



GUIDE STRATÉGIQUE : DECK RAVNOS

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 vos transferts à bon escient pour vous assurer le contrôle d'au moins deux vampires Ravnos dotés de Dissimulation ♦ et/ou de Présence ♦ dès que possible. Dès vous contrôlez au moins un vampire, faites des actions pour obtenir des capacités spéciales permanentes via *Chien sauvage*, *Précieux Samadji*, *Tarot du Shilmulo* ou *Taxi City Star*. De plus, utilisez *Briser les liens* pour mordre votre proie et ajouter 1 point de sang à un vampire de votre région incontrôlée. Avec ce sang supplémentaire et vos transferts, vous pouvez rapidement prendre le contrôle de nombreux vampires pour un coût en points de réserve réduit.

Milieu de partie

Actions de morsure : Mordez avec *Briser les liens* ou avec les actions de morsure par défaut de vos vampires. Si votre proie renonce à bloquer, jouez un modificateur d'action *Visions de la Géhenne* pour augmenter la valeur de la morsure. Si votre proie tente de bloquer avec un allié, jouez ce modificateur d'action pour l'empêcher de continuer à tenter de bloquer.

Club Illusion : Mettez en jeu la carte de maître *Club Illusion* pour avoir la possibilité d'augmenter la valeur de morsure de votre vampire, mais veillez à ne pas le faire lorsque cette carte pourrait donner un avantage excessif à un autre Mathusalem contrôlant des vampires Anarch.

Fin de partie

Quand il ne reste plus que trois Mathusalems en jeu (vous compris), jouez *Semaine des cauchemars* pour augmenter de façon permanente la valeur de morsure de vos vampires Ravnos. Continuez à mordre vos proies jusqu'à ce que vous les éliminiez toutes les deux dans l'ordre.

Récursion de cartes : Utilisez la carte de maître *Musée Garibaldi-Meucci* pour récupérer dans votre tas de cendres des cartes Anarch cruciales, en fonction de vos besoins du moment.

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 *Précieux Samadji*, *Taxi City Star*, *Tarot du Shilmulo*, *Chien sauvage* 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.

Incliner les serviteurs : Après avoir réussi à mordre votre proie en utilisant l'action *Briser les liens*, inclinez un serviteur contrôlé par votre proie. Cela augmentera les chances de succès de vos actions suivantes.

Gestion du sang

Alors que vos vampires vont jouer des cartes et/ou être impliqués dans des combats, ils perdront du sang. S'ils n'ont pas assez de sang, ils ne seront pas capables d'utiliser la carte de maître *Club Illusion* pour augmenter les morsures ou de jouer certaines cartes de réaction essentielles comme *Terreurs nocturnes* ou *Visions de Zapathasura*. Votre deck contient plusieurs cartes que vous pouvez utiliser pour redonner gratuitement du sang à vos vampires (par exemple, *Parc*, *terrain de chasse* et *Poupée de sang*). Assurez-vous également que chaque vampire que vous contrôlez a une *Poupée de sang* sur lui afin que pour puissiez lui transférer du sang de votre réserve durant votre phase de maître.

Comment vous défendre

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 au combat à votre prédateur ou à votre proie, ou les actions politiques et/ou de morsures effectuées par les vampires qui ne peuvent pas facilement augmenter leur discrétion. N'essayez pas de bloquer les actions

de morsure effectuées par les vampires qui peuvent facilement augmenter leur discrétion. Ainsi, ils ne pourront pas jouer de modificateurs d'action de discrétion qui finiront par encombrer leur main.

Comment bloquer efficacement : Ce deck contient des cartes qui peuvent donner de l'interception à vos vampires ou qui peuvent réduire la discrétion du serviteur qui agit à 0. L'ordre dans lequel vous jouez ces types de cartes sera crucial pour réussir à bloquer des actions clés. Si vous voulez bloquer un serviteur qui peut recevoir beaucoup de discrétion, commencez par jouer ou utiliser des cartes d'interception, puis jouez la carte de réaction *Terreurs nocturnes* pour réduire la discrétion du serviteur qui agit à 0. Ainsi, le serviteur qui agit aura besoin du double de discrétion pour franchir vos défenses.

Défense contre les morsures : Si vous ne pouvez pas bloquer une morsure importante, réduisez-la à 0 avec la carte de réaction *Visions de Zapathasura* ou jouez la carte de maître hors-tour *Investigation* de l'archonte pour brûler le serviteur qui agit si la valeur de la morsure est supérieure ou égale à 4.

Défense de combat : Votre défense en combat repose principalement sur la fin de combat (*Majesté*, *Terreurs nocturnes* ou *Musée Garibaldi-Meucci*) ou sur l'esquive (*Vermine vorace*). Essayez d'éviter le combat avec un vampire avec *Puissance* ♣.

Gains de points de réserve : Votre gain de points de réserve provient principalement de vos cartes *Poupée de Sang* et de l'élimination de votre proie.

Gestion de la main

Vous n'aurez que rarement une main parfaite, alors pensez à vous servir de l'action de phase de défausse par défaut et de celle accordée par *Siège du pouvoir* : *Los Angeles* pour vous débarrasser des cartes dont vous n'avez pas besoin.

DECK RAVNOS

Crypte (12 cartes)

- 1 Doc Martina
- 1 Gathii
- 1 Roberto Rivamonte
- 1 Jean-François
- 1 Luciano Carvalho
- 1 Oleg Kaprizov
- 1 Phaibun
- 1 Roy
- 2 Sreelekh
- 1 Trung Chau Pham
- 1 Zafira

Bibliothèque (77 cartes)

- 8 Briser les liens
- 2 Chef de meute
- 4 Chien sauvage
- 4 Chiens de garde
- 1 Club Illusion
- 4 Conseil des chats
- 1 Échoppe de la diseuse de bonne aventure
- 4 Englouti par la nuit
- 1 Envôitement
- 1 Investigation de l'archonte
- 4 Majesté
- 4 Masquer l'assemblée
- 1 Musée Garibaldi-Meucci
- 1 Parc, terrain de chasse
- 4 Perdu dans la foule
- 3 Poupée de sang
- 1 Précieux Samadji
- 4 Racket de protection
- 1 Semaine des Cauchemars
- 1 Siège du pouvoir : Los Angeles
- 4 Sur le qui-vive
- 1 Tarot du Shilmulo
- 1 Taxi City Star
- 4 Terreurs nocturnes
- 2 Vermine vorace
- 4 Visions de la Géhenne
- 4 Visions de Zapathasura
- 3 Voiler les légions

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 2). En combat, jouez des cartes de combat (voir 2).

Hors de votre tour : Tentez de bloquer, jouez des cartes de réaction (voir 2) et de combat (voir 2).

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 2) : 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 2) : Action non dirigée à +1 en discrétion que tout serviteur disponible peut effectuer pour s'attacher le compagnon.

Recruter un allié (voir 2) : Action non dirigée à +1 en discrétion que tout serviteur disponible peut effectuer pour mettre en jeu un serviteur non vampire.

Action politique (voir 2) : 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

Frappes 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.