



GUÍA ESTRATÉGICA: BARAJA RAVNOS

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 asegurarte el control de al menos dos vampiros Ravnos con Ofuscación ♦ o Presencia ♦ superiores lo antes posible. Una vez que controles a un vampiro, realiza acciones para obtener habilidades especiales permanentes a través del *Perro salvaje*, *Preciado Samadji*, *Tarot del Shilmulo* o *Taxi City Star*. Además, utiliza *Romper las ataduras* para sangrar a tu presa y añadir 1 de sangre a un vampiro en tu zona incontrolada. Con esta sangre añadida y tus transferencias, podrás controlar a muchos vampiros rápidamente ahorrando reserva sanguínea.

Mitad de la partida

Acciones de sangrado: Sangra con *Romper las ataduras* o con las acciones básicas de sangrado de tus vampiros. Si tu presa ha renunciado a bloquear, juega el modificador de acción *Visiones de la Gehenna* para aumentar el sangrado. Si tu presa intenta bloquear con un aliado juega ese modificador de acción para evitar que ese aliado siga bloqueando.

Club Illusion: Pon la carta *Club Illusion* en juego para tener la oportunidad de aumentar los sangrados de tus vampiros, pero ten cuidado de no hacerlo cuando esta carta pueda dar una ventaja excesiva a otro Matusalén que controle vampiros Anarquistas.

Final de la partida

Cuando sólo queden tres Matusalenes (contándote a ti), juega la *Semana de las Pesadillas* para aumentar permanentemente el sangrado de tus vampiros Ravnos. Continúa sangrando a tu presa hasta eliminar a los dos Matusalenes restantes en orden.

Recuperación de cartas: Usa la carta *Museo Garibaldi-Meucci* para recuperar de tu montón

de ceniza cartas cruciales que requieran a un Anarquista según te convenga

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 *Preciado Samadji*, *Taxi City Star*, *Tarot del Shilmulo*, *Perro salvaje* o un sangrado que elimine a tu presa).

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

Girar a siervos: Después de sangrar con éxito a tu presa usando la acción *Romper las ataduras*, gira a un siervo controlado por tu presa. Esto aumentará la probabilidad de éxito de tus próximas acciones.

Gestionar la sangre

A medida que tus vampiros jueguen cartas y/o participen en combates, perderán sangre. Sin suficiente sangre, no podrán utilizar la carta heril *Club Illusion* para aumentar los sangrados, ni jugar ciertas cartas esenciales de reacción como *Terrores nocturnos* o *Visiones de Zapathasura*. Tu mazo incluye varias cartas que pueden aumentar la sangre de tus vampiros (principalmente *Zona de caza: Parque* y *Muñeca de sangre*). Asegúrate de que cada vampiro que controles tenga una *Muñeca de sangre*, lo cual te permitirá pasarles sangre de tu reserva sanguínea.

Cómo defenderte

Qué bloquear: Dada tu limitada intercepción, te recomendamos bloquear sólo las acciones clave. Por ejemplo, acciones que den ventaja en combate a tu depredador o presa, o acciones políticas o de sangrado emprendidas por vampiros que no puedan aumentar su sigilo de forma consistente. No intentes bloquear acciones de sangrado

emprendidas por vampiros que puedan aumentar fácilmente su sigilo. Así, no podrán jugar cartas modificadoras de acción de sigilo que acabarán atacándose en su mano.

Cómo bloquear eficazmente: Este mazo contiene cartas que pueden otorgar intercepción a tus vampiros o reducir el sigilo del siervo activo a 0. El orden en que juegues estos tipos de cartas será crucial para bloquear con éxito acciones clave. Si quieres bloquear a un esbirro que pueda obtener mucho sigilo, juega o usa primero cartas de intercepción, y luego juega la carta de reacción *Terrores nocturnos* para reducir el sigilo del siervo activo a 0. Así, el siervo activo necesitará mucho sigilo para superar tus defensas.

Defensa contra sangrados: Si no puedes bloquear un sangrado importante, redúcelo a 0 con la carta de reacción *Visiones de Zapathasura*, o juega la carta heril fuera de turno *Investigación del arconte* para quemar al siervo activo si el sangrado es de 4 o más.

Defensa contra combate: Tu defensa contra combate consiste sobre todo en terminar el combate (*Majestad*, *Terrores nocturnos* o *Museo Garibaldi-Meucci*) o en esquivar (*Alimañas voraces*). Trata de evitar el combate con cualquier vampiro que use *Potencia* ☐.

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

Gestionar la mano

Rara vez tendrás una mano perfecta, así que recuerda que puedes usar tu acción normal de fase de descarte y/o la acción especial de fase de descarte otorgada por la carta heril *Base de poder: Los Ángeles* para descartar cartas que no necesites.

BARAJA RAVNOS

Cripta (12 cartas)

- 1 Doc Martina
- 1 Gathii
- 1 Jean-François
- 1 Luciano Carvalho
- 1 Oleg Kaprizov
- 1 Phaibun
- 1 Roberto Rivamonte
- 1 Roy
- 2 Sreelekha
- 1 Trung Chau Pham
- 1 Zafira

Biblioteca (77 cartas)

- 2 Alimañas voraces
- 1 Base de poder: Los Ángeles
- 4 Chantaje a comerciantes
- 1 Club Illusion
- 1 Consulta de la pitonisa
- 4 En estado de alerta
- 4 Encubrir la concurrencia
- 4 Guiado por gatos
- 1 Investigación del arconte
- 3 Legiones veladas
- 2 Líder de la manada
- 4 Majestad
- 3 Muñeca de sangre
- 1 Museo Garibaldi-Meucci
- 4 Perdido en multitudes
- 4 Perro salvaje
- 4 Perros guardianes
- 1 Preciado Samadji
- 8 Romper las ataduras
- 1 Semana de las pesadillas
- 1 Tarot del Shilmulo
- 1 Taxi City Star
- 4 Terrores nocturnos
- 4 Tragado por la noche
- 1 Trance
- 4 Visiones de la Gehenna
- 4 Visiones de Zapathasura
- 1 Zona de caza: Parque

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 . En combate, juega cartas de combate .
 - **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 interceptación:** El siervo activo puede obtener sigilo, si lo necesita. El siervo bloqueador puede obtener interceptación, 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 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.** Previene 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.