Guide stratégique : deck Gangrel

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 prendre le contrôle d'au moins deux vampires Gangrel (et dont un au moins a le titre de baron, idéalement) avec Animalisme ◈ ou Protéisme ⟐ au niveau supérieur. Une fois que vous contrôlez un vampire, faites des actions pour obtenir des capacités spéciales permanentes via *Nuée de corbeaux* ou *Corbeau espion*, et jouez *Thing* pour ajouter 2 points de sang sur un Gangrel 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.

Milieu de partie

Votre deck est lent, ne cherchez pas à exercer trop de pression sur votre première proie. Si nécessaire, laissez votre proie éliminer la sienne car vos chances de victoire augmentent si le nombre de Mathusalems est réduit à 3 (vous compris). Gardez votre prédateur sous contrôle et faites de temps en temps une morsure avec *Deux-doigts*, un *Chant profond* au niveau inférieur ou avec les actions de morsure par défaut de vos vampires.

Fin de partie

Quand il ne reste plus que trois Mathusalems en jeu (vous compris), mettez en jeu les cartes qui font perdre aux autres Mathusalems des points de réserve et protégez ces cartes. Essayez d'envoyer les vampires de votre proie en torpeur afin de pouvoir mordre facilement.

Brûler des points de réserve : *Smiling Jack, l'anarch* et la *Révolution permanente* vont progressivement brûler les points de réserve des autres Mathusalems ainsi que le sang de leurs vampires (dans le premier cas) ou les cartes de leur main (dans le second). Jouez la carte de maître *Renommée* sur un vampire contrôlé par votre proie et attaquez-le avec un *Chant profond* au niveau supérieur (ou bloquez ses actions) pour l'envoyer en torpeur, afin que son contrôleur brûle 3 points de réserve. Si le vampire avec la *Renommée* est en torpeur avec du sang sur lui, vous pouvez le sortir de la torpeur en utilisant son sang et le renvoyer en torpeur pour 3 dégâts de points de réserve supplémentaires.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Faire passer ses actions clés

Dissuasion : Votre supériorité en combat pourra dissuader les autres Mathusalems de bloquer les actions de vos vampires.

Discrétion : Si un serviteur tente de vous bloquer, jouez des modificateurs d'action pour augmenter votre discrétion (*Maîtrise de la terre*) ou réduire l'interception du serviteur qui bloque (*Forme de la chauve-souris*), ou incliner une carte de maître lieu en jeu pour augmenter votre discrétion (*Chemin de fer Anarch* et/ou *Voies détournées*).

Que faire en combat

Vous devez tout faire pour établir la portée au contact car vos frappes ne sont efficaces qu'à cette portée. Toutefois, vos *Corneilles noires* et *Nuée de corbeaux* peuvent infliger des dégâts à toute portée.

Économisez vos cartes de combat : La plupart des cartes de combat de ce deck sont jouables avant l'étape de manœuvre (*Peau de l'ours*, *Corneilles noires* ou *Forme du loup*). Ne soyez pas tenté de toutes les jouer inconsidérément lors du même round, car vous pourriez avoir besoin de certaines d'entre elles à l'avenir.

Attrition : Utilisez vos sources de dégâts qu'elles soient temporaires (*Peau de l'ours*, *Corneilles noires* ou *Forme du loup*) ou permanentes (*Nuée de corbeaux*) pour affaiblir les vampires adverses afin qu'ils aient peu de sang vers la fin de la partie. Si nécessaire, utilisez la poursuite fournie par *Forme du loup* pour continuer le combat.

Envoyer en torpeur : Vous devriez envoyer en torpeur les vampires contrôlés par votre prédateur qui représentent une menace constante pour vous, ou un vampire contrôlé par votre proie qui a la carte de maître *Renommée*.

Dégâts aggravés : La carte de combat *Griffes des morts* aggrave les dégâts des frappes à mains nues de votre vampire, et peut être jouée avant l'étape de manœuvre, lors de la déclaration de votre coup, ou lorsque vous et votre adversaire avez déjà déclaré vos coups. Si vous voulez tirer le meilleur parti de cette carte, vous devriez la jouer après que les deux combattants ont déclaré leurs frappes.

Prévention des dégâts : Utilisez vos cartes de prévention des dégâts (*Peau de l'ours* ou *Force cachée*) lorsque vous combattez un vampire avec Animalisme ⊛ ou Puissance ◘, ou qui peut infliger des dégâts aggravés (par exemple, avec la carte d'équipement *Arc d'ivoire*).

Comment vous défendre

Votre deck contient de nombreuses cartes qui permettront à vos vampires de se réveiller, de se redresser et d'intercepter de nombreuses actions.

Que bloquer : Vous devriez bloquer toute action qui donne un avantage en combat à votre prédateur ou à votre proie (par exemple, l'*Arc d'ivoire*), ou qui vous font perdre des points de réserve (par exemple, une morsure ou une action politique) ou qui ajoutent du sang à un vampire incontrôlé de votre prédateur car vous ne voulez pas que celui-ci contrôle une horde de serviteurs.

Défense contre les morsures : Si une morsure importante franchit vos défenses, réduisez-la de 2 avec *Écologie profonde* au niveau ◘.

Attaques préventives : Si un vampire en particulier contrôlé par votre prédateur vous menace, jouez la carte de maître *Refuge exposé* sur lui et utilisez-la, ou jouez l'action *Chant profond* au niveau supérieur pour entrer en combat avec lui et l'envoyer en torpeur.

Gains de points de réserve : Vos gains de points de réserve proviennent principalement de l'utilisation de vos cartes *Écoterroristes* et *Poupée de sang*.

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

DECK GANGREL

Crypte (12 cartes)

1 Crow
1 Dario Ziggler
1 Hanna Nokelainen
1 Indira
1 Joaquín de Cádiz
1 Kamile Paukstys
2 Martina Srnankova
2 Massimiliano
1 Nathan Turner
1 Ruslan Fedorenko

Bibliothèque (77 cartes)

6 Chant profond
1 Chemin de fer Anarch
4 Conseil des chats
2 Corbeau espion
6 Corneilles noires
1 Deux-doigts
8 Écologie profonde
1 Écoterroristes
4 Force cachée
2 Forme de la chauve-souris
2 Forme du loup
2 Griffes des morts
1 Le râtelier
4 Maîtrise de la terre
2 Nuée de corbeaux
2 Peau de l'ours
4 Poupée de sang
4 Racket de protection
1 Réensauvagement
1 Refuge exposé
1 Renommée
2 Révolution permanente
1 Smiling Jack, l'Anarch
5 Sur le qui-vive
4 Thing
1 Voies détournées
6 Yeux de la nature
1 Zoo, terrain de chasse

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.
- **Discrétion 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 serviteur 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), 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.