

Reglamento de V:TES



Última actualización: 1 de octubre de 2018

I. Términos y componentes del juego

Sinopsis de Vampire: The Eternal Struggle

Vampire: The Eternal Struggle es un juego de cartas coleccionables en el que dos o más jugadores hacen el papel de vampiros antiguos conocidos como Matusalenes. Los vampiros más jóvenes consideran que los Matusalenes son meras leyendas. Estos vampiros creen que persiguen sus propios fines... incluso cuando están siendo utilizados por un Matusalén para minar la influencia de otro. En todo el mundo, los Matusalenes manipulan a sus siervos para frustrar los planes de los demás Matusalenes, del mismo modo en que lo han venido haciendo desde tiempos inmemoriales. Estas disputas eternas, unas veces encubiertas y sutiles, y otras veces abiertas y espectaculares, se conocen colectivamente como la Yihad.

Objetivo del juego

Tu objetivo es acumular la mayoría de los puntos de victoria destruyendo la influencia poseída por los Matusalenes rivales; lo cual se consigue empleando tu influencia para apoderarte de vampiros más jóvenes y utilizarlos para realizar acciones encaminadas a reducir la influencia de Matusalenes rivales. La influencia se representa mediante fichas de reserva sanguínea (véase [Material necesario, sec. 1.2](#)), la moneda principal del juego. Cuando un Matusalén se queda sin fichas de reserva sanguínea, pierde su influencia y queda eliminado de la partida. Conforme los Matusalenes van siendo eliminados, los jugadores van ganando puntos de victoria. El ganador es el jugador con más puntos de victoria al final de la partida (véase [Puntos de victoria, sec. 9.1](#)).

Este reglamento contiene todas las reglas del juego; no intentes asimilarlas todas a la vez. **Vampire: The Eternal Struggle** es un juego de estrategias complejas que se adquieren con el tiempo. Una vez aprendas sus fundamentos, comienza a jugar, consultando el reglamento cuando te surjan dudas.

I.1. Términos importantes del juego

1. **Girar y enderezar (*lock / unlock*):** Durante la partida, procederás a rotar las cartas 90 grados para "girarlas", indicando así que dichas cartas han sido usadas para algún propósito o efecto particular. Enderezar una carta la devuelve a su posición original, indicando así que la carta está restaurada y que se podrá volver a girar más tarde. Únicamente los siervos enderezados pueden realizar acciones, bloquear las acciones de otros siervos, o jugar cartas de reacción (véase [Fase servil, sec. 6](#)).
2. **Quemar (*burn*):** Cuando una carta se "quema", se coloca en el pila de descarte de su propietario (la pila de descarte recibe el nombre de "montón de ceniza" por este motivo). Cuando se "quema" una ficha, se devuelve al banco de sangre (véase [el banco de sangre y la Ventaja, sec 2.2](#)). A veces, puede haber instrucciones que indiquen que se "retire una carta de la partida". Aunque haya algunas cartas y efectos que puedan recuperar cartas del montón de ceniza, las cartas retiradas de la partida no pueden recuperarse ni tampoco verse afectadas en modo alguno. Cuando una carta se quema o se retira de la partida, las fichas o demás cartas que tuviera encima también se queman.

I.2. Material necesario

1. **Cartas:** Cada jugador necesita dos barajas: una **biblioteca** y una **cripta**. Las cartas de tu cripta representan los vampiros que esperas controlar; tienen retratos ovales de los vampiros en el anverso, y el reverso es de color mármol ambarino. Todas tienen que ser del mismo grupo o de dos grupos consecutivos (véase [Sinopsis de las cartas de cripta, sec 1.5](#)). Las cartas de tu biblioteca representan las cosas que tú o tus siervos podéis hacer o usar; en el anverso aparecen ilustraciones rectangulares, y el reverso es de color mármol verde. Cada jugador debe tener, como mínimo, 12 cartas en su cripta y, al menos, 40 cartas en su biblioteca. Cada jugador puede añadir hasta 10 cartas más a su biblioteca por cada jugador que haya en la partida. Así, en una partida de 6 jugadores, cada uno podrá tener un mínimo de 40 y un máximo de 100 cartas en su biblioteca. No existe límite alguno al número máximo de cartas que un jugador puede tener en su cripta. Tampoco existe ninguna limitación al número de ejemplares de una carta determinada que cada jugador puede incluir en su biblioteca o cripta.
2. **Fichas de sangre:** Son una parte integral del juego. Cada jugador necesita en torno a 40 fichas: 30 para su reserva sanguínea inicial, y 10 fichas más para ayudar a llenar el **banco de sangre** común (véase [El banco de sangre y la Ventaja, sec 2.2](#)). Cuando se quema una ficha de sangre, se devuelve al banco de sangre. Las fichas de sangre que se "paguen" o se "gasten" también se considerarán quemadas. Las fichas de sangre pueden ser cualquier objeto adecuado, como monedas, gotas de cristal o piedras. Se desaconsejan los métodos que utilicen objetos únicos para hacer el seguimiento del cambio numérico (p.e., dados), debido a la frecuente necesidad de mover fichas de un lado a otro.
3. **La Ventaja (*Edge*):** Es un símbolo que muestra que tus siervos te han concedido temporalmente una superioridad sobre los demás Matusalenes. Se le entrega o pasa al jugador que consigue sangrar a otro (véase [Sangrar, sec. 6.1.1](#)), y concede ciertos beneficios al jugador que la controla (véase [Fase de enderezamiento, sec. 4](#), y [Conseguir votos, sec. 6.3.3](#)). Elige un objeto para representar la Ventaja. Servirá cualquier objeto pequeño que se vea con facilidad, como por ejemplo, una moneda o un guante.

1.3. La regla de oro de la propiedad de cartas

Tus cartas nunca se le transfieren permanentemente a otro jugador por ser jugadas. Al final de la partida, se te han de devolver todas las cartas con las que la empezaste. Si te eliminan antes del final de la partida, las cartas de tu propiedad controladas por otro jugador permanecerán en juego hasta que se quemen por procedimientos normales.

1.4. La regla de oro de las cartas

Siempre que las cartas contradigan las reglas, las cartas tienen prioridad.

1.5. Sinopsis de las cartas de cripta

Todas las cartas de cripta (las de reverso ambarino) poseen un conjunto de elementos que describen al vampiro: nombre, capacidad de sangre, clan, disciplinas (poderes), grupo y habilidades especiales o título político que tenga. Estos elementos se describen a continuación. Algunas expansiones avanzadas incluyen otros tipos de cartas de cripta, cuyos detalles se encuentran en esta ciberpágina. Véase [Más información](#).

1. **Nombre:** El nombre del vampiro aparece en la parte superior de la carta. Cada vampiro es único, por lo que sólo puede haber un ejemplar del mismo vampiro en juego. Un segundo Matusalén podría disputarte el control del vampiro (véase [Cartas disputadas, sec. 4.1](#)), lo que significa que dichos Matusalenes están pugnando por apoderarse de él.
2. **Capacidad de sangre:** El número inscrito en el círculo rojo, situado en la esquina inferior derecha de la carta, es la capacidad del vampiro. Este número refleja muchas cosas a la vez: la edad relativa del vampiro (cuanto mayor sea el número, más años tiene el vampiro); la cantidad de influencia (reserva sanguínea) que un Matusalén debe invertir en él para ponerlo bajo su control; y la capacidad máxima que tiene de curarse heridas, o de jugar cartas (para jugar algunas cartas hay que pagar sangre).

Cuando un vampiro tiene una capacidad mayor que otro se considera que es "más antiguo", y cuando tiene una capacidad menor se dice que es "más joven". Un vampiro no puede tener más sangre que capacidad; si un efecto le diera más sangre de la que su capacidad le permitiese, el exceso siempre se iría al banco de sangre de forma inmediata.

Un vampiro incontrolado (véase [Área de juego, sec. 2.3](#)) tendrá fichas de sangre encima, representando la cantidad de influencia que se ha invertido en él. Cuando esa cantidad iguale su capacidad al término de la fase de influencia, has de mostrar el vampiro y colocarlo en la zona preparada (véase [Área de juego, sec. 2.3](#)). La carta del vampiro conserva las fichas de sangre usadas para influenciarlo, que pasan a ser su sangre (véase [Fase de influencia, sec. 7](#)).


3. **Clan:** Cada vampiro pertenece a un clan, identificado por el símbolo situado en la parte superior de la barra de atributos (la franja marmórea que hay en el margen izquierdo de la carta). Consulta las páginas de referencia que hay en el centro de este librito de reglas para ver la lista de los símbolos de todos los clanes. Hay cartas de biblioteca que requieren a un miembro de un determinado clan vampírico para poder ser jugadas, mientras que hay otras

cartas de biblioteca que sólo pueden afectar a vampiros de un determinado clan. Los clanes están agrupados en sectas (véase [Sectas vampíricas, sec. 10](#)).

4. **Disciplinas:** Son los poderes sobrenaturales que poseen los vampiros. Las Disciplinas de cada vampiro están representadas por el grupo de símbolos situados en la parte inferior de la barra de atributos. Las disciplinas de los vampiros determinan qué cartas de biblioteca pueden jugar. Si una carta de biblioteca requiere una disciplina (indicada por un símbolo de disciplina en la barra de atributos de la carta de biblioteca), sólo podrán jugarla los vampiros que posean dicha disciplina.


Los símbolos de disciplina de los vampiros tienen la forma de cuadrado o de rombo. Cuando el símbolo de disciplina es cuadrado, significa que el vampiro posee un nivel de esa disciplina, el básico; pudiendo utilizar únicamente el efecto básico (texto normal) impreso en las cartas que requieran dicha disciplina. Cuando el símbolo de disciplina es romboide, significa que el vampiro posee un nivel adicional de esa disciplina, el nivel superior, y, por lo tanto, puede elegir entre utilizar el efecto básico (texto normal) o el efecto superior (en negrita) impreso en la carta (pero no ambos).

Algunas cartas de biblioteca tienen varios símbolos de disciplinas en la barra de atributos. Algunos de los efectos descritos en estas cartas requieren una de las disciplinas especificadas, mientras que otros efectos requieren otra, y otros efectos requieren que el vampiro posea varias disciplinas. Cada efecto muestra el icono o iconos de la(s) disciplina(s) requerida(s).

5. **Grupo:** Cada vampiro pertenece a un grupo específico, identificado por un número situado encima de la esquina superior izquierda de la caja de texto. La cripta de un jugador debe estar formada por vampiros de un único grupo, o de dos grupos consecutivos. Sin embargo, esto no le impide a un Matusalén robar vampiros de otros grupos durante la partida. Hay cartas de algunas expansiones antiguas que carecen de este distintivo: las que tienen símbolo de expansión (un icono en la esquina superior derecha de la carta) se tratan como vampiros del **grupo 2**, las demás, como vampiros del **grupo 1**.
6. **Avance:** Las cartas de avance son un nuevo tipo de vampiros para tu cripta. Son como las cartas de cripta habituales salvo por tener un icono de avance debajo del icono de clan, y la palabra "Advanced" en la caja de texto del vampiro. 

Las cartas de avance son vampiros a todos los efectos, por lo que se pueden influenciar normalmente. Además, si ya controlas al vampiro avanzado o al vampiro "básico" asociado (el normal), y tienes en tu zona incontrolada la otra versión de dicho vampiro, puedes gastar 4 transferencias y 1 punto de reserva sanguínea para trasladar a ese vampiro de tu zona incontrolada al vampiro controlado (pon el vampiro avanzado encima del vampiro básico). Las dos cartas se fusionan a todos los efectos para formar un único vampiro.

Las particularidades de esta fusión son las siguientes. Las fichas y cartas que haya encima del vampiro siguen estando ahí. El vampiro avanzado y el básico se tratan como si fueran una única carta (aunque fuesen enviados a la zona incontrolada de algún modo) hasta que el vampiro se queme. Los efectos en juego que afectasen al vampiro afectan ahora a su versión fusionada.

Cuando están fusionados, el texto del vampiro básico sigue en vigor, pero el resto de la carta se ignora (capacidad, disciplinas, etc.). El vampiro avanzado se aplica completamente. Si el vampiro avanzado entra en conflicto con el básico (secta diferente, por ejemplo), es el avanzado quien tiene prioridad. Algunas cartas fusionadas tienen un efecto adicional que sólo se aplica si el vampiro avanzado está fusionado con el básico. Dicho efecto viene señalado en el texto de la carta con el icono de "fusión". 

El vampiro avanzado (fusionado o no) entrará en disputa con otros ejemplares del mismo vampiro (avanzado o no) que haya en juego, como siempre.

1.6. Sinopsis de las cartas de biblioteca

1.6.1. Generalidades

1. **Jugar cartas.** Existen tres tipos principales de cartas de biblioteca: las convicciones, las cartas heriles, las cartas serviles y las cartas de evento. Las convicciones se ponen en juego durante la fase de enderezamiento (véanse los detalles en el [Apéndice de reglas para imbuidos](#)); Las cartas heriles las juegan los Matusalenes; las cartas serviles las juegan los siervos (vampiros y aliados) controlados por los Matusalenes; y las cartas de evento se ponen en juego durante la fase de descarte para representar sucesos que afectan el Mundo de Tinieblas en su conjunto (véase la [sección 8](#)). Las cartas heriles no tienen ningún icono en la parte superior de la barra de atributos, mientras que todas las demás cartas tienen ahí un icono que indica de qué tipo de carta se trata. Las cartas se juegan poniéndolas boca arriba en la zona de juego, o mostrándolas a los demás jugadores y colocándolas boca arriba en el montón de ceniza. Al jugar una carta, el jugador debe declarar todos sus efectos.

Algunos efectos pueden cancelar una carta "al ser jugada". Éstos, así como los efectos de despertar (véase [Términos especiales, sec. 11](#)) son los únicos permitidos durante el período temporal "al ser jugada" de otra carta. Incluso robar para reemplazar cartas viene después de este período.

2. **Robar cartas.** Siempre que juegues una carta de biblioteca de la mano, deberás robar inmediatamente otra de tu biblioteca para reemplazarla (a no ser que el texto de la carta especifique lo contrario). Si tu biblioteca está vacía, no robarás para completar tu mano, pero seguirás jugando. La cantidad de cartas en tu mano siempre deberá coincidir con el tamaño de tu mano (sin contar las cartas que no vayas a reemplazar hasta más adelante). Siempre que no coincidan (cuando un efecto altere el tamaño de tu mano o le añada o quite cartas, por ejemplo), deberás descartarte o robar inmediatamente para adecuarte al tamaño de tu mano.
3. **Requisitos para jugar cartas.** Todas las cartas de biblioteca tienen símbolos en la barra de atributos (la franja marmórea situada al lado izquierdo) que indican el tipo de carta (exceptuando las cartas heriles), el clan o la disciplina requeridos (si los hubiese) para jugar la carta, y el costo (si lo hubiese) de jugar dicha carta. Algunas cartas pueden tener otros requisitos (como capacidad o título) indicados en su texto. Sólo un siervo que cumpla los requisitos dados en una carta servil podrá jugar dicha carta, mientras que sólo el Matusalén que controle a un siervo preparado que cumpla los requisitos de una carta heril podrá jugar dicha carta.

Algunas cartas con requisitos también tienen un icono de **opción de quema**. Este icono significa que el Matusalén que no controle a un siervo que cumpla los requisitos puede descartarse de dicha carta durante la fase de enderezamiento de cualquier Matusalén. Cada Matusalén sólo puede descartarse de una de estas cartas en cada fase de enderezamiento.



El número inscrito en una gota de sangre situada en el margen izquierdo de una carta de biblioteca (en mitad del margen o en el extremo inferior) indica la cantidad de sangre o de reserva sanguínea que se deben quemar para jugar la carta. El número inscrito en una gota roja representa el costo de sangre (la cantidad de sangre que debe quemar el vampiro). El número inscrito en un rombo blanco

con una calavera representa el costo de reserva sanguínea (la cantidad de reserva sanguínea que debe quemar el Matusalén).

4. **Objetivos.** Si se le juega una carta a otra, o dicha carta selecciona, elige o afecta de otro modo a otra carta, la carta afectada deberá estar en juego (es decir, controlada). Los vampiros que se encuentren en la zona letárgica siempre podrán ser elegidos como objetivos, pero no así los vampiros de la zona incontrolada ni las cartas disputadas.
5. **Secuenciación.** Si dos o más jugadores quieren jugar una carta o efecto, el primero en jugarlo será el Matusalén que esté actuando (el activo). En cada momento, el jugador activo siempre tendrá la oportunidad de jugar la siguiente carta o efecto. Es decir, después de jugar un efecto, podrá jugar otro y otro. Una vez que haya terminado, la oportunidad pasará al Matusalén defensor (en caso de acciones directas y combate), y luego a los demás Matusalenes, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, partiendo desde el Matusalén activo. Hay que tener en cuenta que si algún Matusalén utiliza una carta o efecto, el Matusalén activo volverá a tener la oportunidad de jugar el siguiente efecto.
6. **Efectos *draft*.** Algunas cartas que sólo vienen en sobres tienen una versión especial que también pone, en una caja gris identificada como "DRAFT:", otra manera de usarlas. Este efecto sólo se puede usar en torneos *draft* o de barajas selladas. Cualquier texto en negrita, del tipo "acción con +1 de sigilo", situado por encima del texto normal se aplica a toda la carta, incluso al efecto *draft*. Asimismo, el coste de la carta se aplica normalmente al efecto *draft*. Los requisitos de clan y disciplinas se dan en la sección del efecto *draft* (y son independientes de cualquier requisito de clan o disciplinas de los efectos normales).

1.6.2. Cartas heriles (*master cards*)

Las cartas heriles son las que juegas en tu papel de Matusalén. Existen dos tipos de cartas heriles: las fuera de turno y las normales. Algunos tipos de cartas heriles normales son: lugares y Disciplinas (y existen otras cartas heriles normales que carecen de tipo específico). Las cartas heriles normales se juegan durante tu fase heril. Por regla general, durante tu fase heril sólo puedes jugar una carta heril normal. Las cartas heriles fuera de turno se pueden jugar durante los turnos de otros jugadores. Al jugar una carta heril fuera de turno, lo haces a costa de tu siguiente fase heril (es decir, jugando la carta ahora en lugar de esperar hasta tu siguiente fase heril).

Salvo que se indique lo contrario, las cartas heriles en juego están controladas por el Matusalén que las jugó, incluso si se jugaron sobre una carta controlada por otro Matusalén.

Los tipos generales de cartas heriles son los siguientes:

1. **Lugares (*locations*):** Las cartas de lugares representan un sitio (un edificio, una ciudad, o un lugar de reunión determinado, por ejemplo) controlado por un Matusalén o sus siervos. Las cartas de lugar permanecen en juego y pueden utilizarse repetidamente, incluso en el turno en que se juegan. Algunas cartas de biblioteca (p.e., *Arson* –Incendio–) pueden destruirlas.
2. **Disciplinas:** Las cartas de Disciplina se juegan sobre un vampiro controlado (incluso uno controlado por otro Matusalén) para otorgarle un nivel extra en una Disciplina, ya sea el nivel básico en una nueva Disciplina o un nivel en una Disciplina que ya posea (aumentándolo de básico a superior). El vampiro también incrementa en uno su capacidad de sangre (el "+1" inscrito en el círculo rojo situado en la esquina inferior derecha de la carta así lo indica) al mismo tiempo que la Disciplina otorgada, pero no obtiene el punto de sangre extra para rellenar la nueva capacidad.

3. **Trofeo:** Un trofeo se puede poner en juego utilizando una acción de fase heril (o según se explica en la definición "Lista Roja" de la sección 1.1). No tiene efecto alguno hasta que se le ponga a un vampiro. Cuando un vampiro queme a un siervo de la Lista Roja en combate o como acción (D) (incluso *diablerie*), el controlador del trofeo podrá optar por ponérselo a dicho vampiro, que podrá recibir de esta forma cualquier cantidad de trofeos que haya en juego (además del único trofeo que el controlador del vampiro puede ir a buscar a su biblioteca, montón de ceniza o mano). Una vez puestos encima de un vampiro, los trofeos ya no se podrán mover de él.
4. **Fuera de turno:** Las cartas heriles fuera de turno se pueden jugar siempre que convenga durante el turno de otro jugador a cuenta de tu siguiente fase heril (véase [Fase heril, sec. 5](#)). No se puede jugar una segunda carta fuera de turno a cuenta de la misma fase heril –deberás esperar hasta que saldes la deuda que has contraído con la primera–. No puedes jugar cartas heriles fuera de turno en tu propio turno.
5. **Nimiedad (*trifle*):** Algunas cartas heriles reciben el nombre de nimiedades (*trifles*). Cuando un Matusalén juega una nimiedad (y ésta no resulta cancelada), obtiene una acción extra de fase heril. Un Matusalén sólo puede jugar una nimiedad por turno.
6. **Otras cartas heriles:** Las cartas heriles que no se han explicado aquí producirán los efectos que en ellas se describan. Estas cartas heriles se descartarán cuando se jueguen, a no ser que la carta indique que se deba poner en juego o jugar sobre otra carta.

1.6.3. Cartas serviles (*minion cards*)

Las cartas serviles son las que juegan tus vampiros y aliados (referidos colectivamente como "siervos"). A menos que especifiquen lo contrario, las cartas serviles se queman tras ser jugadas por un siervo.

Por naturaleza, las cartas serviles en juego están controladas por el controlador del siervo sobre el que se encuentren. Si una carta servil tan sólo está en juego y no sobre otra carta controlada, se hallará inherentemente controlada por el Matusalén que la jugó.

En muchos casos las cartas serviles tendrán un símbolo de Disciplina, clan y/o costo de sangre, en cuyo caso sólo podrán ser jugadas por un vampiro que cumpla dichos requisitos.

Algunos aliados tienen la habilidad de jugar ciertas cartas "como si fuesen vampiros". En estos casos, el aliado se tratará como si fuera un vampiro con respecto a todos los efectos generados por jugar la carta en cuestión, incluso los efectos que tengan duración (como "durante el resto del combate"). La vida del aliado representará su sangre (para pagar costos, por ejemplo). La sangre que gane o pierda "como vampiro" equivaldrá a su ganancia o pérdida de vida. A efectos de dicha carta, el aliado tendrá una capacidad inherente de 1 (en caso de que la carta requiera a un vampiro mayor o a un vampiro de una capacidad dada). Si el aliado ganara vida que excediera su capacidad, no la perdería, y si el efecto le infligiera daño agravado, el aliado quemaría vida normalmente. Sin embargo, si el efecto le hiciera entrar en letargo, el aliado se quemaría. El aliado se tratará como si fuera un vampiro sólo por el efecto generado por jugar dicha carta. En concreto, el aliado no se tratará como si fuese un vampiro cuando se trate de efectos que la carta tenga por estar en juego (como efectos del estilo "el vampiro con esta carta").

Los tipos generales de cartas serviles son los siguientes:



1. **Acciones:** Los siervos pueden jugar cartas de acción para realizar acciones alternativas a las inherentes (las acciones inherentes son acciones, como "cazar", que no requieren carta alguna). Sólo se puede jugar una carta de acción por acción; las cartas de acción no pueden ser usadas para modificar otras acciones.



2. **Modificadores de acción:** El siervo activo puede jugar estas cartas para modificar su acción. Por ejemplo, algunos modificadores de acción aumentan el sigilo o el sangrado del siervo que está actuando, o le conceden más votos. Un siervo no puede jugar el mismo modificador de acción más de una vez por acción.



3. **Aliados, equipo y criados:** Estas cartas de acción representan las cosas que un siervo puede poner en juego llevando a cabo una acción. Cada carta de este tipo es una acción. Por ejemplo, un siervo no puede poner en juego dos cartas de equipo con una única acción. Las cartas de equipo y criados se colocan encima del siervo que las juega (el siervo activo), mientras que los aliados se ponen en juego y permanecen independientes del siervo activo. El equipo y los criados que tenga encima un siervo se quemarán cuando dicho siervo lo haga.



4. **Acciones políticas:** Las acciones políticas se pueden jugar para proponer un referéndum como acción, o se pueden quemar durante un referéndum para conseguir un voto.



5. **Cartas de combate:** Las juegan los siervos cuando están en combate (véase [Combate, sec. 6.4](#)).



6. **Reacciones:** Los siervos enderezados preparados pueden jugar cartas de reacción en respuesta a una acción llevada a cabo por un siervo perteneciente a otro Matusalén (los siervos de un Matusalén no pueden reaccionar ante las acciones realizadas por otros siervos del mismo Matusalén). Un mismo siervo no puede jugar la misma carta de reacción más de una vez por acción. Las cartas de reacción no giran el siervo que las use.




7. **Reflejos:** Un siervo puede jugar una carta de reflejos para cancelar un tipo especial de carta en el momento de ser jugada contra él.



8. **Poderes:** Estas cartas de acción sólo pueden ser jugadas por Imbuidos (véase el [Apéndice de reglas para imbuidos](#)).

1.6.4. Cartas de evento

Las cartas de evento se juegan para representar sucesos que afectan el Mundo de Tinieblas en su conjunto. Una vez por fase de descarte, un Matusalén puede utilizar una acción de fase de descarte para poner en juego una carta de evento. Cada carta de evento sólo se puede jugar una vez por partida. Las cartas de evento están controladas (si no se especifica lo contrario) por el Matusalén que las haya jugado. 

2. Empezar a jugar

2.1. Orden de juego

La posición inicial puede ser determinada por cualquier método que escojan los jugadores. El jugador a tu izquierda es tu **presa**, que es el jugador que esperas eliminar de la partida. El jugador a tu derecha es tu **depredador**, que es el jugador que espera eliminarte. Cuando tu presa sea eliminada, el siguiente jugador (la presa de tu anterior presa) se convertirá en tu nueva presa.

2.2. El banco de sangre y la Ventaja

Cada jugador toma 30 fichas de sangre para formar su reserva sanguínea inicial. El las fichas de sangre sobrantes se ponen en el banco de sangre (una reserva común de fichas colocada de modo que sea accesible a todos los jugadores). Recuerda que el número de fichas del banco de sangre es ilimitado (el banco nunca se queda sin fichas).

La Ventaja (véase la [sección 1.2](#)) está incontrolada al comienzo de la partida y, por lo tanto, se pone en el centro del área de juego.

2.3. Área de juego

El área que hay delante de cada jugador se divide en dos zonas: la zona incontrolada, que empieza con cuatro vampiros incontrolados extraídos de la cripta; y la zona controlada, que se halla vacía al inicio de la partida. La zona controlada se divide a su vez en dos: la zona preparada y la zona letárgica. La zona letárgica es un área especial para vampiros heridos (véase [Letargo, sec. 6.5](#)). Conforme avance la partida, te harás con el control de algunos de tus vampiros, moviéndolos desde la zona incontrolada hasta la zona preparada, boca arriba (véase [Fase de influencia, sec. 7](#)).

Zona preparada (controlada)	
Zona incontrolada (boca abajo)	Zona letárgica (controlada)

Para empezar, separa tus cartas de cripta (vampiros) de las de biblioteca. Baraja ambos montones y permite que tu depredador los corte. Coloca ambos montones delante de ti. Roba las siete primeras cartas de tu biblioteca para formar tu mano, y pon las cuatro primeras cartas de tu cripta boca abajo en tu zona incontrolada. Durante la partida, puedes mirar las cartas de tu mano y las de tu zona incontrolada siempre que quieras.

A medida que avance la partida, podrás optar por trasladar más vampiros desde tu cripta a la zona incontrolada (véase [Fase de influencia, sec. 7](#)).

3. Jugar la partida

Los turnos se suceden en el sentido de las agujas del reloj en torno al área de juego. El turno de cada jugador consta de las siguientes cinco fases, en este orden:

- 1. Fase de enderezamiento** Endereza todas tus cartas.
- 2. Fase heril** Juega una carta heril.
- 3. Fase servil** Haz que tus siervos realicen acciones.
- 4. Fase de influencia** Intenta controlar los vampiros de tu zona incontrolada.
- 5. Fase de descarte** Descártate de una carta de la mano (y roba otra).

Las diferentes fases se describen con más detalle en las siguientes secciones.

4. Fase de enderezamiento (*unlock phase*)

Tu turno empieza con la fase de enderezamiento, al inicio de la cual tienes que enderezar todas tus cartas (salvo tus cartas **infernales**, véase la [sección 11](#)). Las cartas o efectos que requieran o permitan que hagas algo durante tu fase de enderezamiento se resuelven después de que hayas enderezado tus cartas. Puedes elegir el orden en el que se lleven a cabo estos efectos. Además de los efectos generados por cartas, existen otros que se resuelven durante la fase de enderezamiento:

- Si posees la Ventaja, puedes tomar una ficha de sangre del banco de sangre y añadirla a tu reserva sanguínea.
- Por cada carta y título que estés disputando, debes optar entre cederlo o pagar para seguir disputándolo (véase más adelante).

4.1. Cartas disputadas (*contested cards*)

Algunas cartas del juego representan recursos únicos, como lugares, equipo o personajes específicos. Tales cartas vendrán señaladas como "únicas" en su texto. Además, todas las cartas vampíricas representan vampiros únicos. Si se pone en juego más de un ejemplar de una carta única, querrá decir que el control de dicha carta estará en disputa. Mientras dure la disputa, todos los ejemplares de las cartas disputadas se colocarán boca abajo y estarán fuera de juego. Si se pone en juego otro ejemplar más de una carta que ya esté disputándose, éste entrará inmediatamente en disputa y también se pondrá boca abajo.

El costo de disputar una carta es 1 punto de reserva sanguínea, que pagarás durante cada una de tus fases de enderezamiento. En vez de pagar el costo de la disputa de una carta, podrás optar por ceder dicha carta. Las cartas cedidas se queman. Todas las cartas o fichas apiladas en la carta cedida también se queman.

Si se ceden todos los ejemplares de una carta que estés disputando, la carta se enderezará y se pondrá boca arriba al comienzo de tu fase de enderezamiento, finalizando así la disputa.

Ten cuidado al incluir en tu baraja duplicados de cartas únicas, ya que no podrás controlar más de un ejemplar de una misma carta única a la vez, y no podrás disputarte cartas a ti mismo (si algún efecto te obligara a disputarte una carta a ti mismo, tan sólo deberás quemar el ejemplar de la carta única entrante). Por otro lado, puede que te interese tener un segundo ejemplar a mano por si te queman el primero.

4.2. Títulos disputados

Algunos títulos son únicos. Por ejemplo, sólo puede haber un príncipe o arzobispo de una determinada ciudad (véase [Sectas vampíricas, sec. 10](#)). Si más de un vampiro en juego reivindica el mismo título, entonces el título entrará en disputa. Mientras se esté disputando un título, los vampiros involucrados en la disputa se tratarán como si no tuvieran título alguno, pero permanecerán controlados y podrán actuar y bloquear normalmente.

El costo de disputar un título es de 1 punto de sangre, que pagará el vampiro durante cada una de sus fases de enderezamiento. En vez de pagar el costo de la disputa del título, el vampiro podrá optar por ceder el título (o podrá verse obligado a cederlo, si no tiene sangre con la que pagar). Sólo los

vampiros preparados pueden disputar títulos. Los vampiros en letargo deberán cederlos durante la fase de enderezamiento. La cesión de un título no le supone ningún otro efecto al vampiro.

Si todos los demás vampiros que estuvieran disputando un título con tu vampiro han renunciado a la disputa, tu vampiro adquirirá el título durante tu siguiente fase de enderezamiento, poniendo fin a la disputa.

5. Fase heril (*master phase*)

Dispones de acciones de fase heril durante tu fase heril. Esto representa tus actividades personales como Matusalén durante el turno.

Por naturaleza, sólo dispones de una acción de fase heril, pero hay cartas que pueden cambiar tal cantidad. Puedes utilizar una acción de fase heril para jugar una carta heril, y hay cartas que pueden concederte formas alternativas de usar tus acciones de fase heril. Por ejemplo, puedes utilizar una acción de fase heril para marcar a un siervo de la Lista Roja (véase la [sección 11](#)). Si has jugado una carta heril fuera de turno a cuenta de tu próxima fase heril, tienes una acción de fase heril menos de lo normal (véase [Cartas heriles, sec. 1.6.2](#)).

Si hay otros efectos que se produzcan durante tu fase heril, tú eliges el orden en el que éstos y tus acciones de fase heril se llevarán a cabo.

No puedes guardar acciones de fase heril para más adelante, ya que las acciones de fase heril no empleadas durante esta fase se pierden.

6. Fase servil (*minion phase*)

La mayor parte de la actividad del juego sucede durante las fases serviles. Durante tu fase servil, puedes hacer que tus siervos realicen acciones. Sólo los siervos preparados y enderezados pueden llevar a cabo acciones; y efectuar una acción gira al siervo activo. Los siervos preparados y enderezados pertenecientes a otros Matusalenes pueden intentar bloquear tu acción. Bloquear gira al siervo bloqueador (véase [Resolver cualquier intento de bloqueo, sec. 6.2.2](#)). Una acción tiene éxito sólo si no es bloqueada. Las acciones se resuelven (fructíferas o bloqueadas) antes de que se pueda emprender cualquier otra.

Como ya hemos dicho, únicamente los siervos preparados y enderezados pueden realizar acciones. Efectuar una acción gira al siervo activo. Así que, si un siervo consigue enderezarse (debido a una carta o efecto) durante esta fase, podrá realizar otra acción.

Algunas acciones son obligatorias. Por ejemplo, un vampiro preparado sin sangre debe cazar. Durante tu fase servil, ninguno de tus siervos puede realizar acciones no obligatorias si alguno de ellos aún tiene acciones obligatorias por hacer. Si tienes dos o más siervos pendientes de realizar acciones obligatorias, podrás hacerlas en el orden que desees. Los siervos que tengan acciones obligatorias pendientes no podrán llevar a cabo ninguna otra acción. Si un único siervo tiene dos o más acciones obligatorias diferentes por hacer, se quedará "quieto" y no podrá realizar acción alguna (no obstante, esto no impide que tus demás siervos realicen acciones no obligatorias).

6.1. Tipos de acciones

Por naturaleza (sin usar cartas), un siervo preparado puede realizar una de las siguientes acciones: cazar o sangrar.

Los siervos preparados también pueden realizar acciones para poner en juego distintos tipos de recursos permanentes, entre los que se incluyen: el equipo (como computadoras, pistolas o artefactos exóticos), los criados (guardaespaldas, sirvientes o animales puestos al servicio del siervo), y los aliados (siervos no vampiros, como magos, hombres lobo o simples mortales). Las cartas de equipo se ponen en juego mediante la acción de equiparse; los criados, mediante la acción de contratar criados; y los aliados, mediante la acción de reclutar aliados. Estas tres acciones son muy parecidas, aunque las cartas que ponen en juego no lo sean. El equipo (pero no los criados) se puede transferir de un siervo a otro por medio de una acción.

En vez de llevar a cabo una acción inherente, un siervo preparado podría jugar una carta de acción para realizar la acción indicada en ella. Algunas cartas de acción son versiones mejoradas de la acción inherente de sangrar o de otras acciones básicas, mientras que otras son tipos de acciones propios. Uno de los tipos especiales de cartas de acción es la acción política, que puede ser utilizada por un vampiro para convocar un referéndum.

Además, existen acciones especiales que tienen que ver con anarquistas y vampiros en letargo. Estas acciones no se describen aquí (véase [Letargo, sec. 6.5](#) y [Anarquistas, sec. 10.5](#)).

6.1.1. Sangrar (*bleed*)

Sangrar es una de las acciones fundamentales del juego, ya que es el método básico de quitarle reserva sanguínea a tu presa. Por naturaleza, las acciones de sangrado de tus siervos sólo pueden ir dirigidas a tu presa. Hay cartas o efectos que pueden permitirte u obligarte a sangrar a un Matusalén que no sea tu presa. Sin embargo, nunca te puedes sangrar a ti mismo. **Un siervo no puede realizar más de una acción de sangrado por turno, incluso si se enderezase.**

Conceptualmente, realizar una acción de sangrado representa los esfuerzos de tu siervo por socavar el poder e influencia del Matusalén elegido. Podrías imaginarte el sangrar como pagar sobornos, cambiar datos bancarios, propagar rumores, etc.

Para sangrar a un Matusalén, anuncia la acción y gira al siervo activo (el siervo que está realizando la acción de sangrado). Si la acción tiene éxito, el Matusalén afectado quemará una cantidad de reserva sanguínea igual a la cantidad sangrada. Por naturaleza, todos los siervos sangran uno (el texto de la mayor parte de los aliados invalida esa norma). Además, si la acción tiene éxito y la cantidad sangrada es de uno o más, el controlador del siervo activo conseguirá la Ventaja, arrebatándosela al Matusalén que la tuviera.

6.1.2. Cazar (*hunt*) (con +1 de sigilo)

Cazar es el medio por el que un vampiro satisface su ansia de sangre. Los aliados no pueden llevar a cabo esta acción.

Para que un vampiro cace, anuncia la acción y gira al vampiro activo. Si la acción tiene éxito, ponle al vampiro una ficha de sangre del banco de sangre. Si esto provoca que la sangre del vampiro sobrepase

su capacidad, el exceso se devolverá inmediatamente al banco de sangre (como siempre). Esta acción posee un +I de sigilo inherente (véase [Sigilo e interceptación, sec. 6.2.2.2](#)). Hay que recordar que un vampiro preparado que no tenga sangre deberá cazar (no pudiendo realizar ninguna acción salvo ésta).

6.1.3. Equiparse (con +I de sigilo)

Las cartas de equipo son cartas de acción que le proporcionan al siervo habilidades especiales. La acción de equiparse posee un +I de sigilo inherente.

Para equiparte con una carta de equipo de la mano, juega la carta y gira al siervo activo. Si la acción tiene éxito, pon la carta de equipo encima del siervo (y paga el costo, si lo hubiese). Si la acción no tiene éxito, la carta se quema (véase [Resolver la acción, sec. 6.2.3](#)). Sólo se puede jugar una carta de equipo por acción, pero no hay límite alguno al número de cartas de equipo que puede tener un siervo.

Para equiparte con una carta de equipo en poder de otro de tus siervos, gira al siervo activo (el siervo que está intentando conseguir el equipo), y anuncia la carta de equipo que va a tomar. Con una sola acción, se puede tomar más de una carta de equipo de un siervo. Si la acción no tiene éxito, el equipo permanece donde está.

6.1.4. Contratar a un criado (con +I de sigilo)

Los criados son cartas de acción que proporcionan habilidades especiales a los siervos. La acción de contratar a un criado posee un +I de sigilo inherente.

Para contratar a un criado de la mano, juega la carta y gira el siervo activo. Si la acción tiene éxito, el criado se coloca encima del siervo activo (pagando su costo, si lo hubiese). Si la acción no tiene éxito, la carta se quema (véase [Resolver la acción, sec. 6.2.3](#)). Sólo se puede contratar a un criado por acción, pero no existe límite alguno en cuanto al número de criados que un siervo pueda tener. A diferencia del equipo, el criado es leal al siervo que lo contrató, y no puede ser transferido.

Cuando un criado entra en juego, recibe fichas de sangre del banco de sangre para representar su vida (indicada en la carta del criado). Cuando un criado pierde su última ficha de vida, se quema (véase [Criados y combate, sec. 6.4.7](#)).

6.1.5. Reclutar a un aliado (con +I de sigilo)

Los aliados son cartas de acción que se convierten en siervos por derecho propio, capaces de actuar y bloquear con independencia del siervo que los haya reclutado. La acción de reclutar a un aliado posee un +I de sigilo inherente.

Para reclutar un aliado de la mano, juega la carta y gira el siervo activo. Si la acción tiene éxito, coloca el aliado en tu zona controlada, pero no puede actuar este turno (pagando el costo, si lo hubiese). Si la acción no tiene éxito, la carta se quema (véase [Resolver la acción, sec. 6.2.3](#)). Sólo se puede reclutar a un aliado por acción. No olvides que, por naturaleza, los aliados que hayan entrado en juego por otros medios podrán actuar en el mismo turno.

Cuando un aliado entra en juego (por cualquier medio), recibe fichas de sangre del banco de sangre para representar su vida (indicada en la carta). Cuando un aliado pierde su última ficha de vida, se

quema. Si reclutar a un aliado requiere una Disciplina y el aliado se pone en juego por medios diferentes al reclutamiento, utiliza la versión normal del aliado si difiere de la superior.

6.1.6. Carta de acción (o carta en juego)

Los siervos pueden utilizar una carta de acción para realizar una acción, pero puede haber cartas en juego que también les permitan llevar a cabo acciones especiales.

A no ser que la carta indique lo contrario, estas acciones van sin sigilo (véase [Sigilo e interceptión, sec. 6.2.2.2](#)) y las pueden iniciar tanto los vampiros como los aliados. Si la carta describe una versión especial de una acción básica, todas las reglas que se aplican a la acción básica también se aplicarán a la carta de acción, a no ser que la carta indique lo contrario.

Si Krid juega un *Computer Hacking* (texto: "Acción. (D) Sangra con +1 de sangrado"), se aplicarán todas las reglas habituales relativas a las acciones de sangrado (pudiendo sangrar sólo a tu presa, por ejemplo), con la particularidad de que, en este caso, la cantidad sangrada aumentará en 1 punto.

Para realizar la acción descrita en una carta de acción que tengas en mano, juega la carta y gira al siervo activo. Si la acción tiene éxito, se resolverá como se indique en la carta (pagando el costo, si lo hubiese). Si la acción no tiene éxito, la carta se quemará.

Para efectuar una acción descrita por una carta en juego, anuncia la acción y gira al siervo activo. Si la acción tiene éxito, se resolverá como se indique en la carta (pagando el costo, si lo hubiese). Si la acción no tiene éxito, no tendrá efecto alguno.

Un siervo no puede realizar una acción con la misma carta de acción o mediante la misma carta en juego (incluyendo el propio texto de la carta del siervo) más de una vez por turno, incluso aunque se enderece.

6.1.7. Acción política (con +1 de sigilo)

Una carta de acción política es una carta de acción que se utiliza para convocar un referéndum. Posee un +1 de sigilo inherente y únicamente puede ser jugada por vampiros (los aliados no pueden convocar referendos). Las acciones políticas son siempre indirectas (véase [Quién puede intentar bloquear, sec. 6.2.2.1](#)). **Un siervo no puede realizar más de una acción política por turno.**

Para convocar el referéndum indicado en una carta de acción política de tu mano, juega la carta y gira el vampiro activo. Si la acción tiene éxito, se deciden los términos del referéndum, y se cuentan los votos para ver si la moción se aprueba o no (véase [Política, sec. 6.3](#)).

6.2. Realizar acciones

Cualquier siervo preparado enderezado que controles puede llevar a cabo una acción. El procedimiento para resolver una acción se describe en las siguientes secciones. Ten en cuenta que se pueden jugar modificadores de acción y cartas de reacción en cualquier momento de este proceso -cuando correspondan-, sujetos a las restricciones (descritas más adelante) que regulan la adición de sigilo e interceptión, y a las restricciones que prohíben que un siervo juegue más de una vez el mismo

modificador de acción o carta de reacción (véase [Cartas serviles, sec. 1.6.3](#)), ciñéndose siempre a la secuenciación de todos los efectos (véase [Secuenciación, sec. 1.6.1.5](#)).

Resumen del curso de una acción

- Se declara la acción, y, si la hubiese, se juega la carta utilizada para la acción (carta de acción, equipo, etc.). Gira el siervo que lleva a cabo la acción (el "siervo activo").
- El Matusalén destinatario puede intentar bloquear la acción con cualquiera de sus siervos preparados enderezados. Si la acción no elige como objetivo a otro Matusalén (o afecta a más de uno), entonces son los siervos de la presa y del depredador los que pueden intentar bloquear.
- Si falla un intento de bloqueo, se puede intentar otro. Si no se realizan más intentos de bloqueo, la acción prospera, y se paga su costo. Si un intento de bloqueo tiene éxito, el siervo que bloquea se gira y entra en combate con el siervo activo.

Los modificadores de acción y las cartas de reacción se pueden jugar en cualquier momento durante el transcurso de una acción (salvo que en el texto de la carta se indique lo contrario), teniendo en cuenta que el Matusalén activo tiene la oportunidad de jugar primero. Tan sólo el siervo activo puede jugar modificadores de acción, mientras que sólo los siervos preparados enderezados de otros Matusalenes pueden jugar cartas de reacción. Por norma general, el efecto de un modificador de acción o de una carta de reacción dura toda la acción en curso. Recuerda también que un mismo siervo no puede jugar el mismo modificador de acción o carta de reacción más de una vez por acción.

6.2.1. Anunciar la acción

Todos los detalles de la acción se declaran al anunciarla, incluyendo el objetivo, el costo, los efectos, etc. En este momento, juega (boca arriba) la carta requerida por la acción. Gira el siervo activo (sólo los siervos preparados enderezados pueden realizar acciones).

EXCEPCIÓN: Las decisiones que se vayan a tomar en un referéndum no se declaran hasta que la acción tenga éxito (véase [La acción política, sec. 6.3.1](#)).

Durante su fase servil, Sarah decide que Krid, uno de sus siervos enderezados, va a realizar una acción para sangrar a su presa, Alexis. Sarah gira a Krid y declara, "Krid intenta sangrarle 1 punto de reserva sanguínea a Alexis"

Tras resolver esa acción (con éxito o no), Sarah decide que Pug, otro de sus siervos enderezados, va a reclutar un aliado de su mano, la *Loyal Street Gang*. Sarah procede a girar a Pug y juega la *Loyal Street Gang*, declarando "Pug intenta reclutar la *Loyal Street Gang* con +1 de sigilo, cuyo costo es de 1 punto de reserva sanguínea." (El costo no se paga hasta que la acción prospere).

6.2.2. Resolver cualquier intento de bloqueo

I. **Quién puede intentar bloquear:** Si una acción elige como objetivo uno o más Matusalenes (o cosas controladas por otros Matusalenes), entonces la acción recibe el nombre de "directa", y sólo los Matusalenes destinatarios de la acción (o que controlan los objetivos) pueden utilizar a sus siervos preparados enderezados para intentar bloquear la acción (yendo en sentido horario desde el Matusalén activo, como es habitual). Si la acción no va dirigida hacia otro Matusalén (o hacia algo

controlado por otro Matusalén), la acción recibe el nombre de "indirecta" y puede ser bloqueada por la presa o el depredador del Matusalén activo, siendo la presa la que tiene la primera oportunidad de bloquear. Un siervo puede intentar bloquear tantas veces como desee siempre que otro siervo no esté bloqueando ya. Si falla un intento de bloqueo, se pueden hacer otros siempre que el Matusalén que bloquea lo desee. Una vez que un Matusalén decide no seguir haciendo intentos de bloqueo, la decisión es definitiva. Para mayor comodidad, cuando una carta describe una acción que va dirigida contra otro Matusalén, el texto de dicha carta contendrá el símbolo (D) como recordatorio de que esa acción es directa. Recuerda que las acciones políticas siempre son indirectas

Ten en cuenta que dejar atrás los intentos de bloqueo (cuando todos los Matusalenes han renunciado a bloquear) es un efecto que, como tal, permite al Matusalén activo (y a otros) jugar más cartas y efectos.

La acción de Krid de sangrar a Alexis va dirigida contra Alexis, por lo tanto, únicamente los siervos preparados enderezados de Alexis pueden intentar bloquearla. Si falla un intento de bloqueo, se puede hacer otro.

La acción de Pug de reclutar a la *Loyal Street Gang* no va dirigida hacia ningún Matusalén, así que es indirecta. Puede ser bloqueada tanto por la presa como por el depredador de Sarah. Si falla el primer intento de bloqueo de su presa, se pueden hacer otros hasta que su presa renuncie a realizar más tentativas, en cuyo caso su depredador puede intentar bloquear.

2. Sigilo e interceptión. Conceptualmente, el sigilo representa las medidas que toma el siervo activo para llevar sus asuntos de forma discreta, intentando no llamar la atención de aquéllos que podrían oponérsele. La interceptión representa los esfuerzos que el siervo bloqueador realiza para descubrir los planes del siervo activo y acecharlo o perseguirlo con el fin de detenerlo (luchando con él) antes de que pueda cumplir su misión.

Para comprobar si un intento de bloqueo tiene éxito, compara el sigilo del siervo activo con la interceptión del siervo bloqueador. La acción resulta bloqueada si la interceptión del bloqueador es igual o mayor que el sigilo del siervo activo. Por naturaleza, el sigilo e interceptión de los siervos es cero. Por lo que normalmente los intentos de bloqueo tendrán éxito, a no ser que la acción posea un grado de sigilo inherente (como cazar) o se utilice una carta o efecto para incrementar el sigilo del siervo activo.

Algunas acciones poseen sigilo inherente, como se puede comprobar en la lista de acciones ([sec. 6.1](#)) y en algunas cartas de acción. El siervo que lleva a cabo tales acciones comienza con un sigilo mayor del normal. Además, se pueden utilizar algunas cartas u otros efectos para incrementar el sigilo o la interceptión de un siervo, siguiendo las instrucciones de dichas cartas.

Se puede añadir sigilo a una acción sólo cuando sea necesario (es decir, sólo si la acción está siendo bloqueada y el siervo que bloquea posee suficiente interceptión para bloquear al siervo activo). De igual manera, se puede añadir interceptión durante una acción sólo cuando sea necesario (es decir, únicamente por parte de un siervo que bloquee, cuando el sigilo del siervo activo supere su interceptión).

Recuerda que todas las modificaciones efectuadas en el sigilo o la interceptión de un siervo están vigentes durante toda la acción. El aumento de sigilo e interceptión vuelven a los valores normales después de que la acción se haya resuelto.

Sarah anuncia que Ira caza y procede a girarlo. La acción no es directa y tiene un +1 de sigilo inherente. Su presa rehúsa bloquear. Su depredador, sin embargo, juega una carta de reacción para darle +1 de intercepción a Eugenio, uno de sus siervos preparados enderezados. Sarah no tiene ninguna carta que incremente el sigilo de Ira, por lo que la acción resulta bloqueada. Eugenio se gira y empieza el combate.

Si un bloqueo falla (cuando el sigilo del siervo activo supera la intercepción del bloqueador y el Matusalén que lo controla no puede o no quiere añadir más intercepción), o se procede a realizar otro intento de bloqueo (con el mismo u otro siervo), o el Matusalén defensor declara que no va a realizar más tentativas para bloquear la acción. Ten en cuenta que esta declaración es un evento, y que, por lo tanto, le permite al Matusalén activo (y a otros) jugar más cartas y efectos.

Sarah anuncia que Quentin sangra a Alexis. Puesto que Sarah no tiene ningún efecto que desee jugar antes de que Alexis decida si bloquea o no, Sarah le dice "¿Bloqueas?". Alexis decide no bloquear, así que Sarah juega un *Confusion* (un modificador de acción que añade 1 al sangrado). Alexis pierde un total de 2 puntos de reserva sanguínea.

6.2.3. Resolver la acción

Si una acción tiene éxito (al fracasar todos los intentos de bloqueo), entonces se paga el costo de dicha acción, y se aplican sus efectos. Si una acción es bloqueada, las cartas jugadas para realizar dicha acción se queman, y el siervo bloqueador se gira y entra en combate con el siervo activo (véase [Combate, sec. 6.4](#)). La acción no tiene efecto cuando la bloquean. Recuerda que el costo de una acción -si lo hubiese- se paga sólo si la acción prospera; el costo no se paga si la acción resulta bloqueada. Los costos de los modificadores de acción o de las cartas de reacción siempre se pagan al jugar esas cartas, independientemente del éxito de la acción.

6.3. Política

La política y la diplomacia son tan intrínsecas a los vampiros como el cazar y el alimentarse. Del mismo modo que la sociedad mortal, la sociedad de los Vástagos posee sus propias leyes, credos y costumbres. La política entra en juego cuando un vampiro realiza una acción política o cuando se convoca una caza de sangre (véase [La caza de sangre, sec. 6.5.6](#)).

6.3.1. La acción política

Para convocar el referéndum indicado en una carta de acción política de tu mano (o posibilitada por una carta en juego), gira el vampiro activo, y anuncia el referéndum que está intentando proponer (juega ahora la carta de acción política, si la hubiese). Las acciones políticas nunca van dirigidas hacia ningún Matusalén específico, independientemente del efecto que el referéndum tendría en caso de prosperar (así que las acciones políticas sólo pueden ser bloqueadas por la presa del Matusalén activo y por su depredador). Además, como se indica en el texto de la carta, las acciones políticas poseen un +1 de sigilo inherente.

Importante: Los términos específicos del referéndum (las decisiones que se vayan a tomar, si las hubiese, por parte del jugador que lo propone) no se declaran hasta que la acción prospere (es decir, no haya sido bloqueada).

6.3.2. El referéndum

Si una acción política tiene éxito, se paga su costo, y se convoca el referéndum.

Algunas cartas de expansiones anteriores utilizan la frase "durante una acción política" para referirse a la parte del referéndum de la acción política.

El referéndum consta de tres pasos: establecer los términos, votación (emitir los votos), y resolver del referéndum.

1. **Elige los términos**, del referéndum, si los hubiese.
2. **Votación.**
 1. Las cartas que se usan "durante una acción política" pero "antes de que se emitan los votos" se utilizan en este momento.
 2. Ahora, todos los Matusalenes pueden emitir los votos y papeletas (*ballots*) de que dispongan (véase más adelante), en cualquier orden. La emisión de votos y papeletas es libre, y no hay obligación alguna de emitirlos. No obstante, una vez que se haya emitido un voto o una papeleta, éste no se puede cambiar. La fase de votación finaliza sólo cuando todos los Matusalenes han acabado de votar (si es preciso un límite de tiempo, los jugadores pueden acordar 15 segundos de espera después de que se haya emitido el último voto que cierra la fase de votación).
3. **Resolver el referéndum.** Si hay más votos a favor del referéndum que en contra, la moción se aprueba, y tienen lugar los efectos del referéndum fructífero. De lo contrario, el referéndum fracasa y no tiene efecto. Los referendos empatados fracasan.

6.3.3. Conseguir votos

Los Matusalenes no tienen votos o papeletas inherentes. Los votos y papeletas se tienen que conseguir, y existen varias maneras de hacerlo. Cuando se consigue un voto o una papeleta, no es necesario emitirlo en seguida, si se considera oportuno. Los votos o papeletas emitidos lo son "a favor" o "en contra" del referéndum, y un Matusalén puede emitir algunos de sus votos y papeletas a favor y algunos en contra, como estime oportuno, con la restricción de que todos los votos y papeletas de un vampiro dado o procedentes de otra fuente han de emitirse de acuerdo, como grupo. Una vez que se haya emitido un voto o una papeleta, éste no se puede cambiar. Los Matusalenes pueden conseguir votos y papeletas de las siguientes maneras:

- **Cartas de acción política.** Cada Matusalén puede conseguir un voto utilizando una carta de acción política. Estas cartas dicen: "vale por 1 voto" para indicarlo. Si se usó una carta de acción política para convocar el referéndum, dicha carta le proporciona un voto al controlador del vampiro activo. Las otras cartas de acción política que se utilicen como votos simplemente se queman sin hacer caso de su texto (y no se reemplazan hasta el final del referéndum). Cada Matusalén puede conseguir no más de un voto procedente de cartas de acción política.
- **Vampiros titulados.** Cada vampiro preparado con título le proporciona votos extras al Matusalén que lo controla. El número de votos obtenido depende del título. Un Matusalén consigue:
 - 1 voto por cada primogénito u obispo preparado, y
 - 2 votos por cada príncipe, arzobispo, barón, kholo o magagi preparado, y
 - 3 votos por cada justicar o cardenal preparado, y
 - 4 votos por cada miembro del Circulo Interior o regente preparado.

Hay otros siervos que también pueden tener votos o papeletas (si lo pone la carta) sin ostentar ninguno de los títulos enumerados antes. Los siervos sólo pueden utilizar sus votos o papeletas cuando están preparados.

- **La Ventaja.** El Matusalén que tenga la Ventaja puede quemarla (devolverla, incontrolada, al área central) para conseguir un voto.
- **El bloque de los prisci.** Como grupo, los prisci tienen tres votos. Durante un referéndum, los tres votos del bloque de los prisci se emiten "a favor" o "en contra" del referéndum, conforme al subreferéndum de los prisci. Cada priscus preparado tiene una papeleta en dicho subreferéndum, y no se pueden utilizar votos durante el mismo. Cada una de las papeletas se emite "a favor" o "en contra" del referéndum principal. La facción que obtenga un mayor número de papeletas en el subreferéndum consigue tres votos en el referéndum principal. Si se produce un empate en el subreferéndum, los prisci se abstienen en la votación principal. A medida que los prisci vayan emitiendo sus papeletas en el subreferéndum, los tres votos del bloque de los prisci pueden oscilar entre "a favor", "en contra" y "abstenerse" (según se vaya decantando la mayoría en el subreferéndum). Un vampiro debe emitir todos sus votos y papeletas de acuerdo.
- **Otras cartas.** Se pueden utilizar modificadores de acción, cartas de reacción, cartas en juego, etc. que proporcionen más votos o papeletas, siempre sujetos a las normas que rigen jugar cartas (p.e., sólo el siervo activo puede jugar modificadores de acción, y únicamente los siervos enderezados preparados, controlados por Matusalenes distintos al controlador del siervo activo, pueden jugar cartas de reacción).

6.4. Combate

El combate se produce cuando un siervo bloquea la acción de un siervo preparado. También, los efectos de algunas cartas pueden causar un combate. Cualquiera que sea la causa del combate, es importante recordar que sólo los siervos preparados pueden participar en él, y que tus siervos no pueden entrar en combate con ninguno de tus demás siervos.

El hecho de estar girado o enderezado no importa en un combate. Los siervos girados combaten igual que los enderezados.

Nota: Las únicas cartas serviles que se pueden usar durante un combate son las cartas de combate (a no ser, por supuesto, que haya cartas que indiquen lo contrario).

6.4.1. Secuencia del combate

El combate se desarrolla en series de uno o más asaltos. Cada asalto consta de tres pasos:

- **Determinar la distancia.** Usa las maniobras para establecer una distancia corta o larga.
- **Ataque.** Anuncia y resuelve los ataques.
- **Acoso.** Utiliza los acosos para continuar otro asalto o para acabar el combate.

Como indican las reglas, el siervo preparado siempre tiene la primera oportunidad de usar cartas o efectos antes que el siervo contrario, en cualquier momento del combate.

6.4.2. Determinar la distancia

Los asaltos de combate se desarrollan de cerca o de lejos. Cada asalto de combate comienza de cerca, por omisión. La distancia determina los ataques y demás efectos de la fase de resolución de ataques que pueden ser utilizados. Algunos efectos sólo se pueden usar de cerca, otros sólo de lejos, y otros tanto de cerca como de lejos (véase más adelante).

Un siervo en combate puede usar maniobras para alejarse, o puede maniobrar para volver acercarse si su oponente maniobra para alejarse. Los dos combatientes pueden continuar jugando maniobras mientras lo deseen (para contrarrestar la última maniobra de su oponente). Un siervo no puede jugar dos maniobras seguidas (lo cual las cancelaría entre sí).

Nota: Los efectos que se jueguen "antes de determinar la distancia" se han de jugar antes de que el siervo activo decida si va a jugar o no maniobras al principio de esta fase.

Los siervos carecen de maniobras inherentes; han de servirse de cartas u otros efectos para obtenerlas. La capacidad para maniobrar puede provenir de cartas de combate, armas u otras cartas en juego. Para usar la maniobra de una carta de ataque, el siervo juega la carta de ataque durante esta fase, en lugar de hacerlo durante la fase de elección de ataques (véase más adelante). Si un siervo usa la maniobra de una carta de ataque o de un arma, está asimismo eligiendo el ataque. Por ello, no puede utilizar una segunda carta de ataque o un arma para maniobrar de nuevo en el mismo asalto.

Si la carta de combate jugada por un siervo le otorga una maniobra como parte de su efecto, la maniobra se debe utilizar en ese asalto de combate. Si la carta de combate jugada por un siervo le otorga una "maniobra opcional" como parte de su efecto, entonces el siervo puede negarse a utilizar la maniobra.

Por regla general, un siervo que pueda atacar de lejos querrá maniobrar para alejarse contra un adversario del que sospeche que sólo puede atacar de cerca.

Mazz acaba de bloquear a Ira, y empieza el combate. Mazz tiene una *Submachine Gun* que le permite atacar con 3 de daño, tanto de cerca como de lejos, y que le da una maniobra opcional. Ira, al ser el siervo activo, rehúsa maniobrar. Mazz utiliza la maniobra del arma para alejarse, donde no puede ser dañado por el ataque físico de Ira. Ira juega una carta de maniobra para volver a acercarse. Sin embargo, Mazz también tiene otra carta de maniobra, y la juega para alejarse de nuevo. Ira no tiene más maniobras que jugar, por lo que se fija una distancia larga.

6.4.3. Ataque (*strike*)

Durante la fase de ataques, los siervos se golpean entre sí (si es posible), o se esfuerzan por evitar ser alcanzados (esquivando, por ejemplo). Ten en cuenta que no todos los ataques son agresivos. Los efectos defensivos, como las esquivas, también se consideran ataques (véase [Efectos de los ataques, sec. 6.4.5](#)).

Normalmente, cada siervo sólo dispone de un ataque por asalto. Hay cartas que pueden permitir que un siervo disponga de ataques adicionales durante un asalto de combate. Cada par de ataques (uno por cada siervo) se resuelve antes de pasar al siguiente par. Si sólo uno de los siervos dispone de ataques adicionales, el siguiente "par" será sólo su ataque.

Durante cada par de ataques, los siervos eligen en primer lugar sus ataques respectivos (primero el siervo activo, y a continuación su oponente), y luego se resuelven los ataques. La resolución de los ataques es simultánea, a excepción de unos pocos casos especiales (véase [Efectos de los ataques, sec. 6.4.5](#)).

- **Elegir ataques.** Cada siervo elige su ataque. El ataque puede provenir de una carta de combate, de un arma que el siervo posea, o de un ataque físico inherente. Si un siervo ha usado la maniobra de un ataque en el presente asalto (tanto de una carta de ataque como de un arma), entonces no puede elegir ningún otro ataque como su ataque inicial del asalto. Se puede elegir cualquier ataque como ataque adicional, incluso si se ha utilizado una maniobra.
- **Resolver ataques.** Los efectos de los ataques de ambos siervos se resuelven simultáneamente. La mayoría de los ataques sólo son efectivos de cerca. A no ser que se especifique que el ataque es de lejos o que hace daño de lejos -"R", del inglés "ranged"- (o que se trata de un ataque defensivo, como una esquiva o un fin del combate), sólo tendrá efecto de cerca. Los ataques de lejos y los que hacen daño "R" pueden utilizarse a cualquier distancia, corta o larga.

Cuando un siervo o criado sufre daño (ya sea causado por un ataque o por otros medios), debe quemar sangre o perder vida, lo que corresponda (véase [Resolución del daño, sec. 6.4.6](#)). Ten en cuenta que los efectos de un ataque se aplican, y luego se resuelve el daño. Esta secuencia es importante en algunos ataques especiales, como robar sangre (véase [Efectos de los ataques, sec. 6.4.5](#)).

Si uno de los combatientes, o ambos, ya no están preparados (debido a que hayan sufrido demasiado daño, por ejemplo), entonces el asalto y el combate finalizan inmediatamente (sin más ataques, ni acosos, etc.). Esto se aplica en cualquier momento del combate, no sólo durante la resolución de ataques.

Ataques adicionales: Algunas cartas y efectos le permiten a un siervo hacer ataques adicionales durante el asalto de combate en curso. Los ataques adicionales se anuncian (obtienen) y realizan (usan) sólo después de que se haya completado el primer par de ataques. Es el siervo activo quien decide, como siempre, si obtiene o no ataques adicionales antes que el siervo oponente. Los ataques adicionales se llevan a cabo por medio de otras fases de elección de ataques y de resolución de los mismos en las que sólo pueden jugar cartas de ataque los siervos con ataques adicionales. Todos los ataques adicionales tienen lugar a la misma distancia. Esto se repite tantas veces como sea necesario. Ningún siervo puede usar más de una carta o efecto por asalto de combate para obtener ataques adicionales.

Kurt bloquea a Ira, y ambos entran en combate. Ninguno de ellos maniobra, por lo que el asalto es de cerca. Tiberius anuncia que utiliza la carta *Undead Strength*, que le permite infligir 3 de daño como ataque. Ira usa la carta *Dodge*, por lo que ningún vampiro inflige daño alguno.

A continuación, Kurt juega la carta *Blur*, que le proporciona un ataque adicional. Ira también juega un *Blur*, que le da dos ataques adicionales, ya que posee Celeridad superior. Estos ataques adicionales se resuelven a la misma distancia, que en este caso es de cerca.

Kurt utiliza su ataque físico en el segundo ataque. Ira también. Ambos sufren uno de daño. Luego, Ira usa otra vez su ataque físico, y Kurt no puede usar más ataques, porque sólo disponía de un ataque adicional. Kurt sufre uno más de daño.

6.4.4. Acoso (*press*)

Al final de cada asalto de combate, los combatientes (si ambos todavía están preparados) se irán cada uno por su lado (por omisión), o uno de ellos dará caza al otro. Se pueden utilizar acosos para continuar el combate (empezar otro asalto de combate) o para finalizarlo (cancelando un acoso del oponente), de forma parecida a como se usan las maniobras para determinar la distancia. Los dos combatientes pueden continuar jugando acosos (para contrarrestar los efectos del último acoso de su oponente) tantas veces como deseen. Ningún siervo puede jugar dos acosos seguidos (ya que se cancelarían entre sí). Si no se ha cancelado un acoso para continuar, empieza un nuevo asalto de combate.

6.4.5. Efectos de los ataques

Ataque físico (*hand strike*). El ataque físico es el ataque inherente. Cuando un siervo usa un ataque físico de cerca, le inflige al siervo oponente una cantidad de daño igual a su fuerza. Los siervos tienen una fuerza intrínseca de 1.

Destruir equipo. Este efecto quema una carta de equipo del siervo oponente. Si hay más de una pieza de equipo en el siervo contrario, el siervo atacante elige cuál se quema. El equipo todavía se puede utilizar hasta el momento en que se resuelva el ataque de destruir equipo. El efecto puede especificar que se destruya un arma, en lugar de un equipo, en cuyo caso se debe elegir un arma.

Robar equipo. Este efecto es como el de destruir equipo, salvo que en lugar de quemarse, la carta de equipo se coloca en el siervo atacante. El siervo que está robando el equipo no puede utilizarlo durante el asalto de combate en curso. El equipo lo retiene el siervo que lo robó después de que finalice el combate.

Primer golpe (*first strike*). Un ataque efectuado con primer golpe se resuelve antes que un ataque normal. Por lo tanto, si el siervo oponente se quema o entra en letargo mediante un ataque efectuado con primer golpe, su ataque no se resolverá. Si el siervo oponente estaba atacando con un arma que resulta destruida o robada con un primer golpe, entonces el siervo oponente simplemente pierde el ataque. Si ambos siervos atacan con primer golpe, ambos ataques se resuelven a la vez. Los ataques efectuados con primer golpe no se resuelven antes que el efecto de fin del combate (que siempre se resuelve primero), además, las esquivas también cancelan los efectos de un ataque realizado con primer golpe (véase a continuación).

Esquiva (*dodge*). Un ataque de esquiva no inflige daño, pero protege al siervo que esquiva y sus posesiones de los efectos del ataque contrario. No obstante, los criados quedan desprotegidos. La esquiva es efectiva a cualquier distancia, y protege incluso de un ataque efectuado con primer golpe. (La esquiva es un ataque, incluso aunque sea solamente defensivo. Representa la actividad de ese siervo durante ese par de ataques)

Fin del combate (*combat ends*). Este efecto acaba el combate en el acto. Este tipo de ataque es siempre el primero en resolverse, incluso antes que un ataque hecho con primer golpe, y acaba el combate antes de que se resuelvan otros ataques u otros efectos que ocurran durante la resolución de ataques. El fin del combate funciona a cualquier distancia. El fin del combate no se ve afectado por esquivas, ya que las esquivas sólo cancelan los efectos que vayan dirigidos contra el siervo que esquiva.

Robar sangre. Este efecto traslada fichas de sangre (o fichas de vida) del objetivo al siervo atacante. Esto no cuenta como daño, por lo que el efecto no se puede prevenir mediante efectos de prevención de daño. Este efecto tiene lugar antes de la etapa de "curar daño" de la fase de resolución de daño, por lo que la sangre robada se puede utilizar para curar daño incluso si el daño se inflige simultáneamente. Si la sangre robada provoca que el vampiro atacante tenga más sangre que capacidad, el exceso se elimina inmediatamente (como es habitual).

Cohn Rose entra en combate con un aliado mago. Cohn tiene una capacidad de 5, y 4 fichas de sangre. El mago tiene 2 de vida. Después de determinar la distancia, Cohn le roba tres de sangre como ataque. El mago ataca con 2R de daño. Las 2 fichas de la vida del mago son transferidas a Cohn, quien sufre 2 de daño. Cohn tiene 6 de sangre, pero su capacidad es sólo de 5, así que una ficha de sangre va al banco de sangre. El mago se quema, ya que no le quedan fichas de vida. Cohn sufre dos de daño y no se previene de ninguno, por lo que quema dos de sangre para curarse el daño, quedándole otros 3 de sangre.

6.4.6. Resolución del daño

La resolución del daño tiene dos etapas: la prevención del daño y la curación de éste.

Primero, el siervo que sufre daño puede jugar cartas de prevención de daño (como la carta de combate *Skin of Rock*, si es capaz de hacerlo. Estas cartas de prevención de daño se juegan una a una hasta que todo el daño sea prevenido o hasta que el siervo decida que no va a jugar ninguna más.

El daño restante (daño no prevenido) se inflige con éxito. A continuación, se cura el daño (si la víctima es un vampiro) o éste provoca la pérdida de puntos de vida (si la víctima es un criado o aliado).

Por cada punto de daño infligido a un vampiro, éste tiene que quemar uno de sangre para curárselo. Un vampiro puede quemar toda su sangre si es necesario, y hacerlo no supone ulteriores efectos negativos para el vampiro. Si un vampiro no puede curarse todo el daño (por ejemplo, si sufre más daño del que le permite curar su sangre), quema toda su sangre para curarse el daño que pueda, y el daño no curado lo deja herido. Un vampiro herido se pone en letargo después de que se haya aplicado el daño restante (véase [Letargo, sec. 6.5](#)).

Existe un tipo de daño que viene descrito como daño agravado, como es el caso del daño proveniente del fuego o de la luz del sol, o de las garras y colmillos de otras criaturas sobrenaturales, entre las que se incluyen algunos vampiros. El daño agravado difiere del normal en dos aspectos: El daño agravado no se puede curar, y puede quemar a un vampiro que ya esté herido. El daño agravado es un daño incurable para un vampiro. Y puesto que no se puede curar, el vampiro tampoco ha de quemar sangre para curárselo, pero pasa a estar herido (a no ser que el daño sea prevenido, por supuesto).

El daño agravado hecho a un vampiro herido puede quemarlo completamente. Un vampiro herido es el que ha sufrido daño que no ha podido curar, o el que está en letargo o de camino a estarlo. Por cada punto de daño agravado infligido con éxito a un vampiro herido, éste ha de quemar uno de sangre para evitar su destrucción. Si no tiene suficiente sangre, el vampiro se quema. La destrucción por este método no constituye *diablerie* (véase [Diablerie, sec. 6.5.5](#)).

Si un vampiro acaba recibiendo daño normal y agravado al mismo tiempo, el daño normal se aplica primero. Esto únicamente se aplica al daño no prevenido, ya que los efectos de prevención de daño

se pueden usar para prevenir daño agravado con anterioridad al daño normal si el jugador así lo decide. Si un vampiro está herido, entra en letargo después de que se haya aplicado todo el daño agravado (véase [Letargo, sec. 6.5](#)). Si el daño agravado lo quema, el vampiro va directamente al montón de ceniza, sin pasar primero por el estado de letargo.

Krid está preparado y tiene 1 punto de sangre cuando sufre 1 punto de daño agravado. Él no puede curar este daño, por lo está herido y entra en letargo con 1 punto de sangre.

Milo está preparado y tiene 2 puntos de sangre cuando sufre 3 puntos de daño agravado. Él no puede curarse ninguno de ellos, por lo que pasa a estar herido por 1 punto, y tiene que quemar 2 de sangre para evitar ser destruido por los otros 2 puntos (1 de sangre por punto), quedándose vacío y en letargo.

Barth está preparado y tiene 1 de sangre cuando sufre 2 de daño normal y uno agravado. Él quema 1 de sangre para curarse el primer punto de daño normal. No tiene suficiente sangre para curarse el segundo. El daño agravado lo quema, ya que tiene daño sin curar y no puede quemar sangre para evitar su destrucción.

Los aliados y los criados tratan el daño agravado del mismo modo que el daño normal. Por cada punto de daño (normal o agravado) infligido a un aliado o criado, éste quema una ficha de vida. Cuando un aliado o criado pierde todas sus fichas de vida, se quema.

6.4.7. Criados y combate

Normalmente, los criados no resultan dañados en combate (a no ser que se queme el siervo que lo contrata). Sin embargo, un agresor puede elegir como objetivo a uno de los criados del siervo oponente mediante un ataque, en lugar de atacar al siervo oponente. Esto sólo se puede hacer de lejos (el combate de cerca es demasiado hostil como para permitir tales distracciones), y sólo con ataques que sean efectivos de lejos (véase [Ataque, sec. 6.4.3](#)). Para elegir a un criado como objetivo de un ataque a distancia, el siervo atacante tiene que especificar su objetivo cuando anuncia el ataque.

6.5. Letargo

Cuando un vampiro no puede curarse las heridas, entra en un sueño profundo conocido como letargo. Un vampiro en letargo es particularmente débil y vulnerable a los ataques de otros de su especie. Un vampiro preparado puede matar (quemar) a un vampiro en letargo mediante el acto de la *diablerie*. Al cometer *diablerie*, el diabolista le succiona la sangre a su víctima y se hace más poderoso (y se apodera de todo el equipo que la víctima tuviera). Sin embargo, la sociedad vampírica condena este acto, por lo que el riesgo puede ser más alto que la recompensa (véase [Dablerie, sec. 6.5.5](#) y [La caza de sangre, sec. 6.5.6](#)).

Un vampiro en letargo aún se considera controlado, pero no preparado. Todavía se endereza al principio de la fase de enderezamiento, como es habitual.

6.5.1. Entrar en letargo

Si un vampiro no puede curarse las heridas, entra en letargo. Por ejemplo, un vampiro que no tenga suficiente sangre para curarse el daño que le infligen, o que sufra daño agravado (véase [Resolución del daño, sec. 6.4.6](#)) entra en letargo.

Los vampiros en letargo se colocan en un área adyacente a la zona incontrolada, llamada la zona letárgica. Los criados, el equipo y demás cartas que estén en el vampiro permanecen con éste cuando entra en letargo.

La única acción que puede realizar un vampiro en letargo es "salir del letargo" (véase más adelante), y no puede bloquear ni jugar cartas de reacción. Sin embargo, puede jugar modificaciones de acción durante sus acciones.

6.5.2. Acción para salir del letargo (con +I de sigilo)

Ésta es la única acción que un vampiro en letargo puede realizar (a no ser que una carta especifique explícitamente lo contrario). La acción sin carta le cuesta al vampiro activo dos de sangre y es indirecta. (Hay versiones de esta acción que cuestan lo que la carta en cuestión indique).

Para hacer que un vampiro en letargo intente salir de él, anuncia la acción y gira el vampiro activo. Si la acción prospera, el vampiro activo paga el costo (dos de sangre) y pasa de la zona de letargo a la zona preparada. Si se bloquea esta acción, no hay combate (los vampiros en letargo no pueden entrar en combate). En su lugar, si el bloqueador es un vampiro, obtiene la oportunidad de diabolizar al vampiro activo (véase [Diablerie, sec. 6.5.5](#)). Si opta por no hacerlo, o si es un aliado, entonces la acción simplemente fracasa (el vampiro activo permanece en letargo y no paga el costo de la acción). Esta acción tiene un +I de sigilo inherente. Un vampiro que salga del letargo ya no está herido.

Un vampiro en letargo puede ser objetivo de las siguientes acciones, que pueden ser emprendidas por cualquier vampiro preparado:

6.5.3. Rescatar a un vampiro del letargo

Esta acción cuesta dos de sangre, que puede pagar el vampiro activo o el vampiro rescatado; dicho costo también se puede dividir entre ambos. Los aliados no pueden realizar esta acción.

Para hacer que un vampiro rescate a otro del letargo, anuncia la acción (indicando cómo se pagará el costo) y gira el vampiro activo. Si la acción prospera, se paga su costo, y el vampiro en letargo se traslada a la zona preparada. El vampiro rescatado no se gira o endereza como resultado de ser rescatado. Si la acción resulta bloqueada, el vampiro activo y el siervo bloqueador entran en combate como es habitual. Esta acción tiene un +I de sigilo inherente si el vampiro activo y el vampiro en letargo están controlados por el mismo Matusalén; de lo contrario, se trata simplemente una acción directa. Un vampiro rescatado del letargo ya no está herido.

6.5.4. Diabolizar a un vampiro en letargo

Para hacer que un vampiro diabolice a otro vampiro en letargo, anuncia la acción y gira al vampiro activo. Si la acción prospera, la víctima es diabolizada (véase más adelante). Si la acción resulta bloqueada, el vampiro activo entra en combate con el siervo bloqueador como es habitual. Esta acción tiene un +I de sigilo inherente si el vampiro activo y el vampiro en letargo están controlados por el mismo Matusalén; de lo contrario, se trata simplemente de una acción directa. Los aliados no pueden realizar esta acción.

6.5.5. Diablerie

La *diablerie* consiste en mandar a otro vampiro a la Muerte Definitiva bebiéndose su sangre. Únicamente los vampiros preparados pueden cometer *diablerie*. Los vampiros marcados como **Blood Cursed** (de sangre maldita) no pueden cometer *diablerie*. El vampiro que perpetra tal acción recibe el nombre de diabolista. La *diablerie* se resuelve como sigue:

1. Toda la sangre de la víctima pasa al diabolista. La sangre que sobrepase su capacidad se elimina normalmente.
2. El diabolista puede adueñarse de cualquier equipo que tuviese la víctima.
3. La víctima se quema (poniéndose en el montón de ceniza de su dueño). Las cartas y fichas que tuviera encima también se queman.
4. Si la víctima era más antigua (tenía una mayor capacidad) que el diabolista, éste puede adquirir una Disciplina. Su controlador puede buscar en su biblioteca, montón de ceniza y mano para conseguir una carta heril de Disciplina y ponérsela al diabolista, luego tiene que barajar la biblioteca, o reemplazar la carta hasta completar su mano (lo que sea pertinente). Esto incrementa en uno la capacidad del diabolista, pero no le proporciona de forma automática la sangre para rellenarla.
5. Si la víctima era de la **Lista Roja**, el diabolista puede recibir trofeos (véase la [sección I I](#)).

Las etapas de la *diablerie* se tratan como una única unidad. No se puede utilizar ningún efecto para interrumpir la *diablerie*. Se pueden jugar efectos antes o después, como convenga. Tras la *diablerie*, se puede convocar una caza de sangre contra el diabolista.

6.5.6. La caza de sangre

Como ya hemos dicho, la sociedad vampírica condena el acto de la *diablerie*. La pena por cometer este acto es la muerte, y el método judicial es la caza de sangre (denominada "caza salvaje" por otros grupos de vampiros; ambos términos son intercambiables), en la que otros de su especie le dan caza al diabolista y lo destruyen. Sin embargo, en la práctica este procedimiento judicial no siempre se impone de manera justa, dependiendo de las conexiones que tenga el diabolista.

Cuando un vampiro comete *diablerie*, automáticamente se lleva a cabo un referéndum para determinar si se convoca una caza de sangre contra el diabolista. Si el referéndum prospera, se convoca la caza de sangre, y el diabolista se quema. Este referéndum no es una acción, por lo que no se puede bloquear y no se pueden jugar modificadores de acción ni cartas de reacción. Por lo demás, este referéndum se resuelve como cualquier otro.

7. Fase de influencia

Los Matusalenes luchan vehementemente por dominar la sociedad vampírica, pero los vampiros más jóvenes son reacios a doblarse a la voluntad de los ancianos. Los Matusalenes deben utilizar sus recursos hábilmente para incitar a sus hermanos más jóvenes a hacer su voluntad (a menudo sin que los vampiros más jóvenes se den cuenta de que están siendo manipulados).

La fase de influencia te permite dedicar parte de tu poder (medido por tu reserva sanguínea) para controlar los vampiros de tu zona incontrolada. Esta fase también se puede usar para trasladar nuevos vampiros de tu cripta a tu zona incontrolada. Las actividades llevadas a cabo en esta fase se administran mediante un tipo de "acción de fase de influencia" llamada transferencia. Las transferencias, como las acciones de fase heril, no vienen representadas por fichas y no se pueden guardar para un uso posterior.

Cada Matusalén dispone normalmente de cuatro transferencias al principio de su fase de influencia. Sin embargo, para equilibrar la ventaja de empezar primero, los Matusalenes no disponen de la asignación completa de transferencias durante los tres primeros turnos. En lugar de ello, el primer Matusalén en jugar dispone sólo de una transferencia en su primera fase de influencia. El segundo Matusalén en jugar tiene dos transferencias en su turno, y el tercer Matusalén en jugar tiene tres transferencias. Después, cada Matusalén dispone de las cuatro transferencias de rigor durante sus respectivas fases de influencia.

Durante tu fase de influencia te puedes gastar las transferencias como sigue:

- Gasta una transferencia para mover una ficha de tu reserva sanguínea a un vampiro de tu zona incontrolada.
- Gasta dos transferencias para mover una ficha de sangre de un siervo de tu zona incontrolada a tu reserva sanguínea.
- Gasta cuatro transferencias y quema uno de tu reserva sanguínea para mover un vampiro de tu cripta a tu zona incontrolada (robando de encima de ésta, como siempre).

En cualquier momento durante esta fase, si un vampiro tiene al menos tantas fichas de sangre como capacidad, el jugador puede trasladar a ese vampiro, enderezado y boca arriba, a la zona preparada. Las fichas de sangre siguen sobre él para representar su sangre (las fichas que sobrepasen su capacidad desaparecen inmediatamente, como de costumbre). Si el vampiro otorga transferencias adicionales, éstas no se pueden usar en durante este turno porque las transferencias se consiguen al inicio de la fase de influencia. Otros tipos de cartas de cripta se tratan de forma similar.

Nora llega a su fase de influencia. Dispone de cuatro transferencias, pero sólo tiene 2 puntos de reserva sanguínea. Ella se da cuenta de que le ha puesto 8 fichas de sangre a un vampiro con 10 de capacidad, y cree que puede ganar la partida si logra ponerlo en juego. Sin embargo, no puede usar las dos fichas de su reserva sanguínea para ponerlo en juego, ya que eso la eliminaría de la partida. En un turno anterior, Nora había invertido un par de fichas de sangre en un vampiro con 7 de capacidad, así que gasta dos de sus cuatro transferencias en recuperar una de esas fichas y ponerla en su reserva sanguínea. Ahora ella tiene 3 puntos de reserva sanguínea y todavía dispone de dos transferencias. Nora utiliza dos transferencias para pasarle 2 de las 3 fichas de su reserva sanguínea al vampiro con 10 de capacidad, y traslada a dicho vampiro a la zona preparada.

En el caso de cartas de cripta de imbuidos, consulta el [Apéndice de reglas para imbuidos](#).

8. Fase de descarte

En tu fase de descarte dispones, por naturaleza, de una acción de fase de descarte. Puedes utilizar una acción de fase de descarte para poner en juego una carta de evento o para descartarte de una carta de la mano (y robar una carta de tu biblioteca para reemplazarla normalmente). Algunos efectos pueden cambiar el número de acciones de fase de descarte de las que dispones, o pueden proporcionarte otras formas de utilizar tus acciones de fase de descarte. Las acciones de fase de descarte no utilizadas en esta fase se pierden; no se pueden reservar para más tarde.

9. Final de la partida

9.1. Puntos de victoria

Cuando un Matusalén se queda sin fichas en su reserva sanguínea, es eliminado de la partida. Si te eliminan, todas las cartas que controles se retiran de la partida. Las cartas de tus oponentes que estén bajo tu control se devuelven a sus respectivos propietarios al final de la partida. Las cartas tuyas controladas por otro Matusalén permanecen en juego normalmente (véase [La regla de oro de la propiedad de cartas, sec. 1.3](#)). La partida continúa hasta que sólo quede un Matusalén. Obtienes un punto de victoria cada vez que resulta eliminado el Matusalén que es tu presa (sin importar cómo o por quién fuere eliminado). Obtienes un punto de victoria adicional si eres el último jugador superviviente. Al final de la partida, el ganador es el jugador con más puntos de victoria, incluso si ha sido eliminado. Cuando tu presa es eliminada, junto con el punto de victoria, obtienes seis puntos de reserva sanguínea procedentes del banco de sangre.

EXCEPCIÓN: Si un jugador resulta eliminado al mismo tiempo que su presa, dicho jugador obtiene el punto de victoria, pero no gana los seis puntos de reserva sanguínea.

Cuando tu presa es eliminada, el siguiente Matusalén de tu izquierda (la presa del Matusalén eliminado) se convierte en tu nueva presa.

Richard, Steve, Justin y Lisa están sentados a una mesa, en el mismo orden, en el sentido de las agujas del reloj. Steve es el primero en perder toda su reserva sanguínea. Steve es la presa de Richard, por lo que Richard gana 6 puntos de reserva sanguínea y un punto de victoria. Justin es el siguiente en ser eliminado por Richard. Como Justin era la actual presa de Richard, éste obtiene otros 6 puntos de reserva sanguínea y otro punto de victoria. Ahora Richard y Lisa son los únicos que quedan y, por lo tanto, son sus respectivas presas. Toda la sangre ganada por Richard no le salva de caer, y Lisa gana 6 puntos de reserva sanguínea y un punto de victoria. Puesto que Lisa no resultó eliminada, obtiene un punto de victoria adicional. La puntuación final está empatada entre Lisa y Richard, cada uno con 2 puntos de victoria.

9.2. Retirarse de la partida

Si has agotado tu biblioteca y comienzas el turno con menos cartas de las que tendrías si tu mano estuviera completa, tienes la opción de retirarte de la partida. Para utilizar esta opción, debes anunciar tu intención de retirarte durante tu fase de enderezamiento. Para conseguir retirarte, has de cumplir los siguientes requisitos:

- Ninguno de tus siervos ha de entrar en combate hasta tu siguiente fase de enderezamiento.
- Ninguno de tus siervos ha de perder (o gastar) sangre hasta tu siguiente fase de enderezamiento.
- Tú no has de perder (o gastar) nada de reserva sanguínea hasta tu siguiente fase de enderezamiento.

Si cuando vayas a empezar tu siguiente fase de enderezamiento cumples estas condiciones, consigues retirarte. La retirada fracasa en caso de que pierdas un solo punto de sangre o de reserva sanguínea, incluso si ganas lo suficiente para reparar la pérdida

Si consigues retirarte, obtienes un punto de victoria que se sumará a todos los que hayas acumulado durante la partida. Al retirarte, tu depredador no obtiene ningún punto de victoria ni de reserva sanguínea.

10. Sectas vampíricas

Algunos de los diversos clanes de vampiros se agrupan en sectas. Cada secta encarna clanes con filosofías y objetivos similares. Cada secta tiene sus propios códigos de conducta y su propia estructura política.

Independientemente de la secta a la que pertenezca, un vampiro no puede tener más de un título. Si un vampiro con título obtiene otro, pierde el primer título, incluso si el nuevo título lo degradara. Si un vampiro con un título en disputa (véase [Títulos disputados, sec. 4.2](#)) obtiene un título, cede inmediatamente el título disputado.

La secta de un vampiro viene dada en su texto, y eso puede anular la secta inherente al clan de dicho vampiro (véanse las listas en las siguientes secciones). Si un vampiro cambia de clan (por medio de una carta *Clan Impersonation*, por ejemplo) a un clan que pertenece a una secta diferente, también cambia de secta.

Un vampiro debe pertenecer a la secta apropiada para recibir un título. Si un vampiro con título se pasa de un clan o secta a otro clan o secta incompatibles con su título, pierde el beneficio del título hasta que su clan o secta cambien convenientemente. Si recibe un nuevo título, o si su título está en disputa (véase [Títulos disputados, sec. 4.2](#)), cede inmediatamente el título antiguo.

10.1. La Camarilla

La Camarilla, que es una de las principales sectas, está formada por siete clanes: Brujah, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere y Ventrue, así como los Caitif. Algunas cartas vampíricas pertenecientes a expansiones anteriores carecen de esta denominación. Todos estos vampiros son de la Camarilla.

Sólo los vampiros de la Camarilla pueden poseer los títulos Camarilla de primogénito, príncipe, justicar o de miembro del Círculo Interior. Además, los títulos de justicar y miembros del Círculo Interior de un clan son únicos (véase [Títulos disputados, sec. 4.2](#)) y sólo los puede ostentar un vampiro de ese clan. El título de príncipe está asociado a una ciudad en concreto y puede ser disputado por otro vampiro que reclame cualquier título de la misma ciudad. El título de primogénito no es único y no se puede disputar.

10.2. El Sabbat

La segunda gran secta es el Sabbat, que está formada por 15 clanes: Lasombra, Tzimisce, Pandillero y los clanes *antitribu* (versiones corruptas de los clanes de la Camarilla), Ahrimanes, Hermanos de Sangre, Heraldos de las Calaveras y Kiasyd.

Todos los iconos de estos clanes tienen el lacre del Sabbat debajo. Sólo los vampiros Sabbat pueden poseer los títulos Sabbat de obispo, arzobispo, priscus, cardenal y regente. Al igual que los príncipes Camarilla, el título de arzobispo está asociado a una ciudad concreta y puede ser disputado por otro vampiro que reclame cualquier título de la misma ciudad. El título de regente es único (véase [Títulos disputados, sec. 4.2](#)). El regente cuenta como cardenal para cartas y otros efectos, pero también tiene un voto más. Los demás títulos Sabbat no son únicos y no se pueden disputar.

Los clanes *antitribu* divergen de sus equivalentes no *antitribu*. Un vampiro de uno de los clanes *antitribu* no puede jugar cartas que requieran a su homólogo no *antitribu*, y viceversa. De la misma manera, si un vampiro cambia de secta, su clan no cambia automáticamente. Por ejemplo, un *antitribu* Brujah que se convierta en vampiro de la Camarilla a través de un *Writ of Acceptance* todavía se considera *antitribu* Brujah, y no Brujah.

10.3. Los Laibon

La tercera secta más importante es la de los Laibon, que está formada por sólo cuatro clanes: Akunanse, Guruhi, Ishtarri y Osebo.

Sólo los Laibon pueden ostentar los títulos Laibon de kholo y magaji. El título de magaji no es único y no se puede disputar. Los títulos kholo de clan sólo los puede poseer un vampiro del clan apropiado, y cada uno es único de ese clan (véase [Títulos disputados, sec. 4.2](#)).

10.4. Los Independientes

Existen otros clanes que no están alineados con ninguna de las grandes sectas. Son los llamados Independientes. Estos vampiros llevan escrito "Independent" en el texto de la carta. Algunos vampiros de expansiones anteriores vienen designados como "Non-Camarilla" en el texto de la carta. Todos

estos vampiros son Independientes. Los vampiros Independientes son tanto "Non-Camarilla" como "Non-Sabbat" y "Non-Laibon".

Hay vampiros Independientes que pueden empezar con votos, según diga el texto de la carta. Trátales como si tuvieran títulos propios.

10.5. Los Anarquistas

Los Anarquistas son una secta en sí. Un vampiro no anarquista que no tenga título se puede convertir en anarquista como acción indirecta con +1 de sigilo que cuesta 2 de sangre (o 1 de sangre si el controlador posee al menos otro anarquista preparado). Un vampiro también se puede convertir en anarquista mediante los efectos de ciertas cartas. Convertirse en anarquista cambia la secta del vampiro Anarquista. Si el anarquista cambia de secta, deja de ser anarquista. Al igual que otras sectas, ser anarquista no tiene otro efecto durante la partida salvo el que definen cartas y efectos en juego. Algunas cartas sólo pueden ser jugadas por vampiros anarquistas, por ejemplo

El de barón es un título que sólo puede ser ostentado por un anarquista. Un barón preparado tiene 2 votos. El título de barón está asociado a una ciudad en particular y puede ser disputado por otro vampiro que reclame para sí el título de príncipe, arzobispo o barón de la misma ciudad. Si el título entra en disputa con un príncipe o un arzobispo, el costo que ha de pagar el anarquista para disputarlo aumenta en 1 punto de sangre. Si un barón cambia de secta, pierde los beneficios del título hasta que se vuelva a convertir en Anarquista, como suele suceder con los títulos.

11. Términos especiales

De sangre maldita (*Blood Cursed*): Un vampiro de sangre maldita no puede cometer Diablerie.

Despertarse (*wake*): Un vampiro que se despierte durante una acción puede intentar bloquearla y/o jugar cartas de reacción como si estuviese enderezado en el transcurso de la misma. Los efectos de despertarse siempre pueden jugarse durante la ventana de oportunidad "al jugarse una carta", con el fin de jugar otras cartas de reacción que se deban jugar en esa ventana. Una carta de reacción que endereza a un vampiro pero que no lo despierta no se considera un efecto de despertarse y no se puede jugar durante la ventana de oportunidad "al jugarse una carta".

Escaso (*Scarce*): Cuando un Matusalén traslada a un vampiro escaso de su zona incontrolada a su zona preparada durante su fase de influencia, debe quemar 3 puntos de reserva sanguínea por cada otro vampiro del mismo clan que ya controle.

Esclavo (*Slave*): Algunos siervos vienen señalados como esclavos de un clan en concreto. Un esclavo no puede realizar acciones directas si su controlador no controla a un miembro preparado del clan especificado. También, si un miembro del clan especificado (controlado por el mismo Matusalén) resulta bloqueado, el controlador puede girar al esclavo para cancelar el combate y enderezar al vampiro activo y hacer que el esclavo entre en combate con el siervo bloqueador.

Estéril (*Sterile*): Los vampiros estériles no pueden realizar acciones que pongan otros vampiros en juego.

Infernal: Un siervo infernal no se endereza normalmente durante la fase de enderezamiento. Durante la fase de enderezamiento de su controlador, éste puede quemar 1 punto de reserva sanguínea para enderezarlo.

Lista roja (Red List): Cualquier Matusalén puede utilizar una acción de fase heril para marcar a un siervo de la Lista Roja durante el turno en curso. Cualquier vampiro preparado que controle, podrá entrar en combate con el siervo de la Lista Roja marcado como acción (D) con +1 de sigilo que cuesta 1 punto de sangre. Cada vampiro sólo puede realizar esta acción una vez por turno. Si un vampiro quema un siervo de la Lista Roja en combate o como acción (D) (incluso *diablerie*), su controlador puede ir a buscar una carta heril de trofeo en su biblioteca, montón de cenizas y/o mano para ponérsela a dicho vampiro y barajar luego su biblioteca o robar hasta el tamaño de su mano si fuese necesario. A este vampiro también se le pueden poner otros trofeos (véase la [sección 1.6.2](#)), lo cual se hace antes de que se proponga el referéndum de la caza de sangre, si lo hubiese.

Robar (steal): Un jugador que robe una carta toma el control permanente de la misma. La carta permanece en la misma zona en la que estuviese antes (por ejemplo, si un vampiro en letargo es robado, permanece en letargo). Si la carta robada está adherida a otra carta, el jugador que la roba la puede adherir a una carta del mismo tipo que controle (por ejemplo, un lugar que esté adherido a un siervo será trasladado a otro siervo que controle).

Título: Una carta de título hace las veces de un título. Si el título se cede o se pierde, la carta se quema. Si el título es único, las disputas se pagan con la sangre del vampiro, como es habitual con los títulos.

Único, ca: Sólo puede haber en juego en un momento dado un ejemplar de una carta única. Si otro Matusalén pone en juego un ejemplar de la carta, éstos se disputarán (y estarán fuera de juego) hasta que todos menos uno sean cedidos (véase [Cartas disputadas, sec. 4.1](#)).

Zona de investigación (research area): Algunas cartas pueden trasladar cartas a una zona organizativa especial denominada zona de investigación. Las cartas situadas en esta zona estarán boca abajo y fuera de juego; sólo pueden ser afectadas por cartas y efectos que así lo expliciten. Puedes mirar las cartas de tu zona de investigación siempre que quieras.

Plantillas de texto

"Durante X, haz Y": La plantilla "durante X haz Y" se usa en varias cartas. Cuando se usa, sólo se puede hacer una Y por X con la carta en cuestión. Por ejemplo, puedes pasar sangre de tu vampiro a tu reserva sanguínea con un *Vessel* sólo una vez por fase de enderezamiento.

"Cancela una carta": Una carta "cancelada" no tiene efecto, pero aún se considera jugada. A no ser que se explicita por escrito, el costo de la carta se paga. Si la carta era una carta de ataque, el siervo que la haya jugado debe elegir un ataque, que puede provenir de otra carta de ataque. Si la carta era una carta de acción, el siervo no se endereza (no paga la carta de acción), y puede volver a jugar la misma carta de acción.

"Gira X para hacer Y": Algunas cartas usan ese texto, por ejemplo: *Bauble* a superior, *Insanwayen*. Los siervos girados no pueden usar tales efectos, incluso aunque estén bajo los efectos de un "despertar". Estos efectos requieren que los use un siervo enderezado. En cambio, los efectos "Gira X. Haz Y" (por ejemplo: *Redirection*) pueden ser usados por siervos girados que estén bajo los efectos de un "despertar".

"Busca" ("Search"): Algunos efectos hacen que busques en tu biblioteca o cripta. Buscar puede dar como resultado que no encuentres la carta. Si buscas en tu biblioteca o cripta, debes barajar después.

Glosario de reglas

Acción de fase heril (*master phase action*): La actividad personal de un Matusalén durante el turno.

Acción directa: Acción del siervo de un Matusalén que tiene como objetivo a uno o más Matusalénes diferentes (o a los siervos o cartas que éstos controlan).

Acción indirecta: Acción que no es directa. Una acción indirecta puede ser bloqueada por la presa o por el depredador.

Acoso (*press*): Los esfuerzos de un siervo en combate por escapar o perseguir al siervo oponente.

Aliado: Un siervo que no es un vampiro. Puesto en juego mediante una acción de "reclutar aliado", actúa independientemente del siervo que lo reclutó (pero no puede actuar en el turno en el que lo reclutan).

Área que contiene los vampiros incontrolados de un Matusalén.

Ataque (*strike*): El esfuerzo de un siervo en combate por dañar a su oponente o evitar ser golpeado por éste.

Ataque adicional: Permite a un siervo atacar otra vez en el mismo asalto del combate (a la misma distancia que el ataque inicial).

Banco de sangre: El depósito de las fichas de sangre que no se usan.

Biblioteca (*library*): La baraja que contiene las cartas de convicción, heriles, serviles y de evento de un jugador de la cual roba la mano.

Bloqueo: El intento fructífero de un siervo para evitar la acción de otro siervo. Por lo general, finalizada con el combate.

Capacidad: El número máximo de fichas que un vampiro puede albergar. También es la medida relativa de la edad del vampiro.

Carta de acción: La carta que un siervo puede jugar para realizar una acción especial. Incluye cartas de equipo, criados, aliados y acciones políticas.

Carta de combate: Carta que un siervo puede jugar en combate.

Carta de reacción: Carta jugada por el siervo preparado y enderezado de un Matusalén en respuesta a una acción realizada por un siervo controlado por otro Matusalén.

Carta heril (*master card*): Carta de biblioteca que se puede usar como acción de fase heril.

Carta heril fuera de turno (*out-of-turn master card*): Un tipo de carta heril que sólo se puede jugar durante el turno de otro jugador, usando la siguiente acción de fase heril del jugador que la juega. Un jugador nunca puede jugar más de una carta heril fuera de turno entre dos de sus turnos, incluso si recupera una acción de fase heril.

Carta servil (*minion card*): Cualquier carta de biblioteca que no sea una carta de convicción, heril o de evento. La carta que puede jugar un siervo.

Caza (*hunt*): La acción que un vampiro realiza para recuperar sangre.

Caza de sangre (*blood hunt*): El acto de quemar a un vampiro que ha cometido diablerie. Se celebra un referéndum para ver si se convoca una caza de sangre.

Círculo: Cada Hermano de Sangre viene identificado con un círculo particular. Un vampiro que carezca de círculo es de su propio círculo.

Convicción: Carta jugada durante la fase de enderezamiento encima de un imbuido.

Criado (*retainer*): Criatura o ser mortal que sirve a un siervo. Se pone en juego mediante una acción de contratar a un criado. Permanece con el siervo que lo contrató y no puede actuar independientemente.

Cripta: El mazo de cartas que contiene los vampiros de un jugador.

Daño agravado: Tipo de daño que los vampiros no se pueden curar. Incluso puede quemar a un vampiro herido.

Depredador: El jugador a la derecha de un Matusalén.

Descartar: Trasladar una carta de la mano al montón de ceniza.

Diablerie: El acto de quemar a un vampiro en letargo. Se puede usar para obtener una Disciplina.

Diabolista: Un vampiro que comete diablerie. Se puede convocar una caza de sangre para quemar a un diabolista.

Disputa (contest): La pugna por el control de una carta o título único.

Empleador (employer): El siervo al que se le pone un criado.

Enderezar (unlock): Retornar una carta a su posición vertical normal.

Equipo: Objeto que un siervo usa para obtener un bonus o habilidad especial.

Esquivar (dodge): Ataque que protege al siervo y a las cartas adheridas a él del ataque del siervo oponente. Los criados no se ven protegidos.

Estéril: Vampiro que no puede realizar la acción de crear a un vampiro.

Fase de influencia: La fase de un turno en la que un Matusalén puede realizar transferencias a sus vampiros incontrolados y durante la cual los vampiros son trasladados de la zona incontrolada a la zona controlada.

Fin del combate (combat ends): Ataque que termina el combate antes de que se produzcan efectos de daño u otros ataques.

Fuerza (strength): La cantidad de daño que un siervo inflige con un ataque físico normal.

Girar (lock): Girar (una carta) hacia un lado. Normalmente para indicar que la carta ha sido activada con un propósito.

Herido, da (wounded): Se dice que está herido al vampiro que ha recibido daño que no se ha curado o al vampiro que está en letargo o de camino a estarlo.

Imbuído: Un tipo de carta de cripta. Son aliados.

Intercepción: La medida de lo bien que un siervo puede bloquear la acción de otro. Si iguala o supera el sigilo del siervo activo, el bloqueo del siervo tiene éxito. No se puede jugar intercepción a no ser que se necesite.

Maniobra: Los esfuerzos de un siervo en combate por alejarse o acercarse al siervo oponente.

Modificador de acción: La carta que el siervo activo puede jugar para modificar la acción que esté realizando.

Montón de ceniza (ash heap): El montón del descarte. Las cartas que se queman o descartan se devuelven al montón de ceniza de su propietario. Una acción cuyo destinatario sea el montón de ceniza siempre se considera indirecta.

Adherido, da (attached): Si se le pone una carta a otra, ambas se consideran adheridas entre sí.

Portador (bearer): El siervo al que se le pone un equipo. Si el equipo se refiere a un tipo de portados (por ejemplo, "el portador con Áuspex), entonces el equipo sólo puede ser usado por ese tipo de portador.

Presa (prey): El jugador a la izquierda de un Matusalén. Un jugador recibe un punto de victoria y 6 puntos de reserva sanguínea cuando su presa es eliminada.

Primer ataque (first strike): Un ataque ofensivo realizado más rápido de lo normal, de modo que el ataque se resuelve antes de lo que lo haría un ataque ofensivo normal.

Punto de victoria: La medida de la clasificación de un jugador. Un jugador recibe un punto de victoria cuando su presa es eliminada y por ser el último jugador en juego. El jugador que haya obtenido la mayoría de los puntos de victoria al final de la partida gana.

Quemar (burn): Trasladar una carta en juego al montón de ceniza. Una carta quemada va al montón de ceniza de su propietario. Una ficha quemada es devuelta al banco de sangre.

Referéndum: La parte de una acción política (o de una caza de sangre) durante la que se establecen los términos, se emiten los votos y se aplican los efectos (si éste prospera).

Reserva sanguínea (pool): Ficha que representa la posición de un Matusalén. También es un conjunto de tales fichas. Un Matusalén es eliminado si pierde toda su reserva sanguínea.

Retirarse (withdraw): Intento de abandonar la partida por parte de un jugador que se haya quedado sin cartas en su biblioteca.

Sangrar (bleed): Una acción que intenta quemar la reserva sanguínea de otro jugador. Si no se indica lo contrario, sólo se puede intentar contra la presa de un jugador.

Sangre (también ficha de sangre): Ficha que representa la capacidad que un vampiro tiene de curarse o de realizar ciertas proezas.

Siervo (minion): Un vampiro o aliado.

Siervo activo (acting minion): El siervo que está realizando la acción en curso.

Siervo bloqueador (blocking minion): El siervo que actualmente está intentando

bloquear una acción, o el que ha conseguido bloquear la acción en curso.

Sigilo (stealth): La medida de lo bien que un siervo evade los intentos de otro siervo para bloquear su acción. Si supera la intercepción del siervo bloqueador, el bloqueo fracasa.

Transferencia: Acción de fase de influencia usada para trasladar reserva sanguínea a o de un vampiro incontrolado o para trasladar una carta de la cripta a la zona incontrolada.

Ventaja (edge): Un objeto que simboliza quién gana terreno de momento.

Vida (también ficha de vida): Ficha que representa la salud de un criado o aliado.

Votación (polling): La fase de un referéndum durante la cual se empen los votos.

Zona controlada: El área que contiene las cartas controladas de un Matusalén.

Zona incontrolada (uncontrolled region):

Zona letárgica (torpor region): Área donde se colocan los vampiros cuando no pueden curarse el daño que les han hecho. Un vampiro en letargo es vulnerable a intentos de diablerie. Un vampiro en letargo no está preparado pero aún se considera controlado.

Zona preparada (ready region): Área que contiene los siervos de un Matusalén que no están en letargo.

Glosario del Mundo de Tinieblas

A continuación, os ofrecemos un glosario de los términos relevantes de **Vampiro: La Mascarada**.

Amaranto: El acto de matar a un vampiro bebiéndose toda su sangre. Comúnmente conocido como diablerie.

Anarquista: Vástago rebelde que se opone al gobierno de los antiguos.

Antediluviano: Vampiro anciano, nieto de Caín. La mayoría de los clanes principales de la Camarilla fueron creados por los Antediluvianos.

Arconte: Vampiro poderoso que viaja de una ciudad a otra, normalmente al servicio de un justicar.

Arzobispo: Vampiro que ejerce como líder de una ciudad bajo la influencia del Sabbat.

Barón: "Príncipe" anarquista.

Bestia, La: Los instintos y deseos que apartan a los Vástagos de su humanidad y los convierten en monstruos.

Caín: El primer vampiro, de quien supuestamente todos los vampiros descienden.

Camarilla, La: Secta formada por siete clanes que se han unido y se rigen por las Tradiciones.

Canalla: Mortales; se refiere concretamente a los elementos más indeseables de la sociedad mortal.

Cardenal: Vampiro del Sabbat que supervisa los asuntos influyentes de un vasto territorio.

Caza de sangre: Método de castigo para vampiros que ignoran las leyes de la

Mascarada. El vampiro cazado parece a manos de quienes atienden a la convocatoria.

Clan: Grupo de vampiros que comparten ciertas características místicas y físicas.

Consanguíneo: Perteneciente al mismo clan (se usa normalmente para referirse a un miembro más joven).

Criado: Mortal o criatura que sirve a un amo vampírico.

Sabbat, El: Secta vampírica violenta que pretende destruir la Camarilla.

Dominio: El feudo (habitualmente una ciudad) reclamado por un vampiro: príncipe, la mayoría de las veces.

Elíseo: Nombre conferido al lugar donde se reúnen los vampiros de la Camarilla. No se tolera ningún tipo de violencia dentro de estos recintos.

Abrazo: El acto de transformar a un mortal en un vampiro.

Gehenna: El Apocalipsis inminente en el que se alzarán los Antediluvianos y devorarán a todos los Vástagos.

Ghoul: Mortal que bebe la sangre de un vampiro sin haber sido vaciado con antelación.

Haven: El "hogar" de un vampiro; donde encuentra protección de la luz del sol.

Círculo Interior: Grupo de vampiros que componen el cuerpo regente de la Camarilla.

Justicar: Vampiro que actúa como juez, jurado y verdugo de los vampiros de la Camarilla que han quebrantado las Tradiciones.

Yihad: La guerra secreta existente entre los pocos Matusalenes restantes, que utilizan a los vampiros más jóvenes como siervos.

Vástago: El término utilizado por los vampiros para referirse colectivamente a su especie. Los vampiros del Sabbat lo desprecian.

Ganado: Término muy despectivo para referirse a los mortales.

Libro de Nod, El: El libro sagrado de los Vástagos, que supuestamente se remonta a sus orígenes e historia. La mayor parte de él se ha perdido en el tiempo.

Mascarada, La: La Tradición de mantener a los mortales en la ignorancia de la existencia de los vampiros; esencial para sobrevivir.

Matusalén: Vampiro milenario poderoso (aunque una o dos generaciones más joven que los Antediluvianos), involucrado en los conflictos de la Yihad desde lejos o en el más completo anonimato.

Obispo: Vampiro que sirve o aconseja a un arzobispo.

Praxis: El derecho de un príncipe a gobernar un dominio.

Primogenitura: Consejo formado por los vampiros de una ciudad que apoya al príncipe que la gobierna.

Príncipe: Vampiro de la Camarilla que gobierna una ciudad y que hace cumplir las Tradiciones a la población vampírica de la misma.

Priscus: Vampiro del Sabbat que aconseja al regente y a los cardenales.

Regente: El "líder" del Sabbat, en la medida en que la secta lo reconoce como tal.

Secta: Grupo de Vástagos unidos de mutuo acuerdo bajo una filosofía común.

Senda: Credo profesado en lugar de la humanidad por los miembros más extraños del Sabbat y por algunos independientes.

Tradiciones, Las: Las seis leyes de la Camarilla. Estas Tradiciones son leyes que protegen a los vampiros de los mortales y entre sí.

Vínculo de sangre: Enlace misterioso que se forma entre Vástagos que beben sangre unos de otros. El vínculo de sangre puede proporcionar al donante control sobre el receptor.

Vitae: Sangre.

Más información

Para obtener más información sobre las reglas, te rogamos que uses este foro: <http://www.vekn.net/forum/rules-questions>

Apéndice: Reglas para imbuidos

1. Imbuidos

Los imbuidos son nuevas cartas de cripta, que se consideran aliados mortales, no vampiros. Los imbuidos tienen fuerza 1 y sangrado 1, por defecto. Su costo también es su vida inicial, y viene especificada individualmente en cada carta (como sucede con la capacidad). Tienen credos (parecidos a clanes). Tienen virtudes (parecidas a Disciplinas, pero sólo un nivel). Cuando tienen vida cero, están incapacitados (a semejanza del letargo) en vez de quemarse (véase el apartado 5 siguiente). No obstante, cualquier efecto "quema a un aliado" seguirá quemando a un imbuido.



2. Convicción

Es un nuevo tipo de carta, que se juega en la fase de enderezamiento, por lo que es una carta de "enderezamiento", no una carta heril o servil o de descartar (evento). Durante tu fase de enderezamiento, puedes jugar una convicción en cada uno de tus imbuidos. Puedes jugar estas cartas de convicción desde tu mano o montón de ceniza. Cuando un imbuido entra en juego sin convicciones puede conseguir una convicción de tu biblioteca, mano o montón de ceniza. Además de sus propios efectos, las cartas de convicción pueden gastarse (quemarse) para pagar los costos de convicción que requeridos por algunas cartas. Cada imbuido tiene un límite de 5 convicciones. Cualquier convicción que supere este límite se quema.



3. Poder

Es un nuevo tipo de carta servil que sólo pueden jugar imbuidos. Un imbuido puede conseguir un poder como acción con +1 de sigilo, como sucede con el equipo o los criados.

El imbuido se endereza si la acción tiene éxito. Un imbuido no puede tener dos ejemplares del mismo poder. Algunos efectos o poderes están "siempre activos". Otros tienen un icono de tipo de carta (acción, combate, etc.) que indica cuándo y cómo se puede usar dicho efecto. Para usar uno de esos efectos, debes girar la carta de poder (y pagar el costo requerido por el efecto). Se aplican las reglas habituales para el uso de tales efectos (p.e. un siervo reactivo debe estar preparado y enderezado). Efectos "siempre activos" siguen en vigor mientras la carta de poder esté girada.



4. Términos e iconos

Imbuido: Un nuevo tipo de siervo que cuenta como aliado mortal.

Monstruo: Cualquier vampiro o aliado o criado que no sea mortal ni animal.

Credos













Virtudes



Vengador



Venganza

 Defensor	 Defensa
 Inocente	 Inocencia
 Juez	 Justicia
 Mártir	 Martirio
 Redentor	 Redención
 Visionario	 Visión

5. Incapacitado

Cuando un imbuido no tiene vida, se coloca en la zona incapacitada (controlado pero no preparado). Los efectos que no se puedan ser usados por un aliado que se esté quemando no pueden ser usados por un imbuido que esté siendo incapacitado. Cualquier siervo puede quemar a un imbuido incapacitado y quitarle su equipo como acción (D). Si esa acción tiene éxito, cada imbuido preparado puede quemar una convicción para infligirle 1 punto de daño imprevisible a dicho siervo activo. Un imbuido puede salir de la zona incapacitada y ganar 1 punto de vida (sin superar su vida inicial) quemando 3 convicciones durante su fase de enderezamiento.



Ten en cuenta que un imbuido también gana vida (sin superar su vida inicial) si sale de la zona incapacitada mediante cualquier otro efecto.

Resoluciones sobre cartas

En expansiones anteriores, los efectos de cartas referidos a cartas de cripta han asumido generalmente que dichas cartas eran todas vampiros. Ahora que esto ya no es verdad, surgen algunas preguntas.

Por lo general, si tú (el Matusalén que juega la carta o activa el efecto) puede mirar la carta de cripta (p.e., porque está en tu zona incontrolada o en cualquier montón de ceniza o en juego, o si estás "buscando" en tu cripta), entonces la carta de cripta seleccionada como objetivo debe cumplir los parámetros dados por el efecto. Esto suele significar que los imbuidos no pueden ser destinatarios de estos efectos.

Si eliges como objetivo una carta de cripta "ciegamente" (ya sea una carta no vista de la cripta o de la zona incontrolada de otro Matusalén), entonces opera con cualquiera que encuentres. Si el efecto sólo comprueba o compara la "capacidad" de la carta, trata el costo del imbuido (su vida inicial) como su capacidad a efectos de dicha comparación.

Esas dos directrices deberían aclarar todas las formas de interactuar con imbuidos que no están en juego. Pero para ser más claros aún, a continuación mostramos casos individuales.

Los siguientes efectos son compatibles con imbuidos:

- **Bear-Baiting** (comprobar coste como capacidad desde la cripta OK).

- **Brainwash** (designar como objetivo una carta desconocida incontrolada OK).
- **Cairo Int'l Airport** (designar como objetivo una carta desconocida incontrolada OK).
- **Clotho's Gift at [obf]** (trasladar una carta desde la cripta OK).
- **Effective Management** (trasladar una carta desde la cripta OK).
- **Gemini** (designar como objetivo una carta desconocida incontrolada OK).
- **Gisela Harden** (designar como objetivo una carta desconocida incontrolada OK).
- **Goodnight, Sweet Prince** (trasladar una carta desde la cripta OK).
- **Innocent Bystander** (retirar del juego una carta de la cripta OK).
- **Kindred Intelligence** (trasladar una carta desde la cripta OK).
- **Lázár Dobrescu** (designar como objetivo una carta desconocida incontrolada OK, pero el receptor debe ser un vampiro).
- **Memory's Fading Glimpse** (trasladar una carta desconocida incontrolada OK).
- **Petra's Resonance** (comprobar coste como capacidad desde la cripta OK).
- **The Portrait** (comprobar coste como capacidad desde la cripta OK).
- **San Lorenzo de El Escorial** (designar como objetivo una carta desconocida incontrolada OK).
- **The Soul Gem of Etrius** (puede recuperar a un imbuido, e incluso lo pondrá en juego si es más joven que el portador, pero no consigue ni sangre ni vida).
- **The Trick of the Danya** (designar como objetivo una carta desconocida incontrolada OK, pero el receptor debe ser un vampiro).

Los siguientes efectos no son compatibles con imbuidos:

- **Chain of Command** (no puede poner un imbuido en juego)
- **Clotho's Gift at [tem]** (no puede designar como objetivo a un imbuido en la zona incontrolada)
- **Dreams of the Sphinx** (no puede pasar sangre a un imbuido en la zona incontrolada)
- **Illusions of the Kindred** (si la carta del fondo es un imbuido, el nuevo combate no empieza y el imbuido se retira del juego)
- **Might of the Camarilla** (no obligará a un Matusalén a quemar a un imbuido incontrolado)
- **Recruitment** (busca según se indica: vampiro)

Nota: El texto de *Heaven's Gate* se aplica por completo: un imbuido puede ser trasladado a la zona incontrolada, controlado pero no preparado, y eventualmente será trasladado a la zona preparada tal y como sucedería a un aliado "normal".