




GUÍA ESTRATÉGICA: BARAJA MALKAVIAN

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 Dominación superior , para que pueda jugar *Regir a los no alineados* a superior y añadir 3 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 *Regir a los no alineados* a básico, o con las acciones básicas de sangrado de tus vampiros. Cuando tu presa haya renunciado a bloquear, juega un modificador de acción de sangrado (*Vínculo afectivo*, *Condicionamiento*, o *Presagiar la destrucción*) para aumentar el sangrado.

Desviar sangrados: Cuando te sangren, juega una carta de reacción (*Desviación* o *Distracción telepática*) para desviar el sangrado hacia tu presa.

Final de la partida



Cuando queden tres Matusalenes (contándote a ti), sigue sangrando y desviando los sangrados de tu depredador hacia 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.

Sigilo: Esta baraja tiene muchas cartas de sigilo. Si un siervo intenta bloquearte, juega modificadores de acción que aumenten tu sigilo.

Evitar que desvíen tus sangrados: Normalmente no querrás que tu presa (si juega la baraja Tremere  o la Ventrué ) desvíe tus acciones de sangrado hacia otro Matusalén. Tienes dos formas de evitarlo:

- **Antes de sangrar:** Juega *Revelaciones* a básico con tu vampiro menor con *Auspex*  para mirar la mano de tu presa y descartarle una *Desviación* o una *Distracción telepática*.

- **Después de que te desvíen:** Cuando tu presa te desvíe una acción de sangrado con la carta de reacción *Desviación* o *Distracción telepática*, y el Matusalén objetivo haya renunciado a bloquear, juega *Misión de espionaje* a superior para reducir tu sangrado a 0.

Gestionar la sangre



A medida que tus vampiros jueguen cartas o entren en combate, perderán sangre. Sin la sangre suficiente, no podrán jugar algunas de tus cartas serviles (p. ej., *Condicionamiento*, *Desviación*). Tu baraja contiene varias cartas que puedes usar para aumentar la sangre de tus vampiros (*Zona de caza: Manicomio*, *Vida en la ciudad* y *Muñeca de sangre*). Asegúrate de que cada vampiro que controles tenga una *Muñeca de sangre* encima, para que puedas usarla para pasarles sangre desde tu reserva sanguínea.



Cómo defenderte

Defensa contra sangrados: Juega la carta de reacción *Desviación* o *Distracción telepática* para desviar un sangrado hacia tu presa por cualquiera de estos motivos:

El sangrado va con sigilo (quizás necesites intentar bloquear para que tu depredador juegue sigilo). Esto aumentará la presión sobre tu presa.

Te está sangrando un siervo al que no quieres bloquear (porque es peligroso en combate).

Defensa en combate: Intenta evitar el combate con los Nosferatu  y Tremere . Tu única carta de combate es *Tragado por la noche*, que te da una maniobra que será útil cuando tengas 0 de sangre, o en combate con un Nosferatu que no pueda acosar para continuar el combate (p. ej., con un *Perro callejero* en juego).

Qué bloquear: Acciones políticas que te hagan perder reserva sanguínea, o acciones de sangrado que no puedas desviar. No bloques ni a los Nosferatu  ni a los Tremere , a no ser que te veas obligado a ello (p. ej., cuando intenten una acción que les dé intercepción permanente, como *Cuervo espía*, *Cuenco de la convergencia*, o *Moto deportiva*).

Ganar reserva sanguínea: Tu principal manera de hacerlo es eliminando a tu presa.

Gestionar la mano

Si tu mano está atascada con modificadores de acción de sigilo o cartas de reacción, usa una acción de fase de descarte o *Tierra infértil* 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 MALKAVIAN

Cripta (12 cartas)

- 2 Alexander Silverson
- 2 Andi Liu
- 1 Ashley
- 1 Colette
- 2 Donny Kowalczyk
- 1 Dr. Stephen Norton
- 1 Gelasia Fotiou
- 1 Meaghan
- 1 Sully

Biblioteca (77 cartas)

- 1 Biblioteca antigua
- 4 Condicionamiento
- 5 Desviación
- 5 Distracción telepática
- 4 Encubrir la concurrencia
- 5 En estado de alerta
- 4 Misión de espionaje
- 4 Muñeca de sangre
- 4 Noche sin rostro
- 5 Ojos de Argos
- 4 Perdido en multitudes
- 1 Perspectiva más amplia
- 2 Presagiar la destrucción
- 12 Regir a los no alineados
- 4 Revelaciones
- 1 Sueños de la esfinge
- 1 Tierra infértil
- 4 Tragado por la noche
- 2 Vida en la ciudad
- 4 Vínculo afectivo
- 1 Zona de caza: Manicomio

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

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 interceptión:** El siervo activo puede obtener sigilo, si lo necesita. El siervo bloqueador puede obtener interceptión, 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 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 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. Resuelve 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. Previene 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 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.