

L'art difficile de la politique



XPMaster. Août 2006.

Présentation.

Aborder toutes les subtilités d'un jeu vote dans V:Tes serait bien trop prétentieux. Parce qu'il s'agit d'un jeu multijoueurs, la politique est omniprésente dans les parties sous la forme d'échanges de bons procédés, le plus souvent.

Jouer un jeu vote met en avant votre science du compromis et de la négociation. Avoir la majorité absolue ne signifie pas que l'on peut passer n'importe quel vote à n'importe quel moment. C'est dans votre faculté à saisir les opportunités qui s'offrent à vous que vous vous montrerez fin stratège politique.

Votre crédibilité sera votre atout principal. Mais comme dans la vie quotidienne vous pourrez promettre des choses surréalistes pour séduire votre électorat. Etre un beau parleur est évidemment, l'autre atout majeur à développer. Ce qui est amusant, c'est qu'il est possible de copier la stratégie de communication d'un leader politique et de l'appliquer à V:Tes.

Enfin tout comme dans la vie réelle, votre avis est important, votez.

Sommaire

Le Stealth	page 4	Gangrels Antitribus	page 28
L'imbloquable	page 4	Harbingers of Skulls	page 29
Le pouvoir politique	page 4	Lasombras	page 30
Cryptic Rider	page 5	Malkavians Antitribus	page 31
Quels votes choisir...	page 6	Nosferatus Antitribus	page 32
La politique pour tous	page 7	Panders	page 32
La Camarilla	page 12	Toréadors Antitribus	page 33
Brujahs	page 15	Tremere Antitribus	page 33
Gangrels	page 16	Tzimisce	page 34
Malkavians	page 17	Ventrues Antitribus	page 35
Nosferatus	page 19	Black Hand	page 37
Toréadors	page 19	Les Indépendants	page 38
Tremere	page 22	Anarchs	page 38
Ventrues	page 22	Assamites	page 39
Weenies	page 24	Baalis	page 40
Faties	page 25	Daughters of Cacophony	page 40
Le Sabbat	page 26	Followers of Set	page 41
Ahrimanes	page 27	Laibons	page 42
Brujahs Antitribus	page 28	Derniers mots	page 44

La Politique

La Politique est un aspect essentiel du jeu. Les jeux votes ont la particularité de pouvoir exercer leur influence où ils veulent à table.

Il est important de connaître le potentiel de ces jeux, car un jeu vote peut vous éliminer d'une table en un tour, même si vous n'êtes ni son prédateur, ni sa proie.

En politique les coups bas sont permis et sont souvent récompensés.

Prêt pour une nouvelle carrière ?

La Presence.

C'est LA discipline du jeu vote par excellence. Tous les vampires ayant accès à cette discipline (et encore plus ceux la maîtrisant au niveau avancé) sont potentiellement des votants ne serait-ce que par l'existence de cette carte :

Voter Captivation

Type: Action Modifier

Requires: Presence

Only usable after a successful referendum.

[pre] The acting vampire gains X blood from the blood bank, where X is the number of votes by which the referendum passed.

[PRE] As above, but move up to 2 of those blood counters to your pool instead of this vampire.

Si vous réussissez à entériner un vote avec un moins deux voix d'écart alors vous gagnez deux pools. Ça tombe bien Présence apporte aussi des bonus en voix :

Awe

Type: Action Modifier

Requires: Presence

Cost: X blood

Only usable during a referendum.

[pre] This vampire gets X+1 votes.

[PRE] As above, but this vampire gets 2X+1 votes.

Un seul défaut pour ce modificateur, c'est une carte rare.

En cas de Delayings Tactics le sang utilisé pour gonfler le Awe est perdu.

Cette carte est une pierre angulaire du jeu « Turbo-Arika », puisqu'elle permet de vider Arika pour la faire brûler ensuite.

Bewitching Oration

Type: Action Modifier

Requires: Presence

Only usable during a referendum.

[pre] This acting vampire gains 2 votes.

[PRE] This acting vampire gains 4 votes.

Idéal dans les jeux pour lesquels on peut être en manque de voix, on doit pouvoir s'en passer dans les clans politiques en revanche.

Bewitching Oration est combinable à Awe et dans un jeu où l'on voudrait mettre les deux modificateurs, je suggère 2/3 de Bewitching Oration et 1/3 de Awe.

Approximation of Loyalty

Type: Action Modifier

Requires: capacity above 6 Presence

Cost: 1 blood

Requires a vampire with capacity above 6.

[pre] Only usable when the action is announced. Choose a vampire with capacity below 7 or an ally. That minion cannot block this action.

[PRE] Cancel a reaction card played by a vampire with capacity below 7 or an ally as it is played (no cost is paid). No more action modifiers can be played on this action.

Une des dernières armes du votant. Elle annule Delaying Tactics, LA carte anti-vote par excellence. Ce faisant cela empêche de jouer Voter Captivation ensuite.

A noter qu'elle s'emploie aussi pour annuler Deflection.

Le Stealth

Pour arriver aux urnes, encore faut-il s'assurer ne pas être intercepté.

Obfuscate est ainsi une discipline qui est également très prisée des votants.

Ne pas avoir accès à une discipline de Stealth n'est pas obligatoirement rédhibitoire puisque toutes les actions politiques sont des actions non-dirigées à +1 Stealth. De plus, il est toujours possible de compter sur la master Creepshow Casino :

Creepshow Casino

Type: Master

Cost: 2 pool

Master: unique location.

Only usable when a vampire you control is performing an undirected action. Tap this location when the action is announced to give the acting vampire +1 stealth; usable even though the stealth is not yet needed.

L'imbloquable.

Là, plus de soucis avec les bloquants on les ignore.

Fortitude est la discipline qui gère les bloquants au travers de Daring the Dawn ou de Day Operation. Malheureusement le prix en est élevé.

Flaming Candle peut dépanner dans quelques occasions, mais le mieux c'est encore d'être Toréador (mais nous en parlerons plus tard).

Le pouvoir politique

Quitte à se lancer dans la politique autant avoir la majorité absolue.

Pour cela on va orienter ta crypte selon deux axes majeurs :

Des vampires déjà titrés.

Rappelons au passage que :

Bishop/Primogen = 1 Voix

Archevêque/Baron/Magaji/Prince = 2 voix

Cardinal/Justicar = 3 voix

Inner Circle = 4 voix

Collège des Prisci = 3 voix, chaque priscus possédant un vote durant le sous-référendum interne aux Priscii.

Des petits vampires qui vont rapidement acquérir des voix.

Des cartes « génériques » apportent également des bonus en voix

Legendary Vampire

Type: Master

Cost: 2 pool

Unique master.

Put this card on a vampire with a capacity above 6 who was moved into your ready region during your last influence phase. This vampire gets +2 bleed and an additional 2 votes. Any vampire may call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.

Excellente carte qui en plus apporte aussi du bonus de bleed. Il est à noter que Legendary Vampire ajoute un bonus de 2 voix au vampire et non pas lui donne 2 voix. Si votre vampire est un Prince, il a donc 4 voix désormais (2 voix de Prince + 2 voix de Legendary Vampire).

Lyndhurst Estate, New York

Type: Equipment

Cost: 3 blood

This equipment card represents a unique location and does not count as equipment when in play. Once during each political action, the vampire with this location can burn X blood to gain X additional votes.

Je l'ai rarement vu jouée pourtant elle pourrait avoir sa place dans un jeu Free States Rant. Elle se combine parfaitement à Voter Captivation et permet d'économiser quelques slots de modificateurs de votes. Malheureusement il s'agit d'une de ces petites cartes non rééditées de l'extension sabbat, et donc difficile à trouver.

Powerbase: Rome

Type: Master

Master: unique location.

You may use a master phase action to move 1 counter from the blood bank to the Powerbase. Any Giovanni you control may move up to 2 of his or her blood counters to this card as a +1 stealth action. Tap and burn X counters from this card to gain X votes during the referendum of a political action. Any minion may burn all counters on this card as a (D) action.

Un jeu vote est rarement économe en masters. C'est sûrement une des raisons pour lesquelles la Powerbase Rome n'est pas souvent jouée. En plus, les compteurs de la Powerbase peuvent être brûlés par n'importe quel minion ce qui la rend d'autant plus fragile. Heureusement, elle est gratuite.

Cryptic Rider

Cryptic Rider

Type: Action Modifier

Cost: 1 blood

Requires a ready vampire. Only usable on a successful referendum.

The next referendum a vampire you control calls this turn passes automatically.

Dans un jeu où l'on n'est pas certain de disposer d'une majorité, Cryptic Rider est une arme redoutable, mais à double tranchant. Une fois que vous en aurez joué (ou défaussé) un, les autres joueurs vont croire que vous en avez d'autres dans votre jeu

(ce qui est sûrement le cas d'ailleurs) et donc vont éviter de vous accorder leurs votes pour ne plus se faire avoir.

Quels votes choisir et combien j'en mets ?

Vaste débat. Tout dépend de ce qu'on joue. Deux choses à ne pas oublier
Un vampire ne peut faire qu'une action politique par tour.
Seuls les vampires peuvent accomplir des actions politiques.

De mon point de vue, je parle de jeu vote quand le nombre de votes représente au moins $\frac{1}{6}$ du deck. Soit 15 cartes sur 90, 12 sur 75, 10 sur 60.
En deçà le volet vote ne représente qu'un aspect de la stratégie mise en place.

La quantité de votes est étroitement liée à la capacité des vampires. Plus vous aurez de vampires contrôlés en jeu, plus vous pourrez lancer de votes, et donc plus vous pourrez en mettre. Seulement plus vos vampires sont de faible capacité et moins ils ont des chances d'être titrés.

La Politique pour tous.

Voyons quelques uns des votes qui ne réclament aucun prérequis, et donc forcément les plus joués.

Anarchist Uprising

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum means each Methuselah burns 1 pool for each minion he or she controls.

Ancilla Empowerment

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum means each Methuselah burns 1 pool for each minion he or she controls.

Bien que ces votes ciblent tout le monde, ils sont la plaie des jeux embrace et alliés plus particulièrement. Pour une configuration optimale on associera ces votes à Approximation of Loyalty pour éviter de voir tomber un Delaying Tactics.

Ancient Influence

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum means each Methuselah may choose a ready vampire he or she controls. Each Methuselah gains an amount of pool from the blood bank equal to his or her chosen vampire's capacity. Each Methuselah then burns 5 pool. Only one Ancient Influence can be played in a game.

Un vote bien utile lorsque l'on joue des gros vampires, il permet de rembourser 5 pools sur le coût d'un vampire. L'idéal est de gagner plus que tout le monde évidemment. On regardera donc le plus gros vampire de sa proie et de son prédateur pour vérifier que ceux-ci ne profitent trop de l'Ancient Influence. Au delà de 2 pools offerts à ces derniers il vaut mieux éviter d'appeler ce vote.

Notons que si le vote est contré par un delaying tactics, il ne peut plus être appelé de la partie puisqu'il a été joué.

Autarkis Persecution

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum means each Methuselah gains 1 pool for each minion he or she controls

Ce vote est idéal dans un jeu construit autour de petits vampires de clans différents associés à des alliés par exemple. Là encore tout le monde profitera des effets du vote.

Banishment

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Choose a younger ready vampire. Successful referendum means that the chosen vampire is moved to the uncontrolled region (breaking any temporary control effects). The vampire is uncontrolled. Any cards and counters on that vampire stay with him or her (but they are out of play as long as the vampire remains uncontrolled).

Sûrement le vote le plus puissant lorsqu'on joue des gros vampires. Il neutralise temporairement un gêneur à table. Accessoirement, le joueur dont le vampire est la victime devra effectuer des transferts soit pour ressortir son vampire soit pour rétrotransférer ...

Vote indispensable dans tous les jeux avec des vampires d'une capacité supérieure ou égale à 8.

Camarilla Threat

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

If this referendum is successful, put this card in play. Each Methuselah must pay an additional pool to use a discard phase action to discard a card. Any vampire may call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.

De mon point de vue il s'agit d'un vote sympathique lorsque l'on joue avec un petit deck. L'effet est cumulatif en cas de multiple Camarilla Threat.

Enfin dans un jeu basé sur First tradition, ce vote a sa place.

Consanguineous Boon

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth. Boon.

Choose a clan. Successful referendum means each Methuselah gains 1 pool for each member of that clan he or she controls.

Un des votes les plus utiles puisqu'il vous permettra de faire gagner du pool à n'importe quel joueur. Beaucoup de jeux sont orientés sur un seul clan. Il ne sera pas difficile de trouver une place pour ce vote qui peut servir également de monnaie d'échange si un autre joueur est dans le besoin.

D'ailleurs c'est souvent utilisé comme tel : « OK je fais un Consanguineous Boon sur ton clan et tu votes pour mon prochain vote ? »

Disputed Territory

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Choose a location and a Methuselah. Successful referendum means the chosen Methuselah takes control of the chosen location.

Rares sont les parties où il n'y a aucune location en jeu. Celles qui procurent de l'intercept vont être des cibles prioritaires a priori. Ensuite vous pourrez toujours vous attaquer aux Hunting Ground qui vous seront bénéfiques ou aux Powerbase, Barrens, Arcane Library (et assimilés) qui à défaut de vous servir ne serviront plus à son propriétaire légitime.

Diversity

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum means each Methuselah gains X pool, where X is the number of different clans to which his or her ready vampires belong.

Vote à inclure dans un jeu multi-clans. Bien qu'il ne soit pas indispensable, ce vote présente l'avantage de vous faire gagner plus de pools que les autres joueurs qui vont gagner en moyenne 1 ou 2 pools.

Domain Challenge

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum means each Methuselah burns 1 pool for each tapped minion he or she controls.

Un vote qui cible principalement les jeux « swarm » puisque ceux-ci ont tendance à engager 6 à 7 minions minimum par tour, lorsque vous en inclinez 2 ou 3.

On peut d'ailleurs combiner ce vote avec Consanguineous Condemnation qui incline tous les vampires d'un même clan (au hasard celui de votre proie d'ailleurs) ou Snipe Hunt (voir après).

Final Nights, The

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum means each vampire burns 1 blood. If this referendum fails, the acting vampire burns 1 blood.

Encore un vote qui est peu joué et qui cible surtout les petits vampires. Ce vote pourrait être un complément à un jeu Free States Rant/Temptation. Il pourrait être associé également à une stratégie basée sur l'attrition en combinaison avec Deploy the Hand (voir sabbat) par exemple.

Finding the Path

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Choose at least half of the Methuselaha in the game. Successful referendum means each chosen Methuselah burns 1 pool and each of the other Methuselaha gains 1 pool.

Ce vote pourrait trouver sa place dans les jeux qui n'ont pas accès à Parity Shift. En effet il peut faire perdre 1 pool à tous les autres joueurs alors que vous en gagnez un.

Kine Resources Contested

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Allocate 4 points among two or more Methuselaha. Successful referendum means each Methuselah burns 1 pool for each point assigned.

Pas grand chose à expliquer sur ce vote, qui est sûrement le plus joué de tous. A noter que Conservative Agitation est l'autre vote qui inflige des dégâts en fonction du nombre de joueurs à table. Dans un jeu 100% vote, on mixera souvent les deux pour contrer d'éventuels Delaying Tactics.

Meddling of Semsith, The

Type: Political Action

Political Action - Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Choose another Methuselah. If this referendum is successful, put this card in play. Your hand size is one card smaller. The chosen Methuselah doesn't draw to replace cards during any Methuselah's minion phase. After each minion phase, he or she draws back up to his or her hand size. Any vampire may call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.

Le vote qui va fortement ralentir les jeux combat par excellence. Indispensable dans un jeu vote sans discipline de combat pour protéger ses vampires. Malheureusement, la carte est une promo difficile à trouver.

Peace Treaty

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum burns all weapons. A Methuselah may keep any of his or her minions' weapons by repaying their pool cost to equip.

C'est l'archétype du vote qui ne servira que rarement. Vous ne croiserez pas toujours des jeux incluant des armes, même si dans un Tournoi en 3 rondes la probabilité reste importante. C'est un vote que l'on peut mettre en un exemplaire, cependant.

Political Flux

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Choose a number from 1 to 12. Successful referendum means this is the amount of pool the next predator will earn for ousting his or her prey (instead of the usual 6 pool).

Quand je débutais dans la politique, j'aimais bien ce vote. Je fixais le Political Flux à 12, histoire de décrocher le Jackpot en tuant ma proie. Maintenant je ne le joue plus, mais pourquoi pas le fixer à 1 pour ralentir votre grand prédateur ? Ou encore dans un jeu Malkavian « théorie du chaos » avec un Political Flux aléatoire généré au D12 ?

Political Stranglehold

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum means each Methuselah gains 3 pool for each vampire he or she controls with capacity above 7. Only one Political Stranglehold can be played during a game.

Le vote fait pour les gros votants. Indispensable dès que vous basez votre stratégie sur une crypte avec des gros vampires (titrés, bien entendu). Là encore, tout le monde peut bénéficier du Political stranglehold. Assurez-vous de banir, les gros vampires juste avant de lancer ce vote, ou encore d'en prendre le contrôle temporaire (Mind Rape) ou permanent (Temptation of Greater Power).

Notons que si le vote est contré par un Delaying Tactics, il ne peut plus être appelé de la partie puisqu'il a été joué.

Reins of Power

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum means each Methuselah may choose a ready vampire he or she controls. Each Methuselah gains 6 pool. Each Methuselah also burns an amount of pool equal to the capacity of his or her predator's chosen vampire. Only one Reins of Power can be played or called in a game.

Encore un vote fait pour les gros votants et qui en plus désavantage les petits vampires. Ce vote fait partie de la panoplie indispensable de tous les jeux votes basés sur des gros vampires.

Notons que si le vote est contré par un Delaying Tactics, il ne peut plus être appelé de la partie puisqu'il a été joué.

Notons également qu'il est possible de ne choisir aucun vampire, ce qui a pour effet de faire gagner 6 pools à sa proie. Technique régulièrement utilisée lorsque l'on meurt sous le coup d'un Reins of Power.

Rumors of Gehenna

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Choose one or more Methuselabs. If this referendum is successful, put this card into play. While in play, each chosen Methuselah receives two master phase actions during his or her master phase (instead of one). Any vampire can burn this card with a successful referendum; calling this referendum is a +1 stealth political action.

Certains jeux votes consomment beaucoup de masters. Rumors of Gehenna combine parfaitement avec Parthenon et représente l'avantage d'être partagée entre plusieurs joueurs.

Il est inutile de jouer Rumors of Gehenna dans un jeu Anson, cela sera sans effet.

Snipe Hunt

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

If this referendum is successful, put this card in play and tap all vampires with a capacity less than 4. Vampires with a capacity less than 4 do not untap as normal during the untap phase. Burn this card during your next master phase.

Ce vote cible tous les jeux weenies surtout en combinaison avec Domain Challenge. Cependant on en met rarement dans un jeu vote, préférant Anarchist Uprising, plus polyvalent. Dans un environnement Tournoi, il peut être judicieux de glisser un ou deux Snipe Hunt dans son jeu vote.

Year of Fortune

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Choose one or more Methuselabs who are not chosen for any other Year of Fortune in play. If this referendum is successful, put this card into play. Each chosen Methuselah's hand size is one card larger. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.

Ce vote n'a rien d'exceptionnel et pourtant. Si vous réussissez à passer ce vote, Dame Fortune sera avec vous. Indispensable pour les superstitieux, utile pour les autres, gadget pour les terrataires.

La Camarilla.

Alastor

Type: Political Action

Requires: justicar, inner circle

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any justicar or Inner Circle member at +1 stealth.

Choose a ready Camarilla vampire. If this referendum is successful, search your library for an equipment card and place this card and the equipment on the chosen vampire. Pay half the cost (round down) of the equipment. This vampire may enter combat with any vampire controlled by another Methuselah as a +1 stealth (D) action. This vampire cannot commit diablerie. A vampire may have only one Alastor.

Jaroslav Pascek et Anneke sont les Alastors les plus fréquemment rencontrés.

L'Assault Riffle est l'équipement le plus souvent associé à la fonction d'Alastor.

Les jeux basés sur cette carte demandent beaucoup d'investissement en pool, c'est pourquoi Parity Shift et/ou Anathema sont associés à ce vote régulièrement.

Avec les Brujahs on associera Jaroslav à Count Germaine, on multipliera les sources d'entrées en combat et les Freak Drive. On augmentera le nombre d'Anathema vers 3 ou 4 pour brûler du vampire. On favorisera Iron Glare comme modificateur pour son côté versatile.

Avec les Toréadors, on s'appuiera sur Toreador Grand Ball pour être assuré de ne pas voir son vote bloqué. On équipera généralement Anneke d'un Assault Riffle et on misera d'avantage sur la special d'Anneke et 2nde Tradition pour ce jeu. On se servira d'accélérateurs de sorties (Zillah's valley souvent) pour sortir rapidement les gros vampires et on assurera la récupération de pools avec Parity Shift. On glissera également Anson dans sa crypte pour bénéficier de deux masters. On ajoutera Anthelios dans sa bibliothèque pour avoir des combinaisons de masters récursives. Pour tuer sa proie on axera sa stratégie sur des votes faisant baisser le pool notamment.

Anathema

Type: Political Action

Requires: prince, justicar

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any prince or justicar at +1 stealth.

Choose a ready vampire. If the referendum is successful, put this card on that vampire. If the vampire with this card is reduced to zero blood in combat, he or she is burned, and the Methuselah controlling the opposing minion gains pool equal to the burned vampire's capacity.

Bon groupe ^^ . Anathema est un vote qui sera évidemment inclus dans un jeu combat. Il se joue en combinaison avec Archon ou Alastor. Bon c'est vrai qu'il n'est pas souvent joué. Il est vrai qu'il faut que le jeu en vaille la chandelle, un Anathema sur un vampire à 4 n'rien à voir avec un Anathema avec un vampire à 10.

Dans ma jeunesse je jouais des Anathema dans un Toréador Intercept incluant François Villon, depuis j'ai arrêté.

Archon

Type: Political Action

Requires: prince, justicar

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any prince or justicar at +1 stealth.

Choose a Camarilla vampire. If this referendum is successful, put this card on the chosen vampire. This vampire may enter combat with a vampire controlled by another Methuselah as a +1 stealth (D) action. Any vampire attempting to block this vampire burns 1 blood. Blood hunts cannot be called on this vampire. Any Camarilla vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.

La loi du plus fort est la meilleure ! Vote indispensable dans une stratégie Combat et Vote. On le jouera par exemple dans un jeu Nosferatu.

First Tradition: The Masquerade

Type: Political Action

Requires: prince, justicar

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any prince or justicar at +1 stealth.

If this referendum is successful, put this card in play. While in play, each Methuselah must skip his or her turn or burn 2 pool. Burn this card when you have either skipped 3 turns or paid 6 pool in cumulative penalties.

Dans un jeu Malkavian on combinera ce vote avec Madness Network pour jouer en dehors de son tour et ne pas payer la pénalité de 2 pools. On associera Sabbat Threat et Judgement Camarilla Segregation pour empêcher les autres joueurs de jouer et on régulera son pool avec Parity Shift. Pensez à l'aspirine.

Masquerade Enforcement

Type: Political Action

Requires: prince, justicar

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any prince or justicar at +1 stealth.

If this referendum is successful, put this card in play. While in play, when any Methuselah moves a vampire from uncontrolled to controlled, he or she burns 1 additional pool. Any Camarilla vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.

Un vote qui trouverait toute sa place dans une stratégie "bruiser et voter" mais qui est pourtant rarement joué. Il s'intégrerait bien dans un jeu Nosferatu par exemple en combinaison avec Fame, Tension in The Ranks et Dragondound..

Might of the Camarilla

Type: Political Action

Requires: justicar, inner circle

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any justicar or Inner Circle member at +1 stealth.

If this referendum is successful, each Methuselah burns a vampire (of his or her choosing) in his or her uncontrolled region.

Un vote qui laisse songeur quant à ses applications. Ce vote sera rarement la pierre angulaire d'un jeu. Quoiqu'il en soit, il entre en combinaison avec Banishment. C'est d'ailleurs son principal défaut. Il faut au moins un gros vampire (Capacité 9 ou 10) qui va donc appeler un Banishment sur un vampire pendant que dans le même tour un Justicar va appeler le Might of the Camarilla, en supposant que le vampire banni soit le seul dans la région incontrôlée, ce qui implique une mécanique lourde.

Parity Shift

Type: Political Action

Requires: prince, justicar

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any prince or justicar at +1 stealth.

Choose a Methuselah who has more pool than you do. Allocate X of his or her pool between 1 or more of the other Methuselaha (including you), where X is the number of Methuselaha in the game. Successful referendum means the chosen Methuselah loses that pool, and it is allocated as you announced.

Aucune autre carte dans le jeu ne fait perdre 5 pools à un joueur pour les redistribuer à d'autres (ou à un seul).

C'est LA carte de vote indispensable dans tous les jeux avec des Princes.

Protect Thine Own

Type: Political Action

Requires: justicar, inner circle

Cost: 1 blood

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any justicar or Inner Circle member at +1 stealth.

Choose a non-Camarilla vampire with a capacity below 6. If the acting vampire is a member of the Inner Circle, you may choose any non-Camarilla vampire instead. If this referendum is successful, burn that vampire.

C'est le plus souvent un Inner Circle qui appelle ce vote et régulièrement cet Inner Circle s'appelle Arika.

Cette carte est crainte de tous les jeux non-camarilla.

Ces jeux intègrent régulièrement Delaying Tactic's, Confusion of the Eyes, Direct Intervention pour pallier PTO (entre autres)

En associant PTO à Banishment et Temptation of Greater Power, on obtient une force de frappe imposante. Pour asseoir son emprise sur la table, on misera sur Zillah's Valley et Information Higway pour sortir rapidement ses vampires.

Avec les Ventrues, on s'appuiera sur Arika. On cherchera à annihiler les ressources de ses adversaires à l'aide de Banishment et Hostile Takeover par exemple. On s'appuiera sur Ventrue Headquarters pour augmenter son nombre de voix et Voter Captivation pour gagner du pool. On tuera sa proie grâce au bleed de l'Inner Circle mais aussi en ayant fait baisser sa pool à l'aide d'autres votes offensifs.

Sabbat Threat

Type: Political Action

Requires: prince, justicar

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any prince or justicar at +1 stealth.

Choose one or more Methuselaha. Successful referendum means each chosen Methuselah gets a threat counter. Each Methuselah burns 1 pool for each threat counter he or she has during his or her untap phase. A Methuselah may never have more than two threat counters, and he or she may burn the Edge to burn all the threat counters he or she has.

Un vote sympathique qui peut obliger les cibles (souvent la proie) à aller de l'avant. Difficile de baser un jeu dessus, tant on pourrait lui trouver des votes plus efficaces en termes de dommages causés (Kine Ressources Contested pour ne citer que le plus connu). Un bon complément pour un jeu Malkavian First Tradition cependant.

Les Praxis et votes de Justicar

Il est amusant de constater que les Praxis peuvent être appelées uniquement par des vampires de la Camarilla alors que les votes de Justicar peuvent être appelés par n'importe quel vampire ^^.

En règle générale on inclut des Praxis dans des jeux weenies. On complète par un vote de Justicar si la crypte est orientée autour d'un clan.

A noter que certaines Praxis font gagner une génération comme la Praxis de Genève pour le clan Ventrue que l'on va inclure dans le jeu Turbo Arika.

En dehors de ces deux utilisations, les votes de Praxis ne sont pas intégrés dans les jeux politiques.

Les Brujahs.

Alors que Presence est une discipline clanique, 3 des 4 Princes du clan ne maîtrisent pas cette discipline.

Les jeux Brujahs vont inclure des votes en complément de leur stratégie principale ou se mixer à d'autres clans pour incrémenter le nombre de voix disponibles.

Ayant accès à Iron Galre et Scalpel Tongue, Jaroslav Pascek est le votant le plus respecté du clan, d'autant qu'il partage Fortitude en commun avec Gwendolyne, Maxwell, Count Germaine, Lucinde Alastor (Ventrue) et Mukthar Bay (Caitiff). Accessoirement les capacités spéciales de Jaroslav Pascek sont loin d'être inutiles :

Jaroslav Pascek

Clan: Brujah (group 3)

Capacity: 10

Disciplines: CEL POT PRE for obf

Camarilla Brujah Justicar: Jaroslav inflicts +2 damage with melee weapons. He can inflict 1 damage on each of your prey's Sabbat vampires as a (D) action. +1 intercept.

Iron Glare

Type: Action Modifier

Requires: Potence & Presence

[pot][pre] Only usable during a referendum. This vampire gains 2 votes.

[POT][PRE] +2 bleed. After playing this card, you cannot play another action modifier to further increase the bleed for this action.

Le côté polyvalent de cette carte est son atout essentiel. Elle sera régulièrement présente dans tous les jeux votes Potence/Presence.

Scalpel Tongue

Type: Action Modifier/Reaction

Requires: Celerity & Presence

Cost: 1 blood

Only usable during a referendum.

[cel][pre] Choose a vampire who has cast one or more votes in this referendum. The chosen vampire is tapped and abstains during this referendum (this cancels that vampire's votes).

[CEL][PRE] As above, and the chosen vampire burns 1 blood.

Bien que les Brujahs soient le seul clan à pouvoir jouer ces deux modificateurs, l'impasse sera souvent faite sur Scalpel Tongue.

Même si le pouvoir politique des Brujahs semble peu impressionnant, le clan est surtout redouté pour sa puissance de combat.

Deck Name : PATAPAY!

Author : Amiel

Date : 09/05/05

Crypt [12 vampires] Capacity min: 2 max: 6 average: 4.25

3x Rake 6 PRE aus cel pot prince Brujah:1

3x Volker, The Puppet 5 CEL pot prince Brujah:2

1x Hector Sosa 4 POT pre Brujah:1

1x Yuri, The Talon 4 cel pot pre Brujah:1

1x Raziya Samater 3 ani pot Brujah:2

1x Uma Hatch 3 cel pre Brujah:1

1x Angel 2 cel Brujah:1

1x Lupo 2 pot Brujah:1

Library [60 cards]

Ally [2]

1x Alia, God's Messenger

1x Carlton Van Wyk (Hunter)

Event [6]

2x Anthelios, The Red Star

1x Blood Weakens

1x Slow Withering, The

2x Veil of Darkness

Master [29]

7x Brujah Debate

2x Fame

1x Fortschritt Library

5x Haven Uncovered

1x Humanitas

1x Oxford University, England

3x Parthenon, The

1x Trophy: Diablerie

1x Trophy: Domain

7x Trophy: Progeny

Political Action [19]

3x Brujah Justicar

6x Consanguineous Boon

3x Parity Shift

1x Praxis Seizure: Rome

2x Rumors of Gehenna

4x Trumped-Up Charges

Reaction [4]

4x Second Tradition: Domain

Les Gangrels.

Seuls les Gangrels des groupes 1 et 2 sont membres de la Camarilla. N'ayant accès à aucune discipline de votes, les Gangrels avec 2 Princes, 1 Justicar et 1 Inner Circle sont rarement employés à des fins politiques.

On paliera ce manque d'influence avec Legendary Vampire en général. Grâce à Protean on pourra inclure du Stealth voir de l'imbloquable par les vampires par Beast Meld.

Beast Meld

Type: Action Modifier

Requires: Animalism & Protean

Cost: 2 blood

[ani][pro] +1 stealth. If this action is blocked, this vampire may prevent 1 damage during the resulting combat.

[ANI][PRO] Only usable when the acting vampire's action is announced. Not usable on a bleed action. Vampires cannot block this action.

Les jeux votes Gangrels associent souvent le Renegade Garou à leur stratégie en remboursant celui-ci par le biais d'un Parity Shift évidemment.

Renegade Garou

Type: Ally

Requires: Gangrel

Cost: 5 pool

Werewolf with 3 life, 2 strength, 0 bleed.

Renegade Garou gets one additional strike each round and one optional maneuver each combat. He may enter combat with any minion controlled by another Methuselah as a +1 stealth (D) action. If Renegade Garou has less than 3 life during your untap phase, he gains 1 life from the blood bank.

Deck Name : Parity greux

Author : Claquemuseau

Crypt (12 vampires) Capacity min: 3 max: 11 average: 7.92

3x Ingrid Rossler 9 ANI FOR PRO dom prince Gangrel:2
 3x Angus the Unruled 10 ANI PRO cel for pot justicar Gangrel:1
 2x Katarina 9 ANI FOR pot pro prince Gangrel:2
 1x Anastasia Grey 3 ani pro Gangrel:1
 1x Chandler Hungerfor 3 PRO Gangrel:2
 1x Ricki Van Demsi 3 for pro Gangrel:1
 1x Stanislava 11 ANI CEL DOM FOR PRO inner circle Gangrel:2

Library (60 cards)

Action Modifier (7)

4x Earth Control

3x Freak Drive

Action Modifier/Combat (4)

4x Rapid Change

Ally (6)

6x Renegade Garou

Combat (11)

3x Alpha Glint

3x Bone Spur

2x Earth Meld

3x Skin of Steel

Equipment (1)

1x Laptop Computer

Master (15)

1x Backways

2x Blood Doll

1x Ecoterrorists

1x Giant's Blood

2x Legendary Vampire

1x Life Boon

3x Minion Tap

2x Röttschreck

2x Zillah's Valley

Political Action (8)

2x Banishment

6x Parity Shift

Reaction (7)

7x Second Tradition: Domain

Retainer (1)

1x Tasha Morgan

Les Malkavians.

Du Stealth en disciple de clan, deux Princes et un Justicar sur lesquels il n'y a rien à jeter et un Inner Circle bien pénible, telles sont les armes du Malkavian. Le groupe 1-2 sera souvent privilégié pour son accès à Dominate et sa crypte moyenne mais le groupe 2-3 n'a rien à lui envier avec Maris Streck et Rachel Brandywine et leurs capacités spéciales.

Grâce à Auspex et Telepathic Vote Counting les Malkavians empêcheront certains vampires de voter pour se donner plus de marge de manœuvre.

Madness Network est l'arme du Malkavian qui va agir en dehors de ses tours. Cette master combine parfaitement avec First Tradition : Masquerade. Les jeux votes Malkavians abuseront de cette combinaison avec Parity Shift en soutien.

Derange est une bonne carte de soutien puisqu'un vampire non-camarilla possédant un titre le perdrait en devenant Malkavian. De la même manière jouée sur un Justicar, Derange fait perdre le titre puisque le titre de Justicar est lié à un clan. On peut aussi Reversal of Fortune pour augmenter le mal de crâne. Enfin Malkavian Rider Clause peut être une carte surprise sympathique, mais on évitera d'en mettre plus que 2 généralement (et le plus souvent on n'en mettra pas du tout).

Telepathic Vote Counting

Type: Action Modifier

Requires: Auspex

Only usable during a referendum.

[aus] Cancel the referendum. If you played a political card to call this referendum, take the card back into your hand (and discard back down to your hand size). Any votes cast are lost.

[AUS] Force a vampire to abstain from voting. This can cancel that vampire's votes.

Reversal of Fortunes

Type: Political Action

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

Successful referendum means direction of play is reversed. Prey is still to the left, however.

Madness Network

Type: Master

Requires: Malkavian

Unique master.

Put this card in play. After another Methuselah has finished all of his or her minion phase actions, any untapped Malkavians (going clockwise) can take actions. Any minion can burn this card as an action that any untapped Malkavian (in addition to the normally eligible blockers) can attempt to block (go clockwise if 2 or more want to block).

Deck Name : First Tradition: Madness

Author : Johannes Walch

Crypt [12 vampires] Capacity min: 2 max: 10
average: 7.09

4x Lucian 10 AUS DOM OBF cel tha justicar
Malkavian:1
3x Gilbert Duane 7 AUS DOM OBF prince
Malkavian:1
2x Greger Anderssen 7 AUS OBF dom pro prince
Malkavian:2
1x Victoria 5 AUS cel obf Malkavian:2
1x Zoe 3 AUS cel obf Malkavian:2
1x Normal 2 obf Malkavian:1

Library [88 cards]

Action [7]
7x Mind Rape

Action Modifier [19]
5x Elder Impersonation
2x Faceless Night
4x Forgotten Labyrinth

4x Lost in Crowds
1x Spying Mission
3x Telepathic Vote Counting

Master [17]
1x Asylum Hunting Ground
3x Blood Doll
1x Erciyes Fragments, The
1x Forest of Shadows
3x Heidelberg Castle, Germany
5x Madness Network
1x Metro Underground
1x Millicent Smith, Puritan Vampire Hunter
1x Temptation of Greater Power

Political Action [13]
4x First Tradition: The Masquerade
4x Kine Resources Contested
4x Parity Shift
1x Reins of Power

Reaction [32]
3x Deflection
15x Obedience
12x Second Tradition: Domain
2x Telepathic Misdirection

Les Nosferatus.

Le Nosferoyalties a su s'imposer comme archétype de jeu. Basé sur les princes des groupes 2 et 3, il s'appuie sur Legendary Vampire et sur le nombre de voix (5 princes en général) pour passer ses votes. De plus grâce à Obfuscate, il évite d'être bloqué. Deux versions principales existent, l'une plutôt orientée Combat et l'autre plus concentrée sur le vote. C'est cette deuxième version que nous présentons. Animal Magnetism peut venir en renfort, mais il est préférable de s'en passer.

Animal Magnetism

Type: Action Modifier

Requires: Animalism & Obfuscate

Only usable during a referendum.

[ani][obf] This vampire gains 1 vote.

[ANI][OBF] This vampire gains 3 votes.

Deck Name : Nosferoyalty

Author : Olivier Perez

Description : Vainqueur Open de France 2006 (53 joueurs)

Crypt [12 vampires] Capacity min: 2 max: 9 average: 6.84

3x Suhailah (9) :FOR: :OBF: :pot: :ser: prince Ventrue (group 2)

3x Selma the Repugnant (8) :OBF: :POT: :ani: :for: prince Nosferatu (group 1)

2x Nikolaus Vermeulen (7) :POT: :ani: :for: :obf: prince Nosferatu (group 2)

1x Murat (7) :OBF: :POT: :ser: prince Nosferatu (group 2)

1x Calebros, The Martyr (5) :ANI: :obf: :pot: prince Nosferatu (group 2)

1x Dan Murdock (3) :aus: :obf: Caitiff (group 1)

1x Dimple (2) :obf: Nosferatu (group 1)

Library [60 cards]

Action [6]

2x Fourth Tradition: The Accounting

2x Scrounging

2x Third Tradition: Progeny

Action Modifier [19]

3x Elder Impersonation

3x Faceless Night

5x Freak Drive

6x Lost in Crowds

2x Spying Mission

Action Modifier/Combat [3]

3x Swallowed by the Night

Master [16]

1x Giant's Blood

1x Labyrinth, The

5x Legendary Vampire

1x Pentex Subversion

8x Zillah's Valley

Political Action [16]

2x Conservative Agitation

1x Domain Challenge

4x Kine Resources Contested

2x Nosferatu Justicar

7x Parity Shift

Les Toréadors.

Le clan Toréador est l'un des clans les plus forts pour jouer des jeux politiques, notamment grâce aux vampires des groupes 1 et 2. Les Princes sont nombreux (6 et 1 Justicar) et en plus possèdent des capacités spéciales vraiment importantes (Anson et Anneke).

Comme si cela ne suffisait pas, les Toreadors ont également accès à Toreador Grand Ball qui rend un Toreador imbloquable pour toute action n'étant pas du bleed (donc un vote) !

C'est pourquoi de nombreux jeux votes basés sur le trio Anson, Anneke et Alexandra ont vu le jour. Tous s'appuient sur Toreador Grand Ball (TGB) ainsi que sur un module master important jugulé grâce à Anson et le Parthenon. Saupoudrez avec un zeste d'Anthelios et du bonus bleed intégré et vous avez un jeu parfait.

Toreador Grand Ball

Type: Master

Requires: Toreador

Cost: 1 pool

Master.

Put this card in play. Choose 2 ready Toreador you control. The first Toreador's non-bleed actions cannot be blocked. The second Toreador does not untap as normal during the untap phase; tap the second Toreador. Any minion may burn this card as a (D) action; Nosferatu get -1 stealth when attempting that action.

Le principal défaut du jeu AAA, c'est qu'il demande un peu d'expérience. Mais dans les mains d'un bon joueur ce type de jeu est toujours une arme redoutable.

Il s'appuie sur un moteur de bloat conséquent et sur le fait d'être imbloquable. Pour le reste chacun peut personnaliser l'archétype pour en faire quelque chose de plus surprenant (et surement de moins efficace). Il existe en effet de très nombreuses variantes du AAA.

Deck Name : AAA classique et efficace

Author : Kamel Senni

Description :

Crypt [13 vampires] Capacity min: 2 max: 11
average: 7.77

5x Anson (8):CEL: :PRE: :aus: :dom: prince

Toreador (group 1)

2x Alexandra (11) :ANI: :AUS: :CEL: :PRE: :dom:
inner circle Toreador (group 2)

2x Anneke (10) :AUS: :CEL: :PRE: :dom: justicar
Toreador (group 1)

1x François Villon (10) :AUS: :CEL: :PRE: :chi:
:obf: :pot: prince Toreador (group 2)

1x Dorian Strack (4) :AUS: :cel: Toreador (group
1)

1x Isabel de Leon (3) :AUS: Toreador (group 2)

1x Delilah Easton (2) :pre: Toreador (group 1)

Library [89 cards]

Action [6]

4x Dominate Kine

2x Entrancement

Action Modifier [11]

3x Aire of Elation

2x Approximation of Loyalty

6x Voter Captivation

Action Modifier/Reaction [2]

2x Scalpel Tongue

Ally [1]

1x Carlton Van Wyk (Hunter)

Combat [4]

4x Majesty

Event [1]

1x Anthelios, The Red Star

Master [48]

2x Blood Doll

5x Dreams of the Sphinx

1x Fear of Mekhet

2x Fortschritt Library

1x Giant's Blood

8x Minion Tap

3x Parthenon, The

2x Pentex Subversion

3x Sudden Reversal

1x Temptation of Greater Power

6x Toreador Grand Ball

5x Visit from the Capuchin

9x Zillah's Valley

Political Action [13]

2x Anarchist Uprising

1x Ancient Influence

2x Ancilla Empowerment

3x Banishment

3x Parity Shift

1x Political Stranglehold

1x Reins of Power

Reaction [3]

3x Telepathic Misdirection

Dans les groupes 2 et 3, le jeu sera basé sur Annabelle Triabelle et le module vote ne sera qu'un volet (important) de la stratégie.

Party of Roses

Auteur : Amiel

Description : Champion de France 2005 (63 joueurs)

Crypte: 12

- 3 Alexandra
- 3 Annabelle Triabelle
- 3 Michael Luther
- 1 Victoria Ash
- 1 Antoinette, She Who Watches
- 1 Isabel de Leon

Library: 70

- 4 Parthénon
- 4 Information Highway
- 4 Dreams of the Sphinx
- 4 Minion Tap
- 4 Toréador Grand ball
- 2 Blood Doll
- 2 Archon Investigation
- 2 Direct Intervention
- 2 Pentex Subversion

- 1 Anarch Troublemaker
- 1 Giant's Blood
- 2 Anthélios, the Red Star
- 6 Embrace, the
- 2 Entrancement
- 1 Mind Numb
- 2 Carlton van Wyk
- 3 Banishment
- 3 Consanguineous Boon
- 2 Toréador Justicar
- 2 Rumors of Gehenna
- 1 Ancient Influence
- 1 Reins of Power
- 3 Voter Captivation
- 2 Aire of Elation
- 3 Telepathic Misdirection
- 7 Majesty

Dans un jeu Toreador en plus de Scapel Tongue on pourra également utiliser Under the Skin.

Under the Skin

Type: Action Modifier

Requires: Auspex & Presence

Only usable during a referendum before votes are cast.

[aus][pre] Choose a younger vampire. That vampire abstains from voting.

[AUS][PRE] As above, and tap that vampire at the end of the action if the referendum passes.

Au sein du groupe 4 se trouve Michael Luther dont le special est un réel avantage dans un jeu vote. Ce vampire est d'ailleurs souvent utilisé dans des jeux votes n'ayant peu de voix dans la crypte.

Michael Luther

Clan: Toreador (group 3)

Capacity: 4

Disciplines: aus pre

Camarilla: You may tap Michael during a referendum to change the votes of a Camarilla vampire to votes of your choice. When Michael enters combat, you may draw 1 card. Discard down to your hand size afterward.

Les Tremeres.

Pas de discipline de Stealth, des voix mal réparties, et uniquement Auspex en discipline de vote, les Tremeres ne sont pas de grands politiciens.

Construire un jeu politique Tremere reste donc un défi, à moins d'associer quelques Tremeres à d'autres clans, et encore.

Pour le principe, un deck que j'aime bien, mais qui n'est pas des plus efficaces

Deck Name: Trem Anathema

Created By: Gabriel

Action Modifier (8 cards)

5 Telepathic Vote Counting

3 Conditioning

Crypt: (12 cards, Min: 11, Max: 39, Avg: 6,83)

1 Ardan Lane dom obf pre AUS THA 8 Tremere

3 Anastaszdi Zagreb ani cel dom AUS THA 8 Tremere

3 Lucas Halton qui AUS CEL DOM THA 10 Tremere

1 Masika St. John THA 3 Tremere

1 Blythe Candelaria aus THA 3 Tremere

1 Mustafa Rahman dom 2 Tremere

1 Ehrich Weiss dom tha 3 Tremere

1 Javier Montoya ani cel pre AUS THA 9 Tremere

Political Action (10 cards)

5 Anathema

3 Parity Shift

1 Reins of Power

1 Political Stranglehold

Reaction (21 cards)

2 My Enemy's Enemy

1 Delaying Tactics

6 Second Tradition: Domain, The

4 Wake with Evening's Freshness

4 Eagle's Sight

4 Enhanced Senses

Library: (90 cards)

Master (11 cards)

6 Blood Doll

1 Chantry

1 Arcane Library

2 Sudden Reversal

1 Archon Investigation

Combat (34 cards)

10 Theft of Vitae

7 Telepathic Tracking

6 Blood to Water

11 Apportation

Action (2 cards)

2 Govern the Unaligned

Equipment (1 cards)

1 Bowl of Convergence

Combo (3 cards)

3 Hall of Hades' Court

Les Ventrues.

LE clan politique par excellence. Les Ventrues ont tout pour eux. Les meilleurs vampires (Arika en tête), des Princes parfaits (le triumverra Nash/Crowley/Bridges par exemple) du block denial (Seduction/Kiss of Râ) et Ventrue Headquarters.

Ventrue Headquarters

Type: Master

Requires: Ventrue

Cost: 1 pool

Master: unique location.

During a referendum, you may tap this card to gain 3 votes.

Bien entendu ils ont aussi accès à d'autres ressources (Island of Yarios, Distant Friend, Hostile Takeover) pour couronner le tout.

Au finale les jeux votes Ventrues sont légions mais on peut en distinguer deux grandes familles :

Le « Old School » classique basé sur le trio Walter Nash, Timothy Crowley et Emerson Bridges, avec notamment sa variante « Directorate Assembly »

Ventrué Directorate Assembly

Type: Master

Requires: Ventrué

Cost: 2 pool

Master.

Put this card in play. Each ready Ventrué gets an additional vote during political actions. This card may be burned by any minion as a (D) action; Brujah get +1 stealth when attempting that action.

Deck Name : Ventrué, The Director Ate You

Author : Gabriel carnino

Crypt [12 vampires] Capacity min: 2 max: 8
average: 5.25
2x Emerson Bridges (8) :DOM: :FOR: :PRE: :pot:
prince Ventrué (group 1)
2x Sir Walter Nash (7) :DOM: :FOR: :PRE: prince
Ventrué (group 1)
2x Timothy Crowley (7) :FOR: :PRE: :ani: :dom:
prince Ventrué (group 1)
1x Courtland Leighton (4) :dom: :for: :pre: Ventrué
(group 1)
1x Violette Prentiss (4) :PRE: :dom: Ventrué
(group 1)
1x Gideon Fontaine (3) :PRE: Ventrué (group 1)
1x Itzhak Levine (3) :cel: :pre: Ventrué (group 2)
1x Roland Loussarian (3) :for: :pre: Ventrué (group
1)
1x Rufina Soledad (2) :for: Ventrué (group 1)

Library [60 cards]

Action [8]

5x Embrace, The

1x Entrancement

2x Third Tradition: Progeny

Action Modifier [3]

1x Kiss of Ra, The

2x Voter Captivation

Ally [2]

2x Carlton Van Wyk (Hunter)

Combat [5]

5x Majesty

Master [16]

2x Direct Intervention

3x Dreams of the Sphinx

1x Giant's Blood

1x Hostile Takeover

1x Pentex Subversion

1x Temptation of Greater Power

7x Ventrué Directorate Assembly

Political Action [24]

6x Consanguineous Boon

2x Conservative Agitation

1x First Tradition: The Masquerade

6x Kine Resources Contested

1x Meddling of Semsith, The

4x Parity Shift

2x Reinforcements

2x Ventrué Justicar

Reaction [2]

2x Deflection

A noter la presence du vote Reinforcements, très utile dans un jeu vote en peu de cartes.

Reinforcements

Type: Political Action

Requires: titled

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any titled vampire at +1 stealth.

Choose one or more Methuselahs. Successful referendum means each chosen Methuselah selects up to 3 library cards from his or her ash heap and shuffles them into his or her library. Remove this card from the game, even if the action is canceled or blocked or the referendum fails.

Le « Ventrue Obfuscate » est l'autre archétype dominant du clan. De nombreux articles et jeux ont été postés à ce sujet auxquels je vous renvoie bien évidemment.

Auteur : Falkor

Crypt [12 vampires] Capacity min: 10 max: 11
average: 10.34

4x Arika 11 DOM FOR OBF PRE aus cel inner
circle Ventrue:2
3x Lucinde, Alastor 10 DOM FOR PRE obf pot tha
justicar Ventrue:3
3x Marcus Vitel 10 DOM FOR OBF OBT PRE
prince Ventrue:3
2x Queen Anne 10 DOM FOR PRE aus obf prince
Ventrue:2

Library [90 cards]

Action [8]
8x Mind Rape

Action Modifier [27]
1x Approximation of Loyalty
3x Cloak the Gathering
2x Elder Impersonation
4x Forgotten Labyrinth
7x Freak Drive
1x Kiss of Ra, The
4x Lost in Crowds
5x Voter Captivation

Combat [6]

4x Majesty
2x Rolling with the Punches

Event [1]
1x Anthelios, The Red Star

Master [17]
1x Golconda: Inner Peace
4x Heidelberg Castle, Germany
3x Information Highway
6x Minion Tap
1x Secure Haven
1x Society of Leopold
1x Ventrue Headquarters

Political Action [13]
1x Anarchist Uprising
1x Ancient Influence
5x Banishment
2x Parity Shift
1x Political Stranglehold
2x Protect Thine Own
1x Reins of Power

Reaction [18]
5x Deflection
6x Obedience
5x Second Tradition: Domain
2x Wake with Evening's Freshness

Les Weenies.

Comme tous les jeux Weenie c'est le nombre qui fait la force. Il est évidemment primordial de passer une Praxis d'entrée de jeu. Pour cela on peut s'appuyer notamment sur Charming Lobby.

Charming Lobby

Type: Action
Requires: Presence

+1 stealth political action.

[pre] This vampire calls a referendum listed on a political action card in your hand (play that card) or allowed by an effect in play. If the referendum passes, then the next referendum called by any vampire thereafter passes automatically.

[PRE] As above, and this vampire gains 2 votes in that first referendum.

Crypt [12 vampires] Capacity min: 1 max: 5
average: 3.17

1x Ramiel DuPre 5 PRE aus cel dom Toreador:1
1x Demetrius Slater 4 aus cel pre Toreador:1
1x Mariana Gilbert 4 PRE cel Toreador:1
1x Violette Prentiss 4 PRE dom Ventrue:1
1x Yuri, The Talon 4 cel pot pre Brujah:1
1x Gideon Fontaine 3 PRE Ventrue:1

1x Itzhak Levine 3 cel pre Ventrue:2
1x Roland Loussarian 3 for pre Ventrue:1
1x Uma Hatch 3 cel pre Brujah:1
1x Delilah Easton 2 pre Toreador:1
1x Vasilis, The Trait 2 pre Brujah:2
1x Antoinette DuChamp 1 cel pre Caitiff:2

Auteur : Arno.
Library [62 cards]

Action Modifier [20]
7x Bewitching Oration
7x Change of Target
6x Voter Captivation

Master [12]
3x Blood Doll
5x Information Highway
4x Presence

Political Action [30]

1x Ancilla Empowerment
11x Kine Resources Contested
7x Parity Shift
1x Praxis Seizure: Atlanta
1x Praxis Seizure: Barcelona
1x Praxis Seizure: Cairo
1x Praxis Seizure: Chicago
1x Praxis Seizure: Cleveland
1x Praxis Seizure: Geneva
1x Praxis Seizure: Paris
1x Praxis Seizure: Rome
1x Praxis Seizure: Seattle
1x Praxis Seizure: Stockholm
1x Toreador Justicar

Les Faties.

Depuis l'appartenance des Inner Circle (avec Dark Sovereign au siècle dernier), de nombreux jeux ont été construits en essayant de les associer. En effet outre un pouvoir politique conséquent (4 voix et l'accès à Protect Thine Own) ils ont tous des bonus en bleed (+2 Bleed) et des capacités spéciales vraiment pénibles.

Deck Name : Council of Doom
Author : Amiel Feldman

Crypt [12 vampires] Capacity min: 9 max: 11
average: 10.25
3x Huitzilopochtli (10) :AUS: :DAI: :DOM: :OBF:
:POT: :PRE: Baali (group 2)
3x Maris Streck (9) :AUS: :OBF: :ani: :dem: :dom:
justicar Malkavian (group 3)
2x Arika (11) :DOM: :FOR: :OBF: :PRE: :aus: :cel:
inner circle Ventrue (group 2)
2x Etrius (11) :AUS: :DOM: :OBF: :THA: :pro:
inner circle Tremere (group 2)
2x Leandro (11) :AUS: :OBF: :PRE: :cel: :dom:
inner circle Malkavian (group 2)

Library [60 cards]

Action Modifier [10]
3x Elder Impersonation
7x Lost in Crowds

Action Modifier/Combat [3]
3x Swallowed by the Night

Ally [2]
1x Carlton Van Wyk (Hunter)
1x Muddled Vampire Hunter

Event [2]
1x Anthelios, The Red Star
1x Rise of the Nephtali

Master [24]
1x Dreams of the Sphinx
1x Fortschritt Library
1x Giant's Blood
2x Golconda: Inner Peace
3x Information Highway
1x Jake Washington (Hunter)
7x Minion Tap
1x Pentex Subversion
2x Sudden Reversal
1x Temptation of Greater Power
4x Zillah's Valley

Political Action [11]
1x Ancient Influence
3x Banishment
2x Domain Challenge
2x Parity Shift
1x Political Stranglehold
1x Protect Thine Own
1x Reins of Power

Reaction [8]
3x Deflection
5x Obedience

Le Sabbat

Le Sabbat souffre d'un désavantage majeur. Quasiement aucun vote requérant un vampire du Sabbat ne mérite qu'on élabore une stratégie autour. Les jeux votes Sabbat seront souvent construits autour des votes génériques. Fort heureusement les vampires du Sabbat possèdent quelques ressources exclusives intéressantes.

Cardinal Benediction

Type: Political Action

Requires: sabbat

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any Sabbat vampire at +1 stealth. Title.

Choose a Sabbat vampire with a capacity over 6. If this referendum passes, put this card on that vampire to represent the Sabbat title of cardinal. Camarilla vampires cannot vote during this referendum.

LE vote du Sabbat. C'est grâce essentiellement à ce vote que l'on va pouvoir asseoir son autorité politique vis à vis de la Camarilla. Indispensable dans la majorité des jeux Sabbat votes.

Día de los Muertos

Type: Master

Cost: 1 pool

Master.

The first referendum a Sabbat vampire you control calls on this turn automatically passes. Only one Día de los Muertos may be played in a game.

Que dire. Si vous n'êtes pas bloqué, pas besoin d'aller aux urnes. Deux options se dégagent, soit on en met un seul, soit plusieurs pour en avoir rapidement un. Dans les deux ca on associera un vote stratégique de préférence. Notons que ça combine très bien avec Cryptic Rider.

Powerbase: Madrid

Type: Master

Cost: 1 pool

Master: unique location.

During your untap phase, add one counter to this card from the blood bank if it has less than 4 counters. Tap to give a titled Sabbat vampire X additional votes during a referendum, where X is the number of counters on this card. Any vampire controlled by another Methuselah can take a (D) action to burn all the counters on this card.

Excellente carte, indispensable dans tous les jeux votes Sabbat.

Private Audience

Type: Action Modifier

Requires: archbishop, priscus, cardinal

Cost: 1 blood

Requires a ready archbishop, priscus or cardinal. Only usable during a referendum, before any votes are cast.

Non-Sabbat vampires cannot vote on the current referendum.

Malheureusement avec un jeu Sabbat on est pas toujours sûr d'avoir la majorité des voix à table. Il y a toujours un Prince qui traîne pour nous faire du chantage. Carte nécessaire bien souvent à contraindre de son pendant de la camarilla (Closed Session)

Regent

Type: Master

Cost: 1 pool

Unique master. Title.

Put this card on a Sabbat vampire you control with a capacity above 7 to represent the Sabbat title of cardinal. This Sabbat vampire has one additional vote as well. Any Sabbat vampire with a different controller can enter combat with this vampire as a (D) action. If a Sabbat vampire diablerizes this vampire, move this card to the diablerist (before the blood hunt is called).

La perspective d'être une cible pour tous les vampires du Sabbat fait que la carte n'est peu jouée en dehors des clans ayant aussi accès à des cartes de combat.

Stealth Ritus

Type: Action Modifier

Requires: sabbat

Cost: 1 blood

Requires a ready Sabbat vampire. Only usable as the action is announced.

Choose another ready Sabbat vampire you control. The chosen vampire burns 1 blood, or this card has no effect. This action gets +1 stealth, even if stealth is not yet needed.

Un modificateur sans discipline qui donne du Stealth. Utile, à défaut d'être indispensable.

Les Ahrimanes.

Bien qu'elles n'aient aucun Vampires titrés dans leur crypte, les Ahrimanes sont des votants solides grâce à Présence et Spriritus. Pour pallier le manque de voix, on s'appuiera sur Legendary Vampire, Cardinal Benediction, Regent et Powerbase Madrid. On pourra ajouter à la crypte Michaël Luther, Jost Werner et Lambach par exemple.

Auteur : Dimple.

Crypt: (12 cards, Min: 24, Max: 32, Avg: 6,92)

4 Howler obf ANI PRE SPI 8 Ahrimanes

2 Cynthia Ingold ani for pre SPI 6 Ahrimanes

3 Siamese ani pro PRE SPI 7 Ahrimanes +1 bleed

2 Jost Werner ani AUS PRE 6 Toreador Antitribu

1 Sheila Mezarín cel for AUS PRE 8 Toreador Antitribu +1 bleed

Library: (80 cards)

4 Squirell Balance

Master (16 cards)

Political Action (18 cards)

1 Regent

5 Cardinal Benediction

6 Blood Doll

1 Domain Challenge

1 Powerbase: Madrid

7 Kine Resources Contested

1 Pentex Subversion

1 Anarchist Uprising

1 Direct Intervention

1 Banishment

1 Sudden Reversal

1 Disputed Territory

2 Visit from the Capuchin

1 Snipe Hunt

1 Giant's Blood

1 Consanguineous Boon

1 Purchase Pact

1 Legendary Vampire

Reaction (11 cards)

7 Speak with Spirits

Action (2 cards)

2 Falcon's Eye

1 Legal Manipulations

2 Cats' Guidance

1 Entrancement

Combat (8 cards)

3 Chameleon's Colors

Action Modifier (17 cards)

5 Majesty

6 Voter Captivation

4 Bewitching Oration

2 Awe

Combo (8 cards)

1 Cryptic Rider

8 Swiftess of the Stag

Les Brujahs Antitribus

On emploiera Sela en complément d'un jeu Lasombra présence en général. Et on se focalisera sur d'autres stratégies concernant ce clan.

Sela

Clan: Brujah antitribu (group 2)

Capacity: 6

Disciplines: POT PRE cel obt

Sabbat bishop: If Sela becomes an archbishop, each ready bishop controlled by your prey burns 1 blood. +1 bleed.

Sela Advanced

Clan: Brujah antitribu (group 2)

Capacity: 7

Disciplines: POT PRE cel obt

Advanced, Sabbat Archbishop of Rome: Sela gets +1 stealth on (D) actions directed at a Methuselah who controls a ready bishop.

Les Gangrels Antitribus

On utilisera éventuellement Genviève en complément d'un jeu vote Gangrel. Ou alors on construira une jolie usine à gaz autour de Enkidu.

Deck Name: Enkidu Regente légendaire

Created by: xpmaster

Description:

Crypt [12 vampires, average capacity: 6]

5x Enkidu, The Noah ANI CEL OBF POT PRO for

11 Gangrel antitribu:4

1x Jeffrey Mullins OBF cel 4 Gangrel antitribu:4

1x L'Epuisette aus cel pro 4 Toreador antitribu:4

1x Denette Stensen obf 2 Gangrel antitribu:4

1x Hanna Redmonds obf tha 2 Caitiff:3

1x Jesús Alcalá cel 2 Gangrel antitribu:3

1x Krid obf 2 Nosferatu:3

1x Sandra White 1 Caitiff:3

Library [62 cards]

Master [13]

1x Blood Doll

1x Carver's Meat Packing and Storage

1x Fame

4x Legendary Vampire

1x Minion Tap

1x Pentex Subversion

2x Regent

1x Secure Haven

1x Tension in the Ranks

Action [7]

1x Ambush

1x Bum's Rush

3x Flurry of Action

1x Masochism

1x Shadow of the Beast

Action Modifier [12]

3x Cloak the Gathering

1x Elder Impersonation

2x Forced March

6x Freak Drive

Action Modifier/Combat [2]

2x Swallowed by the Night

Ally [2]

1x Carlton Van Wyk (Hunter)

1x Mylan Horseed (Goblin)

Political Action [4]

1x Anarchist Uprising

1x Ancient Influence

1x Banishment

1x Reins of Power

Retainer [1]

1x Owl Companion

Combat [19]

4x Blur

4x Claws of the Dead

3x Form of Mist

1x Infernal Pursuit

3x Leathery Hide

3x Stutter-Step

3x Taste of Vitae

Les Harbingers of Skulls

Les joueurs sérieux ne sont pas obligés de lire ce passage.

Il n'existe qu'un seul jeu vote Harbinger of Skulls, le jeu Brinkmanship en combinaison avec Slaughterhouse. Un jeu rigolo mais pas efficace.

Brinkmanship

Type: Political Action

Cost: 1 pool

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any vampire at +1 stealth.

If this referendum is successful, put this card in play. Any Methuselah who has exhausted his or her library and begins his or her untap phase with less than a full hand must attempt to withdraw. On that Methuselah's next untap phase, if the withdrawal fails, that Methuselah is ousted. If any Methuselah successfully withdraws, you are ousted.

Slaughterhouse, The

Type: Master

Requires: Harbinger of Skulls

Cost: 1 pool

Master: location.

Tap to burn two cards from the top of your prey's library. Burn option.

Deck Name: agaitas discard deck

Created By: Baba

Description:

L'idée c'est d'utiliser à fond le pouvoir d'agaitas et de distraction (une carte que l'on conspuait quand on jouait à jyhada, il faut réhabiliter les causes perdues !!). Et pour cela, jouer 3/4 masters par tour : trifle + master normal + parthenon + rumor en piochant dans la main de sa proie puis jouer distraction pour se refaire une main. J'ai volontairement laissé le deck à peu de cartes, c'est l'un des buts aussi.

10 Slaughterhouse, The

1 Specialization

Action (7 cards)

7 Distraction

Political Action (4 cards)

2 Brinkmanship

2 Rumors of Gehenna

Reaction (3 cards)

3 Telepathic Misdirection

Combat (10 cards)

5 Skin of Steel

5 Spiritual Intervention

Equipment (2 cards)

1 Leather Jacket

1 Sargon Fragment, The

Crypt: (12 cards, Min: 7, Max: 26, Avg: 4,25)

4 Agaitas AUS for NEC 6, Harbingers of Skulls:2

2 Egothha AUS FOR NEC obf 7, Harbingers of Skulls:2

1 Nedal cel nec 1, Caitiff:3

1 Kanya Akhtar cel 2, Assamite:2

1 Jesus Alcala cel 2, Gangrel antitribu:3

1 Carter cel 2, Toreador Antitribu:2

1 Sarah Brando CEL 3, Brujah Antitribu:2

1 Jacob Bragg cel pot 3, Brujah Antitribu:2

Library: (63 cards)

Master (37 cards)

2 Anarch Railroad

1 Barrens, The

4 Blood Doll

1 Coven, The

2 Dia de los Muertos

1 Dreams of the Sphinx

2 Fragment of the Book of Nod

9 Life in the City

4 Parthenon, The

Les Lasombras

Ils sont les dirigeants du Sabbat. C'est dans ce clan que l'on compte le plus de vampires titrés et pas des moindres. Avec l'arrivée de Sabbat War, de nouveaux Lasombras avec Presence ont fait leur apparition. Exactement ce qu'il manquait à ce clan pour rappeler sa puissance politique.

Dans les jeux votes Lasombras on jouera Iron Glare pour son côté versatile. Grâce à Obtenebration on pourra éviter les bloqueurs et réserver quelques surprises (Entombment) à d'éventuels rushers.

On pourra également appuyer sa stratégie sur Power Structure, en créant des Embraces et/ou des Creations Rites pour submerger la table.

Power Structure

Type: Master

Requires: Lasombra

Unique Master.

Put this card into play. Tap to give each Lasombra you control one additional vote for the current political action.

Deck Name: Lasombra presence slim fast

Created By: Lucs

Description : vainqueur QCE Paris 2005

Crypt: (12 cards, Min: 27, Max: 39, Avg: 8,41)

3 Ambrosio Luis Moncada aus for DOM OBT POT PRE 10 Lasombra
 3 Francisco Domingo de Polonia pro DOM OBT POT PRE 9 Lasombra
 2 Jessica (ADV) AUS CEL OBT PRE 8 Toreador Antitribu
 1 Gratiano obf pot DOM OBT 8 Lasombra
 1 Alvaro dom pre OBT POT 9 Lasombra
 1 Sela (ADV) cel obt POT PRE 7 Brujah Antitribu
 1 Michael Luther aus pre 4 Toreador

Library: (74 cards)

Master (20 cards)

8 Zillah`s Valley
 7 Minion Tap
 2 Blood Doll
 1 Elysian Fields
 1 Giant`s Blood
 1 Information Highway

Action Modifier (27 cards)

5 Shadow Play
 4 Shroud of Night
 2 Tenebrous Form
 2 Blanket of Night
 1 Shroud of Absence
 1 Stone Travel
 2 Approximation of Loyalty
 5 Voter Captivation
 3 Iron glare
 2 Private Audience

Political Action (15 cards)

4 Banishment
 2 Anarchist Uprising
 2 Ancilla Empowerment
 2 Domain Challenge
 2 Cardinal Benediction
 1 Ancient Influence
 1 Political Stranglehold
 1 Reins of Power

Reaction (9 cards)

5 Deflection
 4 Obedience

Combat (3 cards)

3 Majesty

Les Malkavians Antiribus

Avec du stealth grâce à Obfuscate et les modificateurs de vote d'Auspex, les Malkavians Antiribus sont des bons votants d'autant qu'ils ont quelques vampires titrés qui peuvent être associés à leurs cousins de la Camarilla si besoin. De plus, ils peuvent également bleed crosstable grâce à Kindred Spirits ce qui leur donne une influence sur la table exceptionnelle.

Enfin grâce à Sibyl's Tongue, ils ont également la possibilité d'aller chercher LA carte manquante dans le deck, utile.

Deck Name : Vote of Madness

Author : Serge Cirri

Description : Vainqueur CF 2006 (56 joueurs)

Crypt [12 vampires] Capacity min: 5 max: 9 average: 7.34

3x Maris Streck (9) :AUS: :OBF: :ani: :dem: :dom: justicar Malkavian (group 3)

3x Korah (7) :AUS: :DEM: :OBF: :ani: priscus Malkavian antitribu (group 2)

3x Quentin King III (7) :AUS: :DEM: :obf: :pre: prince Malkavian (group 3)

2x Marie Faucigny (7) :AUS: :OBF: :dem: :tha: archbishop Malkavian antitribu (group 3)

1x General Perfidio Díos (5) :AUS: :dem: :obf: bishop Malkavian antitribu (group 3)

Library [90 cards]

Action [6]

4x Kindred Spirits

2x Madman's Quill

Action Modifier [25]

3x Elder Impersonation

6x Eyes of Chaos

3x Faceless Night

2x Forgotten Labyrinth

5x Lost in Crowds

6x Telepathic Vote Counting

Action Modifier/Combat [3]

3x Swallowed by the Night

Ally [3]

1x Carlton Van Wyk (Hunter)

2x Muddled Vampire Hunter

Equipment [1]

1x Ivory Bow

Master [18]

6x Blood Doll

3x Dreams of the Sphinx

1x Día de los Muertos

1x Elysium: The Arboretum

1x Giant's Blood

1x Powerbase: Madrid

1x Purchase Pact

2x Secure Haven

2x Sudden Reversal

Political Action [20]

1x Anarchist Uprising

2x Ancilla Empowerment

2x Banishment

1x Disputed Territory

3x Domain Challenge

7x Kine Resources Contested

4x Parity Shift

Reaction [14]

3x Confusion of the Eye

6x Telepathic Misdirection

5x Wake with Evening's Freshness

Pour les amateurs de combinaisons foireuses, on peut aussi imaginer un jeu Derange avec comme soutien Sacrifice.

Sacrifice

Type: Political Action

Requires: sabbat, capacity above 7

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any Sabbat vampire with capacity above 7 at +1 stealth.

Choose a vampire with a capacity below 7 who belongs to the same clan as the acting vampire. Successful referendum means the chosen vampire is burned.

Les Nosferatus Antitribus

A l'inverse de leur collègue de la Camarilla, les Nosferatus du sabbat ne baignent pas dans la politique. Leur principal argument politique tient en un vampire à qui on accorde virtuellement 4 voix :

Beast, The Leatherface of Detroit

Clan: Nosferatu antitribu (group 2)

Capacity: 7

Disciplines: OBF POT ani cel

Sabbat: Beast cannot play action cards. He cannot have or use equipment or retainers. Beast may enter combat with any ready minion controlled by another Methuselah as a (D) action. +1 strength.

Les Panders

Grâce à leur faible coût les Panders vont sortir en masse et pouvoir déborder très rapidement la table. Leur stratégie s'appuie sur Legacy of Pander, vote généralement combiné à Dia de los Muertos. Comme tous les archétypes, le jeu Legacy possède quelques variantes dont celle qui inclut des malkavians Antitribus.

Legacy of Pander

Type: Political Action

Requires: sabbat

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any Sabbat vampire at +1 stealth.

If this referendum is successful, put this card in play. Each non-titled Pander has 1 vote. Any Sabbat vampire may call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.

Deck Name : Legacy of Pander

Author : Benjamin Feldman

Description :

Crypt [12 vampires] Capacity min: 1 max: 4
average: 1.75

2x Royce (1) :dom: Pander (group 2)

1x Jimmy Dunn (4) :CEL: :POT: :for: Pander
(group 2)

1x Lena Rowe (3) :aus: :obf: :pre: Pander (group 2)

1x Rex, The Necronomist (3) :pot: :pro: :vic:

Pander (group 2)

1x Christine Boscacci (2) :dom: :vic: Pander (group
2)

1x Mitchell, The Headhunter (2) :obt: :pot: Pander
(group 2)

1x Angela Decker (1) :pre: Pander (group 2)

1x Basil (1) :obf: Pander (group 2)

1x Feo Ramos (1) :aus: Pander (group 3)

1x Huang, Blood Cultist (1) :pro: Pander (group 2)

1x March Halcyon (1) :for: Pander (group 2)

Library [63 cards]

Action Modifier [3]

3x Cryptic Rider

Ally [2]

1x Alia, God's Messenger

1x Carlton Van Wyk (Hunter)

Event [6]

1x Anthelios, The Red Star

1x Blood Weakens

1x Conquest of Humanity

1x Slow Withering, The

2x Veil of Darkness

Master [18]

2x Archon Investigation

1x Coven, The

3x Dreams of the Sphinx

3x Día de los Muertos

1x Fear of Mekhet

1x Fortschritt Library

4x Information Highway

1x Kaymakli Nightmares

2x Pentex Subversion

Political Action [34]

6x Consanguineous Boon

4x Conservative Agitation

1x Crusade: Geneva

1x Crusade: Paris

2x Domain Challenge

10x Kine Resources Contested

8x Legacy of Pander

2x Rumors of Gehenna

Les Toréadors Antitribus

Ne bénéficiant pas du Toréador Grand Ball, les Antitribus ont fait de la politique un volet secondaire de leur stratégie principale qu'est le bleed. Ils comptent essentiellement sur la masse et sur Foundation Exhibit pour obtenir la majorité absolue. Consanguineous Boon est leur vote préféré.

Foundation Exhibit

Type: Master

Requires: Toreador antitribu

Master: unique location.

Each non-titled Toreador antitribu you control gets 1 additional vote. Any vampire may burn this card as a (D) action that costs 1 blood.

Exhibit Boon

Par François Morand (Viandart)

Vainqueur Open de France 2005 (75 joueurs)

1x Slow Withering, The

3x Anthelios, The

1x Veil of Darkness

Crypt (14 vampires) Capacity min: 2 max: 6
average: 3.88

Master (35)

1x Remilliard, Devout

1x Sabrina

2x Lolita

2x Carter

2x Nicholas Chang

2x Jost Werner

1x Sheila Mezarín

1x Cristos Mantigo

1x Mercy, Knight Inquisitor

1x Creamy Jade

1x Creepshow Casino

1x Direct Intervention

1x Sudden Reversal

2x Día de los Muertos

1x Elder Library

1x Fetish Club Hunting Ground

2x Fortschritt Library

7x Foundation Exhibit

1x Heidelberg Castle, Germany

1x Humanitas

1x Jake Washington (Hunter)

5x Palla Grande

5x Parthenon, The

1x Anarch troublemaker

1x Sunset Strip, Hollywood

3x Visit from the Capuchin

1x Life Boon

Library (90 cards)

Action (18)

6x Art Scam

12x Embrace, The

Action Modifier (6)

6x Change of Target

Political Action (16)

11x Consanguineous Boon

2x Disputed Territory

2x Rumors of Gehenna

Combat (6)

6x Dodge

Reaction (4)

4x Delaying Tactics

Event (5)

Les Tremères Antitribus

Ils ont le mérite d'être plus politiciens que leurs cousins de la Camarilla. Cependant, comme bien d'autres jeux Sabbat, ils sont dépendants de Cardinal Benediction et ont rarement la majorité. A noter que grâce à Necromancie et Thaumaturgie ils parviennent à exploiter Sabbat Inquisitor.

Sabbat Inquisitor

Type: Political Action

Requires: archbishop, cardinal

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any archbishop or cardinal at +1 stealth.

Choose any Sabbat vampire who is not an Inquisitor. Successful referendum means that vampire is an Inquisitor; put this card on that vampire. He or she gets +1 bleed. As a (D) action, he or she may look at the top vampire of any Methuselah's crypt; if that vampire has Thaumaturgy [tha], burn that card. This card can be burned with a successful referendum called by any Sabbat vampire at +1 stealth.

Deck Name: Sabbat Inquisitor

Created By: Gabriel

1 Rutor's Hand

2 Govern the Unaligned

Crypt: (12 cards, Min: 15, Max: 38, Avg: 7,41)

3 Marino Reymundo Vasquez ani AUS DOM NEC

THA9 Tremere Antitribu

2 Ayelea pre AUS DOM OBT THA10 Tremere

Antitribu

1 Antonio Delgado tha DOM OBT POT 9

Lasombra

1 Kij Dansky obt AUS DOM THA 8 Tremere

Antitribu

2 Ambrogino Giovanni aus DOM NEC POT THA9

Giovanni

1 Brooke dom tha 3 Tremere Antitribu

1 Samson dom 2 Ventruue Antitribu

1 Mustafa Rahman dom 2 Tremere

Action Modifier (16 cards)

4 Conditioning

5 Seduction

3 Shadow Play

2 Shroud of Night

2 Call of the Hungry Dead

Political Action (14 cards)

1 Ancient Influence

1 Political Stranglehold

4 Sabbat Inquisitor

2 Ancilla Empowerment

3 Domain Challenge

1 Anarchist Uprising

1 Reins of Power

1 Banishment

Library: (75 cards)

Master (14 cards)

4 Blood Doll

1 Giant's Blood

1 Golconda: Inner Peace

1 Hungry Coyote, The

1 Redeem the Lost Soul

1 Infernal Pact

1 Necromancy

3 Dreams of the Sphinx

1 Visit from the Capuchin

Reaction (13 cards)

2 Deflection

4 Wake with Evening's Freshness

4 Redirection

3 Obedience

Ally (1 cards)

1 Mylan Horseed (Goblin)

Equipment (1 cards)

1 Sargon Fragment, The

Action (13 cards)

6 Ex Nihilo

4 Possession

Combo (3 cards)

3 Spectral Divination

Les Tzimisce.

Grâce à Vicissitude, les Tzimisce ont accès à des cartes de Stealth mais aussi à des cartes de combat dissuasives. Les jeux Tzimisce votes s'appuient sur les vampires du clan maîtrisant Presence, la crainte de l'aggravé faisant le reste.

Deck Name : tzimisce vote
Author : Lord Harrington

Ally [2]
2x Mylan Horseed (Goblin)

Crypt [12 vampires] Capacity min: 2 max: 10
average: 6.92
3x Velya, The Flayer 9 ANI AUS PRE VIC for cardinal Tzimisce:3
2x Creamy Jade 5 PRE aus cel vic !Toreador:3
2x Rose, The 5 PRE VIC aus Tzimisce:3
2x Lambach 10 ANI AUS DOM VIC pre cardinal Tzimisce:2
1x Lolita Houston 4 VIC aus Tzimisce:2
1x Horatio 2 vic Tzimisce:2
1x Matteus, Flesh Scu 10 AUS CEL PRE VIC priscus !Toreador:2

Combat [17]
5x Breath of the Dragon
8x Chiropteran Marauder
4x Majesty

Master [15]
2x Blood Doll
1x Creepshow Casino
1x Fear of Mekhet
1x Golconda: Inner Peace
5x Minion Tap
1x Pentex Subversion
4x Zillah's Valley

Library [90 cards]

Political Action [17]
2x Anarchist Uprising
1x Ancient Influence
2x Ancilla Empowerment
3x Banishment
1x Crusade: Brussels
1x Crusade: Istanbul
2x Domain Challenge
3x Kine Resources Contested
1x Political Stranglehold
1x Reins of Power

Action [4]
2x Entrancement
2x Legal Manipulations

Reaction [8]
4x Telepathic Misdirection
4x Wake with Evening's Freshness

Action Modifier [23]
2x Approximation of Loyalty
1x Awe
6x Bewitching Oration
6x Changeling
2x Telepathic Vote Counting
6x Voter Captivation

Action Modifier/Combat [4]
4x Plasmic Form

Les Ventrues Antitribus

Ils n'ont accès qu'à Auspex en discipline de Vote et n'ont pas de Stealth. Cependant Quentin et Bruce de Guy ont de très bons pouvoirs et la master Demonstration leur permet de juguler leur relative manque d'influence. On pourra également s'appuyer sur Kindred Manipulation pour faire passer ses votes.

Kindred Manipulation

Type: Action Modifier
Requires: Ventrue antitribu
Cost: 1 blood
Only usable during a referendum.
Change the votes of a younger vampire to votes of your choice.

Demonstration

Type: Master
Requires: Ventrue antitribu
Cost: 1 pool
Unique Master.
Tap to cancel the votes of any vampire during the referendum of a political action.

Bruce de Guy

Clan: Ventrue antitribu (group 4)
Capacity: 10
Disciplines: AUS DOM FOR OBT
Sabbat cardinal: Bruce may burn a blood when he announces a political action to prevent Camarilla vampires from casting votes in the resulting referendum. +1 bleed

Quentin

Clan: Ventrue antitribu (group 2)

Capacity: 9

Disciplines: AUS DOM FOR cel obt

Sabbat bishop: Once each political action, Quentin may burn 1 blood to cancel the votes of any vampire.

Deploy the Hand

Lucs

Crypt [12 vampires] Capacity min: 7 max: 9
average: 7.92

3x Quentin 9 AUS DOM FOR cel obt bishop

!Ventrue:2

1x Kyle Strathcona, C 9 AUS DOM POT PRE for
cardinal !Ventrue:21x Gustav Mallenhous 8 AUS DOM for obt priscus
!Ventrue:21x Jesse Menks 8 AUS DOM FOR ani archbishop
!Ventrue:31x Owain Evans, The W 8 AUS DOM FOR cel pre
!Ventrue:31x Blackhorse Tanner 7 AUS DOM FOR
!Ventrue:3

1x Dominique 7 AUS FOR ani dom vic !Ventrue:2

1x Edward Neally 7 DOM FOR aus pre !Ventrue:3

1x Joseph O'Grady 7 DOM FOR aus cel !Ventrue:3

1x Ladislav Toth, The 7 AUS DOM THA for
archbishop !Tremere:3

Library [90 cards]

Action [9]

1x Dominate Kine

8x Scouting Mission

Action Modifier [17]

3x Aura of Invincibility

2x Bonding

6x Crocodile's Tongue

1x Foreshadowing Destruction

1x Kiss of Ra, The

4x Seduction

Combat [12]

3x Resilience

3x Rolling with the Punches

3x Skin of Steel

3x Soak

Event [1]

1x Veil of Darkness

Master [13]

7x Blood Doll

1x Corporate Hunting Ground

3x Demonstration

2x Perfectionist

Political Action [17]

5x Cardinal Benediction

6x Deploy the Hand

6x Kine Resources Contested

Reaction [21]

4x Deflection

3x Eagle's Sight

3x Enhanced Senses

2x Forced Awakening

4x Telepathic Misdirection

5x Wake with Evening's Freshness

Deploy the Hand

Type: Political Action

Requires: archbishop, cardinal

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any archbishop or cardinal at +1 stealth.

Choose one or more Methuselahs who do not have a target counter. Successful referendum means each chosen Methuselah gets a target counter. During his or her untap phase, a Methuselah with a target counter chooses one of his or her ready minions, who takes 2 unpreventable damage. A Methuselah may burn the Edge to burn his or her target counter.

Vote sabbat qui peut être inclus dans un Toolbox.

Aura of Invincibility

Type: Action Modifier

Cost: 1 blood

Only usable during a referendum, before any votes are cast.

If this referendum passes, put this card on the acting vampire and put a counter on this card. This vampire gets an additional vote for each counter on this card in referendums he or she calls. Add a counter to this card when a referendum called by this vampire passes. If a referendum called by this vampire fails, burn this card and send this vampire to torpor. A vampire can have only one Aura of Invincibility.

Modificateur accessible à tous mais dont le contre-coup me paraît trop important.

La Black Hand

Le trait Black Hand est associé aux vampires du Sabbat. Les Seraph sont les dirigeants de la Black Hand mais n'ont pas de voix. Difficile donc d'établir un jeu vote autour des vampires de la Black hand. On pourra cependant inclure Watchtower : Greatest Fall dans un jeu Sabbat incluant un Seraph.

Watchtower: Greatest Fall

Type: Political Action

Requires: seraph

Cost: 1 pool

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any Seraph at +1 stealth. Watchtower.

In this referendum, each ready Seraph gets 2 additional votes. If this referendum is successful, put this card in play. Tap this card to move 1 blood from the blood bank to a Sabbat vampire in your ready region or your uncontrolled region (not usable during combat). Burn this card if another watchtower enters play.

Les plus audacieux pourront également tenter quelque chose autour de Emergency Powers :

Emergency Powers

Type: Action

Requires: seraph

+1 stealth action. Requires a ready Seraph. Unique.

Put this card on the acting Seraph. During each political action, this Seraph gets X additional votes, where X is the number of Gehenna cards in play. If there are no Gehenna cards in play, burn this card. Burn option.

Les Indépendants.

Les jeux votes Indépendants sont de plus en plus nombreux notamment grâce à la mécanique Anarch (voir après). En plus des ressources déjà présentées, les jeux Indépendants peuvent compter sur l'apport de deux cartes qui leur sont spécifiques.

Free States Rant

Type: Political Action

Requires: independent

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any Independent vampire at +1 stealth.

Allocate X points among one or more ready vampires, where X is half the capacity of the acting vampire (rounded up). No more than 3 points can be allocated to a single vampire. Successful referendum means each vampire burns 1 blood for each point assigned. In this referendum, titles are worth 1 fewer vote each (even in the prisci sub-referendum), and burning the Edge is worth an additional vote.

C'est LE vote qui caractérise les jeux Indépendants. Il combine avec toutes les stratégies d'attrition bien entendu.

Rise of the Nephtali

Type: Event

Gehenna. Do not replace until a vampire becomes a Liaison.

Requires at least one other Gehenna card in play. Any Independent vampire may take an action to become liaison. Liaison is a unique Independent title worth 4 votes. If this title would be contested with a younger vampire, the younger vampire immediately yields instead of contesting.

Ou comment obtenir autant de pouvoir politique qu'un Inner Circle. On inclura cet Event dans un jeu « Fatties » et on n'oubliera surtout pas d'en mettre au moins un autre pour pouvoir poser celui-ci.

Les Anarchs.

Les Anarchs représentent un pan à part des jeux votes indépendants. En effet, tout vampire peut devenir Anarch. En plus des ressources spécifiques liées aux clans, les Anarch ont accès à des ressources propres qui en font des votants intéressants.

Anarch Railroad

Type: Master

Cost: 2 pool

Master: unique location.

Tap to give an anarch +1 stealth for the current action.

Carte qui vient en renfort de Creepshow Casino, indispensable dans tous les jeux Anarch.

Anarch Revolt

Type: Master

Master.

Put this card in play. A Methuselah who does not control a ready anarch burns 1 pool during his or her untap phase. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action.

Grâce à l'Errata, Anarch Revolt devient une arme de prédilection des jeux Anarchs. On veillera à bien juguler les flux de la table, ce qui est une constante d'un jeu vote.

Fee Stake: Boston

Type: Action

Requires: anarch, capacity above 4

Requires a ready anarch with capacity above 4. +1 stealth action. Title.

Put this card on the acting anarch to represent the unique anarch title of Baron of Boston. This may lead to a contested title. If this anarch is Toreador or Toreador antitribu, he or she gets 1 additional vote in referendums he or she calls. Any vampire can call a referendum to burn this card as a +1 stealth political action. In that referendum, non-anarch titles are worth 1 fewer votes.

Il y a 6 Fee Stake dans le jeu. Chacune permet par le biais d'une action de devenir Baron (2 voix) sans passer par la case vote. Incontournable.

Firebrand

Type: Political Action

Requires: anarch

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any anarch as a +1 stealth action.

If this referendum is successful, put this card on the acting anarch. This anarch gets 1 additional vote during a political action.

During your minion phase, this anarch can burn 1 blood to untap a ready younger anarch. Burn this card if this anarch goes to torpor. An anarch may have only 1 Firebrand.

LE vote Anarch par excellence. Indispensable dans tous les jeux Anarchs tellement ses deux utilisations sont puissantes.

Il existe bon nombre de jeux vote Anarch. En effet grâce aux Fee Stake, n'importe quel clan peut désormais avoir une influence politique. Bien entendu les clans ayant accès à Presence restent avantagés, mais les autres ont maintenant des solutions.

Les Assamites

Il aura fallu attendre KMW pour que les Assamites soient enfin considérés avec plus de respect. Parent pauvre du Jyhad, le clan est devenu une menace redoutable désormais.

Amaravati

Clan: Assamite (group 4)

Capacity: 8

Disciplines: DOM OBF QUI ani chi

Independent: During a political action, Amaravati may burn 2 blood to give each ready Assamite you control an additional vote. Blood Cursed.

Le vampire central des jeux Assamites votes. Pour optimiser son pouvoir on associera Amavarati à des Embraces (ou des Web of Knives) et à Alamut (en rajoutant une pointe de bleed).

Alamut

Type: Master

Requires: Assamite

Cost: 1 pool

Master: unique location.

If an Assamite you control successfully bleeds another Methuselah, put the pool lost by that Methuselah on this card. During the referendum of a political action, you may burn X blood from this card to give a vampire you control X votes for that referendum.

La combinaison de ces cartes a donné lieu à un nouvel archétype.

Deck Name : Amaravati Embrace
Author : Jah

Crypt [12 vampires] Capacity min: 1 max: 8
average: 6.34

5x Amaravati 8 DOM OBF QUI ani chi Assamite:4
2x Yazid Tamari 8 CEL QUI ani dom obf
Assamite:3
1x Vardar Vardarian 6 OBF QUI cel pre
Assamite:4
1x Janni 5 cel for obf qui Assamite:4
1x Michael di Carlo 5 CEL obf qui Assamite:4
1x Ali Kar 3 obf qui Assamite:3
1x Basir 1 qui Assamite:4

Library [75 cards]

Action [14]
2x Khabar: Glory
9x Embrace
3x Psychic Veil

Action Modifier [13]
3x Cloak the Gathering
4x Conditioning
2x Faceless Night

4x Lost in Crowds

Action Modifier/Combat [3]
3x Swallowed by the Night

Ally [1]
1x Mylan Horseed (Goblin)

Combat [10]
5x Selective Silence
5x Taste of Death

Master [12]
4x Alamut
6x Blood Doll
2x Dominate

Political Action [12]
7x Consanguineous Boon
5x Kine Ressources Contested

Reaction [10]
5x Deflection
5x Wake with Evening's Freshness

Les Baalis.

Condemnation: Mute

Type: Action

Requires: Daimoinon/Chimerstry

+1 stealth action. Condemnation.

[chi] (D) Tap a younger vampire.

[dai] Requires an infernal vampire. (D) Put this card on a ready vampire. The vampire with this card has -3 votes. Burn all other Condemnations on this minion.

[DAI] As above, and this vampire burns 1 blood each time a referendum passes.

C'est la carte qui va faire la différence dans un jeu Baali vote. On se reffera au Baali Forbidden Guide pour tout savoir sur le clan Baali.

Les Daughters of Cacophony

Pas de grande nouveauté pour les daughters depuis le Perfect Daughter Guide. Mais comme il y a de nouveaux vampires, cela permet de faire de nouveaux jeux.

Auteur: TTC Master

Crypt: (12 cards, Min: 10, Max: 27, Avg: 4.75)

2 Aimee Laroux for pre 2 Daughters of Cacophony
1 Rosemarie mel FOR 3 Daughters of Cacophony
2 Antoinette Dubois for mel PRE 4 Daughters of Cacophony
2 Michael Luther aus pre 3 Toreador
2 Yseult FOR MEL PRE 6 Daughters of Cacophony
3 Sayshila dem FOR MEL PRE 7 Daughters of Cacophony

Library: (80 cards)

Master (14 cards)

4 Bastille Opera House
 1 Paris Opera House
 4 Conductor
 2 Blood Doll
 1 Creepshow casino
 2 Rotschreck

Action (10 cards)

6 Embrace, The
 4 Persistent echo

Action Modifier (24 cards)

5 Freak Drive
 5 Echo of Harmonies
 4 Missing Voice, The

3 Voter Captivation

4 Change of target
 3 Aura of invincibility

Political Action (17 cards)

7 Consanguineous Boon
 7 Kine Resources Contested
 1 Disputed Territory
 1 Domain Challenge
 1 Consanguineous Condemnation

Combat (10 cards)

5 Unflinching persistence
 5 Death of the drum

Combo (5 cards)

5 Madrigal

Les Followers of Set

Depuis le Perfect Setithe Guide, les Séthites ont accès à une nouvelle carte qui change la donne.

Ferraille

Type: Master

Requires: Follower of Set

Unique master.

Put this card in play. Once each turn, you may burn 1 pool to gain 3 votes during a referendum.

Carte qui peut trouver sa place dans tous les jeux du clan quelque soit l'orientation du jeu. Dans une moindre mesure Hierophant ouvre également de nouvelles perspectives.

Hierophant

Type: Political Action

Requires: Follower of Set

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any Follower of Set as a +1 stealth action.

Choose a Follower of Set. If this referendum passes, put this card on the chosen vampire. The vampire with this card has 1 additional vote. Any vampire who successfully blocks the vampire with this card burns 1 blood (before combat begins, if any).

Deck Name : L'assemblée des Snakes

Elle nécessite cependant de construire un jeu autour de la carte et implique une mise en place plus longue.

Author : Sreg

Description :

Les serpents votent aussi!

Crypt [14 vampires] Capacity min: 4 max: 10 average: 4.86

2x Nefertiti 10 DOM OBF PRE SER cel pot Follower :2

12x Aabbt Kindred 4 for pre ser Follower :2

Library [90 cards]

4x Form of the Serpent

Action [14]

Master [18]

14x Waters of Duat

4x Ferraille

Action Modifier [20]

2x Opium Den

2x Aura of Invincibility

12x Presence

2x Awe

10x Bewitching Oration

Political Action [34]

2x Cryptic Rider

10x Consanguineous Boon

4x Voter Captivation

4x Conservative Agitation

12x Hierophant

8x Kine Resources Contested

Action Modifier/Combat [4]

Les Laibons

Apparus avec LoB, les Laibons ont accès au titre de Magaji (2 voix) qui présente l'avantage de n'être pas associé à une ville et n'est pas contestable. Les Laibons disposent également de ressources spécifiques qui méritent d'être exploitées.

Eldest Are Kholo, The

Type: Action Modifier/Reaction

Requires: Ravnos

Only usable during a referendum.

[ACTION MODIFIER] Each ready Laibon Ravnos gets 2 additional votes.

[REACTION] Each ready Ravnos gets 1 additional vote.

C'est exactement la carte qu'il manquait aux Ravnos pour en faire des politiciens. Elle combine avec les Tumnimos.

Si on associe en plus Mata Hari on obtient une jolie usine à gaz, qui en plus d'être amusante à jouer reste efficace.

Deck Name : Zravnos vote

Author : Gaby

Description :

pour Zkopiosy

Crypt [12 vampires] Capacity min: 3 max: 7 average: 5.59

4x Tsunda (6)     magaji Ravnos (group 4)

3x Mata Hari (7)      2 votes Ravnos (group 4)

2x Paul Forrest, False Prophet (5)    Ravnos (group 4)

1x Callirus (5)    Ravnos (group 4)

1x Devyn (4)    Ravnos (group 4)

1x Marion French (3)   Ravnos (group 4)

Library [77 cards]

Action [14]

4x Embrace, The
3x Sensory Deprivation
7x Tumnmimos

Action Modifier [7]

7x Fata Morgana

Action Modifier/Combat [6]

6x Mirror Image

Action Modifier/Reaction [5]

5x Eldest Are Kholo, The

Ally [3]

3x Rom Gypsy

Equipment [1]

1x Shilmulo Tarot

Event [1]

1x Anthelios, The Red Star

Master [30]

1x Anarch Troublemaker
4x Blood Doll
1x Demonstration
1x Ferraille
1x Fortune Teller Shop
5x Life in the City
4x Parthenon, The
2x Path of Paradox, The
1x Pentex Subversion
5x Ravnos Carnival
1x Sudden Reversal
2x Svadharma
1x Ventrue Headquarters
1x Week of Nightmares

Political Action [10]

6x Consanguineous Boon
4x Kine Ressources Contested

Ishtarri Kholo

Type: Action Modifier / Reaction

Requires: Ishtarri

Only usable during a political action. Usable by a tapped vampire. Title.

Put this card on this Ishtarri to represent the unique Laibon title of Ishtarri Kholo (worth 2 votes). Not usable if there are any older ready untitled Ishtarri. Whenever this vampire is not a ready Ishtarri or there is an older ready untitled Ishtarri, move this card to (one of) the oldest ready untitled Ishtarri (if any).

Il y a quatre clans Laibons de base. Chacun de ces clans ayant accès au Kholo. Parmi ces clans, les Ishtarri sont les seuls à avoir accès à Presence. Le clan concentre de fait l'essentiel des jeux votes Laibons.

Kduva's Mask

Type: Equipment

Requires: laibon

Cost: 2 pool

Unique equipment. Requires a ready Laibon.

This Laibon gets +1 bleed and 2 additional votes. Reaction cards that require Auspex [aus] cost an additional blood while this Laibon is acting.

Indispensable.**Secret Must Be Kept, The**

Type: Political Action

Requires: laibon

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any Laibon at +1 stealth.

Choose an ally or retainer. If the acting Laibon is a magaji, choose up to two allies or retainers. Successful referendum means the chosen allies and retainers are burned, and their controllers burn 1 pool (each Methuselah burns no more than 1 pool, regardless of the number of allies and retainers chosen).

Très bon vote. Il me paraît même plus intéressant que Kindred Segregation car il cible également les retainers. Cependant on inclura un nombre limité de ce vote dans son jeu pour éviter d'en faire une carte morte.

Eldest Command Undeath, The

Type: Political Action

Requires: laibon

Cost: X blood

Political Card -- Worth 1 Vote. Called by any Laibon as a +1 stealth action.

Choose a vampire controlled by your prey with capacity less than X. Successful referendum means that vampire is burned. This acting vampire cannot gain blood this action. Any blood he or she gains goes to the blood bank instead.

Brûler un vampire avec une seule carte, en théorie c'est bien. Mais là en pratique cela reste compliqué et coûteux. A ranger dans la catégorie des fausses bonnes cartes. On lui préféra Banishment. A la rigueur on mettra ce vote en un ou deux exemplaires dans son jeu en guise de surprise.

Derniers mots

Quelques lignes pour remercier ceux qui ont contribué indirectement à ce guide et à qui j'ai emprunté les listes de jeu pour illustrer mon propos et pour préciser que je ne suis pas une référence ni en matière de jeu votes ni en analyse de jeu.