Guía Estratégica: Baraja Banu Haqim

Aunque hay muchas maneras de jugar esta baraja, aquí te ofrecemos unos consejos generales de utilidad.

ESTRATEGIA GENERAL

Principio de la partida

Usa tus transferencias sabiamente para obtener el control de al menos dos príncipes (vampiros titulados) con Hechicería de Sangre superior ⊕. Una vez controles a un vampiro, realiza acciones para conseguir habilidades especiales permanentes mediante la cartas *Experimento biotaumatúrgico* a superior, *Sr. Winthrop* o *La mano de Rutor*. Asimismo, pon en juego al menos un ejemplar de la carta heril *Ley de Haqim: Castigo*, y comienza a sangrar a tu presa.

Mitad de la partida

Pon en juego más ejemplares de la carta heril *Ley de Haqim: Castigo* y úsalas para continuar sangrando a tu presa. Mantén a tu depredador bajo control:

Final de la partida

Cuando queden tres Matusalenes (contándote a ti), intenta enviar los vampiros de tu presa al letargo para que los tuyos puedan sangrar libremente.

Quemar reserva sanguínea: La carta *Tensión en la tropa* hará que cualquier Matusalén (preferiblemente tu presa) queme 1 de reserva sanguínea después de que un siervo que controle se queme o sea enviado al letargo.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Éxito en acciones clave

Puedes hacer varias cosas para asegurarte de que tus acciones fructifiquen:

Ordenar tus acciones: Haz que tus vampiros realicen las acciones menos importantes primero y las más importantes después.

Sigilo: Si un siervo intenta bloquearte, juega un modificador de acción que aumente tu sigilo (*Resistir la gravedad* a superior o *Tragado por la noche* a inferior).

Miedo: Tu superioridad en combate puede disuadir a otros Matusalenes de bloquear las acciones de tus vampiros.

Qué hacer en combate

Tu combate se basa en dejar a tus oponentes si sangre para que sean más vulnerables cuando realicen acciones o las bloqueen.

Desgastar: Juega *El hambre de Marduk* antes de determinar la distancia y roba sangre con el ataque proporcionado por esta carta.

Maniobrar para alejarte: Cuando combatas contra un vampiro que sea peligroso a corta distancia (por ejemplo, un Brujah ⊛ o un Gangrel ☛), juega *Como una centella*, *Persecución* a básico, *Resistir la gravedad* a básico, o *Tragado por la noche* a superior para alejarte.

Ataques adicionales: Consigue ataques adicionales con *Persecución* a superior o *Rapidez* (a cualquier nivel)

- **si tu oponente no está vacío** para robarle más sangre al oponente con el ataque proporcionado por *El hambre de Marduk*.
- **si tu oponente está vacío** para jugar *Rabia sangrienta* (de cerca), *Quemadura del alma* o el ataque básico con la mano de tu vampiro (de cerca), con el fin de enviar a tu oponente al letargo, o con el fin jugar *Paseo por las llamas* a superior para quemar al vampiro oponente.

Prevenir daño: Puedes prevenirte de daño con *Rego motum*, sobre todo si el vampiro oponente inflige mucho daño con un sólo ataque, o inflige daño agravado.

Política

Antes de realizar una acción política, mira cuántos votos tiene cada Matusalén (contando la Ventaja), porque puede que necesites el apoyo de un Matusalén cruzado para que el referéndum prospere. A veces conviene hacer un pacto que beneficie a un Matusalén cruzado para conseguir sus votos.

Cómo defenderte

Defensa contra sangrados: Intenta bloquear sólo las acciones de sangrado intentadas por vampiros que difícilmente puedan aumentar su sigilo. No intentes bloquear las acciones de sangrado intentadas por vampiros que puedan aumentar su sigilo fácilmente, ya que así no podrán jugar cartas modificadoras de sigilo, y éstas acabarán por atascarle la mano.

Ataques preventivos: Si un vampiro concreto de tu depredador te supone una amenaza, juega la carta *Presteza* a superior o *La marca del cazador* para entrar en combate con él, y envíalo al letargo.

Ganar reserva sanguínea: Tu ingente ganancia de reserva sanguínea proviene de estas cartas y efectos: *Villano* (por norma general, no tomes demasiada sangre de tus vampiros, ya que éstos la necesitarán para jugar algunas cartas), *Cambio de paridad* y *Contrato prioritario*.

Qué bloquear: Puesto que tu intercepción es limitada (*Segunda Tradición: El Dominio*, *Mercado* y *Sr. Winthrop*), bloquea sólo acciones clave. Por ejemplo, acciones que proporcionen intercepción o daño permanente a un vampiro controlado por tu presa o depredador, o acciones políticas o de sangrado que te harían quemar demasiada reserva sanguínea.

Gestionar la mano

Dado que rara vez tendrás una mano perfecta, recuerda que puedes usar una acción de fase de descarte para descartarte de una carta que no necesites.

Ley de Haqim: Castigo te ayudará a deshacerte del exceso de cartas de combate que tengas en la mano para aumentar tus sangrados.

BARAJA BANU HAQIM

Cripta (12 cartas)

1 Asmin Kobane
1 Bijou
1 Farah Sarroub
1 Greg Mazouni
1 Kalinda
1 Kasim Bayar
2 Kassandra Tassaki
1 Khadija Al-Kindi
1 Nayarana
2 Warmaksan

Biblioteca (77 cartas)

2 Cambio de paridad
5 Como una centella
4 Contrato prioritario
4 En estado de alerta
1 Experimento biotaumatúrgico
10 Hambre de Marduk, el
4 Ley de Haqim: Castigo
1 Mano de Rutor, la
4 Marca del cazador, la
1 Mercado
2 Paseo por las llamas
4 Persecución
2 Presteza
2 Quemadura del alma
2 Rabia sangrienta
4 Rapidez
2 Rego motum
2 Resistir la gravedad
8 Segunda Tradición: El Dominio
1 Sr. Winthrop
1 Tensión en la tropa
6 Tragado por la noche
4 Villano
1 Zona de caza: Submundo

Guía de referencia para la Quinta Edición de Vampire: The Eternal Struggle

Secuencia del turno

1. Fase de enderezamiento: Endereza todas tus cartas. Si tienes la Ventaja, puedes ganar 1 de reserva sanguínea.

2. Fase heril: Realiza una acción de fase heril, normalmente para jugar una carta heril.

3. Fase servil:

- **En tu turno:** Realiza acciones (véase curso de una acción) y modifícalas con modificadores de acción. En combate, juega cartas de combate.
- **Fuera de turno:** Intenta bloquear, juega cartas de reacción y de combate.

4. Fase de influencia: Al inicio de esta fase, obtienes 4 transferencias normalmente:

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

5. Fase de descarte: Usa una acción de fase de descarte para descartarte de una carta de la mano (reemplázala).

Curso de una acción

1. Anuncia la acción: Juega la carta de acción (si la hay). Anuncia su costo, objetivos y efectos, y luego reemplaza la carta.

2. Resolver intentos de bloqueo

- **Quién puede intentar bloquear:**
  - Acción directa: Los Matusalenes objetivos.
  - Acción indirecta: Tu presa primero, y tu depredador después.
- **Sigilo e intercepción:** El siervo activo puede obtener sigilo, si lo necesita. El siervo bloqueador puede obtener intercepción, si la necesita.

3. Resolver la acción

- **Acción exitosa:** Paga su costo y aplica sus efectos (véase tipos y efectos de acciones).
- **Acción bloqueada:** La carta de acción se quema, el siervo bloqueador se gira, y hay combate (véase etapas del combate).

Tipos y efectos de acciones

Sangrar: Acción directa contra tu presa que cualquier siervo preparado puede realizar para que el Matusalén objetivo queme X de reserva sanguínea, donde X es la cantidad sangrada. Si dicha cantidad es 1 o más, obtienes la Ventaja.

Cazar: Acción indirecta con +1 de sigilo que cualquier vampiro preparado puede realizar para obtener X de sangre del banco de sangre, donde X es la cantidad cazada.

Equiparse: Acción indirecta con +1 de sigilo que cualquier siervo preparado puede realizar para:

- ponerse el equipo encima (si proviene de la mano).
- tomar cualesquiera cartas de equipo de otro siervo que controles.

Emplear criado: Acción indirecta con +1 de sigilo que cualquier siervo preparado puede realizar para ponerse un criado encima.

Reclutar aliado: Acción indirecta con +1 de sigilo que cualquier siervo preparado puede realizar para poner en juego a un siervo que no sea vampiro.

Acción política: Acción indirecta con +1 de sigilo que cualquier vampiro preparado puede realizar para proponer un referéndum (véase fases del referéndum).

Salir del letargo: Acción indirecta con +1 de sigilo, que cuesta 2 de sangre, que cualquier vampiro en letargo puede realizar para trasladarse a la zona preparada.

Rescatar a un vampiro del letargo: Acción que cualquier vampiro preparado puede realizar para mover a un vampiro en letargo controlado por un Matusalén a la zona preparada de dicho Matusalén.

- Acción indirecta con +1 de sigilo si controlas a ambos vampiros.
- Acción directa si no controlas al vampiro objetivo.

Costo de la acción: 2 de sangre que puede pagar el vampiro activo, o el vampiro rescatado, o que pueden pagar entre ambos.

Diabolizar a un vampiro en letargo: Acción que cualquier vampiro preparado puede realizar para quemar a un vampiro en letargo.

- Acción indirecta con +1 de sigilo si controlas a ambos vampiros.
- Acción directa si no controlas al vampiro objetivo.

Fases del referéndum

1. Elige los términos: Si ello implica tomar decisiones, tómalas ahora.

2. Votación: Los Matusalenes consiguen votos con:

- **Carta de acción política (una por Matusalén):** 1 voto.
- **La Ventaja:** El Matusalén que la queme consigue 1 voto.
- **Vampiros titulados:** primogénito (1 voto), príncipe (2 votos), justicar (3 votos).
- **Otras cartas.**

3. Resolver el referéndum: Si hay más votos a favor del referéndum que en contra, éste prospera y sus términos tienen efecto.

Etapas del combate

El Matusalén activo juega cartas primero durante cada etapa. Cuando haya terminado, la oportunidad de jugar cartas pasa al Matusalén defensor.

1. Antes de determinar la distancia. Juega cartas que digan: "antes de determinar la distancia".

2. Determinar la distancia. Usa maniobras para alejarte o acercarte.

3. Antes de elegir ataques. Juega cartas que digan: "antes de elegir ataques".

4. Ataque.

a. Elegir ataques. Cada siervo anuncia su ataque.

b. Resolver ataques. Los ataques tienen efecto simultáneamente (véase efectos de los ataques).

5. Resolución del daño. Prevente o repárate el daño.

6. Acoso. Usa acosos para continuar o terminar el combate.

7. Final del asalto. Juega cartas que digan: "al final de un asalto del combate".

Efectos de los ataques

Ataque con la mano: Inflige X de daño sólo de cerca, donde X es la fuerza de tu siervo.

Esquivar: Protege al siervo que esquiva y a sus posesiones (salvo a los criados) de los efectos del ataque del siervo oponente, a cualquier distancia.

Terminar el combate: Es el ataque que se resuelve primero y termina el combate inmediatamente a cualquier distancia.

Robar sangre: Pasa sangre o vida del oponente al siervo atacante.