Guía estratégica: baraja del Ministerio

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 sangrar a tu presa o a desviar sangrados hacia ella para destruir su reserva sanguínea.

Acciones de sangrado: Sangra con *Encantar a los Vástagos* a básico, el *Protocolo de platino*, o con las acciones básicas de sangrado de tus vampiros. Cuando tu presa haya renunciado a bloquear, juega un modificador de acción de sangrado (*Revelación de la serpiente* o *Rostro del amor verdadero*) para aumentar el sangrado.

Fin de la partida

Cuando queden tres Matusalenes (contándote a ti), sigue sangrando a tu presa hasta que los elimines a ambos en orden.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Éxito en acciones clave

Ordenar tus acciones: Haz que tus vampiros realicen las acciones menos importantes primero y las más importantes después (como *Corazón de Nizchetus*, *Corazón de la Ciudad*, *Códice de los Guardas Edénicos*, o un sangrado que elimine a tu presa).

Sigilo: Si un siervo intenta bloquearte, juega modificadores de acción que aumenten tu sigilo, ya que tu baraja contiene muchos. Si te bloquean una acción clave, juega la carta de combate *Forma de niebla* a superior en el combate resultante para añadir +1 de sigilo a la acción y continuarla como si no hubiera sido bloqueada.

Realizar muchas acciones:

- **Si te bloquean:** Cuando te bloqueen las acciones menos importantes, juega la carta Fusión con la tierra a superior en combate para enderezar al vampiro activo.
- **Después de sangrar con éxito:** Si un siervo controlado por el Matusalén al que estás sangrando tiene 2 de tus fichas de corrupción, puedes jugar el modificador de acción *Revelación de la serpiente* a superior para enderezar al vampiro activo.

Tus vampiros enderezados ahora podrán realizar una acción distinta (p. ej., una acción de equiparse, si habían sangrado antes, o viceversa) o quedarse enderezados defensivamente.

Cómo defenderte

Defensa contra sangrados: Juega la carta de reacción *Fiesta privada* usando Ofuscación ■ para reducir un sangrado contra ti por cualquiera de estos motivos:

- El sangrado va con sigilo.
- Te está sangrando un siervo al que no deseas bloquear (porque es peligroso en combate).

Defensa política: Algunos de tus vampiros tienen título. Puedes hacer que voten en contra del referéndum de una acción política que te haga perder reserva sanguínea. Si necesitas más votos para que ese referéndum fracase, juega la carta de reacción *Fiesta privada* usando Presencia ✖ para conseguir 2 votos.

Ganar reserva sanguínea: Tu ganancia de reserva sanguínea proviene principalmente de usar las cartas *Muñeca de sangre* y de eliminar a tu presa.

Qué bloquear: Dada tu escasa intercepción, es muy recomendable que sólo bloquees acciones clave. Por ejemplo, acciones que den intercepción permanente a tu presa o depredador, o acciones políticas o de sangrado que te hagan quemar demasiada reserva sanguínea.

Defensa en combate: Juega la carta de combate *Fusión con la tierra* o *Forma de niebla* para proteger a un vampiro que controles que esté en combate con, por ejemplo, un Gangrel ☛ o un Banu Haqim ⚙. Intenta evitar el combate con un Brujah ⚙ o un vampiro que tenga Potencia ◪.

Gestionar la mano

Si tu mano está atascada con modificadores de acción de sigilo, cartas de reacción o de combate, usa una acción de fase de descarte para descartarte de una carta que no necesites. Además, puedes usar *Sueños de la Esfinge* para aumentar tu mano en 2 hasta el final del turno.

BARAJA DEL MINISTERIO

Cripta (12 cartas)

1 Aluc Romas de Leon
1 Crystal Lynn
1 Doctor Morocco
1 Elisha Tucker
1 Faruq Abd al-Qadir
1 Hesha Ruhadze
1 Jenny Silver
1 Marcel
1 Melech
1 Milton Fox
1 Nonu Dis
1 Vivian VI

Biblioteca (77 cartas)

1 Arco de marfil
1 Club Illusion
1 Códice de los Guardas Edénicos
1 Corazón de la ciudad
1 Corazón de Nizchetus
4 En estado de alerta
7 Encantar a los Vástagos
5 Fiesta privada
4 Forma de la cobra
4 Forma de niebla
1 Fumadero de opio
5 Fusión con la tierra
6 Mirada cautivadora
4 Misión de espionaje
4 Muñeca de sangre
4 Noche sin rostro
4 Perdido en multitudes
1 Perspectiva más amplia
7 Protocolo de platino, el
6 Revelación de la serpiente
2 Rostro del amor verdadero
1 Sueños de la Esfinge
2 Trance
1 Zona de caza: Templo

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.