



## GUIDE STRATÉGIQUE : DECK TZIMISCE

### 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* à ce niveau pour ajouter 3 points de sang à 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 un vampire, faites des actions pour obtenir des capacités spéciales permanentes via *Revenant*, *Homuncule*, *Manoir vivant* ou pour mettre des alliés en jeu (comme *Goule de guerre*, *Vozhd de Sofia* ou *Chien errant*).

#### Milieu de partie

Une fois que vous avez trois vampires en jeu, commencez à mordre votre proie afin de détruire ses points de réserve.

**Attaquez les serviteurs :** Utilisez les actions de vos *Goules de guerre* ou du *Vozhd de Sofia* pour entrer en combat contre des serviteurs contrôlés par votre proie qui représentent une menace pour votre stratégie.

**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 un modificateur d'action *Présage de destruction* pour augmenter la valeur de la morsure.

**Redirection de morsures :** Si vous êtes gravement mordu(e), jouez les cartes de réaction *Leure* ou *Déflexion* pour rediriger la morsure vers votre proie.

#### Fin de partie

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

**Brûler des points de réserve :** Jouez *Révolution permanente* et, si votre proie ne contrôle pas de vampire Anarch, jouez également la carte de maître *Révolte Anarch*.

### 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 recruter une *Goule de guerre* ou un *Vozhd de Sofia*, s'équiper d'un *Manoir vivant* ou effectuer

une morsure qui élimine votre proie).

**Discrétion :** Ce deck contient plusieurs 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 de recevoir +1 en discrétion et continuer l'action comme si elle n'avait pas été bloquée.

**Dissuasion :** Vos prouesses en combat peuvent dissuader les autres Mathusalems de bloquer les actions de vos vampires.

#### 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 *Infant de la révolution*). Votre deck contient plusieurs cartes que vous pouvez utiliser pour redonner gratuitement du sang à vos vampires (par exemple, *Papillon*, *Bibliothèque, terrain de chasse* ou *Presse libre Anarch*). 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

Il est important que vous soyez en contact à chaque round de combat, car vos coups ne sont efficaces qu'à cette portée. Infligez autant de dégâts que possible à vos adversaires afin qu'ils aillent vide en torpeur.

**Attrition :** Utilisez vos alliés de combat (*Vozhd de Sofia* et *Goule de guerre*) pour affaiblir les vampires de votre proie et/ou de votre prédateur, afin qu'ils soient à court de sang dans les dernières étapes de la partie.

**Envoyer en torpeur :** Utilisez soit la carte de modificateur d'action *Revigorer* en Protéisme  $\heartsuit$  ou la carte de combat *Sculpter la chair* au niveau supérieur afin de pouvoir infliger des dégâts aggravés en combat. Envoyez en torpeur les vampires qui représentent une menace permanente contre vous contrôlés par votre prédateur ou les vampires qui pourraient vous bloquer contrôlés par votre proie. Notez également que si votre proie ne contrôle aucun vampire Anarch disponible et que vous avez une *Révolte Anarch* en jeu, elle brûlera 1 point de réserve lors de chacune de ses phases de redressement.

#### Comment vous défendre

**Défense contre les morsures :** Jouez les cartes de réaction *Leure* ou *Déflexion* 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). Cela mettra davantage de pression sur votre proie.

■ Vous êtes mordu(e) par un serviteur que vous ne souhaitez pas bloquer (car il est dangereux en combat).

**Attaques préventives :** Si un vampire en particulier contrôlé par votre prédateur vous menace, jouez la carte de maître *Refuge exposé* sur lui ou utilisez vos alliés de combat (*Vozhd de Sofia* et *Goule de guerre*) pour entrer en combat contre lui et l'envoyer en torpeur.

**Que bloquer :** Au vu de votre accès limité à l'interception (*Résistance organisée*, *Union à la terre*, *Revenant*, *Presse libre Anarch*), 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 encore les actions politiques et/ou de morsure qui vous feraient perdre trop de points de réserve.

**Comment défendre vos goules de guerre contre le vol :** Il est fortement conseillé de ne pas recruter l'allié *Goule de guerre* avant qu'il y ait un lieu en jeu et que vous contrôliez au moins un *Chien errant* afin d'empêcher les autres Mathusalems de voler votre *Goule de guerre* comme expliqué ci-dessous :

■ **Si la Goule de guerre est redressée :** inclinez la Goule de guerre avant la résolution de l'action pour la brûler et brûler un lieu en jeu (de préférence contrôlé par un autre Mathusalem).

■ **Si la Goule de guerre est inclinée :** comme les actions pour voler un allié sont dirigées vers le contrôleur de cet allié, vous pouvez brûler un *Chien errant* que vous contrôlez pour redresser la Goule de guerre. Cela vous permet de brûler la Goule de guerre comme indiqué ci-dessus puisqu'elle est maintenant redressée.

#### 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 TZIMISCE

#### Cryte (12 cartes)

- 2 Adriano Manauara
- 2 Ángel Guerrero
- 2 Branimira
- 1 Clara Hjortshoj
- 1 Marialena
- 1 Oleg Kaprizov
- 1 Nesiania
- 1 Prentis Derby
- 1 Susie Kano
- 1 Whisper

#### Bibliothèque (77 cartes)

- 1 Bibliothèque, terrain de chasse
- 4 Chair obéissante, La
- 2 Chien errant
- 4 Conseil des chats
- 3 Déflexion
- 6 Diriger les indécis
- 3 Forme de brume
- 2 Forme de la chauve-souris
- 4 Forme monstrueuse
- 2 Goule de guerre
- 1 Homuncule
- 2 Infant de la révolution
- 2 Joueur de flûte
- 2 Leurre
- 3 Maîtrise de la terre
- 1 Manoir vivant
- 1 Papillon
- 3 Poupée de sang
- 3 Présage de destruction
- 1 Presse libre Anarch
- 1 Refuge exposé
- 3 Résistance organisée
- 3 Revenant
- 3 Revigorer
- 1 Révolte Anarch
- 1 Révolution permanente
- 4 Sculpter la chair
- 4 Sur le qui-vive
- 4 Union à la terre
- 1 Vozhd de Sofia

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

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

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

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

**Action politique (voir) :** Action non dirigée à +1 en discretion que tout vampire disponible peut effectuer pour appeler un référendum (voir ÉTAPES D'UN RÉFÉRENDUM)

**Sortir de torpeur :** Action non dirigée à +1 en discretion 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 discretion 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 discretion 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.