



VAMPIRE
THE ETERNAL STRUGGLE

Kindred Spirit

numéro 3

Le Retour du Vampire

Edito

Kindred Spirit et toute sa rédaction ont le plaisir de vous présenter leurs meilleurs vœux et de vous souhaiter une excellente année remplie de VP, de GW et de toutes les choses qui font que 2010 sera l'année VTES française.

Nous vous avons concocté durant ces fêtes tout un assortiment de gâteries afin de permettre aux jeunes comme aux moins jeunes de partager la passion qui nous anime à écrire et à explorer l'univers VTES.

Une bonne préparation pour le Championnat d'Europe 2010 à venir à Paris les 29-30-31 octobre prochains.

Mais trêves de bavardages! Je laisse le sommaire vous en dire plus tout de suite.

Bonne lecture!

N.





Sommaire

<u>News</u>	Page 3
<u>Interbio</u>	Page 4
<u>Aventure en Espagne</u>	Page 6
<u>Stratégie : L'art de la déflexion</u> ..	Page 8
<u>Achasse</u>	Page 11
<u>Traditions et Patrimoine</u>	Page 12
<u>Calendrier</u>	Page 13
<u>Crédits et Remerciements</u>	Page 14



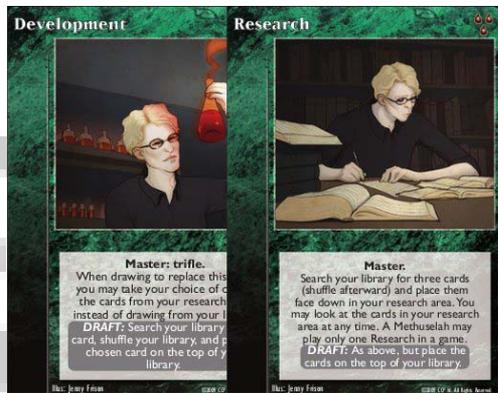
Les News

Heirs to the Blood a été repoussée au 3 février 2010 pour des soucis d'impression mais nous savons d'ores et déjà de quoi va être composée l'extension. Donc, pour parler chiffre, 58 nouvelles cartes de crypte, 110 nouvelles cartes de librairie et 4 nouveaux préconstruits et comme thématique les Bloodlines avec le lancement du groupe 6

Par ailleurs, White Wolf nous gratifie de nouveaux mécanismes:

-Research Area: Certaines cartes permettent à présent de déplacer des cartes du deck dans cette zone de recherche face cachée et hors de la partie. Ces cartes sont affectées uniquement par certaines cartes ciblant explicitement cette zone.

-Maleficia et Strigia: Ces deux nouvelles disciplines ne sont réservées qu'aux vampires infernaux et à l'instar de Caitiff qui n'est pas considéré comme un vrai clan, elles ne sont pas non plus de vraies disciplines au sens strict du terme. De ce fait, Ian Forestal ne peut pas les utiliser. De même, les cartes comme Spontaneous Power ou Call the Great Beast ne peuvent pas « choisir » ces deux disciplines.



Kindred Spirit est maintenant sur FaceBook! N'hésitez plus et venez vous abonner à la page afin d'être informé au plus prêt de l'action des dernières informations croustillantes autour de votre fanzine favori! Tout se passe ici :

<http://fr-fr.facebook.com/pages/Kindred-Spirits/137755081454>



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

L'Interbio:

The Embrace

Le Révérend Blackwood, voilà une autre des figures légendaires du monde français de VTES. Philippe Lang, de son nom de naissance humaine, il a subi l'étreinte alors qu'il était simple joueur de Magic : The Gathering. Initié par le jeu de rôles, Vampire, la Mascarade, l'univers en lui-même, lui est plus que familier.

Faisant ses premières armes dans le playgroup toulousain de l'époque, il expérimente depuis la sortie de Jyhad en 1994, les tower decks à travers des parties festives réunissant un maximum de joueurs sans se préoccuper d'optimisation, de réduction de deck, de probabilité de tirage.

Notre héros migre finalement pour Paris et participe à son premier tournoi à Crazy Mouse Games durant lequel il fait la connaissance de deux autres légendes du Jyhad Français, Kamel « King Size » Senni et Stéphane Lavrut. L'un et l'autre, charmés par notre néonate, choisissent de lui proposer de rejoindre les rangs de l'association naissante, Paris VEKN.

Meril Molitor est né. Il assume avec entrain le rôle de pigiste et devient le reporter officiel de l'association, oeuvrant sur les forums Multimania, aujourd'hui défunts. Il fait la connaissance d'un des co-fondateurs de l'association, Sylvain Gogel, futur Meshenka, priscus de Sabbat In France.

The Sabbat

Néanmoins, tout ne va pas dans le meilleur des mondes. Des divergences d'opinion concernant l'organisation, la distribution des lots, la manière de communiquer de Paris VEKN décident notre héros à quitter l'association suivi par d'autres membres pour fonder quelques mois plus tard un projet mûrement réfléchi : Sabbat In France. Le Révérend Blackwood est né.

Perçue à l'époque comme une rivale, l'association Sabbat In France prend à contre-pied les méthodes de Paris VEKN, générant parfois des tensions sur les forums respectifs de chacune des deux associations. La politique de Sabbat In France était de privilégier une répartition équitable des lots quitte à doter moins les finalistes et promouvoir avant tout des formats originaux, pas forcément officiels mais foncièrement funs.

L'idée prend et une communauté d'aficionados se crée, impactant même avec le temps la communauté nationale.

The Imperator

Néanmoins, toute chose a une fin et Sabbat In France commence à s'essouffler début 2007. C'est alors que Richter, priscus collègue de notre héros, propose au mois de mars une idée totalement inattendue : porter notre bon Révérend au poste de Coordinateur National, celui-ci réunissant les qualités inhérentes à cette charge.

Le Coordinateur National de l'époque, Régis Cordier, ancien prince de Marseille, toujours motivé par la fonction, mais n'ayant malheureusement plus le temps nécessaire à consacrer au poste, accepte l'idée émise par Richter avec enthousiasme. Notre Révérend devient donc Coordinateur National en septembre 2007.

A ce qu'il m'a confié, à ce jour, nous avons un Coordinateur heureux même si tout n'a pas été rose dès le départ. En effet, coordonner des princes pas toujours très dociles n'est pas une mince affaire surtout lorsqu'il s'agit de faire passer des messages importants auprès de la communauté tout en accordant à chacun un droit de réponse.

Bienheureusement, notre héros a su s'entourer d'hommes de confiance, ses Alastors, qui ont apporté en régional le relais de communication nécessaire, animant, coordonnant et apportant toutes les réponses aux questions que les princes se posaient légitimement.

Ainsi, notre CN révééré (ou Révérend, à votre goût, cher lecteur), a pu se consacrer à différents projets. D'une part l'Eurodraft 2008, succès en l'état, ayant réuni des joueurs de toute nationalité (de Marseille à Osaka), a permis d'introduire le draft VTES, injustement méconnu et, d'ores et déjà, adopté par d'autres pays, l'Allemagne entre autre, qui ont reconduit le format en 2009 chez eux.

Et maintenant, le chantier du Championnat d'Europe 2010 Paris, ayant permis l'union sacrée entre les forces vives de Sabbat In France, de VeknFrance et de ParisVekn, tous unis, faisant fi de leurs différences (somme toute minimes au final puisque toutes ces entités se sont rejointes sur tous les points organisationnels importants).



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

The Player

Enfin, nous parlons surtout du CN mais derrière ses apparences d'organisateur hyper actif, nous avons un Tremere dans l'âme.

Encore que, cette réputation n'est que partiellement vraie puisque notre héros n'a jamais véritablement choisi ce clan que ce soit dans son expérience du jeu de rôle ou dans sa carrière de joueur émérite de VTES.

Disons surtout, que ce clan est la personnification du caméléon, tel qu'il se décrit lui-même. Des disciplines et des cartes polyvalentes permettant une adaptabilité en toute circonstance afin de saisir les meilleures opportunités présentes dans la partie.

Et, en effet, Blackwood est quelqu'un d'opportuniste, que les gens préfèrent avoir en prédateur qu'en proie. Car, comme tout joueur opportuniste, il est avant tout capable de survivre pour saisir l'occasion nécessaire à l'obtention du game win tant attendu. A ce titre, Blackwood s'est illustré par une carte devenue véritablement sa marque de fabrique : Life Boon. Nous ne reviendrons plus sur ses divers exploits et acrobaties réalisées avec cette carte finalement pas si facile à exploiter.

Certains le voient comme un manipulateur talentueux, à tort, comme le souligne notre Révérend, se référant plutôt à des maîtres en la matière tel que Kamel « King Size » Senni. Il avoue, à ce sujet, que bien souvent, ses tentatives de manipulation, souvent grossières et visibles, se sont retournés contre lui, à défaut de lui servir.

D'ailleurs, lorsque j'ose lui demander ce qui pour lui fait un bon joueur, il me répond immédiatement TTC Master (Orlan Gissler), personnifiant les qualités inhérentes à un bon joueur : son fair play, sa capacité à savoir perdre sans en faire porter la faute à autrui fond, pour Blackwood, un bon joueur avec qui il est agréable de jouer et d'apprendre.

Tout cela pour rebondir sur un point important souligné par notre CN : la dimension sociale du jeu qui lui donne envie d'organiser, de se déplacer pour passer un bon moment en plus du jeu et non pas de jouer pour jouer uniquement.

The End?

Vous me direz, que depuis maintenant plus de 15 ans, notre CN a eu une vie vampirique bien remplie depuis son étreinte. Que peut-il attendre à présent du jeu, une fois que le CE 2010 aura été organisé ?

Lui-même avoue qu'il ne sait pas. Nous pouvons effectivement nous dire que ce caméléon jyhadesque saura vraisemblablement rebondir et trouver une nouvelle pirouette...

Le championnat d'Europe Paris 2010 suite,

Un petit rappel pour ceux qui sortent de garde à vue prolongée : La France organise le championnat d'Europe de VTES à Paris en fin d'année prochaine. VeknFrance VeknParis et SabbatInFrance se sont associé pour mener à bien cette lourde tâche, et le coordonnateur Nationale Blackwood, le Prince de Paris Ankh, ses primogènes, les priscii de SiF, sans oublier l'équipe de VeknFrance oeuvrent d'ores et déjà pour organiser le plus gros évènement de Vampire Jcc au monde !

La fête aura lieu à la Résidence Internationale de Paris, 44 Rue Louis Lumière (Porte de Bagnolet). La Résidence nous accueillera du jeudi 28 octobre après midi au dimanche 31 octobre soir (nuit d'Halloween, avec un lieu nommé R.I.P, c'est de circonstance !!).

Le programme des festivités n'est pas encore fixé, mais outre le désormais traditionnel Last Chance-EC Day One-EC Day Two et First Chance Qualifier, vous pouvez vous attendre à des surprises !!

Le site ec2010vtes.com est déjà en ligne, il sera pleinement ouvert courant février (avec la possibilité de réserver les chambres : 120 couchages disponibles !).

Pour plus d'info, info@vtesec2010.com

Il est à noter que la trésorerie de VeknFrance servira entièrement pour cet évènement, il n'est pas trop tard pour participer et devenir membre bienfaiteur !!

Aventure en Espagne

Les 13, 14 et 15 novembre s'est déroulé à Palma de Majorque le championnat d'Europe de Vampire le jeu de carte.

Après Prague en 2008, et notamment Barcelone en 2003, et avant Paris en 2010, les français étaient encore une fois une des délégations étrangères les plus nombreuses. Parisiens, angevins, alsétiens, toulousains (voire gersois !) ont jouté à nouveau en compagnie des espagnols bien sûr, allemands anglais, tchèques, finlandais norvégiens, hongrois et autrichiens et américains !

140 personnes se sont affrontées en deux journées, précédés d'un tournoi de la dernière chance, remporté par Floppythedolphin, joueur et arbitre français émérite, en plus d'être un priscus de Sabbat In France !

La première journée du championnat (le samedi) servait à départager les 40 meilleurs qui se retrouvait le dimanche et dernier jour de l'événement : la finale fut remportée de haute lutte par Vincent « Ankha » Ripoll, joueur et organisateur français émérite, en plus d'être le Prince de Paris !!

Le dimanche, ou EC Day Two dans le jargon des joueurs internationaux, regroupait 9 français sur 40 joueurs... de quoi en espérer un ou deux en finale...et c'est ce qui arriva, puisque Christophe berlin_tremere Baltazar et Kamel King Size Senni, rejoigne le club fermé des 3 autres français finalistes d'un EC (Stone Tran Van, Miriadel Perez et TTCMaster Gissler en sont les autres membres ; les francophones sont un peu plus nombreux, avec Dr Rubinstein Feldmann, Amiel Fedmann, Woldlord Hoeroelen, et Dave Bastijns). Il est à noter que King Size, 5e ex-aequo s'est départagé aux dés avec Antonio « l'Espagnol !! » Cobo Cuenca, autre joueur, arbitre et organisateur de renom

(en plus d'être priscus !).

La finale fut remportée par Martin Weinmayer, international présent depuis longtemps sur le circuit, et en sommeil depuis un an.

Denis Richter Gérard (encore un priscus !! décidément ;-) fait partie de la finale du qualificatif de la première chance.

Outre les tournois, ce qui compte dans un EC, ce sont les souvenirs des soirées partagés avec les joueurs de toute l'Europe et des Amériques, les discussions à bâtons rompus sur tout et n'importe quoi : mention spéciale à Palma, l'hébergement en un même lieu concourt à la grandement bonne humeur et à rendre cette semaine comme un souvenir impérissable !!

Deck Name: Jost on Vacation (EC 2009 Day 2 Winner)
Author: Walter Paolini (Played by Martin Weinmayer)

Crypt:[12]

3x Jost Werner
 1x Sheila Mezarin
 1x Remilliard
 1x Lolita
 1x Angela Preston
 1x Gideon Fontaine
 1x Isabel de Leon
 1x Roland Loussarian
 1x Jazz Wentworth
 1x Mariana Gilbert

Library:[80]

Action:[17]

5x Enchant Kindred
 4x Art Scam
 4x Entrancement
 4x Intimidation

Action Modifier:[13]

8x Aire of Elation
 3x Daring the Dawn
 2x Change of Target

Combat:[11]

7x Majesty
 4x Force of Personality

Reaction:[24]

8x Telepathic Misdirection
 4x My Enemy's Enemy
 6x Wake with Evening's Freshness
 4x On the Qui Vive
 2x Delaying Tactics

Event:[1]

1x The Uncoiling

Master:[14]

3x Dreams of the Sphinx
 2x Misdirection
 2x Jake Washington
 2x Anarch Trouble Maker
 2x Direct Intervention
 2x Pentex Subversion
 1x Giant's Blood



Tap n' Bleed opportuniste, ce deck présente de nombreuses faiblesses mais se veut aussi très versatile et capable de s'adapter à différentes situations en table. Très résistant au bleed grâce à ses 12 redirections, ce deck semble parfaitement adapté à un metagame orienté sur le bleed. L'absence de Palla Grande peut paraître surprenante dans le module master.

VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Deck Name: Aim & Chain (EC 2009 Day 1 Winner)

Author: Vincent Ripol

Crypt (12 card) Capacity min=2 max=5 avg=4)

1x Catherine du Bois 5 for obf pre DOM Ventrue:3

1x Earl 4 dom for pot Ventrue:3

1x Esoara 5 aus for pot DOM !Tremere:4

1x Jackson Asher 2 dom Ventrue:4

2x Jephtha Hester 5 aus DOM FOR !Ventrue:4

1x João Bilé 5 pre DOM FOR Ventrue:4

1x Katherine Stoddard 4 dom for !Ventrue:3

1x Keith Moody 3 DOM !Tremere:4

1x Lana Butcher 3 dom for Ventrue:3

1x Randel, The Coward 4 dom for obt !Ventrue:4

1x Ulrike Rothbart 3 dom for !Ventrue:4

Library (90 cards)

Master (19)

2x Anarch Troublemaker

1x Barrens, The

2x Blood Doll

1x Coven, The

1x Direct Intervention

2x Dreams of the Sphinx

1x Giant's Blood

1x Jake Washington (Hunter)

4x Life in the City

2x Misdirection

2x Pentex(TM) Subversion

Action (17)

1x Aranthebes, The Immortal

2x Far Mastery

14x Govern the Unaligned

Equipment (2)

2x Heart of Nizchetus

Action Modifier (13)

5x Conditioning

4x Daring the Dawn

2x Foreshadowing Destruction

2x Seduction

Reaction (16)

7x Deflection

3x Delaying Tactics

4x On the Qui Vive

2x Wake with Evening's Freshness

Combat (23)

2x Boxed In

2x Rolling with the Punches

6x Soak

9x Target Vitals

4x Zip Gun

Ce deck de bleed très agressif, soutenu par une défense anti fight visant à épuiser le combattant occasionnel comme optimisé, a les capacités d'accélération pour faucher rapidement des vps inconscients. La combo zip gun/target vitals permet d'assécher rapidement les éventuels bloqueurs et de frustrer les combattants close range qui traînent.

Deck Name : LCQ 2009 Winner

Author : Pascal Bertrand (floppyzedolphin)

Crypt (12 vampires) Capacity min: 1 max: 5 average: 2.75

2x Victoria 5 AUS cel obf Malkavian:2

2x Zoe 3 AUS cel obf Malkavian:2

2x Anarch Convert 1 Caitiff:0

1x Aleph 4 AUS dom Malkavian:1

1x Dollface 3 aus obf Malkavian:1

1x Isabel de Leon 3 AUS Toreador:2

1x Brazil 2 aus Malkavian:1

1x Dieter Kleist 2 aus Toreador:1

1x Franciscus 1 aus Caitiff:2

Library (72 cards)

Master (14)

1x Anarch Revolt

2x Direct Intervention

3x Madness Network

1x Pentex(TM) Subversion

1x Powerbase: Montreal

1x Rack, The

2x Smiling Jack, The Anarch

3x Vessel

Reaction (39)

2x Delaying Tactics

7x Eagle's Sight

1x Enhanced Senses

4x Eyes of Argus

6x Forced Awakening

4x My Enemy's Enemy

4x On the Qui Vive

3x Precognition

6x Telepathic Misdirection

2x Wake with Evening's Freshness

Retainer (1)

1x Mr. Winthrop

Action (3)

1x Aranthebes, The

Immortal

2x Constant Revolution

Ally (3)

1x Carlton Van Wyk

(Hunter)

1x Muddled Vampire Hunter

1x Ossian

Combat (6)

2x Aura Reading

1x Disguised Weapon

3x Target Vitals

Equipment (5)

2x .44 Magnum

1x Bowl of Convergence

1x Ivory Bow

1x Sniper Rifle

Event (1)

1x Uncoiling, The

Ce deck Wall, dans la plus pure tradition, a la capacité de tout bloquer ou presque avec plus de la moitié de ses cartes consacrée à l'interception des actions des autres joueurs.

A noter la combo connue mais sympathique du vampire Victoria et de la carte de clan Madness Network permettant un gain de 3 pools par tour

Comme tout deck wall, la victoire s'acquiert dans la durée en asséchant progressivement les autres minions grâce à Smiling Jack, Ossian, Muddled Vampire Hunter et les combats successifs suite à interception, gérés par les armes et les target vitals.



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Stratégie : L'Art de la Déflexion

par Ankha

Même s'il existe divers moyens de gagner (ou de perdre) une partie, la méthode la plus courante se base sur le bleed. Si les jeux qui ne l'utilisent pas sont rares, ceux qui n'ont pas un moyen de s'en prémunir le sont encore plus.

Des différentes protections contre cette perte de pool, on s'intéressera ici à celle qui est le plus en usage : la déflexion. Les cartes permettant ce genre d'effet n'existent majoritairement qu'en deux disciplines heureusement fort répandues : Auspex et Dominate. Même dans un deck basé sur d'autres disciplines trouvera-t-on en général quelques vampires ayant l'une ou l'autre des disciplines dans la crypte et un nombre variable de ces cartes souvent vitales et parfois sources de bluff. Les éditions récentes ont introduit quelques ersatz afin de rendre « jouables » les decks basés sur une crypte de capacité élevée sans une de ces deux disciplines.

Deflection

Avantages :

la carte est toujours jouable quand il reste au moins trois joueurs, quelque soit la génération du vampire qui souhaite la jouer et quelque soit son niveau de dominate, à condition d'avoir un point de sang ; l'effet en supérieur permet de garder le vampire détappé pour une éventuelle autre déflexion ou pour bloquer une action ultérieure.

Inconvénients :

la carte coûte toujours un point de sang ;

elle est injouable un duel et devra donc être défaussée.

Cette carte est la meilleure de sa catégorie dans un deck avec peu de vampires mais qui ont pour la majorité DOM et/ou beaucoup de vampires ayant dom.

Si le deck comprend beaucoup de réveils, ceux-ci devront être préférablement des cartes ne coûtant pas de blood, comme des Wake with Evening's Freshness, On the Qui Vive (à préférer à des Forced Awakening) ou des cartes permettant de se détapper sans obligation de bloquer (Forced Vigilance, Rat's Warning...) si l'effet en supérieur est joué (permettant ainsi de garder le vampire détappé).

Murmur of the False Will

Une nouvelle venue pour les jeux Dominate, elle offre un aspect plus agressif au détriment de l'efficacité de la déflexion puisqu'à l'effet supérieur elle offre la même chose qu'une Redirection en inférieur.

Avantages :

elle ne coûte pas de point de sang ;
elle reste jouable en duel ;
elle est polyvalente.

Inconvénients :

elle ne peut pas être jouée contre un vampire plus vieux en dom ;
elle ne peut pas être jouée contre un allié ;
elle tape le vampire.

Cette carte peut trouver sa place dans un jeu toolbox mélangeant petits et gros vampires. En effet, l'effet déflexion nécessite un vampire âgé avec DOM. Elle reste cependant une carte dangereuse à inclure (dans de nombreuses situations critiques, on regrettera de ne pas jouer plutôt Deflection).

My Enemy's Enemy

Une carte moins jouée que Telepathic Misdirection et pourtant supérieure à bien des égards. Cette absence est surtout due à sa rareté (carte peu rééditée).

Avantages :

l'effet en supérieur est jouable quelque soit la génération des vampires bleedant et redirigeant ;

elle est polyvalente, l'effet en inférieur offrant de l'intercept ;

elle reste jouable même dans un duel ;

elle ne coûte pas de poing de sang comparé au Telepathic Misdirection.

Inconvénients :

l'effet de déflexion nécessite le niveau supérieur de la discipline;

elle ne fonctionne que contre un vampire de son prédateur (ce qui reste quand même le cas de figure le plus courant) ;

elle ne propose pas le choix de la cible.

Ce dernier point peut parfois revêtir l'aspect d'un avantage (Le « Désolé, mais je n'ai pas le choix » ironique).

Elle a sa place dans tous les jeux Auspex. Il ne faut cependant pas faire une croix sur les Telepathic Misdirection (et donc mettre des deux) car celles-ci permettent de réagir quand même à un plus grand nombre de situations ainsi que de cumuler si nécessaire pour avoir de l'intercept.

Dans un jeu Auspex/Dominate, un mélange My Enemy's Enemy / Deflection / Telepathic Misdirection dans un jeu fortement basé sur la déflexion est idéal (les proportions vont dépendre de critères tels que : nombre de vampires avec Auspex supérieur, nombre de réveils etc.)

Redirection

Avantages :

elle ne coûte pas de point de sang.

Inconvénients :

elle ne peut pas être jouée contre un vampire plus vieux en dom ; elle ne peut pas être jouée contre un allié ; elle tape le vampire ; elle est injouable un duel et devra donc être défaussée.

On voit que l'avantage contrebalance insuffisamment les inconvénients de cette carte. De plus, les decks se divisent en général en deux catégories : ceux avec une crypte de mid/high cap peu nombreux mais ayant des niveaux de discipline au supérieur et ceux avec une crypte de low/mid cap nombreux mais pas forcément avec peu de niveaux supérieurs de discipline.

Dans le premier cas, on préférera payer un point de sang mais garder son vampire détappé, dans le second être sûr de pouvoir défléchir les gros bleeds de vampires âgés.

Cette carte n'entre donc que dans deux types de decks :

les low/mid cap lourdement axés sur Dominate car ils disposent de nombreux vampires qui peuvent être tappés (il en restera d'autres prêts à réagir) et qui n'ont pas beaucoup de sang en réserve ; et les decks fortement défensifs et basés sur la déflexion et ayant besoin de pouvoir défléchir plusieurs fois, soit en cas de Direct Intervention, soit en cas de retour de bleed. La présence de la carte Approximation of Loyalty ou Touch of Clarity dans les jeux bleed/Presence peut accentuer ce besoin.

Telepathic Misdirection

Le pendant de Deflection en Auspex en termes de fréquence d'apparition dans les jeux utilisant cette discipline.

Avantages :

l'effet en supérieur est jouable quelque soit la génération des vampires bleedant et redirigeant ;

elle est polyvalente, l'effet en inférieur offrant de l'intercept ;

elle reste jouable même dans un duel

Inconvénients :

l'effet de déflexion nécessite le niveau supérieur de la discipline;

elle tape le vampire ;

elle coûte un point de sang

Malgré ses désavantages qui la rapprochent de la Redirection qui est pour sa part peu jouée, cette carte est très utilisée grâce à sa polyvalence et son utilité dans un jeu sans Dominate. On préférera quand même l'utilisation des cartes de déflexion offertes par Dominate si ce choix est possible (dans un jeu utilisant les deux disciplines, ou dans un jeu n'utilisant aucune des deux disciplines sauf pour déflexer).

Lost in Translation

Les cryptes n'ayant pas accès à Dominate ou Auspex ont désormais une option pour déflexer. Cependant, celle-ci a de nombreux désavantages qui la rendent très rare sur les tables.

Avantages :

elle ne requière aucune discipline.

Inconvénients:

elle ne peut pas être jouée contre un vampire plus vieux ;

elle tape le vampire ;

elle coûte deux (!) points de sang ;

elle ne peut pas être jouée si une autre Lost in Translation a déjà été jouée (par soi-même ou quelqu'un d'autre).

Cette carte n'a sa place que dans les decks high cap n'ayant pas du tout accès à Dominate ou Auspex. Son principal défaut reste son coût en blood, même si le retour des Inner Circle peut rendre la clause « younger » pénalisante.

J'ai laissé délibérément deux cartes de côté : Determine, une excellente carte hélas réservée aux Imbued, et Two Wrongs, une carte dont le but premier n'est pas de déflexer, mais d'empêcher d'être la cible d'une déflexion.

Le mois prochain, je vous donnerai quelques conseils pour jouer les déflexions. D'ici là, puissiez-vous tout déflexer, y compris les bleed à 1 !

Achesse

Bienvenue à Achesse !

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

Battlestar Galactica, le jeu de plateau :

sorti il y a quelques mois, ce gros jeu chez FFG, permet de reconstituer avec intensité le voyage vers la terre promise des humains de la série du même nom, regroupés en un convoi spatial protégé par le vaisseau de guerre Galactica. Jeu semi-coopératif, les humains doivent s'allier pour survivre aux crises qui rythment le jeu, et aux attaques des cylons, robots malfaisants...dont certains ont forme humaine et se cache parmi les joueurs ! Bluff et machiavélisme sont donc au menu, avec un joli matériel bien solide. Pour 3 à 5 jours (idéalement 5).

Last Night On Earth :

le meilleur jeu de zombies du marché, aussi passionnant à 3 qu'à 6 (ce qui est rare). Du matériel bourré de photos retouchées sur photoshop (ce qui fera plaisir aux aficionados de sabbat war lol) des rebondissements dignes (et pour cause) des meilleurs (ou plus mauvais) films de zombies de série Z (pléonasme), une grosse ambiance et un vrai suspense...en plus d'une bonne rigolade. Le titre vient d'une carte du joueur zombie qui empêchent un homme et une femme sur la même case de jouer pendant un tour... « It could be our last night on earth" ...et le prêtre y est immunisé !!

2012 :

un pitch nimportequoiesque, des acteurs mauvais, trop long, avec des bons sentiments dégoulinants de mièvrerie, c'est déjà dur à voir. Si vous ajoutez de la science-fiction, ça devient du Roland Emmerich, et ça fait des millions d'entrées !! Alors bienvenue à la fin du monde, avec la Californie qui s'écroule sous les flots, une éruption volcanique à Yellowstone, Vegas sous une couche de cendres et l'Himalaya dévasté par un tsunami !! Des effets spéciaux délirants, une course poursuite à 200 à l'heure, plein d'humour et d'inventivité dans les moyens de transports font aimer ce film. Ce qui vous le fait détester ? tout le reste...

Flander's Company

Vous êtes un génie du mal, vous avez un super pouvoir extraordinaire ou complètement naze et vous voulez être un méchant de qualité pour tous ces superhéros en collants moulants. La Flander's Company est là pour vous accompagner dans votre recherche d'emploi. N'hésitez donc plus à postuler auprès du bureau des candidatures spontanées. Hippolyte Kurtzman, DRH à votre écoute, (ou pas) saura vous réserver le meilleur accueil possible.

Voilà en tout cas le cadre de cette série aux épisodes courts (5-10 minutes) et offrant des petits bijoux d'humour et de fan service. Les personnages sont truculents, les répliques percutantes et le tout est habillé d'une post-prod fabuleuse.

Initialement diffusée depuis janvier 2008 sur la chaîne NoLife, Flander's Company a été créée par Ruddy Pomarede et est distribuée en coffret DVD par Kaze.

Déjà deux saisons d'éditions en DVD et la troisième saison est diffusée actuellement sur NoLife.

A voir et à revoir!

Event Horizon

Film américano-britannique réalisé par Paul W.S. Anderson (Resident Evil, Alien vs Predator, Mortal Kombat...) et sorti en 1997, il s'agit d'un bijou pour certains et d'un véritable nanard pour d'autres. L'action prend place dans l'espace en 2047 lors du sauvetage du vaisseau spatial Event Horizon ayant mystérieusement disparu il y a plus de sept ans. S'en suit un huis clos oppressant à souhait servi par Laurence Fishburne et Sam Neil, plus inquiétant que jamais. L'intrigue se penche sur la psychologie certes sommaire des personnages mais ça se regarde et ça mérite d'être vu au moins une fois pour se faire un avis (nanard ou chef d'oeuvre?).

Certaines scènes sont grandioses et je ne vous cache rien en vous révélant quoi que ce soit.

Foncez le voir et faites vous un avis!



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Traditions et Patrimoines

Ou les règles d'or pour organiser et participer à un tournoi

6.2.1. 1ère Tradition - La Mascarade

VTES n'est qu'un jeu !! Le Fair Play est de rigueur. L'énervement et les insultes en partie sont inadmissibles. En cas de débordement, je demande aux arbitres d'être particulièrement sévères.

Un seul conseil. Jouez, prenez du plaisir... donnez du plaisir si vous pouvez!

6.2.2. 2ème Tradition - Le Domaine

Vous avez peut-être une connaissance avancée des derniers errata ou quelqu'un vous a expliqué avant qu'une carte se jouait de telle manière ? Même si les arbitres ne sont pas tous infaillibles et ne maîtrisent peut-être pas toujours toutes les subtilités du jeu, leurs décisions doivent être respectées et non contestées.

Les arbitres ne doivent pas justifier leurs décisions. Ils peuvent prendre une sanction pour soupçon de collusion et de stalling sans avoir à le démontrer.

Si vous n'êtes pas d'accord avec leur jugement, attendez la fin de la partie pour en discuter calmement entre 4 yeux ou demander de suite une entrevue en tête à tête avec le Head Judge.

6.2.3. 3ème Tradition - Progeny

Le jeu brasse plusieurs niveaux de joueurs. Des jeunes aux dents longues avec des rêves de gloire. Des vétérans avec des certitudes sur le jeu ancrées au plus profond d'eux-mêmes.

Aux nouveaux, je leur rappellerais une chose « Vous devez jouer pour gagner et ce toute la partie. Quoi qu'on vous dise, quoi qu'il se passe, vous devez continuer à poursuivre cet objectif »

Aux anciens, je leur demanderais de respecter ce niveau de jeu disparate. Engueuler un joueur en partie qui, selon vous, joue mal ou ne fait pas la bonne action est une attitude inacceptable.

Après la partie, faire un debriefing avec les nouveaux joueurs pour les conseiller sur leur deck ou sur LEUR Game Win qu'il aurait pu faire en jouant autrement est une attitude responsable qui pérennise le jeu.

6.2.4. 4ème Tradition - Rendre des Comptes

Rendre des comptes c'est un devoir pour l'organisateur qui doit, saisir les résultats de son tournoi quelques jours après celui-ci, qui doit faire partager son retour d'expérience sur le conclave si certains points se sont mal passés ou si une idée novatrice s'est révélée.

Rendre des comptes, c'est une demande faite aussi aux joueurs. Faites des CR, faites partager sur les forums les bons moments, anecdotes de votre tournoi. Ceci incitera peut-être les joueurs qui ne se sont pas déplacés à venir la fois suivante.

6.2.5. 5ème Tradition - Hospitalité

5 €, 6 €, 30 €. Inscriptions à 07H30, 09H00, Midi ? Arbitrage sévère ou inquisiteur ? Il y a plusieurs options.... Les princes partagent leurs retours d'expériences et leurs bonnes pratiques mais celui qui décide, c'est celui qui reçoit. Le respect c'est de se plier à ses contraintes. Ne pas être en retard à un horaire annoncé est un minimum.

Après le tournoi, n'hésitez pas à partager avec l'organisateur vos sentiments positifs et négatifs pour qu'il enrichisse ses bonnes pratiques.

6.2.6. 6ème Tradition - Destruction

Un Warning n'est pas une barre dans une jauge où à 3 vous avez un gage !!

Si l'arbitre vous avertit UNE FOIS, il est en droit de vous donner un Game Loss la fois prochaine.

Et je vous encourage messieurs les arbitres à le faire. Rigueur et courage, voici les vertus que je vous demande d'appliquer.

Bon jeu à tous !!





Calendrier Prévisionnel des Tournois

Les dates indiquées sont susceptibles d'évoluer en fonction des impératifs des organisateurs. Préinscrivez-vous directement sur les forums www.sabbatinfrance.org et www.veknfrance.com/forum

✓17 Janvier 2010

Winter Nights Massacre Format Construit à Rennes
Format Construit à Saint Etienne

✓24 Janvier 2010

Tournoi Homologué, organisé et doté par LUCAS (& Tomette pour les quiches)
Repaire du Dragon, 44 Bld Magenta 75010 PARIS

✓27/28 Février 2010

Passe moi ton deck et je te donne un cookie par
FANTOMETTE

✓6 Mars 2010

QCE n°1 CANNES

✓3-4 Avril 2010

LILLE - Marathon 2010
QCF/MQE du CN + Nuit Jeu (Passe-moi & co) + Journée
Doubles Duffins Drafts



Crédits et Remerciements

Merci à Kamel d'avoir co-écrit avec moi la partie Achesse.

Merci à Ankha pour ce dossier sur l'art de déflexion par lequel nous devenons meilleurs lorsque nous encaissons des bleeds à présent.

Merci à Blackwood de m'avoir supporté en interbio avec mes questions diverses et indiscrètes.

Encore merci à lui de solliciter Kindred Spirit pour la publication des Traditions.

Et j'en rajoute une couche, mais merci à Kamel de m'assister dans la mise en page, la rédaction des textes et le travail de relecture avec ses critiques nombreuses et pour l'essentiel plus que justifiées.

Et comme vous vous en doutez, nous sommes à la recherche de contributeurs. Si vous avez envie d'écrire sur votre jeu favori ou de nous parler d'une passion particulière dans la section Achesse, n'hésitez plus et contactez moi par mail à nhetic@gmail.com.

N.

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