



Kindred Spirit



Edito

Voilà bientôt un an que la nouvelle formule de Kindred Spirit tourne sur le web et entre vos mains.

Pour ce numéro d'été, vous allez avoir le plaisir de découvrir plusieurs dossiers sur votre jeu favori ainsi que l'interbio d'un joueur discret mais régulier dans ses résultats. Nouvelle formule pour les news qui deviennent **Command of the Harpies**.

Je laisse **Beast** et **Anson** vous présenter plus amplement cette section en espérant qu'elle vous plaira autant que feu la section news!

Bonne lecture et bonnes vacances (pour ceux qui en ont) !

N.



Sommaire

<u><i>Command of the Harpies</i></u>	Page 3
<u><i>Interbio</i></u>	Page 4
<u><i>La Voie du Cœur Ecorché</i></u>	Page 6
<u><i>Command Performance</i></u>	Page 9
<u><i>L'Art du Turbo</i></u>	Page 11
<u><i>Achesse</i></u>	Page 15
<u><i>Ça arrive près de chez vous!</i></u>	Page 16
<u><i>Crédits et Remerciements</i></u>	Page 17





VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Command of the Harpies

Groar!

Quel plaisir de remplacer les news! Eh Anson, t'étais au courant que le Reverend Blackwood quittait ses fonctions de Coordinateur National après le Championnat d'Europe 2010? Ça va nous laisser le champs libre pour foutre le souk à Paname ce départ opportun!!!

Groar!!!!

Pauvre hère égaré par les affres de la Bête! Bien sûr que j'étais au courant de cette information capitale. Mais sache que le contrôle sera maintenu sur la ville Lumière et que les déchets Nosferatu ne viendront pas souiller avec leurs immondices la beauté parisienne! Floppy a été officiellement nommé Coordinateur National par Blackwood et prendra ses fonctions après l'EC 2010. Tu le saurais si tu avais mieux lu le sujet dédié sur www.sabbatinfrance.org/forum ou www.veknfrance.com/forum!

Enfin pour ça, il faudrait encore que tu saches lire...

Groar!

Tu mériterais bien que je t'arrache la tête en même temps que les bras, petite fleur arrogante!

Bien sûr que je sais lire! La preuve, je sais que Fantomette tiendra une tombola à l'EC 2010 et que vous pouvez d'ores et déjà faire part de vos dons toujours sur les deux forums mentionnés au dessus! Mais bien sûr, ce ne sont pas les égoïstes Toreador qui vont se saigner pour la communauté...

Au lieu de diffamer ma noble personne, tu ferais bien d'aller visiter le facebook de l'EC2010 à l'adresse suivante :
<http://www.facebook.com/home.php?#!/profile.php?id=100001175474390>

Tu pourras accéder aux liens directs pour t'inscrire, réserver une chambre etc.

Et surtout, tu auras les infos avant tout le monde sur ton réseau social préféré!

Je crois que nous avons fait le tour pour ce numéro!

Merci cher lecteur d'avoir profité de ma beauté sublimée par la laideur ce bon vieux Beast!





VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

L'Interbio:

Birth

Akabar, légende parmi les légendes, est initié au sang obscur des Caïnites alors que la première extension de V :TES, **Dark Sovereigns**, vient juste d'être mise dans les étals. **Reyda**, autre célébrité du monde vampirique, sera pour lui son fournisseur de cartes à partir desquelles il pratiquera le towerdeckbuilding (en gros de la construction de decks de 150 cartes environ). **Kamel « King Size » Senni** et **Reyda** seront ses premiers partenaires de jeu dans un format homemade 4-2-1.

Akabar est attiré par V :TES pour son aspect multijoueur et social qu'il ne retrouvait pas dans **Magic : The Gathering**. Rapidement, notre légende s'intègre dans les premiers tournois organisés à **Crazy Mouse** et **Ostelen**. C'est avec émotion qu'il me raconte une partie se soldant par un tour de table en 20 minutes à cause de son weenie presence dégueu (attention je cite) à une époque où la NRA (No Repeat Action) n'existait pas et où tous les abus pouvaient être générés au bleed.

Performance

La première victoire d'**Akabar** est un QCF avec entre ses mains un deck **Shambling Hordes**, deck qu'il m'avoue avoir découvert le jour même en le jouant. C'est dire le talent de notre héros. Néanmoins, **Akabar** me confie qu'il préfère les decks exploitants un star en particulier. Nous le connaissons bien évidemment tous pour ses performances légendaires avec **Enkidu** mais d'autres sont venus servir ce maître avant l'impression du molosse **Gangrel Antitribu**.

Ainsi, il me cite pêle mèle **Cardano**, **Sheldon**, **Carna**, **Lambach** et **Omaya**. Vous noterez la présence chez tous ces vampires d'animalisme en supérieur ainsi qu'une forte potentialité à intercepter. **Akabar** le reconnaît : il aime l'intercept/fight comme le démontre ses decklistes (la deckliste de son **Enkidu** plus loin). Il ajoute qu'une de ces cartes préférées est sûrement **Rolling with the punches** soulignant la volonté de resilience de ce Methuselah hors normes.

Cold Blood

Nombreux sont ceux à le considérer comme un joueur plein de sang-froid, point dans lequel il avoue ne pas vraiment se reconnaître en me citant diverses situations que je tairais dans le but de préserver l'aura divine de notre légende. A ce titre, **Akabar** se décrit comme étant souvent le gentil de la table, volontaire souvent pour faire l'ambulance. Il n'a ainsi pas souvenir d'avoir été un jour accusé d'être un mauvais allié. Néanmoins, il m'avoue ne pas être amateur de split de table et préfère s'acheminer vers des deals ponctuels laissant l'opportunité à tous les joueurs de pouvoir éventuellement faire quelque chose de leur partie.

Loin d'être bavard, **Akabar** admet vouloir avant tout parler quand c'est nécessaire et surtout éviter les time limit, car les decks qu'il joue étant plutôt lents, il préfère que les tours s'enchaînent rapidement afin de lui donner l'opportunité de faire des vps et qui sait de rafler le Game Win.

Cards

Lorsque j'aborde le sujet de l'équilibre du jeu, **Akabar** souligne plusieurs points qui lui semblent importants :

- Le ban des changements de place et de **succubus club** a considérablement assaini le jeu.
- L'omniprésence de **Pentex Subversion** dans les decks est problématique mais nécessaire car permettant d'apporter des solutions dans certains cas. Néanmoins, la carte mériterait sûrement une modification du type une par partie par joueur (comme **Vox Domini**)
- La récursion incontrable d'**Anthelios** est problématique. Autant les récursions offertes par des cartes comme **Sudario Refraction**, **Ashur Tablets** ou d'autres cartes peuvent être endiguées ; autant la récursion quasi gratuite d'**Anthelios** est une véritable plaie sur laquelle il faudrait réfléchir, **Uncoiling** ne résolvant pas vraiment le problème aux yeux d'**Akabar**.

Players

Qu'est ce qu'un bon joueur pour Akabar au fond ?

Il me cite alors trois noms :

- **Stéphane Lavrut** pour son coté calme, agréable et son rôle de gentil à la table
- **Stone** à la fois agréable et fair play
- **Mochud** (moins connu que les deux précédents) qui est un très bon technicien.

En dehors de ces considérations, n'oublions pas qu'**Akabar**, c'est aussi une légende de technique capable de mener un deck **Enkidu** en finale d'open de France et de le gagner. **Akabar** a ainsi plusieurs places en finale d'open à son actif ainsi que bon nombre de tournois gagnés avec très souvent des decks basés autour des stars citées précédemment.

Next

Akabar ne se voit pas comme un organisateur bien qu'il reconnaisse avoir fréquemment organisé des parties chez lui (ce qui pour moi cher lecteur est la preuve qu'au fond, il a une petite âme d'organisateur). Il reconnaît avant tout être un joueur proche de la structure **Sabbat In France** dont il fréquente les Prisci. Il n'a néanmoins ni l'envie et ni le temps de se lancer dans de l'organisation plus lourde et préfère se consacrer avant tout à jouer quand il arrive à trouver le temps et l'envie.

Car, en effet, comme bon nombre de joueurs qui commencent à prendre de la bouteille (oui c'est vrai que nous avons un bon socle de joueurs de 30-35 ans), **Akabar** pense à prendre sa retraite vampirique. Mais bon, n'oublions pas que « N'est pas mort ce qui à jamais dort et au cours des siècles peut mourir même la Mort »

Enkidu Rules Da World

août 2008, par Akabar

9e du Last Chance Qualifier (Open de France) 2008.

Crypt

[12 vampires] Capacity min : 1 max : 11 average : 5.16667

4x Enkidu, The Noah (11) ANI CEL OBF POT PRO for

1x Gustavo Morales (4) ani cel for Gangrel

1x Jeffrey Mullins (4) OBF cel

1x Bothwell (3) ani for Gangrel

1x Jesus Alcalá (2) cel

1x Leo Washington (2) cel pro

1x Lisa Noble (1) ani Caitiff

1x Nedal, The Careless (1) cel nec Caitiff

1x Sandra White (1) Caitiff

Library [90 cards]

- **Action [3]**

3x Sense Death

- **Action Modifier [5]**

5x Forced March

- **Action Modifier/Combat [2]**

2x Swallowed by the Night

- **Ally [1]**

1x Mylan Horseed (Goblin)

- **Combat [46]**

5x Claws of the Dead

6x Earth Meld

2x Form of Mist

10x Psyche !

10x Pursuit

3x Skin of Steel

3x Stutter-Step

2x Superior Mettle

5x Taste of Vitae

- **Master [12]**

2x Fame

1x Fortitude

1x Guardian Angel

1x Pentex(TM) Subversion

2x Sociopath

1x Sudden Reversal

2x Vessel

2x Wash



- **Reaction [14]**

3x Cats' Guidance

3x Forced Awakening

2x Lost in Translation

6x Sense the Savage Way

- **Retainer [7]**

1x Owl Companion

6x Raven Spy

La Voie du Cœur Ecorché

By 666Raziel

Tous ceux qui ont précédé leur entrée dans le Jyhad par des parties de **Vampire : La Mascarade** se souviennent qu'en 1994, **White Wolf** nous a sorti un supplément irréalizable sans substances illicites ; je veux bien sûr parler de **Dirty Secrets of the Black Hand**. Cet ouvrage donna naissance à quelques bloodlines dont celle qui nous intéresse présentement, à savoir les **True Brujah**. Introduits depuis 2001 dans **VTES**, cette lignée n'aura de cesse de susciter les fantasmes des fanboys et la circonspection des joueurs plus chevronnés.

Le but de cet article est de vous présenter les apports qu'a réalisés l'extension **Heirs to the Blood** pour cette faction.

Mais avant d'examiner les nouveautés, faisons un tour d'horizon sur ce dont on disposait déjà au préalable.

Les True Brujah près HttB :

La Crypte : trait **Scarce** et capacité élevée font que l'on ne cherche pratiquement jamais à associer plusieurs **True Brujah** dans le même deck. Les vampires du groupe 2 ont, par leur nature et leur grouping, un entourage correct qui leur permet de faire ce pourquoi ils sont désignés. Les vampires du groupe 4 sont, en revanche, moins populaires. Si l'on écarte le fait qu'ils sont encore susceptibles de recevoir de nouveaux sidekicks, on constate que leur nature même est moins tranchée et donc plus floue. De fait seul **Nehemiah** semble intéressant. Le groupe 4 révèle en fait le souci inhérent au spread de discipline de la lignée. **Potence**, **Presence** et **Temporis**. **Potence** aide au combat, mais seule, elle ne suffit pas pour des vampires de capacité importante. **Presence** aide au kill et permet surtout de voter convenablement. Mais là encore sans discipline de stealth à côté et sans crypte homogène eu égard aux titres, sa portée en est grandement limitée. **Temporis**, comme nous allons le voir, est surtout une discipline de soutien. Elle aide à la réalisation d'action, permet de multi agir et propose quelques effets vraiment puissants, mais dans son cas c'est son caractère exclusif qui l'entrave car vous n'aurez pas le droit à la moindre erreur sur le **True Brujah**, star de votre deck. Bref, lorsqu'en 2005, on ajoute **Fortitude** au clan, on sent qu'une prise de conscience est faite même si elle ne sera, pour l'instant, pas suffisante.

La Librairie : **Temporis** est une discipline chère en blood. Grâce à **LoB** ont lui reconnaît une utilité propre à tout deck **True Brujah** : celle de permettre de passer ses actions avec du block denial qui tap et l'illustre **Tangle** qui peut très vite épuiser les ressources défensives d'un joueur. **Bloodlines** avait, de son côté, posé quelques cartes clés dont le fameux **Lapse** (base du combat du clan) ainsi que **Domain of Evernight** (à la fois détap' et stealth gratuit). Du côté des actions on retiendra le magnifique piocheur qu'est **Hourglass of the Mind** ainsi que le très bon **Kiss of Lachesis**, à la fois polyvalent et décisif. Quant à **Quicksilver Contemplation**, elle semble, pour l'heure, aussi prometteuse qu'injouable.

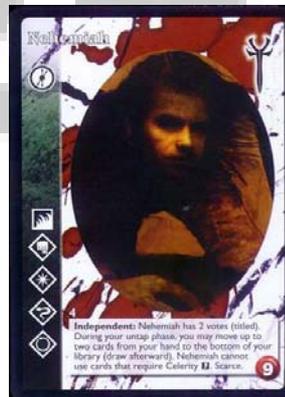
Du côté des cartes de clan, rien n'est à jeter. **Tabriz Assembly** est aussi indispensable qu'efficace. Le **Path** quant à lui fait moins l'unanimité, mais par expérience c'est tout à fait le genre de carte que l'on n'a aucun mal à jouer et qui finit toujours par trouver une utilité tôt ou tard dans la partie.

Mais bien des choses allaient changer...

Les True Brujah à la sortie d'HttB :

Avant toute chose, disclaimer ! Nous sommes au printemps 2010 et **Heirs to the Blood** n'a qu'à peine 6 mois. Prétendre à une analyse exhaustive de ses apports serait utopique. Aussi, gardez à l'esprit que ce qui va suivre doit être pris comme un condensé de réflexions autour de nouvelles cartes et non comme un bilan qui serait de toute façon prématuré.

La Crypte : grande première dans l'histoire des lignées **Scarce**, celles-ci voient arriver un vampire de transition dans le groupe 5. Grande première dans l'histoire des **True Brujah**, on voit apparaître 3 vampires qui possèdent 4 à 5 disciplines en commun. Et non les moindres puisqu'en marge des 3 du clan, ils peuvent à présent compter sur **Auspex** et **Fortitude**. **Auspex** est l'apport qui va véritablement révolutionner cette bloodline. Outre **Quicksilver Contemplation**, elle l'ouvre à des moyens de défense et de redirection du bleed nécessaires aux decks à star et couteux en pool. De plus, elle assure la création d'une crypte solide puisque ce duo, non content de se suffire à lui-même, est assez répandu dans les autres clans. Aussi, si l'on se demande s'il est toujours autant suicidaire de vouloir mixer plus d'un vampire de cette lignée dans le même deck, on peut cependant se rassurer avec une promesse de crypte homogène solide pour la lignée.





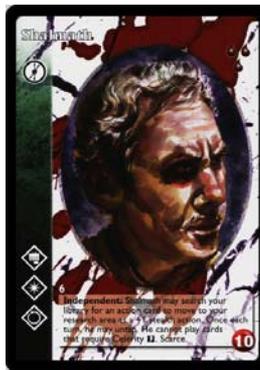
VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE



Al-Muntathir, God's Witness :

Premier True Brujah non Independent, le fait qu'il soit Sabbat et Black Hand lui donne accès à de bonnes cartes telles que l'Hungry Coyote, Abbot ou encore Guarded Rubrics. Auspex, Fortitude et Obfuscate ont l'avantage, outre leur intérêt propre, de le rendre intéressant aussi bien avec les autres True Brujah égyptiens du groupe 4 que Mikael et Lydia dans le groupe 6. Chose amusante, Quietus inf' qui, en Anarch, grâce à Undue Influence permet de jouer ses comparses tout en évitant la pénalité du



Shalmath :

En un mot : déception ! Comme nous l'avons déjà dit, Potence, Presence et Temporis ne suffisent pas à faire un deck. En outre payer 10 pool pour un minion qui n'a aucun bonus propre, c'est bien souvent gâché. Enfin, lorsque ses deux pouvoirs sont aussi utiles que de la crème solaire pour un vampire, on ne peut s'empêcher de classer ce True Brujah dans la catégorie « wallpaper ». Mettre une carte dans sa zone de Research est actuellement peu rentable puisqu'il vous faudra ensuite une autre

carte et une Master Phase Action (certes Trifle) pour finalement l'avoir en main. Se détacher à chaque tour peu sembler intéressant, mais lorsque l'on regarde les disciplines du bonhomme on se demande bien ce qu'il peut faire de son untap'. Enkil Cog apporte un début de réponse. Rewind Time compulsif grâce à Ankara c'est bien ... mais à quelles fins ? Et si vous croyez au dieu des dauphins vous pourrez toujours vous dire qu'un petit Derange ou Clan Impersonation permettrait d'(ab)user du Madness Network mais sinon...

trait Scarce. Mais c'est surtout sous l'auspice du powerbleed que ce vampire prend toute sa superbe. Avec deux sources de multi action, l'accès à des permanents de booster de bleed et les effets de Temporis, on peut voir dans ce vampire le nouveau « Nergal te bleed pour 17 ».



Lydia, Grand Praetor :

Si on la compare à d'autres vampires, on pourrait se dire que Lydia est mauvaise, mais prise indépendamment, compte tenu de son spread de discipline je pense que l'on a là le vampire le plus polyvalent de la lignée. Son pouvoir n'arrange pas l'aspect « gouffre à blood » des True Brujah mais comme ces derniers peuvent à présent profiter de l'Ankara Citadel, celui-ci pourrait s'avérer finalement très utile. Ses disciplines ne semblent lui fermer aucune porte, mais ce qui paraît le plus indiqué (malgré sa « capa' des cons ») serait un deck rush en



La Librairie :

4 nouvelles cartes de Temporis et une carte propre au clan.

Vaticination :

En guise de nouvelle carte de clan, les True Brujah accueillent une action qui fait office de « super Revelations ». A +3 stealth vous pouvez la tenter tranquillement, sachant que le commun des immortels devra, de toute façon, cracher des ressources pour la bloquer. Outre l'effet défensif (ou offensif) de la défausse, Vaticination vous permet

Domain of Evernight inf' + Outside the Hourglass soutenu par des weenie Dominate pour la deflect' et Graverobbing. Une autre optique s'appuierait davantage sur son pouvoir pour la faire jouer des Summon History en masse dans un deck « Mata Haresque ».



Mikael Birkholm :

Moins onirique que ses frères Mikael semble plus être un vampire de second choix qu'une véritable pierre angulaire. En fait, ce dernier a beaucoup perdu depuis que l'effet de Pocket Out Of Time sup' a été clarifié. Maintenant que vous pouvez reprendre un combat autant de fois qu'il le faut, l'opportunité d'aller chercher un Target Vitals paraît moins utile pour achever son adversaire même si vous n'avez pas grand-chose à perdre à en glisser 1 ou 2 dans votre deck. Malgré tout, on retiendra essentiellement le +1 hand size. A moins de nouveaux Target



Cheat the Fates:

on démarre très mal avec une action horriblement chère que ce soit en Presence ou en Temporis. On peut imaginer des concepts loufoques tels que celui de la jouer en Anarch avec Monkey Wrench et Ankara Citadel mais lorsqu'il s'agit de vrai deck, on se dira qu'il vaut toujours mieux jouer un bon vieux Legal' couplé à un Recurring Contemplation et un Domain of Evernight. Cheat the Fates économise, certes, des slots, mais vu la polyvalence des cartes de Temporis, cet atout n'est

ou de nouveaux Gun, je pense que l'on verra surtout Mikael dans des decks qui se risqueront à jouer plusieurs True Brujah conjointement.

pas exceptionnel. On peut s'essayer à en jouer une ou deux dans un deck Al-Muntathir, mais je crains que le résultat ne soit pas probant. Pour bien faire, les effets Temporis auraient du reprendre l'effet en Presence.





VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE



Outside the Hourglass :

Seconde carte de combat en **Temporis**, cette dernière arrive à point nommé pour renforcer le duo de cette discipline avec **Potence**. Le premier effet (temporis inf) est à la fois simple, pratique et d'une grande souplesse. Non content d'un dodge qui peut économiser des slots de « Combat Ends », la possibilité d'une manœuvre jouable par tous change grandement la donne au niveau du combat. Finis les doubles **Lapse** par round pour s'assurer d'être à bonne distance de sa cible. Plus besoin non plus de se

focaliser sur **Slam** ou **Drawing out the Beast**. Même si, avec juste une manœuvre, vous ne pourrez faire face à toutes les situations, cet apport facilite grandement la vie du versus. Le pouvoir en sup' est quant à lui tout bonnement épique. Il comble l'absence d'additional strike chez les **True Brujah** par un effet qui offre, du coup, de multiples avantages. En parallèle des dommages supplémentaires infligés, la carte permet d'économiser ses **Lapse** sur des cibles qui auparavant étaient de véritables gouffres à sang pour son propre vampire. Je parle bien sur des vampires qu'il aurait été impossible de « taster » ensuite et des alliés tels que les **Shambling**, **Mylan** ou encore **Carlton**. Le second effet kisscool, c'est la combinaison de cette carte avec **Domain of Evernight** en inf'. Il y a peu de vampires qui peuvent supporter 2 aggravés en before range alors pourquoi se priver ? Bref, excellente carte qui vient magnifiquement compléter ce dont on disposait déjà. Une fois encore, pas besoin de decks particuliers pour la jouer, **Outside the Hourglass** se prête à merveille à toutes les situations.



Pocket Out Of Time :

Enfin une carte de stealth ! Gratuite et sans conditions, c'est un élément qui faisait jusqu'alors défaut dans la discipline. L'effet supérieur est, lui aussi, très intéressant. Il doit se comprendre comme un **Psyche!** qui peut se renouveler autant de fois que possible pour un blood. Ainsi cette carte est particulièrement utile dans les decks fight qui reposent sur des permanents tels que l'**Assault Rifle**. Dans un module combat plus classique (**Potence** + **Lapse**), la carte permet de réengager un combat qui a mal

débuté ; élément fort commode pour épuiser la prevent de son adversaire. En définitive **Pocket Out of Time** est une carte qui se jouera très facilement. Comme il est rare qu'un deck **True Brujah** fasse complètement l'impasse sur l'aspect castagne, il trouvera la polyvalence de cette carte dès plus confortable



Summon History :

Et voici la cerise sur le gâteau ! Première constatation, il s'agit de la seule carte de **Temporis** qui n'ait pas d'effet « outferior ». Je vais passer rapidement sur l'effet sup' car son utilisation aboutira invariablement à retourner la table contre votre pomme dans l'optique où vous vous en servez pour faire venir des **Inner Circle** pour 5 blood. Parce qu'à côté de ça vous n'aurez pas les moyens de vous défendre contre une telle agression, je me dis qu'il vaut mieux l'utiliser pour aller chercher un

Anarch Convert, **Michael Luther** ou n'importe quel autre vampire de cette trempe. Mais c'est essentiellement l'effet en inf' que l'on retiendra. Et quel pouvoir ! Déjà un effet « tutor » qui fonctionne aussi bien sur votre librairie qu'avec votre ash heap. Vous avez besoin d'un **Ivory Bow** pour gérer le weenie **Animalism**, vous aimeriez bien récupérer votre **Carlton** qui a cramé au tour précédent, **Summon History** est là pour faire votre bonheur. Ensuite, un effet « put that card in play ». Vous pensez que les **Tremere** ne doivent pas être les seuls à profiter de l'**Ankara Citadel**, vous vous dites que c'est dommage de ne pas jouir de son hélicoptère une fois acquis, là encore **Summon History** fait votre bonheur. Et, petit aparté, c'est là que l'on trouve son principal atout. On ne le répètera jamais assez, le gros problème des **True Brujah** c'est la gestion du blood. Maintenant que ces derniers peuvent compter sur l'**Ankara Citadel**, c'est une énorme épine qui s'ôte de leur pied. De la même façon, si l'intérêt pour eux de **Fortitude** était autrefois discutable, maintenant que l'on peut s'imaginer ne pas payer ses **Freak Drive**, la discipline prend une tout autre envergure. Enfin, la carte coûte du blood. En plus d'être elle-même combo avec **Ankara Citadel**, elle permet d'économiser ses reins lorsque l'on veut jouer **Remnant of an Endless Storm** ou un tout bête **Eye of Hazimel**. Après, son défaut essentiel est d'être une action à 0 stealth. Mais si l'on prend en compte les autres cartes de **Temporis**, ainsi que des actions modifier tel que **Momentary Delay** ou **Approximation of Loyalty**, on se dit que le vampire qui veut réussir son **Summon History** a largement les moyens pour y parvenir. En résumé, une carte au potentiel quasiment infini, utile dans tout type de deck, mais qui nécessitera néanmoins quelques aménagements pour être jouée efficacement.

Le mot de la fin :

Si l'on devait résumer les apports de **Heirs to the Blood** pour les **True Brujah** on dirait que ces derniers ont surtout été boostés par le biais de **Temporis**. A côté de **Pocket Out of Time** et **Outside the Hourglass** qui renforcent ce qui se pratiquait déjà, **Summon History** vient contribuer à ces améliorations tout en y ajoutant un souffle inédit.



Command Performance

Twisting the knife

By TTC Master

Ces derniers temps, nombre de decks vainqueurs de tournois présentent un module master conséquent. Ce n'est pas une nouveauté pour ce genre de decks mais la nouveauté est que maintenant toutes sortes de decks utilisent ces modules élargis : on va du deck **animalism rush** d'Erik Torstensson qui joue 23 masters jusqu' au **Cybele/Aksinia Daclau** d'Antonio Cobo Cuenca qui en joue 44 (deckliste plus loin). Force est de constater que les privilèges réservés à **Anson** et **Huitzilopochtli** s'ouvrent maintenant au commun des mortels.

En conséquence, on peut légitimement se demander quelles sont les raisons de cette évolution et essayer d'analyser l'impact de ces modules sur les parties. C'est le sujet de cet article.

La raison de l'augmentation du nombre de masters jouées est double. Déjà, on trouve de nombreux nouveaux vampires qui permettent de faire des choses avec les masters (bravo à la design team, pour une fois) : **Aksinia**, **Talbot** ; ou encore de nouveaux vampires qui font gagner des masters (**Cybele**, **Nana Buruku**). Ensuite, on trouve de nombreuses masters qui servent à épurer le deck et donc à ne pas handjammer à cause de ces modules masters énormes : je pense notamment à **villein**, **liquidation**, **ashur tablets** et dans une moindre mesure **wash**.

En effet, jouer 20 masters trifle [Rappel: une master trifle peut être jouée comme une master normale et on peut ensuite rejouer une master « par-dessus »] ça équivaut, on va dire, à jouer 15 masters « classiques » ce qui était la norme par le passé. Globalement, à part pour les decks très agressifs, ça ne devrait pas trop gêner votre card flow. (attention tout de même si vous jouez rush ou stealth bleed, vous n'aimez pas trop ces slots masters en plus).

Prenons un exemple pour illustrer ces propos avec le deck de Eduardo Mateus, qui gagne un tournoi le 26 septembre 2009 avec son **Imalk Bleed/Stealth** donc voici le module masters

Master [21]

- 1x The Coven
- 2x Wash
- 3x Vessel
- 2x Dreams of the Sphinx
- 1x The Barrrens
- 1x The Admonitions
- 6x Ashur Tablets
- 1x Jake Washington
- 1x Secure Haven
- 1x Anarch Troublemaker
- 1x Archon Investigation
- 1x Direct Intervention



On peut comparer ceci à un module classique de stealth bleed, en gros 12 masters dont 2x **Pentex subversion**, 1x **Misdirection**, 4x **Dreams of the sphinx**, 3x **Wash**, 1x **Coven** et 1x **Giant's blood**.

Je n'aime pas vraiment le module d'Eduardo, notamment parce qu'il ne joue pas de **Pentex**, mais on peut admettre quand même qu'il y a de l'idée. En jouant 6 **ashur tablets**, il se permet de faire d'une pierre plusieurs coups : il est plus flexible sur ses solutions contre les decks de la table, en réduisant les proportions de minion cards et en mettant des solutions contre tous les problèmes (vols d'alliés, anti-combat...), il peut récupérer les master importantes, et notamment les cartes de bloot en supplément du module habituel.

Ainsi, il joue plein de cartes en un exemplaire comme les masters out of turn ou **Jake**. Il va plus vite dans son deck via **Barrrens** et **Admonitions**, ce qui est intelligent.

On peut donc dire que dorénavant, quand vous construisez un deck, vous avez deux manières principales d'aborder la chose: travailler avec ou sans **Ashur tablets**. Et c'est vrai pour quasiment tous les decks, vous allez devoir déterminer si votre manière de jouer s'adapte aux **ashur**. Un deck « **ashur** » sera moins au début de la partie parce que son card flow est moins bon que la normale et parce que vous jouerez probablement des cartes surprises dans le deck, mais en même temps vous construisez des fondations solides qui vous permettront de dominer la fin de partie.

Quand aux decks de 40+ masters, ils ne sont pas récents dans le concept, avec **Parthenon** qui existe depuis... houlà... **ancient hearts** ? Ça ne nous rajeunit pas ! Mais on peut noter qu'avant, la plupart de ces decks tuaient avec ces masters. Aujourd'hui, les decks les jouent juste comme un support pour gagner les parties autrement. Un état des lieux montre que la carte qui permet de faire ça se nomme simplement **Liquidation**, cette carte qui avant 2009 était réservée aux **giovanni** grâce à la combo évidente qu'elle forme avec **sudario refraction**. En effet, la mécanique était un peu juste pour être combinée seule avec **Parthenon/Anthelios** puisqu'on perdait de nombreuses cartes importantes dans le processus. C'est là qu'**ashur tablets** intervient. Grâce à cette possibilité solide de récupérer les cartes perdues par **Liquidation** et le fait que les deux cartes donnent trois pool chacune, on peut arriver à jouer des decks de malade : Alfred Behrend jouait un deck **Anson** à l'EC de Palma avec 8 **liquidation**, 8 **tablets**, des **villein** des **golconda** ET un **kill** avec des **war ghouls**. Je le dominais complètement mais impossible de le passer car il bloatait de 10 par tour.

VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

J'ai fini d'introduire les concepts de base de cet article et je ne l'ai bien sûr pas fait sans raison. Je voulais vous faire réaliser que jouer **liquidation** dans tous les decks où vous jouez **ashur tablets** avait du sens. En effet, s'acheter un **Parthenon** pour travailler sur sa défausse à volonté a l'air d'un vrai plan sexy pour les fins de partie difficiles.

On peut poser les bases de ce qu'un gros module masters doit présenter: un mélange savant entre des cartes utiles en plein d'exemplaires, **liquidation**, **Ashur tablets**, **villein** ; des cartes qui peuvent être fortes une fois posées en jeu : les powerbase, **Jake**, et des cartes qu'on a envie de reprendre en main tous les tours comme **Direct Intervention**.

Voilà donc le module final que je vous propose pour toutes vos listes, à tester et à approuver :

- 1 Archon investigation
- 6 Ashur tablets
- 2 Direct Intervention
- 2 Dreams of the sphinx
- 1 Fortschritt library
- 1 Giant's blood
- 1 Jake Washington
- 4 Liquidation
- 1 Misdirection
- 1 Pentex subversion
- 1 Sudden reversal
- 1 Coven
- 6 Parthenon, the
- 6 Villein ou 6 Vessel
- 1 Vox domini
- 1 Wash



Ce qui représente un module de 36 masters très flexible, avec de grandes capacités de survie quel que soit le deck joué à côté (bien qu'évidemment, ce soit mieux d'avoir 2 masters de base pour jouer ça, mais on peut faire sans).

Evidemment, ce genre de module ne passe pas partout. Si vous jouez 20 minion cards par tour, vous allez jammer c'est sûr. Mais on peut l'envisager dans des decks assez inattendus : un **ventrue vote** par exemple. Récupérez la carte manquante chaque tour, appelez des **renforcements**, bloatez comme un goret ! Ou pourquoi ne pas aller chercher un équipement chaque tour avec **magic of the smith** récursif ?

Je vous laisse travailler sur vos meilleures idées, en faisant attention que si d'autres joueurs jouent **ashur tablets** à la table, cela pourrait mal se passer, et nous verrons les récursions de librairie hors masters, et l'impact sur les parties dans un prochain numéro.

TTC Master, numéro 1 mondial au classement VEKN depuis plusieurs mois nous fait part de ses conseils stratégiques sur son blog **Storia di un burattino** (<http://ttcmaster.blogspot.com>). N'hésitez pas à lui rendre visite.

Deck Name:

Girls will find you naked and sodomized in Spain

Deck creators: Alex Ek and Erik T. based on Team Finland deck, last tweaks Antonio Cobo Cuenca

Crypt:

- 1 Adana de Sforza
- 4 Aksinya Daclau
- 4 Cybele
- 1 Lutz von Hohenzollern
- 1 Mistress Fanchon
- 1 Rafael de Corazon

Library (77 cards)

Masters (44 cards)

- 1 Archon Investigation
- 6 Ashur Tablets
- 1 Blind Spot
- 2 Direct Intervention
- 2 Dreams of the Sphinx
- 1 Fortschritt Library
- 1 Giant's Blood
- 2 Golconda: Inner Peace
- 2 Information Highway
- 1 Jake Washigton (Hunter)
- 4 Liquidation
- 1 Metro Underground
- 2 Misdirection
- 1 Monastery of Shadows
- 1 Pentex Subversion
- 1 Sudden Reversal
- 1 The Coven
- 2 The Parthenon
- 6 Villein
- 1 Vox Domini
- 1 Wash
- 4 Zillah's Valley
- Action (4 cards)**
- 2 Entrancement
- 2 Intimidation



Action Modifiers (15 cards)

- 2 Aire of Elation
- 1 Approximation of Loyalty
- 2 Cloak the Gathering
- 2 Elder Impersonation
- 1 Enkil Cog
- 2 Faceless Night
- 2 Into Thin Air
- 1 Lost in Crowds
- 1 Mirror Walk
- 1 Perfect Paragon

Combat (4 cards)

- 4 Majesty

Reaction (4 cards)

- 1 Guard Dogs
- 2 Lost in Translation
- 1 Rat's Warning

Political Action (3 cards)

- 1 Ancient Influence
- 1 Political Stronghold
- 1 Reins of Power

Event (3 cards)

- 2 Anthelios, the Red Star
- 1 Scourge of Enochians



L'Art du Turbo

Part One

By Ankha

Chapitre Premier: Définition et Concepts Généraux

I) Définition

Avant de s'attaquer à l'analyse de jeux turbo, il faut savoir exactement de quoi on parle. Je propose la définition suivante :

« **Jeu permettant de répéter dans un seul et même tour une action ou ensemble d'actions un nombre de fois limité uniquement par les règles de construction de deck (taille de la bibliothèque) et non par le nombre de minions contrôlés.** »

Dans la pratique, on s'intéressera aux actions théoriquement soumises à la **NRA** (No Repeat Action) qui ont plus de potentiel que celles qui n'y sont pas soumises.

Rappelons les actions non soumises à la **NRA** : chasse, diablerie, sortie de torpeur, rescousse de torpeur. Aucune de ces actions en elle-même n'est vraiment intéressante pour ouster sa proie ou pour créer un setup favorable. C'est pourquoi on laissera de côté un jeu turbo qui effectuerait 90 actions de chasse dans le tour (même si avec un **Journal of Horsh...**)

Pour contourner la **NRA**, il n'existe qu'un seul moyen : effectuer l'action avec un minion différent à chaque fois. Il existe deux subtilités utiles à connaître :

1) un vampire qui arrive en jeu pendant la minion phase peut agir tout de suite (sauf indication contraire, par exemple **Third Tradition: Progeny**)

2) un vampire de même nom qu'un autre vampire ayant été en jeu pendant un moment donné n'est pas considéré comme étant le même vampire, même s'il est unique.

II) Cycle

Une notion de base que j'utiliserai souvent par la suite est celle de « cycle ». Le but du jeu turbo est de répéter x fois une séquence d'actions (cycle) qui vont faire perdre du pool à sa proie soit de manière immédiate (bleed, vote), soit de manière différée (mise en jeu d'un nouveau vampire ou allié qui peut bleeder par exemple). Il est tout à fait possible et même préférable que la séquence soit composée d'une combinaison des deux.

Un cycle doit posséder les propriétés suivantes :

(C1) Il doit respecter les règles de la **NRA**.

(C2) Il doit être indépendant des autres cycles effectués auparavant.

(C3) Une fois le cycle achevé, l'état du jeu doit permettre l'exécution d'un nouveau cycle.

J'ajoute la précision suivante : l'état de la bibliothèque, de la main et de la crypte est ignoré pour la propriété (C3). En effet, on ne connaît pas à ce jour de cycle ne consommant aucune carte et qui pourrait donc être répété de manière infinie (sans jouer de carte).

Je reviendrai plus longuement par la suite sur les cycles pour développer les notions de fluidité (Scrounging), complexité (ordre des actions), efficacité (perte de pool / nombre de cartes).

III) Vampires prédisposés et disciplines utiles

Certains vampires et certaines disciplines sont plus efficaces que d'autres dans les jeux turbo :

a) **clan** : certains clans ont accès à des cartes nécessaires à certaines combo (clans **Camarilla** pour les **Praxis Seizure**, **Baali** pour **Call the Great Beast**, **Akunanse** pour **Akunanse Remains**, **Lasombra** pour **Camarilla Vitae Slave**)

b) **pouvoirs spéciaux** : des bonus de bleed, de stealth et des pouvoirs actifs durant la minion phase (pioche, défausse, réducteur de coût, etc.) sont très utiles pour augmenter le potentiel du deck. En effet, chaque cycle peut utiliser cet effet même s'il n'est normalement utilisable qu'une seule fois par tour.

c) **discipline** : **Fortitude** est souvent la clef de voûte d'un jeu turbo car elle donne accès à deux cartes très importantes : **Freak Drive** et **Force of Will**. Il existe également des cartes de désengagement en **Protean (Dual Form)**, **Serpentis (Truth of a Thousand Lies)**, **Thanatosis (Hag's Wrinkles)** et **Temporis (Domain of Evernight)**. **Thaumaturgy** permet de jouer **Infernal Familiar** qui donne accès à toutes les disciplines. Enfin, **Necromancy** peut être utile dans le cadre d'un deck utilisant **Possession**. Une discipline fournissant du stealth est également fortement recommandée, **Obfuscate** étant probablement la meilleure. **Presence** fournit **Perfect Paragon** qui a l'avantage de pouvoir être utilisée dans le vide pour déjammer.

La capacité du vampire est également importante. Il y a deux avantages à ce qu'elle soit élevée :

a) s'il est vieux, il aura accès à plus de discipline et des pouvoirs spéciaux utiles.

b) les autres joueurs auront eu le temps de dépenser plus de pool sur leurs vampires. Il est plus facile de tuer trois proies à 20 pool chacune qu'à 25 pool.

Avoir un petit vampire peut avoir cependant l'avantage de sortir avant les autres et donc de réduire les risques d'interception ou d'interaction avec le vampire (**Sensory Deprivation** etc.)

IV) Mise en place

La mise en place est la suite d'actions à effectuer avant de pouvoir commencer le premier cycle. Elle ne fait pas partie du cycle. La mise en place doit être simple (peu de cartes) pour deux raisons :

a) il faut pouvoir l'exécuter rapidement; un jeu turbo ne peut se permettre d'attendre dix tours d'avoir toutes les cartes nécessaires à la mise en place

b) toutes les cartes qui ne servent qu'à la mise en place seront des cartes mortes par la suite. Moins il y en a, moins il y a de chance que le jeu soit ralenti ou arrêté par des cartes devenues inutiles.



VAMPIRE THE ETERNAL STRUGGLE

Chapitre Second: Mise en Oeuvre

Nous avons vu que chaque cycle devait être effectué par un minion différent pour éviter d'être soumis à la NRA. Il faut donc que chaque cycle comprenne la préparation du cycle suivant au travers de la mise en jeu d'un nouveau minion qui pourra l'exécuter à son tour.

Il existe de nombreuses cartes permettant de mettre en jeu un minion pendant la minion phase, mais trois sont particulièrement intéressantes car elles permettent de remettre le même vampire en jeu :

Ces trois cartes permettent de mettre en place trois mécanismes généraux :

1) Gain de capacité et Soul Gem of Etrius

On dispose pour cela d'une crypte entièrement composée de vampires de capacité X.

Le cycle ne peut débiter que lorsqu'un de ces vampires est en jeu avec un **Soul Gem of Etrius** sur lui. Afin d'avoir la **Soul Gem** en main de départ (avec de grandes chances), il faut en jouer en suffisamment grand nombre (voir appendix), ou disposer d'un moyen d'aller la chercher (**Magick of the Smith**, **Summon History**...)

Ce vampire effectue le cycle suivant :

- a) ...
- b) action lui permettant de gagner une génération
- c) ...
- d) action lui permettant de brûler, ce qui active la **Soul Gem of Etrius** et met en jeu le prochain vampire de capacité X

Les étapes b et d permettent respectivement de préparer et de déclencher le cycle suivant.

Les étapes a et c comprennent les actions dont nous avons parlé au chapitre I.2 et qui nous permettrons de faire perdre du pool à notre proie. A priori, on estime qu'elles peuvent être effectuées avant ou après le gain de génération, bien que cela dépende de l'action.

On notera que les vampires de la crypte peuvent être différents les uns des autres du moment qu'ils sont tous de même capacité. Cependant, il est probable que l'efficacité du jeu soit diminuée puisqu'en général il n'existe qu'un vampire optimal pour ce type de jeu.

Points forts :

- mise en place simple puisqu'elle ne nécessite que **Soul Gem of Etrius**
- complexité faible : une fois en jeu, la **Soul Gem** s'active automatiquement à chaque cycle lorsque le vampire brûle

Le gain de capacité peut se faire au travers des cartes suivantes :



Avantage :

- le nouveau vampire arrive en jeu avec un nombre de points de sang égal à sa capacité

Désavantages :

- équipement unique (risque de contest, possibilités de destruction)
- le vampire mis en jeu est inconnu à l'avance et doit être de capacité inférieure à la capacité du vampire qui brûle

Le plus gros risque est celui que la Soul Gem soit contestée, ce qui réduirait tout le jeu à l'impuissance. Les autres risques peuvent être facilement contournés avec une crypte adaptée et le fait que l'équipement est très difficile à détruire pendant le tour où le jeu se lance (il faut un combat ou une réaction qui le détruit) :

Avantage :

- pas de mise en place nécessaire, la carte fait partie du cycle de la combo

Désavantages :

- pas de stealth sur cette action
- coût en blood
- le vampire arrive en jeu avec au maximum 1 blood sur lui



Avantages :

- pas de mise en place nécessaire, la carte fait partie du cycle de la combo
- action à 1 stealth (par rapport à Possession)
- permet de vider le vampire acting de son sang (lui permettant de brûler sur un Daring the Dawn)
- fournit une quantité raisonnable de blood au vampire cible

Désavantages :

- locke le vampire acting



Certaines Praxis Seizure augmentent la génération si elles confèrent leur titre à un vampire d'un certain clan. Les Ventruie sont les mieux représentés avec Cairo, Berlin et Geneva, mais les autres clans de la Camarilla (ainsi que les Gangrel) ont également leurs propres villes. Il peut y avoir un intérêt à utiliser toutes les villes du clan à disposition pour pouvoir effectuer quelques cycles de plus si le titre d'une des villes est déjà présent sur la table, mais cet intérêt reste faible.

Cette méthode est celle qui présente sans doute le plus de faiblesses :

- risque de contest du titre
- risque de ne pas avoir assez de vox pour passer son vote
- risque de voir le vote annulé ou retardé d'un tour (**Vox Domini** ou **Delaying Tactics**)





VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE



Pour les Lasombra, ce retainer permet essentiellement de gagner une génération.

Avantage :

- il n'est pas unique

Désavantage :

- il coûte deux blood.

Cet équipement est très similaire au Camarilla Vitae Slave dans son fonctionnement, mais en mieux.

Avantages :

- coût en pool, pas en blood, et ne coûte que 1 pool
- donne +1 bleed

Désavantages :

- unique
- ne fonctionne qu'avec un Akunanse, même si on arrive à s'en équiper de manière ésotérique (ie. sans être Akunanse)



Certains vampires gagnent des générations quand ils deviennent mergés.

La liste complète comprend (à la sortie des cartes storyline Battle Lines) :

- Alfred Benezri
- Beckett
- Jeremy MacNeil
- Jessica
- Sela



Remarque: parmi ces vampires, seul Beckett possède une discipline permettant de jouer une carte de désengagement. Malheureusement, c'est aussi le seul dont le spécial en advanced ruine un jeu Turbo.

NB : **Tariq, The Silent** ne peut pas être utilisé car l'effet de la **Soul Gem** prend en compte la capacité imprimée sur la carte (7) et non sa capacité une fois en jeu (3).

Habituellement, ce processus se déroule à la phase d'influence mais **Epiphany** permet de merger le vampire pendant la minion phase.

Il suffit donc d'avoir 1 exemplaire de la version avancée du vampire. La première fois on ira chercher dans la crypte ou la région incontrôlée, les fois suivantes dans le ash heap puisque les deux copies du vampires vont dans le ash heap quand la version mergée brûle.

Avantages :

- action à 2 stealth
- l'action détatpe le vampire



Une carte sans clan ni discipline mais qui requiert un autre vampire avec une discipline en sup que le premier n'a pas. Difficile à utiliser donc dans un turbo.

En revanche, les cartes masters sont à proscrire puisqu'elles ne peuvent pas être jouées pendant la minion phase. Il est donc impossible de réaliser plus d'un cycle par tour.



Jacob, the Glitch a sa capacité augmentée de 4 quand il est en jeu. La Soul Gem comparera sa capacité (6) à celle d'un Jacob incontrôlé (2), mettra donc ce dernier en jeu avec autant de blood que sa capa (6).

2) Mise en jeu d'un nouveau minion permettant de jouer Possession ou The Eternal Mask (abrégé PTEM par la suite)

Il existe plusieurs façon d'obtenir ce résultat :

2.1) Mise en jeu au moyen de la Soul Gem d'un nouveau minion permettant de jouer PTEM

On dispose pour cela d'un unique vampire « star » de capacité X et d'un nombre quelconque de vampires différents entre eux de capacité inférieure à X et pouvant tous jouer PTEM au niveau supérieur. Le cycle ne peut débuter lorsque le vampire « star » est en jeu avec une Soul Gem of Etrius sur lui.

Ce vampire effectue le cycle suivant :

- a) ...
- b) action lui permettant de brûler, ce qui active la Soul Gem of Etrius et met en jeu le prochain vampire qui est forcément de capacité inférieure de par la construction de la crypte
- c) ...
- d) il est remis en jeu par le vampire qui vient d'entrer en jeu grâce à Possession
- e) ...
- f) action pour récupérer la Soul Gem sur l'autre vampire

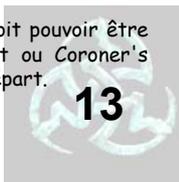
Les étapes b, d et f permettent de préparer et de déclencher le cycle suivant. Encore une fois, on intercalera en a, c et e une ou plusieurs actions décrites précédemment, à savoir bleed, mise en jeu d'un minion etc.

Points forts :

- le mécanisme intègre la mise en jeu de minions qui fournissent du bleed permanent même une fois la combo achevée

Points faibles :

- mise en place délicate puisque le vampire star doit pouvoir être récupéré avec des cartes telles que Recruitment ou Coroner's Contract s'il n'est pas présent dans la crypte de départ.



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

2.2) Mise en place d'un nouveau minion permettant de jouer PTEM sans utiliser de Soul Gem

On dispose pour cela d'un vampire star présent en un nombre quelconque d'exemplaires dans la crypte. Le reste de la crypte est sans importance pour la combo.

Ce vampire effectue le cycle suivant :

- ...
- action de mise en jeu du minion qui pourra jouer PTEM
- ...
- action lui permettant de brûler
- ...
- il est remis en jeu par l'autre minion grâce à PTEM
- ...
- le deuxième minion brûle (optionnel si ce minion n'est pas unique)

Ce mécanisme est en réalité une généralisation du mécanisme décrit précédemment.

Point fort :

- pas de mise en place

Point faible :

- le cycle est assez lourd (complexité 4+)

Le mois prochain, nous mettrons tout ceci en pratique!

Ci-contre, un exemple de ce que peut donner un deck turbo en reprenant le concept du premier deck Turbo.

Pour reprendre la chaine, nous avons:

a/ **Arika** s'équipe de la **soul gem**, **freak drive**

b/ **Arika** appelle une **praxis seizure** et utilise **Awe** pour se mettre à 2 blood. **Arika** passe capacité 12

c/ **Arika** part bleeder en **force of will** couplé à **daring the dawn** et **conditioning**. **Arika** brûle. La **soul gem** s'active et ramène une **Arika** pleine qui recommence le cycle au début et ainsi de suite.

Vous remarquerez que ce type de deck est très vulnérable à **Direct Intervention** sur **Freak Drive**, **Delaying Tactics** sur une **Praxis**. **Distraction** est là pour vider les **soul gem** excédentaires une fois la première équipée.

SE Queensland continental Qualifier

Gencon Australia

Brisbane, Australia

July 5, 2008

13 players

Steven McRoy's Tournament Winning Deck

DeckName: Arika Turbo

Created by: Steven McRoy

Crypt [15 vampires] Capacity min: 11 max: 11 average: 11

15x Arika 11 DOM FOR OBF PRE aus cel inner circle Ventrue:2

Library [90 cards]

Action [20]

10x Distraction

10x Force of Will

Action Modifier [50]

10x Awe

10x Conditioning

10x Daring the Dawn

3x Elder Impersonation

5x Forgotten Labyrinth

10x Freak Drive

2x Seduction

Combat [3]

3x Majesty

Equipment [7]

7x Soul Gem of Etrius

Political Action [10]

4x Praxis Seizure: Berlin

2x Praxis Seizure: Cairo

4x Praxis Seizure: Geneva



Achesse

Bienvenue à Achesse !

Cette rubrique regroupe des brèves évoquant divers sujets culturels, tels que le jeu, le cinéma, la musique, la littérature...donc, si vous ne jouez à rien d'autre qu'à VTES, ne lisez pas, ne regardez jamais un film, et n'écoutez jamais de musique, cette rubrique n'est pas pour vous !! ou peut être que si justement...

SOUL EATER



Soul Eater

By Atsushi Ohkubo

Editions Kurokawa

Shonen survitaminé, Soul Eater nous conte l'histoire de meisters, étudiants à l'école de Shibusen, dont la mission est de maîtriser leur arme démoniaque en leur faisant absorber 99 âmes d'humains corrompus et 1 âme de sorcière. L'arme ainsi sublimée devient une légendaire Death Scythe maniée par Maître Shinigami, un Dieu de la Mort, dirigeant Shibusen.

Tout se complique lorsque l'on sait que les fameuses armes démoniaques peuvent prendre forme humaine et ont leur caractère propre en accord ou en désaccord avec leur meister. Bref, je vous laisse imaginer les péripéties que cela peut engendrer.

La série est remarquablement bien orchestrée mêlant humour, action et intrigue habilement. Soul Eater ne tombe pas dans les écueils communs aux Shonen tel que Saint Seyia ou DBZ en proposant des combats courts et nerveux.

En bref, un shonen attendu totalisant actuellement 10 volumes traduits et 16 déjà parus au pays du Soleil Levant.

Trinity Blood

By Kiyō Kūjō - Editions Kana

Ce Shōjo dramatique prend place dans un monde dévasté par un armagedon meurtrier ayant vu la naissance de Methuselahs, puissants vampires se nourrissant de sang humain. Notre histoire débute au côté du Père Abel Nightroad et nous narre sa rencontre avec la sœur Esther Blanchett dans la ville d'Istvan en proie aux attaques violentes du Marquis de Hongrie Gyula Kadar. Je vous laisse bien entendu découvrir la suite par vous-même. Je dirais juste que ce manga est une vraie perle avec une intrigue s'étouffant à mesure que les volumes s'empilent tout en restant cohérente. Les personnages gagnent en profondeur et malgré les traits clairement orientés Shōjo, l'aspect monstrueux de certains protagonistes n'en est que renforcé. 10 volumes déjà traduits et 12 au Japon.

A lire, ne serait ce que pour observer le traitement magistral opéré sur le mythe du vampire!

Biomega

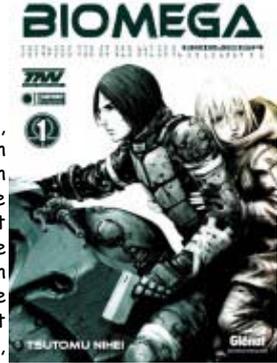
By Tsutomu Nihei

Editions Glénat

Seinen très sombre, Biomega prend place en l'an 3000 alors qu'une mission revenant de Mars ramène un virus sur terre ayant pour propriété de transformer tout humain contaminé en Drone, sorte de zombi mutant hautement contagieux. Zoichi Kanoé, être de synthèse, et Fuyu Kanoé, Intelligence Artificielle, vont lutter contre la DRF (Data Recovery Foundation) afin de limiter la contamination et le funeste destin réservé à l'Humanité.

Vous l'aurez compris, c'est de la pure SF à la sauce nippone avec des scènes d'action ultra violentes mais totalement dans l'ambiance fin du monde qui auréole l'intégralité du manga. Bref, si vous aimez ce type d'ambiance désespérée, vous avez sonné à la bonne porte.

Comble du bonheur: la série est courte (6 volumes) et intégralement traduite en français depuis le 2 juillet 2010.





VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Ca arrive près de chez vous!

Championnat de France de Vampire : TES



28 et 29 AOUT
LYON ♀ 2010

Salle des Pavillons
232 rue Marcel Merieux 69007 Lyon
<http://piochetacarte.over-blog.org>

CF 2010 - Informations pratiques

La communauté V:TES de Lyon, en collaboration avec l'association Pioche Ta Carte, organise, les 28 & 29 août 2010, le Championnat de France de Vampire : The Eternal Struggle.

Le tournoi se déroulera à la Salle des Pavillons, 232 rue Marcel Mérieux, 69007 Lyon.

Format officiel (construit, 60 cartes mini, 90 maxi).

Deck list sur papier (avec nom, prénom et n°VEKN) obligatoire, à fournir lors de l'inscription à chaque tournoi.

Protège-cartes opaques obligatoires.

PAF :

- 10 euro pour l'Open de France ou le Championnat de France
- 16 euro pour l'Open de France et le Championnat de France ou le First Chance Qualifier

Une buvette se tiendra à votre disposition et vendra snacks et boissons.

Horaires :

Samedi 28 août 2010 : Open de France

Début des inscriptions : 11H00

Première ronde : 13H00 - 15H00

Deuxième ronde : 15H30 - 17H30

Troisième ronde : 18H00 - 20H00

Finale : 21H00 - 23H00

Dimanche 29 août 2010 : Championnat de France & First Chance Qualifier

Début des inscriptions : 9H00

Première ronde : 9H30 - 11H30

Deuxième ronde : 12H00 - 14H00

Troisième ronde : 14H30 - 16H30

Finale : 17H00 - 19H00

Vous souhaitez communiquer sur votre event à venir?

Adressez moi votre affiche à publier dans Kindred Spirit à nhetic@gmail.com





Crédits et Remerciements

Voilà Kindred Spirit 6 s'achève avec une fois de plus un travail de qualité assuré par nos nombreux contributeurs. Merci à Vincent et Orian pour leur fidélité à me fournir des articles de qualité à chaque numéro. Remerciements aussi à Raziel pour nous avoir fait profiter de sa plume avec son dossier sur les Trujahs. Et merci à Akabar d'avoir accepté d'être disséqué par mes soins lors de l'interbio coutumière.

Comme vous le savez, le CE approche à grand pas. Raison de plus pour en parler à tort et à travers au cours de Kindred Spirit 7!

Rendez vous en septembre et surtout, si ça vous démange d'écrire sur notre jeu préféré, n'hésitez plus et adressez moi vos articles à nhetic@gmail.com!

Bonnes vacances!

N.

L'association VEKNFRANCE est composé de plus de 60 membres. La cotisation unique est portée à 1 euro et vous permet de bénéficier de ce fanzine bimestrielle de qualité (entre autre). Pour plus d'information, le site www.veknfrance.com/forum vous est ouvert.