



GUIDE STRATÉGIQUE : DECK NOSFERATU

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

Utilisez judicieusement vos transferts pour prendre le contrôle d'au moins deux vampires avec Animalisme au supérieur ♦ (et dont un au moins idéalement a le titre de mage).

Une fois que vous contrôlez un vampire, effectuez des actions pour obtenir de l'interception permanente (le compagnon Corbeau espion et sources permanentes de dégâts (Nuée de corbeaux et Force surnaturelle).

Milieu de partie

Votre deck est lent, ne cherchez pas à exercer trop de pression sur votre première proie. Jouez Sabotage insidieux à ce stade pour affaiblir légèrement votre proie. Si nécessaire, laissez votre proie éliminer la sienne car vos chances de victoire augmentent si le nombre de Mathusalems est réduit à 3 (vous compris). Gardez votre prédateur sous contrôle et faites de temps en temps une morsure avec un Chant profond au niveau inférieur ou avec les actions de morsure par défaut de vos vampires.

Fin de partie

Quand il ne reste plus que trois Mathusalems en jeu (vous compris), mettez en jeu les cartes qui font perdre aux autres Mathusalems des points de réserve et protégez ces cartes. Essayez d'envoyer les vampires de votre proie en torpeur afin de pouvoir mordre facilement.

Brûler des points de réserve : Smiling Jack, l'anarch va progressivement brûler les points de réserve des autres Mathusalems ainsi que le sang de leurs vampires, tandis que les Sabotage insidieux ne brûleront que les points de réserve de votre proie. Jouez la carte de maître Renommée sur un vampire contrôlé par votre proie et attaquez-le avec un Chant profond au niveau supérieur (ou bloquez ses actions) pour l'envoyer en torpeur, afin que son contrôleur brûle 3 points

de réserve. Secourez ce vampire de torpeur si vous pouvez répéter l'opération.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Que faire en combat

Vous devez tout faire pour établir la portée au contact car vos frappes ne sont efficaces qu'à cette portée.

Poursuite : Si un serviteur adverse manœuvre à distance, brûlez 1 point de vie d'un Chien errant durant l'étape de poursuite pour obtenir une poursuite et continuer le combat.

Envoyer en torpeur : Au contact contre un Toréador ♠, un Tremere ☉ ou un Ventrué ✕ que vous souhaitez envoyer en torpeur, jouez Prise immortelle afin qu'il ne puisse pas jouer Majesté (Toréador et Ventrué) ou Vol de vitæ (Tremere) puis frappez pour infliger plus de dégâts que le nombre de points de sang qu'à cet adversaire.

Attrition : Utilisez vos sources permanentes de dégâts (Nuée de corbeaux et Force surnaturelle) pour affaiblir les vampires adverses et économiser les cartes de combat pour le moment où elles seront vraiment nécessaires.

Faire passer ses actions clés

Dissuasion : Votre supériorité en combat pourra dissuader les autres Mathusalems de bloquer les actions de vos vampires.

Discretion : Utilisez la carte de maître Le labyrinthe et/ou jouez le modificateur d'action Perdu dans la foule pour augmenter votre discrétion.

Comment vous défendre

Votre deck contient de nombreuses cartes qui permettront à vos vampires d'intercepter et bloquer de nombreuses actions.

Que bloquer : Vous devriez bloquer toute action qui donne un avantage en combat à votre prédateur ou à votre proie (par exemple, un Magnum .44), ou qui vous font perdre des points de réserve (par exemple, une morsure ou une action

politique) ou qui ajoutent du sang à un vampire incontrôlé de votre prédateur car vous ne voulez pas que celui-ci contrôle une horde de serviteurs.

Défense contre les morsures : Si une morsure importante franchit vos défenses, réduisez-la avec District protégé.

Attaques préventives : Si un vampire en particulier contrôlé par votre prédateur vous menace, jouez la carte de maître Refuge exposé sur lui et utilisez-la, ou jouez l'action Chant profond au niveau supérieur pour entrer en combat avec lui et l'envoyer en torpeur.

Grand bal Toréador : Si votre prédateur ou votre proie joue le deck Toréador ♠, brûlez tout Grand bal Toréador que ce Mathusalem a en jeu. Sinon, vous ne serez pas capable de bloquer ses actions autres que les morsures.

Subversion de la Pentex™ : Si votre prédateur ou votre proie joue le deck Tremere ☉, ce Mathusalem finira par jouer cette carte de maître sur votre vampire clé qui ne sera plus capable de bloquer les actions. Brûlez cette carte dès que possible.

Gains de points de réserve : Vos gains de points de réserve sont rares et proviennent de l'utilisation du Calice.

Gestion de la main

Vous n'aurez que rarement une main parfaite, alors pensez à vous servir de l'action de phase de défausse pour vous défausser d'une carte dont vous n'avez pas besoin.

• Si vous avez besoin de cartes de combat et que votre main est remplie de cartes de réaction, tentez de bloquer quelques actions afin d'augmenter vos chances de piocher les cartes dont vous avez besoin.

• Si vous avez besoin de cartes de réaction et que votre main est remplie de cartes de combat, essayez d'entrer en combat avec un serviteur (soit en bloquant soit en l'attaquant avec un Chant profond ou un Refuge exposé).

LISTE DE DECK NOSFERATU

Crypte (12 cartes)

- 1 Baixinho
- 2 Belinde
- 1 La Douairière
- 1 Horace Radcliffe
- 2 Larissa Moreira
- 2 Lenny Burkhead
- 1 Ryan
- 1 Tante Linda
- 1 Wauneka

Bibliothèque (77 cartes)

- 1 Ange gardien
- 1 Bidonville, terrain de chasse
- 4 Calice
- 6 Chant profond
- 2 Chien errant
- 4 Chiens de garde
- 4 Conseil des chats
- 2 Corbeau espion
- 2 Corneilles noires
- 8 Crochet
- 4 District protégé
- 2 Force surnaturelle
- 1 Gare de Varsovie
- 4 Gorgée de vitæ
- 1 Le Labyrinthe
- 2 Nuée de corbeaux
- 4 Perdu dans la foule
- 4 Prise immortelle
- 4 Réaction instinctive
- 1 Rebelle
- 1 Refuge exposé
- 1 Renommée
- 4 Sabotage insidieux
- 1 Smiling Jack, l'anarch
- 5 Sur le qui-vive
- 4 Le terrier

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 (voir DÉROULEMENT D'UNE ACTION) et modifiez-les avec des modificateurs d'action (voir DÉROULEMENT D'UNE ACTION). En combat, jouez des cartes de combat (voir DÉROULEMENT D'UNE ACTION).

Hors de votre tour : Tentez de bloquer, jouez des cartes de réaction (voir DÉROULEMENT D'UNE ACTION) et de combat (voir DÉROULEMENT D'UNE ACTION).

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

Annoncer 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 tenter de bloquer** :

- Action dirigée : Les Mathusalems ciblés.

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

• **Discretion et interception** : Le serviteur qui agit peut gagner de la discrétion 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 discrétion que tout vampire disponible peut effectuer pour gagner X points de sang de la banque, où X est la valeur de chasse.

S'équiper (voir DÉROULEMENT D'UNE ACTION) : Action non dirigée à +1 en discrétion que tout serviteur disponible peut effectuer pour :

- s'attacher 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 (voir DÉROULEMENT D'UNE ACTION) : Action non dirigée à +1 en discrétion que tout serviteur disponible peut effectuer pour s'attacher le compagnon.

Recruter un allié (voir DÉROULEMENT D'UNE ACTION) : Action non dirigée à +1 en discrétion que tout serviteur disponible peut effectuer pour mettre en jeu un serviteur non vampire.

Action politique (voir DÉROULEMENT D'UNE ACTION) : Action non dirigée à +1 en discrétion que tout vampire disponible peut effectuer pour appeler un référendum (voir ÉTAPES D'UN RÉFÉRENDUM)

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

Secourir un vampire de 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 discrétion 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 partagés 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 discrétion 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), justicar (3 voix).

- **Autres cartes**.

3. **Résoudre le référendum** : S'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

Frappe 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.