



GUIDE STRATÉGIQUE : DECK SALUBRIEN

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 Domination au niveau supérieur afin qu'il puisse jouer *Diriger les indécis* au niveau supérieur pour ajouter 3 points de sang à un vampire plus jeune de votre région incontrôlée ou jouer *Festin des secrets de l'âme* pour mordre votre proie et ajouter 2 points de sang sur un vampire plus jeune de votre région incontrôlée, si la morsure est réussie. 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 *Diriger les indécis* au niveau inférieur, avec *Festin des secrets de l'âme* à n'importe quel niveau ou avec l'action de morsure par défaut de vos vampires. Si votre proie tente de bloquer, jouez un modificateur d'action *Sociabilisation* au niveau supérieur pour augmenter la valeur de la morsure et la discrétion de votre vampire ; si elle ne tente pas de bloquer, jouez *Sociabilisation* au niveau inférieur pour augmenter la valeur de la morsure.

Redirection de morsures : Si vous êtes gravement mordu(e), jouez la carte de réaction *Déflexion* ou *Distraction télépathique* pour rediriger la morsure vers votre proie ou, en dernier ressort, *Les ennemis de mes ennemis* pour la rediriger vers votre grand-prédateur s'il reste plus de deux Mathusalems en jeu (vous compris).

Fin de partie

Quand il ne reste plus que trois Mathusalems (vous compris), donnez l'assaut final pour les éliminer dans bon ordre.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Faire passer ses actions clés

Vos actions sont faciles à bloquer, car elles sont soit à 0 de discrétion (actions de morsure), soit à 1 de discrétion

(actions non dirigées). Par conséquent, vous disposez de plusieurs moyens pour vous assurer que vos actions clés soient réussies.

Ordre des actions : Faites faire à vos vampires les actions les moins importantes en premier et les plus importantes en dernier (comme *Coupe de convergence*, *Arc d'ivoire*, *Épée de l'archange* ou une morsure qui élimine votre proie).

Faire échouer les blocages : Lorsqu'une action clé est annoncée, jouez le modificateur d'action *Séduction* pour empêcher un vampire susceptible de bloquer de le faire ou jouez le modificateur d'action *Confession forcée* au niveau supérieur après qu'un serviteur a tenté de bloquer afin de faire échouer cette tentative.

Multi-action : Lorsqu'une de vos actions les moins importantes est bloquée, jouez le modificateur d'action *Pulsion monstrueuse* au niveau supérieur après la résolution de l'action pour redresser votre vampire qui sera alors capable d'effectuer une autre action.

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 de jouer certaines de vos cartes de serviteur (par exemple, *Diriger les indécis* ou *Déflexion*). Votre deck contient plusieurs cartes que vous pouvez utiliser pour redonner gratuitement du sang à vos vampires (par exemple, *Bosquet de méditation*, *Festin des secrets de l'âme*, *Poupée de sang* et *Calice*). 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.

Que faire en combat

Votre combat est basé sur l'épuisement progressif du sang de vos adversaires, de sorte qu'ils deviennent plus vulnérables lorsqu'ils agissent ou bloquent des actions. **Attrition :** Utilisez la *Canne lestée* et *Le poing vengeur de Saulot* pour affaiblir les vampires adverses, afin qu'ils soient à court de sang en fin de partie.

Envoyer en torpeur : Utilisez la carte d'équipement *Arc d'ivoire* ou *Épée de l'archange* ou la carte de maître

Le poing vengeur de Saulot pour envoyer en les vampires qui représentent une menace permanente contre vous contrôlés par votre prédateur ou les vampires qui pourraient vous bloquer contrôlés par votre proie.

Prévention des dégâts : Utilisez vos cartes de prévention des dégâts (*Force cachée*, *Indomptabilité*, *Encaisser les coups* ou *Toucher de Valeren*) selon vos besoins, soit pour ne pas perdre trop de sang, soit pour ne pas aller en torpeur si l'adversaire utilise des dégâts aggravés contre vous.

Comment vous défendre

Que bloquer : Les actions politiques qui vous font brûler des points de réserve, les actions de morsure que vous ne pouvez pas rediriger et les actions clés qui donnent un avantage important à votre prédateur ou à votre proie.

■ La carte de réaction *Vision d'aigle* au niveau supérieur vous permettra de bloquer des actions clés tentées par des joueurs que vous ne pouvez normalement pas bloquer.

Défense contre les morsures : Jouez les cartes de réaction *Déflexion* ou *Distraction télépathique* 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

Défense contre les actions politiques : Si vous ne parvenez pas à bloquer une action politique critique, utilisez la carte de maître *La sagesse directrice de Saulot* pour gagner 2 voix et les exprimer contre le référendum et, si nécessaire, incliner votre vampire pour forcer un vampire à s'abstenir. Si le référendum passe quand même, utilisez la carte de réaction *Manœuvres dilatoires* pour l'annuler.

Gain de points de réserve : Votre gain de points de réserve provient principalement de *Poupée de sang*, *Siège du pouvoir : Montréal*, *Calice* 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 pour vous débarrasser d'une carte dont vous n'avez pas besoin.

DECK SALUBRIEN

Crypte (12 cartes)

- 2 Abaddon
- 1 Aniel
- 1 Castellan
- 1 Dominica
- 1 Ilonka
- 2 Malachi
- 1 Opikun
- 1 Sakhar
- 1 Seraphina
- 1 Yael

Bibliothèque (77 cartes)

- 1 Anarch fauteur de trouble
- 1 Ange gardien
- 1 Arc d'ivoire
- 1 Bosquet de méditation
- 2 Calice
- 4 Canne lestée
- 4 Confession forcée
- 1 Coupe de convergence
- 4 Déchaînement de l'âme bestiale
- 3 Déflexion
- 4 Diriger les indécis
- 4 Distraction télépathique
- 2 Encaisser les coups
- 1 Épée de l'archange
- 4 Festin des secrets de l'âme
- 3 Force cachée
- 3 Indomptabilité
- 1 La sagesse directrice de Saulot
- 1 Le poing vengeur de Saulot
- 1 Le toucher guérisseur de Saulot
- 2 Les ennemis de mes ennemis
- 2 Manœuvres dilatoires
- 2 Poupée de sang
- 4 Pulsion monstrueuse
- 1 Radio d'informations KRCC
- 2 Séduction
- 2 Sens surdéveloppés
- 1 Siège du pouvoir : Montréal
- 4 Sociabilisation
- 2 Sur le qui-vive
- 3 Toucher de Valeren
- 2 Vision d'aigle
- 4 Yeux d'Argus

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.