



GUIDE STRATÉGIQUE : DECK MALKAVIEN

Il existe de nombreuses façons de jouer ce deck, mais voici quelques conseils à garder présents à l'esprit.

VOTRE STRATÉGIE GÉNÉRALE

Début de partie

Prenez le contrôle du vampire le plus vieux de votre région incontrôlée qui a Domination au niveau supérieur ♦, afin qu'il puisse jouer Diriger les indécis au niveau supérieur pour ajouter 3 points de sang sur un vampire plus jeune de votre région incontrôlée. Avec cet apport de sang et vos transferts, vous pouvez prendre rapidement le contrôle de nombreux vampires pour un coût moins élevé.

Milieu de partie

Une fois que vous avez trois vampires en jeu, commencez à effectuer les actions offensives suivantes et/ou à rediriger les morsures vers votre proie afin de réduire ses points de réserve :

Actions de morsure : Mordez avec Diriger les indécis au niveau inférieur ou avec l'action de morsure par défaut de vos vampires. Si votre proie renonce à bloquer, jouez un modificateur d'action pour augmenter la valeur de la morsure (Sociabilisation, Conditionnement ou Présage de destruction).

Redirection de morsures : Si vous êtes gravement mordu(e), jouez la carte de réaction Déflexion ou Distraction télépathique pour rediriger la morsure vers votre proie.

Fin de partie

Quand il ne reste plus que trois Mathusalems en jeu (vous compris), continuez à mordre et à rediriger les morsures de votre prédateur vers votre proie jusqu'à les éliminer dans le bon ordre.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Faire passer ses actions clés

Ordre des actions : Faites faire à vos vampires les actions les moins importantes en premier et les plus importantes en dernier.

Discretion : Ce deck contient de nombreuses cartes de discréption : si un serviteur tente de vous bloquer, jouez des modificateurs d'action pour augmenter votre discréption.

Empêcher la redirection des morsures : Vous souhaitez éviter que votre proie (si elle joue le deck Tremere ☽ ou Ventrue ✘) ne redirige vos actions de morsure vers un autre Mathusalem. Il y a deux manières de vous en assurer :

- **Avant de mordre :** Jouez Révélations au niveau inférieur avec votre vampire le plus jeune qui a Auspex ☐ afin de regarder la main de votre proie et en défausser une Déflexion ou une Distraction télépathique.

- **Après avoir été redirigé :** Si votre action de morsure a été redirigée par votre proie avec une carte de réaction Déflexion ou Distraction télépathique et que le Mathusalem qui en est la cible a renoncé à bloquer, jouez Mission d'espionnage au niveau supérieur pour réduire la valeur de morsure à 0.

Gestion du sang

Alors que vos vampires vont jouer des cartes et/ou être impliqués dans des combats, ils perdront du sang. S'ils n'ont pas assez de sang, ils ne seront pas capables de jouer certaines de vos cartes de serviteur (par exemple, Conditionnement, Déflexion). Votre deck contient plusieurs cartes que vous pouvez utiliser pour augmenter la quantité de sang sur vos vampires (par exemple, Asile, terrain de chasse, Vivre en ville et Poupée de sang). Assurez-vous que chaque vampire que vous contrôlez a une Poupée de sang sur lui afin que vous puissiez l'utiliser afin de transférer du sang de votre réserve vers lors de votre phase de maître, pour lui éviter de devoir chasser.

Comment vous défendre

Défense contre les morsures : Jouez la carte de réaction Déflexion ou Distraction télépathique pour rediriger une morsure vers votre proie pour l'une des raisons suivantes :

- La morsure a reçu de la discréption (vous pouvez tenter de bloquer afin que votre prédateur ajoute de la discréption).
- Vous êtes mordu(e) par un serviteur que vous ne souhaitez pas bloquer (car il est dangereux en combat).

Défense en combat : Évitez le combat avec les Nosferatus ☩ ou les Tremeres ☽. Votre seule carte de combat est Englouti par la nuit qui fournit une manœuvre qui vous sera utile si vous êtes à 0 point de sang ou en combat avec un Nosferatu qui n'a pas de poursuite pour continuer le combat (par exemple, s'il n'a pas de Chien errant).

Que bloquer : Les actions politiques qui vous feraien perdre des points de réserve ou les actions de morsure que vous ne pouvez pas rediriger. Ne tentez pas de bloquer un Nosferatu ☩ ou un Tremere ☽ à moins que ce ne soit absolument nécessaire (par exemple s'ils veulent gagner de l'interception permanente avec un Corbeau espion ou une Moto de sport).

Gains de points de réserve : Votre gain de points de réserve principal provient de l'élimination de votre proie.

Gestion de la main

Si votre main est polluée par des modificateurs d'action de discréption ou par des cartes de réaction, utilisez une action de phase de défausse et/ou La zone pour vous défausser d'une carte dont vous n'avez pas besoin. De plus, vous pouvez utiliser les Rêves du sphinx pour augmenter la taille de votre main de 2 cartes jusqu'à la fin du tour.

LISTE DE DECK MALKAVIEN

Crypte (12 cartes)

- 2 Alexander Silverson
- 2 Andi Liu
- 1 Ashley
- 1 Colette
- 2 Donny Kowalczyk
- 1 Dr Stephen Norton
- 1 Gelasia Fotiou
- 1 Meaghan
- 1 Sully

Bibliothèque (77 cartes)

- 1 Asile, terrain de chasse
- 1 Bibliothèque antique
- 4 Conditionnement
- 5 Déflexion
- 12 Diriger les indécis
- 5 Distraction télépathique
- 4 Englouti par la nuit
- 4 Masquer l'assemblée
- 4 Mission d'espionnage
- 4 Nuit sans visage
- 1 Panorama élargi
- 4 Perdu dans la foule
- 4 Poupée de sang
- 2 Présage de destruction
- 4 Révélations
- 1 Rêves du sphinx
- 4 Sociabilisation
- 5 Sur le qui-vive
- 2 Vivre en ville
- 5 Yeux d'Argus
- 1 La zone

VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE — GUIDE DE RÉFÉRENCE DE LA CINQUIÈME ÉDITION

DÉROULEMENT DU TOUR

1. Phase de redressement : Redressez toutes vos cartes. Si vous avez l'Avantage, vous pouvez gagner 1 point de réserve.

2. Phase de maître : Utilisez une action de phase de maître, par exemple pour jouer une carte de maître.

3. Phase de serviteur :

Durant votre tour : Effectuez des actions **①** (voir DÉROULEMENT D'UNE ACTION) et modifiez-les avec des modificateurs d'action **②**. En combat, jouez des cartes de combat **③**.

Hors de votre tour : Tentez de bloquer, jouez des cartes de réaction **④** et de combat **⑤**.

4. Phase d'influence : Au début de cette phase, vous gagnez normalement 4 transferts :

- Dépensez 1 transfert pour déplacer 1 point de votre réserve vers un vampire dans votre région incontrôlée.
- Dépensez 2 transferts pour déplacer 1 point de sang d'un vampire dans votre région incontrôlée vers votre réserve.
- Dépensez 4 transferts et brûlez 1 point de réserve pour déplacer un vampire de votre crypte vers votre région incontrôlée.

5. Phase de défausse : Utilisez une action de phase de défausse pour défausser une carte de votre main (et la remplacer).

DÉROULEMENT D'UNE ACTION

Announcez l'action : Jouez la carte d'action (le cas échéant). Annoncez son coût, ses cibles et effets, puis remplacez la carte.

Résoudre les tentatives de blocage

■ Qui peut tenir de bloquer :

- Action dirigée : Les Mathusalems ciblés.
- Action non dirigée : D'abord votre proie, puis votre prédateur.

■ Discréption et interception : Le serviteur qui agit peut gagner de la discréption si nécessaire. Le serviteur qui bloque peut gagner de l'interception si nécessaire.

Résoudre l'action

■ Action réussie : Payez son coût et appliquez ses effets (voir TYPES D'ACTION ET EFFETS)

■ Action bloquée : La carte d'action est brûlée, le serviteur qui bloque est engagé, un combat a lieu (voir ÉTAPES D'UN COMBAT)

TYPES D'ACTION ET EFFETS

Morsure : Action dirigée que tout serviteur disponible peut effectuer afin de faire brûler X points de réserve au Mathusalem ciblé, où X est la valeur de morsure. Si cette dernière est de 1 ou plus, vous gagnez l'Avantage. (Vous ne pouvez annoncer de morsure que contre votre proie).

Chasse : Action non dirigée à +1 en discréption que tout vampire disponible peut effectuer pour gagner X points de sang de la banque, où X est la valeur de chasse.

S'équiper **②** : Action non dirigée à +1 en discréption que tout serviteur disponible peut effectuer pour :

- s'arracher l'équipement s'il vient de la main.
- déplacer vers lui n'importe quelles cartes d'équipement d'un autre serviteur que vous contrôlez.

Employer un compagnon **②** : Action non dirigée à +1 en discréption que tout serviteur disponible peut effectuer pour s'attacher le compagnon.

Recruter un allié **②** : Action non dirigée à +1 en discréption que tout serviteur disponible peut effectuer pour mettre en jeu un serviteur non vampire.

Action politique **②** : Action non dirigée à +1 en discréption que tout vampire disponible peut effectuer pour appeler un référendum (voir ÉTAPES D'UN RÉFÉRENDUM)

Sortir de torpeur : Action non dirigée à +1 en discréption que tout vampire en torpeur peut effectuer pour se déplacer vers la région disponible.

Secourir un vampire en torpeur : Action que tout vampire disponible peut effectuer pour déplacer un vampire en torpeur d'un Mathusalem donné vers la région disponible de ce dernier.

■ Action non dirigée à +1 en discréption si vous contrôlez les deux vampires.

■ Action dirigée si vous ne contrôlez pas le vampire ciblé. Coût de l'action : 2 points de sang qui peuvent être payés par le vampire qui agit, le vampire secouru, ou partages entre les deux.

Diabler un vampire en torpeur : Action que tout vampire disponible peut effectuer pour brûler un vampire en torpeur.

■ Action non dirigée à +1 en discréption si vous contrôlez les deux vampires.

■ Action dirigée si vous ne contrôlez pas le vampire ciblé.

ÉTAPES D'UN RÉFÉRENDUM

1. Choisir les termes : Tous les choix sont faits à cette étape.

2. Voter : Les Mathusalems gagnent des voix avec :

■ Carte d'action politique : Chaque Mathusalem peut utiliser une seule carte d'action politique pour gagner 1 voix.

■ L'Avantage : Le Mathusalem qui détient l'Avantage peut le brûler pour gagner 1 voix.

■ Vampires titrés : primogène (1 voix), prince (2 voix), justicier (3 voix).

■ Autres cartes.

3. Résoudre le référendum : Si il y a plus de voix exprimées « pour » que « contre », le référendum passe et ses effets s'appliquent.

ÉTAPES D'UN COMBAT

Le Mathusalem actif joue ses cartes le premier à chaque étape. Une fois qu'il a fini, la main passe Mathusalem qui se défend.

1. Avant l'étape de manœuvre. Jouez les cartes qui portent cette mention.

2. Manœuvres. Utilisez des manœuvres pour établir la portée au contact ou à distance.

3. Avant que les frappes ne soient choisies. Jouez les cartes qui portent cette mention.

4. Frappe.

a. Choix de la frappe. Chaque serviteur annonce sa frappe.

b. Résolution de la frappe. Les frappes prennent effet simultanément (voir EFFETS DES FRAPPES).

5. Résolution des dégâts. Prévenez ou régénérez les dégâts.

6. Poursuite. Utilisez des poursuites pour continuer ou terminer le combat.

7. Fin de round. Jouez les cartes qui indiquent « utilisable à la fin d'un round de combat ».

EFFETS DES FRAPPES

Frappes à mains nues : Inflige X points de dégâts, où X est la force du serviteur, au contact uniquement.

Esquive : Protège le serviteur qui esquive ainsi que ses possessions (sauf les compagnons) des effets de la frappe du serviteur adverse, à toute portée.

Fin de combat : Est la première frappe à se résoudre et termine le combat immédiatement à toute portée.

Vol de sang : Déplace des points de sang ou de vie de l'adversaire vers le serviteur qui vole le sang.