



GUÍA ESTRATÉGICA: BARAJA HÉCATA

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 vampiros que tengan Áuspex superior y Olvido superior . Una vez tengas un vampiro en juego, realiza acciones para reclutar aliados *Cadáver Agresivo*.

Mitad de la partida

Puesto que tu mazo es lento, no presiones demasiado a tu primera presa. Si hace falta, deja que tu presa elimine a la suya, ya que tendrás más opciones de ganar si sólo quedan tres Matusalenes (contándote a ti). Pon en juego *La puerta de Aqueronte* para debilitar un poco a tu presa, y haz que tus vampiros realicen acciones para añadirle fichas. Mantén a tu depredador a raya, y sangra esporádicamente con el nivel básico de *Halo de podredumbre*, o con las acciones básicas de sangrado de tus vampiros.

Final de la partida

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

Quema reserva sanguínea: Aumenta la efectividad de *La puerta de Aqueronte* no sólo haciendo que tus vampiros le añadan más fichas, sino también vaciando el montón de ceniza de tu presa con *Halo de podredumbre* a superior. Así, tu presa se verá obligada a quemar su reserva sanguínea a causa de *La puerta de Aqueronte*, en vez de retirar de la partida cartas de su montón de ceniza.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Éxito en acciones clave

Ordenar tus acciones: Haz que tus vampiros realicen primero las acciones menos importantes y dejen las más importantes para el final.

Realizar muchas acciones: Cuando te bloquee una acción poco importante, juega *Impulso sobrenatural* a

superior después de la resolución de la acción para enderezar a tu vampiro, quien ahora podrá realizar otra acción (por ejemplo, sangrar si antes intentó reclutar un aliado, o viceversa). Si tienes en juego a “*Madre*” *Anja Giovanni*, usa su habilidad especial para enderezar a otros vampiros Hécata que controles.

Sigilo: Este mazo tiene muchas cartas de sigilo, así que si un siervo intenta bloquearte, juega modificadores de acción que aumenten tu sigilo.

Hacer fracasar bloqueos: Juega *Manto estigio* a superior tras un intento de bloqueo (especialmente si ya tienes sigilo) para hacer que ese intento de bloqueo fracase.

Debilitar a posibles bloqueadores: Al anunciar una acción, juega el modificador de acción *Relegar al Olvido* para aumentar en de 1 sangre o vida el costo de las cartas de reacción que se jueguen durante la acción. Si alguien intenta bloquear esa acción, juega *Donde la Mortaja se debilita* para aumentar tu sigilo y obligar a ese siervo a quemar +1 de sangre.

Girar siervos: Si desvías un sangrado a tu presa con *Distracción telepática* en el turno de tu depredador, tu presa podría tener que bloquear y, por consiguiente, girar un siervo.

Qué hacer en combate

Desgastar: Usa a tus aliados *Cadáver agresivo* para debilitar a los siervos de tu presa y/o depredador, de forma que lleguen con poca sangre a los últimos estadios de la partida; o para enviar al letargo a cualquier vampiro controlado por tu depredador que represente una amenaza constante, o a bloqueadores potenciales de tu presa.

Cómo defenderte

Defensa contra sangrados: Juega la carta de reacción *Distracción telepática* para desviar un sangrado hacia tu presa por cualquiera de estas razones:

■ El sangrado va con sigilo (quizás necesites intentar bloquear para que tu depredador tenga la tentación de jugar sigilo). Esto ejercerá más presión sobre tu presa.

■ Te está sangrando un siervo a quien no quieres bloquear (porque es peligroso en combate).

■ El sangrado es tan abundante que, probablemente, tu presa tendrá que girar a un siervo para bloquearlo.

Qué bloquear: Dada tu escasa intercepción (*Precognición*, *Distracción telepática* y *Verdad oculta*), es muy recomendable que sólo bloques acciones clave. Por ejemplo, acciones que den intercepción permanente a un vampiro de tu presa o depredador, acciones políticas y/o sangrados que te hagan perder demasiada reserva sanguínea, o acciones de equiparse con un arma que pueda destruir a tus aliados *Cadáver agresivo*.

Defensa en combate: Juega *Trasparar la sombra* para proteger a un vampiro que esté en combate; o *Encajar los golpes* para prevenir daño.

Ganar reserva sanguínea: Tu ganancia de reserva sanguínea proviene principalmente de las cartas heriles *Villano* y *Reunión familiar*.

Gestionar la mano

Rara vez tendrás una mano perfecta, así que recuerda que puedes usar una acción de fase de descarte para descartar una carta que no necesites. Si controlas a *Mora*, la *Profeta de la Muerte*, o a *Lenelle*, *Mambo de Birmingham*, podrás recuperar cartas clave que hayas descartado.

BARAJA HÉCATA

Cripta (12 cartas)

- 1 Alek König
- 1 Gebeyehu Abdu
- 1 Hiromitsu Asano
- 1 Holliday “Borgoña” Hall
- 1 Lenelle, Mambo de Birmingham
- 1 Marchesa Liliana
- 1 Monica Giovanni
- 1 Mora, la Profeta de la Muerte
- 1 “Madre” Anja Giovanni
- 1 Parijat, el Oráculo Oscuro
- 1 Peter St. John
- 1 Tommaso Sforza

Biblioteca (77 cartas)

- 3 Arrojar sombra
- 6 Cadáver agresivo
- 3 Capa de sombras
- 1 Canal 10
- 1 Casino de los horrores
- 3 Centinela sombrío
- 1 cofradía, La
- 3 Distracción telepática
- 3 Donde la Mortaja se debilita
- 4 Encajar los golpes
- 2 Gritón
- 6 Halo de podredumbre
- 4 Impulso sobrenatural
- 3 Manto estigio
- 3 Ojos de Argos
- 1 Olvido
- 1 Perfeccionista
- 2 Pozo contemplativo
- 3 Precognición
- 2 puerta de Aqueronte, La
- 4 Relegar al Olvido
- 3 Reunión familiar
- 4 Servidor espectral
- 4 Trasparar la sombra
- 3 Verdad oculta
- 3 Villano
- 1 Zona de caza: Biotecnológica

GUÍA DE REFERENCIA PARA LA QUINTA EDICIÓN DE VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

SECUENCIA DEL TURNO

- Fase de enderezamiento:** Endereza todas tus cartas. Si tienes la Ventaja, puedes ganar 1 de reserva sanguínea.
- Fase heril:** Realiza una acción de fase heril, normalmente para jugar una carta heril.
- Fase servil:**
 - **En tu turno:** Realiza acciones (véase CURSO DE UNA ACCIÓN) y modifícalas con modificadores de acción .
 - **Fuera de turno:** Intenta bloquear, juega cartas de reacción y de combate .
- 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.
- Fase de descarte:** Usa una acción de fase de descarte para descartarte de una carta de la mano (reemplázala).

CURSO DE UNA ACCIÓN

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

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

- Antes de determinar la distancia.** Juega cartas que digan: “antes de determinar la distancia”.
- Determinar la distancia.** Usa maniobras para alejarte o acercarte.
- Antes de elegir ataques.** Juega cartas que digan: “antes de elegir ataques”.
- Ataque.**
 - Elegir ataques.** Cada siervo anuncia su ataque.
 - Resolver ataques.** Los ataques tienen efecto simultáneamente (véase EFECTOS DE LOS ATAQUES).
- Resolución del daño.** Prevente o repárate el daño.
- Acoso.** Usa acosos para continuar o terminar el combate.
- 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 esquivo 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.