




GUÍA ESTRATÉGICA: BARAJA TOREADOR

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 Presencia superior , para que pueda jugar *Encantar a los Vástagos* a superior para añadir 2 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 realizar estas acciones ofensivas:

Acciones de sangrado: Sangra con *Encantar a los Vástagos* 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 (*Aires de euforia*) para aumentar el sangrado.

Acciones políticas: Juega cartas de acción política (*Disputa de recursos ganaderos* o *Cambio de paridad*) para debilitar a tu presa.

Final de la partida

Cuando queden tres Matusalenes (contándote a ti), asegúrate de que aún puedes jugar cartas que te den la suficiente reserva sanguínea para resistir sangrados y acciones políticas:

- Si tu presa tiene más reserva sanguínea que tú, juega *Cambio de paridad* para reducírsela y aumentar la tuya.
- Si tu presa tiene menos reserva sanguínea que tú, sangra o juega *Disputa de recursos ganaderos* para eliminarla.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Éxito en acciones clave

Tus acciones son fáciles de bloquear, porque van con 0 de sigilo (las de sangrado) o con 1 de sigilo (las políticas). Por ello tienes varias maneras de asegurarte de que tus acciones clave tengan éxito:

Ordenar tus acciones: Haz que tus vampiros realicen las acciones menos importantes primero y las más importantes después.

Realizar muchas acciones: Cuando te bloqueen las acciones menos importantes, juega la carta *Majestad* a superior en combate para enderezar al vampiro activo, quien ahora podrá realizar una acción distinta (p. ej., una acción política, si había sangrado antes, o viceversa).

Sigilo: Puedes aumentar el sigilo de una acción indirecta girando la carta heril *Casino de los horrores* (sólo utilizable al anunciar la acción). Juega el modificador de acción *Resistir la gravedad* a superior en cualquier acción para obtener +1 de sigilo, o juega *Ejemplo de perfección* a superior para reducir en 1 la intercepción de aliados y vampiros menores.

Girar siervos: Cuando un vampiro enderezado controlado por tu presa emita votos durante un referéndum, puedes jugar *Lengua de escabelo* para girarlo si deseas realizar acciones ofensivas contra tu presa en breve.




Imbloqueabilidad: Juega la carta heril *Gran baile Toreador* en el turno en que quieras que una acción política importante sea imbloqueable, y gira a tu Toreador más prescindible para que funcione.

Política




Antes de realizar una acción política, mira cuántos votos tiene cada Matusalén, porque

puede que necesites el apoyo de un Matusalén cruzado para que el referéndum prospere. Es posible que tengas que hacer un pacto que beneficie a un Matusalén cruzado para conseguir sus votos.

Cómo defenderte

Defensa contra sangrados: Intenta bloquear sólo las acciones de los Matusalenes Tremere  y Ventruue . No intentes bloquear las acciones de sangrado del Matusalén Malkavian . Así no podrá jugar cartas de sigilo, y éstas acabarán atascando su mano.

Ganar reserva sanguínea: Tu ingente ganancia de reserva sanguínea proviene de estas cartas y efectos: *Villano* (no tomes demasiada sangre normalmente, ya que tus vampiros la necesitarán para jugar cartas), *Cambio de paridad*, *Favor consanguíneo*, *Cautivar al votante* y *Museo de arte*. **Qué bloquear:** Dada tu escasa intercepción, es muy recomendable que sólo bloquee acciones clave. Por ejemplo, la acción para quemar un *Gran baile Toreador*, o acciones que den intercepción permanente a tu presa o depredador (p. ej., *Cuenco de la convergencia*, *Moto deportiva*, *Cuervo espía*), o acciones políticas o de sangrado que te hagan quemar demasiada reserva sanguínea.

Defensa en combate: Juega la carta de combate *Majestad* para proteger a un vampiro que controles que esté en combate con un Nosferatu  o un Tremere . Intenta evitar el combate con un Nosferatu con Potencia .

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.

BARAJA TOREADOR

Cripta (12 cartas)

- 1 Bret Stryker
- 2 Catalina Vega
- 2 Flávio Gonçalves
- 1 Kathy Glens
- 1 Massimo Falconi
- 1 Min-Seo
- 2 Mkhokheli
- 1 Nik Sikko
- 1 Tamoszius

Biblioteca (77 cartas)

- 2 Aires de euforia
- 2 Cambio de objetivo
- 4 Cambio de paridad
- 1 Casino de los Horrores
- 6 Cautivar al votante
- 8 Disputa de recursos ganaderos
- 4 Ejemplo de perfección
- 1 Elíseo: Palacio de Versailles
- 6 Encantar a los Vástagos
- 4 Favor consanguíneo
- 4 Gran baile Toreador
- 1 Justicar Toreador
- 4 Lengua de escabelo
- 6 Majestad
- 1 Museo de arte
- 4 Oración fascinante
- 8 Resistir la gravedad
- 4 Segunda tradición: El Dominio
- 6 Villano
- 1 Zona de caza: Alta sociedad

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.