



GUIDE STRATÉGIQUE : DECK TORÉADOR

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 Présence au niveau supérieur \heartsuit afin qu'il puisse jouer Enchanter la descendance au niveau supérieur pour ajouter 2 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 :

Actions de morsure : Mordez avec Enchanter la descendance au niveau inférieur ou avec l'action de morsure par défaut de vos vampires. Si votre proie renonce à bloquer, jouez une Exaltation en modificateur d'action pour augmenter la valeur de la morsure.

Actions politiques : Jouez des cartes d'action politique (Conflit sur le bétail ou Changement de parité) pour affaiblir votre proie.

Fin de partie

Quand il ne reste plus que trois Mathusalems en jeu (vous compris), assurez-vous de pouvoir jouer des cartes qui vous donneront suffisamment de points de réserve pour résister à leurs morsures et leurs actions politiques :

- Si votre proie a plus de points de réserve que vous, jouez Changement de parité pour réduire sa réserve et augmenter la vôtre.
- Si votre proie a moins de points de réserve que vous, mordez-la et/ou jouez Conflit sur le bétail pour l'éliminer.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Faire passer ses actions clés

Vos actions sont faciles à bloquer car elles sont soit à 0 en discrétion (morsures) soit à 1 en discrétion (actions politiques). Toutefois, vous disposez de plusieurs moyens pour vous assurer de faire passer vos actions clés :

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

Multi-action : Quand vos actions les moins importantes seront bloquées, jouez la carte de combat Majesté au niveau supérieur durant le combat pour redresser votre vampire qui sera capable d'effectuer une autre action (par exemple, une action politique s'il avait précédemment tenté de mordre, et vice-versa).

Discrétion : Vous pouvez augmenter la discrétion d'une action non dirigée en inclinant la carte de maître Casino des horreurs (uniquement lors de l'annonce de l'action). Jouez le modificateur d'action Défier la gravité au niveau supérieur sur n'importe quel type d'action pour recevoir +1 en discrétion et/ou jouez Parangon de perfection au niveau supérieur pour réduire de 1 l'interception des alliés et des vampires plus jeunes.

Incliner les serviteurs : Si un vampire redressé contrôlé par votre proie exprime des voix durant un référendum, vous pouvez jouer une Langue acérée pour l'incliner si vous prévoyez d'effectuer des actions offensives contre votre proie par la suite.

Rendre non blocable : Jouez la carte de maître Grand bal Toréador le tour où vous avez une action politique importante à faire passer et inclinez votre Toréador le moins important pour ce faire.

Politique

Avant d'effectuer une action politique, prêtez attention au nombre de voix dont chaque Mathusalem dispose, car vous risquez d'avoir

besoin du soutien d'un ou plusieurs Mathusalems « alliés » pour faire passer le référendum. Pour cela, vous allez peut-être avoir besoin de passer une forme d'accord mutuellement bénéfique pour gagner leur voix.

Comment vous défendre

Défense contre les morsures : Ne tentez de bloquer les actions de morsure que des Tremeres \heartsuit ou Ventrués \times . N'essayez pas de bloquer les actions de morsure effectuée par les Malkaviens \heartsuit . De cette manière, ils ne pourront pas jouer de carte de discrétion qui finiront par polluer leur main.

Gains de points de réserve : Vos gains énormes de points de réserve viennent principalement des cartes et effets suivants : Serf (laissez du sang à votre vampire afin qu'il puisse payer ses cartes), Changement de parité, Faveur consanguine, Envôtement des électeurs et Musée d'art.

Que bloquer : Au vu de votre accès limité à l'interception, il vous est fortement recommandé de ne bloquer que les actions clés. Par exemple, l'action qui vise à brûler le Grand bal Toréador, ou les actions qui donnent de l'interception permanente à votre proie ou prédateur (par exemple, la Coupe de convergence, la Moto de sport ou le Corbeau espion) ou les actions politiques et les morsures qui vous feraient perdre trop de points de réserve.

Défense en combat : Jouez la carte de combat Majesté pour protéger le vampire que vous contrôlez qui est en combat avec un Nosferatu \heartsuit ou un Tremere \heartsuit . Évitez tout combat avec un Nosferatu qui a Puissance \blacksquare .

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 défaire d'une carte dont vous n'avez pas besoin.

LISTE DE DECK TORÉADOR

Crypte (12 cartes)

- 1 Bret Stryker
- 2 Catalina Vega
- 2 Flávio Gonçalves
- 1 Kathy Glens
- 1 Massimo Falconi
- 1 Min-Seo
- 2 Mkhokheli
- 1 Nik Silkko
- 1 Tamoszius

Bibliothèque (77 cartes)

- 1 Casino des horreurs
- 2 Changement de cible
- 4 Changement de parité
- 8 Conflit sur le bétail
- 8 Défier la gravité
- 4 Deuxième Tradition : le Domaine
- 4 Discours ensorcelant
- 1 Élysée : le château de Versailles
- 6 Enchanter la descendance
- 6 Envôtement des électeurs
- 2 Exaltation
- 4 Faveur consanguine
- 4 Grand bal Toréador
- 1 Haute société, terrain de chasse
- 1 Justicar Toréador
- 4 Langue acérée
- 6 Majesté
- 1 Musée d'art
- 4 Parangon de perfection
- 6 Serf

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.