Guide stratégique : deck Brujah

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. Une fois que vous contrôlez au moins deux vampires, faites des actions pour obtenir des capacités spéciales permanentes via l'action *Puissance héroïque* ou l'allié *Les Royaux de la 47e rue*.

Milieu de partie

Une fois que vous avez trois vampires en jeu, essayez d'envoyer les vampires de votre proie en torpeur afin que vos vampires puissent mordre ou voler leurs points de réserve librement.

Attaquez les serviteurs : Jouez des cartes pour entrer en combat avec des serviteurs contrôlés par votre proie (*Refuge exposé*, *Bagarre rangée* en Puissance ■, ou utilisez la capacité spéciale de *Theo Bell*).

Actions de morsure : Mordez avec *Enchanter la descendance* au niveau inférieur, *Bagarre rangée* en Présence ✖, *Démonstration de force* ou avec l'action de morsure par défaut de vos vampires. Si votre proie renonce à bloquer, jouez un *Semer la pagaille* en modificateur d'action pour augmenter la valeur de la morsure.

Voler des points de réserve : Jouez *Bagarre rangée* en Célérité ⚡ pour voler 1 point de réserve à votre proie.

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. Essayez d'envoyer les vampires de votre proie en torpeur afin de pouvoir mordre facilement.

Brûler des points de réserve : Jouez la carte de maître *Renommée* sur un vampire contrôlé par votre proie et attaquez-le pour l'envoyer en torpeur, afin que son contrôleur brûle 3 points de réserve. Jouez la carte de maître *Assaut frontal* si vous pensez pouvoir envoyer un bon nombre de vampires en torpeur et/ou brûler les serviteurs contrôlés par votre proie afin de maximiser à la fois votre gain de points de réserve et la perte de points de réserve de votre proie.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Faire passer ses actions clés

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

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

Comment vous défendre

Défense contre les morsures : Si une morsure importante passe vos défenses, réduisez-la en brûlant l'allié *Les Royaux de la 47e rue*, ou jouez la carte de réaction *Leurre* pour rediriger la 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) et vous ferait perdre de nombreux points de réserve.
- Vous êtes mordu(e) par un serviteur que vous ne souhaitez pas bloquer (car il est dangereux en combat).

Défense contre les actions politiques : Si le référendum d'une action politique qui vous ferait brûler trop de points de réserve ou qui vous éliminerait est sur le point d'aboutir, jouez la carte de réaction *Manœuvres dilatoires*.

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 *Bagarre rangée* en Puissance ■ pour entrer en combat avec lui et l'envoyer en torpeur.

Gains de points de réserve : Vos gains de points de réserve proviennent de : *Bagarre rangée* en Célérité ⚡, *Poupée de sang* et *Assaut frontal*.

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, les actions qui donnent un avantage en combat à votre proie ou prédateur ou les actions politiques et les morsures effectuées par des vampires qui ne peuvent pas augmenter régulièrement leur discrétion.
Ne tentez pas de bloquer les actions de morsure effectuées par les vampires qui peuvent facilement augmenter leur discrétion. De cette manière, ils ne pourront pas jouer de cartes de discrétion qui finiront par polluer leur main.

Que faire en combat

Infligez autant de dégâts que possible à vos adversaires, afin qu'ils aillent en torpeur vide.

Avant l'étape de manœuvre : Jouez *Panneau arraché* pour augmenter votre force pour le reste du combat.

Manœuvre : Vous devez tout faire pour établir la portée au contact car vos frappes ne sont efficaces qu'à cette portée. Si le serviteur adverse manœuvre pour se mettre à distance, manœuvrez pour revenir au contact avec *Course-poursuite* ou *Plaquage*.

Prise immortelle : Lorsque vous êtes au contact en combat avec un vampire que vous voulez envoyer en torpeur, jouez *Prise immortelle* pour qu'il ne puisse pas frapper : fin de combat ou frapper : esquiver ou utiliser une arme, puis frappez pour infliger plus de dégâts que le vampire adverse n'a de points de sang.

Frappes additionnelles : Si les dégâts que vous avez infligés au serviteur adverse avec votre première frappe du round n'étaient pas suffisants pour l'envoyer en torpeur (ou le brûler, dans le cas d'un allié adverse), recevez une frappe additionnelle en jouant *Course-poursuite* au niveau supérieur ou *Rapidité*, et utilisez-la pour frapper à nouveau avec : *Léger différend* en Puissance ■, *Crochet*, *Plaquage* ou la frappe à mains nues par défaut de votre vampire (surtout s'il est sous l'effet de *Panneau arraché*).

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.

DECK BRUJAH

Crypte (12 cartes)

2 Aline Gädecke
1 Ariane
2 Atiena
1 Brandon Grime
1 Elen Kamjian
1 Octane
1 Rayne
1 Siarhei Levchenko
1 Theo Bell
1 Valeriya Zinovieva

Bibliothèque (77 cartes)

1 Abbaye de Carfax
1 Ange gardien
1 Assaut frontal
6 Bagarre rangée
2 Course-poursuite
4 Crochet
2 Démonstration de force
6 Enchanter la descendance
1 Entrepôt de viande de Carver
4 Gorgée de vitæ
4 Léger différend
1 Les Royaux de la 47e rue
2 Leurre
2 Manœuvres dilatoires
5 Panneau arraché
4 Plaquage
4 Poupée de sang
1 Presse libre Anarch
6 Prise immortelle
2 Puissance héroïque
5 Rapidité
1 Refuge exposé
1 Renommée
6 Résistance organisée
2 Semer la pagaille
2 Sur le qui-vive
1 Zone de guerre, terrain de chasse

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. En combat, jouez des cartes de combat.
Hors de votre tour : Tentez de bloquer, jouez des cartes de réaction et de combat.
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.
- **Discrétion 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 : 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 : Action non dirigée à +1 en discrétion que tout serviteur disponible peut effectuer pour s'attacher le compagnon.
Recruter un allié : Action non dirigée à +1 en discrétion que tout serviteur disponible peut effectuer pour mettre en jeu un serviteur non vampire.
Action politique : 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. Coût de l'action : 2 points de sang.
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.