



## GUÍA ESTRATÉGICA: BARAJA SALUBRI

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 mayor capacidad y con 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, o jugar *Absorber los secretos del alma* a superior para sangrar a tu presa y añadir 2 de sangre a un vampiro menor de tu zona incontrolada, si el sangrado tiene éxito. Con esta sangre añadida y tus transferencias, podrás controlar a muchos vampiros rápidamente ahorrando reserva sanguínea.

#### Matad de la partida

Una vez que tengas tres vampiros en juego, comienza a realizar cualquiera de estas acciones ofensivas y/o desvía sangrados a tu presa para destruir su reserva sanguínea.

**Acciones de sangrado:** Sangra con *Regir a los no alineados* básico, *Absorber los secretos del alma* a cualquier nivel, o con las acciones básicas de sangrado de tus vampiros. Si tu presa intenta bloquear, juega el modificador de acción *Vínculo afectivo* a superior para aumentar el sigilo y el sangrado. Si tu presa no intenta bloquear, júégalo a inferior para aumentar el sangrado. **Desviar sangrados:** Cuando te estén sangrando peligrosamente, juega la carta de reacción *Desviación* o *Distracción telepática* para desviar el sangrado a tu presa, o, como último recurso, juega *El enemigo de mi enemigo* a superior para desviar el sangrado al depredador de tu depredador si al menos quedan tres Matusalenes (contándote a ti).

#### Final de la partida

Cuando queden tres Matusalenes (contándote a ti), asesta tus golpes definitivos para eliminar a los otros dos Matusalenes en orden.

### CONSEJOS ESTRATÉGICOS

#### Éxito en acciones clave

Tus acciones son fáciles de bloquear, porque van con 0 de sigilo (acciones de sangrado) o con +1 de sigilo (acciones indirectas). Por lo tanto, tienes varias formas de asegurarte de que tus acciones clave se lleven a cabo.

**Ordenar tus acciones:** Haz que tus vampiros realicen las acciones menos importantes primero y las más importantes después (como *Cuenco de la Convergencia*, *Arco de Marfil*, *Espada del Arcángel*, o un sangrado que elimine a tu presa).

**Hacer fracasar bloqueos:** Cuando anuncies una acción clave, juega el modificador de acción *Sedución* para evitar que un vampiro la bloquee, o juega el modificador de acción *Confesión forzada* a nivel superior después de que un siervo intente bloquearla para hacer que ese intento de bloqueo fracase.

**Realizar muchas acciones:** Cuando tus acciones menos importantes sean bloqueadas, juega el modificador de acción *Impulso sobrenatural* a nivel superior tras la resolución de la acción para enderezar a tu vampiro, que ahora podrá realizar una acción diferente.

#### Gestionar la sangre

A medida que tus vampiros jueguen cartas o participen en combates, perderán sangre. Sin suficiente sangre, no podrán jugar algunas de tus cartas serviles (por ejemplo, *Regir a los no alineados* o *Desviación*). Tu mazo contiene varias cartas que puedes usar para aumentar la sangre de tus vampiros (por ejemplo, *Bosque contemplativo*, *Absorber los secretos del alma*, *Muñeca de sangre* y *Recipiente*). Asegúrate de que cada vampiro que controles tenga una *Muñeca de sangre* o un *Recipiente* con el fin de poder usarlo para pasarles sangre de tu reserva sanguínea.

#### Qué hacer en combate

Tu estrategia de combate se basa en agotar lentamente la sangre de tus oponentes, para que sean más vulnerables cuando aprendan o bloqueen acciones.

**Desgastar:** Usa el *Bastón lastrado* y el *Puño vengador de Saulot* con el fin de debilitar a los vampiros oponentes, para que tengan poca sangre en las etapas finales de la partida.

**Enviar al letargo:** Usa las cartas de equipo *Arco de Marfil* o *Espada del Arcángel*, o la carta heril *Puño vengador de Saulot* para enviar al letargo a cualquier vampiro controlado por tu depredador que represente una amenaza constante, o a cualquier posible vampiro bloqueador controlado por tu presa.

**Prevenir daño:** Usa tus cartas de prevención de daño (*Fuerza oculta*, *Indomitabilidad*, *Encajar los golpes* o *Toque de Valeren*) para no perder demasiada sangre o para no entrar en letargo si alguien está usando daño agravado contra ti.

**Acosar:** Cuando un vampiro con el *Bastón lastrado* o la carta heril *Puño vengador de Saulot* esté en combate con un siervo cuya sangre quieras agotar o al que quieras enviar al letargo, acosa para continuar el combate con *Indomitabilidad* o *Fuerza oculta*.

#### Cómo defenderte

**Qué bloquear:** Acciones políticas que te hagan quemar reserva sanguínea, o acciones de sangrado que no puedas desviar, o acciones clave que den una ventaja importante a tu depredador o presa.

■ La carta de reacción *Vista de águila* a superior te permitirá bloquear acciones clave emprendidas por jugadores a los que normalmente no podrías bloquear.

**Defensa contra sangrados:** Juega las cartas de reacción *Desviación* o *Distracción telepática* para desviar un sangrado hacia tu presa por alguna de estas razones:

■ El sangrado va con sigilo (puede que necesites intentar bloquear para que tu depredador pueda jugar sigilo).

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

■ El sangrado es tan importante que tu presa probablemente tenga que girar a un siervo para bloquearlo.

**Defensa política:** Si no puedes bloquear una acción política crítica, usa la carta heril *Sabiduría de Saulot* para emitir 2 votos en contra del referéndum y, si es necesario, gira al vampiro que la tenga para obligar a un vampiro a abstenerse. Si el referéndum aún tiene éxito, utiliza la carta de reacción *Tácticas dilatorias* para cancelarlo.

**Ganar reserva sanguínea:** Tu ganancia de reserva sanguínea proviene principalmente de la *Muñeca de sangre*, *Base de poder*, *Montreal*, *Recipiente* y de eliminar a tu presa.

#### Gestionar la mano

Rara vez tendrás una mano perfecta, así que recuerda que puedes usar una acción de fase de descartar para descartar una carta que no necesites.

## BARAJA SALUBRI

### Cripta (12 cartas)






- 2 Abaddon
- 1 Aniel
- 2 Castellán
- 1 Dominica
- 1 Ilonka
- 2 Malachi
- 1 Opikun
- 1 Sakhar
- 2 Seraphina
- 1 Yael

### Biblioteca (77 cartas)

- 4 Absorber los secretos del alma
- 1 Alborotador Anarquista
- 1 Ángel guardián
- 1 Arco de marfil
- 1 Base de poder: Montreal
- 4 Bastón lastrado
- 1 Bosque contemplativo
- 4 Confesión forzada
- 1 Cuenco de la Convergencia
- 3 Desviación
- 4 Distracción telepática
- 2 En estado de alerta
- 2 Encajar los golpes
- 2 Enemigo de mi enemigo, el
- 1 Espada del Arcángel
- 3 Fuerza oculta
- 4 Impulso sobrenatural
- 3 Indomitabilidad
- 4 Liberar el alma salvaje
- 2 Muñeca de sangre
- 4 Ojos de Argos
- 1 Puño vengador de Saulot, el
- 1 Radio de noticias KRCCG
- 2 Recipiente
- 4 Regir a los no alineados
- 1 Sabiduría de Saulot, la
- 2 Sedución
- 2 Sentidos Agudizados
- 2 Tácticas dilatorias
- 1 Toque curativo de Saulot, el
- 3 Toque de Valeren
- 4 Vínculo afectivo
- 2 Vista de águila

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





### SECUENCIA DEL TURNO

- Fase de endereamiento:** 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 servir:**
  - **En tu turno:** Realiza acciones  (véase CURSO DE UNA ACCIÓN) y modificalas 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 bloqueo:**
    - 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 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”.
  - Ataques.**
    - 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 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.