	

Ankha : Cette master est à jouer absolument dans tout jeu fortement basé sur les Baali. Elle permet en effet d'avoir plus de deux Baali actifs (et une crypte composée uniquement de Baali). Ses atouts sont nombreux : elle peut être jouée et utilisée dans le même tour ; elle permet de désengager un vampire qui ne se désengagerait normalement pas pendant la phase de désengagement ; enfin, elle est gratuite. Toutefois, comme elle peut être détruite en action Ⓢ, il est nécessaire de la jouer en au moins 6 exemplaires afin de l'avoir rapidement et de pouvoir la reposer régulièrement (et ainsi décourager les éventuels importuns). L'avantage tiré de ce gain de pool est énorme.

Post-KMW : Avec la nouvelle règle de l'inferral, les gains obtenus grâce à cette carte peuvent sembler (et sont) moins spectaculaires. Cependant, elle reste très forte dans un jeu où tous les vampires agissent (à condition de jouer quand même des réveils pour protéger la carte).

15. Psychomachia

Cardtype : Action Modifier	Set : [BL:C2, KMW:PB3]
Discipline:  / 	Cost : 1 blood
Only usable when an ally or younger vampire successfully blocks [before tapping the blocker].  Cancel the current action and untap this acting vampire. The blocking minion is not tapped.  The block fails, and the action continues. The blocking minion cannot attempt to block this action again.  As  above, and the blocking minion takes 1 damage (damage not preventable).	

Ankha : Une excellente carte de complément aux cartes de stealth. En présence, elle agit comme un Change of Target ce qui peut être pratique, et en daimoinon inférieur comme un Elder Impersonation. Le pouvoir en daimoinon supérieur permet en plus d'humilier et d'affaiblir le vampire adverse (pouvant même l'envoyer en torpeur). Attention car elle ne fonctionne que contre les vampires plus jeunes (ou les alliés) et donc à réserver aux vampires de capacité supérieure ou égale à 7 qui ont tous, ça tombe bien, daimoinon en supérieur.

Huruem : Un block deny en daimoinon inférieur, on en a déjà un en obfuscate sup' mais quand on fait les 2, ça permet de faire passer l'action qui tue (comme un Call of the Great Beast par exemple). Là encore, n'oubliez pas le niveau en présence qui est très intéressant. Bonne carte.

16. Ruins of Charizel

Cardtype : Master	Clan: Baali	Set : [KMW:R/PB]
Master: unique location. Put pool you burn for the infernal penalty of your infernal minions on this card. Once each action, you may burn X counters from this card to reduce a bleed against you by X. Burn all counters from this card during your predator's discard phase.		

Ankha : Seule carte de maître réservée aux Baali, elle permet de rentabiliser le pool dépensé pour leur infernalisme. Sa gratuité et le fait qu'elle ne puisse pas être détruite aussi facilement que le Path of Evil Revelation la rendent intéressante. Je préfère toutefois cette dernière car les jeux à base de Baali sont plus actifs (ce qui engage les vampires) que passifs et il reste plus intéressant de payer un pool pour désengager tous ses vampires plutôt que de payer 3 pool par exemple, quitte à pouvoir annuler 3 points de bleed. Le gros défaut de la carte est en effet de ne pas conserver les compteurs mis dessus, ce qui fait que le pool dépensé peut n'être jamais remboursé.

Huruem : Alors Path of Evil Revelations ou Ruins of Charizel ? Je serais plutôt partisan de jouer les deux qui sont très intéressants dans des cas très précis. Pour Ruins, il faut que le prédateur joue un jeu qui bleede, pour le Path il faut qu'on soit en présence de joueurs qui pensent que casser un Path c'est une action qui n'est pas primordiale. Dans l'absolu, effectivement comme le dit Ankha, le Path est plus intéressant, mais si votre prédateur ou votre proie le casse dès qu'il est sorti, il n'aura servi à rien, et vous aura coûté une phase master.

17. Sense the Sin

Cardtype : Reaction / Action Modifier	Set : [BL:C2, KMW:PB3]
Discipline:  / 	
 Only usable when a younger vampire is acting. +1 intercept.  +1 intercept. +2 intercept if the acting minion has a corruption counter.  After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action. +2 bleed. Minions with corruption counters get -1 intercept when attempting to block this action.	

Ankha : Après la meilleure de combat (Conflagration), les Baali disposent également de la meilleure carte combo à mon avis, jamais morte et toujours efficace.

Le pouvoir en auspex est à réserver aux vampires non Baali de la crypte (certains Setites ont cette discipline). Le pouvoir en daimoinon inférieur fournit de l'interception, toujours utile pour bloquer un vote, une chasse ou une sortie de torpeur. Le pouvoir en daimoinon supérieur se passe de commentaire : +2 bleed gratuitement, la carte n'est jamais perdue. A noter que les pouvoirs supplémentaires octroyés par les compteurs corruption sont rarement utilisés, à moins d'introduire

des cartes de corruption ou encore Nefertiti. Une manière plus simple mais plus occasionnelle d'obtenir un compteur Corruption est d'utiliser le pouvoir en supérieur de Contagion.

Huruem : Carte très forte, qu'on joue corruption ou pas, elle fait vraiment le café. Elle permet de bleeder a +2 sans coût ce qui fait qu'elle est plus intéressante que les modificateurs en présence, et elle donne le 1 d'intercept en inférieur qui permet de bloquer le vote pénible. Très bonne carte.

18. Spontaneous Power

Cardtype : Master	Set : [Promo-20050611]
	Cost : 2 pool
Unique master. Put this card on a vampire and choose a Discipline. This vampire gains 1 level of the chosen Discipline. While in play, this card counts as a master: Discipline card.	

Ankha : Voici une bonne carte de soutien soit pour donner un niveau de daimoinon à un non-Baali mélangé avec des Baali, soit pour donner une discipline bloodline manquante à un Baali mixé à d'autres clans. Elle est polyvalente mais chère (et unique !), et comme elle ne compte pour une carte de Discipline qu'une fois en jeu, il n'existe pas de contournement pour la mettre en jeu autrement qu'en la payant. Elle peut être jouée en complément du Textbook Damnation car elle continue à fonctionner même sous l'effet des différentes cartes de frenzy et ne nécessite pas d'action.

Huruem : Carte intéressante, car elle permet de donner un niveau de daimoinon à un vampire sans pour autant le rendre infernal, ce qui le prive de certaines cartes comme Contagion. Toutefois, ce n'est pas une carte à mettre à la légère dans un deck, du fait de son coût qui est plus important qu'il n'y paraît au premier abord.

19. The Textbook Damnation

Cardtype : Equipment	Set : [KMW:R]
	Cost : 1 pool
Unique equipment. The vampire with this equipment has superior Daimoinon  and is infernal. Cards that require Daimoinon  cost this vampire 2 less blood to play. During your master phase, if this vampire is tapped, burn this equipment.	

Ankha : Un très bon équipement puisqu'il permet de donner à n'importe quel vampire une discipline bloodlines dont il est beaucoup question ici (et qui donne accès à des cartes très fortes). La réduction de coût des cartes de daimoinon est pratique (bien que seulement trois cartes de daimoinon coûtent du sang, et aucune ne coûte plus de 1 point de sang) et le désavantage anecdotique. Il peut même être donné à un Baali qui n'aurait pas daimoinon en supérieur.

Huruem : Equipement rigolo mais comme beaucoup d'équipement qui donne des disciplines, on en parle beaucoup mais on n'en met jamais dans nos decks. Celui-ci sort un peu de l'ordinaire avec le fait qu'il réduise le coût des cartes de daimoinon. Petite exception notable, cette carte peut se révéler très forte dans un deck Valerius Maior pour le donner aux Tremere qui l'accompagnent. A part ça, cette carte me semble plutôt anecdotique mais je peux me tromper.

20. Undying Thirst

Cardtype : Reaction	Clan : Baali 	Set : [KMW:R]
Only usable when a Baali successfully blocks (play before combat, if any). Put this card on the acting vampire. When there are any vampires in torpor that this vampire can diablerize, this vampire cannot take any action other than diablerie (although he or she is free not to take any action). If this vampire must hunt, he or she may choose to diablerize a vampire instead.		

Ankha : Une carte à combo très intéressante en conjonction avec un jeu combat ou Baltimore Purge. Ses points forts : elle ne peut pas être retirée et elle peut être jouée avant une Obedience ou une Bloodstorm of Chorazin, et peut paralyser un vampire. Il est dommage qu'il faille réussir à bloquer l'action. Une fois en jeu, les combos sont multiples : voix sur table pour faire brûler le vampire (qui risque de ne pas agir du coup), sixième Tradition, Crimson Fury, ou tout simplement le fait que le seul vampire en torpeur soit un des vampires du même joueur ou d'un allié. Remarque : il est dommage que les vampires pris en otage grâce au Carver's Meat Packing and Storage ne « coincent » pas le vampire sur lequel est posé cette carte.

Huruem : Carte qui semble très forte. Peut permettre de faire un deck Baltimore Purge avec Nergal très très puissant. Si je lis bien la carte, on peut la jouer avant un Bloodstorm of Chorazin ou même une Obedience si on joue Huitzilopochtli, et comme la Baltimore Purge appelle le rush... Maintenant, même en dehors de l'optique Baltimore Purge, on peut jouer cette carte dans un deck Baali intercept. Je vous laisse imaginer le champ de bataille qui peut être créé :

Ma prédateur : je bleed.

Moi : je bloque avec Nergal, pas de stealth ? Undying Thirst, Bloodstorm.

Je fais un tour quelconque.

Ma proie : Arika appelle un vote

Moi : Je bloque avec Nergal

Ma proie : ok c'est bloqué

Moi : before range, rien, manœuvre rien, strike : Conflagration et Röttschreck.

... au tour de mon prédateur, l'Undying Thirst s'active, et mon pred va manger Arika. Même pas besoin que le vampire avec l'Undying Thirst brûle sur la chasse au sang, mieux vaut le garder en vie et mettre un vampire en torpeur tous les tours.

IV. Les cryptes envisageables à base de Baali — *par Huruem*

A) Groupe 2/3

1. Le Baali rush

Crypt [12 vampires] Average capacity: 5.67 (min: 1 max: 8)

2x	High Priest Angra Mainyu	8		Baali : 2
2x	Giotto Verducci	7		Baali : 2
2x	Mary the Black	7		Baali : 2
2x	Samat Ramal-Ra, Archon	6		Follower of Set : 2
2x	Sargon	5		Baali : 2
1x	Antoinette DuChamp	1		Caitiff : 2
1x	Igo the Hungry	1		Caitiff : 1

Cette crypte provient d'un deck de Reyda qui est assez impressionnant, basé sur le rush mais qui peut aussi bleeder fort et intercepter à l'aide de Sense the Sin. Le point fort du deck est l'utilisation de Samat Ramal-Ra qui permet de diabler en toute impunité, c'est pourquoi, à titre personnel, je le jouerais en 3 exemplaires. Là encore, la crypte est moyenne mais peut être abaissée encore en supprimant Sargon voire le High Priest pour mettre des petits Setite qui auraient comme principale fonction de bleeder ou sortir le vampire avec Fame de torpeur.

2. Le Baali / Salubri

Crypt [12 vampires] Average capacity: 8.25 (min: 6 max: 10)

6x	Huitzilopochtli	10		Baali : 2
3x	Matthias	7		Salubri : 2
3x	Blanche Hill	6		Salubri : 2

L'association des Baali et des Salubri est une des plus communes formes de crypte dans les decks Baali. Aussi curieux que cela puisse paraître au premier abord, les deux clans sont complémentaires dans la mesure où l'un est extrêmement agressif tandis que l'autre est extrêmement défensif. Ici, Huitzilopochtli servira à appeler des Great Beast et Matthias et Blanche Hill à bloater. C'est un moyen d'exploiter la Great Beast sans pour autant tomber dans le turbo. La principale faiblesse du

deck est que la crypte est énorme et qu'elle est basée sur deux vampires Scarce, donc le début de partie sera fatalement assez difficile.

3. Le Baali / Sethite

a) Le Temptation / Condemnation

Voilà un exemple parmi tant d'autres, celui-ci provient du [Perfect Setite Guide](#) de Markoteph :

Crypt [12 vampires] Average capacity: 5.84 (min: 2 max: 8)

4x	High Priest Angra Mainyu	8	    	Baali : 2
4x	Hesha Ruhadze	6	   	Follower of Set : 2
2x	Dedefra	5	  	Follower of Set : 2
2x	Lalitha	2		Follower of Set : 2

Avec une moyenne de 5,84, on reste dans le mid-cap. C'est le genre de crypte qui peut vraiment jouer beaucoup de cartes pour scléroser des vampires, et donc des joueurs. Temptations, Condemnations, Corruptions, et on finit avec des bleed en Legal Manipulation. C'est simple et franchement efficace. Toutefois je pense que la crypte plus intéressante en groupe 3/4 avec Cybele.

b) Le Sargon Enticement

Encore une crypte tirée du [PSG](#) :

Crypt [12 vampires] Average capacity: 4.84 (min: 3 max: 5)

3x	Jazz Wentworth	5	  	Ventrué : 2
3x	Sargon	5	   	Baali : 2
2x	Count Ormonde	5	   	Follower of Set : 2
1x	Samat Ramal-Ra, Archon	6	   	Follower of Set : 2
1x	Dedefra	5	  	Follower of Set : 2
1x	Nepata	4	  	Follower of Set : 2
1x	Celine Chevalier	3	 	Follower of Set : 2

Rien qu'à regarder la crypte, on se dit que le deck à venir ne peut pas être mauvais. Celle-ci à une moyenne de 4,84, donc franchement basse, avec possibilité de sortir environ 3 voire 4 vampires par

partie, et donc d'exploiter violemment Enticement ! On a aussi accès à dominate et donc à la déflexion, bref, une pure tuerie en perspective.

4. Le Baali / !Tremere

Crypt [12 vampires] Average capacity: 6.75 (min: 3 max: 10)

3x	Huitzilopochtli	10	     	Baali : 2
3x	Ian Forestal	8	  	!Tremere : 2
3x	Selena	6	  	!Tremere : 3
1x	Reverend Blackwood	6	  	Bishop !Tremere:2
1x	Brooke	3	 	!Tremere : 3
1x	Ember Wright	3	 	!Tremere : 3
1x	Saiz	3	 	!Tremere : 3

On retrouve la même moyenne que dans le Baali vote, mais cette fois-ci les capacités des vampires sont beaucoup plus disparates. Le but, ici, est de mixer des mid-cap !Tremere avec Huitzilopochtli pour pouvoir bénéficier à la fois du pouvoir et des disciplines de Huitzilo avec les cartes de clan des !Tremere qui sont très puissantes (Nephandus, Infernal Pact ou encore Recure of the Homeland). Résultat, on a une crypte très polyvalente qui peut aboutir à un toolbox assez puissant.

5. Le Baali / Toreador

a) Le wall

Crypt [12 vampires] Average capacity: 8.50 (min: 7 max: 10)

6x	Anneke	10	   	Justicar Toreador : 1
6x	Giotto Verducci	7	    	Baali : 2

Créée par Sasha, cette crypte est plus intéressante qu'il n'y paraît. Giotto peut distribuer des Condemnation: Doomed et Anneke bloquer, l'accélération se faisant avec présence si besoin est, et le pouvoir de Giotto permet de rapidement se faire une main pour parer à toute éventualité. Bon maintenant, vous pouvez toujours faire une crypte avec des Toreador qui ont obfuscat :

b) Le toolbox obf pre aus

Crypt [12 vampires] Average capacity: 6.84 (min: 5 max: 10)

3x	Francois Villon	10	     	Prince Toreador : 2
2x	Suzanne Kadim	7	    	Toreador : 3
2x	Antoinette, She Who Watches	6	   	Primogen Toreador : 3
2x	Sargon	5	   	Baali : 2
1x	Victoria Ash	6	   	Primogen Toreador : 2
1x	Barbaro Lucchese	5	   	Baali : 3
1x	Barth	5	  	Toreador : 3

C'est une ébauche que j'ai faite pour l'occasion, elle est modifiable selon vos envies : vous pouvez l'orienter en tap and bleed, en toolbox, en vote + Condemnation... Bref, il y a beaucoup de possibilités, celle-ci est plutôt toolbox. Son seul souci est d'être un peu grosse, mais quelques Minion Tap/Voter Captivation avec François Villon devraient permettre de bloater suffisamment pour sortir 3 vampires et gérer le défaut de l'inferral.

6. Le Baali vote

Pour ce deck, il est préférable de se baser sur une crypte moyenne, surtout si on joue Legendary Vampire, auquel cas inclure les capas 10 peut être intéressant. Les versions que j'avais vues étaient jouées en groupe 2 et étaient basés sur la crypte suivante :

Crypt [12 vampires] Average capacity: 6.75 (min: 5 max: 8)

3x	High Priest Angra Mainyu	8	    	Baali : 2
3x	Giotto Verducci	7	    	Baali : 2
3x	Mary the Black	7	    	Baali : 2
3x	Sargon	5	   	Baali : 2

Nous avons donc une moyenne de 6,75 ce qui est permet de jouer des Fee Stake (pour devenir baron) ou des Legendary Vampire, voire des Cardinal Benediction. 3 vampires sur 4 ont d'ailleurs sup' ce qui permet d'envisager depuis la sortie de KMW de jouer Condemnation: Mute, voire de baser le deck dessus. Sargon peut paraître superflu dans ce deck, mais son pouvoir pour récupérer l'edge est vraiment utile, surtout quand on joue Free States Rant.

B) Groupe 3/4

Le groupe est loin d'avoir révélé toute ses possibilités, et depuis la sortie de KMW la plupart des decks Baali groupe 3/4 sont des decks mono-vampires ou des turbo, qui, par conséquent, ne nécessitent pas forcément une étude quelconque. Par contre, il se pourrait que de nouvelles listes apparaissent sous peu.

1) Le Cybele super star !

Crypt [13 vampires] Average capacity: 6.92 (min: 3 max: 10)

5x	Cybele	10	     	Baali : 4
3x	Ankh-sen-Sutekh	6	  	Follower of Set : 4
1x	Ezekiel, Lord of Montreal	6	   	Follower of Set : 3
1x	Barbaro Lucchese	5	   	Baali : 3
1x	Robin Withers	4	  	Ventrué : 4
1x	Sahira Siraj	4	  	Follower of Set : 4
1x	Reverend Djoser Jones	3	 	Follower of Set : 4

Voici un deck qui s'est pas mal répandu après la sortie de KMW. Le but est d'exploiter Cybele et principalement DAI OBF PRE SER, voire THA. Si on abuse des Temptations et des Truth of a Thousand Lies, il y a possibilité de faire un deck très violent et très crosstable. Reverend Blackwood est parvenu 8ème du tournoi « Khobar Towers » avec un deck similaire — c'était d'ailleurs le premier tournoi où KMW était homologué — ce qui laisse présager que l'on reverra le deck dans le futur. Ankh-sen-Sutekh est excellente dans ce deck pour assister Cybele dans la distribution de Temptation et pour bleeder. Après, le reste de la crypte, c'est presque du luxe. A noter toutefois que certains préfèrent centrer la crypte sur Amenophobis plutôt que sur Ankh-sen-Sutekh pour avoir accès à Deflection.

2) Baali bleed-stealth

Crypt [12 vampires] Average capacity: 6.75 (min: 6 max: 8)

3x	Lazarus James	8	    	Malkavian : 4
3x	Amenophobis	7	   	Primogen Follower of Set : 4
3x	Ankh-sen-Sutekh	6	  	Follower of Set : 4
3x	Maureen, Dark Priestess	6	   	1 vote Baali : 4

Voilà une ébauche que j'ai faite récemment, la crypte simple et assez efficace. Que des vampires avec des bonus de bleed mis à part Maureen qui est la pour sa dominate, ça bleed fort, ça intercepte avec Sense the Sin, ça met des Conflagration, ça vole des vampires via Temptation... Par contre, pour que le deck soit optimal, il faut ajouter des master obfuscate. Si on ajoute quelques Textbook Damnation au deck, on peut exploiter plus d'aimoinon ce qui renforce bien le deck. Ma première version comportait Cybele qui est tout aussi intéressante, mais ça oblige dans ce cas à centrer un deck sur elle plutôt que sur Maureen.

V. Comment construire et jouer un deck Baali — *par Ankha*

La première chose à établir lorsque l'on souhaite construire un deck à base de Baali est :

- Pourquoi souhaite-on les utiliser ?

et

- Quels sont leurs avantages par rapport à d'autres clans ?

Examinons tout d'abord ce à quoi les Baali ont accès :

- Présence : cette discipline donne accès aux cartes de bleed mais également à des cartes de vote (Bewitching Oration, Awe, Voter Captivation, Charming Lobby) et des cartes de combat ends, dont Majesty qui permet une conversion blood-pool (voir plus bas) ;
- Obfuscate : cette discipline donne accès à toutes les cartes de stealth ce qui leur garantit de n'être quasiment jamais bloqué et ainsi de ne pas perdre d'actions. Elle donne également accès à Disguised Weapon et à Hidden Lurker dans un jeu combat ;
- Daimoinon : cette discipline est celle qui donne tout le charme de la polyvalence d'un jeu Baali. Elle propose des cartes de combat efficaces (Conflagration, Ignore the Searing Flame, Fear of the Void Below, mais aussi Concordance), une carte de push-bleed/intercept très polyvalente (Sense the Sin), une carte de block denial (Psychomachia), des cartes incapacitantes permanentes et très efficaces (les Condemnation) donnant un pouvoir cross-table ;
- Thaumaturgie : de nombreux Baali ou vampires infernaux de groupe 3-4 ont accès à cette discipline. Bien que celle-ci soit faible, elle donne accès à deux cartes intéressantes : Magic of the Smith et Rutor's Hand, ainsi qu'éventuellement à Theft of Vitae ;
- des cartes de clan relativement efficaces : Call the Great Beast à réserver à un jeu construit autour (ou en carte kinder dans un jeu avec Huitzilo, Cybele ou Nergal), Bloodstorm of Chorazin et Undying Thirst.

Comme on peut le constater, un deck Baali classique (non turbo) sera par nature un peu toolbox dès que l'on utilise les cartes de Daimoinon. Cela n'est pas un défaut mais une force.

1) Avantages des jeux Baali

Ils sont de trois natures :

- les vampires : ceux-ci présentent un rapport qualité/prix très intéressant (notamment pour le groupe 2). Leurs capacités spéciales sont particulièrement fortes.
- les cartes auxquelles ils ont accès : Les cartes de Daimoinon ou réservées aux Baali correspondent souvent à des versions améliorées ou du moins alternatives d'autres disciplines (Conflagration à comparer à Walk of Flame, Psychomachia à Elder Impersonation, Bloodstorm of Chorazin à Obedience), le tout regroupé dans une seule discipline. Sans oublier Sense the Sin qui est la carte polyvalente par excellence.
- le trait Infernal : bien qu'un défaut, il rend les vampires insensibles aux cartes qui les maintiennent engagés (Sensory Deprivation, Nightmare Curse, Mind Rape, Mind Numb, Rötchreck, effet négatif de Blessing of the Name)

2) Désavantages des jeux Baali

- le trait Infernal : il est particulièrement coûteux dans un jeu dont la crypte est composée majoritairement de Baali, c'est pourquoi on trouve généralement ceux-ci plutôt en soutien d'autres jeux (Sargon dans un jeu Enticement, Mary dans un jeu rush-aggravé, Giotto dans un jeu bleed-stealth...)
- la dispersion des disciplines. Peu de Baali ont les trois disciplines de clan en supérieur ce qui réduit leur efficacité lorsque joués en clan unique.

3) Comment gérer le trait Infernal

Bien qu'extrêmement pénalisant, il existe de nombreux moyen de gérer ce défaut. Cependant ceux-ci sont soit difficiles à mettre en place, soit coûteux en blood.

- **Les Master dédiées**

Il existe deux masters diminuant le coût de l'inferralisme :

- **Path of Evil Revelations.** C'est la carte permettant le gain le plus net en pool (1 pool pour désengager tous les infernaux).

Avantages : elle est gratuite ; elle peut être utilisée immédiatement après avoir été jouée ; elle peut être jouée sans condition.

Désavantage : elle peut être détruite en Ⓢ action ; elle coûte une MPA ; elle peut être annulée de manière assez pénalisante avec un Sudden Reversal (voir plus bas).

Comment la jouer : il est nécessaire d'en mettre au moins 6 (pour 90 cartes) dans un jeu qui se base principalement dessus pour être sûr de l'avoir rapidement et de pouvoir la rejouer le tour suivant si jamais elle est détruite. Problème : si vous comptez dessus pour désengager vos vampires et que quelqu'un joue Sudden Reversal, vous perdez un tour (voire pire).

Bilan : très bonne carte qui consomme hélas des slots de master.

- **Ruins of Charizel.** Permet de convertir le coût du trait infernal en réduction de bleed temporaire.

Avantages : elle est gratuite ; elle peut permettre de conserver l'Edge.

Désavantage : elle requière un Baali pour être jouée ; c'est une location (sensible au pouvoir d'Arika, à Arson...) ; l'économie de pool n'est pas garantie puisque le pool dépensé n'est pas forcément rentabilisé ; elle coûte une MPA ; elle est inutile quand la réserve de pool est basse.

Bilan : une carte pratique en complément des autres techniques, mais qui est largement insuffisante seule.

- **Conversion blood-pool**

Cette méthode consiste à payer le coût du trait Infernal non pas avec du pool mais avec du blood. L'inconvénient est que le sang sur les vampires a tendance à vite disparaître...

- **Blood Doll.** La carte de toute manière quasi-indispensable, elle permet de regagner le pool dépensé pour désengager le vampire.
- **Concordance.** En plus de rendre le vampire plus résistant et plus fort, son pouvoir en supérieur permet de garder la vampire désengagé à la fin de son tour.

Avantages : les pouvoirs octroyés par la carte permettent d'avoir un bloqueur dissuasif. Si le vampire ne bloque finalement aucune action, il est désengagé pour le tour suivant.

Désavantages : coûte une action au vampire ; le désengagement se fait après la minion phase et ne permet pas dans les situations critiques (réserve de pool très basse) de faire une action pour ouster sa proie par exemple ; le -1 stealth sur toutes les actions est

pénalisant ; nécessite DAI.

Bilan : à jouer avec modération. Il ne faut pas rendre concordants tous ses vampires (sauf deck spécial) mais plutôt désigner un vampire bloqueur et s'y tenir (Mary the Black par exemple pour ses dégâts aggravés à mains nues).

- **Majesty.** Permet de faire un Strike: Combat Ends et de se désengager.

Avantages : c'est un combat ends, donc utile pour survivre sans casse à un combat ; il désengage le vampire, ce qui lui permettra soit de refaire une autre action s'il était actif, soit de bloquer une autre action s'il était bloqueur. Dans le pire des cas, il sera désengagé pour le prochain tour.

Désavantage : nécessite PRE ; n'est pas utilisable sous Immortal Grapple ; nécessite dans la plupart des cas de pouvoir bloquer des actions.

Bilan : une carte solide souvent utile, même en inférieur.

- **Multi-action et désengagement**

Ces cartes permettent de désengager ses vampires pendant son tour.

- **Rutor's Hand.** Permet de désengager une fois supplémentaire le vampire pendant son tour.

Avantages : le désengagement est gratuit ; il permet d'effectuer jusqu'à deux actions par tour ou de laisser le vampire désengagé pour bloquer ou pour le prochain tour ; il permet de désengager le vampire même si la pénalité infernale n'a pas été payée au début du tour.

Désavantages : nécessite THA ou tha + Concordance pour être jouée sans risque ; coût en blood élevé au moment où elle est jouée.

Bilan : carte très bonne voire essentielle pour les infernaux de groupe 3-4.

- **Blessing of the Name.** Permet de désengager jusqu'à deux vampires en plus de l'acting et leur confère de l'interception pour un tour.

Avantages : faible coût ; donne de l'interception pour 1 tour aux vampires choisis, le désavantage est annulé par le trait infernal ; peut être joué par un vampire engagé.

Désavantages : nécessite un Salubri ; peut être bloqué bien qu'à +1 stealth (aucun Salubri n'a Obfuscate).

Bilan : excellente carte dont le défaut est annulé par le trait infernal, elle nécessite cependant une crypte appropriée (ou l'inclusion de Clan Impersonation) avec par exemple Wolf Valentine et/ou Kervos the Lieutenant qui sont de faible capacité (2 et 3 respectivement) et qui peuvent servir de vampires de secours. Ils sont par contre très fragiles et quelques Cloak the Gathering en supérieur ne seront pas de trop pour les aider à passer l'action.

- **Cartes de réveil**

Ces cartes permettent d'agir tout en restant capable de se défendre sans avoir à laisser ses vampires désengagés en défense. Les jeux Baali étant très sensibles à toute perte de pool, il est impératif d'en inclure un nombre suffisant afin de tirer le maximum de chaque vampire. Combinées à des cartes telles que Conflagration et Rötchreck, elles peuvent avoir un côté dissuasif et s'assurer une tranquillité temporaire. Elles permettent également de jouer des Majesty dans l'optique de conversion blood-pool évoquée plus haut, mais également de jouer des cartes telles que Delaying Tactics (plus forte que Confusion of the Eye car 1 – les Baali n'ont pas de voix pour faire échouer les votes qui ne requièrent pas de vampire titré tels que Kine Resources Contested et 2 – peu de Baali ont OBF) car les Baali sont très vulnérables aux votes. Le choix entre Wake with Evening's Freshness et Forced Awakening se fait en fonction des autres cartes jouées. Dans la majorité des cas, afin d'être sûr de ne pas gaspiller de sang, les Wake seront plus intéressants, notamment dans un jeu groupe 3-4 où Maureen donne accès à des cartes de déflection. Forced Awakening peut être plus approprié dans un jeu orienté interception avec Sense the Sin, Blessing of the Name et/ou d'éventuelles locations d'interception.

- **Actions rentabilisées**

Ces actions doivent rapporter au moins un pool pour rembourser le coût du trait infernal.

- **Social Charm, Legal Manipulation.** Permet de bleeder plus fort tout en gagnant un pool.

Avantages : augmente le bleed.

Désavantages : nécessite PRE pour gagner un pool

Bilan : on pourra préférer Social Charm à Legal Manipulation, chaque blood économisé étant important.

- **Undue Influence.** Permet de bleeder et de gagner un pool sur un vampire incontrôlé.

Avantages : action à +1 stealth ; ne nécessite que pre.

Désavantages : nécessite un anarch ; faible pouvoir offensif (sauf bleed permanent : Heart of the City, D'habi Revenant...) ; coûte des transferts pour gagner le pool.

Bilan : bonne carte dans un jeu Baali anarch car peu ont PRE. Nécessite cependant une stratégie pour rendre les bleed plus efficaces (Heidelberg Castle + D'habi Revenant par exemple).

- **Enchant Kindred.** Permet de bleeder ou de gagner deux pools sur un vampire plus jeune incontrôlé.

Avantages : permet de regagner du pool ; accélère la sortie de vampires en début de partie.

Désavantages : nécessite PRE et un vampire plus jeune incontrôlé ; coûte des transferts pour gagner le pool.

Bilan : Le gain de pool est trop faible pour que cette carte ait un véritable intérêt dans un jeu Baali.

- **Capacité spéciale de Maureen.** Permet de gagner un pool une fois par tour chaque fois que Maureen réussit une action nécessitant Daimoinon ou un Baali.

Avantages : permet de rentabiliser toutes les actions intéressantes que Maureen peut accomplir.

Désavantages : aucun.

Bilan : cette capacité rend Maureen inévitable dans un jeu Baali de groupe 3-4. Elle permet de gagner un pool par tour avec un Call the Great Beast, mais au prix d'une action de Maureen, ce qui rend la combo peut intéressante.

- **Vote + Voter Captivation.**

Avantages : permet de regagner du pool et de remplir le vampire (ce qui est toujours intéressant pour le désengager plus tard, par exemple).

Désavantages : nécessite un vote à appeler ; nécessite des voix ou des push vote ; nécessite PRE pour regagner du pool.

Bilan : cette stratégie est très payante dans un jeu approprié. La combinaison avec Condemnation: Mute peut permettre des gains de blood et de pool importants à condition d'avoir des voix à côté.

4) Défenses

- **Contre le bleed :** les Baali ont peu de défense contre le bleed. Seuls Maureen, Huitzilpochtli, Nergal, Petaniqua et Valerius Maior ont les disciplines permettant de rediriger le bleed. La défense offerte par les Ruins of Charizel risque d'être insuffisante contre un jeu bleed-stealth (en plus d'être coûteuse). Mis à part Archon Investigation, qui est souvent inutilisable, un jeu Baali ne peut donc pas grand chose contre un jeu bleed-stealth efficace. Cependant, l'interception est parfois possible grâce à l'interception fournie par Sense the Sin, des locations d'intercept ou des cartes telles que Condemnation: Doomed. Une autre stratégie consiste à bloater énormément, mais cette stratégie n'est viable que dans un jeu Great Beast.
- **Contre le vote :** les Baali sont également très vulnérables à ce type d'agression à cause de

leur manque de titre et de leur appartenance à la secte Indépendante. Encore une fois, Maureen peut être utile, ainsi que quelques Delaying Tactics. Confusion of the Eye sera bien souvent moins efficace et plus dure à jouer.

- Contre le combat : les Baali s'en tirent plutôt bien. Des cartes comme Conflagration, Concordance... risquent de dissuader plus d'un agresseur. Il est fréquent qu'un Baali envoie son adversaire en torpeur sans y aller lui-même. L'ajout de Rötchreck peut-être utile dans un jeu défensif.

5) Comment construire un jeu Baali ?

- Choisir la crypte appropriée : mis à part les jeux turbo ou axés sur un seul vampire, un choix devra être fait entre un groupe 2 dont les vampires sont plus cohérents entre eux et un groupe 4 plus disparate mais de capacité moins grande et surtout comprenant Maureen qui est excellente. Un mélange avec d'autres clans est souvent recommandé afin d'alléger le coût de fonctionnement du deck et de pouvoir continuer à jouer même bas en pool.
- Éviter les cartes d'action inutiles et aller à l'essentiel. Chaque action coûte cher, elle doit donc être rentable. Ne pas hésiter à ajouter des cartes de stealth car une action bloquée est une action perdue qui a quand même coûté un pool (sauf pour un jeu rush). Un deck comprenant Giotto pourra de toute manière défausser rapidement les cartes de stealth superflues.
- Rentabiliser les vampires, en effectuant plusieurs actions par tour et/ou en bloquant des actions (si possible en neutralisant le vampire actif).
- Pouvoir payer le coût de l'inferralisme de différentes manières. Il est prudent mélanger les différentes techniques évoquées plus haut pour avoir toujours une issue de secours.
- Intégrer une technique de gain de pool ou de blood efficace et ne nécessitant aucune action (The Coven, Powerbase: Montreal, Amaranth...)

6) Modèles de decks Baali

Les listes suivantes peuvent servir de base à la construction de decks Baali.

Master [13]

5x Path of Evil Revelations
1x Ruins of Charizel
5x Blood Doll
1x KRCG Talk Radio
1x WMRH Talk Radio

Action [2]

2x Concordance

Action modifier/Reaction [4]

4x Sense the Sin

Reaction [11]

6x Wake with Evening's Freshness
5x Delaying Tactics

Master [14]

6x Blood Doll
1x Coven, The
1x Powerbase: Montreal
1x KRCG Talk Radio
1x WMRH Talk Radio
4x Path of Evil Revelations

Action [9]

5x Rutor's Hand
4x Concordance

Action modifier/Reaction [3]

3x Sense the Sin

Reaction [16]

6x Wake with Evening's Freshness
5x Delaying Tactics
5x Telepathic Misdirection *ou* Deflection

VI. Decks

A) Baali vote

1) Voice of the void (version FSR) — *par Ankha*

Les Baali se lancent dans la politique — la révolte est lancée !

En rédigeant les commentaires des cartes, lorsque fut venu le tour de Condemnation: Mute, je n'avais aucune idée de ce que j'allais écrire. La carte était nouvelle, jamais essayée jusqu'à présent mais en la lisant bien, j'eus tout à coup une révélation : cette carte ouvrait des perspectives nouvelles dans un jeu vote, rendant même possible la création d'un jeu vote *sans voix*. Quel intérêt me dira-t-on ? Aucun, si ce n'est que les Baali ont accès à présence et obfuscate, et sont suffisamment redoutables pour éviter les rushs intempestifs. De plus, réduire les voix de la table à néant permet à la fois de s'assurer que ses propres votes passent mais aussi que ceux des adversaires ne passeront pas. Enfin, cette carte se marie particulièrement bien avec des Free States Rant (FSR), annulant toutes les voix d'un éventuel Inner Circle et faisant brûler un point de sang de plus à chaque vote réussi (ce qui pénalise également un jeu vote, puisque ses propres votes lui font également perdre du sang).

Ce deck a connu de nombreuses évolutions : le nombre de master a été réduit, bien qu'il reste important, Volker en a disparu avec ses Parity Shift au profit d'Antoinette. J'ai enfin renforcé la défense du deck avec des Wake et des Telepathic Misdirection.

Crypt [12 vampires] Average capacity: 6.25 (min: 5 max: 8)

4x	Mary the Black	7	    	Baali : 2
4x	Greta Kircher	7	   	!Toreador : 2
3x	Sargon	5	   	Baali : 2
1x	High Priest Angra Mainyu	8	    	Baali : 2

La crypte est assez proche de celle proposée par Huruem dans la partie IV. Elle s'axe cependant beaucoup plus sur PRE et donc ses deux vampires principaux : Mary et Greta. Giotto ne figure pas dans cette crypte, n'ayant que présence en inférieur. Greta apporte un pouvoir utile qui s'accorde bien avec les Ruins of Charizel, ainsi qu'auspex en supérieur pour défléter. Il ne faut cependant pas oublier de la faire passer Anarch afin qu'elle puisse appeler les FSR. Mary et Sargon peuvent jouer les Condemnation: Mute et offrent un côté défensif intéressant. Sargon est cependant plus utile en allant chasser, récupérant l'edge par la même occasion. Enfin, le High Priest sert de vampire de secours si jamais Mary venait à faire défaut.

Library [90 cards]

Master [23]

4x Blood Doll
2x Legendary Vampire
2x Minion Tap
2x Perfectionist
5x Ruins of Charizel
3x Röttschreck
5x Society of Leopold

Action [10]

1x Arson
7x Condemnation: Mute
2x Entrancement

Political Action [15]

1x Conservative Agitation
2x Domain Challenge
9x Free States Rant
3x Kine Resources Contested

Action Modifier [25]

1x Awe
3x Bewitching Oration
3x Faceless Night
3x Forgotten Labyrinth
4x Lost in Crowds
3x Psychomachia
8x Voter Captivation

Action Modifier/Combat [2]

2x Swallowed by the Night

Combat [8]

6x Conflagration
2x Staredown

Reaction [7]

2x Telepathic Misdirection
5x Wake with Evening's Freshness

La récupération de blood et de pool se fait surtout grâce aux Voter Captivation et en partie grâce aux Perfectionnist. Elle est assez délicate, les vampires ayant tendance à se vider rapidement. Les Society of Leopold servent évidemment à brûler les vampires vidés de leur sang grâce aux FSR. Les Röttschreck renforcent la défense du deck contre les rushers trop belliqueux. Il est possible d'ajouter une Condemnation: Mute selon les envies, et deux Entrancement en fonction du meta-game. Enfin, les Telepathic Misdirection sont à utiliser avec parcimonie ; il ne faut pas oublier qu'ils peuvent servir à bloquer la chasse d'un vampire vidé de son sang suite à un FSR. Dans un environnement fortement bleed-stealth, il est envisageable d'augmenter leur nombre.

Post-KMW : La variante groupe 3-4 est intéressante puisqu'elle permet d'inclure Jayne Jonestown, qui a présence au supérieur et dont le pouvoir permet de déplacer les Society of Leopold pendant l'untap... Le reste de la crypte peut inclure Neferu et Ankh-sen-Suthekh ainsi que Maureen bien sûr !

2) Baali's Legacy (vote anarch) — *par Abalam et Huruem*

Un baali vote? L'idée faisait sourire il y a pas si longtemps, tout en paraissant être rien de plus qu'une blague. Pourtant après la sortie de Condemnation: Mute le deck ne faisait plus rire du tout. Cette Condemnation utilisée avec des Free States Rant est probablement un des moteur d'attrition les plus terrifiant que j'ai vu. Et tout ce blood perdu permet de brûler les Arika et autres récalcitrants via Society of Leopold...

Des faiblesses ? Je pense que le deck pourrait être encore réduit a 70 cartes (sachant que la version que m'avais envoyé Abalam, à l'origine était en 95 cartes !) et la crypte devrait être plus diversifiée.

Après de nombreuses options s'offrent a vous, comme la possibilité de se débarrasser du module Anarch et ne compter que sur les Condemnation: Mute, auquel cas les Voter Captivation ne seront pas aussi rentables que dans cette version.

La deuxième option qu'Abalam avait adopté était d'inclure des Deflection et des master Dominate, mais dans ce cas la, la crypte en groupe 3/4 est beaucoup plus intéressante. Car Maureen, Catherine Dubois, Amenophobis ont tout les trois dominate, obfuscate et présence et donnent accès à des master de vote très puissante : Ventrue Headquarters et Ferraille. Cette option permet de rendre un peu moins pourrie qu'elle ne l'est actuellement, car pas assez diversifiée, et je vous la conseille vivement.

La dernière option est assez intéressante, c'est Legendary Vampire. Cette carte rentre très bien dans le deck, dans la mesure où les voix gagnées ne seront pas réduite par les Free States Rant. L'ennui, c'est que cette carte se casse par un simple vote, hors en début de partie, quand les vampires adverses n'ont pas été condamnés, le vote risque de passer...

Crypt [12 vampires] Average capacity: 6.66 (min: 5 max: 8)

4x High Priest Angra Mainyu	8	    	Baali : 2
4x Mary the Black	7	    	Baali : 2
4x Sargon	5	   	Baali : 2

Library [79 cards]

Master [19]

1x Anarch Free Press, The
6x Blood Doll
7x Galaric's Legacy
1x Society of Leopold
4x Path of Evil Revelations

Action [9]

1x Fee Stake: Boston
1x Fee Stake: Los Angeles
1x Fee Stake: New York
1x Fee Stake: Seattle
3x Condemnation: Mute
2x Legal Manipulations

Action Modifier [23]

6x Bewitching Oration
3x Elder Impersonation
3x Forgotten Labyrinth
3x Lost in Crowds
3x Faceless Night
5x Voter Captivation

Combat [9]

2x Catatonic Fear
2x Conflagration
5x Majesty

Political Action [16]

2x Conservative Agitation
8x Free States Rant
6x Kine Resources Contested

Reaction/Action Modifier [3]

3x Sense the Sin

3) Voice of the void (version KRC) — *par Ankha*

Ma première version basée sur des Free State Rants ne m'a pas totalement convaincu, surtout à cause de son manque de potentiel de dégât. Je n'ai jamais été très fan des FSR, ni compris comment on pouvait faire des points avec. J'ai voulu essayer une variante plus à mon goût, plus offensive. Le principe est toujours le même : s'assurer le vote lock avec des Condemnation: Mute (et des vampires titrés), et bloater avec des Voter Captivation. Le problème du deck reste sa prévisibilité (c'est pourquoi j'ai ajouté des Freak Drive, tirant parti du fait que 5 vampires de la crypte y ont accès) et sa lenteur à se déployer (mid-cap oblige). Ce genre de deck reste faible dans un environnement à fort intercept ou trop fortement orienté combat.

Crypt [12 vampires] Average capacity: 6.09 (min: 4 max: 7)

5x	Maureen, Dark Priestess	6		1 vote Baali : 4
2x	Mukhtar Bey	7		Prince Caitiff : 4
2x	Ubende	7		Magaji Ishtarri : 4
1x	Aren, Priest of Eshu	7		Guruhi : 4
1x	Antoinette Dubois	4		Daughter :4
1x	Robin Withers	4		Ventruer:4

Library [76 cards]

Master [15]

5x Blood Doll
4x Dreams of the Sphinx
3x Legendary Vampire
2x Minion Tap
1x Pentex Subversion

Action Modifier [19]

2x Faceless Night
4x Forgotten Labyrinth
2x Freak Drive
4x Lost in Crowds
7x Voter Captivation

Action [9]

1x Arson
8x Condemnation: Mute

Action Modifier/Combat [2]

2x Swallowed by the Night

Political Action [13]

1x Anarchist Uprising
1x Ancilla Empowerment
3x Conservative Agitation
2x Domain Challenge
6x Kine Resources Contested

Combat [8]

4x Majesty
4x Staredown

Reaction [10]

5x Deflection
5x Wake with Evening's Freshness

B) Baali bleed-stealth

1) Giotto's Court — *par Ankha*

La cour de Giotto — Giotto, entouré de ses femmes, mène des actions de sape qui détruisent totalement l'influence des autres Mathusalems.

Je ne me souviens plus très bien comment m'est venu l'idée de ce deck. Je crois me souvenir que je cherchais à l'époque un moyen d'utiliser Conflagration de manière optimale pour un jeu combat (sans doute influencé par mon jeu Great Beast où la combo Lapse + Conflagration faisait des merveilles — idée que j'ai reprise plus tard dans mon jeu *Nu, the Infernal*), et j'étais finalement tombé sur Hidden Lurker. Autant dire qu'avec Giotto Verducci, c'était du bonheur : obfuscate en supérieur, fortitude pour un peu de prevent... Restait à trouver un moyen de forcer sa proie à bloquer. L'idée de gros bleed en dominate s'est finalement imposée, d'autant plus qu'elle permet de jouer des Graverobbing. Finalement, au fur et à mesure des affinages du deck, le nombre de Hidden Lurker a diminué, faisant passer le deck d'un bleed'n'bruisse à un bleed-stealth.

Crypt [12 vampires] Average capacity: 5. 5 (min: 4 max: 7)

4x	Giotto Verducci	7	    	Baali : 2
4x	Catherine du Bois	5	    	Ventruue:3
2x	Ingrid Russo	4	  	!Ventruue:2
1x	Vanessa	6	    	!Ventruue:2
1x	Gloria Giovanni	4	  	Giovanni:2

La crypte est basée sur des mid-cap qui ont tous DOM et fortitude. Catherine est parfaite dans ce deck ayant naturellement accès aux cartes d'obfuscate. L'ordre de sortie des vampires est le suivant : Catherine et un autre vampire ayant dom, puis Giotto qui n'est pas crucial en début de partie. Avec quatre points de transfert au premier tour, on préférera sortir un vampire à 4 avant Catherine pour pouvoir passer un bleed à 6 avant que la proie n'ait sorti de vampire.

Library [90 cards]

Master [18]

6x Blood Doll
1x Corporate Hunting Ground
1x Demonstration
4x Direct Intervention
2x Obfuscate
2x Perfectionist
1x Uptown Hunting Ground
1x Ventrue Headquarters

Action [12]

1x Aranthebes, The Immortal
2x Concordance
3x Govern the Unaligned
2x Graverobbing
2x Legal Manipulations
2x Scouting Mission

Equipment [3]

1x Palatial Estate
2x Seal of Veddarda

Action Modifier [20]

5x Cloak the Gathering
5x Conditioning
3x Faceless Night
2x Foreshadowing Destruction
1x Hidden Lurker
4x Lost in Crowds

Action Modifier/Combat [3]

3x Swallowed by the Night

Combat [20]

6x Conflagration
5x Hidden Strength
1x Rolling with the Punches
4x Soak
4x Superior Mettle

Reaction [14]

7x Redirection
7x Wake with Evening's Freshness

Le deck est simple à jouer : les Govern et Scouting Mission permettent en début de partie de sortir les vampires, et en fin de partie de tuer ses proies successives. Le jeu est assez peu cross-table et peut faire peur, surtout quand on sait qu'il peut bleeder pour 12 en un tour. C'est pour cela qu'il est extrêmement défensif vis-à-vis du bleed et du combat. Contre les jeux vote, j'ai mis 4 Direct Intervention, Ventrue Headquarters et Demonstration, mais il faudra sans doute parfois négocier ou bien passer en mode bloot. Pour cela, le Palatial Estate et les deux Hunting Gound ainsi que les Perfectionnist ne sont pas de trop.

Il est très important de garder à l'esprit que Giotto est là en soutien. Il doit toujours agir en dernier, laissant planer la menace d'un Hidden Lurker, mais cela ne veut pas dire qu'il doit absolument agir : le plus souvent, il devra rester en défense. Sa survie est capitale pour permettre de cloaker les autres vampires, et il ne faut prendre aucune menace sur lui à la légère, même s'il est capable de sortir vainqueur de beaucoup de combats. Son pouvoir enfin lui permet de cyclé très rapidement pour soit se débarrasser des cartes inutiles (trop de stealth, mais attention à ne pas tout jeter !) soit pour récupérer une carte d'importance capitale.

Les Legal Manipulation permettent de porter un coup fatal à une proie persuadée que tout le bleed est basé sur dominate. La diversité des cartes de bleed (Govern/Scouting, Conditioning/Foreshadowing) contribue également à perturber les calculs, que ce soit en cas de Direct Intervention jouée sur un modificateur ou bien ou bien lorsqu'on calcule qu'il faut 2 blood pour bleeder à 6 (alors qu'avec Foreshadowing Destruction, 1 blood suffit).

C) Baali turbo Great Beast — *par Ankha*

Le nom de « Turbo Great Beast » regroupe deux concepts :

1) le concept original, qui n'est pas réellement un turbo au sens où les cycles de la combo sont répétés d'un tour sur l'autre.

Les étapes sont :

- a) Equipper la Soul Gem of Etrius
- b) Gagner une génération avec un skill, gagner du pool en faisant Minion Tap ou Golconda
- c) Appeler la Great Beast, le vampire brûle et revient en jeu.
- d) Fin du tour, au prochain tour (ou plus tard), retourner à l'étape 2.

Les trois premiers decks de cette section utilisent ce principe.

2) le « vrai » turbo, où tout le deck peut être joué en un tour.

J'ai retrouvé sur les newsgroups l'idée que je vais développer plus loin, celle d'un vrai turbo Great Beast, mais à l'époque on utilisait Arika par exemple (ce qui implique un carte de plus dans la combo), et comme c'était assez usine à gaz, les gens ont abandonné l'idée. Curieusement, personne ne semble y avoir repensé à la sortie de Nergal. Il y a quelques temps, j'ai pu avoir un trip avec Floppy sur une combo Soul Gem + Sanguine Instruction + Clan Impersonation (pour augmenter la capacité du Baali), mais c'était encore plus fumeux.

Et puis là, je ne sais pas pourquoi, j'ai (re)découvert la combo. Elle est possible tout simplement parce que Nergal a fortitude, je vous l'explique sans plus tarder :

- a) Nergal bleede, Freak Drive
- b) Nergal fait un Call the Great Beast (10 compteurs), Freak Drive, Nergal met le dernier compteur (ce n'est pas la même action, donc pas de NRA)
- c) Nergal brûle, la Great Beast arrive avec NEC FOR OBF et s'empresse de faire une Possession sur Nergal qui revient en jeu avec 1 point de sang (suivi d'un Freak Drive).
- d) La Great Beast fait un Rave pour transférer tout son sang sauf 1 point sur Nergal (en général 4 ou 5 blood), puis bleede avec Force of Will inférieur ce qui la fait brûler.
- e) Retour à l'étape a).

Il y a plusieurs choses intéressantes dans ce turbo :

- il est possible d'intercaler des actions à n'importe quel stade de la combo, entre autres : rush de la Great Beast, création d'une Embrace (attention à la gestion du sang), Scrounging (qui pour moi fait presque partie du cycle normal de la combo)
- comme la Great Beast peut choisir trois disciplines quand elle arrive en jeu, elle peut potentiellement jouer n'importe quelle carte. Le souci est qu'il est impératif de conserver nécromancie et fortitude, et que sans obfuscate des problèmes se posent (voir ci-dessous).

Les points faibles du turbo se trouvent dans deux étapes clefs :

- Possession : l'action s'effectue à 0 stealth
- Force of Will : si l'action est bloquée et que la Great Beast ne finit pas le combat sans point de sang (ex : l'adversaire s'éloigne, ou fait un Combat Ends), la Great Beast ne brûlera pas.

Il existe deux solutions, mais je ne sais pas encore laquelle est la meilleure :

- jouer du stealth, notamment Faceless Night qui va laisser les minions tappés. Quand tous les wake adversaires seront épuisés, les cartes de stealth pourront être défaussées.
- jouer Psychic Veil qui va permettre à la Great Beast et à Nergal de faire toutes leurs actions à +1 stealth par exemplaire de Psychic Veil joué dans le tour, et Daring the Dawn pour passer le premier Psychic Veil (carte qui peut être également jouée pour faire brûler la Great Beast sur le bleed final). Inconvénient : il faut absolument avoir un Psychic Veil et un Daring en main de départ.

Le quatrième deck de cette section exploite ce mécanisme.

1) 6 — *par Ankha*

6 est le nombre de la Bête. Perdu dans les pyramides aztèques, Huitzilopochtli se livre à de grands rituels pour ouvrir un portail démoniaque — après s'être toutefois assuré que son esprit survivrait à son corps.

Lorsque j'ai commencé à jouer à V:TES — à l'époque de Final Nights et des Bloodlines —, quelqu'un m'avait donné un Huitzilopochtli. Je ne savais pas quoi en faire — il était bien trop gros pour mettre dans un deck — si bien que je l'ai mis de côté. Quelques années plus tard, je découvrais Call the Great Beast et quelqu'un me lâcha l'idée qu'avec une Soul Gem of Etrius, on pouvait peut-être en faire quelque chose. C'était fin 2003. Pendant six mois, je tweakais le deck que j'apportais chaque semaine lors de parties amicales, jusqu'à enfin en obtenir la quintessence. En juillet 2004 se tenait le tournoi « Deal with the Devil ». Je tenais là un prétexte pour apporter mon jeu en tournoi. La première ronde fut sanglante, j'étais ousté au bout de vingt minutes par mon prédateur. Les une heure quarante restantes furent mises à profit pour me livrer à divers rituels assez efficaces puisque les deuxième et troisième rondes se soldèrent par deux table win...

A l'origine, les cartes-clefs étaient en six exemplaires de chaque. Quelques entorses ont été faites pour améliorer le deck.

Crypt [12 vampires] Average capacity: 10 (min: 10 max: 10)

12x Huitzilopochtli

10



Baali : 2

La crypte n'a rien d'extraordinaire pour un jeu turbo. Le choix d'Huitzilopochtli est historique (Cybele n'existait pas à l'époque), mais je maintiens cette préférence pour des raisons d'efficacité. De plus, Cybele n'a pas de cornes. ☺

Library [90 cards]

Master [32]

1x Diamond Thunderbolt, The
1x Direct Intervention
3x Dreams of the Sphinx
7x Fortitude
1x Fortschritt Library
1x Giant's Blood
3x Golconda: Inner Peace
2x Life in the City
6x Minion Tap
3x Vast Wealth
3x Visit from the Capuchin
1x Vox Domini

Action [8]

1x Aranthebes, The Immortal
7x Call the Great Beast

Combat [9]

5x Conflagration
4x Lapse

Ally [2]

2x Mylan Horseed (Goblin)

Action Modifier [17]

4x Cloak the Gathering
1x Daring the Dawn
6x Domain of Evernight
4x Lost in Crowds
2x Psychomachia

Equipment [3]

3x Soul Gem of Etrius

Event [1]

1x Anthelios, The Red Star

Reaction [13]

7x Forced Awakening
6x Obedience

Reaction/Action Modifier [5]

5x Sense the Sin

Le fonctionnement du deck est connu, c'est celui de n'importe quel jeu dit « turbo » : Huitzilopochtli gagne un skill Fortitude, s'équipe de la Soul Gem et appelle une Great Beast. Il brûle, et revient en jeu. Il est conseillé évidemment de jouer Minion Tap avant que Huitzilopochtli ne brûle afin de bloater pour survivre. Le deck est très complexe à jouer, à la fois par sa fragilité que par les nombreux choix à faire parmi les possibilités qu'il offre. La survie du deck est basée sur le bon déroulement de la combo, le moindre grain de sable pouvant avoir des conséquences importantes et la moindre erreur étant généralement fatale. A moins d'avoir une main parfaite au départ, il faudra souvent se défausser dès le premier tour jusqu'à avoir les cartes de la combo en main.

Le jeu est très sensible à la conteste de ses vampires et de la Soul Gem. La conteste de cette dernière devra souvent être négociée. Pour éviter les divers Mind Rape, Temptation, Graverobbing et autres Hostile Takeover, j'ai ajouté un Diamond Thunderbolt. La carte n'est jamais perdue car elle peut être utilisée dans un combat pour donner un point de sang à un vampire, utile pour ne pas laisser Huitzilopochtli vide, l'obligeant à chasser, alors qu'il faudrait absolument faire le rituel. Dans la même optique, les Life in the City permettent de repartir après que Huitzilopochtli se soit fait sortir de torpeur par exemple. On pourrait penser au premier abord qu'il y a trop de master (32), mais deux d'entre elles sont des trifle, et Huitzilopochtli donne droit à deux actions de phase de maître par tour. Anthelios permet enfin d'échanger les masters inutiles contre d'autres plus utiles et déjà jouées.

La Great Beast invoquée a les trois disciplines suivantes : TEM, OBF et DAI. Obfuscate et daimoinon sont partagées par Huitzilopochtli ; ce sont des disciplines pour bleeder fort et vite, mais aussi pour stealth un rush. Temporis permet à la Great Beast de terrasser les vampires adverses avec Lapse, mais aussi de se désengager. Un dernier conseil : ne jamais se

débarrasser des cartes master clef du deck comme Minion Tap ou Golconda. Le mieux est de toujours avoir à l'esprit que son prédateur peut avoir un Sudden Reversal en main.

2) Huruem's Call — *par Huruem*

Voilà un deck Great Beast non testé que j'ai écrit avec l'aide de Julien M. En fait on en avait marre de lire des decklists plus nulles les unes que les autres... Elles avaient toutes au moins un défaut majeur. Celle-ci me paraît assez bonne, par contre elle bleede pas de manière très responsable. Si vous considérez qu'elle devrait l'être encore moins, libre à vous. Personnellement, quitte à faire des bleeds défectibles, je préfère les faire à 5/6 plutôt qu'à 8. Maintenant, à chacun sa conception de bleed « responsable » ou pas. Certains puristes m'ont reproché après coup que le deck était trop diversifié, mais le but était de lancer des pistes pour rendre le deck plus imprévisible et difficile à gérer. Rien ne vous empêche de le réduire à 70 cartes par exemple et de retirer ce qui vous choque pour recentrer le deck sur la combo.

Crypt [12 vampires] Average capacity: 10 (min: 10 max: 10)

12x Huitzilopochtli

10



Baali : 2

Library [90 cards]

Master [29]

3x Antediluvian Awakening
3x Dreams of the Sphinx
6x Fortitude
5x Golconda: Inner Peace
1x Metro Underground
6x Minion Tap
2x Röttschreck
3x Vast Wealth

Action [11]

7x Call the Great Beast
4x Govern the Unaligned

Action Modifier/Combat [6]

6x Swallowed by the Night

Action Modifier [19]

3x Elder Impersonation
3x Faceless Night
8x Freak Drive
3x Lost in Crowds
2x Spying Mission

Combat [5]

5x Conflagration

Equipment [4]

4x Soul Gem of Etrius

Reaction [10]

6x Deflection
4x Wake with Evening's Freshness

Reaction/Action Modifier [6]

6x Sense the Sin

3) Cybele et la Bête — *par Miriadel*

La version précédente de ce deck (sans Temptation et sans event) m'a permis d'arriver 4ème au QCF de Grenoble (28 joueurs). Le deck est très semblable à celui avec Huitzilopochtli, mais il a un avantage énorme : toutes les cartes peuvent être jouées par la bête et Cybele. Autre avantage de taille, l'accès de Cybele à Magic of the Smith qui permet de sortir la grande bête dès le troisième tour sans utiliser une master phase pour Vast Wealth. Les Freak Drive sont remplacé par les Truth of a Thousand Lies qui sont plus versatiles. Au niveau du stealth, je suis passé à 14 cartes au lieu de 19 (version QCF) car grâce au Magic of the Smith, l'action pour chercher la Soul Gem commence à +3 de stealth.

Le dernier avantage et non des moindres, c'est qu'au lieu d'éviter le combat à la sortie d'Huitzilopochtli, Cybele n'est pas une cible facile. En combat elle a accès à 10 cartes de manœuvres et 10 strike. Bref, on ne la met pas en torpeur sur un malentendu... Le défaut du jeu vient par contre du fait que les vampires se vident à toute vitesse, donc il faut utiliser Golconda et réarmer la machine.

Pour moi ce jeu à un bien plus gros potentiel que la version Huitzi, il est plus souple, et laisse un peu de place pour des events et d'autres actions.

La version que je vous présente doit encore être testée et améliorée.

Crypt [12 vampires] Average capacity: 6.93 (min: 3 max: 10)

12x Cybele

10



Baali : 4

Library [90 cards]

Master [29]

1x Bleeding the Vine
2x Direct Intervention
5x Dreams of the Sphinx
7x Fortitude
1x Fortschritt Library
1x Giant's Blood
5x Golconda: Inner Peace
7x Minion Tap
1x Visit from the Capuchin

Action [16]

7x Call the Great Beast
1x Form of Corruption
5x Magic of the Smith
3x Temptation

Action Modifier/Combat [10]

4x Form of the Serpent
6x Swallowed by the Night

Action Modifier [13]

2x Lost in Crowds
2x Psychomachia
9x Truth of a Thousand Lies

Combat [10]

8x Conflagration
2x Fade from View

Event [5]

1x Anthelios, The Red Star
1x Conquest of Humanity
1x Recalled to the Founder
1x Restricted Vitae
1x Thirst

Equipment [3]

3x Soul Gem of Etrius

Reaction/Action Modifier [3]

3x Sense the Sin

Huruem : Bon deck, surtout quand on n'oublie pas que Temptation peut être joué sur ses propres vampires ! Il manque juste Antediluvian Awakening.

4) Turbo Nergal — *par Ankha*

Crypt [12 vampires] Average capacity: 8.16 (min: 4 max: 10)

6x	Nergal	10	     	Baali : 5
3x	Thomasso Ghiberti	4	 	Giovanni:4
1x	Black Annis	9	   	!Nosferatu:4
1x	Iniko, The Black Lion	9	    	Guruhi:4
1x	Nangila Were	9	    	Guruhi:4
1x	Don Michael Antonio Giovanni	7	  	2 votes Giovanni:4

La crypte est conçue de telle sorte d'avoir de très grandes chances de tirer Nergal en crypte initiale. Thomasso sert de vampire d'appoint, notamment pour faire des Scrounging ou une Possession (attention au stealth). Les autres vampires sont là pour être sortis éventuellement avec la Soul Gem. Black Annis et Iniko ont +1 stealth sur toutes leurs actions, Nagila donne un +1 hand size très appréciable en cours de route et Don Michael apporte 2 voix et nécromancie (il peut même être influencé normalement si Thomasso est absent).

Library [90 cards]

Master [1]

1x Dreams of the Sphinx

Action [45]

9x Call the Great Beast

9x Force of Will

9x Possession

2x Psychic Veil

9x Rave

7x Scrounging

Action Modifier [43]

4x Elder Impersonation

6x Faceless Night

33x Freak Drive

Equipment [1]

1x Soul Gem of Etrius

Les actions principales sont là en 9 exemplaires chacune. Le Dreams ne servira souvent que s'il est pioché en main de départ. La Soul Gem permet avec un peu de chance de sortir des vampires supplémentaires gratuits quand Nergal brûle. Les Faceless Night servent à engager les minions pour pouvoir passer les autres actions plus facilement.

Ce deck n'a en général pas de difficulté à éliminer ses deux (parfois trois) premières proies mais s'essoufle vers la fin. C'est pour ça que je joue Iniko et Black Annis qui peuvent continuer à agir sans se faire bloquer pour porter le coup de grâce, car Nergal devient faible sans carte de stealth. Le deck peut à mon avis être amélioré en posant des permanents à chaque cycle de la combo, comme par exemple des Embrace qui serviront en fin de partie à déborder l'adversaire.

D) Le Baali rush

1) Visit from the Great Beast — *par Abalam*

Un deck great beast OBE TEM VIC assez atypique, sûrement très améliorable. C'est une grosse machine à gaz mais quand il sort il meule méchamment. Je pense que je vais le remonter en améliorant le concept.

Crypt [12 vampires] Average capacity: 8.34 (min: 7 max: 10)

4x	Huitzilopochtli	10	     	Baali : 2
4x	Ian Forestal	8	  	l'Tremere : 2
4x	Matthias	7	   	Salubri : 2

Library [90 cards]

Master [19]

1x Direct Intervention
6x Minion Tap
1x Sudden Reversal
6x Vicissitude
5x Visit from the Capuchin

Action [11]

6x Call the Great Beast
2x Renewed Vigor
3x Spirit Marionette

Action Modifier [13]

5x Domain of Evernight
3x Forgotten Labyrinth
3x Lost in Crowds
2x Psychomachia

Combat [34]

8x Anesthetic Touch
4x Breath of the Dragon
6x Chiropteran Marauder
6x Lapse
2x Martyr's Resilience
2x Taste of Vitae
6x Vitae Block

Reaction [12]

3x Forced Awakening
6x Telepathic Misdirection
3x Wake with Evening's Freshness

Retainer [1]

1x Mr. Winthrop

Un deck Great Beast full rush, si, un vrai, étonnant n'est ce pas? De plus l'association des disciplines est vraiment étrange. Le concept vient du Newsgroup, et le deck original avait gagné un gros tournoi, un QCE à Helsinki il me semble.

Personnellement j'orienterais le deck plus autour de la combo Renewed Vigor/Minion Tap pour le bloot et je changerais les proportions du module de combat.

Anima Gathering avec des weenies auspex pourrait être, la encore, une option très intéressante. Sinon caser quelques Special Report pourrait être très amusant.

E) Le Baali wall

1) Thy flesh consumed — *par Ankha*

La soif de sang — dans une orgie de chair brûlée disparaîtront tous ceux qui s'opposent aux Baali.

Encore un deck construit autour d'une carte ; ici, Undying Thirst. La première fois que l'on lit la carte, on se dit que c'est très fort. Le vampire ne peut plus agir si ce n'est pour diabler et la carte ne peut être brûlée. Après on se renseigne, on échange des idées. On apprend qu'un vampire vide peut quand même chasser, on s'aperçoit qu'il n'y pas de combo avec Carver's Meat Packing and Storage qui laisserait un vampire « bloqué ». On commence à réfléchir à la manière d'envoyer des vampires en torpeur.

Ici, le principe est simple : un jeu wall. Quiconque s'approchera trop de Huitzilopochtli prendra une Undying Thirst dans le coin de la figure (accompagnée d'une Obedience ou d'un Bloodstorm of Chorazin). Celui qui diable brûlera, que ce soit lors de la chasse au sang, en vertu de la sixième Tradition, ou bien parce que Carlton Van Wyk passait par là. Les Embrace sont là pour partir en torpeur, éventuellement accompagnées de leur adversaire grâce aux Legacy of Power, bloquant les vampires de la table ou bien alimentant le Carver. Ce dernier est très utile car il permet de redonner du sang aux vampires mais aussi de bloquer la table au moment choisi en payant 2 blood pendant n'importe quelle untap pour libérer un « otage » et ainsi coincer les vampires qui doivent diabler. Enfin, les locations d'intercept, en plus de permettre de défendre les Smiling Jack, donnent des possibilités cross-table. Le jeu comportait dans sa version originale des Baltimore Purge et des Graverobbing. J'ai laissé tomber cette piste, mais elle mériterait peut-être d'être approfondie.

Dernière remarque : j'ai tenté une version basée sur Anneke + Clan Impersonation, mais le deck tournait vraiment très mal.

Crypt [12 vampires] Average capacity: 7.09 (min: 3 max: 10)

5x	Huitzilopochtli	10		Baali : 2
3x	Gilbert Duane	7		Prince Malkavian : 1
2x	Calebros, The Martyr	5		Prince Nosferatu : 2
1x	Dimple	2		Nosferatu : 1
1x	Marciana Giovanni , Investigator	2		Giovanni : 2

Huitzilopochtli est le vampire principal du deck, d'où sa présence en cinq exemplaires. Gilbert Duane et Calebros sont utiles pour toutes les cartes nécessitant un prince, en plus de donner des voix utiles pour les chasses au sang. Dimple et Marciana servent de petits vampires utiles.

Library [90 cards]

Master [25]

6x Blood Doll
3x Carver's Meat Packing and Storage
1x Channel 10
1x Coven, The
3x Fortitude
1x KRCG News Radio
2x Metro Underground
1x Rack, The
1x Rumor Mill, Tabloid Newspaper, The
3x Smiling Jack, The Anarch
2x Visit from the Capuchin
1x WMRH Talk Radio

Action [7]

5x Embrace, The
2x Sixth Tradition: Destruction

Equipment [1]

1x Bowl of Convergence

Action Modifier [17]

2x Conditioning
4x Elder Impersonation
1x Foreshadowing Destruction
2x Forgotten Labyrinth
5x Lost in Crowds
3x Psychomachia

Ally [5]

4x Carlton Van Wyk (Hunter)
1x Mylan Horseed (Goblin)

Reaction [35]

3x Bloodstorm of Chorazin
7x Deflection
4x Eagle's Sight
4x Legacy of Power
9x Obedience
8x Undying Thirst

Il s'agit d'un jeu wall, donc essentiellement défensif par définition. Les actions sont rares, généralement importantes, le stealth que j'ai mis devrait suffire. Les deux Conditioning et le Foreshadowing servent à porter le coup d'estoc final d'une proie qui résiste trop.

Théoriquement, n'importe quel jeu rush se casse les dents sur les Obedience (attention toutefois à des vampires comme Wynn !), les jeux bleed-stealth ne sont pas trop à craindre car défectés très souvent. Contre un jeu weenie, ça se complique, il vaut mieux avoir des alliés à table. Une fois en torpeur cependant (reste à savoir comment, c'est ici que l'allié rusé est utile), ils ne devraient plus trop poser de problème. Le jeu vote peut être dangereux, surtout si des Toreador Grand Ball s'en mêlent. Le deck est au final pour le moins étrange, inattendu, et très résistant. Un de ses gros défauts est cependant de ralentir énormément la partie (j'ai vu des adversaires passer un quart d'heure pendant leur tour à s'arracher les cheveux ou discuter avec un allié sur les actions à effectuer avec leurs vampires) et de la laisser s'acheminer vers la time-limit.

Post-KMW : Une variante avec Nergal est envisageable, car il possède lui aussi auspex mais surtout fortitude, très utile pour éviter les Kiss of Ra et qui lui permet de s'équiper pour l'interception en multi-action (avec Bowl of Convergence, Sport Bike *etc.*) plutôt qu'en master (car Nergal ne fournit pas de seconde master phase action). Il faut dans ce cas également remplacer les Obedience par des Bloodstorm of Chorazin ou bien renforcer la prévention de dégâts basée sur fortitude. Une dernière variante est possible avec Cybele, variante qui se baserait sur animalisme pour l'interception.

2) Toreador Baali — *par Sasha*

Crypt [12 vampires] Average capacity: 8.50 (min: 7 max: 9)

6x Anneke	10	   	Justicar Toreador : 1
6x Giotto Verducci	7	    	Baali : 2

Library [90 cards]

Master [19]

1x Art Museum
 4x Blood Doll
 2x Direct Intervention
 2x Dominate
 1x Society Hunting Ground
 2x Fortitude
 1x Giant's Blood
 4x Smiling Jack, The Anarch
 2x Sudden Reversal

Action [10]

10x Condemnation: Doomed

Action Modifier [6]

6x Forgotten Labyrinth

Reaction [43]

4x Enhanced Senses
 16x Obedience
 5x Quicken Sight
 14x Second Tradition: Domain, The
 4x Telepathic Misdirection

Combat [8]

8x Majesty

Ally [4]

4x Neighborhood Watch Commander (Hunter)

Huruem : Une petite liste amusante de Sasha, « encore un deck de terroriste » comme dirait Dimple. C'est un gros wall bien solide, avec Giotto qui joue des Condemnation: Doomed sur la proie et le pred et Anneke qui bloque et qui joue Obedience.

Les défauts ? Ca manque de Life Boon, de The Rack et de Powerbase: Montreal ou Barranquilla à mon avis. Et ça conserve les défauts habituels d'un wall mono vampire. Par contre je crois que je n'ai jamais vu un jeu capable de défendre un Smiling aussi bien.

F) Le Baali toolbox

1) Blessed be thy Name — *par Ankha*

Voici un deck pas très compliqué puisqu'il s'agit plus précisément d'un bleed-stealth toolbox. Le principe est simple : recruter des D'habi Revenant (ou Tasha Morgan ou J.S. Simmons qui peuvent être recrutés par les Salubri *antitribu*) et les transférer d'un vampire à un autre en utilisant Heidelberg Castle. La deuxième combo vient de Blessing of the Name qui va permettre aux vampires d'agir une seconde fois (après un recrutement de D'habi) ou de rester en défense sans subir la pénalité de l'untap grâce à leur infernalisme. La défense est assurée par les Condemnation: Doomed et les nombreux Forced Awakening (avec Sense the Sin et le Blessing of the Name, les vampires peuvent monter à 2 intercept contre un adversaire à -1 stealth). Contre le combat, j'ai mis des Bloodstorm of Chorazin ainsi que des Conflagrations accompagnées de deux Rötschreck (qui peuvent fonctionner également avec les dégâts aggravés des mains de Mary). J'ai enfin mis 4 Delaying Tactics et un Vox Domini contre les votes. Il faudra éventuellement augmenter le nombre de Delaying (ou ajouter des Confusion of the Eye) dans un environnement très politique. Le pouvoir de bleed peut rapidement ouster une proie non préparée ou sous pression depuis le début grâce aux inévitables Sense the Sin.

La crypte est composée pour moitié de Baali (Giotto est triplé car il peut jouer des Cloak the Gathering sur les Blessing), le reste est composé de petits Salubri *antitribu*. Il est envisageable de remplacer les Doris par des Kervos et Thomas de manière à jouer des Eye of the Unforgiving Heaven afin de rendre redoutables les *anti* Salubri (qui dans cette version sont très fragiles).

Crypt [12 vampires] Average capacity: 5.09 (min: 2 max: 8)

3x	Giotto Verducci	7	    	Baali : 2
3x	Doris McMillon	2		Salubri antitribu :2
2x	Mary the Black	7	    	Baali : 2
1x	High Priest Angra Mainyu	8	    	Baali : 2
1x	Sargon	5	   	Baali : 2
1x	Kervos, The Lieutenant	3	 	Salubri antitribu :2
1x	Thomas Steed, The Angry	4	  	Salubri antitribu :2

Library [90 cards]

Master [22]

3x Archon Investigation
6x Blood Doll
1x Giant's Blood
3x Heidelberg Castle, Germany
5x Path of Evil Revelations
1x Retribution
2x Röttschreck
1x Vox Domini

Action [18]

1x Aranthebes, The Immortal
10x Blessing of the Name
6x Condemnation: Doomed
1x Contagion

Combat [7]

7x Conflagration

Action Modifier [13]

6x Cloak the Gathering
2x Faceless Night
3x Lost in Crowds
2x Psychomachia

Action Modifier/Combat [2]

2x Swallowed by the Night

Reaction [14]

2x Bloodstorm of Chorazin
4x Delaying Tactics
8x Forced Awakening

Reaction/Action Modifier [6]

6x Sense the Sin

Retainer [8]

6x D'habi Revenant
1x J. S. Simmons, Esq.
1x Tasha Morgan

2) Baali / Salubri antitribu — *par Ian Lee*

Deck récupéré sur The Lasombra :

Blood Siege: Oakland 2002 Standard Constructed May 25, 2002

Players: 12

Crypt [12 vampires] Average capacity: 5.75 (min: 2 max: 8)

2x	High Priest Angra Mainyu	8		Baali : 2
2x	Giotto Verducci	7		Baali : 2
2x	Mary the Black	7		Baali : 2
2x	Hesha Ruhadze	6		Follower of Set : 2
1x	Doris McMillon	2		Salubri antitribu : 2
1x	Kervos, The Lieutenant	3		Salubri antitribu : 2
1x	Thomas Steed, The Angry	4		Salubri antitribu : 2
1x	Wolf Valentine	4		Salubri antitribu : 2

Library [90 cards]

Master [17]

6x Blood Doll
2x Dreams of the Sphinx
2x Effective Management
3x Obfuscate
3x Storage Annex
1x Barrens, The

Action [25]

13x Blessing of the Name
1x Contagion
3x Enchant Kindred
2x Entrancement
6x Legal Manipulations

Action Modifier [15]

12x Cloak the Gathering
2x Elder Impersonation
1x Mask of a 1000 Faces

Combat [15]

2x Behind You
3x Catatonic Fear
4x Conflagration
4x Fear of the Void Below
2x Majesty

Reaction [10]

5x Forced Awakeing
5x Wake with Evening's Freshness

Reaction/Action Modifier [8]

8x Sense the Sin

Huruem : Voici un deck qui exploite la combo Blessing of the Name pour multi agir avec les vampires infernaux ou pour ne pas avoir à payer le pool nécessaire à les détapper. Je le trouve vraiment bien fait pour certains metagames, l'auteur a fait quelques choix qui peuvent être modifiés mais l'ensemble doit être stable.

Ankha suggérait de modifier le module master en retirant tous les piocheurs pour rajouter des cartes de bloat, personnellement je garderais les Dreams et éventuellement le Barrens ; par contre je caserais quelques Rötschreck. Il proposait aussi de virer les Catatonic Fear pour un autre combat ends, personnellement je serais plutôt partisan de rajouter des Fear of the Void Below/Conflagration.

Quoiqu'il en soit je pense que c'est un bon deck, bâti pour un metagame sans action au-delà d'un stealth et très light en combat. A vous de l'adapter pour un metagame différent en cas de besoin.

3) Cybele senses the Bloodstorm — *par Falkor (Sébastien Varrette)*

Crypt [12 vampires] Average capacity: 6.93 (min: 3 max: 10)

5x	Cybele	10		Baali : 4
3x	Ankh-sen-Sutekh	6		Follower of Set : 4
1x	Ezekiel, Lord of Montreal	6		Follower of Set : 3
1x	Barbaro Lucchese	5		Baali : 3
1x	Robin Withers	4		Ventrué : 4
1x	Sahira Siraj	4		Follower of Set : 4
1x	Reverend Djoser Jones	3		Follower of Set : 4

Library [90 cards]

Master [14]

7x Blood Doll
2x Direct Intervention
2x Perfectionist
2x Röttschreck
1x Slave Auction

Action [13]

1x Contagion
3x Enticement
4x Legal Manipulations
3x Rutor's Hand
2x Temptation

Action Modifier [13]

3x Cloak the Gathering
2x Elder Impersonation
2x Faceless Night
4x Lost in Crowds
2x Spying Mission

Action Modifier/Combat [3]

3x Swallowed by the Night

Combat [10]

5x Conflagration
5x Majesty

Ally [1]

1x Mylan Horseed (Goblin)

Reaction [23]

9x Bloodstorm of Chorazin
9x Cats' Guidance
5x Wake with Evening's Freshness

Reaction/Action Modifier [9]

9x Sense the Sin

Retainer [4]

1x Mr. Winthrop
3x Raven Spy

Huruem : Ce deck m'a laissé longtemps assez perplexe, mais il est pas mal. C'est juste assez inhabituel de voir des Baali aussi toolbox.

Ici la défense est solide (Raven Spy, Sense the Sin en inférieur, Cat's Guidance, Bloodstorm of Chorazin.), tout en ayant un fort potentiel d'accélération (Contagion, Enticement, Legal Manipulation, le pouvoir de Cybele, les Sense the Sin). Par contre je pense que le module de master est améliorable. On doit pouvoir virer une Blood Doll, les Perfectionist, et le Slave Auction au profit de masters plus intéressantes : Pentex Subversion, Sudden Reversal...

4) Mono-Petaniqua — *par Meta*

Crypt [12 vampires] Average capacity: 7.5 (min: 3 max: 9)

4x	Petaniqua	9	     	Malkavian : 4
5x	Petaniqua (Adv)	9	     	Baali : 4
3x	Milo, The Invisible Horror	3	 	Malkavian : 3

Library [89 cards]

Master [19]

4x Blood Doll
1x Charisma
4x Dreams of the Sphinx
1x Fortschritt Library
1x Giant's Blood
3x Memories of Mortality
1x Powerbase: Montreal
1x Ruins of Charizel
3x Secure Haven

Action [7]

1x Call the Great Beast
1x Condemnation: Doomed
1x Contagion
1x Restructure
3x Rutor's Hand

Action Modifier [10]

5x Forgotten Labyrinth
5x Lost in Crowds

Action Modifier/Combat [6]

6x Swallowed by the Night

Ally [13]

1x Carlton Van Wyk (Hunter)
2x High Top
1x Mylan Horseed (Goblin)
1x Ossian
8x Renegade Garou

Equipment [1]

1x Ivory Bow

Event [2]

2x Unmasking, The

Reaction [23]

7x Bloodstorm of Chorazin
7x Telepathic Misdirection
1x Undying Thirst
8x Wake with Evening's Freshness

Reaction/Action Modifier [8]

8x Sense the Sin

Huruem : Un deck petaniqua Allié...Curieux... C'est un deck qui a l'air solide et qui doit être assez agressif une fois installé, maintenant c'est aussi un deck qui a une multitude de défauts :

- 1 C'est un deck monovampire.
- 2 La stealth est pas assez diversifiée.
- 3 Il pourrait être réduit.
- 4 Ruins of Charizel ne sert pratiquement à rien.
- 5 Carlton me paraît plus efficace que High Top.
- 6 Il manque le Bowl of Convergence pour Petaniqua.

G) Le Baali/Salubri

1) Baali Salubri Great Beast — *par Platz et Meta*

Crypt [13 vampires] Average capacity: 7.84 (min: 6 max: 10)

5x	Huitzilopochtli	10	     	Baali : 2
4x	Matthias	7	   	Salubri : 2
4x	Blanche Hill	6	  	Salubri : 2

Library [90 cards]

Master [19]

6 Blood Doll
4 Direct Intervention
1 Barrens, The
4 Minion Tap
2 Golconda
1 Giant's Blood
1 Sight Beyond Sight

Action [15]

8 Call the Great Beast
1 Pulse of the Canaille
6 Renewed Vigor

Action Modifier [18]

3 Cloak the Gathering
5 Elder Impersonation
2 Forgotten Labyrinth
5 Freak Drive
3 Repulsion

Reaction [13]

6 Eagle's Sight
7 Forced Awakening

Combat [12]

6 Anesthetic Touch
6 Rolling with Punches

Equipment [4]

1 Aaron's Feeding Razor
1 Changeling Skin Mask
1 Ivory Bow
1 Sargon Fragment, The

Combat/Action Modifier [7]

7 Swallowed by the Night

Retainers [2]

1 Tasha Morgan
1 J. S. Simmons, Esq.

Un classique, une des idées les plus répandues depuis la sortie de Bloodlines était de mélanger le pouvoir défensif des Salubri avec le pouvoir offensif des Baali. Ce deck en est un bel exemple, c'est tout simplement un des rares moyens de faire des Great Beast efficacement sans jouer turbo. Le principal problème du deck est qu'il sera très vulnérable en début de partie à cause du défaut des Salubri.

Huruem : Les défauts de la liste ? L'absence de Telepathic Misdirection qui manquent cruellement au deck à mon avis ; un plus grand nombre de Freak Drive serait intéressant pour bien exploiter toutes les actions possibles de la Great Beast.

2) Baali Salubri Great Beast, variante — *par Pilcore*

Crypt [12 vampires] Average capacity: 7.08 (min: 4 max: 10)

4x	Huitzilopochtli	10	     	Baali : 2
2x	Matthias	7	   	Salubri : 2
2x	Blanche Hill	6	  	Salubri : 2
1x	Marlene, The Infernalist	6	    	Ventrué antitribu : 2
1x	Billy	5	  	Ventrué antitribu : 2
1x	Remilliard, Devout Crusader	4	 	Toreador antitribu : 2
1x	Maldavis	4	  	Caitiff : 3

Library [90 cards]

Master [18]

5 Minon Tap
1 Direct Intervention
1 Filchware's Pawn Shop
1 Redeem the Lost Soul
2 Visit from the Capuchin
3 Fortitude
2 Auspex
1 Sudden Reversal
2 Vast Wealth

Action [19]

5 Call the Great Beast
6 Precognisant Mobility
4 Renewed Vigor
3 Pulse of the Canaille
1 Revelation

Reaction/Action Modifier [6]

6 Sense the Sin

Action Modifier [19]

6 Freak Drive
5 Lost in Crowds
2 Elder Impersonation
1 Repulsion
3 Forgotten Labyrinth
2 Cloak the Gathering

Reaction [8]

2 Wake with Evening's Freshness
2 Forced Awakening
4 Telepathic Misdirection

Equipement [2]

2 Soul Gem of Etrius

Combat [9]

5 Hidden Strength
4 Conflagration

Huruem : Une variante du deck Salubri/Baali Great Beast. Celle-ci doit être vraiment très amusante à jouer. Ca m'a donné une idée qui me paraît vraiment excellente : combiner Anima Gathering avec une Great Beast, une carte qui rentrerait parfaitement dans le deck, surtout avec cette crypte. Notez que faire une synthèse de la version de Plazt et celle de Pilcore pourrait donner de très bons résultats.

H) Le Baali Herald of Tophet

1) Huitzi, I'll be there for you — *par Skydeath*

Je songe aussi à caler 3/4 Confusion of the Eye de KMW afin d'esquiver les Protect Thine Own qui pourraient tomber...

Gros problème rencontré: les gens te regardent bizarrement dès que tu arrives à sortir 2/3 Herald. 1 grosse bête en kinder serait pas mal aussi je pense.

Crypt [12 vampires] Average capacity: 10 (min: 10 max: 10)

12x Huitzilopochtli

10



Baali : 2

Library [90 cards]

Master [31]

3x Direct Intervention
3x Fame
1x Fortschritt Library
6x Golconda: Inner Peace
2x Information Highway
4x Memories of Mortality
6x Minion Tap
1x Tension in the Ranks
5x Zillah's Valley

Action Modifier [14]

2x Elder Impersonation
4x Forgotten Labyrinth
4x Lost in Crowds
4x Psychomachia

Combat [14]

6x Conflagration
4x High Ground
4x Trap

Ally [8]

8x Herald of Topheth

Event [3]

1x Anthelios, The Red Star
1x Dragonbound
1x Unmasking, The

Action [10]

6x Legal Manipulations
4x Summoning, The

Reaction [6]

6x Obedience

Action Modifier/Combat [4]

4x Swallowed by the Night

Huruem : A vrai dire, avant la sortie de KMW c'était tout simplement la seule liste de deck Herald qui m'a paru jouable. Le bloat au Minion Tap/Golconda compense le défaut du Herald, celui-ci bleed et combat en cas de besoin.

Les défauts ? Je pense que le deck gagnerait à être joué en 75 cartes, et j'ai l'impression qu'il n'y a pas assez de Memories of Mortality.

I) Infernal Plague Storyline

1) Return of Nergal — *par LSJ*

Crypt [1 vampire] Average capacity: 4 (min: 4 max: 4)

1x	Nergal, Prince of Hell	4	      	Baali : 5
----	------------------------	---	---	-----------

Library [69 cards]

Master [9]

- 2x Nergal's Blood Doll
- 1x Nergal's Fragment of the Book of Nod
- 1x Greater Haven Uncovered
- 1x Demonic Minion Tap
- 1x Infernal Perfectionist
- 1x Greater Rotschreck
- 1x Nergal's Giant's Blood
- 1x Infernal Ruins of Charizel

Action [16]

- 3x Baleful Bum's Rush
- 2x Nergal Calls the Great Beast
- 2x Nergal's Concordance
- 1x Demonic Condemnation: Betrayed
- 1x Demonic Condemnation: Doomed
- 1x Demonic Condemnation: Languid
- 1x Demonic Condemnation: Mute
- 1x Infernal Contagion
- 1x Form of Demonic Corruption
- 1x Demonic Pulse of the Canaille
- 1x Rutor's Infernal Hand
- 1x Infernal Regeneration

Ally [1]

- 1x Demonic Herald of Topheth

Action Modifier [11]

- 2x Greater Faceless Night
- 7x Demonic Freak Drive
- 2x Infernal Psychomachia

Reaction [13]

- 1x Demonic Confusion of the Eye
- 2x Infernal Ecstasy
- 2x Greater Telepathic Counter
- 4x Greater Telepathic Misdirection
- 4x Greater Wake with Evenings Freshness

Combat [15]

- 1x Walk of Infernal Flame
- 2x Greater Catatonic Fear
- 5x Infernal Conflagration
- 2x Greater Fear of the Void Below
- 1x Nergal Ignores the Searing Flames
- 2x Skin of the Infernal Adder
- 1x Demonic Trap
- 1x Greater Undead Persistence

Reaction/Action Modifier [2]

- 2x Sense the Infernal Sin

Action Modifier/Combat [2]

- 2x Swallowed by the Demonic Night

Ankba : Toutes les cartes du deck sont illégales, même si certaines possèdent le même texte que la version originale. La majorité sont cependant des versions ultra-bourrines des cartes originales (on pensera au Greater Faceless Night ou au Nergal's Giant's Blood). Certaines présentent le mécanisme suivant qui est intéressant : elles permettent de remélanger des cartes du ash heap dans la bibliothèque. Une tactique payante consiste alors à parvenir à épuiser le plus rapidement sa bibliothèque afin de pouvoir mettre sur le dessus de la bibliothèque (et repiocher immédiatement) les cartes dont on a besoin. Le gros défaut du jeu est qu'il est extrêmement difficile de se tirer du pétrin quand Nergal est en torpeur avec

moins de 2 points de sang (il faut parvenir à convaincre un autre joueur de venir le sortir ou de le diabler, ou tirer le Nergal's Giant's Blood).



© 2006 Arthur de Lustract (Huruem) & Vincent Ripoll (Ankha)
Version 1.1