VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

REGLAMENTO

QUINTA EDICIÓN

Créditos de la Quinta Edición de VTES

Diseñadores de la Quinta Edición de VTES: Ben Peal, Mike Nudd y Ginés Quiñonero
Diseñadores del juego VTES: Richard Garfield, con contribuciones de Matthew Burke, Skaff Elias, Andrew Greenberg, Rhias Hall, Bob Kruger, Jim Lin, Chris Page, Paul Peterson, Dave Pettey, Mark Rein•Hagen, Robert Goudie, L. Scott Johnson, Ben Peal, Pascal Bertrand y Vincent Ripoll
Diseño original de Vampiro: La Mascarada: Mark Rein•Hagen

Reglamento: El equipo de Gaming Rules!, con contribuciones de Hugh Angseesing, Pascal Bertrand, Vincent Ripoll, Mike Nudd, Ginés Quiñonero y Henrik Klippström
Coordinador del proyecto: Hugh Angseesing
Editores: Hugh Angseesing y Ginés Quiñonero
Director artístico: Ginés Quiñonero
Diseñadora gráfica: Elisabet Pérez
Coordinador de los jugadores de pruebas: Darby Keeney

Agradecimientos: a Dhaunae De Vir, Karim Muammar, Tomas Arfert, Jason Carl, Tobias Sjögren, Mats Karlöf, Brian Petkash, Steve Wieck, Pascal Bertrand, Oscar Garza III, Robert Goudie, L. Scott Johnson, Andreas Nusser, Robyn Tatu, Jeff Thompson, David Tatu, Johannes Walch y Brian Glass
A todos los miembros de nuestra comunidad y a los jugadores de pruebas
En memoria de Stewart Wieck

A los ilustradores de las expansiones amateurs que han respaldado el juego: Alejandro F. Giraldo, Anna Evertsdotter, Ari Targownik, August Bøgedal Hansen, Carmen Cornet, Christel Espenkrona, Christopher Shy, Elli Adams, Francesc Grimalt, Gábor Németh, Grzegorz Bobrowski, Heather V. Kreiter, Ian Hernaiz, Jake Smidt, James Richardson, Jared Smith, Jarkko Suvela, Javier Santos, Jesús Ybarzábal, Kelly Howlett, Ken Meyer, Jr., Laia López, Lawrence Snelly, Mark Kelly, Mick Bertilorenzi, Nicolas Bigot, Noah Hirka, Noora Hirvonen, Óscar Salcedo, Riccardo Fabiani, Rubén Bravo y Tomáš Zahradnícek

Ilustración de portada: Samuel Araya

Traductores: Ginés Quiñonero y Felipe Fiuza

Esta edición ha sido publicada por Black Chantry Productions S.L., Nottingham, Reino Unido
Vampire: The Masquerade® y Vampire: The Eternal Struggle® Copyright© 2020 Paradox Interactive AB (publ). Todos los derechos reservados. www.worldofdarkness.com
Black Chantry Productions. www.blackchantry.com

Este juego usa personajes, temas y escenarios sobrenaturales. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y únicamente tienen el propósito de entretener. Este juego incluye contenidos no aptos para menores. Recomendamos al lector la máxima cautela en su uso.

Versión del reglamento 1.1, octubre de 2023.

Indice

INTRODUCCIÓN 2
OBJETIVO DE LA PARTIDA 2
COMPONENTES 2
TIPOS DE CARTAS 4
Cartas de cripta 4
Cartas de biblioteca 7
JUGAR LA PARTIDA 14
Preparativos 14
Términos importantes del juego 16
SECUENCIA DETALLADA DEL TURNO 17
Fase de enderezamiento 17
Fase heril 18
Fase servil 18
Fase de influencia 35
Fase de descarte 37
FINAL DE LA PARTIDA 37
SECTAS VAMPÍRICAS 39
EXPANSIONES HISTÓRICAS 40
Otras sectas vampíricas 40
Rasgos 40
GLOSARIOS 41
Vampire: The Eternal Struggle 41
Mundo de Tinieblas 44
SECCIÓN DE DUDAS 46
Dudas generales 46
Dudas particulares de cada carta 46
PÁGINA DE REFERENCIA 53

Introducción

__Vampire: The Eternal Struggle__ es un juego de cartas personalizable en el que cuatro o cinco jugadores asumen el papel de vampiros antiguos conocidos como Matusalenes. El juego está ambientado en el Mundo de Tinieblas, un sombrío reflejo alternativo de nuestra propia realidad. Los vampiros más jóvenes consideran que los Matusalenes son meras leyendas. Estos vampiros creen que persiguen sus propios fines, incluso cuando un Matusalén los usa 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 hecho desde tiempos inmemoriales. Estas luchas eternas unas veces son encubiertas y sutiles, pero otras veces, abiertas y espectaculares.

Este reglamento contiene todas las reglas de Vampire: The Eternal Struggle. Para facilitar su aprendizaje, algunas de ellas aparecen en las secciones de "Reglas avanzadas", ya que, aunque forman parte del juego, sugerimos a los nuevos jugadores ignorarlas al principio y centrarse en los fundamentos del juego.

Objetivo de la Partida

Tu objetivo es acumular la mayoría de los **puntos de victoria** destruyendo la influencia de los **Matusalenes** rivales; lo cual se consigue usando tu influencia para apoderarte de vampiros más jóvenes y utilizarlos para realizar acciones encaminadas a reducir la influencia de los Matusalenes rivales. La influencia viene representada por fichas de **reserva sanguínea**, la moneda principal del juego. Si un Matusalén se queda sin reserva sanguínea, es eliminado de la partida. Conforme unos Matusalenes van siendo eliminados, otros Matusalenes van ganando puntos de victoria. El ganador es el Matusalén con más puntos de victoria al final de la partida.

Componentes

Tu ejemplar de la Quinta Edición de Vampire: The Eternal Struggle incluye los siguientes componentes:

- Reglamento (www.blackchantry.com/rulebook/)
- 5 barajas de 89 cartas cada una (Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere y Ventrue) y 5 cartas para sortear la posición inicial
- 180 fichas de reserva sanguínea
- 1 marcador de la Ventaja
- 5 hojas de ayuda

Barajas

La Quinta Edición de VTES presenta cinco barajas diferentes que se pueden jugar tal cual: una del clan Malkavian, otra del clan Nosferatu, otra del clan Toreador, otra del clan Tremere y otra del clan Ventrue. Cada baraja contiene 12 cartas de **cripta**, 77 cartas de **biblioteca**, así como una carta de referencia. Estas barajas se pueden personalizar con otras cartas de Vampire: The Eternal Struggle.

Cartas

La baraja de cada Matusalén tiene dos componentes: una **cripta** y una **biblioteca**.

Las cartas de tu cripta representan los **vampiros** que esperas controlar. Tienen retratos elípticos en el anverso, y mármol marrón en el reverso.

Tus cartas de **biblioteca** encarnan el Mundo de Tinieblas, y te permiten a ti y a tus **siervos** actuar en él. Tienen anversos con ilustraciones rectangulares y reversos de mármol verde.

La cripta y la biblioteca son dos mazos independientes de los cuales robas cartas durante la partida (véanse Preparativos, p. 14, Robar cartas, p. 7 y Fase de influencia, p. 35). Las cartas de biblioteca que robes se ponen en la mano de su propietario. Las cartas de cripta que robes se ponen en la zona incontrolada de su propietario (véase Área de juego, p. 35).

CREACIÓN DE BARAJAS

Cada Matusalén debe tener al menos 12 cartas en su cripta, y entre 60 y 90 cartas en su biblioteca. No hay límite máximo de cartas que los Matusalenes puedan tener en sus criptas.

Un Matusalén puede incluir tantos ejemplares de una misma carta como desee, tanto en su biblioteca como en su cripta, dentro de los límites indicados antes.

REGLAS AVANZADAS

Cada vampiro pertenece a un **grupo** específico, identificado por un número situado sobre la esquina superior izquierda de la caja de texto. La cripta de un Matusalén debe estar formada por vampiros de un único grupo, o de dos grupos consecutivos.

Fichas: Las fichas son una parte esencial del juego. Cada Matusalén necesita alrededor de 40 fichas: 30 para su reserva sanguínea inicial, y las fichas sobrantes para representar el **banco de sangre**. Las fichas usadas para representar **reserva sanguínea**, **sangre** o **vida** son las mismas, pero reciben nombres diferentes cuando están en tu reserva sanguínea, encima de vampiros (sangre) o de aliados (vida). Por ejemplo, si mueves 1 ficha desde tu reserva sanguínea hasta un vampiro, ésta se convierte en sangre. Del mismo modo, si un aliado le roba sangre a un vampiro, ésta se convierte en vida. Cuando ganes 1 ficha de sangre o de reserva sanguínea, lo harás desde el banco de sangre. Cuando tengas que **añadir** sangre a un vampiro, la añadirás del banco de sangre. Las fichas de sangre y reserva sanguínea pueden ser cualquier objeto adecuado, como monedas, cuentas de vidrio, o piedrecitas. Desaconsejamos los métodos que utilicen objetos únicos para hacer el seguimiento del cambio numérico (p. ej., dados), debido a la frecuente necesidad de mover fichas de un lado a otro.

La Ventaja: La Ventaja es un símbolo que muestra que tus siervos te han concedido temporalmente una superioridad sobre los demás Matusalenes. Elige un objeto para representar la Ventaja. Se puede usar cualquier objeto pequeño que se vea con facilidad, como, por ejemplo, una figurita o un guante.

SECUENCIA DEL TURNO

Los turnos se suceden en sentido horario alrededor de la zona de juego, iniciándose con el primer Matusalén. El turno de cada Matusalén consta de las siguientes fases, en este orden:

1. Fase de enderezamiento: Endereza todas tus cartas y resuelve las **disputas** activas. Si tienes la **Ventaja**, puedes ganar 1 de reserva sanguínea del **banco de sangre.**

2. Fase heril: Realiza **acciones de fase heril**, que representan tu influencia directa en el Mundo de Tinieblas.

3. Fase servil: Por norma general, es la parte más larga de turno, puesto que tus siervos llevan a cabo una gran variedad de **acciones** usando habilidades o cartas. Es posible que te **bloqueen** acciones, lo cual puede derivar en un combate.

4. Fase de influencia: Obtén el control de vampiros de tu **zona incontrolada** usando tu reserva sanguínea y tus **transferencias**.

5. Fase de descarte: Usa una **acción de fase de descarte** para **descartarte** de una carta de tu mano y robar otra, o (Reglas avanzadas) para jugar una **carta de evento**.

Cada una de las fases se describe detalladamente más adelante (véase Secuencia detallada del turno, p. 17)

Tipos de Cartas

CARTAS DE CRIPTA

Cada carta de cripta consta de estos elementos que definen al vampiro.

Nombre: Cada carta de cripta es **única**, de modo que sólo puede haber un ejemplar de cada en juego a la vez.

REGLAS AVANZADAS

Un segundo Matusalén puede **disputar** el control de un vampiro (véase Cartas disputadas, p. 17), lo que resulta en una contienda entre los Matusalenes por controlarlo.

Capacidad de sangre: El número situado en el círculo rojo de la parte inferior derecha de la carta es la capacidad del vampiro.

Este número representa muchas cosas: la edad relativa del vampiro, la cantidad de reserva sanguínea que un Matusalén debe invertir en el vampiro para ponerlo bajo su control, y la capacidad máxima que el vampiro tiene de repararse heridas o jugar cartas (algunas cartas tienen un costo de sangre). Un vampiro con una capacidad superior a la de otro se dice que es mayor, y uno con una capacidad

inferior se considera menor. Un vampiro no puede tener más sangre que su capacidad. Si un efecto le otorga más sangre que la permitida por su capacidad, el exceso siempre se va inmediatamente al banco de sangre.

Un vampiro incontrolado puede tener fichas de sangre encima que representen la cantidad de reserva sanguínea que se haya invertido en él. Durante la fase de influencia, si dicha sangre iguala su **capacidad de sangre**, puedes revelar el vampiro y colocarlo en la **zona preparada**. La carta del vampiro conserva las fichas de **reserva sanguínea** usadas para influenciarlo, las cuales pasan a ser su sangre. Las fichas de sangre que excedan su capacidad se van al banco de sangre (véase Fase de influencia, p. 35).

Clan: Cada vampiro pertenece a un **clan**, identificado por el símbolo situado en la parte superior de la barra de atributos (la franja de mármol verde ubicada en el margen izquierdo de la carta).

Consulta la página de referencia (página 53) para ver la lista de los símbolos de 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 clan concreto.

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 un vampiro determinan qué cartas de **biblioteca** puede jugar. Si una carta de biblioteca requiere una disciplina, sólo los vampiros que posean dicha disciplina pueden jugarla.

Los símbolos de disciplina de un vampiro tienen forma de cuadrado o de rombo. Uno cuadrado significa que ese vampiro tiene el nivel básico de esa disciplina y que sólo puede usar el efecto básico (texto normal) de la carta que requiera esa disciplina.

Un símbolo de disciplina con forma de rombo significa que el vampiro tiene el nivel superior y que, por consiguiente, puede elegir entre usar el efecto básico (texto normal) o el efecto superior (en negrita) de la carta (pero no ambos).

Algunas cartas de **biblioteca** tienen varios símbolos de disciplina en la barra de atributos (véase Requisitos para jugar cartas, p. 7).

Caja de texto: Área que contiene la secta del vampiro (Camarilla en este caso), el **título**, las habilidades especiales u otros atributos.

CONSTRUCCIÓN DEL MAZO

Grupo: Cada vampiro pertenece a un **grupo** específico, identificado por un número situado sobre la esquina superior izquierda de la caja de texto. La cripta de un Matusalén debe estar formada por vampiros de un único grupo, o de dos **grupos** consecutivos. Sin embargo, esto no impide que un Matusalén pueda robar vampiros de otros grupos durante la partida.

REGLAS AVANZADAS

Avanzada: Las cartas avanzadas son un tipo de cartas de cripta con el mismo aspecto que las normales, salvo por tener el icono de "avanzada" debajo del de clan. Se pueden influenciar normalmente, ya que son vampiros a todos los efectos (véase página 37).

Símbolo de expansión: Indica la expansión en la que se publicó la carta de cripta, y no tiene impacto alguno en la partida.

Ilustración: Indica el nombre del autor de la ilustración de la carta.

Copyright: Indica el copyright del juego, que pertenece a Paradox Interactive AB (publ).

Nota: Algunas expansiones avanzadas contienen otros tipos de cartas de cripta que se describen en el Apéndice (https://www.vekn.net/rulebook/appendix-imbued-rules).

CARTAS DE BIBLIOTECA

Tipos de cartas

Existen dos tipos principales de cartas de biblioteca:

Cartas heriles: Las cartas heriles las juegan los Matusalenes, y carecen de icono en la parte superior de la barra de atributos, mientras que otras cartas sí que lo tienen para indicar a qué tipo de carta pertenecen.

Cartas serviles: Las cartas serviles las juegan los **siervos** (vampiros y aliados) controlados por el Matusalén.

REGLAS AVANZADAS

Cartas de evento: Son cartas que se ponen en juego durante la **fase de descarte** para representar acontecimientos que afectan a todo el Mundo de Tinieblas (véase página 13).

Jugar una carta

Una carta se juega anunciando sus efectos, mostrándola y pasándola de la mano al montón de ceniza tras resolverse. A veces una carta dirá que hay que ponerla en juego, en cuyo caso deberás anunciar sus efectos y ponerla en el área de juego tras resolverse. Hay cartas como las de acción que no se resuelven enseguida, sino que están fuera de juego temporalmente desde que se juegan hasta que se resuelven.

REGLAS AVANZADAS

Hay efectos que pueden cancelar una carta "al ser jugada". Estos efectos, así como los de **despertarse** (véase página 44), son los únicos permitidos cuando se juega otra carta. Incluso robar para reemplazar cartas va después.

Robar cartas

Siempre que juegues una carta de tu mano, robarás otra de tu biblioteca para reemplazarla (a no ser que el texto de la carta diga lo contrario). Si tu biblioteca está vacía, entonces no robarás para completar tu mano, pero seguirás jugando. La cantidad de cartas que tengas en la mano siempre deberá coincidir con el tamaño de tu mano, también denominado "mano" a secas en el texto de las cartas (las cartas que vayas a reemplazar más adelante reducen tu mano mientras dure el efecto). **Tu mano inicial siempre es de siete cartas**. Siempre que un efecto cambie el tamaño de tu mano o le añada o quite cartas, deberás descartarte o robar inmediatamente para adecuarte al tamaño de tu mano.

Requisitos para jugar cartas

Toda carta de biblioteca tiene símbolos en la barra de atributos (la franja de mármol verde situada en el margen izquierdo) que indican el tipo de carta (salvo las cartas heriles), el clan, o disciplina (si la hay) requeridos para jugarla.

Hay cartas que pueden tener otros requisitos (tales como **capacidad** o **título)** señalados en su texto. Sólo un siervo que cumpla los requisitos pedidos en una **carta servil** puede jugarla, mientras que sólo un Matusalén que controle a un **siervo preparado** que cumpla los requisitos de una carta heril puede jugarla.

Algunos efectos descritos en las cartas pueden requerir una de las disciplinas especificadas, mientras que otros requieren otra de las disciplinas especificadas, y otros pueden requerir que el **vampiro** posea varias disciplinas. Cada efecto muestra los iconos de cada disciplina requerida.

El número inscrito en una gota roja representa el costo de **sangre** (la cantidad de sangre que el vampiro debe quemar). Sólo un vampiro que tenga sangre suficiente puede jugar una carta que cueste **sangre**. El número inscrito en un diamante blanco con un cráneo representa el costo de **reserva sanguínea** (la cantidad de reserva sanguínea que el Matusalén debe quemar). Sólo un Matusalén que tenga la suficiente reserva sanguínea puede jugar una carta que cueste reserva sanguínea.

Los costos sólo pueden pagarse con recursos del propio Matusalén o de sus siervos. Por ejemplo, hay cartas o efectos cuyo costo es quemar la Ventaja o descartarse de una carta; para poder pagarlo, el Matusalén debe controlar la Ventaja, o descartarse de una carta de su mano. Los siervos controlados por un Matusalén tienen acceso a sus recursos a efectos de pagar costos. Por ejemplo, un siervo puede descartar una carta de la mano de su controlador.

Cuando se juega una carta (para poder jugarla) o tras su resolución (cuando ya sepas que la acción ha tenido éxito) se pueden usar reductores opcionales de costos. Si la carta es cancelada, dicho efecto no se usa.

Cartas que eligen a otras como objetivo

Si una carta se juega encima de otra, o elige como objetivo a otra, dicho objetivo debe estar en juego (es decir, controlado). Los vampiros de la **zona letárgica** siempre pueden ser elegidos como objetivos, pero no así los vampiros de la **zona incontrolada** ni las cartas **disputadas**.

REGLAS AVANZADAS

Orden de preferencia: Si dos o más Matusalenes quieren jugar una carta o efecto, el primero en hacerlo será el Matusalén activo. En cada momento, el Matusalén activo siempre tendrá la oportunidad (llamada **"impulso"**) de jugar la siguiente carta o efecto. Es decir, después de jugar un efecto, podrá jugar otro y otro. Una vez que haya terminado, el impulso pasará al siguiente Matusalén en este orden: durante un combate o una acción directa a un solo Matusalén, primero al Matusalén defensor; durante una acción directa contra varios Matusalenes, a esos Matusalenes en sentido horario; durante una acción indirecta, primero a la presa y después al depredador; y luego a los demás Matusalenes en sentido horario hasta que todos pasen.

Ten en cuenta que, si en algún momento un Matusalén usa una carta o efecto, el Matusalén activo recuperará de nuevo el impulso.

Cartas heriles

Son las que juegas en tu papel de Matusalén. Existen dos categorías: las normales y las **fuera de turno**. Las cartas heriles normales se juegan durante tu fase heril como acciones de

fase heril. Al inicio de cada una de tus fases heriles, obtienes una **acción de fase heril** que puedes usar para jugar una carta heril normal. Las cartas heriles fuera de turno SÓLO se pueden jugar durante los turnos de otros Matusalenes. Cuando juegas una carta heril fuera de turno, estás usando una acción de fase heril de tu siguiente fase heril, jugando la carta ahora en vez de esperar hasta tu siguiente fase heril.

Las cartas heriles que haya en juego están controladas por los Matusalenes que las hayan jugado, aunque se hayan jugado encima de una carta controlada por otro Matusalén.

Éstos son los principales tipos de cartas heriles:

Lugares: Estas cartas representan sitios (es decir, un edificio, una ciudad, o un determinado lugar de encuentro) que un Matusalén o sus siervos controlan. Los lugares permanecen en juego y se pueden usar repetidamente, incluso en el turno en el que se juegan. Hay efectos del juego que pueden **quemarlos**.

Nimiedad: Hay cartas heriles identificadas como nimiedades. Cuando un Matusalén juega con éxito una nimiedad, consigue una acción de fase heril adicional. En el caso de una nimiedad fuera de turno, consigue una acción de fase heril en su próxima fase heril. Un Matusalén sólo puede conseguir una acción extra de fase heril procedente de nimiedades en una misma fase heril; las siguientes nimiedades se comportarían como cartas heriles normales.

Otras cartas heriles: Las cartas heriles no explicadas aquí tienen los efectos que en ellas se describen.

REGLAS AVANZADAS

Disciplinas: Las cartas heriles de disciplina se juegan sobre un **vampiro** controlado para otorgarle un nivel extra en una disciplina, ya sea el nivel básico en una nueva disciplina, o la subida de nivel en una disciplina de básico a superior. La mayoría de ellas también aumentan la capacidad del vampiro en 1 (indicado en ese caso por el "+1" que figura en el círculo rojo de la esquina inferior derecha de la carta), así como la disciplina proporcionada, pero no consigue de forma automática la ficha de sangre extra para rellenar la nueva capacidad.

Trofeo: Los trofeos se pueden poner en juego usando una acción de fase heril (o se pueden recuperar según se indica en la definición "Lista Roja" del Glosario, p. 41). No tienen efecto alguno hasta que un vampiro los reciba. Una vez puesto encima de un vampiro, un trofeo está controlado por el controlador de dicho vampiro, y ya no se puede mover de él.

Fuera de turno: Puedes jugar una carta heril fuera de turno siempre que convenga durante el turno de otro Matusalén. Hacerlo disminuirá en uno el número asignado de acciones de fase heril que recibirás en tu próxima fase heril, aunque la carta heril fuera de turno sea cancelada (véase Fase heril, p. 18).

Independientemente de la cantidad de acciones de fase heril que suelas tener, no puedes jugar una segunda carta heril fuera de turno antes de tu próxima fase heril. No puedes jugar una carta heril fuera de turno en tu propio turno.

Cartas serviles

Las cartas serviles son aquéllas que juegan tus vampiros y aliados (colectivamente llamados "**siervos**").

REGLAS AVANZADAS

Las cartas serviles en juego están controladas por el controlador del siervo sobre el que se encuentran. Si una carta servil tan sólo está en juego, y no encima de otra carta controlada, se considera controlada por el Matusalén que haya jugado.

En muchos casos, una carta servil tendrá un símbolo de disciplina, o de clan, o de costo de sangre. En estos casos, sólo la podrá jugar un vampiro que cumpla dichos requisitos.

Los tipos principales de cartas serviles son los siguientes. Es posible que una carta servil sea de varios tipos.

Cartas de acción: Un siervo preparado **enderezado** (véase Términos importantes del juego, p. 16) puede jugar una carta de acción para realizar una acción distinta a las acciones inherentes. Las cartas de acción no se pueden usar para modificar otras acciones.

Aliados: Estas cartas se ponen en juego con la vida inicial procedente del banco de sangre, y permanecen independientes del siervo activo.

Equipo: Estas cartas se ponen en juego encima del siervo activo. Las cartas de equipo se queman cuando el siervo sobre el que están jugadas (habitualmente denominado "**portador**") se quema.

Criados: Estas cartas se ponen en juego encima del **siervo** activo, con la vida inicial procedente del banco de sangre. Los criados se queman cuando su último punto de vida se quema o cuando el siervo sobre el que están jugados (habitualmente denominado "**empleador**") se quema.

REGLAS AVANZADAS

Aliados

Los aliados son siervos distintos a los vampiros que tú, como Matusalén, puedes controlar. Hay aliados que tienen la habilidad de jugar ciertas cartas "como si fueran 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 si fuera un vampiro será la vida que gane o pierda. 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 en el caso de efectos generados por jugar la carta. Sin embargo, el aliado no se tratará como si fuera un vampiro en el caso de efectos que la carta tenga por estar en juego (como efectos del estilo de "el vampiro con esta carta").

Acciones políticas: Una carta de acción política se puede jugar para proponer un **referéndum** con una acción, o se puede quemar durante un referéndum para conseguir 1 voto (véase página 27). Sólo los vampiros pueden jugarlas.

Modificadores de acción: El **siervo activo** puede jugar estas cartas para modificar su acción en cualquier momento antes de la resolución de la acción. Un siervo no puede jugar la misma carta **modificadora de acción** más de una vez por acción (aunque use un nivel de disciplina diferente).

Existen modificadores de acción que pueden ser jugados por siervos "que no sean el siervo activo". Sólo los siervos controlados por el mismo Matusalén pueden jugarlos.

Cartas de combate: Las juegan los siervos cuando están en combate (véase Combate, p. 28).

Cartas de reacción: Un siervo preparado **enderezado** puede jugar una carta de reacción como respuesta a una acción realizada por un siervo controlado por OTRO Matusalén.

Un siervo no puede jugar la misma carta de reacción más de una vez por acción (aunque use un nivel de disciplina diferente). Las cartas de reacción **no giran** a los siervos que las juegan.

REGLAS AVANZADAS

Reflejos: Un siervo puede jugar una carta de reflejos para cancelar un tipo especial de carta en el momento de ser jugada contra él (véase Jugar cartas, p. 7).

REGLAS AVANZADAS

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 usar una **acción de fase de descarte** para poner una carta de evento en juego. Cada evento sólo se puede jugar una vez por partida. Las cartas de evento están controladas por el Matusalén que las haya jugado.

Jugar la Partida

PREPARATIVOS

Orden de juego

La posición inicial de los Matusalenes puede determinarse mediante cualquier método que éstos elijan. Determina al azar qué Matusalén va a actuar primero. El Matusalén a tu izquierda es tu **presa (1)**, que es el Matusalén al que esperas eliminar de la partida. El Matusalén a tu derecha es tu **depredador (2)**, que es el Matusalén que espera eliminarte. Cuando tu presa sea eliminada, el siguiente Matusalén (la presa de tu anterior presa) se convertirá en tu nueva presa.

Banco de sangre

Cada Matusalén toma 30 fichas de sangre para formar su **reserva sanguínea (3)** inicial. Las fichas de sangre sobrantes se ponen en el **banco de sangre (4)**. El banco de sangre nunca se puede quedar sin fichas de sangre. Si se acaban usa otras fichas, o monedas, o piedrecitas, etc. a medida que sean necesarias.

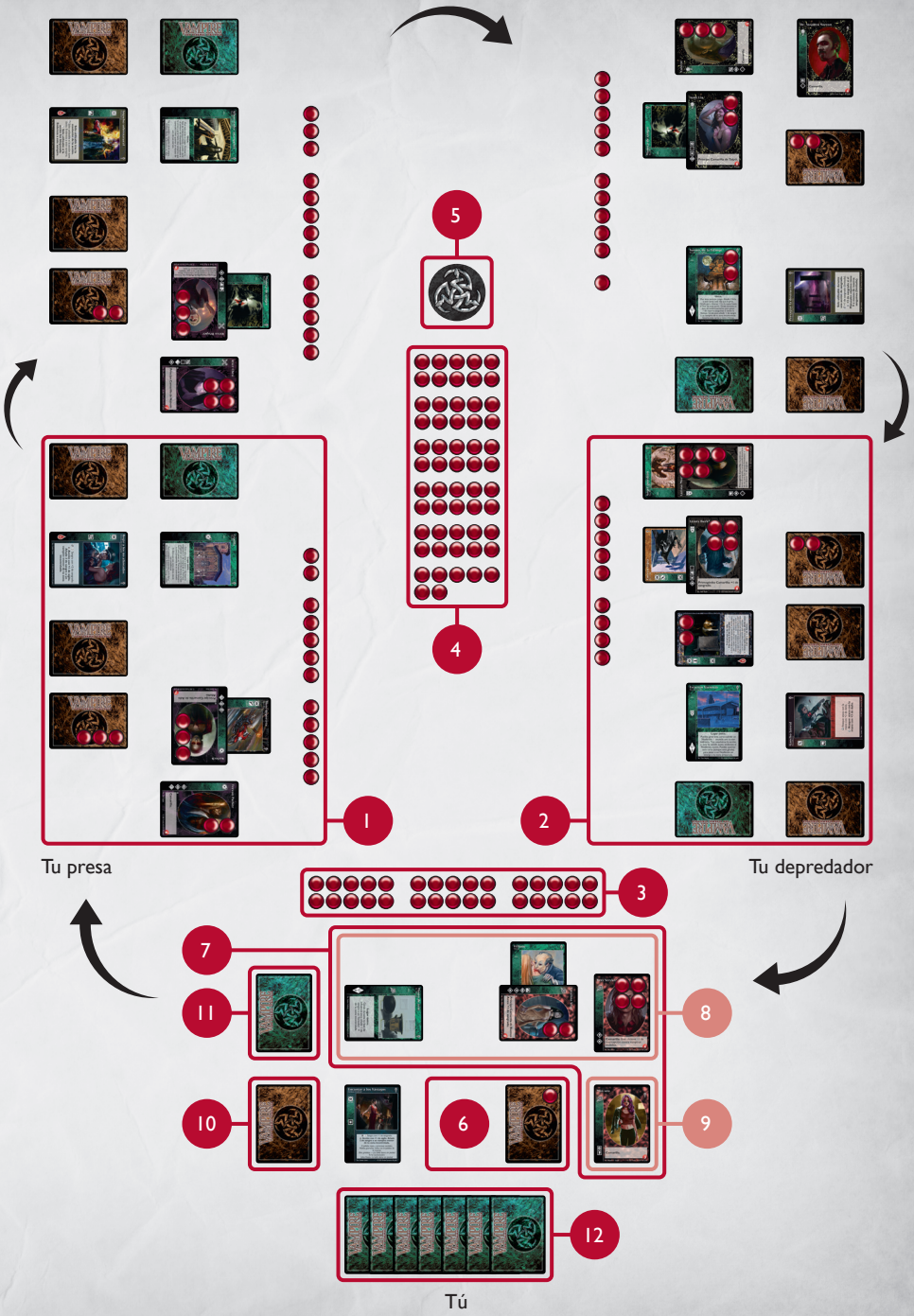
La Ventaja

La **Ventaja (5)** empieza la partida incontrolada y se coloca en el centro del área de juego.

Área de juego

El área que hay delante de cada Matusalén se divide en dos zonas: la **zona incontrolada (6)**, y la **zona controlada (7)**. La zona controlada se subdivide en dos zonas: la **zona preparada (8)** y la **zona letárgica (9)**. La zona letárgica es un área especial para vampiros **heridos**. Conforme avance la partida, obtendrás el control de algunos de tus siervos cuando los traslades a la zona preparada boca arriba.

Para empezar, separa tus cartas de **cripta (10)** de tus cartas de **biblioteca (11)**. Baraja ambos montones y permite que tu depredador los corte. Coloca ambos montones delante de ti. Roba las siete primeras cartas de la biblioteca para formar tu **mano (12)** y pon las cuatro primeras cartas de la cripta boca abajo en tu **zona incontrolada (6)**. Durante la partida, puedes mirar las cartas de tu mano y las de tu zona incontrolada siempre que quieras.


5
4
1
2
Tu presa
Tu depredador
3
7
11
8
10
6
9
12
Tú

TÉRMINOS IMPORTANTES DEL JUEGO

Quemar: Cuando una carta se **quema**, se coloca en el **montón de ceniza** (pila de descarte) de su propietario. Todo Matusalén puede examinar el montón de ceniza en cualquier momento. Cuando una ficha se quema, se devuelve al banco de sangre. Existen cartas o efectos que pueden retirar una carta de la partida, o que pueden recuperar cartas del montón de ceniza. Las cartas retiradas de la partida no se pueden recuperar ni verse afectadas de ningún modo. Cuando una carta se quema o se retira de la partida, las fichas o demás cartas que tuviera encima también se queman.

Controlar: Los vampiros puestos en juego por un Matusalén están controlados por dicho Matusalén. Una carta heril en juego está controlada por el Matusalén que la haya jugado, aunque haya sido jugada encima de una carta controlada por otro Matusalén. Una carta servil en juego está controlada por el controlador del siervo sobre el que ésta se encuentra. Si una carta servil tan sólo está en juego y no encima de otra carta, se considera controlada por el Matusalén que la haya jugado. El control podría cambiar a causa de efectos del juego que así lo indicarían.

Girar y enderezar: Durante la partida, rotarás cartas 90 grados lateralmente para **girarlas**, indicando así que dichas cartas han sido usadas para un 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 adelante. Únicamente los siervos enderezados pueden realizar acciones o bloquear las de otros siervos.

Regla sobre la propiedad de las cartas: Las cartas con las que empiezas la partida se denominan "de tu propiedad". Tus cartas pueden pasar a ser controladas por otros Matusalenes, pero nunca a ser de su propiedad. Al final de la partida, las cartas de tu propiedad te han de ser devueltas. Si resultas eliminado antes del final de la partida, las cartas de tu propiedad que estén controladas por otros Matusalenes permanecerán en juego hasta que se quemen normalmente.

Regla de oro de las cartas: Siempre que las cartas contradigan las reglas, las cartas prevalecen.

Patrones de redacción

"Durante X, haz Y": Este patrón se usa en varias cartas. Significa que el efecto Y sólo se puede hacer una vez durante X (p.ej., puedes pasar sangre de tu vampiro a tu reserva sanguínea con un *Recipiente* sólo una vez por fase de enderezamiento).

"Gira X para hacer Y": Usar estos efectos requiere a un siervo enderezado. No pueden ser usados por siervos girados.

"Busca": Hay efectos que hacen que busques cartas en tu biblioteca o cripta. No tienes que anunciar la carta que buscas. Buscar puede dar como resultado que no encuentres la carta. Si buscas en tu biblioteca o cripta, debes barajarla después.

REGLAS AVANZADAS

"Cancela una carta": Una carta **cancelada** no tiene efecto, pero aún se considera jugada.

Si una **carta de acción** es cancelada, el siervo no se gira (no paga la carta de acción), y puede volver a jugar la misma carta de acción.

Si una carta que **no sea de acción** es cancelada, su costo ha de pagarse normalmente.

Si una carta de combate usada para un ataque es cancelada, el siervo que la haya jugado debe elegir un ataque que podría provenir de otra carta de ataque.

Secuencia detallada del turno

Cada fase se describe de forma exhaustiva en las secciones siguientes.

1. Fase de enderezamiento

Comienzas el turno con tu fase de enderezamiento. Al principio de esta fase, debes enderezar todas tus cartas. 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 resuelvan dichos efectos. Además de los efectos generados por cartas, existen otros que se resuelven en esta fase:

Si posees la Ventaja, puedes ganar 1 de reserva sanguínea del banco de sangre.

REGLAS AVANZADAS

Existen algunas cartas que tienen el icono de opción de quema.

Este icono que significa que un Matusalén que no controle a un siervo que cumpla los requisitos la carta o que sea un objetivo válido de ella puede descartarse de esta carta durante la fase de enderezamiento de CUALQUIER Matusalén y reemplazarla. Cada Matusalén sólo puede descartarse de una de estas cartas en cada fase de enderezamiento.

REGLAS AVANZADAS

Cartas disputadas

Algunas cartas del juego representan recursos únicos, como lugares, equipo o personajes específicos. Tales cartas vienen identificadas como "únicas" en su texto. Además, todas las cartas de cripta representan siervos únicos. Si se pone en juego más de un ejemplar de una carta única que tenga el mismo nombre, el control de dicha carta estará disputado. Mientras dure la disputa, todas las cartas disputadas se pondrán boca abajo y estarán fuera de juego. Si se pone en juego otra carta única con el mismo nombre, también estará disputada inmediatamente y se pondrá boca abajo.

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

Si se ceden todas las demás cartas que estaban disputándote la tuya, tu carta se enderezará y se pondrá boca arriba durante tu próxima fase de enderezamiento, finalizando así la disputa.

CREACIÓN DE BARAJAS

PRECAUCIÓN: Ten cuidado al poner varios ejemplares de las mismas cartas únicas en tu baraja, ya que no puedes controlar más de un ejemplar de la misma carta única a la vez, y tampoco puedes disputarte voluntariamente cartas contigo mismo (si hubiera algún efecto que te obligara a disputarte una carta contigo mismo, simplemente quemarías el ejemplar entrante de la carta única). Por otro lado, podría serte útil tener un segundo ejemplar a mano por si el primero se quemara.

REGLAS AVANZADAS

Títulos disputados

Algunos títulos son **únicos**. Por ejemplo, sólo puede haber un príncipe o barón de una determinada ciudad (véase Sectas vampíricas, p. 39). Si más de un vampiro en juego reivindica el mismo título único, entonces el título estará disputado. Mientras el título esté disputado, los vampiros implicados 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 1 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 cederlo (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 cederlo durante su fase de enderezamiento.

Si todos los demás vampiros que estuvieran disputando un título con tu vampiro, lo cedieran, entonces tu vampiro adquiriría el título durante tu siguiente fase de enderezamiento, poniendo fin a la disputa.

El vampiro que haya **cedido** el título no tendrá ninguno ahora, y perderá los beneficios del título durante el resto de la partida.

2. FASE HERIL

Durante esta fase recibes **acciones de fase heril**. Una acción de fase heril representa tu actividad personal como Matusalén durante el turno.

Por defecto, recibes sólo una acción de fase heril, pero hay cartas que pueden cambiar tal cantidad. Puedes usar una acción de fase heril para jugar una carta heril. Hay cartas que pueden concederte otras formas de usar tus acciones de fase heril.

Si hay otros efectos que ocurran durante tu fase heril, puedes elegir el orden en el que éstos y tus acciones de fase heril se llevarán a cabo.

No es obligatorio usar tus acciones de fase heril. Sin embargo, no puedes guardar acciones de fase heril para más adelante, ya que las que no hayas usado durante esta fase se pierden.

REGLAS AVANZADAS

Puedes usar una acción de fase heril para marcar a un siervo de la Lista Roja (véase página 41).

Si has jugado una carta heril fuera de turno a cuenta de esta fase heril (aunque haya sido cancelada), tendrás una acción de fase heril menos de lo normal (véase Cartas heriles, p. 8).

3. FASE SERVIL

La mayor parte de la actividad del juego sucede en esta fase. Durante tu fase servil, puedes hacer que tus siervos realicen acciones. Sólo los **siervos enderezados** preparados pueden realizar acciones; y hacerlo **gira** al siervo activo. Los siervos enderezados preparados controlados por otros Matusalenes pueden intentar **bloquear** tu acción. Bloquear **gira** al siervo bloqueador (véase Resolver intentos de bloqueo, p. 25). Una acción tiene éxito sólo si no es bloqueada. Cada acción debe resolverse (con éxito o bloqueada) antes de que se pueda intentar otra.

Si un siervo consigue enderezarse (debido a una carta o efecto) durante esta fase, podrá realizar otra acción.

Algunas acciones son **obligatorias**, y deben realizarse antes que las no obligatorias. Si tienes dos o más siervos con acciones obligatorias pendientes, deberán realizarlas en el orden que elijas. Un siervo que deba realizar una acción obligatoria no podrá realizar

ninguna otra acción. Por ejemplo, un vampiro preparado sin sangre deberá **cazar** con una acción obligatoria.

Si un siervo tiene dos o más acciones obligatorias distintas pendientes, o una acción obligatoria que no pueda realizar, se quedará "quieto" y no podrá realizar ninguna acción (no obstante, esto no impedirá que tus demás siervos realicen acciones).

Tipos de Acciones

ACCIONES DIRECTAS E INDIRECTAS

Las acciones descritas a continuación son directas o indirectas, dependiendo de cuáles sean sus objetivos (véase Quién puede intentar bloquear, p. 25).

Para mayor comodidad, cuando una carta describa una acción directa contra otro Matusalén, el texto de ésta llevará normalmente el símbolo Ⓓ a modo de recordatorio de que la acción es directa. Si no, se considerará indirecta.

SIGILO E INTERCEPCIÓN

El éxito de una acción viene determinado por dos cosas:

El sigilo, que representa las medidas que el siervo activo toma para llevar sus asuntos sin ser detectado por sus enemigos.

La intercepción, que representa los esfuerzos que el siervo bloqueador hace por detectar y contrarrestar los intentos del siervo activo de pasar desapercibido.

Cualquier siervo enderezado que controles puede realizar una acción. El procedimiento para resolver una acción se describe en las secciones contiguas. Ten en cuenta que durante una acción se pueden jugar **modificadores de acción** y **cartas de reacción** en cualquier momento si conviene, según las restricciones mencionadas a continuación sobre el uso de **sigilo** e **intercepción**. Un mismo siervo no puede jugar el mismo modificador de acción o carta de reacción más de una vez durante cada acción (véase Cartas serviles, p. 10). Todas las cartas deben seguir el mismo orden de preferencia de todos los efectos (véase Orden de preferencia, p. 8).

Generalmente, un **vampiro preparado** puede realizar una de las dos acciones básicas que no requieren jugar carta de acción: **sangrar** o **cazar**; mientras que un **aliado preparado** puede realizar solamente una de ellas: **sangrar**.

En vez de realizar una acción básica, un **siervo preparado** podría jugar una carta de acción para llevar a cabo la acción indicada en la carta. Existen cartas de acción que son versiones mejoradas de las acciones básicas de sangrar y cazar, mientras que otras son tipos de acciones propios.

Los **siervos** preparados también pueden realizar acciones para poner en juego varios tipos de recursos permanentes. Estas tres acciones son muy parecidas, aunque no así las cartas que éstas ponen en juego:

Equipo: Computadoras, armas y artefactos exóticos. Una carta de equipo se pone en juego mediante una acción de equiparse. El equipo también puede moverse de un siervo a otro con una acción.

Criados: Seguidores, ayudantes o animales puestos al servicio del siervo. Un criado se pone en juego mediante la acción de emplear a un criado. Los criados no se pueden mover de un siervo a otro.

Aliados: Siervos que no son vampiros, tales como magos, hombres lobo o mortales corrientes. Un aliado se pone en juego mediante la acción de reclutar a un aliado.

Un siervo no puede jugar (a no ser que sea cancelada) una carta de acción con el mismo nombre más de una vez por turno, aunque se enderece. Un siervo no puede realizar una acción mediante la misma carta en juego (incluyendo el propio texto de la carta del siervo) más de una vez por turno, aunque se enderece.

Sangrar

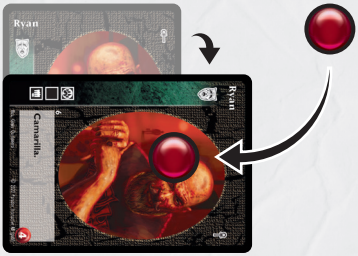
Representa los esfuerzos de tus siervos por socavar el poder y reserva sanguínea del Matusalén objetivo. Podrías imaginartelo como pagar sobornos, cambiar datos bancarios, propagar rumores, etc.

Sangrar se puede hacer con una carta de acción o mediante la acción de sangrado básica. Durante una acción de sangrado, no se puede jugar una carta modificadora de acción que aumente el sangrado si éste ya está siendo aumentado por otra carta modificadora de acción (a no ser que alguna de ellas no se tome en cuenta para el límite). Esta regla viene recordada en esas cartas con la palabra "**(limitada)**".

- **Quién puede:** Cualquier siervo preparado. Un siervo no puede realizar más de una acción de sangrado por turno, aunque se enderece.
- **Costo inherente:** Ninguno.
- **Objetivo inherente:** Tu presa. Acción directa. Sin embargo, hay cartas o efectos que te pueden permitir y obligar a sangrar a un Matusalén que no sea tu presa. Nunca puedes sangrarte a ti mismo.
- **Sigilo inherente:** Ninguno.
- **Efecto:** Si la acción tiene éxito, el Matusalén objetivo quema tanta reserva sanguínea como la cantidad sangrada. Por defecto, todos los vampiros sangran 1. Si la acción tiene éxito y la cantidad sangrada es 1 o más, el sangrado tiene éxito y el controlador del siervo activo obtiene la Ventaja, arrebatándosela al Matusalén que la tenga, si lo hay.

Cazar

Es el medio por el que un vampiro satisface su ansia de sangre.



Cazar se puede hacer con una carta de acción o mediante la acción básica de cazar.

■ **Quién puede:** Cualquier vampiro preparado. Ten en cuenta que cazar es una acción obligatoria para un vampiro enderezado preparado sin sangre. Durante tu fase servil, ninguno de tus siervos puede realizar acciones que no sean obligatorias si alguno de tus vampiros enderezados preparados aún tiene acciones obligatorias por hacer. Si tienes dos o más vampiros en esa situación, deberán realizarlas en el orden que elijas.
■ **Costo inherente:** Ninguno.
■ **Objetivo inherente:** Ninguno. Acción indirecta.
■ **Sigilo inherente:** +1 de sigilo.
■ **Efecto:** El vampiro activo gana tantas fichas de sangre del banco de sangre como la cantidad cazada. Por defecto, todos los vampiros cazan 1. Si esto hace que la sangre del vampiro sobrepase su capacidad de sangre, el exceso se devolverá inmediatamente al banco de sangre, como siempre.

Equiparse

■ **Quién puede:** Cualquier siervo.
■ **Costo:** El indicado en la carta de equipo, cuando la juegas de la mano; o ninguno, cuando te equipas con el equipo que tenga otro siervo que controles.
■ **Objetivo inherente:** Ninguno. Acción indirecta.
■ **Sigilo inherente:** +1 de sigilo.
■ **Efecto cuando te equipas de la mano:** Las cartas de equipo son cartas de acción que otorgan a tus siervos habilidades especiales. Si la acción tiene éxito, pon la carta de equipo encima del siervo. La cantidad de cartas de equipo que un siervo pueda tener es ilimitada.
■ **Efecto cuando te equipas con el equipo que tenga otro siervo que controles:** Te equipas con una carta de equipo que actualmente posea otro de tus siervos. Con una sola acción, puedes tomar más de una carta de equipo de un mismo siervo, pero debes declarar el equipo que desees tomar al anunciar la acción. Si la acción no tiene éxito, el equipo permanece donde está.

REGLAS AVANZADAS

Si equiparse con un equipo requiere una disciplina y el equipo se pone en juego por otros medios distintos a equiparse, usa la versión básica del equipo.

Emplear a un criado

- **Quién puede:** Cualquier siervo preparado.
- **Costo:** El indicado en la carta de criado.
- **Objetivo inherente:** Ninguno. Acción indirecta.
- **Sigilo inherente:** +1 de sigilo.
- **Efecto:** Los criados son cartas que otorgan habilidades especiales a los siervos. Si la acción tiene éxito, el criado se coloca encima del siervo activo. El número de criados que un siervo pueda tener es ilimitado. A diferencia del equipo, los criados no se pueden transferir. 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.

REGLAS AVANZADAS

Si emplear a un criado requiere una disciplina y el criado se pone en juego por otros medios que no sean el de emplearlo, usa la versión básica del criado.

Reclutar a un aliado

- **Quién puede:** Cualquier siervo preparado.
- **Costo inherente:** El indicado en la carta de aliado.
- **Objetivo inherente:** Ninguno. Acción indirecta.
- **Sigilo inherente:** +1 de sigilo.
- **Efecto:** 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. Si la acción tiene éxito, el aliado se pone en tu zona preparada, pero no puede actuar en este turno. Cuando un aliado se pone en juego, recibe fichas de sangre del banco de sangre para representar su vida (indicada en la carta de aliado). Cuando un aliado pierde su última ficha de vida, se quema.

REGLAS AVANZADAS

Los aliados que se ponen en juego por otros medios pueden actuar en el mismo turno.

Si reclutar al aliado requiere una disciplina y el aliado se pone en juego por otros medios que no sean el de reclutarlo, usa la versión básica del aliado.

Acción política

■ **Quién puede:** Cualquier vampiro preparado. Un vampiro no puede realizar más de una por turno.

■ **Costo:** El indicado en la carta.

■ **Objetivo inherente:** Ninguno. Acción indirecta.

■ **Sigilo inherente:** +1 de sigilo.

■ **Efecto:** Una acción política se usa para proponer un referéndum. Si la acción tiene éxito, se eligen los términos de éste y se emiten y recuentan los votos para ver si prospera o fracasa (véase La política, p. 27).

Salir del letargo (Véase Letargo, p. 34)

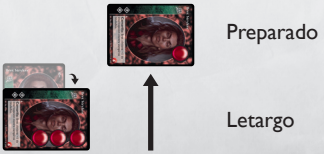
■ **Quién puede:** Un vampiro en letargo.

■ **Costo inherente:** 2 de sangre.

■ **Objetivo inherente:** Ninguno. Acción indirecta.

■ **Sigilo inherente:** +1 de sigilo.

■ **Efecto:** Si la acción tiene éxito, el vampiro activo se mueve de la zona letárgica a la zona preparada. Si esta acción es bloqueada, no hay combate (los vampiros en letargo no pueden entrar en combate). Si el bloqueador es un vampiro, tiene la oportunidad de diabolizar al vampiro activo (véase Diablerie, p. 34). Si decide no hacerlo, o si es un aliado, la acción simplemente fracasará (el vampiro activo permanecerá en letargo, y no pagará el costo de la acción). Un vampiro que salga del letargo ya no estará herido.



Rescatar a un vampiro del letargo

■ **Quién puede:** Cualquier vampiro preparado.

■ **Costo inherente:** 2 de sangre, que pueden pagar el vampiro activo o el vampiro rescatado. Dicho costo también se puede dividir entre ambos (ésta es una excepción a la regla que dice que los costos han de pagarse con los recursos propios del vampiro).

■ **Objetivo inherente:** Un vampiro en letargo.

- Acción indirecta, si el vampiro activo y el vampiro el letargo tienen el mismo controlador.
- Acción directa, si el vampiro activo y el vampiro en letargo tienen controladores distintos.

■ **Sigilo inherente:**

- +1 de sigilo, si el vampiro activo y el vampiro el letargo tienen el mismo controlador.
- 0 de sigilo, si el vampiro activo y el vampiro en letargo tienen controladores distintos.

■ **Efecto:** Si la acción tiene éxito, el vampiro en letargo se traslada a la zona preparada. El vampiro rescatado no se endereza o gira por ser rescatado. Si la acción es bloqueada, el vampiro activo y el siervo bloqueador entrarán en combate normalmente. Un vampiro rescatado del letargo ya no está herido.

Diabolizar a un vampiro en letargo

■ **Quién puede:** Cualquier vampiro preparado.

■ **Costo inherente:** Ninguno.

■ **Objetivo inherente:** Un vampiro en letargo.

- Acción indirecta, si el vampiro activo y el vampiro en letargo tienen el mismo controlador.
- Acción directa, si el vampiro activo y el vampiro en letargo tienen controladores distintos.

Sigilo inherente:

- +1 de sigilo, si el vampiro activo y el vampiro el letargo tienen el mismo controlador.
- 0 de sigilo, si el vampiro activo y el vampiro en letargo tienen controladores distintos.

Efecto: Si la acción tiene éxito, la víctima es **diabolizada** (Véase Diablerie, p. 34). Si la acción es bloqueada, el vampiro activo y el siervo bloqueador entrarán en combate normalmente.

Carta de acción (o carta en juego)

■ **Quién puede normalmente:** Cualquier siervo preparado. Un siervo no puede realizar una acción con la misma carta de acción de la mano o en juego más de una vez por turno, aunque se enderece.

■ **Costo:** El indicado en la carta.

■ **Objetivo inherente:** El indicado en la carta.

■ **Sigilo inherente:** Si la carta no indica lo contrario, estas acciones tienen 0 de sigilo.

■ **Efecto:** Si la acción tiene éxito, se resuelve según se indique en la carta. Si la carta describe una versión especial de una acción básica, se aplican todas las reglas referidas a dicha acción, salvo que la carta indique lo contrario.

REGLAS AVANZADAS

Hacerse Anarquista

Quién puede hacerse Anarquista: Cualquier vampiro preparado sin título que no sea Anarquista.

Costo inherente: 2 de sangre, o 1 de sangre si el controlador al menos controla a otro Anarquista preparado.

Objetivo inherente: Ninguno. Acción indirecta.

Sigilo inherente: +1 de sigilo.

Efecto: Si la acción tiene éxito, el vampiro activo pasa a ser de la secta Anarquista.

RESUMEN DEL CURSO DE UNA ACCIÓN

1. **Se anuncia la acción:** Se juega la carta de acción o se indica otro efecto (carta en juego, sangrado o caza básicos) usado para anunciar la acción, y se gira al siervo que la realice. Las cartas que se juegan "al anunciar la acción" deben jugarse antes que las cartas modificadoras de acción y cartas de reacción normales.
2. **Todo Matusalén objetivo puede intentar bloquear** la acción con cualquiera de sus siervos enderezados preparados o, si la acción no designa como objetivo a otro Matusalén, o elige como objetivo una carta controlada por el Matusalén activo, los siervos de la presa y del depredador pueden intentar bloquearla.

■ Si un **intento de bloqueo no tiene éxito**, se puede intentar otro.

■ Si un **intento de bloqueo tiene éxito**, el siervo bloqueador se gira y entra en combate con el siervo activo.

3. Si ningún intento de bloqueo tiene éxito y no se realiza ninguno más, **la acción tiene éxito** y se paga su costo.

Los **modificadores de acción** y las **cartas de reacción** se pueden jugar en cualquier momento durante la acción antes de que ésta se resuelva. El Matusalén activo es quien tiene la oportunidad de jugar primero. Sólo el siervo activo puede jugar modificadores de acción, mientras que sólo los siervos enderezados

preparados de otros Matusalenes pueden jugar cartas de reacción. El efecto de un modificador de acción o de una carta de reacción dura toda la acción en curso. También recuerda que el mismo siervo no puede jugar el mismo modificador de acción o carta de reacción más de una vez por acción.

1. Anuncia la acción

Al anunciar una acción se definen todos sus detalles, incluso sus objetivos, costo, efectos, etc. La carta que la acción requiera se juega (boca arriba) en este momento, pero se pone aparte (fuera de juego) temporalmente hasta que la acción se resuelva. Gira al siervo activo (sólo los siervos enderezados pueden realizar acciones). **EXCEPCIÓN:** Las decisiones pertinentes a un referéndum no se anuncian hasta que la acción tenga éxito (véase La acción política, p. 27).

Durante la fase servil de Sarah, ella decide que uno de sus siervos enderezados, Belinde, va a realizar una acción para sangrar a su presa, Alexis. Sarah gira a Belinde y dice: "Belinde sangra 1 de reserva sanguínea a Alexis".

Tras resolver la acción (con o sin éxito), Sarah decide que otro de sus siervos enderezados, La viuda, va a reclutar a un aliado de la mano: el Perro callejero. Sarah gira a La viuda y juega un Perro callejero, anunciando: "La viuda recluta al Perro callejero con +1 de sigilo, que le cuesta 1 de sangre a La viuda". (La sangre no se paga hasta que la acción tenga éxito).

2. Resuelve los intentos de bloqueo

Quién puede intentar bloquear

Si la acción designa como objetivo a uno o más Matusalenes (excluyéndote a ti) o cosas controladas por ellos, la acción se llama directa, y sólo los Matusalenes objetivo de la acción pueden usar a sus siervos enderezados preparados para intentar bloquearla. Si se ha elegido a más de un Matusalén como objetivo de la acción, los intentos de bloqueo se efectúan en sentido horario.

Si la acción no es directa contra otro Matusalén o algo controlado por otro Matusalén, se denomina indirecta, y puede ser bloqueada por la presa o depredador del Matusalén activo, siendo la presa quien tiene la primera oportunidad de bloquearla.

Un siervo puede intentar bloquear tantas veces como desee, siempre que no haya otro siervo que ya esté bloqueando.

Si un intento de bloqueo fracasa, se puede realizar otro siempre que el Matusalén bloqueador así lo desee.

Una vez que un Matusalén decide no seguir intentando bloquear, la decisión es definitiva.

Si el objetivo de la acción cambia (por ejemplo, si se redirige una acción de sangrado), esto reabrirá los intentos de bloqueo, siguiendo las reglas normales.

Cuando una carta describa una acción directa contra otro Matusalén, su texto normalmente llevará el símbolo Ⓓ como recordatorio de que la acción es directa.

Recuerda que las acciones políticas son siempre indirectas.

La acción de sangrado de Belinde a Alexis es directa contra Alexis, de modo que sólo los siervos enderezados preparados de Alexis pueden intentar bloquearla. Si un intento de bloqueo fracasa, se pueden hacer más.

La acción de La viuda de reclutar al Perro callejero, un aliado, no es directa contra otro Matusalén, sino indirecta. La pueden bloquear los siervos enderezados preparados de la presa o depredador de Sarah. Si el primer intento de su presa fracasa, puede hacer otro, y así sucesivamente hasta que su presa renuncie a hacer más intentos, momento a partir del cual su depredador puede empezar a intentar bloquear.

Sigilo e intercepción

El sigilo representa las medidas que el siervo activo toma para llevar sus asuntos de forma discreta, intentando no llamar la atención de aquéllos que podrían oponérsele. La intercepción simboliza 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 ver si un intento de bloqueo tiene éxito, compara el sigilo del siervo activo con la intercepción del siervo bloqueador. La acción resulta bloqueada si la intercepción del bloqueador es igual o mayor que el sigilo del siervo activo. Por defecto, los siervos tienen 0 de sigilo y 0 de intercepción. De modo que, normalmente, un intento de bloqueo tendrá éxito, a no ser que la acción tenga sigilo inherente (como cazar) o se use una carta u efecto para aumentar el sigilo del siervo activo.

Hay acciones que tienen sigilo inherente, como se indica en la lista de acciones y en algunas cartas de acción. El siervo que realiza dichas acciones comienza más sigilo del habitual. Además, hay cartas y otros efectos cuyo texto indica que se pueden usar para aumentar o disminuir (incluso por debajo de 0) el sigilo o intercepción de un siervo.

Se puede añadir sigilo durante una acción **sólo cuando sea necesario**: es decir, sólo si la acción está siendo bloqueada y si el siervo bloqueador tiene suficiente intercepción para bloquear al siervo activo. De igual manera, se puede añadir intercepción durante una acción **sólo cuando sea necesario**: únicamente por parte de un siervo bloqueador cuando el sigilo del siervo activo supere su intercepción.

Recuerda que todas las modificaciones efectuadas en el sigilo o intercepción de un siervo están vigentes mientras dure la acción. El aumento de sigilo o intercepción vuelven a sus valores habituales tras resolverse la acción.

Sarah anuncia que Wauneka caza, y gira a Wauneka. La acción es indirecta y tiene +1 de sigilo inherente. Su presa renuncia a bloquear. Su depredador, sin embargo, juega una carta de reacción para darle +1 de intercepción a uno de sus siervos enderezados preparados, Ayelech. Sarah no tiene ninguna carta que pueda jugar para aumentar el sigilo de Wauneka, de modo que la acción es bloqueada. Ayelech se gira, y empieza el combate.

Si un intento de bloqueo fracasa, se puede realizar otro, o el Matusalén defensor declara que ya no intentará bloquear la acción. Una vez que todos los Matusalenes hayan renunciado a bloquear, el impulso regresa al Matusalén activo (luego a los demás Matusalenes según el orden dado previamente) para poder jugar más cartas y efectos antes de resolver la acción.

Sarah anuncia que Sully sangra a Alexis. Sarah no tiene ningún efecto que desee jugar antes de

que Alexis decida si bloquea o no; así que Sarah pregunta: "¿Bloqueas?". Alexis decide no bloquear, de modo que Sarah juega un Vínculo afectivo (un modificador de acción que añade 1 al sangrado). Alexis pierde 2 de reserva sanguínea por el sangrado.

Curso detallado de una acción

Se ha anunciado la acción y:

A. Nadie está intentando bloquear

1. El orden de preferencia se aplica normalmente.

2. Además de los efectos que se pueden usar durante una acción (jugar cartas de reacción o modificadoras de acción, usar efectos de cartas en juego, etc.), un Matusalén que pueda bloquear (véase Quién puede intentar bloquear, p. 25) puede declarar un intento de bloqueo, iniciando "B. Hay un intento de bloqueo en curso".

3. Si un Matusalén pasa, no puede declarar intentos de bloqueo hasta el final de la acción, a no ser que el objetivo de la acción cambie.

4. Una vez que todos los Matusalenes hayan pasado, inicia "C. Todos los Matusalenes han renunciado a bloquear".

B. Hay un intento de bloqueo en curso

1. El orden de preferencia se aplica normalmente.

2. El objetivo de la acción no puede cambiarse.

3. El Matusalén que ha declarado el presente intento de bloqueo puede usar efectos que obliguen al actual siervo bloqueador a intentar bloquear (ningún otro siervo puede intentar bloquear hasta que se resuelva este intento de bloqueo).

4. Una vez que todos los Matusalenes hayan pasado, el intento de bloqueo se resuelve: si tiene éxito, la acción no tiene éxito y es bloqueada. En caso contrario, inicia "A. Nadie está intentando bloquear".

C. Todos los Matusalenes han renunciado a bloquear

1. El orden de preferencia se aplica normalmente.

2. Si el objetivo de una acción cambia, inicia "A. Nadie está intentando bloquear".

3. Una vez que todos los Matusalenes hayan pasado, la acción tiene éxito y se resuelve.

3. Resuelve la acción

Si una acción tiene éxito (al fracasar todos los intentos de bloqueo), su costo se paga y se aplican sus efectos.

Si una acción es bloqueada, las cartas jugadas para realizarla se queman y el bloqueo se resuelve con estas dos consecuencias simultáneas: el siervo bloqueador se gira y entra en combate con el siervo activo (véase Combate, p. 28). Si un efecto termina la acción antes de la **resolución del bloqueo** o de una de estas dos consecuencias (como entrar en combate), ninguna de ellas ocurre. Los efectos de una acción no se aplican cuando ésta es bloqueada. Recuerda que el costo de la acción, si lo hay, sólo se paga si la acción tiene éxito. El costo no se paga si la acción es bloqueada. Los costos de los modificadores de acción y de las cartas de reacción siempre se pagan cuando se juegan, independientemente del éxito de la acción.

La política

La política y la diplomacia son tan fundamentales para los vampiros como cazar y alimentarse. Al igual que la sociedad mortal, la 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, p. 35).

La acción política

Importante: Los términos específicos del **referéndum** (las decisiones que el Matusalén que lo proponga vaya a tomar, si las hay, no se eligen hasta que la acción tenga éxito.

El referéndum

Si la acción política tiene éxito, su costo se paga, y se propone el referéndum. El referéndum consta de tres fases:

1. Elige los términos, si los hay, del referéndum.

2. Votación: Las cartas utilizables "durante la fase de votación" pero "antes de emitir votos o papeletas" se usan en este momento. Ahora todos los Matusalenes pueden emitir los votos y papeletas que tengan (véase más adelante) en cualquier orden y libremente, puesto que no están obligados a emitirlos. No obstante, una vez que se haya emitido un voto o una papeleta, no se podrá cambiar. La fase de votación finaliza sólo cuando todos los Matusalenes hayan acabado de emitir votos y papeletas. Si es preciso un límite de tiempo, los Matusalenes pueden acordar esperar 15 segundos tras la emisión del último voto o papeleta para concluir la fase de votación.

3. Resolver el referéndum: Si hay más votos a favor que en contra, el referéndum prospera, y se resuelven sus efectos. De lo contrario, el referéndum fracasa y no tiene efecto. Los referendos empatados fracasan.

Conseguir votos

Los Matusalenes carecen de 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 hay por qué emitirlo enseguida o, ni tan siquiera, llegarlo a emitir. Cada voto o papeleta emitido va "a favor" o "en contra" del referéndum. Un Matusalén puede emitir algunos de sus votos y papeletas a favor y otros en contra, como estime oportuno, con la restricción de que todos los votos y papeletas de un vampiro dado o de otra fuente han de emitirse en el mismo sentido, en un solo bloque. Una vez que se haya emitido un voto o una papeleta, no se podrá cambiar. Los Matusalenes pueden conseguir votos y papeletas de las siguientes maneras:

■ **Cartas de acción política:** Cada Matusalén puede conseguir 1 voto usando una carta de acción política. Estas cartas tienen el texto "1 voto" para indicarlo. Si se usa una carta de acción política para proponer el referéndum, dicha carta le proporciona 1 voto al controlador del vampiro activo. Las demás cartas de acción política usadas como votos simplemente se queman ignorando su texto. Cada **Matusalén** sólo puede conseguir 1 voto con cartas de acción política.

■ **Vampiros titulados**: Cada Matusalén consigue votos extra por cada vampiro **preparado** con título que controle.

El número de votos obtenidos depende del título:
1 voto por cada primogénito preparado.
2 votos por cada príncipe o barón preparado.
3 votos por cada justicar preparado.
4 votos por cada miembro del Círculo Interior preparado.

Hay siervos cuyo título vale votos o papeletas (según se indique en su texto) sin ostentar ninguno de los títulos citados antes (véase Otras sectas vampíricas, p. 40). Hay siervos cuya habilidad especial les otorga votos o papeletas **adicionales** sin tener título alguno. Los votos y papeletas de un siervo sólo se pueden usar si éste está preparado. El hecho de que un siervo esté girado o enderezado no influye en su capacidad de votar.

■ **La Ventaja:** El Matusalén que tenga la Ventaja puede quemarla (devolviéndola, incontrolada, al área central) para conseguir 1 voto.

■ **Otras cartas:** Se pueden usar modificadores de acción, cartas de reacción, cartas en juego, etc. que proporcionen más votos o papeletas, siempre sujetos a las normas que regulan cómo se juegan las cartas. Sólo el siervo activo puede jugar modificadores de acción, y sólo los siervos enderezados controlados por Matusalenes distintos al controlador del siervo activo pueden jugar cartas de reacción.

El 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. Es importante recordar que sólo los siervos **preparados** pueden participar en el combate, y que tus siervos no pueden entrar en combate con otros siervos que controles.

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

Los dos siervos que participan en un combate se llaman **combatientes**; y se considera que cada uno de ellos se **opone** al otro.

Nota: Las únicas cartas serviles que se pueden jugar en combate son las cartas de combate.

REGLAS AVANZADAS

Hay cartas de combate que pueden ser jugadas por siervos "no envueltos en el presente combate". Los siervos controlados por CUALQUIER Matusalén pueden jugarlas.

Secuencia del combate

El combate se desarrolla en series de uno o más asaltos. Cada asalto consta de siete etapas:
1. Antes de determinar la distancia: Juega cartas antes de que se determine la distancia.
2. Determinar la distancia: Usa maniobras para cambiar la distancia a cerca o lejos.
3. Antes de elegir ataques: Juega cartas antes de que se elijan los ataques.
4. Ataque: Anuncia y resuelve los ataques:
5. Resolución del daño: Prevente del daño y repáratelo.
6. Acoso: Usa acosos para continuar otro asalto o para terminar el combate.
7. Final del asalto: Aquí se juegan las cartas y efectos que digan "al final de un asalto".

En cualquier momento del combate, el siervo activo siempre tiene la primera oportunidad de usar cartas o efectos antes que el siervo oponente.

1. Antes de determinar la distancia

Hay cartas o efectos que especifican claramente que se han de jugar antes de determinar la distancia.

Nota: Los efectos que se juegan "antes de determinar la distancia" tienen que hacerlo antes de que el siervo activo decida si juega una maniobra o no.

2. Determinar la distancia

Los asaltos de combate se luchan de cerca o de lejos. **Cada asalto del combate siempre comienza de cerca.** La distancia determina qué **ataques** y demás efectos que ocurran durante la etapa de la resolución de ataques se pueden usar. Algunos efectos sólo se pueden usar de cerca, otros sólo de lejos, y otros tanto de cerca como de lejos.

Un siervo en combate puede usar **maniobras** para alejarse, o puede maniobrar para volver a acercarse si su oponente maniobra para alejarse. Ambos combatientes pueden continuar jugando maniobras mientras lo deseen para contrarrestar el efecto de la última maniobra del oponente. Un siervo no puede jugar dos maniobras seguidas, ya que se cancelarían entre sí.

Los siervos carecen de maniobras inherentes, y deben usar cartas u otros efectos para conseguirlas. La capacidad de maniobrar puede provenir de cartas de combate, armas u otras cartas en juego. Para usar una maniobra de una carta de **ataque**, el siervo ha de jugar la carta de ataque durante esta etapa en vez de durante la etapa de elegir los ataques. Si un siervo usa la maniobra de una carta de ataque o de un arma, también está eligiendo su ataque a todos los efectos. Por ese motivo, no podría usar una segunda carta de ataque o un arma para maniobrar de nuevo en el mismo asalto.

Si una carta de combate jugada por un siervo tiene una maniobra como parte de un efecto, la maniobra ha de usarse en ese asalto del combate. Si la carta de combate jugada por

un siervo indica "maniobra opcional" como parte de su efecto, el siervo puede no usar dicha maniobra.

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

Ayelech acaba de bloquear a Colette, y hay combate. Ayelech tiene una Magnum .44 que le permite atacar con 2 de daño tanto de cerca como de lejos, y le da una maniobra opcional. Colette, al ser el siervo activo, renuncia a maniobrar. Ayelech usa la maniobra de la pistola para alejarse y no poder ser dañada por el ataque con la mano de Colette. Colette juega una carta de maniobra para acercarse de nuevo. Sin embargo, Ayelech también tiene otra carta maniobra, que juega para volver a alejarse. Colette ya no tiene más maniobras que jugar, de modo que la distancia queda determinada de lejos.

3. Antes de elegir ataques

Ésta es la etapa en la que deben jugarse las cartas de combate que sólo se pueden jugar después de determinar la distancia, pero antes de elegir los ataques.

4. Ataque

Durante esta etapa, los siervos se atacan entre sí o intentar evitar ser atacados. 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, p. 33). Normalmente, cada siervo sólo obtiene un ataque por asalto. El conjunto de ambos ataques se denomina de "par de ataques".

REGLAS AVANZADAS

Algunas cartas pueden permitir que un siervo obtenga **ataques adicionales** durante un asalto del combate. Éstos se han de resolver después del par normal de ataques. Si sólo un siervo tiene ataques adicionales, éstos se deben resolver solos tras el par normal de ataques.

Durante cada par de ataques, los siervos deben elegir en primer lugar sus respectivos ataques (el siervo activo primero, y luego su oponente), y luego se resuelven los ataques. La resolución de ataques es simultánea, salvo unos pocos casos especiales (véase Efectos de los ataques, p. 33).

■ **Elegir ataques:** Cada siervo elije su ataque. El ataque puede proceder de una carta de combate, de un arma que el siervo posea, de un ataque con la mano (que es el ataque inherente), o de otra carta que le proporcione un ataque al siervo. Si un siervo ha usado una **maniobra** de un ataque (ya sea de una carta de ataque o de un arma) en este asalto, no podrá elegir ningún otro ataque como ataque inicial del asalto.

REGLAS AVANZADAS

En el caso de **ataques adicionales**, se puede elegir cualquier ataque, aunque se haya usado una maniobra de una carta de ataque o de un arma.

■ **Resolver ataques:** Los efectos de los ataques de ambos siervos se resuelven simultáneamente. La mayoría de los ataques sólo son eficaces de cerca, a no ser que el ataque venga identificado como "a distancia", o sea un ataque defensivo como **esquivar** o **terminar el combate**. Los ataques a distancia se pueden usar a cualquier distancia, ya sea de cerca o de lejos. Cuando un **siervo** o **criado** recibe daño (de un ataque o de otra fuente), debe quemar sangre o vida, según corresponda (véase Resolución del daño, p. 31). Ten en cuenta que los efectos de un ataque se aplican, y luego se resuelve el daño. Este orden es importante en algunos ataques especiales. Si uno o ambos combatientes ya no están preparados, debido a que, por ejemplo, hayan sufrido demasiado daño, el asalto y el combate terminan inmediatamente. Esto es así en cualquier momento del combate, no sólo durante la resolución de ataques.

REGLAS AVANZADAS

Si una carta de combate es cancelada, el siervo que la haya jugado deberá elegir un ataque que podría proceder de otra carta de ataque.

Ataques adicionales: Algunas cartas y efectos permiten que un siervo realice ataques adicionales durante el actual asalto del combate. Los ataques adicionales se anuncian y realizan sólo después de que se haya completado el primer par de ataques. Como siempre, el siervo activo decide si obtiene o no ataques adicionales antes de que lo decida el siervo oponente. Los ataques adicionales se solventan en otra etapa de elegir y resolver ataques en la que sólo los siervos con ataques adicionales pueden jugar cartas de ataque. Todos los ataques adicionales tienen lugar a la misma distancia. Esto se repite tantas veces como sea necesario. Un siervo no puede usar más de una carta o efecto por asalto del combate para obtener ataques adicionales. Estas cartas recuerdan esta regla con el texto "(**limitada**)".

Wauneka es bloqueado por Flávio Gonçalves, y entran en combate. Ninguno de los dos juega maniobras, de modo que el asalto es de cerca. Wauneka anuncia que usa la carta Gancho lateral, que le permite infligir 4 de daño con su ataque. Flávio Gonçalves usa su habilidad especial para esquivar con su ataque, así que ninguno de los dos vampiros inflige daño alguno.

A continuación, Wauneka juega una carta que le da 1 ataque adicional. Flávio Gonçalves juega una carta que le da 2 ataques adicionales. Estos ataques adicionales se resuelven a la misma distancia, que en este caso es de cerca.

Wauneka usa su ataque con la mano como segundo ataque. Flávio Gonçalves también usa su ataque con la mano. Ambos reciben 1 de daño. A continuación, Flávio Gonçalves usa su ataque con la mano una vez más, y Wauneka no puede usar ningún ataque porque sólo tenía un ataque adicional. Wauneka recibe + 1 de daño.

5. Resolución del daño

La resolución del daño consta de dos etapas: **prevenir daño** y **reparar daño**.

En primer lugar, el siervo que recibe daño puede jugar cartas de combate que prevengan el **daño**. Estas cartas de prevención de daño se juegan de una en una hasta que todo el daño sea prevenido o hasta que el siervo decida no jugar más.

El daño no prevenido se inflige con éxito. A continuación, se **repara** el daño, si la víctima es un **vampiro**, o se queman fichas de **vida**, si la víctima es un **aliado** o **criado**.

Por cada punto de daño infligido con éxito a un vampiro, éste tiene que quemar 1 de sangre para reparárselo. Un vampiro puede quemar toda su sangre si hace falta, sin que eso cause efectos negativos en él. Si un vampiro no puede repararse todo el daño (p. ej., si recibe más daño con éxito del que su sangre le permite reparar), quemará sangre para **repararse** el daño que pueda, y el daño no reparado lo dejará **herido**. Un vampiro herido entrará en **letargo** después de que se haya aplicado el daño restante (véase Letargo, p. 34).

Daño ambiental: Todo daño no infligido por un siervo, ni con un ataque ni con un efecto explícito ("este siervo inflige..."), se considera ambiental. El daño ambiental puede no tener una fuente concreta (como el daño infligido por las Cornejas negras) o puede tener una fuente distinta a un siervo (como el daño infligido por un criado). Ten en cuenta que el daño no infligido por un ataque (como el daño ambiental proveniente de las *Cornejas negras* o de la *Bandada de cuervos*) no se puede **esquivar**, porque esquivar sólo protege del **ataque** del oponente.

Daño agravado: Existe un tipo de daño denominado daño agravado, como es el caso del daño procedente del fuego o de la luz solar, 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 **reparar**, y puede quemar a un vampiro que ya esté **herido**. Dado que este daño es irreparable, el vampiro no quemará sangre para reparárselo, sino que pasará a estar herido (entrando directamente en **letargo**), a no ser que se haya prevenido del daño.

El daño agravado hecho a un vampiro herido puede quemarlo completamente. Un vampiro herido es el que ha recibido daño que no se ha podido reparar, 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 1 de sangre para **evitar ser destruido**. Si no tiene suficiente sangre, el vampiro se quemará. La destrucción por este método no constituye **diablerie** (véase Diablerie, p. 34).

Si se inflige con éxito daño normal y agravado a un vampiro al mismo tiempo, el daño normal se aplica primero. Esto sólo sirve con el daño no prevenido, ya que se pueden jugar efectos que prevengan el daño agravado antes que el daño normal. Si un vampiro está herido, entrará en letargo tras aplicársele todo el daño (véase Letargo, p. 34). Si el daño agravado lo quema, irá directamente al montón de ceniza, sin pasar antes por el estado de letargo.

Nassir está preparado y tiene 1 de sangre cuando recibe 1 punto de daño agravado. Como no puede reparárselo, está herido y entra en letargo con 1 de sangre.

Tamoszius está preparado y tiene 2 de sangre cuando recibe 3 puntos de daño agravado. Dado que no puede reparárselo, 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.

Ryan está preparado y tiene 1 de sangre cuando recibe 2 de daño normal y 1 agravado, quemando 1 de sangre para repararse el primer punto de daño normal. No tiene suficiente sangre para repararse el segundo, y pasa a estar herido. El daño agravado lo quema, porque ya está herido y no puede quemar 1 de sangre para evitar ser destruido.

REGLAS AVANZADAS

Los aliados y criados tratan el daño agravado igual que el daño normal. Por cada punto de daño infligido con éxito a un aliado o criado, éste quema 1 ficha de vida. Cuando un aliado o criado pierde todas sus fichas de vida se quema.

Inmune al daño: Si un siervo es inmune al daño de una fuente concreta, todo el daño no prevenido de dicha fuente que se le inflija lo hace sin éxito: el siervo no debe quemar sangre o vida para reparar el daño o para evitar ser destruido, ni pasará a estar herido a causa del daño.

6. Acoso

Al final de un asalto del combate, si ambos contrincantes todavía están preparados, cada uno de ellos se irá por su lado, o uno perseguirá al otro. Los acosos se pueden usar para continuar el combate o para terminarlo cancelando un acoso que lo vaya a continuar. Esto es parecido a cómo se usan las **maniobras** para determinar la distancia. Ambos 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 nadie ha cancelado un acoso para continuar, empezará un nuevo asalto del combate.

7. Final del asalto

En esta etapa has de usar las cartas de combate y efectos que sólo se puedan usar al final de un asalto del combate, después de la etapa de acosos.

Ten en cuenta que esta etapa también existirá aunque el combate termine prematuramente.

Criados y combate

Normalmente, los criados no resultan dañados en combate, a no ser que el siervo que los emplea se queme. Sin embargo, un atacante puede elegir como objetivo a uno de los criados del siervo oponente con su ataque, en lugar de atacar al siervo oponente. Esto sólo se puede hacer de lejos. Para elegir a un criado como objetivo de un **ataque a distancia**, el siervo atacante debe especificar su objetivo al anunciar el ataque.

Efectos de los ataques

Ataque con la mano Éste es el ataque inherente. Cuando un siervo usa un ataque con la mano de cerca, le inflige tanto daño como **fuerza** tenga al siervo oponente. Los vampiros tienen una fuerza inherente de 1.

Esquivar: Un ataque de esta índole no inflige daño, pero protege al siervo que esquiva y a sus posesiones (aunque no a sus criados) de los efectos del ataque contrario. La esquiva es eficaz a cualquier distancia, y protege incluso de un ataque realizado con **primer golpe** (véase Primer golpe, p. 34). La esquiva es un ataque, aunque sólo sea defensivo. Representa la actividad del siervo durante ese par de ataques.

Terminar el combate: Este efecto termina el combate inmediatamente. Este tipo de ataque es siempre el primero en resolverse, incluso antes que un ataque hecho con **primer golpe** (véase Primer golpe, p. 34), y termina el combate antes de que se resuelvan otros ataques u otros efectos. Este ataque funciona a cualquier distancia, y no se ve afectado por las **esquivas**, ya que éstas sólo cancelan los efectos dirigidos contra el siervo que esquiva.

Robar sangre: Este efecto traslada **fichas de sangre** o de **vida** del objetivo al siervo atacante. Esto no cuenta como daño, de modo que el efecto no se puede prevenir mediante efectos de prevención del daño. Este efecto ocurre antes de la etapa de reparar daño de la resolución de ataques, por lo que la sangre robada se puede usar para repararse daño, aunque el daño se inflija al mismo tiempo. Si la sangre robada hace que el vampiro atacante tenga más sangre que capacidad, el exceso se elimina inmediatamente.

Chrysanthemum entra en combate con el aliado Perro callejero. Chrysanthemum tiene 5 de capacidad y 4 de sangre. El aliado tiene 2 de vida. Después de determinar la distancia, Chrysanthemum le roba 2 de sangre con su ataque. El aliado ataca con 1 de daño. Durante la resolución del ataque, las 2 fichas de vida se trasladan a Chrysanthemum, quien recibe 1 de daño. Chrysanthemum tiene 6 de sangre, pero su capacidad es sólo de 5, de modo que 1 ficha de sangre va al banco de sangre. El Perro callejero se quema, ya que no le quedan fichas de vida. Chrysanthemum recibe 1 de daño y no se lo previene, así que quema 1 de sangre para reparárselo, quedándole aún 4 de sangre.

REGLAS AVANZADAS

Destruir equipo: Este efecto quema una carta de equipo del siervo oponente. Si hay más de una pieza de equipo en el siervo oponente, el siervo atacante elige cuál se quema. El equipo todavía se puede usar hasta el instante en el que se resuelva el ataque de destruir equipo. Es posible que el efecto indique que se destruya un arma, en cuyo caso se debe elegir un arma.

Robar equipo: Este efecto es como el de destruir equipo, con la salvedad de que, en lugar de quemarse, la carta de equipo se traslada al siervo atacante, y no puede ser usada por el portador durante el actual asalto del combate. Tras terminar el combate, el siervo que haya robado el equipo lo retiene.

Primer golpe: Un ataque realizado con primer golpe se resuelve antes que un **ataque normal.** Por lo tanto, si el siervo oponente se quemara o entrara en letargo mediante un ataque efectuado con primer golpe, su ataque no se resolvería. Si el siervo oponente estuviera atacando con un arma que resultara destruida o robada con un primer golpe, el siervo oponente simplemente perdería su ataque. Si ambos siervos atacan con primer golpe, ambos ataques se resolverán a la vez. Los ataques hechos con primer golpe no se resuelven antes que un efecto que **termine el combate** (que siempre se resuelve primero). Las **esquivas** seguirán funcionando contra los efectos de los ataques realizados con primer golpe.

Letargo

Cuando un vampiro no puede repararse las heridas, entra en un sueño profundo conocido como letargo. Un vampiro en letargo es especialmente débil y vulnerable a los ataques de otros de su especie. Un vampiro preparado puede quemar a un vampiro en letargo mediante el acto de la diablerie (véase Diablerie, p. 34).

Si un vampiro no puede repararse las heridas, entra en letargo. Los vampiros en letargo se colocan en el área adyacente a la zona incontrolada. Los criados, equipo y demás cartas que estén en el vampiro permanecen con él cuando entra en letargo.

Los vampiros en letargo no pueden realizar acciones, salvo la de "**salir del letargo**", y no pueden **bloquear** o jugar **cartas de reacción**, pero sí pueden jugar **modificadores de acción** durante sus acciones.

Los vampiros en letargo aún se consideran controlados, aunque no estén preparados. Todavía se enderezan al inicio de tu fase de enderezamiento.

Los vampiros en letargo no pueden emitir votos o papeletas (deben abstenerse).

Diablerie

Al cometer diablerie, el diabolista le succiona la sangre a su víctima y se hace más poderoso, además de adueñarse de todo el equipo que la víctima tenga. Sin embargo, la sociedad vampírica condena este acto, así que el riesgo puede ser más alto que la recompensa.

Sólo los vampiros preparados pueden cometer diablerie. El vampiro que perpetra tal acto se denomina **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 tomar cualquier equipo que la víctima tenga.
3. La víctima se quema Las cartas y fichas que tenga encima también se queman.

REGLAS AVANZADAS

4. Si la víctima es mayor (tiene una capacidad superior) que el diabolista, éste puede recibir una disciplina: Su controlador puede buscar una disciplina heril en su biblioteca, montón de ceniza y mano; ponérsela al diabolista; y luego debe barajar su biblioteca o reemplazar la carta hasta completar su mano (según corresponda). Si la carta de disciplina aumenta la capacidad del diabolista, la diablerie no da 1 de sangre para rellenar esa nueva capacidad.
5. Si la víctima está en la **Lista Roja**, el diabolista puede recibir trofeos (véase página 9).

Las etapas de la diablerie se tratan como una sola unidad. No se pueden usar efectos que la interrumpan. Los efectos se pueden usar antes o después, según convenga.

La caza de sangre

La sociedad vampírica condena el acto de la diablerie. La pena por cometerlo es la muerte, y el método judicial es la caza de sangre, en la que otros de su especie dan caza al diabolista y lo destruyen. Sin embargo, en la práctica este procedimiento judicial no siempre se administra de manera justa, dependiendo de las conexiones que tenga el diabolista.

Cuando un vampiro comete diablerie, automática e inmediatamente 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 y, por consiguiente, no se puede bloquear y, durante el mismo, no se pueden jugar modificadores de acción ni cartas de reacción. Por lo demás, este referéndum se resuelve como cualquier otro.

4. FASE DE INFLUENCIA

Los Matusalenes luchan vehementemente por dominar la sociedad vampírica, pero la mayor parte de los vampiros menores son reacios a doblegarse a la voluntad de los ancianos. Los Matusalenes deben utilizar sus recursos hábilmente para incitar a sus hermanos menores a hacer su voluntad (a menudo sin que éstos se den cuenta de que los están manipulando).

Tu fase de influencia te permite dedicar parte de tu reserva sanguínea a adquirir el control de los vampiros de tu zona incontrolada. Esta fase también se usa para trasladar nuevos vampiros de tu **cripta** a tu zona incontrolada. Las actividades llevadas a cabo en esta fase se gestionan mediante un tipo de "acción de fase de influencia" denominada **transferencia**. Las transferencias, al igual que las acciones de fase heril, no se representan con fichas y no se pueden guardar para un uso posterior.

Cada Matusalén suele obtener 4 transferencias al principio de su fase de influencia. No obstante, para equilibrar la ventaja de empezar primero, los Matusalenes no obtienen la asignación completa de transferencias durante los primeros tres turnos de la partida. En lugar de ello, el Matusalén que tiene el primer turno sólo obtiene 1 transferencia en su primera fase de influencia. El Matusalén que juega en segundo lugar obtiene 2 transferencias en su turno, y el Matusalén que va en tercer lugar, obtiene 3 transferencias. Después, cada Matusalén ya obtiene las 4 transferencias de rigor durante sus fases de influencia.

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

- Gasta 1 transferencia para pasar 1 ficha de tu reserva sanguínea a un vampiro de tu zona incontrolada.
- Gasta 2 transferencias para pasar 1 ficha de sangre de un vampiro de tu zona incontrolada a tu reserva sanguínea.
- Gasta 4 transferencias y quema 1 de reserva sanguínea para pasar un vampiro de tu cripta a tu zona incontrolada.

En cualquier momento durante esta fase, si un vampiro tiene al menos tantas **fichas de sangre** como **capacidad**, el Matusalén puede trasladarlo a la **zona preparada** boca arriba y enderezado. Las fichas siguen encima del vampiro para representar su sangre. Las fichas que sobrepasen su capacidad se eliminan inmediatamente, como de costumbre. Si el vampiro proporciona transferencias adicionales, éstas no se pueden usar en este turno, porque las transferencias se consiguen al inicio de la fase de influencia. Los demás tipos de cartas de cripta se tratan de forma similar.

Nora llega a su fase de influencia, y obtiene 4 transferencias, pero sólo tiene 2 de reserva sanguínea. Ella ve que le ha puesto 6 de sangre a Alexa Draper, una vampira con capacidad 8, y cree que puede ganar la partida si logra ponerla en juego. Sin embargo, no puede usar las 2 fichas de su reserva sanguínea para hacerlo, porque eso la eliminaría de la partida. En un turno anterior, Nora había invertido 2 fichas en Sybren van Oosten, un vampiro con capacidad 7, así que gasta 2 de sus 4 transferencias en recuperar 1 de esas fichas y ponerla en su reserva sanguínea. Ahora ella tiene 3 de reserva sanguínea y aún dispone de 2 transferencias. Nora gasta las 2 transferencias en pasarle 2 de las 3 fichas de su reserva sanguínea a Alexa Draper y la traslada a su zona preparada.

REGLAS AVANZADAS

Avanzada: Las cartas avanzadas son un tipo de vampiros para tu cripta. Tienen el icono de **avanzada** debajo del icono de clan. Las cartas avanzadas son cartas de vampiros a todos los efectos y, como tales, se pueden influenciar normalmente. Además, si ya controlas al vampiro avanzado o al vampiro normal "básico" asociado, y tienes la otra versión del vampiro en tu zona incontrolada, puedes gastar 4 transferencias y 1 de reserva sanguínea para trasladar el vampiro de tu zona incontrolada a la carta del vampiro controlado (colocando la carta avanzada encima de la básica). Las dos cartas se **fusionan** en un único vampiro a todos los efectos.

Las particularidades de esta fusión son las siguientes: Las fichas y cartas que haya encima del vampiro que ya esté en juego siguen estando ahí, pero las fichas o cartas (si las hay) que haya encima del vampiro proveniente de la zona incontrolada se queman. El vampiro avanzado y el básico se tratan como una única carta (aunque fueran enviados a la zona incontrolada de algún modo) hasta que el vampiro se queme. Los efectos en juego que estuvieran afectando al vampiro ahora afectan a la 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 la carta del vampiro avanzado entra en conflicto con la del básico (secta diferente, por ejemplo), la carta avanzada prevalece. Algunas cartas fusionadas tienen un efecto adicional que sólo se aplica si el vampiro avanzado está fusionado con el básico. Dicho efecto viene indicado en el texto de la carta con el icono de **fusión**. El vampiro avanzado (fusionado o no) **disputará** otros ejemplares del mismo vampiro (fusionado o no) que esté en juego, como de costumbre.

5. FASE DE DESCARTE

En tu fase de descarte obtienes una **acción de fase de descarte**, por norma general. Puedes usar una acción de fase de descarte para descartarte de una carta de la mano y robar otra para reemplazarla. Las acciones de fase de descarte que no se hayan usado se pierden; no se pueden guardar para más tarde.

REGLAS AVANZADAS

Puedes usar una acción de fase de descarte para poner una **carta de evento** en juego, pero no más. Hay efectos que pueden cambiar el número de acciones de fase de descarte que obtienes, o que pueden darte otras formas de usarlas. Cada carta de evento sólo se puede jugar una vez por partida.

Final de la Partida

Cuando un Matusalén se queda sin **fichas de reserva sanguínea** es eliminado de la partida. Si te eliminan, todas las cartas que controles se retiran de la partida. Las cartas de tus rivales que tú controles se devuelven a sus propietarios al final de la partida. Tus cartas controladas por otros Matusalenes permanecen en juego normalmente. La partida continúa hasta que sólo quede un Matusalén.

Obtienes 1 **punto de victoria** y 6 **fichas de reserva sanguínea** del banco de sangre siempre que tu presa sea eliminada (sin importar cómo ni por quién haya sido eliminada). Obtienes 1 punto de victoria adicional si eres el último Matusalén superviviente. Al final de la partida, el ganador es el Matusalén con más puntos de victoria, aunque haya sido eliminado.

En caso de empate, nadie gana la partida.

EXCEPCIÓN: Si un Matusalén es eliminado al mismo tiempo que su presa, dicho Matusalén obtiene el punto de victoria, pero no gana las 6 fichas de reserva sanguínea.

Cuando tu presa es eliminada, el siguiente Matusalén situado a tu izquierda (la presa del Matusalén eliminado) se convierte en tu nueva presa, y tú te conviertes en su nuevo depredador.

Justine, Lisa, Richard, Scott y Steve están sentados a una mesa en ese orden y en sentido horario. Steve es eliminado en primer lugar. Steve es la presa de Scott, así que Scott gana 6 de reserva sanguínea y 1 punto de victoria. A continuación, Scott es eliminado por Richard. Puesto que Scott es la presa de Richard, este último gana 6 de reserva sanguínea y 1 punto de victoria. Después, Lisa es eliminada, de modo que Justine gana 6 de reserva sanguínea y 1 punto de victoria. Ahora, Justine y Richard son los únicos que quedan, siendo cada uno presa del otro. Toda la reserva sanguínea que Richard ha ganado no le salva de caer, y Justine gana 6 de reserva sanguínea y otro punto de victoria. Dado que Justine no fue eliminada, gana 1 punto de victoria adicional. La puntuación final es la siguiente: Justine es la ganadora con 3 puntos de victoria, Richard y Scott tienen 1 punto de victoria cada uno, y Lisa y Steve tienen 0 puntos de victoria, respectivamente.

REGLAS AVANZADAS

Retirarse de la partida

También puedes poner fin a tu participación en la partida declarando tu intención de retirarte de ella. Si has agotado tu biblioteca y comienzas el turno con menos cartas en la mano de las que tocaría haber, 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, tienes que cumplir las siguientes condiciones:

- 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 próxima fase de enderezamiento.
- Tú no has de perder (o gastar) reserva sanguínea hasta tu próxima fase de enderezamiento.

Si cumples estas condiciones cuando vayas a empezar tu fase de enderezamiento, conseguirás retirarte. La retirada fracasará si pierdes 1 solo punto de sangre o reserva sanguínea, aunque lo recuperes.

Si consigues retirarte, obtienes 1 punto de victoria que se suma a los que ya hayas acumulado. Tu depredador no conseguirá ningún punto de victoria, ni tampoco reserva sanguínea por tu retirada.

REGLAS AVANZADAS

SECTAS VAMPÍRICAS

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

Un vampiro siempre pertenece a una secta solamente. Si un vampiro cambia de secta, ya no pertenece a su antigua secta, sino a la nueva.

Independientemente de la secta a la que pertenezca, un vampiro no puede tener más de un título. Si un vampiro con título obtiene otro, perderá el primer título, aunque el nuevo lo degrade. Si un vampiro que disputa un título (véase Títulos disputados, p. 18) obtiene un título, cederá inmediatamente el título disputado.

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, perderá el beneficio del título hasta que su clan o secta cambie convenientemente. Si recibe un nuevo título, o si le disputan el suyo (véase Títulos disputados, p. 18), cederá inmediatamente el título antiguo.

La Camarilla

Sólo los vampiros de la Camarilla pueden poseer los títulos Camarilla de primogénito, príncipe, justicar o miembro del Círculo Interior. Además, los títulos de justicar y miembro del Círculo Interior de cada clan son únicos (véase Títulos disputados, p. 18), y sólo los puede ostentar un vampiro ese clan. El título de príncipe está asociado a una ciudad en concreto, y otro vampiro que reclame cualquier título de la misma ciudad lo podrá disputar. El título de primogénito no es único y no se puede disputar.

Los Anarquistas

Algunos vampiros son Anarquistas de salida. Cualquier vampiro que no sea Anarquista y carezca de título puede hacerse Anarquista con una 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 puede hacerse Anarquista mediante los efectos de ciertas cartas. Hacerse Anarquista constituye un cambio de secta (véase más arriba). Al igual que otras sectas, ser Anarquista no tiene otro efecto durante la partida salvo el que definan las cartas y efectos en juego. Hay cartas que sólo las pueden jugar vampiros Anarquistas, por ejemplo.

Sólo un vampiro Anarquista puede poseer el título de barón. El título de barón está asociado a una ciudad en particular y otro vampiro que reclame para sí el título de príncipe, arzobispo o barón de la misma ciudad lo podrá disputar. Si un barón cambia de secta, pierde los beneficios del título hasta que vuelva a hacerse Anarquista, como suele suceder con los títulos.

Los Independientes

Los vampiros que no están alineados con ninguna de las grandes sectas se consideran Independientes. Estos vampiros llevan escrito "Independiente" en su texto.

Hay vampiros Independientes cuyo texto indica que tienen votos. Trátalos como si tuvieran títulos propios. Estos títulos no van ligados a ninguna secta.

Expansiones históricas

Las reglas detalladas a continuación en "Otras sectas vampíricas" y "Rasgos" se refieren a cartas publicadas en expansiones anteriores a la Quinta Edición de Vampire: The Eternal Struggle.

Estas expansiones son totalmente compatibles con la Quinta Edición de Vampire: The Eternal Struggle, pero muchas de las historias que narran pertenecen al pasado del Mundo de Tinieblas, a medida que los Vástagos se enfrentan a nuevas amenazas y cambian de bando.

OTRAS SECTAS VAMPÍRICAS

El Sabbat

Sólo los vampiros del 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 otro vampiro que reclame cualquier título de la misma ciudad lo podrá disputar. El título de regente es único (véase Títulos disputados, p. 18). Los demás títulos Sabbat no son únicos y no se pueden disputar.

Durante la fase de votación de un referéndum, un Matusalén consigue:
1 voto por cada obispo preparado.
2 votos por cada arzobispo preparado.
3 votos por cada cardenal preparado.
4 votos por el regente preparado.

El bloque de los prisci: Como grupo, los prisci tienen 3 votos. Durante un referéndum, los 3 votos del bloque de los prisci se emiten "a favor" o "en contra" del referéndum, conforme al subreferéndum de los prisci, en el cual no se pueden usar votos y cada priscus preparado proporciona 1 papeleta, que se emite a "favor" o "en contra" del referéndum principal. La facción que tenga un mayor número de papeletas en el subreferéndum consigue 3 votos en el referéndum principal. Si se produce un empate en el subreferéndum, el bloque de los prisci se abstiene en el referéndum principal. A medida que los vampiros emitan sus papeletas en el subreferéndum, los 3 votos del bloque de los prisci podrán 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 en el mismo sentido.

A efectos de estas reglas, los clanes *antitribu* divergen de sus homólogos que no lo son. Un vampiro de uno de los clanes *antitribu* no puede jugar cartas que requieran su clan homólogo, y viceversa. Asimismo, si un vampiro cambia de secta, su clan no cambia automáticamente.

Por ejemplo, un Malkavian que se haga Sabbat con la carta *Caer en las brasas* aún es un Malkavian, no un Malkavian *antitribu*. Un Lasombra que se haga Camarilla es un Lasombra Camarilla.

Los Laibon

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, p. 18).

Durante la fase de votación de un referéndum, un Matusalén consigue 2 votos por cada kholo o magaji preparado que controle.

RASGOS

Los **rasgos** son atributos que los siervos pueden tener y que interactúan con otros efectos del juego. Pueden permitir que los siervos jueguen cartas que requieran un rasgo específico, o que se vean afectados por ciertos efectos del juego.

Círculo: Cada Hermano de Sangre es parte

de un círculo específico. Un vampiro que carezca de círculo es de su propio círculo. Círculo Interior no es un círculo de Hermanos de Sangre.

De sangre maldita: Un vampiro de sangre maldita no puede cometer diablerie.

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

Esclavo: Algunos siervos vienen designados como esclavos de un clan concreto. Un esclavo no puede realizar acciones directas si su controlador no controla a un miembro preparado del clan especificado. Asimismo, si bloquean a un miembro del clan especificado controlado por el mismo Matusalén, su controlador puede girar al esclavo para cancelar el combate y enderezar al vampiro activo y hacer que sea el esclavo quien entre en combate con el siervo bloqueador en su lugar.

Estéril: Los vampiros estériles no pueden realizar acciones que pongan a otros vampiros en juego.

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

Lista Roja: Cualquier Matusalén puede usar una acción de fase heril para marcar a un siervo de la Lista Roja durante el turno en curso. Cualquier vampiro preparado que éste controle puede entrar en combate con un siervo de la Lista Roja marcado mediante una acción Ⓓ con +1 de sigilo que cuesta 1 de sangre. Cada vampiro puede realizar esta acción sólo una vez por turno. Si un vampiro quema a un siervo de la Lista Roja en combate o con una acción Ⓓ (incluso diablerie), su controlador puede buscar una carta heril de trofeo en su biblioteca, montón de ceniza o mano para ponérsela a dicho vampiro y barajar después su biblioteca o robar hasta completar tu mano, según corresponda. A este vampiro también se le pueden poner otros trofeos en juego que todavía no hayan sido otorgados, si el controlador de cada trofeo lo desea. Esto se debe realizar antes de que se convoque el referéndum de caza de sangre, si lo hay.

Mano Negra: Este rasgo permite a un siervo jugar o usar cartas que requieran a un siervo Mano Negra.

Vuelo: Este rasgo permite que un siervo juegue o use cartas que requieran Vuelo.

Existen otros rasgos que permiten a vampiros y siervos jugar cartas.

Glosarios

VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

Acción de fase de descarte: Durante tu fase de descarte, obtienes una acción de fase de descarte que puedes usar para descartarte de una carta de la mano, o jugar una carta de evento, por ejemplo.

Acción de fase heril: Actividad personal del Matusalén durante el turno.

Acción directa: Acción del siervo de un Matusalén que tiene como objetivo a otro u otros Matusalenes, o a los siervos o cartas que éstos controlen.

Acción indirecta: Acción que no es directa. La presa y el depredador pueden bloquear acciones indirectas.

Acoso: Los esfuerzos de un siervo en combate por escapar del siervo oponente o perseguirlo.

Adherida: Si una carta se pone encima de otra, ambas se consideran adheridas entre sí.

Aliado: Siervo que no es un vampiro, y que entra en juego mediante una acción de

reclutar. Actúa independientemente del siervo que lo haya reclutado, pero no puede actuar en el turno en el que lo reclutan.
Añadir: Si no se indica lo contrario, la sangre añadida proviene del banco de sangre.
Assamita: Banu Haqim.
Ataque adicional: Permite que un siervo ataque una vez más en el mismo asalto del combate, a la misma distancia que el ataque inicial.
Ataque: Esfuerzo de un siervo en combate por dañar a su oponente o evitar que éste le golpee.
Banco de sangre: Depósito inagotable de las fichas de sangre que no se usan.
Biblioteca: Mazo que contiene las cartas heriles, serviles y de evento de un Matusalén, y del cual se roban las cartas de la mano.
Bloquear: Intento exitoso de un siervo por evitar la acción de otro siervo. Por lo general, concluye con el combate.
Capacidad: Número máximo de fichas de sangre que un vampiro puede tener. También es la medida relativa de la edad del vampiro.
Carta de acción: Carta que un siervo puede jugar para realizar una acción especial.
Carta de combate: Carta que un siervo puede jugar en combate.
Carta de evento: Carta de biblioteca que puede jugarse con una acción de fase de descarte.
Carta de reacción: Carta jugada por el siervo enderezado preparado de un Matusalén en respuesta a una acción realizada por un siervo controlado por otro Matusalén.
Carta heril: Carta de biblioteca que se puede usar con una acción de fase heril.
Carta heril fuera de turno: Tipo de carta heril que sólo se puede jugar durante el turno de otro Matusalén, usando la siguiente acción de fase heril del Matusalén que la juega.
Un Matusalén nunca puede jugar más de una carta heril fuera de turno entre dos de sus turnos, aunque recupere una acción de fase heril.
Carta servil: Carta de biblioteca que no es una carta heril o de evento. Carta que puede jugar un siervo.
Caza de sangre: Acto de quemar a un vampiro que ha cometido diablerie. Se celebra un referéndum para ver si se convoca una caza de sangre.
Cazar: Acción que un vampiro realiza para recuperar sangre.
Combate termina, el: Ataque que termina el combate antes de que ocurran efectos de daño u otros ataques.
Combatiente: Siervo envuelto en un combate.
Criado: Criatura mortal u otro ser que sirve a un siervo. Entra en juego por medio de una acción de emplear, permanece en juego adherida al siervo que lo haya empleado, y no pueden actuar de manera independiente.
Cripta: Mazo de cartas que contiene los vampiros de un Matusalén.
Daño ambiental: Daño que no procede de un siervo.
Daño agravado: Tipo de daño que los vampiros no pueden repararse. Puede llegar a quemar a un vampiro herido.
Depredador: Persona situada a la derecha de un Matusalén.
Descartar: Mover una carta de la mano al montón de ceniza.
Despertarse: Un vampiro que se despierta durante una acción puede intentar bloquearla o jugar cartas de reacción como si estuviera enderezado en el transcurso de la misma. Los efectos de despertarse siempre se pueden jugar en el mismo instante que los que cancelan una carta "al ser jugada", con el fin de jugar otras cartas de reacción que se deban jugar en dicho instante. Una carta de reacción que enderece a un vampiro, pero que no lo despierte, no se considera un efecto de despertarse y no se puede jugar en el instante de cancelar una carta "al ser jugada".
Diablerie: Acto de quemar a un vampiro en letargo. Se puede usar para conseguir una disciplina.
Diabolista: Vampiro que comete diablerie. Se puede convocar una caza de sangre para quemar a un diabolista.
Disputar: Pugnar por controlar una carta o título únicos.

Empleador: Siervo encima del cual se pone un criado.
Enderezar: Retornar una carta a su posición vertical normal.
Equipo: Objeto que un siervo usa para obtener un beneficio o habilidad especial.
Esquivar: Ataque que protege a un siervo y a las cartas que éste tenga encima del ataque de siervo oponente. No protege a los criados.
Fuerza: Cantidad de daño que un siervo inflige con un ataque básico con la mano.
Girar: Rotar una carta lateralmente. Normalmente para indicar que la carta ha sido activada con un propósito.
"Gira X para hacer Y": Los siervos girados bajo el efecto de despertarse no pueden usar estos efectos, pero sí pueden usar los efectos "Gira X. Haz Y".
Grupo: Número que aparece en las cartas de cripta que limita el diseño de la cripta. Las cartas de cripta del grupo "TODOS" no tienen esa limitación.
Herido, da: Se considera herido al vampiro que ha recibido daño que no ha podido repararse, o al vampiro en letargo o de camino al letargo.
Impulso: La oportunidad de jugar la siguiente carta o efecto. Si dos o más Matusalenes quieren jugar una carta o efecto, el primero en hacerlo será el Matusalén activo. En cada momento, el Matusalén activo siempre tendrá el impulso, por lo que, después de jugar un efecto, podrá jugar otro y otro. Una vez que haya terminado, el impulso pasará al siguiente Matusalén en este orden: durante un combate o una acción directa a un solo Matusalén, primero al Matusalén defensor; durante una acción directa contra varios Matusalenes, a esos Matusalenes en sentido horario; durante una acción indirecta, primero a la presa y después al depredador; y luego a los demás Matusalenes en sentido horario hasta que todos pasen. Ten en cuenta que, si en algún momento un Matusalén usa una carta o efecto, el Matusalén activo recuperará de nuevo el impulso.
Inmune al daño: Si un siervo es inmune al daño de una fuente concreta, todo el daño no prevenido de dicha fuente que se le inflija lo hace sin éxito: el siervo no debe quemar sangre o vida para reparar el daño o para evitar ser destruido, ni pasará a estar herido a causa del daño.
Intercepción: Medida de lo bien que un siervo puede bloquear la acción de otro. Si iguala o supera el sigilo del siervo activo, el bloqueo por parte del siervo tiene éxito. Sólo se puede jugar intercepción cuando sea necesaria.
Letargo: Véase "zona letárgica".
Limitada: Algunos efectos acumulativos están prohibidos por las reglas. Por ejemplo, durante una acción de sangrado no se puede jugar una carta modificadora de acción para aumentarlo si ya hay otra carta modificadora de acción que lo esté aumentado (a no ser que alguna de ellas no se tome en cuenta para el límite). Asimismo, un siervo no puede usar más de una carta o efecto (una fuente) para conseguir ataques adicionales en un mismo asalto del combate. Tales cartas recuerdan estas reglas con el texto "(limitada)" (véanse Sangrar, p. 20 y Ataques adicionales, p. 30).
Maniobra: Los esfuerzos de un siervo en combate por alejarse del siervo oponente o acercarse a él.
Modificador de acción: Carta que el siervo activo puede jugar para modificar la acción que está realizando.
Monstruo: Siervo o criado que no es ni un mortal ni un animal. Los vampiros son monstruos.
Montón de ceniza: Pila de descarte. Las cartas que se queman o descartan se devuelven al montón de ceniza de su propietario. Una acción que elija como objetivo un montón de ceniza siempre se considera indirecta.
Objetivo: Es el Matusalén o carta afectada por otra carta o efecto (normalmente una acción) que no sea un referéndum. Hay cartas o efectos que tienen uno o más objetivos, lo cual viene especificado en sus textos. Si una carta elige como objetivo a otra, la carta objetivo ha de estar en juego (es decir, controlada). Los vampiros de la **zona letárgica** siempre

pueden ser elegidos como objetivos, pero no así los vampiros de la **zona incontrolada** ni las cartas **disputadas**. Elegir como objetivo una carta adherida a otra carta no elige como objetivo esta última, por lo que es posible elegir una carta puesta en un vampiro como objetivo con una acción directa, aunque el vampiro no pueda ser el objetivo de acciones directas. Nunca se puede elegir directamente como objetivo de una carta o efecto un número de fichas puestas en una carta (como la sangre de un vampiro) o poseídas por un Matusalén (como la reserva sanguínea), ya que éstas sólo pueden verse afectadas a través de la carta o del Matusalén. La carta o Matusalén no tienen por qué tener el número exacto de fichas. Si no lo tienen, se verán afectadas tantas fichas como sea posible. Por ejemplo, una carta que le robe 2 de sangre a un vampiro lo elegirá como objetivo, sin importar cuánta sangre tenga, y pasará tanta sangre como sea posible si éste tuviera una ficha o ninguna.

Portador: El siervo encima del cual se pone un equipo. Si el equipo se refiere a un tipo de portador (p. ej., "el portador con Áuspex" o "este vampiro"), el equipo sólo puede ser usado por dicho tipo de portador.

Presa: Persona situada a la izquierda de un Matusalén. Un Matusalén obtiene 1 punto de victoria y 6 de reserva sanguínea cuando su presa es eliminada.

Primer golpe: Ataque ofensivo realizado más rápido de lo normal, para que se resuelva antes que un ataque ofensivo normal.

Punto de victoria: Criterio para determinar qué Matusalén gana la partida. Un Matusalén obtiene 1 punto de victoria cuando su presa es eliminada, o por ser el último Matusalén superviviente de la partida. El ganador es el Matusalén que haya obtenido más puntos de victoria al final de la partida.

Quemar: Mover una carta en juego al montón de ceniza. Una carta quemada va al montón de ceniza de su propietario. Una ficha o marcador quemado se devuelve al banco de sangre.

Referéndum: Parte de la acción política o del referéndum de caza de sangre durante la cual se eligen los términos, se emiten los votos y papeletas, y se aplican los efectos (si prospera).

Realizar una acción: Se considera que una acción se está realizando desde el momento en el que se anuncia hasta el de su resolución.

Reserva sanguínea: Marcador o conjunto de marcadores que representan la influencia de un Matusalén. Un Matusalén se elimina si su reserva sanguínea está vacía.

Retirarse: Intento de salir de la partida por parte de un Matusalén que se haya quedado sin cartas en la biblioteca.

Robar: Las cartas de biblioteca se roban pasándolas de la parte superior de la biblioteca del Matusalén a la mano. Las cartas de cripta se roban pasándolas de la parte superior de la cripta a la zona incontrolada del Matusalén.

Robar (cartas): El Matusalén que roba una carta toma el control permanente de la misma. La carta permanece en la misma zona en la que estuviera antes (p. ej., si roban a un vampiro en letargo, éste permanece en letargo). Si la carta robada está adherida a otra carta, el Matusalén que la robe puede adherirla a una carta del mismo tipo que controle (p. ej., un lugar que esté adherido a un siervo será trasladado a otro siervo que controle). No puedes robarte una carta a ti mismo.

Sangrar: Acción que intenta quemar la reserva sanguínea de otro Matusalén. Si no se indica lo contrario, sólo se puede intentar contra la presa de un Matusalén.

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

Secta: Los clanes no tienen una secta intrínseca. Esto quiere decir que, si un vampiro cambia de clan, mentiene su secta. Los vampiros nuevos heredan la secta del vampiro que los ha creado.

Seguidores de Set: Ministerio.

Siervo: Vampiro o aliado.

Siervo activo: Siervo que está realizando la acción en curso.

Siervo bloqueador: Siervo que actualmente intenta bloquear una acción, o el siervo que

ha bloqueado con éxito la acción en curso.
Siervo oponente: Desde el punto de vista de cualquiera de los dos siervos envueltos en el combate, el otro.
Siervo preparado: Siervo que está en la zona preparada y que, por consiguiente, puede realizar acciones e intentar bloquearlas.
Sigilo: Medida de lo bien que un siervo evade los intentos de otro siervo por bloquear su acción. Si supera la intercepción del siervo bloqueador, el bloqueo fracasa.
Taumaturgia: Hechicería de Sangre.
Título: Una carta de título simboliza un título. Si el título se cede o se pierde, la carta se quema. Si el título es único, el costo de disputarlo se paga con sangre vampírica, como siempre.
Transferencia: Acción de fase de influencia usada para trasladar reserva sanguínea de o a un vampiro incontrolado, o para trasladar una carta de la cripta a la zona incontrolada.
Única: Sólo puede haber un ejemplar de una carta única en juego a la vez. Si otro Matusalén pone un ejemplar de dicha carta en juego, ambos ejemplares estarán disputados (y fuera de juego) hasta que se cedan todos los ejemplares implicados menos uno (véase Cartas disputadas, p. 17). Si no se indica lo contrario, los vampiros son únicos.
Ventaja: Marcador que simboliza quién tiene la superioridad momentánea.
Vida (también ficha de vida): Marcador que representa la vida de un criado o aliado.
Votación: Fase de un referéndum durante la que se emiten los votos.
Zona controlada: Área que contiene las cartas controladas de un Matusalén.
Zona incontrolada: Área que contiene los vampiros incontrolados de un Matusalén.
Zona letárgica: Área donde se colocan los vampiros cuando no pueden repararse el daño que les han hecho. Un vampiro en letargo no está preparado, pero aún se considera controlado.
Zona preparada: Área que contiene los siervos de un Matusalén que no están en letargo.

MUNDO DE TINIEBLAS

Abrazo: Acto de transformar a un mortal en un vampiro.
Amaranto: Acto de asesinar a un vampiro bebiéndose toda su sangre. Comúnmente conocido como diablerie.
Anarquista: Secta de vampiros rebeldes contra la autoridad de la Camarilla y que están fuera de su jurisdicción.
Antediluviano: Vampiro anciano, nieto de Caín. La mayoría de los principales clanes de la Camarilla fueron creados por los Antediluvianos.
Arconte: Poderoso vampiro que viaja de una ciudad a otra, al servicio de un justicar.
Barón: Anarquista que gobierna un dominio.
Bestia, la: Los instintos y deseos que despojan a los Vástagos de su humanidad y les convierten en monstruos.
Caín: El primer vampiro, del cual se supone que descienden todos los demás.
Camarilla, la: Secta integrada por varios clanes coaligados que se rigen por las Tradiciones.
Canalla: Término referido a los mortales y, en especial, a los elementos más repugnantes de la sociedad mortal.
Círculo Interior: Grupo de vampiros que integran el órgano rector de la Camarilla.
Clan: Grupo de vampiros que comparten ciertas características místicas y físicas.
Consanguíneo: Del mismo clan (se suele usar para referirse a un miembro más joven).
Criado: Mortal o criatura que sirve a un amo vampírico.
Dominio: Feudo (normalmente una ciudad) reclamado por un vampiro que, en la mayoría de los casos, es un príncipe.
Elíseo: Nombre dado a un lugar donde se reúnen los Antiguos Camarilla, en el que no se tolera la violencia.
Estirpe: Término colectivo usado por los vampiros para referirse a su especie, es decir, un sinónimo de "vampiro". Los vampiros Sabbat lo desprecian.
Ganado: Término, en gran medida peyorativo, usado para referirse a los mortales.

Gehenna: El inminente apocalipsis en el que los Antediluvianos se alzarán para devorar a todos los Vástagos.
Ghoul: Mortal que bebe sangre de un vampiro, pero al que no han vaciado previamente.
Justicar: Vampiro que sirve como juez, jurado y verdugo de los vampiros Camarilla que hayan quebrantado las Tradiciones.
Libro de Nod, el: El libro sagrado de los Vástagos, que supuestamente contiene su genealogía e historia. El paso del tiempo ha hecho desaparecer la mayor parte del libro.
Mascarada, la: La Tradición de mantener a los mortales en la ignorancia sobre la existencia de los vampiros; esencial para sobrevivir.
Matusalén: Poderoso vampiro milenario (algunas generaciones más joven que los Antediluvianos) envuelto en la Lucha Eterna desde la distancia o desde el más completo anonimato.
Praxis: 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 Camarilla que gobierna una ciudad y que hace cumplir las Tradiciones a la población vampírica de la misma.
Refugio: "Hogar" de un vampiro donde protegerse de la luz solar.
Regente: El líder del Sabbat, en la medida en que la secta lo reconozca como tal.
Sabbat, el: Secta violenta de vampiros cuyo objetivo es destruir a los Antediluvianos.
Secta: Grupo de Vástagos unidos, por así decirlo, bajo una filosofía común.
Tradiciones, las: Las seis leyes de la Camarilla que protegen a los vampiros de los mortales y entre sí.
Vástago: Vampiro.
Vínculo de sangre: Lazo misterioso que se forma entre los Vástagos que se beben la sangre mutuamente. El vínculo de sangre puede darle al donante el control sobre el receptor.
Vitae: Sangre de un vampiro.

Sección de Dudas

DUDAS GENERALES

Cazar

¿Puede un vampiro cazar si está a plena capacidad?
El vampiro puede cazar, pero la sangre ganada que supere su capacidad se irá al banco de sangre.

Política

¿Puedo jugar modificadores de acción para conseguir votos, aunque no sean necesarios?
Sólo puedes conseguir votos durante la fase de votación de un referéndum, aunque no sean necesarios.

¿Puedo votar contra un referéndum propuesto por mí?
Sí. Todos tus votos (contando el voto dado por la carta de acción política) se pueden usar para votar contra tu propio referéndum.

¿Puedo quemar una carta de acción política de mi mano para conseguir 1 voto durante un referéndum propuesto por mí?
No puedes si propusiste el referéndum con una carta de acción política, porque ésta ya da 1 voto. Sin embargo, hay referendos que se proponen sin carta de acción política. En este caso, cada Matusalén puede descartarse de una carta de acción política de la mano para conseguir 1 voto.

Cuando quemo una carta de acción política para conseguir 1 voto, ¿este voto proviene del vampiro activo?
No. Tú (como Matusalén) consigues ese voto. Quemar la Ventaja para conseguir 1 voto funciona igual.

Si el referéndum de una acción política fracasa, ¿la acción se considera exitosa?
La acción política es exitosa siempre que no sea bloqueada, aunque el referéndum fracase.

Sangrar

¿Puedo jugar un modificador de acción de sangrado (p. ej., *Condicionamiento*) en cualquier momento durante una acción de sangrado? Puedo jugarlo cuando anuncio la acción, por ejemplo?
No. Primero debes anunciar la acción, y luego los efectos que digan "utilizable al anunciar la acción" antes de poder jugar modificadores de acción que aumenten el sangrado. No obstante, conviene más esperar hasta que el Matusalén objetivo haya renunciado a bloquear para aumentar el sangrado.

¿Cuándo puedo reducir un sangrado?
Reducir un sangrado sigue las mismas reglas que aumentarlo: En cualquier momento después de que se haya anunciado la acción y se hayan jugado los efectos que digan "utilizable al anunciar la acción".

¿Cuándo puedo jugar una carta (como la Desviación) que cambie el objetivo de un sangrado? ¿Puedo jugarla antes de que se jueguen modificadores de acción de sangrado? ¿Después?
Si eres el objetivo de un sangrado, primero debes renunciar a bloquear. Esto da una última oportunidad al Matusalén activo de aumentar el sangrado contra ti. Independientemente de si lo aumenta o no, a continuación, tú puedes jugar una Desviación para cambiar el objetivo, quien a su vez también puede intentar bloquear o cambiar el objetivo.

¿Qué sucede cuando un sangrado que he desviado a otro Matusalén lo redirigen hacia mí de nuevo? ¿Puedo intentar bloquear?
Sí, esto te da otra oportunidad de bloquear.

¿Consigo la Ventaja si sangro 0? ¿Tiene éxito la acción?
La acción de sangrado tiene éxito si no fue bloqueada. No obstante, el sangrado en sí sólo se considera exitoso si la cantidad sangrada es 1 o más. Si se reduce a 0 o menos, el sangrado no tiene éxito y no consigues la Ventaja.

Sigilo

¿Puedo usar el "+1 de sigilo" de una carta de acción para aumentar el sigilo de otra acción que yo juegue?
No. El sigilo de una carta de acción indica el sigilo inicial de dicha acción. Sólo se pueden usar modificadores de acción o efectos similares (tales como El laberinto, un lugar que da sigilo) para aumentar el sigilo tras anunciar la acción.

DUDAS PARTICULARES DE CADA CARTA

Agarre inmortal

Para jugar esta carta debes esperar a que ya no se jueguen más maniobras. Véase también *Magnum .44*.

Aires de euforia

Sólo se puede jugar un modificador de acción para aumentar el sangrado durante una acción.

Alborotador anarquista

Esta carta se juega durante tu fase heril, lo que significa que deberás esperar hasta tu siguiente turno para poder usarla. La puedes usar para girar vampiros que ya estén girados, o para no girar a ningún vampiro ("hasta 2" puede ser cero), con el fin de pasar el control del *Alborotador anarquista* a tu presa si, por ejemplo, hubieras pactado algo acuerdo con ella.

Atravesar el espejo

No reemplazar esta carta funciona exactamente igual que si tu mano se viera reducida. Si el tamaño de tu mano fuera de 7 antes de jugar la carta, ahora tendrías uno de 6 hasta tu fase de descarte. A diferencia del *Cambio de objetivo*, Atravesar el espejo gira explícitamente al siervo bloqueador antes de poner fin a la acción.

Bandada de cuervos

El daño es ambiental, ya que es el criado quien lo inflige, al igual que el de las *Cornejas negras*.

Biblioteca arcana

La sangre que se añade al vampiro proviene

del banco de sangre. Puedes gastar 2 transferencias para pasarla a tu reserva sanguínea después.

Cambio de objetivo
Dado que la acción termina antes de la resolución del bloqueo, el siervo bloqueador no se gira por bloquear. Si el siervo bloqueador estuviera girado y hubiera usado un efecto de despertarse para bloquear, permanecería girado. Si el vampiro activo estuviera realizando una acción obligatoria (como cazar por no tener sangre), se quedaría "atascado", y permanecería enderezado sin poder realizar ninguna acción.

Canción profunda
A superior, si la acción no ha sido bloqueada, el siervo objetivo se considera el siervo activo. Esto significa que tendrá que jugar sus cartas en primer lugar en el combate resultante.

Cautivar al votante
Se juega después de la resolución de la acción. Esto significa que no puedes jugarla con el fin de recuperar reserva sanguínea para sobrevivir si el referéndum te deja con 0 de reserva sanguínea. Se puede jugar antes o después de un *Impulso sobrenatural*, ya que ambos se juegan después de la resolución de la acción.

Condicionamiento
Véase *Aires de euforia*.

Cornejas negras
El daño se inflige al mismo tiempo que se resuelven los ataques normales, y no se puede esquivar, porque esquivar sólo protege del ataque del oponente. Sin embargo, un "ataque: el combate termina" pone fin al combate antes de que las *Cornejas negras* inflijan daño.

Cuartel general Ventrue
Los votos los consigues tú, no un vampiro que controles.

Cuenco de la convergencia
Un vampiro sin Áuspex puede equiparse con esta carta, pero ésta no tendrá efecto mientras su portador no tenga Áuspex.

Desafiar al alba
Puedes jugarla antes de que un vampiro intente bloquear (para evitar que juegue una *Segunda tradición: El Dominio*), o cuando un vampiro intente bloquear.

Despertar con frescura
Véase *En estado de alerta*.

Desviación
Un vampiro girado bajo el efecto de un despertarse (como el de *En estado de alerta*) puede jugar una *Desviación*, incluso a básico. La *Desviación* a básico lo girará, aunque ya esté girado (sin otro efecto), y cambiará el objetivo del sangrado.

Disputa de recursos ganaderos
No puedes asignar los 4 puntos a un mismo Matusalén. Puedes asignar puntos a ti mismo si lo deseas (o si no tienes otra opción).

Distracción telepática
Véase *Desviación*.

Distrito protegido
Véase *Oración fascinante*.

Ejemplo de perfección
A superior, esta carta no cuenta como un aumento del sigilo. Puedes jugarla, aunque nadie intente bloquear, para mover la mano, por ejemplo.

En estado de alerta
Si te despiertas, nada te obliga a bloquear. Has de reemplazarla antes de decidir qué vas a hacer.

Un siervo que se despierta no se endereza.

Encantar a los Vástagos
Cuando anuncies la acción tienes que elegir entre la versión básica (sangrar con 0 de

sigilo) y la superior (añadir sangre con 1 de sigilo). Como siempre, no puedes realizar ambas acciones al mismo tiempo. Si un vampiro jugara un *Encantar a los Vástagos* y se enderezara (con un *Impulso sobrenatural* o una *Majestad*), no podría jugar *Encantar a los Vástagos* de nuevo en ese turno, aunque la jugara a otro nivel.

Encubrir la concurrencia
Un vampiro girado la puede jugar a superior, porque jugar cartas modificadoras de acción no requiere estar enderezado (a diferencia que las cartas de reacción). Un siervo no puede jugar la misma carta modificadoras de acción más de una vez durante una misma acción. No obstante, puedes jugar varios ejemplares de esta carta con vampiros diferentes durante la misma acción (con el límite de uno por vampiro).

Entramado de túneles
Una acción directa contra ti incluye: un sangrado contra ti, una acción para entrar en combate con uno de tus siervos (p. ej., *Canción profunda*), una diablerie contra uno de tus vampiros en letargo, etc.

Fama
Si el vampiro con la *Fama* se quema por recibir demasiado daño agravado, por ejemplo, no entrará antes en letargo, y su controlador no quemará 3 de reserva sanguínea. Los 3 de sangre se queman justo después de que el vampiro entre en letargo.

Favor consanguíneo
Debes elegir a un clan existente, aunque no haya en juego vampiros del clan elegido.

Fortalecer a los Ancilla
Cada Matusalén pierde sangre: tú también. Podría suceder que varios Matusalenes resultaran eliminados al mismo tiempo. Cada Matusalén cuya presa sea eliminada (aunque ellos también sean eliminados) ganará 1 punto de victoria, pero sólo los Matusalenes que sobrevivan a la acción ganarán la reserva sanguínea porque sus respectivas presas hayan sido eliminadas.

Fuerza oculta
No puedes jugar la carta si no hay daño del que prevenirte: para obtener un acoso, por ejemplo.

Fuerza sobrenatural
Poste arrancado es una carta no incluida en esta expansión.

Gancho lateral
Al ser un ataque con la mano, funciona con el *Agarre inmortal*.

Gran baile Toreador
Si juegas más de un ejemplar de esta carta, puedes elegir girar al mismo Toreador. Ten cuenta que si Toreador que no se endereza normalmente se quema, las acciones del otro Toreador, que no sean de sangrado, seguirán siendo imbloqueables mientras esta carta esté en juego.

Guiado por gatos
Si tu siervo bloqueador está en letargo después del combate, no podrás jugar esta carta, ya que sólo los siervos enderezados pueden jugar cartas de reacción.

Impulso sobrenatural
Si el vampiro ha sido bloqueado, esta carta se juega después del combate. Puedes jugarla si el vampiro está en letargo, siempre que tenga sangre para pagarla.

Jack Sonrisas, el Anarquista
Si controlas a *Jack Sonrisas, el Anarquista* durante tu fase de enderezamiento, debes pasarle 1 de reserva sanguínea a esta carta, aunque hacerlo te elimine. Cada uno de los demás Matusalenes deberá quemar 1 de reserva sanguínea o 1 de sangre de un vampiro por cada ficha que haya encima de esta carta, pudiendo combinar ambas opciones. No

poder quemar la sangre de un vampiro vacío no exime de tener que hacerlo.

Justicar Toreador
Puedes elegir a un Toreador ya titulado. En ese caso, dicho vampiro perderá su título previo y adquirirá el de justicar.

Lengua de escalpelo
Debes esperar hasta que un vampiro haya emitido sus votos para jugar esta carta. Un vampiro con votos que de momento se abstenga no es un objetivo válido. Véase *Oración fascinante*.

Magia del herrero
Cuando juegues esta carta, no tienes que anunciar qué carta vas a tomar. No busques en tu biblioteca hasta que la acción haya tenido éxito. La carta de equipo debe proceder de tu biblioteca, aunque eres libre de no encontrar ningún equipo. Por ejemplo, si reemplazas la *Magia del herrero* con la carta de equipo que querías, no podrás equiparte con ella y quizás optes por no encontrar ninguna, aunque haya otras cartas de equipo en tu biblioteca (igualmente, tendrás que barajar tu biblioteca).

Magnum .44
Si usas la maniobra otorgada por esta arma de fuego durante la etapa en la que se determina la distancia, estás obligado a usar el ataque que otorga (2 de daño a distancia). Si no pudieras usar dicho ataque porque el oponente hubiera jugado un *Agarre inmortal*, no podrías atacar en absoluto (ni elegir otro ataque).

Misión de espionaje
Puedes jugar esta carta a superior sólo cuando sepas que el sangrado va a tener éxito (de 1 o más). Es decir, después de jugar modificadores de acción, y cuando los demás Matusalenes hayan renunciado a bloquear y a jugar cartas de reacción. Si un Matusalén quiere reducir o redirigir un sangrado, deberá hacerlo antes de que juegues la *Misión de espionaje*. Si el vampiro activo ya tuviera puesta una *Misión de espionaje*, este ejemplar previo permanecería en el vampiro y el nuevo ejemplar se le pondría encima, para indicar que la próxima vez que sangres con éxito al mismo Matusalén, cada ejemplar de esta carta aumentará el sangrado en 2.

Muñeca de sangre
Puedes usarla en el turno en el que la juegas, ya que se usa durante la fase heril (a diferencia del *Recipiente*).

Museo de arte
Véase *Biblioteca arcana*.

Noche sin rostro
Si un siervo intenta bloquear y fracasa, todavía puede seguir jugando cartas de reacción, como una *Desviación*. El siervo se girará sólo cuando la acción se resuelva (ya sea porque haya tenido éxito, o bien porque haya sido bloqueada). Noche sin rostro no gira retroactivamente a los siervos que hayan intentado bloquear previamente.

Ojos de Argos
No puedes jugar esta carta a superior para despertarte, y luego a básico para obtener intercepción con el mismo vampiro, porque un siervo no puede jugar la misma carta de reacción más de una vez durante una misma acción. Véase también *En estado de alerta*.

Oración fascinante
Tienes que esperar hasta que se hayan declarado los términos para jugarla. Los votos conseguidos no se emiten hasta que decidas emitir los votos del vampiro. Por ejemplo, puedes proponer un referéndum con una carta de acción política, jugar esta carta para conseguir votos, y esperar hasta que alguien emita votos en contra para decidir votar a favor con el vampiro activo
(y sus votos recién conseguidos). Esto puede ser útil para evitar una *Lengua de escalpelo*, por ejemplo.

Palacio del Agua Anif, Austria
Esta carta sólo recibe sangre de un solo Tremere en un turno dado. Todas las fichas que haya en la carta se pierden si la carta se quema.

Perdido en multitudes
Desaparecer es una carta no incluida en la Quinta Edición de Vampire: The Eternal Struggle.

Perros guardianes
Nada te obliga a bloquear con el vampiro que juegue esta carta. Has de reemplazarla antes de decidir qué vas a hacer.

Presagiar la destrucción
Si se juega a superior contra un objetivo con 10 de reserva sanguínea o más, sólo tendrá un efecto pendiente (+3 de sangrado si el objetivo tiene 9 o menos). Como en ese caso no aumentaría el sangrado, se podría jugar otro modificador de sangrado limitado antes o después, siempre que el objetivo tenga 10 o más de reserva sanguínea. Véase también *Aires de euforia*.

Rebelde
Existen otros arquetipos en otras expansiones.

Recipiente
Quemar una *Muñeca de sangre* es opcional. Si deseas hacerlo, debes anunciarlo al jugar la carta, antes de reemplazarla. La carta se juega durante la fase heril, lo cual significa que tendrás que esperar hasta tu siguiente turno para empezar a usar su efecto. *Recipiente* se puede jugar encima de un vampiro controlado por otro Matusalén. Si lo hicieras, todavía controlarías esta carta, pero sólo el controlador de dicho vampiro podría usarla.

Refugio descubierto
La acción de quemar el *Refugio descubierto* es directa contra el Matusalén que haya jugado la carta, puesto que las cartas heriles están controladas por el Matusalén que las haya jugado.

Regir a los no alineados
Véase *Encantar a los Vástagos*.

Resistir la gravedad
La maniobra y el acoso sólo se pueden usar durante el mismo asalto. No se pueden guardar para asaltos posteriores.

Robo de Vitae
Se puede usar tanto de cerca como de lejos. Robar sangre no cuenta como daño, por lo que no se puede prevenir. Robar sangre se resuelve antes de quemar sangre para repararse el daño. Por ejemplo, si tu vampiro está vacío y le roba 1 de sangre al siervo oponente, que contraataca con 1 de daño, ganas primero la sangre y luego la quemas para repararte el 1 de daño, dejando a tu vampiro vacío, pero aún preparado. Un "ataque: el combate termina" se resolverá antes que el *Robo de Vitae* y, en ese caso, no robarás sangre. Si ambos vampiros se roban sangre mutuamente, ésta pasará del uno al otro al mismo tiempo.

Saborear la Vitae
No se puede usar durante un combate contra un aliado. Puedes jugarla para mover la mano aunque el vampiro oponente no haya perdido sangre. Debes jugarla después de haber decidido si acosas o no.

Sabotaje progresivo
El primer *Sabotaje progresivo* cuesta 0 de sangre. Si un siervo intenta quemar un *Sabotaje progresivo* y juega un *Cambio de objetivo*, no podrá volver a realizar la misma acción. Sin embargo, quemar otro ejemplar de un *Sabotaje progresivo* no se considera la misma acción.

Segunda tradición: El Dominio
No es un efecto de despertarse. Si un vampiro girado juega esta carta, debe intentar bloquear. No puede optar por no bloquear para jugar una *Desviación*. Un vampiro girado no puede jugar una *Segunda tradición: El dominio* si no es capaz de bloquear. Por ejemplo, no puedes jugar esta carta si una acción directa

no va contra ti, o si la acción es del todo imbloqueable (véanse *Desafiar al alba* y *Gran baile Toreador*).

Subversión de la Pentex™
El siervo con esta carta no puede quemarla por sí mismo. Sólo otros siervos, contando aquéllos controlados por otros Matusalenes, pueden quemarla. Esta acción es directa contra el Matusalén que haya jugado la *Subversión de la Pentex™*. Un siervo que no pueda bloquear todavía puede jugar cartas de reacción como *Desviación*.

Sueños de la esfinge
Si usas esta carta durante tu turno para aumentar tu mano, primero tienes la opción de usar una acción de fase de descarte para descartarte de una carta (y reemplazarla), antes de reducir tu mano a su tamaño normal descartándote de 2 cartas. Si otro Matusalén juega la carta *Sueños de la esfinge* para disputarte la tuya, no puedes girarla "justo antes de que se empiece a disputar".

Tierra estéril
Se puede usar en cualquier momento (también en combate) si necesitas con urgencia una carta más útil.

Tragado por la noche
Es un modificador de acción cuando se usa a básico, y una carta de combate cuando se usa a superior.

Vida en la ciudad
Puedes darle sangre a un vampiro preparado controlado por otro Matusalén.

Villano
Se puede jugar encima de un vampiro con 0 o 1 de sangre, en cuyo caso tomarás tanta sangre como puedas. *Drenar al siervo* es una carta no incluida en la Quinta Edición de Vampire: The Eternal Struggle.

Vínculo afectivo
No puedes jugar el efecto superior de esta carta si no necesitas el sigilo (p. ej., si no te bloquean).

Visita del Capuchino
Juegas la carta, la reemplazas, y luego robas 4 cartas más. No podrás robar cartas hasta que se hayan quemado las 4 fichas de la *Visita del Capuchino*. Cuando juegas cartas que no se reemplazan, no quemas las fichas correspondientes de esta carta. Sólo las quemarás cuando tengas que reemplazar esas cartas.

Zona de caza: Academia
Jugar esta carta requiere a un Tremere preparado, pero puedes darle la sangre a cualquier vampiro que controles, aunque sea de otro clan. Esta carta se juega durante la fase heril, lo cual significa que tendrás que esperar hasta tu siguiente turno para empezar a ganar sangre de ella. Ganar sangre de esta carta es opcional. Por ejemplo, si juegas una carta heril sin antes haber ganado la sangre en la fase de enderezamiento, estás renunciando de hecho a ganar la sangre.

Zona de caza: Manicomio
Véase *Zona de caza: Academia*.

Zona de caza: Parte alta
Véase *Zona de caza: Academia*.

Zona de caza: Sociedad
Véase *Zona de caza: Academia*.

Zona de caza: Suburbio
Véase *Zona de caza: Academia*.

Página de Referencia

DISCIPLINAS

- Animalismo
- Áuspex
- Celeridad
- Dominación
- Fortaleza
- Hechicería de Sangre
- Ofuscación
- Potencia
- Presencia

TIPOS DE CARTA

- Acción
- Aliado
- Combate
- Criado
- Equipo
- Modificador de acción
- Política
- Reacción

CLANES

- Malkavian
- Nosferatu
- Toreador
- Tremere
- Ventrue

OTROS

- Acción directa
- Costo de reserva sanguínea
- Costo de sangre
- Capacidad

Para obtener más información sobre otros productos de Vampire: The Eternal Struggle, visita:
www.blackchantry.com/products/

Síguenos en redes sociales

@blackchantry @black_chantry @Black_Chantry

Página de Facebook de Vampire: The Eternal Struggle
www.facebook.com/vampiretheeternalstruggle/

Z05681050