



Kindred Spirit



Edito

Le nouveau Kindred Spirit est là et il n'est pas content! Enfin, si il l'est et j'ai le plaisir de vous présenter les rubriques servies par nos contributeurs habituels. TTC Master nous présentera avec brio un puissant deck dans **Command Performance**, Ankha, les bénéfices de céder aux charmes du Diable et Kamel, son point de vue sur divers sujets complètement **Achesse**.

Et surtout, le Champion de France en titre, Stone, a accepté de nous accorder une interview exclusive.

Comme vous voyez, l'activité vampirique est florissante!

Bien sûr, comme vous pouvez vous en douter, nous recherchons des contributeurs!

Bonne lecture!

N.

Le Mot du Président

Bon, je ne sais pas pour vous mais moi, le championnat d'Europe fin octobre à Paris, j'y pense tous les matins en me rasant...

Quelques nouvelles en passant : le site ec2010.com est en ligne, les inscriptions et les réservations de chambres ont commencé. TTC-Master, meilleur joueur français nous organise une mini week of nightmare (autrement dit une série de tournoi avant le championnat) et des goodies exclusifs seront distribués à tous les joueurs !

L'évènement VTES de la décennie est annoncé, à vous d'y être !

Kamel « King Size » Senni





Sommaire

<u>News</u>	Page 3
<u>Interbio</u>	Page 4
<u>Unleash hell's fury</u>	Page 6
<u>Command Performance</u>	Page 9
<u>Achesse</u>	Page 11
<u>A ne pas manquer</u>	Page 12
<u>Crédits et Remerciements</u>	Page 13





VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Les News

D'avril à juin inclus va se dérouler à travers le monde entier la Storyline « Battle Lines » opposant les partisans des Baharis (adeptes de Lilith) et les Loyalists les combattant. Des règles spéciales s'appliquent à cette Storyline. Au moins 75% de votre crypte doit être composée d'une des 13 bloodlines :

Abominations, Ahrimanes, Baali, Blood Brothers, Daughters of Cacophony, Gargoyles, Harbingers of Skulls, Kiasyd, Nagaraja, Salubri, Salubri Antitribu, Samedi ou True Brujah.

Par ailleurs, vous avez la possibilité d'inclure les vampires suivants (base et advanced) qui comptent comme faisant partie des 75% obligatoire de la crypte :

Ambrogino Giovanni, Claudio Severino, Count Germaine, Dmitra Ilyanova, Elizabeth Conde, Eze the Demon Prince, Helena, Jan Pieterzoon, Karsh, Lambach, Lucinde, Lucita, Menele, Reverend Adams, Toby, Yazid Tamari.

Ajouté à cela, certaines règles s'appliquent :

Les minions **Slave** peuvent faire des actions dirigées même si aucun membre du clan du Slave n'est en jeu Ready.

Les minions **Infernal** contrôlés par un Methuselah aligné Bahari se dégagent à l'Untap sans aucun coût.

Le coût du **Scarce** est réduit à zéro.

La règle du **Grouping** ne s'applique pas.

Les Methuselahs alignés **Bahari** commencent avec la carte **Lilith's Blessing** gratuitement en jeu et n'ont pas le droit d'inclure la carte **Guide and Mentor** dans leur deck.

Les Methuselahs alignés **Loyalist** commencent avec la carte **Guide and Mentor** en jeu et n'ont pas le droit d'inclure la carte **Lilith's Blessing** dans leur deck.

Les participants reçoivent chacun une copie de **Guide and Mentor** et de **Lilith's Blessing** ainsi que les trois cartes suivantes. Ces cinq cartes sont jouables directement durant la Storyline et les 3 dernières cartes sont légales pour les autres events.

Il ne vous reste plus qu'à venir en aide à votre prince préféré pour organiser cet event et profiter des Blood Lines sans aucune restriction.



L'Interbio:

Beginning

Stone est né au monde vampirique en fin d'année 1996 à l'époque d'**Ancient Hearts**, l'extension **Sabbat** étant sur le point imminent de bouleverser nos non vies. De formation rôliste (**In Nomine Satanis Magna Veritas**) menant au jeu de cartes **Intervention Divine**, **Stone** cherchait avec son cercle de joueurs un jeu de cartes à collectionner multijoueurs. Il lui fut conseillé **Guardians** et **Jyhad**. Il opta pour ce dernier et le pratiqua pendant un temps comme un jeu de plateau en cercle fermé.

Puis, petit à petit, il s'intéressa au monde des tournois et fit la connaissance d'un certain **Stéphane Lavrut**, prince de Paris en devenir. Son premier tournoi fut à Phénomène J où il assumait à la fois le rôle d'organisateur et d'arbitre.

Dernier point important à noter, car c'est à partir de ce moment-là que **Stone** se pencha avec ardeur et intérêt sur les rulings balbutiants de **VTES**. Certains le considèrent, et c'est le cas de votre serviteur, comme une référence en terme d'arbitrage et de rulings, même si, aux yeux de **Stone**, il est à présent plus joueur que véritablement arbitre.

Et cela se justifie par tous les tournois auxquels il a participé aux quatre coins de l'Europe, que ce soit à Heidelberg, Göteborg ou Prague (des Championnats d'Europe me direz-vous).

Work

Néanmoins, comme tout methuselah qui se respecte, **Stone** connut la torpeur de 2005 à fin 2006. Son retour ne fut pas sans difficulté pour se raccrocher à l'actualité du jeu, étant donné que 3 extensions étaient sorties depuis sa pause. C'est à ce moment-là qu'il décida de mettre en branle un projet qui lui tenait à cœur depuis plusieurs années : offrir un compendium complet à la communauté française des différents rulings et interactions tordues propres à **VTES**.

Ainsi, naquirent trois œuvres que je vous enjoins à aller lire si ce n'est pas déjà fait :

- **Burden of Competence** regroupant tous les rulings possibles et imaginables
- **Art de Combat** faisant un résumé exhaustif de tout ce qui se passe dans cette phase appréciée de **VTES** mais au final d'une complexité extrême pour qui veut la maîtriser parfaitement.
- **West Séide Story** se penchant sur tous les tricks possibles pour nos charmants minions.

Ainsi, cela lui permit de compléter agréablement le travail de rulings master dont il s'acquittait déjà depuis plusieurs années sur le forum Règles de **VEKN France**.

Performance

2007 est aussi l'année de reprise où il gagne 4 tournois dans l'année. **Stone** reconnaît d'ailleurs volontiers que son implication dans l'arbitrage, sa torpeur ont contribué à lui permettre de prendre du recul et d'avoir une meilleure conscience de ce qu'il se passe à une table.

A ce sujet, lorsque je lui demande ce qui fait pour lui un bon joueur, il me parle d'ores et déjà du moral qui représente pour 50% de la qualité du joueur. On parlera aussi de play to win ou de fighting spirit. En tout cas, selon **Stone**, c'est avant tout cette volonté de gagner durant les deux heures de jeu qui détermine pour moitié la capacité à faire le game win. Pour le reste, un bon joueur est capable de rester concentré toute la partie et possède une connaissance approfondie des règles lui permettant de toujours maximiser son jeu.

Dernier point important : l'échange d'expérience. Pouvoir être mobile et aller jouer dans d'autres playgroups est très enrichissant pour le joueur qui veut progresser.

Deck

Lorsque je demande à **Stone**, quel est son deck préféré, il me répond sans me répondre. En effet, ce qu'il préfère avant tout, c'est jouer le metagame et le joueur plutôt que de jouer un deck. C'est d'ailleurs à cela qu'il reconnaît une bonne partie, à savoir la qualité des joueurs autour de la table et non la présence de cinq archétypes entre les mains de 5 joueurs inexpérimentés. Néanmoins, il m'a été possible de dégager de ce que m'expliquait **Stone** des qualités de deck : d'une part, un bon deck se veut crosstable. D'autre part, une capacité d'accélération certaine déterminera la qualité d'un deck, tout cela dans le but d'éviter les time limit bien sur.

Players

Nous rentrons à présent dans une partie un peu polémique. Ne pouvant résister à la tentation, j'osais demander à **Stone** celui qu'il considère comme le meilleur joueur. Et il me donna trois noms :

- **TTC Master** pour son intelligence, sa mémoire et son talent de deckbuilding.

- **Blondin** pour son fair play, sa capacité d'analyse, son charisme et surtout son titre de Champion de France (**Stone** admet volontiers que s'il devait retenir un seul vrai champion de France, ce serait **Blondin**).

- **Akabar** pour son côté sympa, sa capacité à mener des decks complexes en finale, son calme et son sang froid en toute situation.

Next

Stone garde en revanche quelques regrets. D'une part, à son grand dam, il remarque que les playgroups, comme les decks, évoluent lentement. Il ajoute d'ailleurs que ce qui est plus gênant est l'évolution lente du playgroup. Par ailleurs, il regrette franchement qu'aucun joueur Français n'est gagné à ce jour de Championnat d'Europe, erreur de parcours qui sera peut être corrigé lors du CE Paris 2010...

Crypt: (12 cards)

- 1 Jefferson Foster
- 1 Mariel St. John
- 1 Ulrike Rothbart
- 1 Jephta Hester
- 2 Neighbor John
- 1 Louis de Maisonneuve
- 5 Elimelech the Twice-Damned

Reaction (23 cards)

- 1 Delaying Tactics
- 2 Eagle`s Sight
- 3 Telepathic Misdirection
- 1 Forced Vigilance
- 3 On the Qui Vive
- 4 Wake with Evening`s Freshness
- 2 Forced Awakening
- 1 My Enemy`s Enemy
- 6 Deflection

Equipment (2 cards)

- 1 Ivory Bow
- 1 Bowl of Convergence

Retainer (1 cards)

- 1 Mr. Winthrop

Event (1 cards)

- 1 Dragonbound

Nous tirons l'inspiration mystique qui a habité **Stone** lors de la conception de ce deck. Aucun résultat probant en tournoi mais régulièrement des game wins en partie amicale (notamment selon lui quand il le prête).

Library: (90 cards)

Master (15 cards)

- 1 Smiling Jack, The Anarch
- 1 Powerbase: Montreal
- 1 Shakar
- 1 Tension in the Ranks
- 1 Sudden Reversal
- 1 Corporate Hunting Ground
- 1 Pentex Subversion
- 1 Giant`s Blood
- 1 Watchtower: Four Ride Forth
- 1 Rack, The
- 1 Sociopath
- 4 Vessel

Action (15 cards)

- 1 Abbot
- 13 Govern the Unaligned
- 1 Blessing of Chaos

Action Modifier (11 cards)

- 1 Enkil Cog
- 2 Veil the Legions
- 3 Cloak the Gathering
- 5 Conditioning

Combat (22 cards)

- 5 Target Vitals
- 4 Psychic Assault
- 2 Claws of the Dead
- 2 Wolf Claws
- 2 Indomitability
- 2 Soak
- 2 Rolling with the Punches
- 3 Unflinching Persistence



Unleash Hell's Fury

By Ankha

Comme il est de plus en plus souvent le cas à chaque extension, **Heirs to the Blood** a introduit une nouvelle mécanique de jeu, ici au travers de deux pseudo-disciplines. Rappelons tout d'abord les bases :

- deux nouvelles masters, **Striga** et **Maleficia**, donnent accès à un vampire infernal aux cartes de ces pseudo-disciplines. Comme pour les vraies disciplines, la première donne accès au niveau inférieur et la deuxième au niveau supérieur.
- ces masters sont réservées aux vampires Infernaux et brûlent dès que le vampire ne l'est plus. On ne peut pas les récupérer sur une diablerie d'un vampire plus âgé.
- Malgré un fonctionnement très similaire aux disciplines, **Striga** et **Maleficia** n'en sont pas. Aucun effet existant (à part les deux masters associées), que ce soit le pouvoir de **Ian Forestal**, **Spontaneous Power**, **Interceptor** etc., ne permettent de s'en passer. Ceci est écrit et répété sur toutes les cartes.



Globalement, **Striga** est plus orienté offensif (action modifiers et combat) et **Maleficia** défensif (reactions, actions d'attrition). Beaucoup d'entre elles (surtout **Striga**) ont un effet en outferior dans les disciplines des Baali :

Striga cel, dai, obf, pre,
Maleficia dai, pre

On constate que les cartes de **Maleficia** sont beaucoup plus exclusives avec 3 cartes sans outferior contre 1 pour **Striga**. En contrepartie, toutes les cartes sans outferior ont une **Burn Option**.

Elles sont **trifle**, et on peut en jouer plus de deux sur le même vampire (pour cycler). Une base de 10 exemplaires sur 70 cartes est un bon compromis pour un deck fortement axé sur ces pseudo-disciplines, permettant d'en tirer une première têt dans la partie, puis de monter rapidement le niveau de ses vampires.

Striga

Striga donne accès à 3 cartes plutôt offensives (et mauvaises) et 2 cartes défensives (une sympa et une très forte). La plupart de ces cartes sont orientées combat agressif.



Une carte de combat relativement faible puisqu'elle coûte plus cher que les cartes équivalentes en **Celerity** (certes, son effet dure tout le combat, mais bon...). Or, utiliser son outferior peut faire supposer qu'on joue **Celerity** également. Seul l'effet supérieur permet de gagner quelques slots, mais ça ne suffit pas à compenser en plus la restriction des strikes (uniquement hand strike). Peut-être dans un jeu **Dragos** infernal (lui permettant d'additionner un nombre illimité de fois) ?

Note : 2/10



Une carte de combat très agressive en supérieur, mais inefficace face à un dodge ou un combat ends. Le strike en **Daimoinon** n'étant pas aggravé, on peut se demander si **Conflagration** ou **Flames of the Netherworld** n'est pas finalement plus simple à jouer. On ne construira clairement pas un deck autour, peut-être en support d'un jeu **Strix**.

Note : 5/10



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE



Une carte polyvalente, jouable en **Obfuscate** par des side-kicks. Mais la plupart des vampires infernaux ayant **Obfuscate**, des cartes de stealth gratuites ou plus efficaces leur sont accessibles (ce n'est pas l'additionnal strike en inférieur qui est très intéressant, d'autant plus qu'il n'est pas utilisable quand on est reacting).

Note : 4/10



Une des deux cartes défensives en **Striga**. Le reduce bleed en **Presence** peut toujours servir les effets **Striga** donnent une petite touche d'interception qui va bien, même en inférieur. Une carte bonne carte de support dans un jeu **Strix**. A comparer cependant à **Hide the Heart** qui lui est supérieur contre les alliés, mais qui n'est jouable qu'une fois par action. Jouer **Scobax** plus d'une fois sur une action peut être efficace, mais est quasi-impossible à mettre en place (nécessite pleins de vampires avec **Striga** sup)

Note : 5/10

Maleficia

Maleficia donne accès à des cartes plutôt défensives, globalement de meilleure qualité que celles de **Striga**, mais plus restrictives car il n'existe que peu d'effet outferior.



Carte deux-en-un d'attrition par excellence, **Barrenness** présente des caractéristiques qui la rendent très jouable. Son effet inférieur est justement celui qu'on voudra utiliser en premier, son effet supérieur plus tard dans la partie, quand on commencera à avoir des vampires avec deux niveaux de **Maleficia**. Elle détape le vampire ce permet au deck de ne pas être focalisé sur ces actions (bleed, défense avec **Unleash Hell's Fury**, vote...) tout en assurant une base défensive anti-swarm (le vampire est rendu stérile ; brûle des vampires de capa 1), anti-bloat (perte de sang, pas de vampire de capa trop grosse pour **Villein** ou **Political Stranglehold**). Elle s'intègre très bien avec toutes les cartes jouant sur la capacité : **Set's Curse**, **Scourge of the Enochians**, **Aranthebes**, **Antediluvian Awakening**, **Banishment**... Attention : elle perd de son efficacité dans un metagame gros vampires (trop de vampires à réduire) et ne sont pas récupérables via **Ashur's Tablet** par exemple si le joueur est ousté ou le vampire banni. Reste que son effet en lui-même n'aide pas à un oust rapide de la proie, mais ressemble plutôt à un long travail de sape parfois incompatible avec la time limit.

Note : 7/10



Sans doute la meilleure carte de **Striga**, même si elle ne dispose pas d'outferior. Polyvalente, elle permet de gérer partiellement les jeux light stealth (vote **Ventrué**...) ou swarm en inférieur, et neutralise complètement un jeu bleed stealth en jouant à côté un peu de combat. Pour couronner le tout, elle possède une **Burn Option** qui permet de s'en débarrasser en début de partie. Le problème viendra peut-être effectivement du début de partie où la défense anti-bleed n'est pas encore en place.

Note : 8/10



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE



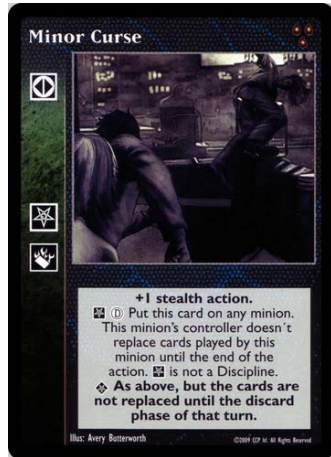
Une carte plutôt défensive bien que l'effet inférieur peut servir à contrer un dodge ou un combat ends dans un deck combat. Son effet supérieur la rend très utile dans un deck fortement basé sur **Maleficia**. Sa polyvalence et son efficacité sont contrebalancé par le fait qu'une carte d'action ou de strike soit nécessaire pour annuler l'action ou le strike, ce qui la rend moins efficace contre un deck swarm ou rush intégré par exemple. Dans la pratique, elle sauve quand même contre la plupart des actions décisives et garantit que le vampire actif restera tappé (pas d'action modifier possible). Une carte indispensable en soutien d'un deck **Maleficia**, mais ne justifiant pas à elle seule de jouer **Maleficia**.

Note : 8/10 dans un deck basé sur d'autres cartes de **Maleficia**



Cette carte a surtout été remarquée pour son effet en **Daimoinon** qui économise des slots de stealth et permet de « rembourser » le coût de l'untap. Elle est particulièrement intéressante avec les **Infernal Servitor** qui n'ont de toute manière que faire de leur sang (ce qui rembourse l'allié) où avec des vampires n'ayant pas **Obfuscate** tel que **Valerius Maior**. L'effet en **Maleficia** ressemble à un mix de **Condemnation: Betrayed** et **Languid** (bref, les condamnation pourries), et justifie difficilement de construire un deck autour.

Note : 6/10 grâce à son **outferior**



Cette carte n'est malheureusement pas sauvée par son **outferior**. C'est une rare, elle n'est donc même pas potable dans un jeu **twister**. Si encore le vampire avait pu se détacher gratuitement après l'avoir jouée...

Note : 1/10



Son **outferior** est peu jouable mais peut être toujours utile pour grapiller son VP. Ses effets en **Maleficia** sont très fort dans un jeu **bleed / stealth**, puis qu'elle cumule **anti-deflect** et **block denial**.

Si le **block denial** est depuis longtemps accessible aux **Baali** (**Elder Impersonation** et **Psychomachia**), l'**anti-deflect** est un vrai plus. Dans un jeu vote, on continuera à préférer **Approximation** même si on peut « réagir » à un **Wake** en glissant un **Psalm** avant que le **reacting** joue un hypothétique **Delaying**. Reste la difficulté à intégrer un module **Maleficia** dans un jeu **bleed/stealth**, même si un cycleur comme **Giotto** peut aider.

Note : 7/10

Ce qu'il faut retenir

Si votre proie joue **Striga**, c'est probablement pour jouer **Strix**. Autant dire que vous aller normalement souffrir pour passer du **bleed**, alors profitez du début de partie pour en coller un maximum.

Si quelqu'un joue **Maleficia**, il peut s'agir soit d'un jeu **Barrenness**, soit d'un jeu **bleed/stealth**. Sa défausse vous indiquera rapidement de quoi il s'agit (mais un **Greater Curse** ne veut pas dire grand-chose). Dans tous les cas, attendez-vous à ce que certaines de vos actions soient annulées, ou votre plan **Deflection** mis à mal, soyez vigilant. Mais ces jeux ont un temps de mise en place assez important en général qui vous laisseront le temps de voir venir.

Command Performance

By TTC Master

Impacter le métagame : la menace nocturne

Une récente observation des tournois 2010, tout du moins des tournois français, m'a permis de constater que vous autres, joueurs qui lisez **Kindred Spirit**, avez enfin admis que **Nocturn** était un deck très fort et très embêtant (Decklist page suivante).

De plus en plus de joueurs jouent le deck, ou prévoient de devoir l'affronter. Cette réalité impacte profondément le metagame des tournois et devrait continuer à l'impacter en 2010. Cet article tente de traiter cette réalité afin de déterminer quels decks nous verrons jouer cette année.

1/ Usual suspects

Les has been

Ils ont eu leur heure de gloire mais aujourd'hui ils semblent à difficulté de par leur impuissance à gérer l'animal. Il s'agit des decks bloquant peu (**Council of doom**), n'ayant pas de vraie défense (weenie présence) ou n'ayant pas de vraies solutions face aux espions de la nuit (**Count Germaine**). Je connais un certain nombre de joueurs qui ont rangé ces decks au placard, et je les comprends.

Quelle frustration de se faire ouvrir par le même deck 3 rondes d'affilée dans 3 positions différentes, en effet.

Les potentiels

Ce sont des decks qui peuvent métagamer le Stealth Bleed et le gêner : en augmentant la défense (**Edward Vignes** va rajoutant des déflections, **Ahrimanes** des **protected resources**, weenie animalism de l'intercept et des **archon investigation**), en ajoutant du stealth sur les rushes (cel qui gagne **fleetness**, par exemple).

Il est très clair qu'améliorer des decks existants est une démarche risquée. En effet, si vous vous retrouvez avec un autre weenie animalism en finale, vos cartes de défense en plus sont autant de cartes mortes contre lui. Difficile choix donc...

Les petits nouveaux

Ce sont des decks extrêmement agressifs donc qui ne s'intéressent pas du tout de savoir ce qu'il y a derrière eux : turbo, aggro vote (**nosfé royalty**), weenie combo...

Ces decks étaient déjà présents dans le paysage et ils connaissent leur heure de gloire en ce moment, dans un format où l'hyper-agressif **Nocturn** éclate les decks qu'ils ne gèrent pas à leur place.

2/ Nous impactons, Vous impactez, Ils impactent

Comme dit précédemment, je ne suis pas étonné de voir des finales réunissant des decks très agressifs, débordant même les classiques weenie animalism ou weenie auspex. En effet, un deck **Nocturn** tue potentiellement sa proie Tour 4 puis une proie par tour. Rajoutant à l'effet oppressif du deck, le fait qu'un singe pourrait le jouer accentue les menaces qu'il crée.

La solution ? Tuer sa proie avant pour prendre l'avantage sur la table.

Le risque ? Tomber sur ces irréductibles decks combat rush à 0 stealth à la con qui va vous barrer la route du Game win et l'offrir à votre lasombrami.

La solution ? Augmenter la défense du deck

Le risque ? Que ça ne suffise pas. Le joueur **Nocturn** a de nombreux moyens retors à disposition pour vous passer : séduction, **Misdirection** sont autant de cartes sortant légèrement du plan de jeu initial mais cassant totalement les calculs.

3/ Vos conclusions, docteur ?

La conclusion de base que vous pouvez tirer de cette analyse, si vous la partagez, est que les temps s'annoncent dur pour les decks non-agressifs (combat et intercept, globalement), dans la mesure où ils vont observer une multiplication de menaces à leur table.

Des menaces qui en plus d'être nombreuses seront difficiles à contrer... par exemple, le deck joué par **Mumra** à Lille est hyper, voire over-agressif, mais il subsiste dedans 5 **Obédience**/ 66 cartes, ce qui est suffisant pour gérer le rush initial tour 2. C'est assez embêtant si vous jouez weenie potence puisque vous avez peu de chance de revoir la lumière après un tour (Decklist de l'**Order 66** page suivante).

De même, il est difficile de se défendre contre un **nocturn** en ajoutant des cartes clefs comme **protected resources**, puisqu'on peut tomber sur un **Nosfé Royalty** qui va nous défoncer à la place.

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



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Decklist Nocturn

Crypt: (12 cards)

- 1 Tobias Smith
- 1 Henri Lavenant
- 1 Lord Vauxhall
- 2 Onaedo
- 1 Banjoko
- 1 Dame Hollerton
- 2 Ermenegildo
- 1 Lucy Markowitz
- 1 Leila Monroe
- 1 Andrew Emory



Library: (80 cards)

Master (13 cards)

- 2 Pentex Subversion
- 1 Giant's Blood
- 1 Coven, The
- 4 Path of Night, The
- 4 Dreams of the Sphinx
- 1 Elysian Fields

Action (14 cards)

- 13 Govern the Unaligned
- 1 Dominate Kine

Action Modifier (28 cards)

- 7 Shadow Play
- 4 Shroud of Absence
- 5 Shroud of Night
- 3 Tenebrous Form
- 2 Blanket of Night
- 6 Conditioning
- 1 Foreshadowing Destruction

Reaction (12 cards)

- 5 Deflection
- 1 Redirection
- 2 Delaying Tactics
- 4 On the Qui Vive

Combat (2 cards)

- 2 Shadow Body

Ally (10 cards)

- 10 Nocturn

Event (1 cards)

- 1 Uncoiling, The

Decklist Order 66 by Mumra

Crypt [12 vampires]

- 3x Mistress Fanchon
- 2x Adana de Sforza
- 2x Rafael de Corazon
- 1x Yazid Tamari
- 1x Suzanne Kadim
- 1x Catherine du Bois
- 1x Keith Moody
- 1x Jackson Asher

Library [65 cards]

Action [8]

- 8x Flurry of Action

Action Modifier [15]

- 2x Approximation of Loyalty
- 2x Conditioning
- 2x Elder Impersonation
- 1x Enkil Cog
- 2x Foreshadowing Destruction
- 1x Into Thin Air
- 3x Lost in Crowds
- 2x Veil the Legions

Master [22]

- 3x Dreams of the Sphinx
- 1x Giant's Blood
- 1x Golconda: Inner Peace
- 4x Information Highway
- 1x Pentex(TM) Subversion
- 1x Secure Haven
- 6x Villein
- 1x Wash
- 4x Zillah's Valley



Political Action [5]

- 2x Banishment
- 1x Kine Resources Contested
- 1x Neonate Breach
- 1x Reins of Power

Reaction [11]

- 5x Deflection
- 5x Obedience
- 1x On the Qui Vive

Action Modifier/Combat [2]

- 2x Swallowed by the Night

Combat [2]

- 2x Majesty



Tournament Winning Deck de l'Eternal Vigilance qui s'est déroulé le 03 avril 2010 à Lille mini qualificatif pour le Championnat d'Europe 2010 et le Championnat de France. Mumra a piloté ce deck en finale et a remporté un game win 3 durant cette même finale. Deck capable grâce à la combo flurry+vote de plier très rapidement la table en deux tout en ayant une défense anti combat et anti bleed raisonnable.

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...

Dominion

Il s'agit d'un jeu hybride, à la fois jeu de plateau et jeu de cartes pas à collectionner. Le jeu est une sorte de draft : vous démarrez au départ avec quelques cartes « cuivre » (la ressource la plus faible du jeu) dans votre jeu, vous achetez des cartes (actions, ressources, points de victoire) qui iront grossir votre deck. Optez-vous pour les actions, qui permettent de faire tourner son jeu (le paquet, une fois épuisé, est remélangé) ou des points de victoire, qui bloque votre main, mais dont le décompte final est celui de la victoire ?

Ce jeu est une pure bombe : aussi intéressant à 2 qu'à 3 (ce qui est rare) ou à 4, modulable (il y a 24 cartes d'actions, et seuls 10 sont disponibles à chaque partie), à l'interaction dosable (certaines cartes sont plus interactives que d'autres), ce qui fait qu'il plaît aux filles (considéré dans mon esprit machiste, moins agressives que les garçons) qu'aux brutes qui ne pensent qu'à pourrir leurs adversaires (et bleeder à 10 à d'autres jeux...).

Les parties durent de 30 à 45 minutes et s'enchaînent sans lassitude. Deux « jeux de base » et une extension sont disponibles.

Pour le prix de quatre starters, voilà un jeu pas trop long à mettre en place aux règles apprises en 5 minutes et qui m'a conquis.

Patient XIII

Nouveau jeu de rôles, présenté dans un format court à la mode actuellement, Patient XIII vous propose d'incarner... un fou enfermé dans un asile ! A une périodicité aléatoire, les patients tirent un numéro, et celui qui tire le numéro 13 n'est plus jamais revu...dans l'asile, les murs vous parlent, les cafards sont intelligents et les médecins ne cherchent pas à vous soigner...

Les jeux de rôles sur la folie (et je ne pense pas aux malkavians) sont quelques-uns (Hystoire de Fous, notamment). Patient XIII se distingue par une ambiance vraiment glauque, entre le Festin Nu (de Cronenberg) et toute l'oeuvre de Lynch. Assez stressant, il est à maîtriser avec soins avec des joueurs et meneur expérimentés et prêts pour une expérience unique. Il est toutefois à ne pas mettre en toutes les mains, l'univers pousse le meneur au sadisme, et les joueurs presque au point de rupture... Si vous avez aimé Oz, La Caravane de l'Etrange, Lost, tentez l'expérience. Si Bambi vous tire encore des larmes...

Hé bien, il y a d'autres jeux n'est-ce pas ?

Nouvelles aventures de Sherlock Holmes

Non, je ne vous parlerai pas du film mais d'un livre ! Conan Doyle a écrit beaucoup d'aventure de ce cher Sherlock, mais bon nombre d'auteurs ont poursuivi son œuvre en rédigeant des unités des stories, les histoires évoqués par Doyle, sans les raconter... Le recueil (plus de 1000 pages) vous permet d'avoir l'intégrale des écrits de René Réouven (auteur policier très célèbre...), du très connu élémentaire mon cher Holmes, à l'histoire du rat géant de Sumatra dont Watson pensait que que l'humanité n'est pas prête à l'entendre .

Bon, si vous aimez la période, vous baverez en permanence en dévorant ce bouquin, à la fois drôle, extrêmement bien rédigé et documenté, et qui rend parfaitement l'ambiance des romans de la fin de l'ère victorienne.

Ghost Rider, Le Film

Bref, je suis tombé sur cet outrage aux bonnes mœurs tout récemment. Librement inspiré du Comics paru chez Marvel en 1972, le film, réalisé par Mark Steven Johnson (Daredevil), est servi par quelques acteurs connus tels que Nicolas Cage et Eva Mendes. Le décolleté vertigineux et omniprésent de cette dernière ne rattrape hélas pas le film qui est d'une platitude morne et d'un ennui profond. Les scènes d'action manquent de rythme, le jeu des acteurs est d'une pauvreté rappelant le PIB des pays du tiers monde et le charisme de moule de Nicolas Cage relève difficilement le bousin. Bon, vous aurez compris, je n'ai pas vraiment apprécié le film. Néanmoins, je reconnais à cette distraction cinématographique une certaine qualité: les effets visuels. La transformation de Nicolas « moule » Cage en Ghost Rider est remarquable et fidèle à l'esthétique du Comics. A voir si vous avez du temps à perdre ou si vous êtes fan d'Eva Mendes (et encore, je suis sur que vous pouvez trouver mieux).

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



VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

A ne pas manquer

V:EKN
Paris
www.veknfrance.com/site

Tournoi *Qualificatif au*
Championnat d'Europe
de Vampire: The Eternal Struggle

Serez-vous
digne
d'affronter
les meilleurs
joueurs
européens?

Samedi 19 juin 2010

Salle du Crous

45, bd Diderot - Paris 12 M° Gare de Lyon

Inscriptions de 10h15 à 10h35

Fin du tournoi à 20h

Frais de participation : 10 €



Des questions ? Rendez-vous sur
www.veknfrance.com/forum
section « V:EKN Paris et Ile-de-France »

VAMPIRE
THE ETERNAL STRUGGLE

Vous souhaitez communiquer sur votre event à venir?
Adressez moi votre affiche à publier dans Kindred Spirit à nhetic@gmail.com





Crédits et Remerciements

Je ne vais pas m'étaler dans des remerciements sans fin. Kamel sait déjà que j'adore son style, Ankha a parfaitement conscience que je sacrifie des vierges à son sombre maître tous les soirs et TTC Master a connaissance que je me mast... tous les soirs devant son blog. Non, c'est bon j'arrête. Merci surtout à Stone de m'avoir supporter en interbio pour cette édition.

Que dire autrement sinon que nous cherchons avec toujours autant d'ardeur des contributeurs motivés afin, éventuellement, pourquoi pas, sait on jamais, (et là c'est l'ambition du rédac' chef que je suis qui parle) passer Kindred Spirit à un format mensuel.

Bref, mon adresse email nhetic@gmail.com vous est entièrement ouverte et dédiée pour vos articles de tout poil que cela s'adresse à des débutants, des joueurs confirmés etc. Tout est bon à prendre et à partager avec la communauté.

Sur ce, rendez vous au prochain numéro!

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.

