



GUIDE STRATÉGIQUE : DECK TREMERE

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 \heartsuit afin qu'il puisse jouer Diriger les indécis au niveau supérieur pour ajouter 3 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 un vampire, effectuez des actions pour gagner de l'interception permanente (les équipements Coupe de convergence ou Moto de sport) et des armes (l'équipement Magnum .44).

Milieu de partie

Une fois que vous avez trois vampires en jeu, commencez à mordre votre proie 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 ou avec l'action de morsure par défaut de vos vampires. Si votre proie renonce à bloquer, jouez une Sociabilisation 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 et à rediriger les morsures de votre prédateur vers votre proie jusqu'à les éliminer dans le bon ordre. Jouez Distraction et/ou Subversion de la Pentex™ pour augmenter l'efficacité de vos actions. Envoyez autant de vampires adverses en torpeur que possible.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Faire passer ses actions clés

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.

Discretion : Si un serviteur tente de vous bloquer, jouez un modificateur d'action pour augmenter votre discrétion (Traversée du miroir). Si l'action est une morsure, jouez le modificateur d'action Sociabilisation au niveau supérieur pour recevoir \heartsuit en discrétion et \heartsuit en morsure. Si vous avez une action Magie du forgeron dans votre main, jouez-la au niveau supérieur pour vous équiper d'un équipement crucial depuis votre bibliothèque à 3 en discrétion.

Incliner les serviteurs : Quand vous êtes prêt(e) à mordre de manière importante, jouez la carte de maître Distraction pour incliner un serviteur contrôlé par votre proie. Si vous redirigez une morsure vers votre proie à l'aide d'une Déflexion ou d'une Distraction télépathique durant le tour de votre prédateur, ceci peut forcer votre proie à incliner un serviteur afin de bloquer cette morsure.

Subversion de la Pentex™ : Jouez cette carte sur un serviteur avec de l'interception permanente et/ou qui est redressé et peut vous bloquer alors que vous êtes sur le point d'effectuer une ou plusieurs actions importantes.

Que faire en combat

Votre stratégie de combat consiste à vider lentement le sang sur les vampires adverses afin qu'ils soient plus vulnérables lorsqu'ils effectuent ou bloquent les actions. Évitez si possible les combats contre les Nosferatus \heartsuit .

Attrition : Volez du sang avec des frappes telles que le Vol de vitæ et essayer de poursuivre le combat avec un Télétransport au niveau inférieur afin de soit voler plus de sang soit frapper à mains nues ou avec un Magnum .44 si vous en êtes équipé(e).

Prévention de dégâts : Vous pouvez prévenir une partie des dégâts avec Précognition (après avoir bloqué) et le Gilet de Kevlar (dans n'importe quel combat).

Manœuvrer à distance : Utilisez une manœuvre d'un Télétransport au niveau supérieur, d'un

Magnum .44 ou d'une Psychométrie pour vous éloigner, notamment lors d'un combat contre un Nosferatu \heartsuit .

Comment vous défendre

Défense contre les morsures : Jouez la carte 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.

Que bloquer : Les actions politiques qui vous feraient perdre des points de réserve ou les actions de morsure que vous ne pouvez pas rediriger. Ne tentez pas de bloquer un Nosferatu \heartsuit à moins que ce ne soit absolument nécessaire (par exemple s'il veut gagner de l'interception permanente avec un Corbeau espion ; ou une source permanente de dégâts telle que Force surnaturelle ou Nuée de corbeaux).

Grand bal Toréador : Si votre proie ou prédateur joue le deck Toréador \heartsuit , brûlez tous les Grand bal Toréador qu'il ou elle a en jeu. Dans le cas contraire, vous serez incapable de bloquer ses actions qui ne sont pas des actions de morsure.

Gains de points de réserve : Vos gains de points de réserve viennent principalement des cartes et effets suivants : Bibliothèque des arcanes, Calice et Wasserschloss Anif, Autriche.

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 défaire d'une carte dont vous n'avez pas besoin.

LISTE DE DECK TREMERE

Crypte (12 cartes)

- 2 Ayelech
- 1 Chrysanthème
- 2 Inés Tristão
- 1 Lauren
- 1 Lloyd Brooks
- 1 Nassir
- 1 Patrik Süderberg
- 1 Rosalina Cortez
- 2 Trevon Parker

Bibliothèque (77 cartes)

- 1 Bibliothèque des arcanes
- 4 Calice
- 1 Coupe de convergence
- 4 Déflexion
- 12 Diriger les indécis
- 1 Distraction
- 4 Distraction télépathique
- 1 École, terrain de chasse
- 1 Fondation
- 1 Gilet de Kevlar
- 2 Magie du forgeron
- 1 Magnum .44
- 1 Moto de sport
- 1 Panorama élargi
- 2 Précognition
- 2 Psychométrie
- 6 Sociabilisation
- 1 Subversion de la Pentex™
- 4 Sur le qui-vive
- 4 Télétransport
- 6 Traversée du miroir
- 10 Vol de vitæ
- 1 Wasserschloss Anif, Autriche
- 6 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 ☒. 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.

▪ **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 ☒ : 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 vampire 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), justiciar (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 sessions (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.