

Concepts généraux pour la construction de decks

Vampire: The Eternal Struggle

par Gregory Williams

<u>Introduction</u>	3	c) <u>Jeux gadgets</u>	11
<u>Chapitre I : Concepts de base du jeu</u> ..	3	<u>Chapitre III : Conception d'un jeu</u> ..	11
1) Comment réduire le <i>pool</i> de ma proie à zéro ?	3	1) Choisir un archétype	11
a) <u>Actions de bleed</u>	3	2) Faire une première sélection de vampires pour la crypte	11
b) <u>Autres actions</u>	3	3) Choisir les cartes de bibliothèque ..	12
c) <u>Cartes de maître</u>	3	4) Finaliser la crypte	14
d) <u>Spécial</u>	3	5) Tester le tirage des cartes de bibliothèque et de crypte	17
2) Comment garder mon <i>pool</i> au-dessus de zéro ?	4	6) Ultimes modifications	17
a) <u>Prévention des actions de bleed</u>	4	<u>Chapitre IV : Stratégie élémentaire</u> ..	17
b) <u>Carte de maître</u>	4	1) Le continuum prédateur-proie	17
c) <u>Cartes de séides</u>	5	2) Interactions de table	18
d) <u>Spécial</u>	5	a) <u>La menace</u>	19
<u>Chapitre II : Types de decks</u>	6	b) <u>Le maillon faible</u>	19
1) Le jeu toolbox (« polyvalent »)	6	c) <u>La conscience</u>	19
2) Le jeu bleed	6	d) <u>Le manipulateur</u>	20
a) <u>Le jeu bleed stealth</u>	6	e) <u>Le mur</u>	20
b) <u>Le power bleed</u>	6	f) <u>L'ombre</u>	20
c) <u>Le jeu bleed imblocable</u>	7	g) <u>L'instable</u>	21
d) <u>Weenie bleed (ou horde bleed ou swarm bleed)</u>	7	3) L'art du deal	21
3) Le jeu combat	7	4) Gestion de ressources	22
a) <u>Intercept combat</u>	7	a) <u>Équilibre du sang</u>	22
b) <u>Rush combat</u>	8	b) <u>Faire tourner ses cartes</u>	22
c) <u>Bruise-bleed</u>	8	c) <u>Contestation</u>	23
4) Le jeu politique	8	d) <u>Équilibre des permanents et des cartes à usage unique</u>	24
a) <u>Vote et bloat</u>	8	5) Erreurs fréquentes	24
b) <u>Weenie vote</u>	9	a) <u>« Moments d'absence »</u>	24
5) Le jeu wall	9	b) <u>Gestion des combats</u>	25
a) <u>Jeu intercept wall</u>	9	c) <u>Peep show</u>	25
b) <u>Jeu counter wall</u>	10	d) <u>Trésors perdus</u>	25
6) Le jeu novateur	10	<u>Epilogue</u>	26
a) <u>Élimination de <i>pool</i></u>	10		
b) <u>Épuisement des ressources</u>	10		

Concepts de base pour la construction d'un deck

Introduction

Vampire: The Eternal Struggle™ est un jeu complexe et exigeant. Les joueurs débutants sont souvent dépassés par les différents types de cartes et les nombreux symboles, sans parler des nuances subtiles dans les mécanismes de jeu. Aussi, créer un deck efficace peut être une tâche très difficile et rebutante pour un nouveau joueur. Cet article est un guide destiné à aider les joueurs novices dans la construction de leur deck.

Nous démarrerons tout d'abord avec les concepts de base du jeu ; nous poursuivrons ensuite avec les six types de decks de base et leurs sous-catégories, en détaillant leurs forces et leurs faiblesses. Dans un troisième temps, nous irons plus en avant dans la construction de deck en étudiant les proportions de cartes de bibliothèque, les rapports entre la capacité des vampires et leur puissance, et comment garder l'équilibre entre tous ces paramètres. Enfin, nous parlerons des stratégies et tactiques essentielles du jeu.

Chapitre I : Concepts de base du jeu

Mettons de côté pour le moment tous ces symboles, types de cartes et autres mécanismes compliqués. Nous pouvons alors faire ressortir quelques concepts et stratégies généraux.

Les deux principaux concepts qui doivent diriger la conception d'un deck sont « Comment éliminer ma proie ? » et « Comment rester en jeu ? ». Ou encore, « Comment réduire le *pool* de ma proie à zéro ? » et « Comment maintenir mon *pool* au dessus de zéro ? ».

1) Comment réduire le *pool* de ma proie à zéro ?

- Actions de bleed
- Autres actions
- Cartes de maître
- Spécial

Réduit à sa plus simple expression, **V:TES** est un jeu où l'on retire du *pool* à sa *proie*. Lorsque vous construisez un deck, vous devez y inclure au moins une des *stratégies d'élimination de pool* suivantes :

a) Actions de bleed

Actions standard de bleed des vampires, ou celles utilisant des cartes d'action telles que **COMPUTER HACKING**, **ENCHANT KINDRED**, **MADMAN'S QUILL**, *etc.*

b) Autres actions

Actions dirigées telles que **CHOIR**, **ENTICEMENT**, **ARMY OF RATS**, **TRICK OF DANYA** ou des actions politiques non dirigées telles que **KINE RESOURCES CONTESTED** ou **CONSERVATIVE AGITATION**.

c) Cartes de maître

Réduction de *pool* en utilisant des cartes de maître telles que **SMILING JACK THE ANARCH**, **ANTEDILUVIAN AWAKENING**, **ANARCH REVOLT**, **FAME**, *etc.*

d) Spécial

Il y a quelques autres cartes qui ont la particularité de pouvoir réduire le *pool* de votre *proie* comme, par exemple, des cartes de crypte telles que **GEMINI**, **JOHN PALEOLOGUS** ou **CYSCEK**. Bien

que ces cartes ne soient pas assez fortes pour permettre de construire un deck autour, elles peuvent soutenir l'une des autres stratégies.

En fonction du type de jeu que vous jouez, certaines de ces stratégies vous conviendront mieux. La plupart des decks utilisent leurs séides pour bleeder leur proie, s'aidant occasionnellement de cartes d'action non-bleed ou de cartes de maître. Quelques decks sont spécialisés dans l'utilisation d'actions non-bleed pour éliminer leur proie. Un exemple classique de cette catégorie est le jeu politique qui sera détaillé plus tard.

2) Comment garder mon *pool* au-dessus de zéro ?

- Prévention des actions de bleed
- Carte de maître
- Cartes de séides
- Spécial

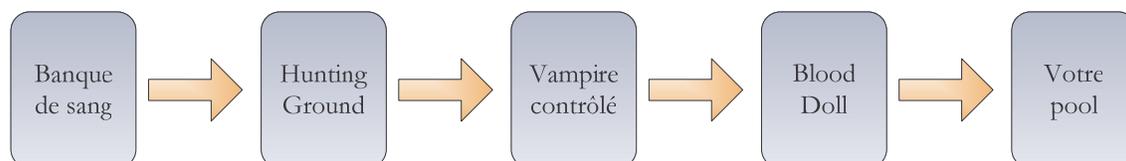
La perte de *pool* est inévitable quelque soit le deck, c'est pourquoi une *stratégie de gain de pool* doit être intégrée lors de la construction de votre jeu afin de maximiser votre *pool* et de le maintenir au-dessus de zéro — et éviter ainsi d'être éliminé. La stratégie de gain de *pool* la plus directe consiste à éliminer votre proie. Certains joueurs consacrent toutes leurs ressources à cette fin, utilisant une approche du tout ou rien pour tenter d'y arriver avant que leur propre *prédateur* ne puisse leur faire subir le même sort. Six *pool* pour chaque proie successive peut être une forme très efficace de gain de *pool*. Les principales faiblesses de cette approche sont une lacune majeure en défense, plus particulièrement en combat, et la possibilité que votre proie résiste farouchement, auquel cas vous risquez d'avoir un gros problème avec votre *prédateur*. Une approche plus réfléchie implique l'utilisation combinée de cartes de maître et/ou de cartes d'action permettant de gagner du *pool*. Les façons de maximiser votre *pool* comprennent :

a) Prévention des actions de bleed

Puisque la façon la plus simple de retirer du *pool* est de bleeder, la manière la plus simple de garder votre *pool* au-dessus de zéro est d'éviter d'être *bleedé* par votre *prédateur*. Ceci peut se faire en réduisant les effets de l'action de bleed ([TELEPATHIC COUNTER](#), [IGNIS FATUUS](#), [ECTASY](#), [BANNER OF NEUTRALITY](#), [FOLDEROL](#), [FRIEND OF MINE](#) ou [GRETA KIRCHER](#)), en changeant la cible de l'action ([DEFLECTION](#), [REDIRECTION](#), [TELEPATHIC MISDIRECTION](#) ou [MY ENEMY'S ENEMY](#)), en faisant échouer l'action ([CAR BOMB](#) ou [THE MOLE](#)) ou en interceptant les séides de votre *prédateur* accomplissant cette action avec les vôtres. Un deck efficace inclura une ou plusieurs, si ce n'est la totalité, de ces stratégies pour éviter la perte de *pool*.

b) Carte de maître

La combinaison des cartes [MINION TAP](#), [BLOOD DOLL](#) et/ou [TRIBUTE TO THE MASTER](#) se rencontre dans la plupart des decks. Ces cartes permettent de récupérer le sang ayant servi à la mise en jeu des vampires et de le remettre dans votre *pool*. Tandis que [MINION TAP](#) et [TRIBUTE TO THE MASTER](#) sont à usage unique, [BLOOD DOLL](#) est une carte permanente qui peut se combiner de manière efficace avec un [HUNTING GROUND](#), [THE RACK](#) ou avec les actions de chasse. Par exemple, du sang est déplacé chaque tour vers votre vampire grâce à un [Hunting Ground](#), puis vers votre réserve de *pool* par l'usage d'une [BLOOD DOLL](#), afin de créer un flux simple mais efficace de *pool*.



D'autres cartes de maître peuvent vous permettre de gagner du *pool* après vous en avoir fait préalablement perdre (SECRET HORDE, SLAVE AUCTION, SHORT TERM INVESTMENT, POWERBASE: CHICAGO, BLOOD PUPPY, etc.). Ces investissements de *pool* peuvent être un bon moyen de compléter votre stratégie de gain de *pool*. Si certains peuvent être simples à jouer, comme SHORT TERM INVESTMENT, d'autres, comme BLOOD PUPPY, peuvent être plus délicats et difficiles à utiliser.

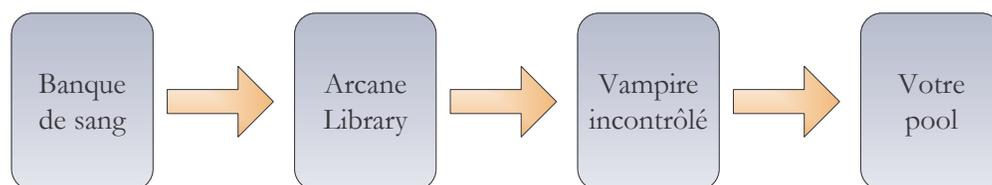
c) Cartes de séides

Certaines cartes de séides, notamment les cartes d'actions ou d'actions politiques, peuvent être utilisées afin de gagner du *pool* (ART SCAM, ANCIENT INFLUENCE, POLITICAL STRANGLEHOLD, CONSANGUINEOUS BOON, etc.). Il existe même quelques modificateurs d'action qui permettent également de gagner du *pool* (VOTER CAPTIVATION, BRIBES, etc.). Les cartes les plus courantes permettant le gain de *pool* sont les actions politiques qui requièrent la réussite d'un vote, ou « référendum », de manière à résoudre avec succès les effets de la carte. Cela nécessite de remporter le référendum en ayant plus de voix que les autres joueurs ou en les amenant à voter comme vous. Ceci peut être problématique et entraîner des négociations entre les joueurs afin de gagner des voix. Les actions qui vous font gagner du *pool* peuvent également être bloquées, vous pouvez donc avoir besoin d'ajouter du stealth pour éviter l'interception des séides adverses.

d) Spécial

Il existe d'autres façons plus marginales de gagner du *pool* qu'il faut tout de même mentionner. L'Edge peut vous faire gagner 1 *pool* si vous réussissez à le conserver jusqu'au début du tour. Ceci arrive rarement dans la plupart des parties, l'Edge changeant souvent de main. Il existe aussi quelques vampires qui peuvent vous permettre de gagner du *pool* dans certaines conditions (BARTHOLOMEW, SAQQA, VICTORIA, etc.).

Il n'est pas rare non plus de voir des joueurs transférer des ressources de leurs vampires incontrôlés vers leur réserve. Quelques cartes permettent de gagner des *pool* transférés gratuitement sur vos vampires incontrôlés (ART MUSEUM, GANG TERRITORY, DREAMS OF THE SPHINX, POWERBASE: MONTREAL, GOVERN THE UNALIGNED, THE CALL, ENCHANT KINDRED, KHABAR: LOYALTY, etc.). En utilisant vos transferts pour ramener ce *pool* dans votre réserve, vous pouvez créer un flux de *pool* efficace.



Chapitre II : Types de decks

Bien que **V:TES** soit un jeu très diversifié, on peut classer les decks classiques en six catégories ou archétypes :

- Le jeu toolbox
- Le jeu bleed
- Le jeu combat
- Le jeu politique
- Le jeu wall
- Le jeu novateur.

Chaque type de deck peut engendrer des variantes qui seront également détaillées.

1) Le jeu toolbox (« polyvalent »)

Le terme « toolbox » se rapporte au fait que cet archétype de jeu fait un peu de tout, ou possède tous les outils dont il a besoin pour être équilibré. Alors que le deck bleed est centré sur les actions pour bleeder et que le jeu combat est centré sur le combat, le jeu polyvalent est capable de tout faire (bleeder, combattre, intercepter, éviter les actions de bleed des adversaires, *etc.*) mais à un moindre degré. Nous porterons une attention particulière à ce type de decks dans la prochaine section, car il est souvent le plus approprié pour les nouveaux joueurs.

Force : « Homme à tout faire... »

Faiblesse : « ... ne maîtrise rien. »

2) Le jeu bleed

Le jeu bleed est bâti pour franchir le barrage des séides adverses afin de bleeder fort. Pour la plupart, ces jeux ont une partie réduite de combat, d'équipements, de serviteurs et d'actions non dirigées. La plupart de ces jeux utilisent le stealth pour passer outre les séides de sa proie, mais certains utilisent des modificateurs d'actions qui rendent imblocables leurs actions de bleed, tandis que d'autres comptent sur le surnombre pour déborder les défenses adverse.

Forces : Peut éliminer sa proie rapidement. Grande force en avant.

Faiblesse : Manque souvent de défense significative.

a) Le jeu bleed stealth

Ce jeu utilise les disciplines telles que Occultation (*Obfuscate*), Protéisme ou Obténération pour augmenter la discrétion des actions de bleed afin qu'elles ne soient pas bloquées par les séides adverses. Une fois la défense des séides adverses franchie, des disciplines comme Domination, Présence ou Aliénation (*Dementation*) permettent de jouer des modificateurs d'action augmentant le bleed.

b) Le power bleed

Ce type de jeu utilise des cartes qui rendent inopérants les séides de sa proie, de manière temporaire ou définitive. Certaines de ces cartes vont engager les séides de votre proie (**MIND NUMB**, **JAR THE SOUL**, **MUMMY'S TONGUE**, **ANARCH TROUBLEMAKER**, *etc.*), provoquer l'échec de la tentative d'interception (**CALL OF THE HUNGRY DEAD**, **ELDER IMPERSONATION**, **PSYCHOMACHIA**, *etc.*), ou empêcher cette tentative (**SEDUCTION**, **BLACKMAIL**, **PENTEX SUBVERSION**, **SENSORY DEPRIVATION**, *etc.*). En combinant ces différentes cartes, vous pouvez empêcher votre proie de contrer vos actions de bleed. Par exemple, si votre proie a trois séides en jeu, vous pouvez jouer

PENTEX SUBVERSION sur un des séides pendant votre phase du maître, tenter une action de bleed en jouant SEDUCTION sur un second séide et finalement provoquer l'échec de l'interception du troisième avec CALL OF THE HUNGRY DEAD. Ceci rendra les séides de votre proie incapables de bloquer. Toutefois, des cartes de réactions peuvent toujours être jouées, comme par exemple les cartes de redirection. Il faut éviter de bleeder la proie de votre proie (ou grand-proie) si vous le pouvez.

c) Le jeu bleed imblocable

Il existe des cartes qui empêchent les vampires de bloquer les actions de bleed : DARING THE DAWN, DAY OPERATION ou THE GRANDEST TRICK en sont des exemples. Ces cartes peuvent coûter cher, envoyant généralement le séide actif en torpeur. Cela vaut souvent le coup si l'action permet d'éliminer votre proie. Force d'âme (*Fortitude*) est la discipline qui regroupe la majorité de ces cartes. Étant donné que ce type d'actions de bleed imblocables sont coûteuses, elles ne sont utilisées que si la quantité de *pool* retirée est substantielle ou si l'instant est critique, par exemple au moment d'éliminer votre proie. Encore une fois, ces actions de bleed peuvent être redirigées vers d'autres joueurs, c'est pourquoi des cartes telles que SPYING MISSION, CONTINGENCY PLANNING ou PERFECT CLARITY sont parfois utilisées pour contrecarrer les cartes de redirection afin de ne pas bleeder de manière « irresponsable ».

d) Weenie bleed (ou horde bleed ou swarm bleed)

Ce type de jeu utilise un grand nombre de vampires de faible capacité et/ou d'alliés pour submerger sa proie. Souvent, ces séides auront une discipline de bleed comme Domination afin d'augmenter le bleed. Les jeux weenie bleed se développent souvent très rapidement et submergent habituellement leur première proie, mais ceci leur met à dos le reste de la table. Ces decks s'essouffent également très rapidement une fois leur première proie éliminée. Afin de faire triompher ce deck, il faut parvenir à maintenir une pression constante tout au long de la partie.

3) Le jeu combat

Les jeux combat se focalisent sur la destruction des séides de sa proie et/ou de son prédateur. L'idée est que sans séides, votre proie ne peut bloquer vos actions ; et sans séides, votre prédateur ne peut vous bleeder. Quand il n'y a plus de séide, il n'y a plus de problème !

Force : Peut contrôler le rythme de la partie. Peut intimider les autres types de jeu.

Faiblesse : Manque souvent de force en avant. Peut souvent gaspiller des ressources à contre-courant en luttant contre son prédateur.

a) Intercept combat

Ces jeux se concentrent sur l'interception des actions des séides de son prédateur et de sa proie pour entrer en combat. Un problème inhérent à cette tactique est qu'il est plus aisé de bloquer les actions de son prédateur que ceux de sa proie. Puisque l'action la plus usuelle qu'entreprend un séide est une action de bleed, et puisque cette action est une action dirigée Ⓣ, seul le joueur contre qui est dirigée cette action peut la bloquer. Cela implique qu'un jeu intercept ira plus souvent dans le sens contraire de la table, à l'encontre de son prédateur. Pour remédier à cela, les jeux intercept utiliseront souvent des cartes telles que EAGLE SIGHT (au supérieur) ou FALCON'S EYE (au supérieur) qui permettent de bloquer des actions dirigées Ⓣ même si elles ne le sont pas contre vous. Les disciplines usuelles d'interception sont Auspex, Animalisme et Chimérie.

b) Rush combat

Les jeux rush se basent sur la destruction des séides adverses en utilisant des cartes qui permettent à leurs séides d'entrer en combat avec une action dirigée Ⓣ (BUM'S RUSH, AMBUSH, CONTRACT, CLANDESTINE CONTRACT, HAVEN UNCOVERED, POLITICAL STRUGGLE, NOSE OF THE HOUND, etc.). De plus, la possibilité de *rusher* d'autres séides n'est pas restreinte à votre proie ou prédateur. Les jeux rush utilisent souvent des tactiques d'intimidation pour forcer les autres joueurs à coopérer avec eux : « Si tu ne votes pas en ma faveur, je rushe ton vampire et je l'envoie en torpeur ! » Menacer les autres joueurs peut se révéler être très efficace s'ils ont suffisamment peur de votre jeu pour obéir, mais gaspiller des ressources *cross-table*, c'est-à-dire sur les joueurs autres que sa proie ou son prédateur, n'aide pas à faire un point de victoire. Assurez-vous que les attaques *cross-table* sont réellement nécessaires. Souvent, la menace suffit à elle-même. Les jeux rush manquent souvent d'intercept et/ou de prévention de bleed, sans parler de leur faible potentiel pour bleeder leur proie.

c) Bruise-bleed

Est-ce un jeu bleed ou un jeu combat ? En réalité, c'est un peu des deux. Au lieu d'utiliser de l'interception ou des actions de *rush* pour entrer en combat avec les séides adverses, ce jeu utilisera des actions de bleed à +2 voire plus avec peu ou aucun stealth. Ces actions de bleed forcent souvent le joueur à bloquer et à gérer un combat difficile contre le séide actif, ce qui se solde souvent par une perte importante de sang sur le séide bloqueur, si ce n'est par sa destruction ou son envoi en torpeur. S'il arrive que les actions de bleed importantes soient redirigées vers un autre joueur avec l'aide de cartes telles que DEFLECTION ou TELEPATHIC MISDIRECTION, la nouvelle cible de l'action a de bonnes chances de pouvoir l'intercepter puisque ce jeu use peu ou prou de stealth. Le jeu bruise-bleed utilisera souvent des cartes comme FAME ou TENSION IN THE RANKS pour compléter sa stratégie d'élimination.

4) Le jeu politique

Les jeux politiques se basent sur les actions politiques pour faire perdre du *pool* à leur proie mais elles peuvent être également utilisées afin d'en gagner. Une gestion délicate de l'environnement de vote est souvent nécessaire pour rendre le jeu efficace, mais un jeu politique qui contrôle la table est très souvent vainqueur.

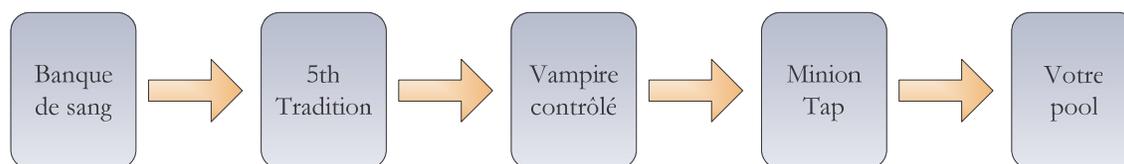
Force : Efficace pour gagner du *pool* et éliminer sa proie (si vous contrôlez l'environnement de vote)

Faiblesse : La table comporte des séides adverses ayant des voix. Les votes peuvent être bloqués.

a) Vote et bloat

Les jeux de ce type utilisent souvent des vampires de grande capacité (>6) naturellement titrés pour appeler des votes qui élimineront leur proie. Le gain de *pool* est réalisé par l'utilisation de modificateurs d'action tels que VOTER CAPTIVATION, ou grâce à des actions politiques telles que CONSANGUINEOUS BOON ou ANCIENT INFLUENCE. Quand un joueur commence à accumuler de grandes quantités de *pool*, on dit qu'il *bloate*, c'est-à-dire qu'il se goinfre, d'où le nom de ce type de jeu. Il est fréquent d'y retrouver d'ailleurs plusieurs vampires avec le titre de Prince ou de Justicar dans la crypte car, outre les voix utiles pour réussir les actions politiques que cela leur confère, cela leur donne accès aux cartes qui sont leur sont réservées telles que FIFTH TRADITION: HOSPITALITY qui donne 4 points de sang à un vampire.

Combinée avec des **MINION TAP**, **FIFTH TRADITION: HOSPITALITY** peut être un moyen extrêmement efficace pour gagner du *pool*. Des cartes similaires comme **ENTRENCHING**, **CONCERT TOUR** ou **RENEWED VIGOR** peuvent être aussi efficaces.



b) Weenie vote

Tout comme le jeu de type weenie bleed utilise un grand nombre de vampires de faible capacité pour bleeder, le jeu de type weenie vote fait appel à la même technique pour appeler beaucoup de votes qui soit brûlent du *pool* de votre proie, soit vous en font gagner. Ces vampires de faible capacité ont rarement des voix innées mais utilisent en remplacement des actions politiques pour donner des titres à vos vampires (Prince, Archevêque, Justicar, Cardinal, *etc.*). De plus, des modificateurs d'action (**AWE**, **BEWITCHING ORATION**, *etc.*) peuvent être utilisés pour gagner des voix de manière temporaire dans le référendum en cours afin que le vote passe.

5) Le jeu wall

Ce type de jeu repose plus sur la défense que sur une tactique offensive. Alors que tous les autres jeux nécessitent d'agir sur sa proie afin de gagner, ce type de jeu laissera volontairement partiellement cet aspect de côté en partie afin de se concentrer sur sa défense. Le jeu wall partage certaines grandes lignes des autres archétypes déjà évoqués ; toutefois, ces ressemblances sont trompeuses car ce type de jeu est joué de manière totalement différente. De plus, puisque ce type de jeu s'appuie fortement sur l'utilisation de cartes de réaction et de cartes de maître qui ont par nature tendance à s'accumuler en attendant de pouvoir être jouées, la main dans ce type de jeu a tendance à se bloquer (phénomène appelé « hand jam ») : le joueur est coincé avec de nombreuses cartes identiques qui ne peuvent pas être jouées ou défaussées rapidement.

Force : Efficace pour neutraliser son prédateur

Faiblesse : Moyens d'actions limités sur sa proie. Rencontre souvent un problème de « hand jam ».

a) Jeu intercept wall

Ce type de jeu ressemble très fortement au jeu intercept combat — à quelques exceptions près. Bien que les deux jeux utilisent de l'intercept pour bloquer les séides, celui-ci utilise pour sa part des cartes de combat moins agressives telles que **MAJESTY** pour arrêter le combat ou des cartes de réaction telles que **OBEDIENCE** pour le même effet mais avant que celui-ci ne commence. Dans la version supérieure de ces deux cartes, le séide bloqueur peut respectivement se désengager ou demeurer désengagé ce qui est très avantageux pour le Matusalem qui bloque et très frustrant pour son prédateur.

Certaines versions de ce type de jeu utilisent des cartes qui permettent de brûler le *pool* de leur proie telles que **SMILING JACK THE ANARCH** ou **ARMY OF RATS** pour avoir un potentiel offensif. Etant donné que ces cartes peuvent être brûlées en action dirigée Ⓢ, elles doivent être défendues. Le jeu intercept wall repose sur des cartes telles que **MAJESTY** ou **EARTH MELD** pour arrêter le combat et désengager ses séides afin d'être prêt à défendre à nouveau ces cartes, encore et encore.

b) Jeu counter wall

Ce type de jeu utilise énormément de cartes de réaction et de cartes de maître out-of-turn pour contrecarrer les cartes d'action ou de maître des autres joueurs, et plus particulièrement celles de son prédateur. Une tactique courante dans ce type de jeu est par exemple d'utiliser des cartes de réduction des actions de bleed (ECTASY, FOLDEROL, FRIEND OF MINE, IGNIS FATUUS, TELEPATHIC COUNTER, DUMMY CORPORATION, GRETA KIRCHER, *etc.*). Alors que la plupart des jeux utilisent déjà certaines de ces cartes, ce type de jeu les emploiera en bien plus grande quantité, en y mélangeant souvent des cartes de redirection (TELEPATHIC MISDIRECTION, DEFLECTION, REDIRECTION). À cause du nombre important de cartes investies dans cette stratégie, ces jeux utilisent habituellement des actions de bleed et parfois des actions politiques pour éliminer leur proie. Parmi ces cartes, on trouve un plus grand pourcentage de cartes de serviteur, d'équipement ou de maître (donc des permanents) afin d'optimiser les *slots*¹ de cartes restants.

Deux cartes fréquemment rencontrées quelque soit le type de jeu sont SUDDEN REVERSAL et DIRECT INTERVENTION. Les jeux counter wall les utilisent souvent pour annuler les cartes jouées par leur prédateur ou par d'autres joueurs, ce qui augmente encore plus leur capacité à intervenir dans les affaires de tout le monde. Certains jeux incluent même des cartes qui annulent des types de cartes spécifiques comme les action politiques (DELAYING TACTICS, IRREGULAR PROTOCOL, KINDRED COERCION, POISON PILL, CONFUSION OF THE EYE, *etc.*) ou des cartes qui requièrent certains disciplines (IRON HEART, DENIAL OF APHRODITE'S FAVOR, PSEUDO-BLINDNESS, *etc.*).

6) Le jeu novateur

Ce type de jeu englobe un large domaine. Il regroupe tous les jeux qui utilisent des tactiques non usuelles pour éliminer leur proie. Ou encore tout jeu qui n'entre pas dans l'une des cinq catégories précédentes. En voici quelques exemples :

a) Elimination de *pool*

Ce type de jeu se base sur l'utilisation de cartes d'action non-bleed et/ou de cartes de maître (CHOIR, ENTICEMENT, ARMY OF RATS, ANARCH REVOLT, SMILING JACK THE ANARCH, ANTEDILUVIAN AWAKENING, *etc.*) pour brûler le *pool* de sa proie.

Dans le cas de CHOIR et de ENTICEMENT, la méthode ressemble à celle des actions politiques, mais ne nécessite pas de remporter un référendum afin d'être réussie. De plus, ce sont des actions dirigées Ⓣ qui ne peuvent être bloquées que par votre proie, mais qui ne sont pas affectées par les cartes de prévention des actions de bleed telles que DEFLECTION ou TELEPATHIC COUNTER. Le désavantage de ces cartes est qu'elles sont réservées aux disciplines spécifiques de certains clans et que certaines conditions doivent être remplies pour qu'elles puissent être jouées (par exemple : sacrifier l'Edge dans le cas de ENTICEMENT). D'un autre côté, ARMY OF RATS est une action non dirigée, pouvant donc être bloquée par la proie ou le prédateur.

Dans le cas de SMILING JACK THE ANARCH, ANARCH REVOLT, ANTEDILUVIAN AWAKENING et JUDGEMENT: CAMARILLA SEGREGATION, ces cartes sont des effets globaux qui affectent tous les joueurs, y compris vous. Vous devez être prudent sur le moment et la manière de jouer ces cartes, au risque de le regretter sinon.

b) Épuisement des ressources

Ces jeux utilisent des tactiques non conventionnelles pour réduire les ressources de leur proie afin de les affaiblir. Il existe différentes variantes sur ce thème :

- destruction de la bibliothèque : utilisation de vampires et de diverses cartes de séide pour brûler les cartes de la bibliothèque de leur proie (EGOTHHA, AGAITAS, AGGRESSIVE

¹ Place, emplacement : si dans un jeu de 90 cartes vous avez déterminé une liste de 80 cartes, il vous reste 10 *slots* de libre. On dit aussi « libérer un *slot* » pour dire « retirer une carte pour laisser la place à une autre ».

- TACTICS, SLAUGHTERHOUSE, SCRYING OF SECRETS, FELINE SABOTEUR, *etc.*). Ceci peut mener à un moyen d'élimination une fois combiné à BRINKSMANSHIP ;
- vol de sang : utilisation de séides et de cartes de séide pour brûler ou voler le sang des séides des autres joueurs (FRANCOIS VILLON, KYOKO SHINSEGAWA, CRYPTIC MISSION, VAMPIRIC DISEASE, LAZARENE INQUISITOR, SUCCUBUS, *etc.*) ;
 - parasitage des transferts : utilisation de vampires et de cartes de séide pour voler ou inhiber les transferts de leur proie sur leurs vampires incontrôlés (GISELA HARDEN, LAZAR DOBRESCU, BRAINWASH, TRICK OF DANYA, CAIRO INT'L AIRPORT, *etc.*) ;
 - vol de séides : utilisation de cartes de séide pour prendre le contrôle des séides des autres joueurs, de manière temporaire ou permanente, afin de les utiliser pour son compte (CORRUPTION, TEMPTATION, MIND RAPE, SPIRIT MARIONETTE, HOSTILE TAKEOVER, PUPPETEER (WRAITH), *etc.*).

c) Jeux « usines à gaz »

Les jeux de ce type défient souvent toute logique ou échappent au bon sens en tentant de mettre en place des combinaisons bancales pour gagner. Bien que peu orthodoxes et dangereux, ces jeux sont en général très amusants à jouer.

Chapitre III : Conception d'un jeu

Maintenant que nous avons parcouru la liste des principes de base et des types de jeux, nous pouvons parler de la véritable construction d'un jeu. La première étape doit être de choisir un archétype de jeu que vous souhaitez jouer, que ce soit un jeu combat, politique, toolbox... Une fois que ceci est fait, vous pouvez décider des cartes que vous souhaitez mettre dans votre crypte et dans votre bibliothèque. Il y a eu de nombreux débats pour savoir ce qui de la crypte ou de la bibliothèque devait être conçue en premier. Les deux approches se valent, bien qu'il se puisse que l'une des deux soit meilleure en fonction de l'archétype choisi. Pour les joueurs débutants, un bon conseil serait de faire une crypte préliminaire, choisir les cartes de bibliothèque puis de finaliser la crypte.

- Choisir un archétype
- Faire une première sélection de vampires pour la crypte
- Choisir les cartes de bibliothèque
- Finaliser la crypte
- Tester le tirage des cartes de bibliothèque et de crypte
- Ultimes modifications

1) Choisir un archétype

Choisissez le type de jeu que vous souhaitez jouer (toolbox, bleed, combat, politique, wall ou novateur). Puis sélectionnez une sous-catégorie, le cas échéant, tel que le weenie bleed, ou le rush combat.

2) Faire une première sélection de vampires pour la crypte

Gardez à l'esprit le type de jeu que vous souhaitez construire afin de choisir les vampires qui iront le mieux avec. Par exemple, si vous construisez un jeu politique, vous aurez intérêt à inclure des vampires titrés ou ayant des disciplines permettant de jouer des modificateurs de vote. Dans un jeu combat, un choix évident de vampires se portera sur ceux qui ont des disciplines de combat. Avec ceci à l'esprit, vous pouvez bâtir une première version de crypte autour de laquelle vous construirez la bibliothèque du jeu.

Exemple : MATEUSZ GRYZBOWSKY, CALEBOS, TERESITA, KENDRIK, BEAST, OX, CHRISTIANUS LIONEL, NIGEL THE SHUNNED, CICATRIZ, AGATHA, TOMMY et SHANNON PRICE sont sélectionnés pour un jeu toolbox Nosferatu antitribu.

3) Choisir les cartes de bibliothèque

Maintenant que vous avez construit votre crypte initiale, il est temps de choisir les cartes de votre bibliothèque. La proportion de cartes de séide à utiliser dépend de l'archétype que vous avez choisi. Les jeux bleed et les jeux politiques ont la plus grosse proportion de cartes d'action et de modificateur d'action, les jeux rush ont évidemment le plus gros pourcentage de cartes de combat et de cartes de rush, et les jeux intercept ont le plus gros pourcentage de cartes de combat et de cartes de réaction. Un jeu toolbox est toujours une valeur sûre et un bon archétype pour les débutants car il est constitué d'un nombre équilibré de chaque type de cartes de séide. Pour déterminer les proportions, nous utilisons les règles de probabilités classiques qui s'énoncent ainsi : « la probabilité qu'un événement se produise est égale au nombre de cas favorables divisé par le nombre de cas possibles. »

$$P(A) = \text{nombre de cas favorables} / \text{nombre de cas possibles}$$

Ainsi, si vous avez 16 cartes de maître dans un jeu de 90 cartes, la probabilité d'en tirer une sera de 16/90, soit 0,178 ou 17,8%.

Toutefois, vous avez 7 cartes dans votre main initiale et la probabilité augmente à chaque fois que vous tirez une carte. Pour calculer la probabilité de piocher au moins une carte de maître dans votre main de départ de 7, l'équation devient un tout petit plus complexe² :

$$1 - [((Y-X)/Y) * ((Y-X-1)/(Y-1)) * ((Y-X-2)/(Y-2)) * \dots * ((Y-X-5)/(Y-5)) * ((Y-X-6)/(Y-6))]$$

C'est-à-dire : $1 - [(Y-X) * (Y-X-1) * (Y-X-2) * \dots * (Y-X-5) * (Y-X-6)] / [Y * (Y-1) * (Y-2) * \dots * (Y-5) * (Y-6)]$
Avec **X** le nombre de cartes d'un certain type, et **Y** le nombre total de cartes dans la bibliothèque

Dans notre exemple, X vaut 16 et Y vaut 90. La probabilité de tirer au moins une carte de maître dans votre main initiale s'élève donc à 75,9% :

$$1 - [(74*73*72*71*70*69*68) / (90*89*88*87*86*85*84)] = 0,759$$

Une bibliothèque de 90 cartes est un standard pour les jeux de **V:TES**, à moins que vous ne soyez limité par le nombre de cartes que vous possédez ou que la nature du jeu requière d'avoir une bibliothèque plus petite. Lors de la construction d'un jeu toolbox de 90 cartes, une bonne règle à se rappeler est : « 10% d'alliés, de serviteurs et d'équipements cumulés, et 20% pour chaque type de carte restant. » En d'autres termes, pour un jeu toolbox de 90 cartes, vous inclurez environ 16 actions politiques (20%), 16 modificateurs d'action (20%), 16 cartes de combat (20%), 16 cartes de maître (20%), 16 cartes de réaction (20%) et enfin 10 cartes d'équipement, de serviteur et/ou d'allié (10%). Par conséquent, un jeu toolbox construit dans ces proportions aura idéalement 1 action, 1 modificateur d'action, 1 carte de combat, 1 réaction, 1 carte de maître, 1 allié/serviteur/équipement et 1 autre carte en main de départ.

Exemple : Les cartes suivantes ont été choisies pour un de jeu toolbox Nosferatu antitribu :

² On calcule en réalité la probabilité de *ne pas* tirer au moins une carte du bon type : pour la première carte, cette probabilité est de (Y-X)/Y car il y a Y-X cartes qui ne sont pas du bon type, pour la seconde (Y-X-1)/Y etc.

Nosferatu antitribu, variante n°1

ACTIONS (16)	COMBAT (16)	MAITRE (16)
(2) Army of Rats	(4) Torn Signpost	(1) Information Network
(3) Computer Hacking	(4) Carrion Crows	(1) Nosferatu Kingdom
(2) Night Moves	(4) Undead Strength	(1) Shanty Town Hunting Ground
(1) Tier of Soul	(4) Immortal Grapple	(1) The Barrens
(2) Cardinal Benediction		(1) KRCG News Radio
(1) Crusade: London	EQUIPEMENTS (6)	(1) Rumor Mill Tabloid Newspaper
(2) Consanguineous Boon	(2) Leather Jacket	(4) Blood Doll
(2) Kine Resources Contested	(1) Laptop Computer	(2) Minion Tap
(1) Conservative Agitation	(1) Meat Hook	(1) Dreams of the Sphinx
	(1) Meat Cleaver	(1) Guardian Angel
MODIFICATEURS D'ACTION (16)	(1) Crimson Sentinel, The	(1) Powerbase: Madrid
(6) Swallowed by Night		(1) Depravity
(2) Lost in Crowds	SERVITEURS (4)	
(2) Cloak the Gathering	(2) Raven Spy	REACTIONS (16)
(1) Faceless Night	(1) Mr. Winthrop	(3) Forced Awakening
(1) Elder Impersonation	(1) J. S. Simmons, Esq.	(3) Guard Dogs
(1) Spying Mission		(4) Cat's Guidance
(1) Domain of Evernight		(4) Falcon's Eye
(2) Animal Magnetism		(2) Pack Tactics

Le jeu ci-dessus contient exactement les quantités que nous avons suggérées. Cependant, elles ne sont pas immuables, mais servent seulement de modèle de départ. Chaque jeu sera différent et les proportions peuvent varier légèrement selon qu'une catégorie est plus ou moins représentée. De plus, en fonction du clan choisi, vous chercherez sans doute à exploiter les forces de celui-ci en utilisant par exemple plus de cartes de combat et moins de cartes de stealth pour un clan qui est plus tourné vers le combat alors que vous utiliserez plus de cartes d'action et de modificateur d'action pour un clan qui est approprié pour un jeu bleed-stealth. Ici, nous souhaitons utiliser plus de cartes de combat et moins de cartes d'action. Par exemple :

Nosferatu antitribu, variante n°2

ACTIONS (12)	COMBAT (20)	MAITRE (16)
(2) Army of Rats	(5) Torn Signpost	(1) Information Network
(5) Computer Hacking	(5) Carrion Crows	(1) Nosferatu Kingdom
(5) Bum's Rush	(5) Undead Strength	(1) Shanty Town Hunting Ground
	(5) Immortal Grapple	(1) The Barrens
	EQUIPEMENTS (8)	(1) KRCG News Radio
	(4) Leather Jacket	(1) Rumor Mill Tabloid Newspaper
MODIFICATEURS D'ACTION (14)	(1) Laptop Computer	(4) Blood Doll
(6) Swallowed by Night	(1) Meat Hook	(3) Minion Tap
(2) Lost in Crowds	(1) Meat Cleaver	(1) Dreams of the Sphinx
(2) Cloak the Gathering	(1) Crimson Sentinel, The	(1) Guardian Angel
(1) Faceless Night		(1) Depravity
(1) Elder Impersonation	SERVITEURS (4)	
(1) Spying Mission	(2) Raven Spy	REACTIONS (16)
(1) Domain of Evernight	(1) Mr. Winthrop	(3) Forced Awakening
	(1) J. S. Simmons, Esq.	(3) Guard Dogs
		(4) Cat's Guidance
		(4) Falcon's Eye
		(2) Pack Tactics

Remarquez que l'aspect politique du jeu a été supprimé et que le jeu a été recentré sur le combat. La variante n°2 utilise Bum's Rush pour rendre le jeu plus actif dans ce domaine. Comme vous pouvez le voir, quelques cartes de plus ou de moins dans chaque catégorie de carte peuvent contribuer à un meilleur équilibre du jeu toolbox. Pour améliorer le module de combat, vous pourriez remplacer les **ARMY OF RATS** et **COMPUTER HACKING** par d'autres **BUM'S RUSH**. Vous pourriez également ajouter des cartes de combat, mais le jeu changerait de catégorie, passant d'un

jeu toolbox à un jeu combat. Le tableau suivant contient des exemples de proportions pour les jeux toolbox, leurs probabilités respectives, et le nombre de cartes en plus et en moins pour chaque type de carte de bibliothèque afin de garder l'équilibre de ce type de deck.

	60 cartes			70 cartes			80 cartes			90 cartes		
	Nombre de cartes par type (+ / -)	Probabilité		Nombre de cartes par type (+ / -)	Probabilité		Nombre de cartes par type (+ / -)	Probabilité		Nombre de cartes par type (+ / -)	Probabilité	
Action/Action politique	11	2	77,75%	12	2	74,91%	14	3	75,48%	16	4	75,91%
Allié	1	1	11,66%	2	2	19,13%	2	2	16,83%	3	3	21,79%
Modificateur d'actions	11	2	77,75%	13	2	77,94%	14	3	75,48%	16	4	75,91%
Combat	11	2	77,75%	13	4	77,94%	15	6	78,08%	16	8	75,91%
Équipement / Serviteur	4	1	60,05%	5	2	41,92%	6	2	43,35%	7	3	44,42%
Événement	0	1	0,00%	0	2	0,00%	0	2	0,00%	0	3	0,00%
Master	11	2	77,75%	13	2	77,94%	15	3	78,08%	16	4	75,91%
Réaction	11	2	77,75%	12	2	74,91%	14	3	75,48%	16	4	75,91%

Nombre de cartes par type	Nombre de cartes par type de cartes de bibliothèque (c'est-à-dire Action, Combat, etc.)
(+ / -)	Quantité de cartes que l'on peut enlever (-) ou ajouter (+)
Probabilité	Probabilité de tirer au moins une carte d'un type dans une main initiale de 7 cartes.

4) Finaliser la crypte

Une fois les cartes de votre bibliothèque choisies, vous devez finaliser votre crypte. Il est important de conserver un équilibre dans la capacité de vos vampires. Il existe trois valeurs statistiques que vous devez prendre en compte lors de cette étape : la *capacité moyenne de la crypte*, la *capacité totale minimale de la crypte* et la *capacité totale maximale de la crypte*. La capacité moyenne de la crypte est égale à la moyenne des capacités des vampires de votre crypte. La capacité totale minimale de la crypte est égale à la somme des 4 plus faibles capacités de vampire de votre crypte. Enfin, la capacité totale maximale de la crypte est égale à la somme des 4 plus grandes capacités de vampire de votre crypte.

Vous devez vous efforcer de maintenir la capacité moyenne de la crypte à une valeur de 6 ou moins. Cela ne signifie pas que les cryptes dont cette moyenne dépasse 6 ne sont pas viables, mais elles ont tendance à ralentir la sortie et à être plus difficile à mettre en jeu avec votre *pool*. En restant en dessous de 6, vous devriez pouvoir influencer en moyenne un vampire par tour. Plus la capacité moyenne de la crypte est basse, plus vite vous pourrez mettre des vampires en jeu. Toutefois, les vampires de faible capacité ont tendance à avoir un moins bon rapport qualité/capacité que leurs aînés (voir l'encadré).

Rapport pouvoirs/capacité

Plus la capacité d'un vampire est grande, meilleurs sont ses « pouvoirs » (disciplines et capacités spéciales) relativement à sa capacité. Ainsi, si vous dépensez plus de pool sur des vampires de plus grande capacité, vous en avez plus facilement pour votre argent.

Capacité 1 à 4 : Points de Pouvoir = Capacité - 1 (min. 1)
 Capacité 5 à 6 : Points de Pouvoir = Capacité
 Capacité 7 à 8 : Points de Pouvoir = Capacité + 1
 Capacité 9 à 10 : Points de Pouvoir = Capacité + 2
 Capacité 11 : Points de Pouvoir = Capacité + 3

Afin de calculer la valeur de la capacité moyenne de la crypte, faites la somme des capacités de vos vampires et divisez-la par le nombre de vampires de votre crypte. Par exemple, si la capacité totale de 12 vampires donne 68 (2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 6, 7, 8, 8, 8 = 68), la capacité moyenne est de 5,67 (68 ÷ 12 = 5,67). Ceci est une bonne moyenne puisqu'elle est en dessous de la limite de 6 évoquée précédemment. L'influence moyenne auquel un joueur a droit lors des deux premiers tours est de 6,5 [(1 + 2 + 3 + 4) ÷ 4] + 4 = 6,5]. Ainsi, avec une moyenne de 5,67, il y a de fortes

chances que vous puissiez sortir un vampire lors de votre deuxième tour et, selon toute vraisemblance, deux autres vampires lors de votre troisième tour.

Les capacités totales minimales et maximales de la crypte vous donnent les extrêmes du tirage de votre crypte initiale. Avec le même exemple de crypte que ci-dessus (2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 6, 7, 8, 8, 8), la capacité totale minimale de la crypte est de 10 (2, 2, 3, 3) tandis que la valeur maximale est de 31 (7, 8, 8, 8). Ces valeurs sont de bons indicateurs de l'équilibre de votre crypte. Un deck peut en effet avoir une crypte avec une assez bonne capacité moyenne bien que n'étant pas équilibrée. Par exemple, une crypte peut avoir une moyenne de 5,5 mais ses valeurs extrêmes montrent qu'elle est déséquilibrée (1, 1, 1, 1, 1, 1, 10, 10, 10, 10, 10, 10 = 66, Min = 4, Max = 40). La capacité totale minimale de la crypte devrait tendre vers 13, tandis que la capacité totale maximale de la crypte devrait tourner autour de 29.

Une fois ces statistiques en tête, vous pouvez choisir en connaissance de cause quels vampires vous allez intégrer à votre crypte ainsi que le nombre d'exemplaires de chacun. Comme pour les proportions dans la bibliothèque, les probabilités de tirer un vampire en particulier sont dictées par les probabilités classiques ($P(A) = \text{nombre de cas favorables} / \text{nombre de cas possibles}$). Si dans une crypte de 12 vampires vous n'avez qu'un seul exemplaire d'un certain vampire, la probabilité de le tirer est d'un douzième, soit 0,0833 (8,33%). Celle-ci s'accroît à chaque fois que vous tirez un nouveau vampire de votre crypte ; en tirant les 4 cartes de votre crypte initiale, la probabilité de le tirer passe à 33,33%. Augmenter la fréquence d'un vampire dans votre crypte augmente évidemment la probabilité de le tirer. Mettre 2 exemplaires du même vampire dans une crypte de 12 cartes fait passer la probabilité de 33,33% à 57,57% (48,48 + 9,09) dont seulement 9,09% de chance de tirer les deux exemplaires (voir le tableau ci-dessous).

Nombre de copies du vampire dans la crypte		Nombre de cartes dans la crypte				
		12	13	14	15	16
1	Au total					
	Piochées					
2	1 copie	33,33%	30,77%	28,57%	26,67%	25,00%
	2 copies	48,48%	46,15%	43,96%	41,90%	40,00%
3	1 copie	9,09%	7,69%	6,59%	5,71%	5,00%
	2 copies	50,91%	50,35%	49,45%	48,35%	47,14%
	3 copies	21,82%	18,88%	16,48%	14,51%	12,86%
4	1 copie	1,82%	1,40%	1,10%	0,88%	0,71%
	2 copies	45,25%	46,99%	47,95%	48,35%	48,35%
	3 copies	33,94%	30,21%	26,97%	24,18%	21,76%
	4 copies	6,46%	5,03%	4,00%	3,22%	2,64%
5	1 copie	0,20%	0,14%	0,10%	0,07%	0,05%
	2 copies	35,35%	39,16%	41,96%	43,96%	45,33%
	3 copies	42,42%	39,16%	35,96%	32,97%	30,22%
	4 copies	14,14%	11,19%	8,99%	7,33%	6,04%
6	1 copie	1,01%	0,70%	0,50%	0,37%	0,27%
	2 copies	24,24%	29,37%	33,57%	36,92%	39,56%
	3 copies	45,45%	44,06%	41,96%	39,56%	37,09%
	4 copies	24,24%	19,58%	15,98%	13,19%	10,99%
6	1 copie	3,03%	2,10%	1,50%	1,10%	0,82%
	2 copies	24,24%	29,37%	33,57%	36,92%	39,56%
	3 copies	45,45%	44,06%	41,96%	39,56%	37,09%
	4 copies	24,24%	19,58%	15,98%	13,19%	10,99%

Il est important de remarquer qu'une crypte de 12 cartes n'est pas toujours la meilleure option. Parfois, une crypte de 13 cartes peut être un meilleur choix. Par exemple, vous souhaitez créer un jeu qui repose sur un vampire principal, comme par exemple **LAZVERINUS**, **THRALL OF LAMBACH**. Comme il est absolument nécessaire que vous le tiriez dans votre crypte de départ, qui comporte probablement 12 cartes, vous devez le mettre en quatre ou cinq exemplaires pour être sûr de l'obtenir, si ce n'est plus. Cinq est un bon nombre car vous avez 92,92% (35,35 + 42,42 + 14,14

+ 1,01 = 92,92%) d'en tirer au moins un. Il y a cependant 57,57% (42,42 + 14,14 + 1,01) de chance que vous en tiriez au moins un autre, doublon qui peut être ennuyeux. En jouant cinq exemplaires dans une crypte de 13 vampires, vos chances de tirer LAZVERINUS passent à 90,21% tandis que la probabilité d'avoir des doublons passe à 51,05%. Vos chances de tirer LAZVERINUS sont restées au dessus de 90% mais celles d'avoir un doublon ont diminuées plus sensiblement. C'est la raison pour laquelle une crypte de 12 cartes n'est pas toujours la meilleure solution. La décision vous revient en dernier lieu, mais utiliser les probabilités à votre avantage peut vous aider à créer un tirage en votre faveur.

Cette table de probabilités n'est pas seulement utile pour le nombre de copies de vampires que vous pouvez tirer, mais également pour d'autres calculs de probabilité. Par exemple, vous pouvez estimer la probabilité de tirer un vampire titré ou un qui ait Puissance (Potence) au niveau supérieur.

Retournons pour en finir à notre exemple de jeu Nosferatu antitribu dont nous pouvons achever la crypte. Nous avons deux variantes du jeu, nous aurons besoin également de deux variantes de la crypte. Dans les deux cas, nous avons choisi celles qui correspondent le mieux aux bibliothèques que nous avons construites, maximisant les vampires titrés lorsque des voix sont nécessaires ou utilisant des vampires plus efficaces en combat quand la stratégie du jeu est plus axée sur ce dernier.

Exemple 1 : La sélection suivante correspond à la première variante du jeu Nosferatu antitribu. Remarquez que, dans cette crypte, le nombre de vampires titrés a été doublé, 6 des 12 vampires possèdent des voix. Les chances d'en tirer au moins un sont de 96,96%.

<u>Variante 1 Nosferatu antitribu</u>			
(2)	Calebos [8 cap]	cel ANI OBF POT {bishop}	Investissement de ressources moyen = 5,41
(2)	Kendrick [7]	aus obf ANI POT {Priscus}	Investissement de ressources minimum = 16
(1)	Beast, The Leatherface of Detroit [7]	ani cel OBF POT	Investissement de ressources maximum = 30
(1)	Ox, Viceroy of the Hollows [6]	ANI OBF POT	
(1)	Christianus Lionel, The Mad Chronieler [6]	pot ANI OBF	7 voix potentielles (4x bishop + 2x Priscus)
(1)	Nigel the Shunned [5]	obf ANI POT	ANI 8 ani 4
(2)	Cicatrix [5]	ani obf pot {bishop}	POT 7 pot 4
(1)	Tommy [3]	ani pot	OBF 5 obf 6
(1)	Shannon Price, the Whisperer [3]	ani obf	

Exemple 2 : La sélection suivante correspond à la deuxième variante du jeu Nosferatu Antitribu. Elle contient moins de vampires titrés et plus de vampires avec Puissance (Potence) et Animalisme supérieurs afin d'augmenter l'efficacité en combat.

<u>Variante 2 Nosferatu Antitribu</u>			
(2)	Calebos [8 cap]	cel ANI OBF POT {bishop}	Investissement de ressources moyen = 5.92
(1)	Kendrick [7]	aus obf ANI POT {Priscus}	Investissement de ressources minimum = 16
(2)	Beast, The Leatherface of Detroit [7]	ani cel OBF POT	Investissement de ressources maximum = 30
(2)	Ox, Viceroy of the Hollows [6]	ANI OBF POT	
(1)	Christianus Lionel, The Mad Chronieler [6]	pot ANI OBF	6 voix potentielles (3x bishop + 1x Priscus)
(1)	Nigel the Shunned [5]	obf ANI POT	
(1)	Cicatrix [5]	ani obf pot {bishop}	ANI 7 ani 5
(1)	Tommy [3]	ani pot	POT 8 pot 3
(1)	Shannon Price, the Whisperer [3]	ani obf	OBF 7 obf 4

5) Tester le tirage des cartes de bibliothèque et de crypte

Aussi bon que puisse paraître un jeu sur le papier, vous ne connaîtrez sa vraie valeur que lorsque vous l'aurez testé et re-testé. Mélangez votre jeu le plus possible, puis simulez des tirages de crypte et de main de départ. Un tirage décent de crypte fera tourner la moyenne des capacités de vos quatre vampires autour de la *capacité moyenne de la crypte*. Pour ce qui est de votre main de départ, si vous utilisez les proportions du jeu toolbox, vous devriez avoir environ chacun des types principaux de cartes de bibliothèque en main (1 action, 1 modificateur d'action, 1 carte de combat, 1 master, 1 réaction, 1 équipement/allié/serviteur et 1 autre), avec un ou deux doublons.

6) Ultimes modifications

Après avoir testé le tirage de votre jeu plusieurs fois, effectuez les modifications qui vous semblent nécessaires, le cas échéant. Vous êtes maintenant prêt à tester votre jeu pour de vrai. Après l'avoir joué une ou deux fois, vous sentirez peut-être le besoin de le modifier à nouveau. Les jeux sont rarement définitifs, mais plutôt en perpétuelle amélioration, ne soyez donc pas surpris si cela prend du temps pour obtenir le résultat souhaité.

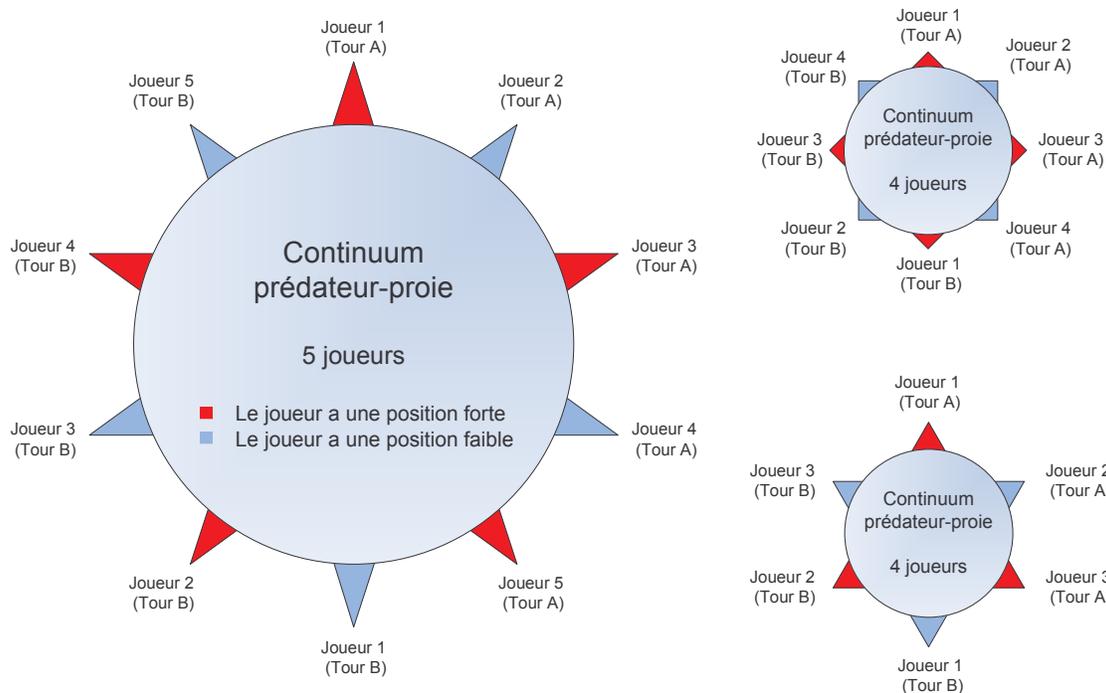
Chapitre IV : Stratégie élémentaire

Maintenant que vous avez un jeu, il est temps de discuter sur la manière de jouer qui sort des simples règles. Il y a plus dans **V:TES** que le simple fait de bleeder, désengager, *ad libitum*. Nous parlerons du rythme de la partie, des interactions de table, de la négociation, de comment et quand faire tourner ses cartes, comment gérer le sang et le *pool*, ainsi que des petites erreurs que tout le monde fait.

- Le continuum prédateur-proie
- Les interactions de table
- L'art de la négociation (deal)
- La gestion de ressources
- Les erreurs classiques

1) Le continuum prédateur-proie

Il existe un principe de flux et de reflux dans toute partie de **V:TES**. Quand un joueur exerce une pression, celle-ci se relâche sur un autre joueur. C'est cette relation qui crée le *continuum prédateur-proie*. Ce continuum est une série de hauts et de bas dans la pression exercée sur les joueurs durant une partie. C'est essentiellement un flot continu de causes et d'effets. Dans une partie à cinq joueurs, ce continuum est bien équilibré. Supposons qu'un joueur ait un très bon départ, ceci met de la pression sur le joueur 2, qui relâche la pression qu'il exerce sur le joueur 3, qui ajoute de la pression au joueur 4, ce qui finalement relâche la pression sur le joueur 5 qui peut par conséquent augmenter la pression sur le joueur 1. (J1 , J2 , J3 , J4 , J5 , J1 , etc.) Cela vous paraît confus ?



En résumé, un joueur aura plus de pression pendant un tour, et moins de pression pendant le suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un changement important dans la partie. Il faut maintenant souligner que ce continuum ne se veut pas être une mesure de la pression exercée sur un joueur. Si votre prédateur joue un jeu bleed-stealth efficace, la pression à laquelle vous serez soumis sera considérable ; toutefois, aussi forte que cette pression puisse être, elle reste sujette aux hauts et bas du continuum. Vous pourrez être bleedé pour cinq dans un tour, mais le suivant ce ne sera peut être que pour deux ou trois. La chose importante à retenir est que, quelque soit l'intensité de la pression, celle-ci connaîtra des sommets et des creux tout au long de la partie. Dans une partie à quatre joueurs, ce continuum est moins équilibré puisque la pression est alternée sur un nombre pair de joueurs, ce qui fait qu'elle sera toujours plus forte sur deux joueurs et moins sur les deux autres. L'équilibre revient dans une partie à trois joueurs car ce nombre est impair. Globalement, le continuum s'écoule de façon régulière quelque soit le nombre de joueurs, bien que des perturbations puissent avoir lieu. Un bon joueur sait comment provoquer ces perturbations lorsque cela est nécessaire afin de faire basculer le continuum en sa faveur. Contrôler ce continuum tient une part importante dans la victoire. Mais comment y parvenir ? En manipulant consciemment les interactions de table entre les joueurs. Si vous parvenez à influencer les autres joueurs, vous pouvez subtilement modifier le continuum prédateur-proie en votre faveur, afin d'amoindrir la pression exercée sur vous et de pouvoir aller de l'avant.

2) Interactions de table

Les interactions de table constituent une part très importante de chaque partie de **V:TES**. La manière dont un joueur se comporte envers les autres peut être décrite sous la forme d'un archétype de joueur. Ou bien encore, l'archétype de joueur est le nom donné au comportement d'un Mathusalem. Dans chaque partie, on peut retrouver des archétypes que n'importe quel joueur sera amené à incarner. Ceux-ci sont :

- La menace
- Le maillon faible (dit aussi la victime)

- La conscience
- Le manipulateur
- Le mur
- Le discret
- L'instable.

Que cela signifie-t-il ? Principalement qu'il existe des attitudes stéréotypées que les joueurs ont tendance à adopter lorsqu'ils jouent à **V:TES**. Par exemple, un joueur agressif et de peu de morale est la « menace » à table, tandis qu'un joueur qui se fait écraser est le « maillon faible ». Il peut y avoir plusieurs « menaces », « victimes » ou autres archétypes de joueur à une table en même temps, et les joueurs peuvent passer de l'un à l'autre en un instant. L'idée est reconnaître l'archétype de chaque joueur à tout moment et de l'utiliser à son avantage.

a) La menace

Ce joueur est habituellement un joueur qui est en train de prendre l'avantage mais aussi parfois celui qui a simplement le plus de *pool* ou de séides.

POUR : en tant que « menace », vous devez contrôler le continuum du jeu, maintenant la pression tout en essayant de convaincre la table que vous n'êtes pas la « menace ».

CONTRE : Une fois que vous avez reconnu la « menace », vous devez neutraliser ses positions le plus rapidement possible. Remarquez cependant qu'attaquer la « menace » de front n'est certainement pas la meilleure des options. Vous pouvez parler à la table et faire en sorte que les autres joueurs se rendent compte de qui est la « menace ». Dans certaines circonstances, vous pouvez organiser une action coordonnée avec les autres joueurs pour aider le « maillon faible » et entraver les actions de la « menace », mais seulement lorsque la situation l'exige.

b) Le maillon faible

Ce rôle est le plus horrible à endosser. Toutes les possibilités qui s'offrent à vous sont pires les unes que les autres.

POUR : En tant que « maillon faible », vous devez recourir à l'aide la table et convaincre quelqu'un que vous aider lui est profitable, soit avec une aide réciproque, soit pour retenir la « menace ».

CONTRE : Aidez la « victime » quand vous le pouvez et/ou tirez avantage de sa faiblesse si cela peut affaiblir votre propre proie. Si la « victime » est votre proie, vous pouvez deviner qui est la « menace » à ce moment. C'est vous !

c) La conscience

Elle caractérise le ou les joueurs qui essaient de maintenir un équilibre ou agissent afin d'égaliser les forces. Ils travaillent afin de contrebalancer la « menace ».

POUR : En tant que « conscience », vous devriez modérer tout excès de zèle de la « menace » et essayer d'incarner la voix de la raison. Utilisez la table pour maintenir l'équilibre.

CONTRE : La « conscience » est le plus grand ennemi de la « menace ». Bien sûr, de nombreux joueurs auront pitié du « maillon faible », mais rechigneront à l'aider estimant que se prendre des coups de son prédateur est un mécanisme essentiel du jeu. Quand la « conscience » parle et expose des arguments pertinents pour aider la « victime », il est difficile de ne pas écouter la voix de la raison. Pour neutraliser celle-ci, vous devez convaincre la table que c'est la « conscience » ou quelqu'un d'autre qui est la « menace », et non pas vous.

d) Le manipulateur

Ce joueur tourne la table à son avantage en étant délicatement persuasif, en usant de subterfuges mais aussi parfois de menaces ouvertes afin de pousser les autres joueurs à contribuer aux fins du « manipulateur ».

POUR : En tant que « manipulateur », faites des suggestions aux autres joueurs qui leur soient profitables ainsi qu'à vous. Par exemple, suggérez à votre grand-prédateur de bloquer la chasse d'un vampire de votre prédateur ; ou offrez vos voix à un autre joueur en échange d'une perte de *pool* sur votre proie.

CONTRE : Une fois le « manipulateur » identifié, le meilleur moyen pour réduire son influence est de le battre à son propre jeu et d'usurper sa place. Ne leur laissez pas ce qui peut vous revenir !

e) Le mur

Un joueur devient le « mur » parfois en jouant un jeu intercept, parfois en jouant un jeu bloat, ou parfois en neutralisant son prédateur en faisant des back-rush. Un joueur qui se barricade peut être dangereux pour la stabilité et le rythme de la partie. Le « mur » entrave le continuum prédateur-proie afin d'exercer un peu de contrôle sur la partie.

POUR : En tant que « mur », vous avez le droit de paralyser votre prédateur ou la partie afin de contrôler le tempo de celle-ci dans le but d'accumuler des ressources pour un assaut ultérieur, ou de mettre en place un système de « permission » pour les actions des autres joueurs. Utilisez votre empire sur le flot de la partie à votre avantage. Marchandez avec les autres joueurs des concessions qui vous apportent des bénéfices.

CONTRE : Le « mur » est un terrible joueur à affronter dans la mesure où il vous empêche de jouer votre jeu, ce qui peut être extrêmement frustrant si ce joueur est votre proie. Il n'existe pas de manière aisée de contrer un joueur qui s'est retranché derrière ses défenses. La meilleure chose à faire est de le convaincre de se concentrer sur sa proie ou ailleurs. Attendez alors votre heure pour frapper, et frappez fort à ce moment-là.

f) Le discret

Il existe des moments dans une partie où vous ne souhaitez pas attirer l'attention. Peut-être avez-vous une main remplie de cartes de maître, ou peut-être aimeriez-vous que l'on ne remarque pas que vous avez l'Avantage. Quelle qu'en soit la raison, vous avez compris que vous souhaitez vous fondre dans le décor et ne pas être pris pour cible.

POUR : En tant que « discret », lorsque vous voulez passer inaperçu, tentez de maintenir une conversation oisive et espérez que les autres joueurs ne se doutent de rien jusqu'à ce qu'il soit trop tard ; ou vous pouvez essayer de détourner l'attention sur un autre joueur avec quelques mots bien placés.

CONTRE : Lorsque vous vous apercevez qu'un joueur essaye de ne pas attirer l'attention, utilisez-le à votre avantage. Si c'est votre proie, frappez tant qu'elle est faible. Si c'est votre grand-proie, mettez de la pression sur votre proie afin d'aider celle-là. Si c'est votre prédateur, utilisez son inactivité à votre avantage en amassant des ressources ou en allant de l'avant, mais restez attentif à ne pas vous exposer à un piège.

g) L'instable

Le dernier archétype de joueur est l'« instable », un joueur devenu imprévisible ou irraisonné d'une certaine manière. Ce peut être ce joueur qui refuse d'abandonner la contestation sur une carte en dépit du bon sens, ou cet autre qui sent le besoin de rusher cross-table « juste parce qu'il le peut ». Ou pire, ce joueur qui décide de baisser les bras et se laisser tuer par son prédateur. Cela arrive rarement, mais il se peut que vous rencontriez un de ces joueurs qui détruisent l'équilibre sans raison.

POUR : N'incarnez pas ce joueur ! Toutefois, vous pouvez feindre l'instabilité et en tirer profit. Souvenez-vous juste que « l'instable » peut être pris pour la « menace » en un clin d'œil.

CONTRE : Face à un joueur imprévisible et instable, devenez la « conscience » et amenez l'équilibre face à cet élément anarchique. Si vous ne pouvez pas stabiliser son jeu, devenez le « manipulateur » et poussez les autres joueurs à éliminer rapidement l'« instable », avec le moins d'impact possible sur votre jeu.

Ces archétypes de joueur ne doivent pas être pris comme des vérités absolues, mais plutôt comme des généralités. Il existe peut-être quelques autres archétypes, mais les sept décrits précédemment sont les plus courants. Si vous identifiez un joueur à un moment donné, vous possédez un avantage à utiliser.

3) L'art du deal

Bien que le livret de règles de **V:TES** n'en parle pas, les négociations entre joueurs constituent néanmoins une partie importante du jeu. Les deals peuvent être très difficile à appréhender pour les joueurs inexpérimentés. La chose à se rappeler est que ce sont des armes à double tranchant : un accord conclu peut vous être bénéfique avant de se retourner contre vous. C'est la raison pour laquelle il faut être précis sur les termes et se souvenir à qui il porte préjudice, car vous pouvez être sûr que cette personne s'en souviendra.

Les deals peuvent être divisés en deux catégories : ceux sur le court terme et ceux sur le long terme. Les deals à court terme ne concernent habituellement qu'un ou deux tours de jeu ; vous pouvez par exemple convaincre votre proie de vous laisser la bleeder juste pour récupérer l'Edge. Ou bien vous pouvez prêter vos voix à un autre joueur afin qu'il puisse affaiblir sa proie ainsi que la vôtre. Les deals à long terme concernent généralement l'issue de la partie. Par exemple, deux joueurs peuvent s'allier afin d'en éliminer un troisième qui est devenu la « menace » à table, et conclure un cessez-le-feu tant que cet objectif n'a pas été atteint.

Alors, comment savoir qu'il est temps de faire un deal ? Vous devez passer un accord à chaque fois que vous pouvez en tirer un avantage ou qu'il vous permet d'annuler l'avantage d'un autre joueur. Cela semble simple mais nécessite de la pratique. Les archétypes de joueurs décrits plus haut peuvent être utilisés pour vous aider à déterminer quand et avec qui vous devez faire un deal. En faire un avec un joueur qui est la « menace » n'est pas une bonne idée puisque votre but devrait être de gêner ce joueur ; il existe toutefois toujours des exceptions. Pour ce qui est de la « victime », étant donné qu'elle est toujours dans une position délicate, les négociations devraient être aisées, pourvu qu'elle détienne quelque chose dont vous avez besoin.

La manière de formuler le marché est très importante car, comme dans tout contrat, vous pouvez toujours vous en tirer si vous utilisez les bons mots ; soyez donc attentifs à la sémantique. Par exemple, un joueur peut vous dire « Je ne te bleede pas pendant mon prochain tour si tu mets de la pression sur ta proie » puis appeler des votes pour vous faire perdre du *pool*. Le marché a été tenu puis qu'il ne vous a pas bleedé.

Certains joueurs tiennent toujours leur parole, d'autres n'hésiteront pas à « breaker » si le jeu en vaut la chandelle. En partie amicale, renier sa parole devrait être réprouvé. **V:TES** est un jeu et le « break deal » (promesse non tenue) ne mérite pas d'entraîner des passions violentes, mais les parties de tournoi apportent avec elles quelque chose de différent. Vous devez vous attendre à une certaine rudesse de la part des autres joueurs, et il est sage d'envisager que la parole peut ne

pas être tenue. Vous devez décider par vous-même si ne pas honorer un accord en vaut la peine. De nombreux joueurs ont tenu vaillamment (certains diront inconsidérément) leur parole, même lorsque ne pas le faire leur aurait offert la victoire. Certains ne verront aucun avantage à respecter le marché bien qu'une réputation honnête est un levier puissant pour conclure un deal. Au final, il vous revient de prendre cette décision, mais si vous « breakez », assurez-vous que cela en vaut bien la peine.

4) Gestion de ressources

a) Équilibre du sang

Il est parfois difficile pour les nouveaux joueurs de déterminer la quantité de points de sang à conserver sur leurs vampires ou dans leur *pool*. Une bonne règle est de garder votre *pool* à 10 ou plus et un minimum de 2 ou 3 points de sang sur vos vampires, en fonction de leur capacité. Evidemment, plus vous avez de *pool* et de sang, mieux vous vous porterez ; si toutefois votre *pool* descend en dessous de 10, vous devriez chercher activement des moyens de le remonter. S'il y a trop peu de sang sur vos vampires, vous devriez les faire chasser ou trouver un autre moyen de leur en redonner. Un minimum de 3 points de sang n'est qu'arbitraire, car vous êtes sous la menace d'un bon jeu combat utilisant Puissance ou Célérité, mais cela peut permettre d'encaisser un coup à 1 ou de payer une carte de Fortitude ou de Combat Ends.

Zones de menaces du *pool*

13 <i>pool</i> ou plus	En sécurité
10-12 <i>pool</i>	Confortable
7-9 <i>pool</i>	Menacé
6 <i>pool</i> ou moins	Vulnérable

Quantité de sang à conserver sur vos vampires

Vampires de capacité 1 à 4	2 sang minimum
Vampires de capacité 5 à 11	3 sang minimum

b) Faire tourner ses cartes

Apprendre à faire tourner les cartes de sa main (« cycler ») est une pratique importante à **V:TES**. On appelle « cycler les cartes » le fait de jouer ou de se défausser des cartes de sa main afin de garder un flot constant de nouvelles cartes dans le but d'obtenir celles dont vous avez besoin quand vous en avez besoin. Cela peut sembler simple, mais le « cyclage » de carte est difficile à maîtriser. Il est difficile de jeter une carte, d'autant plus que chaque carte de votre jeu devrait être importante. Si vous voyez une carte dans votre main et que vous ne ressentez rien en la défaussant, demandez-vous ce que signifie sa présence dans votre jeu. Il n'existe quasiment que deux moyens de cycler des cartes, soit en les défaussant, soit en les jouant. De manière générale, défaussez vous d'une carte à la fin de chacun de vos tours. Il y a en une en général dans votre main qui n'est pas vitale à ce moment. Toutefois, vous aurez parfois à la fin de votre tour une main remplie de cartes dont vous avez besoin, que ce soit en prévision d'une menace imminente que celles-ci peuvent contrecarrer ou bien encore une combinaison de cartes décisives pour attaquer votre proie au prochain tour. Aller de l'avant est important, jouez vos cartes de bleed ou de rush quand l'occasion se présente afin de garder un débit important de nouvelles cartes. Il n'est pas inhabituel de voir un joueur entrer en combat avec un vampire afin de cycler ses cartes pour obtenir des cartes de réaction défensives ou des modificateurs d'action de stealth pour pouvoir bleeder.

Il est important de se souvenir du nombre d'exemplaires d'une carte dans votre jeu. Par exemple, si vous n'avez qu'un seul **HUNTING GROUND** dans votre deck, vous pouvez souhaiter le conserver jusqu'à pouvoir le jouer. Mais si votre *pool* est trop bas, jetez-le car il n'apporte rien dans votre main si vous ne pouvez pas le jouer rapidement.

La pire chose qui puisse arriver à votre flot de carte est le « hand jam », c'est-à-dire lorsque votre main est pleine de cartes qui ne peuvent pas être jouées rapidement, dans le cas de cartes de maître, ou bien du tout pour une raison extérieure, comme par exemple lorsque votre proie ne

bloque aucune de vos actions et que votre main est pleine de cartes de stealth. Un « hand jam » peut avoir de nombreuses causes, c'est pourquoi il faut essayer de minimiser ce risque et apprendre à cycler aisément.

Il existe à **V:TES** de nombreuses cartes qui permettent aux joueurs de cycler, telles que **THE BARRENS**, **THE ADMONITIONS**, **DREAMS OF THE SPHINX**, **FRAGMENT OF THE BOOK OF NOD**, *etc.* Certaines de ces cartes vous permettent de défausser (par exemple, **THE BARRENS**), ou mieux encore de piocher des cartes puis de défausser (par exemple, le **Fragment**). Ces dernières sont bien meilleures car elles vous permettent de voir ce que vous allez piocher avant de faire le choix des cartes à défausser. Il existe des cartes de séide qui ont le même effet, telles que **DISTRACTION**, **INFERNAL PURSUIT**, **FLURRY OF ACTION**, **SCROUNGING**, *etc.* Et n'oublions pas les vampires qui vous permettent de cycler, tels que **CICATRIZ**, **BECKETT**, ou l'excellent **GIOTTO VERDUCCI**.

c) Contestation

Il est possible de vivre pire situation que le redoutable « hand jam » : une de vos cartes ou un de vos vampires est contesté. Vous n'êtes jamais dans une bonne position quand vous perdez une carte dans laquelle vous avez investi du *pool*, et une carte contestée ne vaut pas mieux qu'une carte perdue jusqu'à ce que vous parveniez à la récupérer, par la force ou par la ruse. Parfois, la contestation peut être à votre avantage, par exemple lorsque votre proie est bas en *pool*, mais elle reste très souvent douloureuse. Quelles que soient les circonstances, il est important de régler ce problème rapidement. Tant que vous contestez une carte, vous êtes vulnérable. Faites le bilan de la situation et estimez qui a le plus de chance de remporter la contestation. Si c'est vous, combien cela vous coûtera-t-il ? Cela ne vaut pas la peine de gagner sur ce point si cela vous coûte la partie. L'animosité ne vous apportera aucun point de victoire.

Lors d'une contestation, le joueur qui doit payer le premier est dans une position défavorable, et il est dur de négocier dans ces conditions. N'ayez pas peur de stopper l'hémorragie et d'abandonner cette contestation. Ceci ne doit pas être pris comme une preuve de faiblesse mais comme un choix, tout comme des pions sont sacrifiés aux échecs. Toutefois, ceci est plus facile à dire qu'à faire, et toutes les situations sont particulières, mais si on vous a contesté une carte volontairement, il vaut peut être mieux lâcher prise avant que cela ne vous coûte trop cher. Bien sûr, il peut arriver que ce qui est contesté vaille la peine de se battre, par exemple lorsqu'il s'agit d'un vampire important qui est contesté par votre prédateur. Si vous abandonnez, vous perdez un vampire et il en gagne un, et ce différentiel n'est pas acceptable.

Donc, si vous choisissez de contester, comment gagner sans épuiser vos ressources dans cette manœuvre ? Cette question n'a rien d'un simple problème de gestion. Pour gagner, il faut montrer votre force. Vous devez montrer de manière ostensible que vous avez plus de ressources que l'autre joueur avec un flux de *pool* efficace (par exemple, **HUNTING GROUND** et **BLOOD DOLL**) ou en l'affaiblissant avec du bleed ou du rush. Une fois que vous avez prouvé votre domination, il faut le convaincre verbalement d'abandonner la contestation. Ceci n'est jamais aisé, mais plus vous aurez été convainquant dans votre démonstration de force, moins vous aurez à argumenter. Si vous n'êtes pas capable de vous en tirer par la force, vous devez trouver un terrain d'entente. Convainquez l'autre joueur qu'il est dans son intérêt d'abandonner. Comment ? Ce n'est certes pas évident, mais si vous avez quelque chose à marchander, comme des voix ou des votes en leur faveur, vous aplanirez les difficultés. Parfois, malheureusement, l'autre joueur ne voudra pas lâcher prise ; cela arrive. Au final, la contestation est une perspective perdante qui draine vos ressources et dont le gain est rarement proportionnel au coût. Trouvez un moyen de vous en sortir le plus rapidement possible, en abandonnant, en attaquant ou en marchandant, mais ne laissez pas l'affaire pourrir plus longtemps que nécessaire. Ne contestez qu'en position de force, ou laissez tomber si le prix est trop élevé.

d) Equilibre des permanents et des cartes à usage unique

Tout deck devrait être composé d'un nombre équilibré de cartes permanentes et de cartes à usage unique pour l'interception, la discrétion et le combat. Les permanents ont généralement un coût plus élevé mais restent en jeu (bien qu'ils puissent être brûlés) et peuvent être utilisés tout au long de la partie. Les localisations uniques, les équipements et les serviteurs en sont des exemples. Les cartes à usage unique, qui coûtent en général moins cher, peuvent être jouées une fois avant d'aller dans la défausse. Un **SPORT BIKE** et un **.44 MAGNUM** sont plus efficaces à long terme qu'une demi-douzaine de cartes d'intercept ou de combat, notamment si la partie dure longtemps et que vous avez épuisé une grande partie de votre bibliothèque. Bien sûr, un jeu rempli de **.44 MAGNUM** est une très mauvaise idée, mais un ou deux en supplément dans votre jeu combat peuvent constituer un bon ajout. Il est également toujours bon d'avoir un ou deux permanents donnant +1 stealth ou +1 intercept, en particulier si votre pourcentage de cartes de discrétion ou d'interception est faible. Il est critique de trouver cet équilibre entre les permanents et les cartes à usage unique.

Il est moins probable d'avoir un « hand jam » de permanents que de cartes à usage unique. Par exemple, si vous avez trois **RAVEN SPY** en main, vous pouvez jouer chacun d'entre eux avec trois séides en un tour. A contrario, avec trois cartes de stealth en main, vous ne pouvez les jouer que si une action que vous entreprenez est en train d'être bloquée. Si personne ne tente de le faire, votre main pourrait bien être bloquée par les cartes de stealth. Inversement, une main remplie d'intercept ne peut être jouée que si une action a du stealth et que vous pouvez la bloquer. C'est pourquoi il est important d'utiliser une combinaison équilibrée de permanents et de cartes à usage unique pour renforcer votre jeu.

5) Erreurs fréquentes

a) « Moments d'absence »

L'une des erreurs les plus fréquentes commise à la fois par les débutants et les joueurs expérimentés est d'oublier de gagner un *pool* grâce à l'Edge. Cela semble peu de chose, mais combien de fois ai-je pu voir des joueurs l'oublier plusieurs tours de suite ? J'ai déjà vu cette erreur coûter la partie à certains joueurs. De plus, il existe de nombreuses autres actions se déroulant pendant la phase de désengagement ou de maître que les joueurs oublient soit par manque de concentration, soit en commençant précipitamment leur phase de séide. Le plus fréquent est d'oublier de mettre un compteur **WEEK OF NIGHTMARES**, d'utiliser un **HUNTING GROUND**, ou même de jouer une carte de maître. Je ne peux pas insister suffisamment sur la nécessité absolue de prendre son temps et de jouer complètement son tour. A cette fin, j'ai concocté quelques moyens mnémotechniques qui peuvent aider les joueurs à se souvenir de tous les effets à traiter durant chaque phase. Par exemple, pour la phase de désengagement, nous pouvons utiliser le mot H.E.W.A.P. (prononcez « hé-ouap »). Ces cinq lettres servent d'acronyme pour : utiliser l'effet des **HUNTING GROUND** ; gagner un *pool* de l'Edge ; placer un compteur **WEEK OF NIGHTMARES** ; les Autres effets tels que ceux d'une **POWERBASE** ; enfin Payer la contestation, les effets de type **ANARCH REVOLT** et le coût des infernaux.

Phase de désengagement « hé-ouap »

H	Mettre un point de sang sur un vampire pour chaque HUNTING GROUND
E	Gagner un <i>pool</i> de l'Edge et/ou de BARTHOLOMEW (Kiasyd)
W	Mettre un compteur WEEK OF NIGHTMARES
A	Autres (POWERBASE(s) , POLARIS COACH , THE RACK , EXTORTION , <i>etc.</i>)
P	Payer la contestation, l' ANARCH REVOLT et l'infernalisme

} A ne pas oublier, on ne vous le rappellera pas !

Pour la phase de maître, un moyen mnémotechnique est le mot P.S.I.M.B. (prononcez « pzimb ! »), acronyme de : gagner un point de sang du **PALATIAL ESTATE** ; pensez aux Setites et

aux cartes associées (mettre un compteur sur **TEMPTATION** ou brûler une **FORM OF CORRUPTION** pour voler un vampire) ; gagner un *pool* en dépensant une action de phase de maître et en retirant un compteur d'une carte d'Investissement (**SLAVE AUCTION**, **SHORT-TERM INVESTMENT**, **PROTRACTED INVESTMENT**, ou **SECRET HORDE**) ; jouer une carte de Maître (Master) ; et enfin utiliser les **BLOOD DOLL**. Il est important d'utiliser les **BLOOD DOLL** en dernier lieu, ou du moins après avoir joué une éventuelle carte de maître : en cas de **SUDDEN REVERSAL**, vous aurez peut-être envie de gérer votre *pool* différemment ! A moins bien sûr que vous n'avez besoin de ce *pool* pour payer la carte de maître.

Phase de maître « pzimb ! »

P	Gagner un point de sang avec la PALATIAL ESTATE	} Toujours en dernier !
S	Actions Setites (compteur TEMPTATION , brûler la FORM OF CORRUPTION)	
I	Investissements (ACQUIRED VENTRUE ASSETS , SLAVE AUCTION , <i>etc.</i>)	
M	Jouer une carte de Maître	
B	BLOOD DOLLS	

Un autre acronyme utile pour ceux qui ne se souviennent pas de l'ordre des phases (notamment en ce qui concerne la phase d'influence et la phase de défausse) est : UMMID (prononcez « humide »), comme **U**ntap, **M**aster, **M**inion, **I**nfluence, **D**iscard.

b) Gestion des combats

Souvenez-vous de prendre votre temps pendant les combats et de ne pas jouer vos cartes prématurément. Laissez le joueur actif utiliser toutes ses cartes de combat en premier. Trop souvent, les joueurs sautent une phase de combat et doivent revenir en arrière, ce qui peut avoir pour conséquence d'aboutir à des coups « téléphonés ». L'autre joueur peut du coup décider de faire autre chose que ce qu'ils avaient prévu au départ, à votre désagrément.

c) Peep show

Un autre faux pas³ commis par des joueurs de tout niveau est d'oublier de cacher sa main. Parfois, en vous penchant sur la zone de jeu de votre proie, vous pouvez apercevoir du coin de l'œil sa main. Si vous voyez une main sans aucune carte de réaction ou sans carte de combat, vous pouvez en tirer un gros avantage. Ceci arrive le plus souvent dans des salles de jeux exigües ou sur des tables rondes lorsque chaque joueur est à l'angle qu'il faut. Gardez toujours vos cartes près de votre corps.

d) Trésors perdus

En dernier lieu, lisez vos cartes. Bien sûr, vous les avez déjà lues avant, mais prenez le temps de lire une carte lorsqu'elle arrive en jeu, surtout si vous ne vous souvenez pas de tous les détails. Certains joueurs de classe mondiale ont raté des détails qui auraient faire tourner le vent en leur faveur. Par exemple, certains vampires bleedent plus fort lorsqu'un vampire d'un certain clan est contrôlé par votre proie, ou bien un vampire a +1 en force contre les alliés, *etc.* Lire une carte ne prend qu'un court moment, alors ne prenez rien pour argent comptant. Cela peut paraître une chose évidente, mais la victoire se retrouve dans ces détails. Prenez le temps de lire les cartes et vous pourrez y trouver quelque chose que vous aviez manqué.

³ En français dans le texte.

Epilogue

J'espère que vous avez trouvé dans cet article des informations utiles quelque soit votre niveau de jeu. J'ai toujours estimé que l'instruction est le meilleur moyen de progresser, et j'ai pour ma part beaucoup appris concernant **V:TES** grâce à cette expérience. Je vous souhaite bonne chance, en espérant avoir bientôt l'occasion de vous *bleeder*.

– G. Williams

gregorywilliams@storageannex.com

Traduction, adaptation et corrections : Vincent Ripoll

Relecture : Mathieu Girard-Reydet, Loïc Gervais

Remerciements : Gregory Williams bien sûr, ainsi que Georges Sébastien pour la première traduction.