Guía estratégica: Baraja Brujah

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

ESTRATEGIA GENERAL

Principio de la partida

Obtén el control del vampiro de tu zona incontrolada que tenga la capacidad más alta y Presencia superior ◆, para que pueda jugar *Encantar a los Vástagos* a superior para añadir 2 de sangre a un vampiro menor de tu zona incontrolada. Con esta sangre y tus transferencias, podrás controlar a muchos vampiros ahorrando reserva sanguínea.

Mitad de la partida

Cuando tengas tres vampiros en juego, empieza a enviar a los vampiros de tu presa al letargo para que puedas sangrar libremente a tu presa, o robarle reserva sanguínea.

Atacar a siervos: Juega cartas para entrar en combate con siervos controlados por tu presa (*Refugio descubierto*, *Pelea entre bandas*, usando Potencia ◘, o usando la habilidad de *Theo Bell*).

Acciones de sangrado: Sangra con *Encantar a los Vástagos* a básico, *Pelea entre bandas*, usando Presencia ✚, *Demostración de fuerza* o con las acciones básicas de sangrado de tus vampiros. Cuando tu presa haya renunciado a bloquear, juega el modificador de acción *Planes frustrados* para aumentar el sangrado.

Roba reserva sanguínea: Juega *Pelea entre bandas* usando Celeridad ϟ para robarle 1 de reserva sanguínea a tu presa.

Final de la partida

Cuando queden tres Matusalenes (contándote a ti), pon cartas en juego que obliguen a los demás Matusalenes a quemar reserva sanguínea. Intenta enviar los vampiros de tu presa al letargo, para que puedas sangrar libremente.

Quemar reserva sanguínea: Juégale la carta heril *Fama* a un vampiro controlado por tu presa y atácalo para enviarlo al letargo y que su controlador queme 3 de reserva sanguínea. Juega la carta heril *Ataque frontal* si crees que puedes enviar a bastantes vampiros de tu presa al letargo o quemar siervos preparados controlados por tu presa con el fin de maximizar tanto tu ganancia de reserva sanguínea como la pérdida de reserva sanguínea por parte de tu presa.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Éxito en acciones clave

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

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

Cómo defenderte

Defensa contra sangrados: Si un sangrado abundante atraviesa tus defensas, redúcelo quemando el aliado llamado *La Realeza de la calle 47*, o juega la carta de reacción *Tácticas engañosas* para desviar el sangrado hacia tu presa por cualquiera de estos motivos:

- El sangrado va con sigilo (puede que tengas que intentar bloquear para que tu depredador pueda jugar sigilo) y te haría quemar demasiada reserva sanguínea.
- Te está sangrando un siervo al que no deseas bloquear (porque es peligroso en combate).

Defensa política: Si el referéndum de una acción política que te haría quemar demasiada reserva sanguínea o te eliminaría va a prosperar, juega la reacción *Tácticas dilatorias*.

Ataques preventivos: Si un vampiro de tu depredador te supone una amenaza, juégale un *Refugio descubierto* y úsalo, o juega la acción *Pelea entre bandas* usando Potencia ◘ para entrar en combate con él, y envíalo al letargo.

Ganar reserva sanguínea: Tu ganancia de reserva sanguínea proviene de estas cartas y efectos: *Pelea entre bandas* usando Celeridad ϟ, *Muñeca de sangre* y *Ataque frontal*.

Qué bloquear: Dada tu escasa intercepción, es muy recomendable que sólo bloquees acciones clave. Por ejemplo, acciones que den ventaja en combate a tu depredador o presa, o acciones políticas o de sangrado intentadas por vampiros que no pueden aumentar su sigilo consistentemente. No intentes bloquear las acciones de sangrado de vampiros que pueden aumentar su sigilo con facilidad. Así no podrán jugar cartas de modificador de acción, y éstas acabarán atascando su mano.

Qué hacer en combate

Inflige todo el daño posible a tus oponentes para enviarlos al letargo vacíos.

Antes de determinar la distancia: Juega *Poste arrancado* para aumentar tu fuerza durante el resto del combate.

Maniobras: Te conviene que la distancia de cada asalto del combate sea corta, porque tus ataques sólo son eficaces de cerca. De modo que, si un siervo oponente maniobra para alejarse, deberías maniobrar para acercarte con *Persecución* o *Golpear*.

Agarre inmortal: Cuando estés en combate de cerca con un vampiro al que desees enviar al letargo, juega *Agarre inmortal* para que no pueda atacar terminando el combate o esquivando o usando un arma, y, a continuación, ataca para infligir más daño que sangre tenga el vampiro oponente.

Ataques adicionales: Si el daño que infligiste al vampiro oponente con tu primer ataque del asalto no fue suficiente para enviarlo al letargo (o quemarlo, si se trataba de un aliado), consigue un ataque adicional jugando *Persecución* o *Rapidez*, y utilízalo para atacar de nuevo con: *Pelea* usando Potencia ◘, *Gancho lateral*, *Golpear* o el ataque básico de tu vampiro con la mano (especialmente bajo los efectos del *Poste arrancado*).

Gestionar la mano

Rara vez tendrás una mano perfecta. Así que recuerda que puedes usar una acción de fase de descarte para descartarte de una carta que no necesites.

BARAJA BRUJAH

Cripta (12 cartas)

2 Aline Gädecke
1 Ariane
2 Atiena
1 Brandon Grime
1 Elen Kamjian
1 Octane
1 Rayne
1 Siarhei Levchenko
1 Theo Bell
1 Valeriya Zinovieva

Biblioteca (77 cartas)

1 Abadía de Carfax
6 Agarre inmortal
1 Ángel guardián
1 Ataque frontal
1 Cárnicas Carver
2 Demostración de fuerza
2 En estado de alerta
6 Encantar a los Vástagos
6 Fama
4 Gancho lateral
4 Golpear
4 Muñeca de sangre
4 Pelea
6 Pelea entre bandas
2 Persecución
2 Planes frustrados
1 Poder de un héroe, el
5 Poste arrancado
1 Prensa Libre Anarquista, la
5 Rapidez
1 Realeza de la calle 47, la
1 Refugio descubierto
6 Resistencia organizada
4 Saborear la Vitae
2 Tácticas dilatorias
2 Tácticas engañosas
1 Zona de caza: Barrio violento

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.