



## GUÍA ESTRATÉGICA: BARAJA NOSFERATU

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 con Animalismo superior ♦ (convendría que uno tuviera el título de primogénito).

Cuando controles un vampiro, realiza acciones para obtener intercepción permanente (el criado *Cuervo espía*) e incrementadores de daño permanentes (*Bandada de cuervos* y *Fuerza sobrenatural*).

#### Mitad de la partida

Puesto que tu baraja es lenta, no presiones demasiado a tu primera presa. Juega un *Sabotaje progresivo* en este momento para debilitar levemente a tu presa. Si es necesario, deja que tu presa elimine a la suya, porque tus opciones de ganar aumentarán si el número de Matusalenes se reduce a tres (contándote a ti). Mantén a tu depredador bajo control, y sangra esporádicamente con *Canción profunda* a básico o con las acciones básicas de sangrado de tus vampiros.

#### 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, y protégelas. Intenta enviar los vampiros de tu presa al letargo, para que puedas sangrar libremente.

**Quemar reserva sanguínea:** *Jack Sonrisas*, el *Anarquista* quemará poco a poco la reserva sanguínea de otros Matusalenes y la sangre de sus vampiros, mientras que *Sabotaje progresivo* sólo quemará la reserva sanguínea de tu presa. Juegale la carta heril *Fama* a un vampiro controlado por tu presa y atácalo con *Canción profunda* a superior (o bloquee sus acciones) para enviarlo al letargo y que su controlador queme

3 de reserva sanguínea. Rescátalo del letargo y repite el proceso.

### CONSEJOS ESTRATÉGICOS

#### Qué hacer en combate

Te conviene que la distancia de cada asalto del combate sea corta, porque tus ataques sólo son eficaces de cerca.

**Acosar:** Si un siervo oponente maniobra para alejarse, quema 1 de vida de un aliado *Perro callejero* durante la etapa de acosos para obtener un acoso y continuar el combate.

**Enviar al letargo:** En combate de cerca con un Toreador ♠, Tremere ♣ o Ventrué ✕ al que quieras enviar al letargo, juega *Agarre inmortal* para que no pueda jugar *Majestad* (Toreador y Ventrué) o *Robo de Vitae* (Tremere), y luego ataca para infligir un daño superior a la sangre que tenga el vampiro oponente.

**Desgastar:** Usar los incrementadores de daño permanentes (*Bandada de cuervos* y *Fuerza sobrenatural*) debilitará a los vampiros oponentes y te ahorrará algunas cartas de combate para cuando realmente las necesites.

#### Éxito en acciones clave

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

**Sigilo:** Usa la carta heril *El Laberinto* o juega el modificador de acción *Perdido en multitudes* para aumentar tu sigilo.

#### Cómo defenderte

Tu baraja contiene muchas cartas que les permitirán a tus vampiros interceptar y bloquear numerosas acciones.

**Qué bloquear:** Debes bloquear toda acción que le dé ventaja en combate a tu depredador o presa (p. ej., *Magnum .44*), o que te haga quemar

reserva sanguínea (p. ej., sangrar o acciones políticas), o que añadan sangre a un vampiro incontrolado de tu depredador, porque no deseas que tu depredador controle una horda de siervos.

**Defensa contra sangrados:** Si un sangrado abundante atraviesa tus defensas, redúcelo con *Distrito protegido*.

**Ataques preventivos:** Si un vampiro concreto de tu depredador te supone una amenaza, juegale la carta heril *Refugio descubierto* y úsala, o juega la acción *Canción profunda* a superior para entrar en combate con él, y envíalo al letargo.

**Gran Baile Toreador:** Si tu depredador o presa juega la baraja Toreador ♠, quema cualquier *Gran Baile Toreador* que tenga en juego. De lo contrario, no podrás bloquear sus acciones que no sean de sangrado.

**Subversión de la Pentex™:** Si tu depredador o presa juega la baraja Tremere ♣, acabará jugando esta carta heril encima de tu vampiro clave, que ya no podrá bloquear acciones. Quema esta carta lo antes posible.

**Ganar reserva sanguínea:** Casi no ganas reserva sanguínea, salvo por el uso de *Recipiente*.

#### 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.

▪ Cuando necesites cartas de combate, y tu mano esté llena de cartas de reacción, intenta bloquear algunas acciones para aumentar la probabilidad de robar las cartas que desees.

▪ Cuando necesites cartas de reacción, y tu mano esté llena de cartas de combate, intenta entrar en combate con un siervo (bloqueando o atacándolo con *Canción profunda* o *Refugio descubierto*).

### BARAJA NOSFERATU

#### Cripta (12 cartas)

- 1 Baixinho
- 2 Belinde
- 1 Horace Radcliffe
- 2 Larissa Moreira
- 2 Lenya Burkhead
- 1 Ryan
- 1 Tía Linda
- 1 La Viuda
- 1 Wauneka

#### Biblioteca (77 cartas)

- 4 Agarre inmortal
- 1 Ángel guardián
- 2 Bandada de cuervos
- 6 Canción profunda
- 2 Cornejas negras
- 2 Cuervo espía
- 4 Distrito protegido
- 5 En estado de alerta
- 4 Entramado de túneles
- 1 Estación Varsovia
- 1 Fama
- 2 Fuerza sobrenatural
- 8 Gancho lateral
- 4 Guiado por gatos
- 1 Jack Sonrisas, el Anarquista
- 1 Laberinto, el
- 4 Perdido en multitudes
- 2 Perro callejero
- 4 Perros guardianes
- 4 Reacción instintiva
- 1 Rebelde
- 4 Recipiente
- 1 Refugio descubierto
- 4 Saborear la Vitae
- 4 Sabotaje progresivo
- 1 Zona de cata: Suburbio

## 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.** 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 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.