V:EKN France

En ViTESse

Année 2, n° 3

04/2004

DANS CE NUMÉRO :

Grenoble by Night	2
Feedback FC2003	3
Le Deck du Champion de France	3
Ratings	4
Bébé Calebros	4

Mentions Légales:

Directeur de publication :
Stéphane Lavrut
70, rue du Javelot
75013 Paris

Réalisé avec :
Microsoft Publisher 2003

Diffusé à titre gratuit.

Ne pas jeter sur la voie publique.

Sommaire :

- Les Cities by Night nous entraînent cette fois-ci à Grenoble !
- Le Championnat de France 2003 se termina par une finale haute en couleurs : notre envoyé spécial était sur les lieux !
- Devinez ce que donne le mélange : Un Deck de François Alix, joué par Laurent Pagorek ?

Edito : Entre Black Hand et Géhenne

Si dans le jeu de rôle la **Gehenna** a tout bouleversé, **White-Wolf** nous a assuré qu'il n'en serait rien pour notre jeu de cartes favori.

Néanmoins, nous attendons tous la sortie de l'extension **Gehenna** avec appréhension et curiosité. J'ose espérer que cette extension verra naître des innovations dignes de ce nom ! Comment représenter les effets de la Géhenne sur le jeu : à travers une carte, un nouveau système ?

En attendant, les Vampires dorment tranquilles, et notre exploration du territoire Français peut continuer. Pour ce 3ème numéro, ce sont les Vampires Grenoblois qui nous parlent de leur ville : Entre les difficultés qu'ont les vampires à faire du ski (vu que les remontes pentes ferment à la tombée de la nuit) et le plus apporté lors des avalanches par les St Bernard transformés en goules, Grenoble ne manquera pas de vous étonner.

Je profite de ce premier numéro de l'année pour vous souhaiter à tous une bonne année **V:TES** ! J'espère que nous serons aussi nombreux à voyager à l'étranger et dans les grands rendez-vous Français que l'année dernière, et avec autant de succès. Car sachez-le, le Vampire Français est craint sur les tables de **Jyhad** partout en Europe. Il nous reste à conquérir l'Amérique, et là, on pourra dire « C'est de la Bombe bébé ! » (mais pas dans l'aéroport, où il est plutôt conseillé de ne rien dire. Ecoutez plutôt de la musique, mais évitez quand même la « Sex Bomb » de Tom Jones).

Mais on me fait savoir qu'il faut boucler le numéro, les presses tournent déjà pour imprimer les 10 millions d'exemplaires prévus ; je vous donne rendez-vous pour le numéro 4, si la Géhenne ne nous a pas tués…

Stéphane LAVRUT
Coordinateur national ***V:TES***

En ViTESse Spécial Gehenna mi-mai !

Il faut le savoir !

"- Bon, *Greta* fait un *Mind's Numb* sur *Arika*.
- Hein, tu me fais ça à moi, ton prédateur ?
- Oui, comme ça si tu m'ouste, elle ne se détaperas jamais"

En effet, un *Nimd's Numb* se détruit lors de la prochaine *untap* du *Mathusalem* dont le *minion* a posé la carte. Si pour une raison ou une autre il n'y a pas de prochaine *untap* (par exemple le joueur est *ousté*), alors la carte reste sur le *vampire* jusqu'à la fin de la partie.

SEB

Cities by Night : Grenoble

« Rapidement, j'extirpe de la poche de mon jean's mon téléphone qui vibre. À peine le temps de lire sur le petit écran monochrome le nom de mon interlocuteur "Yann S.", que sa voix résonne, entrecoupée de grésillements et de blancs:
- François ?
- Oui. Salut Yann.
- Salut, je t'appelle car je suis en train d'écrire quelques lignes pour présenter la vie vampirique grenobloise et j'aimerais bien avoir ton point de vue. Tu étais là au début et on te retrouve avec la nouvelle génération de joueurs ! Ça te dit d'écrire un petit quelque chose ?
- Euhhh,… OK je te prépare une bafouille.
- Génial ! Pour la fin de la semaine, c'est bon ?
- Arf ! »

Grenoble, la préhistoire

Premières parties de **Jyhad** à Grenoble en 1994. Un groupe de sudistes exilés dans les contreforts alpins exporte leurs personnes en même temps que leurs cartes et entame la danse sans fin du **Jyhad** caïnite au cœur de la capitale des Alpes. C'est le temps des (D) actions que l'on peut faire contre n'importe quel *Methuselah*, des *Fame* non uniques, etc. Bref, les balbutiements : le sang coule et on s'en fout sur les fringues !

Les années passent et ces sept-huit joueurs (Sterile Players) n'enfantent aucun infant, c'est la *Closed Session* avant l'heure. Puis, c'est l'éclatement et bientôt, la mort.

Cela engendre ce que l'on a coutume d'appeler ici : la première période de Grande Torpeur.

Le renouveau.

Un beau jour, Yann devient Prince ; le remuement de quelques caïnites locaux l'ont convaincu qu'il y a matière à organiser quelques *Blood Feasts*. C'est alors la première rencontre / tournoi à la boutique locale et boum : 20 joueurs (nombre que l'on n'arrivera jamais à dépasser par la suite).

C'est donc le temps des premiers tournois qui fédèrent les joueurs, créent des amitiés (le plus important). Des volontés expansionnistes naissent alors. Comment sont les Meths des autres cités ? C'est le temps béni des premières expéditions de la Grenoble Caïnite Team, renforcée par la présence d'un *Templar* du *Sabbat* de Lyon avec lequel nous nous lions de sang.

« La rencontre a lieu dans un petit magasin lyonnais lors d'un tournoi, fin 1999. Huit grenoblois ont fait le déplacement et doublent ainsi les effectifs de ce premier tournoi lyonnais. Trois parties et une finale plus tard, le hold-up est fait : trois grenoblois en finale et la victoire pour l'un d'eux justifiaient pleinement les deux heures de voiture aller et retour pour quelques simples parties de cartes.

Au-delà du jeu et de la compétition, une certaine ambiance s'est maintenant installée : une sorte de bonne humeur familiale, celle-la même qui correspond à la simple joie d'être là ensemble à partager un moment agréable.

Par la suite, au rythme de une à deux parties par semaine, je fais plus ample connaissance avec la famille grenobloise. Un noyau dur de six joueurs réguliers et une quinzaine d'intermittents : voici l'équipe qui gravite autour des tournois mensuels de la MJC de la Houille à Grenoble. »

L'équipe tend alors à vouloir s'ouvrir au grand monde des vampires les plus féroces : l'Europe. C'est alors que la fièvre s'empare de nos nuits et nous lançons raids sur raids sur les pays transfrontaliers ! C'est le temps des voyages en 806 et autre Mazda rouge moteur V12-quadruple arbre à came (une voiture de *Ravnos*), des nuits dans les MJC ou campings les plus torrides, manger dans des bouges qui donnent des envies d'*Arson* (Barcelone) ; mais c'est surtout le plaisir de la rencontre avec d'autres joueurs, joueuses, de sympathies nouées et de moments forts (un *Exuding Blood* en direct live entre la vitre et la portière d'un véhicule). Nos lieux de pérégrinations sont :

« Barcelone (Qualifier Espagnol à l'EC de Paris en 2001) avec son lot de collusion et notre absence de résultats, puis Modène (Qualifer Italien) où nous sommes plus chanceux (compétitifs ?), l'un d'entre nous ayant même le culot de se qualifier grâce à un tirage de dé, puis le Qualifier final à Paris qui voit le sacre de notre Prince de l'époque (Y.S.) et enfin notre premier Championnat d'Europe.

L'après EC dure un an. »

La 2ème période de Grande Torpeur

« Un an sans jouer, nous pensions avoir tout vu. La création du Turbo Arika, de mon ami Merill Molitor aka Blackwood, la puissance des jeux stealth-bleed, le débordement des jeux weenies et les Kiss of Ra / Freak Drive / Protect Thine Own / Freak Drive / Mind Rape d'ARIKA, voire même les Dawn Operation / Drawing Out of the Beast / Form of Mist de Stanislava (qui envoie le bloqueur en torpeur tout en continuant l'action !), nous semblaient la quintessence du Jyhad !

L'efficacité étant le maître mot de nos jeux, c'est ainsi que tout fut joué et rien dénigré. (S&B, weenies,...) »

Grenoble 2003, the Eternal Struggle.

Deux « nouveaux » joueurs décident de reprendre le flambeau (hommage leur en sera rendu car ils deviendront les deux *Primogens* de la cité). Petit à petit, ils réussissent à convaincre d'anciens joueurs à se remettre au jeu. Devant l'évidence de la renaissance de **V:TES**, un *Prince* est même désigné parmi ces joueurs au sang frais et devient le nouveau maître de la cité qui passe ainsi sous la férule du clan *Brujah*.

« 2003. Un nouveau Prince, de nouvelles éditions et lentement les tables se reforment. Marseille en ébullition, la scission entre la Camarilla et le Sabbat parisien, de nouveau Grenoble est dans la place. Les niveaux de jeu ont partout beaucoup progressé (deals, table vision, etc.).

*Ici plusieurs anciens ont définitivement arrêté tandis que de nouveaux joueurs ont débuté. Le sang neuf se mêlant à celui des anciens, l'ambiance typiquement grenobloise renaît : compétition et déconnade. Beaucoup de discussions sur le jeu, la stratégie, les decks, des conseils et des points de vue et s'est ainsi que la solidaire Team grenobloise reprend du service avec pour objectif : **le plaisir de jouer** et si Saulot le veut, les retrouvailles avec le clan Francais à Heidelberg pour le Championnat d'Europe 2004. En attendant, l'initiation de nouveaux joueurs, le regroupement des Rhône-Alpins (Lyon avec nous !!) et les rencontres avec nos proches voisins (Marseille, Nice, Genève) occupent nos soirées et nos week-end autour d'un jeu stratégique et convivial qui n'a rien perdu de son intérêt. »*

Pour complément, laissons la parole à notre *Primogen Toréador* :

« Grenoble, c'est d'abord un cadre magnifique planté au milieu des montagnes. C'est dans ce décor fabuleux (surtout en ce moment où la neige a tout recouvert

(Suite page 4)

Feedback : Championnat de France 2003

90 ! Vous étiez 90, venus de toute la France pour en découdre ! Vous avez participé, le 16 et 17 novembre 2003, au **plus gros tournoi du monde**, hors circuit championnat d'Europe !

Le système de qualifications du championnat de France permettait aux qualifiés des villes françaises (Paris, mais aussi Marseille, Caen, Grenoble, Lyon…) de concourir pour ce titre envié.

Le samedi l'**Open de France**, dernier qualificatif du championnat, a vu la cantine de la SCNF de la Gare de Lyon (à Paris ;-) résonner de mille échos, et les mots « j'te *bleed* ! » prononcés à maintes reprises.

Le métagame a été très varié, les différents métagames locaux se télescopant : *Bleed/Stealth*, *Eurobrujah*, *War Ghoul*, *Palla Grande*, *Votes Toréador*, *Ventrue* ou *Malkavien*, tous étaient là !

La finale a opposé **Marco Simoni** (Marseille : *Malky Bleed/Stealth*), en finale du même tournoi que l'an dernier !, **Guillaume Chabrol** (Paris : *Toreador vote*), un habitué des finales parisiennes, **Emmanuel Martin** (Paris : *weenie celerité gun*), finaliste du championnat 2002, et vainqueur du championnat 2001, **François Alix**, (Paris : *weenie auspex*), autre habitué des finales, et autre finaliste du championnat 2002, et enfin, **Christophe Baltazar** (Paris : ! *Malkavian Bleed/ Stealth*).

Christophe s'impose à quelques secondes de la fin du temps réglementaire, après que **Marco** ait éliminé ses deux proies successives, sur un *deal* de *withdraw* avec **François**.

> « Laurent Pagorek, est le nouveau Champion de France, après seulement 6 mois de jeu ! »

Le lendemain on change de *decks* (en tout cas pour moi ;-), et on recommence encore plus tôt !

Pendant que les non qualifiés joutaient autour d'une table de draft **Camarilla Edition**, ou d'un tournoi en team play, les qualifiés s'affrontaient pour **un set complet Black Hand**, avant même que l'extension ne soit disponible !

Au terme de trois rondes harassantes, 5 joueurs se détachaient :

Andreas Nüsser, *Prince de Manheim* (Allemagne : *Embrace ! Toreador Palla Grande*), **Laurent Pagorek**, (avec le même type de deck ! !), **Christophe Baltazar** (encore lui, avec le même jeu que la veille…), **Pierre-Denis « P2 » Brouillet** (Marseille : *Malky Prince Protean*), finaliste du championnat 2002), et **François Morand**, (Châtellerault : *Toreador/Ventrue Vote*), probablement l'un des meilleurs joueurs de France.

Christophe élimine rapidement **P2**, mais ne réédite pas son exploit de la veille. Il est ousté lorsque **Laurent** profite d'une erreur stratégique de sa part.

François résiste un moment, mais **Laurent** est décidément le plus fort, et tient son deal avec **Andreas**.

Laurent Pagorek, vétéran de *Magic*, joueur émerite de *Lord of the Rings*, est le nouveau Champion de France, après seulement 6 mois de jeu. Gageons qu'il ira loin !

Analyse de Deck: Vainqueur du Championnat de France 2003

Deck : Champion de France 2003
Name : *« Jost In Time »*
Created By : François Alix

Crypt: (12 cards, Min: 13, Max: 24, Avg: 4,92)

---

1 Carter
1 Creamy Jade
1 Ian Wallingford
4 Jost Werner
1 Lolita
1 Mercy
2 Remilliard
1 Sheila Mezarin

Library: (90 cards)

Master (33 cards)
4 Anarch Troublemaker
1 Coven, The
2 Fetish Club Hunting Ground
8 Life in the City
4 Misdirection
5 Palla Grande
4 Parthenon, The
1 Pentex Subversion
4 Tribute to the Master

Action (20 cards)
7 Art Scam
8 Embrace, The
2 Entrancement
3 Mind Numb

Action Modifier (6 cards)
6 Change of Target

Reaction (19 cards)
3 Delaying Tactics
2 My Enemy's Enemy
6 Telepathic Misdirection
8 Wake with Evening's Freshness

Combat (12 cards)
3 Dodge
6 Majesty
3 Staredown

Le but est de sortir des *minions*, tout en se défendant et en bloatant (gagner du *pool*). Au bon moment, posez *Palla Grande*, et en avant pour un tour de *bleed* à 12…**Black Hand** apporte de nouvelles possibilités, je vous laisse chercher ! (mais regardez du coté de *Foundation Exhibit*, *Dramatic Upvehal*, *Consanguineous Boon*, *Celestial Harmony*, *Last Stand*…)

Il est à noter que ce type de deck a été en finale du Championnat d'Allemagne en 2003, en finale du Championnat de France 2003 (et doublement représenté…), et en finale du dernier Qualificatif du Championnat d'Europe en 2003 à Barcelone (180 joueurs…).

Le *deck* de l'année ?

Kindred SPIRIT

Vers l'âge d'or du système de Ratings

1999 : C'était l'âge de Pierre (32 ans, pourquoi ?): les premiers tournois de VTES avaient lieu. « Homologués » par Wizard, mais sans aucun système de classement (je me demande encore pourquoi j'envoyais les résultats)

2000-2001 : Ensuite, vint l'âge de Bronze : le jeu est repris par White-Wolf et un système ELO voit le jour, dirigé par LSJ. Un système qui a fait ses preuves sur Magic, mais qui ne semble pas assez convainquant pour un type de jeu qui se joue à 5, avec des interactions sociales entre les joueurs.

2002-2003 : Alors vient l'âge actuel, que l'on pourrait appeler communément « l'âge tout pourri », référence au système de classement tout pourri mis en place. Le système se contente de calculer des pourcentages de Table Win, ce qui handicape les joueurs qui jouent beaucoup (plus tu joues, moins ça compte), plombes les nouveaux joueurs qui commencent par de mauvais résultats, et pousse les joueurs qui ont de bon pourcentages à arrêter de jouer en tournoi. Encore plus fort, vous pouvez gagner un tournoi qui fera baisser votre classement !

En conclusion, (je ne sais pas si je me suis fait comprendre) ce système est vraiment tout pourri.

Mi-2004 et + : Mais heureusement, nous allons à grand pas vers l'âge d'or ! Un système testé et réfléchi qui a déjà fait ses preuves en France et en Belgique.

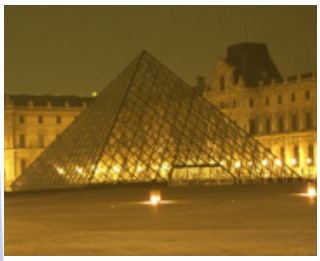
Le synopsis est très simple : c'est un classement par points, qui récompense les joueurs suivant différents critères : La taille du tournoi, le nombre de PV, de TW, votre classement final. Tous ces critères vous aideront à forger votre capital de points.

Et bonne nouvelle, vous ne pourrez qu'en gagner, ce qui en soi devrait contribuer à tous nous détendre sur les tables.

Pour équilibrer le système, entre ceux qui jouent beaucoup et ceux qui jouent moins, seuls vos 8 meilleurs résultats acquis sur les 18 derniers mois seront pris en compte.

Alors vivement qu'il soit mis en route, car cela ne pourra qu'être mieux que le système actuel !

Stéphane LAVRUT



Messagerie : veknfrance@noos.fr

V:EKN FRANCE

Le seul V:EKN en France

Retrouvez-nous sur le Web:
www.veknfrance.com/forum/

Cities by Night Grenoble ...

(Suite de la page 2)

de son blanc manteau) que des cris caïnites retentissent certains soirs de la semaine. ***V:tES*** *se joue dans les repères des joueurs. Certains havres sont plus fréquentés que d'autre, comme le 3ème étage de la rue Saint-Jacques, antre bien connu de France et de Navarre puisqu'il fut le haven de plusieurs générations de Princes grenoblois.*

Les soirées voient en général se croiser de 4 à 10 joueurs (pour les grands soirs), pour deux à trois parties. Elles sont rarement en temps limité, seulement à titre indicatif histoire de savoir où l'on en serait en tournoi. Pour ce qui est des jeux en général, bien qu'il y ait toujours quelques constantes, comme la présence d'un deck combat à quasiment toutes les parties, il n'y a pas de type de jeu particulier joué sur Grenoble.

Depuis peu, nous mettons en place des thèmes pour nos parties. Ainsi, au retour du Championnat de France avons-nous décidé d'aller à Marseille pour le tournoi de janvier avec uniquement des decks fight. D'où un engouement certains jusqu'à cette date pour de tels decks.

Nous regardons également vers des formats de jeux originaux, mais rien n'a encore été fait concrètement. Affaire à suivre…

Dans tous les cas, le maître mot pour toutes nos parties reste le plaisir de jouer et de se retrouver ensemble, si possible autour d'une bonne bière… Avis aux amateurs ! »

Enfin et pour conclure, il semblerait que Fleurdumal ait pris contact avec un caïnite local, GroYann the Talkative du clan *Ravnos*, afin d'intégrer la vieille cité des Alpes au sein de la Ligue des Prophéties… mais ce ne sont là que rumeurs de cryptes et tout colportage abusif sera sanctionné par le châtiment dit de **La Couture** (aka *Sensory Deprivation*).