




GUÍA ESTRATÉGICA: BARAJA TREMERE

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.

Cuando controles a un vampiro, realiza acciones para obtener intercepción permanente (*Cuenca de la convergencia*, *Moto deportiva*) e incrementadores de daño permanentes (el equipo *Magnum .44*).

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:

Bleed actions: 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*) para aumentar el sangrado.

Final de la partida

Cuando queden tres Matusalenes (contándote a ti), sigue sangrando y desviando las acciones de sangrado de tu depredador hacia tu presa hasta eliminarlos a ambos en orden. Juega *Dirección incorrecta* o *Subversión de la Pentex™* para aumentar la eficacia de tus acciones. Envía al letargo a tantos vampiros oponentes como puedas.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Éxito en tus acciones clave

Tienes varias formas de asegurar el éxito de algunas acciones.


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

Sigilo: Si un siervo intenta bloquearte, juega un modificador de acción que aumente tu sigilo (*Atravesar el espejo*). Si la acción que intentan bloquear es de sangrado, juega el modificador de acción *Vínculo afectivo* a superior para obtener +1 de sigilo y +1 de sangrado. Si tienes la acción *Magia del herrero* en la mano, juégala a superior para equiparte con un equipo esencial de tu biblioteca con 3 de sigilo.

Girar siervos: Cuando vayas a sangrar abundantemente, juega la carta heril *Dirección incorrecta* para girar a un siervo controlado por tu presa. Si desvías un sangrado a tu presa con una *Desviación* o con una *Distracción telepática* en el turno de tu depredador, tu presa puede tener que girar un siervo si consigue bloquearlo.

Subversión de la Pentex™: Juégale esta carta a un siervo que tenga intercepción permanente o a un siervo enderezado que pueda bloquearte, si estás a punto de realizar acciones importantes.


Qué hacer en combate

Tu combate se basa en vaciar de sangre a tus oponentes poco a poco, para que sean más vulnerables cuando realicen acciones o las bloqueen. Intenta evitar el combate con los Nosferatu .

Desgastar: Roba sangre con el ataque *Robo de Vitae*, y luego acosa para continuar el combate con *Aportación* a básico, y sigue robando sangre, o usa tu ataque básico o el de la *Magnum .44*, si la tienes.

Prevenir daño: Puedes prevenirte de daño con *Precongnición* (tras bloquear) y *Chaleco de kevlar* (en cualquier combate).

Maniobrar para alejarse: Usa la maniobra de *Aportación* a superior, *Magnum .44* o del *Toque del*

espíritu a superior para alejarte, especialmente en combate con un Nosferatu .


Cómo defenderte


Defensa contra sangrados: Juega las cartas 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).

- El sangrado es tan abundante que, probablemente, tu presa tendrá que girar a un siervo para bloquearlo.

Qué bloquear: Acciones políticas que te hagan quemar reserva sanguínea, o acciones de sangrado que no puedas desviar. No bloques a un Nosferatu  a no ser que te veas obligado a ello (p. ej., cuando intenten una acción que les dé intercepción permanente (*Cuervo espía*); o daño permanente, como *Fuerza sobrenatural* o *Bañada de cuervos*).

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.

Ganar reserva sanguínea: Tu ganancia de reserva sanguínea proviene principalmente de: *Biblioteca arcana*, *Recipiente* y *Palacio del Agua Anif, Austria*.

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 TREMERE

Cripta (12 cartas)

- 2 Aylech
- 1 Chrysanthemum
- 2 Inés Tristão
- 1 Lauren
- 1 Lloyd Brooks
- 1 Nassir
- 1 Patrik Söderberg
- 1 Rosalina Cortez
- 2 Trevon Parker

Biblioteca (77 cartas)

- 4 Aportación
- 6 Atravesar el espejo
- 1 Biblioteca arcana
- 1 Capilla
- 1 Cuenco de kevlar
- 1 Cuenco de la convergencia
- 4 Desviación
- 1 Dirección incorrecta
- 4 Distracción telepática
- 4 En estado de alerta
- 2 Magia del herrero
- 1 Magnum.44
- 1 Moto deportiva
- 6 Ojos de Argos
- 1 Palacio del Agua Anif, Austria
- 1 Perspectiva más amplia
- 2 Precongnición
- 4 Recipiente
- 12 Regir a los no alineados
- 10 Robo de Vitae
- 1 Subversión de la Pentex™
- 2 Toque del espíritu
- 6 Vínculo afectivo
- 1 Zona de caza: Academia

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.