



## GUIDE STRATÉGIQUE : DECK VENTRUE

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 ♦ 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 et/ou à rediriger les morsures vers votre proie afin de réduire ses points de réserve :

**Actions de morsure :** Mordez avec Intimidation ou Enchanter la descendance au niveau inférieur, ou avec l'action de morsure par défaut de vos vampires. Si votre proie renonce à bloquer, jouez un Conditionnement 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.

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

#### Fin de partie

Quand il ne reste plus que trois Mathusalems en jeu (vous compris), lâchez vos derniers coups pour les éliminer dans le bon ordre. Avec une seule action politique (Ascension des ancillas), vous pourriez éliminer votre proie et affaiblir (voire éliminer) votre prochaine proie.

Idéalement, s'il ne reste plus que deux Mathusalems en jeu (vous compris) et que votre adversaire n'a pas plus de 6 points de réserve, jouez une carte d'action de morsure telle qu'Intimidation au niveau supérieur, augmentez la valeur

de morsure avec un Conditionnement au niveau supérieur et rendez l'action non blocable par les vampires avec le modificateur d'action Braver l'aube.

### 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, ou le modificateur d'action Pulsion monstrueuse au niveau supérieur après la résolution de l'action 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).

**Incliner les serviteurs :** Si vous êtes proche d'éliminer votre proie, utilisez la carte de maître Anarch fauteur de trouble pour incliner deux vampires contrôlés par votre proie et/ou jouez la carte de maître Distraction pour incliner un serviteur. Si vous redirigez une morsure vers votre proie à l'aide d'une Déflexion durant le tour de votre prédateur, ceci peut forcer votre proie à incliner un serviteur afin de bloquer cette morsure.

**Rendre non blocable :** Jouez le modificateur d'action Braver l'aube durant une action très importante telle qu'une morsure ou une action politique qui éliminerait votre proie.

#### 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 :** Jouez la carte de réaction Déflexion pour rediriger une morsure vers votre proie pour l'une des raisons suivantes :

- La morsure a reçu de la discrétion (vous pouvez tenter de bloquer afin que votre prédateur ajoute de la discrétion).
- Vous êtes mordu(e) par un serviteur que vous ne souhaitez pas bloquer (car il est dangereux en combat).
- La valeur de morsure est si importante que votre proie devra probablement bloquer et incliner un de ses serviteurs.

**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, la Coupe de convergence, la Moto de sport, le Corbeau espion, les actions politiques qui vous feraient perdre des points de réserve ou les actions de morsure que vous ne pouvez pas rediriger.

**Défense en combat :** Jouez la carte de combat Majesté pour protéger le vampire que vous contrôlez qui est en combat avec un Nosferatu ☞ ou un Tremere ☉. Jouez la carte de combat Force cachée pour prévenir les dégâts si vous ne pouvez pas jouer Majesté.

**Gains de points de réserve :** Vos gains de points de réserve viennent principalement de : Changement de parité, Poupée de sang et Panorama élargi.

#### 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.

### LISTE DE DECK VENTRUE

#### Crypte (12 cartes)

- 1 Alexa Draper
- 2 Alice Chen
- 1 Brock Sterling
- 1 Chelsea Blake
- 2 Horst von Brühl
- 1 Madison
- 1 Naomi Stewart
- 1 Oshri Dahan
- 2 Sybren van Oosten

#### Bibliothèque (77 cartes)

- 1 Anarch fauteur de trouble
- 1 Ascension des ancillas
- 1 Autoroute de l'information
- 1 Braver l'aube
- 5 Changement de parité
- 4 Conditionnement
- 7 Conflit sur le bétail
- 6 Déflexion
- 4 Deuxième Tradition : le Domaine
- 4 Discours ensorcelant
- 1 Distraction
- 8 Enchanter la descendance
- 2 Envoûtement des électeurs
- 4 Force cachée
- 4 Intimidation
- 6 Majesté
- 2 Panorama élargi
- 3 Poupée de sang
- 6 Pulsion monstrueuse
- 1 Quartier général Ventrué
- 1 Quartier résidentiel, terrain de chasse
- 4 Réveil avec la fraîcheur du soir
- 1 Visite du Capucin

## 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.