



Kindred Spirit



Edito

J'ai le plaisir de vous présenter le nouvel opus de Kindred Spirit avec sa part de nouveautés ainsi que les rubriques habituelles. N'étant pas d'un naturel particulièrement bavard, je ne rentrerai pas dans les détails.

Néanmoins, pour reprendre les mots de notre président (lisez sur la droite, si, si, je vous jure c'est intéressant), il est important de penser plus à ce que l'on peut apporter à VTES qu'à ce que VTES peut nous apporter.

En bref, pour clarifier le fond de ma pensée, venez contribuer à ce magnifique Kindred Spirit qui ne serait pas ce qu'il est si je n'avais pas eu la chance d'avoir tous ces contributeurs de bonne volonté venant apporter leur pierre à l'édifice.

Je ne m'étais pas plus (pitié, relevez moi) et je vous laisse vous divertir en lisant cette newsletter!

Bonne lecture.

N.



Le Mot du Président

Déjà le numéro 4 ! Vos remarques, ont fait mouche et l'équipe, menée par Nhetic, s'améliore de numéro en numéro. C'est l'occasion de parler un peu du projet central de 2010, autrement dit (*roulement de tambours*) le championnat d'Europe de VTES, à Paris ! (*applaudissements épars et un « on le savait déjà » lancé du fond de la salle*).

L'association VEKNFRANCE travaille avec VEKNPARIS et SabbatInFrance, sous la houlette du Coordinateur National, sur ce projet depuis un an et demi. La salle est trouvée, les animations prévues, le programme en cours de finalisation, le site Internet en phase de lancement, tout est prêt, ou presque pour que le CE 2010 les 28, 29, 30 et 31 octobre soit une fête pour tous !!

Je ne couperai pas aux remerciements traditionnels, Guigui, Blacky, Johannes, sont les prénoms qui me viennent à l'esprit en premier, suivis rapidement par ceux de PcGeol, Fantomette, Stone, Floppy, Ankha, Nhetic, TTC-Master et bien d'autres.

Leur mot d'ordre, à méditer, est « ne te demande pas ce que VTES peut faire pour toi, mais ce que tu peux faire pour VTES » !!

Au prochain numéro !

Kamel « King Size » Senni





Sommaire

<u>News</u>	Page 3
<u>Interbio</u>	Page 4
<u>Bienvenue chez les Ch'tits</u>	Page 6
<u>Stratégie : L'art de la déflexion II</u> ..	Page 8
<u>Command Performance</u>	Page 10
<u>Achesse</u>	Page 12
<u>Calendrier</u>	Page 13
<u>Crédits et Remerciements</u>	Page 14





VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Les News

Allez pour une fois, je ne vous rebattrai pas les oreilles concernant le CE 2010 mais je me pencherai sur une analyse éclair de quelques unes des cartes qui m'ont tapé dans l'œil à l'ouverture des boosters de l'extension Heirs to the Blood, sortie dans vos meilleures crêmeries le 3 février 2010. Cela ne se veut ni exhaustif, ni totalement impartial. De ce fait, n'hésitez pas à réagir sur la page Facebook de Kindred Spirit : <http://fr-fr.facebook.com/pages/Kindred-Spirits/137755081454>



En un mot, fabuleuse. Non unique, possibilité de pioche monstrueuse, cette carte offre la possibilité de mettre au chaud de l'intercept, du stealth, du combat et de permettre à la main du joueur d'aller chercher le bleed, les masters, les permanents. Facilement intégrable en 2-3 exemplaires en fonction de la proportion de spiritus dans le deck.



Vous me direz qu'il n'a rien de révolutionnaire en terme de gameplay et je ne vous contredirai pas. Par contre, c'est un vampire très fort avec un pouvoir built-in excellent, un ratio disciplines/capacité rappelant cette chère Dolphin Black et qui plus est, il est groupe 4, ce qui permet de le mixer avec l'excellente crypte kyasid 3-4. Après, je vous avoue que c'est pas très original...



Là, on a du lourd. Combiné avec du Condemnation Mute, du push vote, on parvient à un deck vote baali pas piqué des hannetons pour un coût qui est somme toute assez modique. Seul hic, la miss est groupe 6 et peut du coup avoir du mal à bien se faire accompagner. Affaire à suivre mais un potentiel très fort sur le papier.



Très belle master, indestructible, combinant à la fois hunting ground et défense pour un deck rush/intercept. Son coût, certes, élevé se rembourse très vite et cette carte a selon moi sa place dans bon nombre de deck !Salubri. En tout cas, on sent que la lignée est bien boostée depuis ces dernières extensions par l'apport de cartes de qualité tant en crypte qu'en library. Reste plus qu'à gagner des tournois



Le petit choucho pour la fin. Outre le fait qu'il ait été dessiné par Nicolas Bigot (aka Dimple priscus Sabbat In France et artiste renommé dans la communauté VTES française), ce nouveau Blood Brother introduit une série de capacité 4, orientée massivement sanguinus mais aussi une série de pouvoirs sympas en complément des nouvelles cartes de clan et de disciplines.

Comme vous pouvez le voir à travers ces quelques images, l'extension est remplie de bonnes nouvelles idées à intégrer dans les decks. Nous essaierons autant que possible de revenir là-dessus dans le prochain Kindred Spirit en vous parlant des quelques nouveaux decks émergents. De même, si vous avez des idées farfelues, n'hésitez pas à nous en faire part, voire à nous proposer un article autour de votre carte fétiche.



L'Interbio:

Nativité

Orian Gissler, alias TTC Master, numéro 1 mondial de VTES, est venu au Jyhad en 2004 sur Nice sous la tutelle du prince de l'époque, Synesios. Initialement, avant de subir l'étreinte, Orian était joueur du jcc Lord of the rings.

Dès le départ, contrairement aux deux dinosaures interviewés dans les précédents numéros de Kindred Spirit, Orian s'est orienté vers du jeu optimisé. Il participe ainsi dès le départ à des tournois durant lesquels il totalise des résultats médiocres.

Suite à cela, il prend une pause de 6 mois en 2005 mais ne reste pas pour autant détaché du jeu. En effet, il apporte un coup de main dans le domaine de l'arbitrage durant les tournois organisés à ce moment là.

Tout cela pour rebondir sur ce qui semble très important à Orian pour être un excellent joueur. La première et seule règle à méditer est que VTES est avant tout un jeu de prédateurs. Perdre cette règle de vue, c'est perdre la substantifique moelle qui définit ce jeu. C'est la raison pour laquelle, Orian pense que VTES est un jeu nécessitant un « Fighting Spirit » inébranlable. Celui qui n'est pas capable de survivre, de se battre jusqu'au dernier moment même si l'espoir n'est pas visible ne peut que perdre ses parties. Orian signale d'ailleurs que parmi tous les pays européens, les plus difficiles à affronter en partie restent les pays nordiques. En effet, leur résilience est remarquable et ils ne s'avouent jamais vaincus, marque des grands joueurs. Lorsque, d'ailleurs je le questionne sur celui qu'il considère comme le must en terme de meilleurs joueurs, Orian me parle de Michael Homstron, joueur Suédois, qui, en plus d'être un joueur sympa et compétent, possède une vision de jeu particulièrement aiguisée.

Dernier point important : celui qui fait le moins d'erreurs est celui qui la plupart du temps gagne la partie.

Consécration

Est-ce un déclic ? Lui-même ne le sait pas vraiment. Car, en effet, ces six mois de pause, lui permettent via l'arbitrage de prendre du recul par rapport au jeu et d'étudier les parties d'un point de vue global, lui offrant une vision à la fois omnisciente et plus précise de ces fameux flux qui rythment une partie de Jyhad.

C'est ainsi, armé de ces nouveaux atouts, qu'Orian aborde l'open de France 2005 à Carcassonne où il parvient à la finale. 2005 est aussi l'année de son départ au Japon où il continue à cultiver son jeu.

Culture du jeu qui se fait non seulement en jouant à VTES mais aussi en explorant d'autres stratégies et d'autres manières de penser en expérimentant d'autres jeux de cartes à collectionner, chose qu'Orian travaille durant son séjour au pays du soleil levant.

Tools

Vous devez déjà avoir une meilleure vision de ce qu'est un bon joueur pour Orian. Mais que penser maintenant des outils que sont les decks pour les bons joueurs ?

Toujours selon notre numéro 1 mondial, les decks se répartissent en trois pôles : pour une bonne moitié, des merdes irrécupérables, pour 40% des decks perfectibles et pour les 10% restants des decks « parfaits ».

C'est la raison pour laquelle, Orian, dans le but de débattre et de monter des decks toujours plus optimisés et efficaces a lancé son blog Storia di un burattino (<http://ttcmaster.blogspot.com/>) dans lequel il débat dans les limites du possible de deckbuilding, de lecture de table...

Ainsi quand nous parlons de deckbuilding, Orian admet volontiers que l'approche deck réduit de l'école Suisse a apporté 10 ans de modernité à VTES, jeu qui est lent en terme de maturation.

Orian joue lui-même fréquemment des decks réduits à 80 cartes afin de faciliter son card flow et l'adapter à son style de jeu.

En venant au deck, je lui demande bien évidemment quels sont à ses yeux les decks dont il est le plus fier en terme de deckbuilding. Vient évidemment, le fameux Khazar Diary, au départ monté en mix tzimisce/giovanni avant de repasser en full Giovanni. Nous ne reviendrons pas sur ce jeu qui a totalisé bon nombre d'excellents résultats entre les mains de nombreux joueurs.

Stalker

Ce point est particulièrement important à ses yeux. En effet, jouer à d'autres jeux permet d'affiner sa sensibilité aux différentes psychologies rencontrées durant une partie et offre une adaptabilité, un avantage, dirais-je même un septième sens (toute référence à l'œuvre de Masami Kurumada serait purement fortuite).



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Le deck dont Orian est le plus fier même s'il n'est pas le père du deck mais plutôt celui qui l'a amélioré, c'est le Mono Una 48 freak drive qui l'a propulsé en finale du CF 2009 (deckliste ci-dessous).

Crypt: (13 cards, Min: 4, Max: 36, Avg: 4,69)

- 1 Antoinette DuChamp cel pre 1 Caitiff
- 1 Huang pro 1 Pander
- 1 Franciscus aus 1 caitliff
- 1 March Halcyon for 1 Pander
- 1 Nedal cel nec 1 Caitiff
- 1 Royce dom 1 Pander
- 1 Sandra White 1 Caitiff
- 6 Una dem ANI FOR PRE PRO9 Gangrel Antitribu

Library: (90 cards)

Master (1 cards)

- 1 Pentex Subversion

Action (24 cards)

- 1 Ambush
- 1 Big Game
- 1 Blessing of Chaos
- 1 Bloodlust
- 1 Bum` s Rush
- 1 Covenant of blood
- 1 Creation Rites
- 1 Deep Song
- 1 Dual Form
- 1 Embrace, The
- 1 Enrage
- 1 Eternal Vigilance
- 1 Games of Instinct
- 1 Harass
- 1 Heart of the City
- 1 Loki` s Gift
- 1 Mantle of the Bestial Majesty
- 1 Rumble
- 1 Scrounging
- 1 Sense Death
- 1 Shadow of the beast
- 1 Taunt the Caged Beast
- 1 War Party
- 1 Zillah` s Tears

Action Modifier (47 cards)

- 45 Freak Drive
- 2 Perfect Paragon

Political Action (2 cards)

- 1 Scourge
- 1 Templar

Ally (1 cards)

- 1 Mylan Horseed (Goblin)

Retainer (4 cards)

- 1 J. S. Simmons, Esq.
- 1 Jackie Therman
- 1 Mr. Winthrop
- 1 Tasha Morgan

Equipment (10 cards)

- 1 Aaron` s Feeding Razor
- 1 Blood tears of Kephran
- 1 Hawg
- 1 Ivory Bow
- 1 Kevlar Vest
- 1 Light Intensifying Goggles
- 1 Mark V
- 1 Sire` s Index Finger
- 1 Sengir dagger
- 1 Leather jacket

Combo (1 cards)

- 1 Touch of Clarity

Coté carte de library, Orian expérimente aussi actuellement la puissance de la Misdirection, carte ô combien ancienne (depuis Jyhad voyez-vous) mais ô combien destabilisante pour les éventuelles défecteurs en attente du gros bleed. Couplée à Blind spot, Anarch Troublemaker et Pentex Subversion, cela devient presque une arme de destruction massive.

Et pour finir, parlons du vampire bourrin selon Orian en la personne de Watenda, qui, de part son spécial, offre une versatilité maximum que ce soit dans une optique défense face au combat comme dans une optique offensive fight.



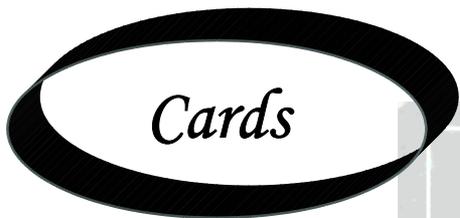
Event

Dernière partie de notre interbio, l'aspect organisationnel d'Orian. Surtout reconnu pour ses talents de joueur, Orian s'investit néanmoins dans l'organisationnel et plus particulièrement dans la Week of Nightmares prévue durant la semaine précédant l'EC 2010 Paris (le 29-30-31 octobre 2010 si vous avez bien suivi, bande de moules =)). En gros et pour résumer grossièrement la chose (je laisserais Orian vous communiquer ça de manière plus précise dans les prochains Kindred Spirit), il s'agit d'une série de tournois/events organisés dans la ville d'accueil de l'EC au sein de différents lieux notables du lieu. Les formats restent bien évidemment à préciser.



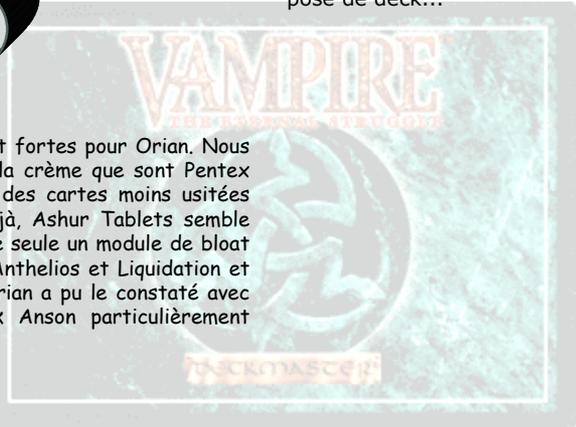
Dreams

Outre, cela, quand nous voyons le palmarès de notre héros, on peut à présent se demander ce qui lui reste à accomplir. Comme nos deux dinosaures, Orian regrette de ne pas avoir décroché de titre, national ou international et avoue qu'il aimerait bien jouer en Australie ou en Amérique du Sud, continents sur lesquels il n'a jamais posé de deck...



Cards

A présent parlons des cartes qui semblent fortes pour Orian. Nous ne nous pencherons pas sur les tartes à la crème que sont Pentex Subversion et Anthelios mais plutôt sur des cartes moins usitées mais tout aussi puissantes. D'ores et déjà, Ashur Tablets semble promise à une belle carrière offrant à elle seule un module de bloat et de la réursion. Couplée à Parthenon, Anthelios et Liquidation et ça devient une belle cochonnerie comme Orian a pu le constaté avec son Khazar Diary confronté à un deck Anson particulièrement résiliant durant l'EC 2009 à Palma.



Bienvenue chez les Ch'tits

Laissons Vlad, prince d'Oye Plage, et Sabbat In France nous expliquer pourquoi le Grand Nord, c'est Hype!

Retour sur le Marathon 2009 par Vlad

Au départ, en discutant avec Philippe (Blackwood), j'avais envie d'organiser des parties dans un format un peu spécial mais sans refaire de tournois SIF déjà existants... Et avec un de mes amis (qui bosse dans une librairie sur Dunkerque), on a eu l'occasion de jouer dans une salle de camping, d'où l'idée du jeu en continu sur un week-end !!!

Au départ l'idée était de 24h de jeu, mais ça semblait quand même un peu trop dur à encaisser, donc on s'est rabattu sur 9 rondes soit 18h tout de même !! Il ne restait plus qu'à déterminer les formats, étant moi-même amateur de Draft (et mon pote ayant un peu de stock de vieilles éditions à écouler), on a donc commencé par 3 rondes de Draft puis 3 rondes de Passe Moi ton Deck (qui hormis le calcul plus fastidieux des points et GW des decks est un des plus sympas des formats alternatifs je trouve), et nous avons terminé par 3 rondes de Silence of Death... en me disant qu'en étant fatigué, ça permettrait de récupérer, puisque les discussions seraient inexistantes... Grosse erreur : à cette heure de la nuit, il faut parler pour rester concentré !!! Bien sûr, le côté convivial de la chose était géré par mon pote et d'autres membres de son asso et ils nous ont régales : repas copieux, croque-monsieurs dans la nuit, petit-déj' sympa et boissons à volonté (beaucoup de café comme vous pouvez l'imaginer !!).

On avait donc décidé de remettre ça cette année, avant de passer le relais à SIF qui le prend désormais en charge lors des Croisades d'Unnord à Lille...

Et là, premier écueil : la propriétaire du camping nous laisse tomber à 1 mois du Marathon !!! Panique à bord... Coups de fils un peu partout et c'est grâce au Maire de Oye Plage que le Marathon 2009 fut sauvé !!! Plus qu'à confirmer les participants et à acheter le fromage pour se faire un bon Marathon Raclette !!!

Malheureusement, nous avons subi une (petite) hécatombe puisque nous nous sommes retrouvés à 9 joueurs (moins qu'en 2008), mais l'envie était là !!! Après une récupération à la Gare de Dunkerque de courageux Parisiens venus affronter la rigueur de notre climat, on retourne pour Oye et on installe la salle... Première opération, après la mise en place des deux tables de jeu puis des lots : gonfler les matelas en cas de coup de fatigue... Note pour plus tard : ne pas installer de tables sous les tromblons qui nous servaient de chauffage !!! J'ai perdu ma voix pendant 10 jours à cause de cette petite erreur de jugement...

Cette année, les formats étaient un Draft Vintage (Jyhad et VTES), du Passe Moi ton Deck et un nouveau format l'Antediluvian Awakening... Pour ce dernier, je me suis inspiré de l'idée de la Roue Malkav et des Antédiluvians de Damnans, car je voulais des effets un peu Role Play mais aussi qui affectent tous les joueurs. Grâce à un topic sur SIF (merci Gabriel et Reyda), j'ai abouti à ça : <http://picasaweb.google.fr/DarthNico62/AntediluvianAwakening#>.

Comme l'année dernière, la logistique Victuailles fut impeccablement gérée par Franck et Damien, même si cette année, il nous restait encore de la Guinness le dimanche après-midi !!!

En résumé, le Marathon, ce sont des parties sympas, une bonne bouffe et un week-end fatigant mais motivant et intéressant à jouer...

Eternal Vigilance 3-4 Avril 2010 par SiF

Dans les superbes locaux du CF de Draft 2009, SIF organise cette année l'Eternal Vigilance, un inoubliable marathon de VTES.

L'Eternal Vigilance est en fait trois tournois pouvant être joués de manière indépendante. Le vainqueur points cumulés des trois tournois se verra remettre la Coupe du Sabbat et deviendra The Regent, The Big Biatch of SiF et aura gratuité de tous les tournois 2010 de Sabbat In France (Championnat d'Europe compris).

1 - Gros Homologué (QCF et MQE 2009 du CN)

3 Rondes et une finale

Organisateur : Richter / Head Judge : Floppy / PAF : 5 €

Début : Samedi 03/04 à 14H00

2 - Nuit Marathonienne - 4 Rondes sans finales

Organisateur : Blackwood / Head Judge : Blackwood / PAF : 5 €

Début : Dimanche 04/04 01H00

Ronde 1 - "Passe moi ton deck de l'homologué d'hier si tu as joué, sinon ton deck qui a fait le plus de résultat l'année passée"

Ronde 2 - Adaptability (avec effet Priscii) "Choisis un deck et toutes les demi-heures, un effet Priscus viendra rythmer la partie, pied tendre"

Ronde 3 - Passe moi ton deck de la ronde 2 "mais là on joue sans les effets des antédiluvians pervers"

Ronde 4 - Adaptability (avec effet Priscii) "Prends un autre deck ou le même si tu le souhaites, mais je doute que les effets Priscii soient les mêmes"

3 - Journée Double Duffin Draft

3 rondes + 1 Finale en ronde suisse

Début : Dimanche 04/04 à 14H00

PAF : 3 € pour chaque Duffin Draft (2 boosters) et gratuité pour la finale.

Le Lieu :

Croisades d'Unnord - L'Intégrale 13 rue de Toul 59000 Lille.

On a une place énorme pour un prix dérisoire, y a une buvette à côté à des prix là aussi dérisoire et on peut dormir sur place dans un gymnase avec tapis de sol (prévoir boules Quiès et Duvet).

Le site de l'an passé vous donnera plus d'infos : <http://croisades.free.fr/>

En gros, Hombre, tu prends ton billet de train, tu payes une petite PAF et tu t'éclates pendant 34 heures de jeu non stop (ou avec des arrêts sommeils à ta convenance). Le billet de train est à prendre à compte pour le joueur mais vu que l'hébergement est gratuit et que la bouffe est à prix dérisoire, vous devriez rentrer dans ces frais.

Vu que ça fait hyper longtemps que Sabbat In France n'a pas fait de très gros tournoi, vous pouvez être sûr que ça va être exceptionnel !!



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

SABBAT IN FRANCE VOUS CONVIE À UNE ÉTERNITÉ LUDIQUE...



3 ET 4 AVRIL
LES CROISADES D'UNNORD
[CROISADES.FREE.FR]
LILLE

ETERNAL VIGILANCE

TROIS TOURNOIS DE **VAMPIRE:THE ETERNAL STRUGGLE** - 24H DE JEU !

THE BIG FAT ONE

QUALIFICATIF POUR LE CHAMPIONNAT DE FRANCE
UNE PLACE POUR LE CHAMPIONNAT D'EUROPE
3 RONDES ET UNE FINALE
ORGANISATEUR : RICHTER
HEAD JUDGE : FLOPPY
DÉBUT : SAMEDI 03/04 À 14H00 (PAF = 5 €)

ALL NIGHT, BABY...

4 RONDES SANS FINALES
ORGANISATEUR : BLACKWOOD
HEAD JUDGE : BLACKWOOD
DÉBUT : DIMANCHE 04/04 01H00
FIN : DIMANCHE 04/04 11H00
PAF : 5 €

DOUBLE DUFFIN DRAFTS

3 RONDES + 1 FINALE EN RONDE SUISSE
DÉBUT : DIMANCHE 04/04 À 14H00
FIN DE LA RONDE 3 À 21H00
PAUSE REPAS 21H00-22H00
FINALE ET PETITES FINALES : 22H00-MINUIT
PAF : 3 € POUR CHAQUE DUFFIN DRAFT

PRÉ-INSCRIPTIONS
ET RENSEIGNEMENTS ►►

SABBATINFRANCE.ORG



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Stratégie : L'Art de la Déflexion II

par Ankha

Dans le dernier numéro, j'ai passé en revue les différentes cartes de déflexion existantes. Je m'intéresserai dans cette deuxième et dernière partie à la manière dont ces cartes doivent être jouées (du point de vue des règles et avec quelques conseils stratégiques), et comment, pour l'autre camp, éviter et annuler les déflexions.

Sur la manière de jouer les cartes de déflexion

Il y a eu à une certaine époque deux « fenêtres » de timing pour jouer les cartes de déflexion. Ce n'est plus le cas. Je ne peux m'empêcher de vous livrer un extrait des rouleaux stonarthiques du West Séide Story (disponible dans sa version en ligne dans la section Règles de www.veknfrance.com/forum) :

« Quelques précisions supplémentaires sur les histoires de Deflection (valables pour toute carte redirigeant le bleed, a priori) et un peu d'histoire. On passera sur la préhistoire ; au moins en 2000, le fait de jouer Deflection était tributaire d'une déclaration implicite de renoncement au block. Un ruling exactement contraire fut décidé en 2001, a priori sans faire référence à celui de 2000. Il semblerait que ce soit en 2006 que fut décidé le ruling sur Deflection, qui demeure en vigueur à l'heure actuelle (post-EK et pré-HttB), après moult tergiversations historiques et collectes d'anciens rulings. Bref, ça donne à partir de 2006, au quotidien, que dès lors qu'on joue Deflection, on a décliné le block. Du coup, on est niké si on vous Directe la Deflection. C'est d'ailleurs pour cette raison que le texte de Lost in Translation (LotN, sorti en septembre 2007) précise « only usable...after blocks are declined »

Mais à vrai dire, ça va plus loin que ça : on ne peut jouer Deflection que si tout le monde a décliné de bloquer, ce qui inclut les tentatives cross-table (Eagle Sight / Anneke / Falcon's Eye). Vous n'avez donc même pas le droit de cycler votre Deflection si un type s'est pris d'envie de bloquer cross-table. Cela nuance donc l'histoire de « renoncement implicite au block », qui correspond au quotidien le plus fréquent. »

Pour résumer, il faut d'abord décliner le block explicitement puis demander à tous les joueurs s'ils le déclinent également avant de jouer une déflexion.

Voici quelques pistes basiques pour savoir quand tenter de bloquer ou quand jouer une déflexion sans tenter de bloquer.

1) Si son prédateur joue Bleed/Stealth et qu'on souhaite le faire jammer en stealth, alors ne pas tenter de bloquer et déflexion peut être intéressant. Dans le pire des cas, ça force la proie à bloquer et donc engage un de ses minions. Dans le meilleur des cas, sa proie perd du pool.

2) Cependant, si on souhaite le faire partir chez sa proie avec un peu de stealth (histoire d'épuiser son intercept, ou pour éviter un « faux combat » décidé du commun accord de sa proie et de son préd), on peut décider de tenter de bloquer d'abord. Même si le block se fait, on garde sa déflexion pour le prochain bleed et on évite celui-ci.

3) Si sa proie joue de la déflexion et qu'on a de la marge de manœuvre dans le cas où le bleed reviendrait, il vaut mieux déflexion sans tenter de bloquer. Ainsi, si le bleed revient, il est toujours possible soit de redéflexion, soit de bloquer. En général, plus la décision de bloquer ou non intervient tard, plus elle est facile à prendre (on dispose de plus d'informations).

4) Si son prédateur joue Bleed and bruise, il vaut mieux éviter de lui offrir un combat et ne pas bloquer. Reste à savoir si on peut déflexion ou pas. Déflexion sur un autre joueur peut le forcer (ou lui permettre) à faire tourner sa main de combat aussi bien inutilement (et le rendre moins dangereux sur le prochain combat) qu'utilement s'il cherche des cartes de rush. Dans tous les cas, ceci permet de gagner une information important sur l'état de dangerosité du prédateur. Déflexion ou prendre le bleed dépend donc de sa propre défense en combat, si le prédateur semble jouer ou non des rushs ou se contente de bleeder fort pour forcer le block.

Sur qui déflexion ?

Le premier réflexe est en général de déflexion sur sa proie : ça lui fait perdre du pool ou un bloqueur pour son prochain tour. Toutefois, il est parfois intéressant d'envoyer le bleed autre part.

Tout d'abord, déflexion sur « la menace » de la table, même s'il s'agit d'un « allié » peut affaiblir ou ouster ce joueur pour éviter qu'il ne fasse un Game Win. Ceci permet également de diminuer son propre aggro. Certains decks fonctionnent également mieux quand il y a moins de joueurs à table, en éliminer un qui n'est pas sa proie peut contribuer au Game Win final.

Il est possible également de se mettre d'accord avec le joueur actif pour déflexion sur un « ennemi commun ». Il n'est pas aberrant de lui demander si ça l'intéresse d'aller sur untel et de lui défoncer un vampire s'il se fait bloquer. L'inverse est également vrai : se mettre d'accord avec le joueur sur lequel on redirige le bleed pour que le bloqueur défonce le vampire actif. Demander ne coûte rien et peut permettre de grappiller des informations sur l'état de santé des autres joueurs.

Il est parfois sage de ne pas déflexion sur sa proie si celle-ci joue également déflexion : le bleed peut revenir sur nous. Certes, sa proie a épuisé une déflexion, mais si le bleed en question nous tue, le gain est nul. Déflexion sur une victime « fiable » (qui ne déflexion pas) peut être moins dangereux.

VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Comment lutter contre la déflexion ?

La première option consiste à éliminer les défecteurs potentiels avant de bleeder, soit à l'aide de rushes, soit à l'aide d'attrition de blood qui l'empêchera de pouvoir payer le coût des cartes de déflexion. En dernier recours, une action « leurre » qui pousse la proie à bloquer peut suffire (mais ne marchera que contre un joueur distrait).

Il est également possible d'annuler ou de gêner les cartes de déflexions à l'aide d'autres cartes (souvent des modificateurs d'actions) :



Approximation of Loyalty

(Attention, il y a un misprint sur les capacités des vampires sur la version KoT).

Cette carte très polyvalente marche notamment sur les déflexions de toutes les disciplines Si vous sentez la déflexion venir, pensez à jouer tous les modificateurs de bleed avant de laisser la main à votre proie.



Contingency Planning

Une carte plutôt « bleed responsible » puisqu'elle annule la déflexion mais limite le bleed à 1. De plus, son coût en master phase action et en pool fait qu'elle n'est pas souvent jouée.



Narrow Minds

Bonne carte dans un jeu bleed stealth qui joue lui-même peu de déflexions. Une Deflection ou Telepathic Misdirection à 2 blood devient tout de suite pénible jusqu'au moment où on ne peut plus les payer...



Faceless Night

Plutôt une carte d'anticipation car elle n'empêchera pas son bleed d'être défecté pendant l'action en cours. Mais si sa proie comptait jouer une autre déflexion avec le même vampire, ceci l'en empêche en l'engageant.



False Resonance

Fonctionne contre les cartes de deflection en Auspex avec un effet de stealth en sup sympathique. Chimestry n'est cependant pas la discipline de bleed la plus dangereuse, on la trouvera plus généralement dans un deck Chimestry qui cherche plutôt à stealth fort plutôt qu'à bleeder.



Hide the Mind

Fonctionne uniquement contre les cartes de deflection en Auspex dans une discipline souvent associée aux gros bleeds qui tachent. Cependant, le manque de versatilité de la carte la rend peu jouable.



Direct Intervention

Carte polyvalente par excellence, elle permet (entre autres) à la fois d'éviter de prendre un bleed défecté, mais peut être également utilisée de manière « active » grâce à Enkil Cog ou Madness Network en annulant une déflexion jouée par sa proie sur l'un de ses bleeds pendant le tour d'un autre joueur.



Touch of Clarity

Une carte très jouable (action/reaction, jouable par un non-acting) et efficace aussi bien de manière active (j'annule ta Deflection sur mon bleed) que préventive (j'annule la Deflection qui me balance tout dessus ou encore le Legal Manipulation, le Govern ou le Conditioning qui fait mal) Le panel de cartes annulables est impressionnant (du Voter Captivation qui fera bloater ma proie à l'Entrancement sur mes alliés), le tout dans une discipline de bleed stealth. Rien à redire, même si elle n'évitera pas la déflexion en Auspex.



Soul Decoration

Une carte polyvalente dans une combinaison de disciplines improbable (seuls 6 vampires peuvent la jouer en supérieur...) Injouable.



Two Wrongs

Carte peu coûteuse (elle est trifle), elle reste cependant très cornercase et risque de jammer la main plus qu'autre chose.

Voilà pour le petit tour d'horizon de ce qu'on pourrait appeler pompeusement « l'art de la déflexion ». N'oubliez cependant pas que gagner un tournoi de 130 joueurs se résume parfois simplement à jouer deux Deflection et une Direct Intervention.

Bon bleed à tous !



Command Performance

By Orian Gissler aka TTC Master

Cette nouvelle section a pour vocation de vous présenter des aspects stratégiques qui n'ont pas toujours été abordés directement par Kindred Spirit, tout cela piloté et décrit par une des peintures du Jyhad mondial. Bonne lecture.

Evaluer la force d'un joueur de vampire n'est pas aussi simple que dans d'autres jeux. Si les rencontres entrent deux grands maîtres d'échec ou deux champions de tennis nous renseignent sur leur niveau respectif, voire sur la relation de domination que peut prendre l'un sur l'autre, une partie de V:tes réunit cinq joueurs et connaît de nombreux développements. Je vous propose ici de nous intéresser à ce qui fait un bon joueur de vampire.

Pour rendre à César ce qui lui appartient, Gregory Williams traitait déjà le sujet dès 2002. Gregory, joueur américain émérite vainqueur de nombreux tournois, proposait cinq concepts de base, qui représentent en quelque sorte les compétences requises pour devenir un meilleur joueur :

Gutta cavat lapidem, non vi, sed saepe cadendo : une source d'eau perce une pierre, non par la force, mais en gouttant en permanence.

En résumé, à V:tes, la patience est une force. Il faut être capable de jouer jusqu'à la dernière seconde pour obtenir des résultats. S'accrocher à un vp ou être attentif jusqu'à la dernière seconde sont des éléments qui font un joueur de V:tes gagnant sur le long terme. Gregory nous rappelle également que prendre son temps pour jouer ses cartes, laisser les priorités, demander la phase de direct, sont autant d'éléments essentiels à maîtriser pour vaincre en partie.

D'une manière générale, j'associerai cet adage avec la **capacité mentale** du joueur. Craquera-t-il sous la pression ? Est-il capable de jouer deux heures en exploitant les meilleurs choix de jeu même en sachant qu'il fera 0,5 vp maximum ? La capacité du joueur à conserver son niveau de jeu tout au long de la partie fait la différence entre un joueur moyen et un joueur redoutable.

Fortuna caeca est : la fortune est aveugle

La loi de Murphy s'applique à V:tes. Il est presque sûr que vous ne tirerez pas la carte dont vous avez besoin au moment opportun. Lors d'une partie, il est indispensable de ne pas trop compter sur la chance au tirage. Il faut deckbuilder et jouer ses cartes en conséquence.

A la manière d'un corrolaire à la loi de Murphy, un bon joueur de V:tes sait manier les statistiques de pioche, les risques encourus en cas d'échec et les bénéfices retirés en cas de réussite. La **capacité technique** d'un joueur s'exprime évidemment dans sa maîtrise de son deck, des blocs au moment opportun, de l'accélération propice, mais également de son analyse permanente de l'évolution de la partie en fonction des cartes déjà rencontrées dans son deck, des cartes déjà jouées par les adversaires.

Semper paratus, numquam non paratus : Voyagez préparés

Connaître les cartes de V:tes est une caractéristique commune à tous les grands joueurs. Savoir ce à quoi s'attendre quand un vampire touche la table, aussi bien en termes de potentiel de disciplines, qu'en termes de réalisme vis-à-vis du joueur et de son niveau de deckbuilding, est essentiel pour bien maîtriser une partie.

On ne peut pas connaître toutes les cartes. Aussi, il faut apprendre en cours de partie en lisant les cartes jouées, pour y voir les moindres nuances pouvant impacter la partie. Une carte a 4 effets, vérifions qu'aucun des 4 ne m'impacte directement. Qui veut voyager loin ménage sa monture : la **connaissance du jeu** vous évitera bien des désagréments ultérieurs.

Vir sapit qui pauca loquitur : Ne donnez pas d'informations

Que ce soit des informations évidentes (montrer une carte de sa main sans le faire exprès) ou implicite (réfléchir pendant les masters des autres), il ne faut pas laisser transparaître d'informations sur le contenu ou la qualité de sa main, au risque de voir une brillante stratégie s'écrouler.

D'une manière générale, le **hors-jeu** joue un rôle primordial dans V:tes. Apprenez le langage du corps, apprenez à faire tourner une table en fonction de vos actions et de quelques phrases bien senties. Exercez une pression permanente sur vos adversaires pour leur soutirer des informations. Apprenez à parler à table pour aider les autres et vous aider vous-même.

Par association, considérez, tant que vous n'avez pas écarté totalement la possibilité, que votre adversaire a la pire main possible pour vous. Ou a minima évaluez le risque encouru au cas où sa main vous « punirait » d'avoir essayé.

Animis opibusque parati : Soyez prêts tant dans l'esprit que dans les ressources

Jouer un deck sous-optimisé parce qu'il est drôle, ce n'est pas jouer pour gagner. Jouer un deck sous-optimisé parce que vous pensez qu'il marche dans le metagame, qu'il est difficile à évaluer et qu'il va surprendre la table, ce sont autant de bonnes raisons.

Le deckbuilding est un art propre à une partie et fait partie des 5 piliers d'un grand joueur de V:tes. Copier les decks fait gagner des parties, les modifier à sa sauce permet de mieux les appréhender et de gagner des tournois.

Ne dénigrez pas un deck parce qu'il ne correspond pas à votre style de jeu. Apprenez ses forces et faiblesses sur le papier pour ne pas vous retrouver démunis le moment venu.

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

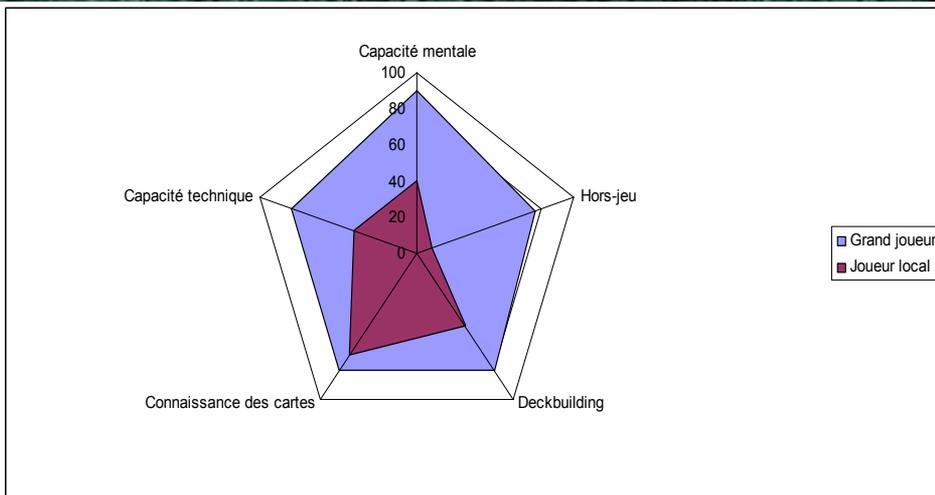


VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Voici une représentation d'un joueur de V :tes selon ce pentagramme. Les éléments du même type sont regroupés. En général un joueur qui a une bonne capacité technique a également une bonne capacité mentale, et une bonne connaissance des cartes, qui lui confère de bonnes qualités de deckbuilding par suite. Le hors-jeu est un peu à l'écart mais reste assez proche des aspects mentaux du jeu.

Voici ici le pentagone d'un très bon joueur français comparé à un joueur local moyen. Comme vous pouvez le constater, j'estime que d'une manière générale les joueurs locaux ont de bonnes capacités de connaissances des cartes, d'aspects techniques et deckbuilding mais pêchent dans les aspects mentaux du jeu :



Cela dit, on peut établir de nombreuses variantes de joueurs. Certains ont intégré les aspects techniques et mentaux du fait de grande expérience de jeu mais ne suivent pas l'actualité du jeu et sont donc largués en terme de deckbuilding et connaissance des cartes. Ce sont des joueurs que l'on pourra piéger avec des cartes bloodlines, laibon, des nouvelles masters...

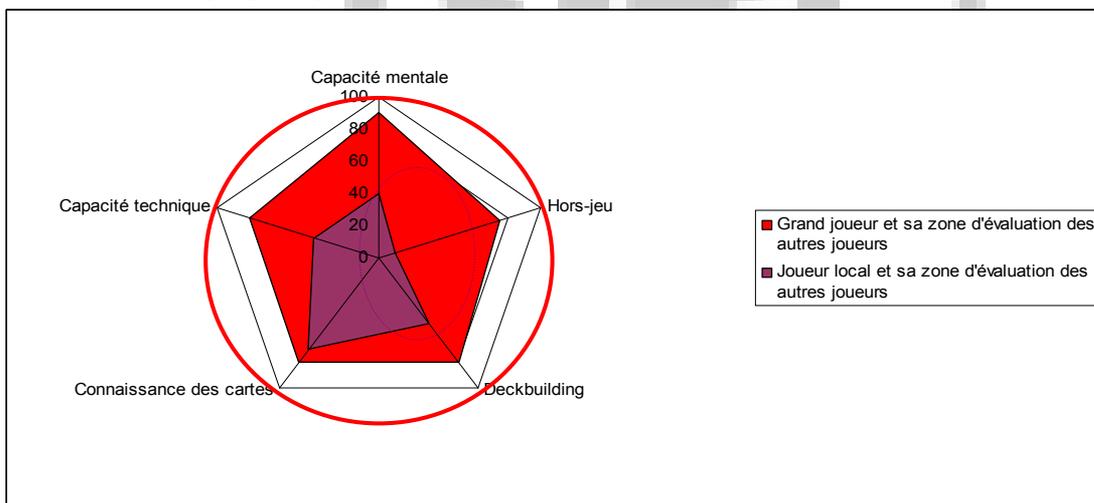
Au contraire, certains joueurs sont portés sur la connaissance des cartes et des règles. On pourra en revanche les piéger sur l'aspect mental parce qu'ils sont souvent trop attachés au côté terre-à-terre du jeu.

Peut-être voyez-vous se dessiner l'étape suivante ?

J'estime qu'une sixième compétence peut être dérivée des cinq premières : il s'agit de la capacité d'un joueur à lire les compétences des joueurs à la table et à les exploiter. Comprendre les flux du table passe par décrypter la manière de jouer des protagonistes, et ce décryptage passe lui-même par une analyse fine des capacités de chacun.

On peut parler de « profiling » (© Krid) du Jyhad. C'est intéressant de voir qu'une table ne se déroule jamais de la même manière (on a pu le constater lors des événements de pré-release Heirs to the Blood récemment). La qualité des joueurs n'est pas forcément remise en cause, leur faculté à dealer, jouer vers les flux, faire de bons moves, être patient, sont autant d'éléments qui rentrent en ligne de compte lorsqu'il s'agit d'imaginer le futur à court et moyen terme d'une table.

Aussi, voici comment j'imagine aujourd'hui le pentagramme d'un joueur de Jyhad :



Il est évidemment plus difficile d'évaluer son adversaire quand on est soi-même loin d'avoir atteint l'excellence dans tous les domaines. Aujourd'hui, être capable d'analyser les forces et faiblesses à la table et les utiliser est la clef de voûte de la maîtrise d'une partie de Jyhad.

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...

Chaos dans le Vieux Monde

Vous avez déjà rêvé de détruire le monde ? Alors faites-le ! Dans ce jeu de plateau, édité par FFG (une version française est disponible), vous incarnez une des quatre puissances de la Ruine du monde de Warhammer (Nurgle Tzeench, Slaanesh et Khorne), en tentant d'influencer voire de dévaster des régions telles l'Empire, la Norsca ou la Bretonnie. Le matériel est plutôt sympa (figurines en plastiques, pions en cartons épais, cartes à jouer plastifiées), le plateau pratique, à défaut d'être beau (la couleur de fond est... particulière !). Le système est très subtil, avec plusieurs conditions de victoire, plus ou moins accessible selon les dieux, dont le *gameplay* est très différencié. Mention très bien pour ce jeu à 3 ou 4 joueurs, dont les parties n'excèdent pas 1h30.

Pandémie

Devenez un super-Kouchner dans ce jeu de plateau coopératif, en français, De 2 à 5 joueurs. Des maladies apparaissent sur toute la carte, qui représente la planète entière : les joueurs appartenant à une méga-ONG, aux rôles et pouvoirs différents à chaque partie, tentent de combiner leurs pouvoirs pour découvrir les vaccins avant que le monde ne soit envahi par l'une des quatre maladies. Attention aux cartes « épidémie », qui font réapparaître de manière aléatoire des foyers d'infections sur des zones déjà touchées et qui peuvent provoquer des réactions en chaîne, fatales aux joueurs ! Un jeu aux règles simples mais difficile à vaincre (puisque c'est le plateau vs les joueurs), sans violence ou affrontement et qui plaira d'autant plus à Madame !

Le Bureau des atrocités

(Livre de poche, Charles Stross)

Un drôle de roman, entre Neal Stephenson et MI-5 (la série), où un nerd fondu de mathématiques appliquées à la magie et travaillant pour une officine super secrète du gouvernement anglais, tente d'éviter l'apparition de Grands Anciens. Ou : « Lovecraft avait raison » disait James Bond en pianotant sur son blackberry... Plein d'humour, de situation décalées, de hard- (et pseudo-) science, de frisson, dans un univers très proche de Delta Green (Chtulu Now, en bref) et de X-files, l'humour et les tracas quotidiens d'un agent secret en plus (ah, remplir le formulaire B-223-bleu sur le nombre de trombones mis à disposition, alors qu'on est déjà en retard à sa formation sur l'invocation des démons mineurs !!).

Underworld USA

Suite et fin de la trilogie de James Ellroy, commencé par *American Death Trip* et *American tabloid*. Les années '60 et '70, aux Etats-Unis, version *noir* : les assassinats des Kennedy, et de Martin Luther King ont bien été fomentés par la CIA et la Mafia. Ces livres vous diront qui les ont faits... Howard Hughes, J.Edgar Hoover, Jack Ruby mais aussi toute une galerie de personnages plus ou moins célèbres ou fictifs vous plongeront dans cette période trouble, avec un souffle épique et une qualité d'écriture proche du chef d'œuvre. La traduction rend hommage aux textes, ce qui ne gâche rien (à noter que toute la biblio d'Ellroy est à conseiller, il n'a pas écrit que *le Dahlia Noir*...). Le dernier tome est à l'avenant des deux premiers, je l'ai toutefois trouvé légèrement moins bon, mais Ellroy nous habitude à des standards d'excellence...

Gunnm : Last Order

Sequelle de la série initiale Gunnm, sortie en 1995, Gunnm : Last Order, publié en 2001, décrit le monde au-delà de Zalem et de la Décharge à travers le regard et les combats de Gally, l'héroïne cyborg de Kishiro Yukito. Comme vous vous en doutez, le chroniqueur que je suis apprécie énormément cette série qui nous offre un approfondissement sur les origines de Zalem et sur ce qui se passe en coulisse dans l'univers de Kishiro. L'aspect combat est effectivement très présent (ce qui peut déplaire à certains) puisque que Gally reste avant tout un cyborg de combat. Néanmoins, on ne retrouve pas la lourdeur de certains shonen avec des combats à ralonge et sans rythme. La violence est certaine, omniprésente, soulignée par un trait nerveux et précis. Les personnages sont attachants et leurs motivations sont révélées peu à peu, justifiant ainsi leur existence dans l'univers de Kishiro. En bref, si vous ne connaissez pas, ne passez pas à coté de cette série. Foncez et faites vous un avis!

Cette rubrique vous est gracieusement délivrée par Kamel « King Size » Senni et Nhetic.



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

- ✓ 6 Mars 2010 - Construit en 3 rondes à Angers
- ✓ 14 Mars 2010 - Unleash Hell's Fury à Paris-Troll2Jeux
- ✓ 27 Mars 2010 QCF+MQCE Lyon
- ✓ 3-4 Avril 2010
LILLE - Eternal Vigilance
QCF/MQE du CN + Nuit Jeu (Passe-moi & co) + Journée
Doubles Duffins Drafts
- ✓ 17-18 Avril 2010 - QCF/MQCE Marseille
- ✓ 24 Avril 2010 - QCF Angers
- ✓ 22 Mai 2010 - QCF+MQCE Oye Plage/Gravelines
- ✓ 19 juin 2010 - QCF Paris



Crédits et Remerciements

Voilà Kindred Spirit 4 se termine en espérant que vous avez apprécié les nouvelles rubriques mais aussi les moins récentes. Je tiens, en tout cas, à remercier tous les contributeurs qui se sont défioncés pour vous fournir ce fanzine de qualité dans les temps. SiF et Vlad ont présenté avec brio la région Ch'nord et j'espère que vous serez nombreux à leur rendre visite au mois d'avril prochain. Un grand merci aussi à Anka pour son article sur la déflexion. Et aussi, de profonds remerciements à Orian qui s'est prêté au jeu de l'interbio tout en me fournissant un article de fond de qualité.

Bon et puis je ne remercierai jamais assez Kamel. Du moins, je vais arrêter de le remercier sinon je crains qu'il ne prenne ça pour des avances en bonne et due forme.

Bon je sais, je me répète, mais n'hésitez pas à me faire parvenir vos observations comme vos articles pour publication à nhetic@gmail.com.

Rendez vous au prochain numéro en mail! Bon jeu à vous!

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.