Guide stratégique : deck le Sacerdoce

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 mordre votre proie pour détruire leurs points de réserve.

Actions de morsure : Mordez avec *Enchanter la descendance* au niveau inférieur, *Carte de membre platinum* ou avec l'action de morsure par défaut de vos vampires. Si votre proie renonce à bloquer, jouez une *Révélation du serpent* ou *Visage de l'amour véritable* en modificateur d'action pour augmenter la valeur de la morsure.

Fin de partie

Quand il ne reste plus que trois Mathusalems en jeu (vous compris), continuez à mordre votre proie jusqu'à ce que vous les éliminiez dans l'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 (comme le *Cœur de Nizchetus*, *Cœur de la ville*, le *Codex des Jardiniers édeniens* ou une morsure qui élimine votre proie).

Discrétion : Ce deck contient de nombreuses cartes de discrétion : si un serviteur tente de vous bloquer, jouez des modificateurs d'action pour augmenter votre discrétion. Si une action clé est bloquée, jouez la carte de combat *Forme de brume* au niveau supérieur lors du combat résultant afin d'ajouter +1 en discrétion et continuer l'action comme si elle n'avait pas été bloquée.

Multi-action :

- **Si le vampire est bloqué :** Lorsque vos actions les moins importantes sont bloquées, jouez la carte *Fusion avec la terre* au niveau supérieur en combat pour redresser le vampire qui agit.
- **Après une morsure réussie :** Si un serviteur contrôlé par le Mathusalem que vous mordez possède 2 de vos compteurs corruption, vous pouvez jouer le modificateur d'action *Révélation du serpent* au niveau supérieur pour redresser le vampire qui agit.

Vos vampires redressés pourront à présent entreprendre une action différente (par exemple, une action d'équipement s'ils avaient précédemment tenté de mordre, ou vice versa) ou rester redressés et adopter une posture défensive.

Comment vous défendre

Défense contre les morsures : Jouez la carte de réaction *Fin de soirée difficile* en Occultation ■ pour réduire une morsure contre vous pour l'une des raisons suivantes :

- La morsure a reçu de la discrétion.
- Vous êtes mordu(e) par un serviteur que vous ne souhaitez pas bloquer (car il est dangereux en combat).

Défense contre les actions politiques : Certains de vos vampires sont titrés. Vous pouvez les utiliser pour voter contre le référendum d'une action politique qui vous ferait perdre des points de réserve. Si vous avez besoin de plus de voix pour faire échouer le référendum, jouez *Fin de soirée difficile* en Présence ✖ pour gagner 2 voix.

Gains de points de réserve : Votre gain de points de réserve principal provient de l'utilisation de vos cartes *Poupée de sang* et de l'élimination de votre proie.

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 de l'interception permanente à votre proie ou prédateur ou les actions politiques et les morsures qui vous feraient perdre trop de points de réserve.

Défense en combat : Jouez la carte de combat *Fusion avec la terre* ou *Forme de brume* pour protéger le vampire que vous contrôlez qui est en combat avec un Gangrel ☛ ou un Banu Haqim ❁. Évitez tout combat avec un Brujah ⊛ ou un vampire avec Puissance ▣.

Gestion de la main

Si votre main est polluée par des cartes de modificateur d'action, de réaction ou de combat, utilisez une action de phase de défausse 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.

Deck le Sacerdoce

Crypte (12 cartes)

1 Aluc Romas de Leon
1 Crystal Lynn
1 Docteur Morocco
1 Elisha Tucker
1 Faruq Abd al-Qadir
1 Hesha Ruhadze
1 Jenny Silver
1 Marcel
1 Melech
1 Milton Fox
1 Nonu Dis
1 Vivian VI

Bibliothèque (77 cartes)

1 Arc d'ivoire
7 Carte de membre platinum
1 Club Illusion
1 Codex des Jardiniers édeniens
1 Cœur de la ville
1 Cœur de Nizchetus
7 Enchanter la descendance
2 Envoûtement
5 Fin de soirée difficile
4 Forme de brume
4 Forme du cobra
1 Fumerie d'opium
5 Fusion avec la terre
4 Mission d'espionnage
4 Nuit sans visage
1 Panorama élargi
4 Perdu dans la foule
4 Poupée de sang
6 Regard enchanteur
6 Révélation du serpent
1 Rêves du sphinx
4 Sur le qui-vive
1 Temple, terrain de chasse
2 Visage de l'amour véritable

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.