



GUÍA ESTRATÉGICA: BARAJA TZIMISCE

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 Dominación superior, para que pueda jugar *Regir a los no alineados* y añadir 3 de sangre a un vampiro menor de tu zona incontrolada. Con esta sangre añadida y tus transferencias, podrás controlar a muchos vampiros ahorrando reserva sanguínea. Realiza acciones para obtener habilidades especiales permanentes a través del *Aparecido*, el *Homúnculo*, la *Mansión viviente*, o para poner aliados en juego (como el *Ghoul de guerra*, el *Vozhd de Sofía* o el *Perro callejero*).

Mitad de la partida

Cuando tengas tres vampiros en juego, comienza a sangrar a tu presa para destruir su reserva sanguínea. **Ataca a siervos:** Haz que tus *Ghouls de Guerra* o *Vozhd de Sofía* realicen acciones para entrar en combate con cualquier vampiro controlado por tu presa o depredador que represente una amenaza para tu estrategia.

Acciones de sangrado: Sangra con *Regir a los no alineados* básico, o con las acciones básicas de sangrado de tus vampiros. Una vez que tu presa haya renunciado a bloquear, juega el modificador de acción *Presagiar la destrucción* para aumentar el sangrado.

Desviar sangrados: Cuando te estén sangrando de manera peligrosa, juega la carta de reacción *Tácticas engañosas* o *Desviación* para desviar el sangrado hacia tu presa.

Final de la partida

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

Quemar reserva sanguínea: Pon la *Revolución constante* en juego y, si tu presa no controla vampiros Anarquistas, pon también en juego la carta heril *Reuelta Anarquista*.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Éxito en acciones clave

Ordenar tus acciones: Haz que tus vampiros realicen las acciones menos importantes primero y las más importantes después (p. ej., *Ghoul de guerra*, *Vozhd de Sofía*,

Mansión viviente, o un sangrado que elimine a tu presa).

Sigilo: Este mazo tiene varias cartas de sigilo, así que si un siervo intenta bloquearte, juega modificadores de acción que aumenten tu sigilo. Si te bloquean una acción clave, juega la carta de combate *Forma de niebla* a superior en el combate resultante para añadir +1 sigilo a esa acción y continuarla como si no hubiera sido bloqueada.

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

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 *Chiquillo de la revolución*).

Tu mazo contiene varias cartas que puedes usar para aumentar la sangre de tus vampiros (por ejemplo, *Papillon*, *Zona de caza: Biblioteca*, *Prensa Libre Anarquista*). Asegúrate de que cada vampiro que controles tenga una *Muñeca de sangre* encima con el fin de que puedas usarla para pasarles sangre desde tu reserva sanguínea.

Qué hacer en combate

Realmente quieres que la distancia de cada asalto de combate sea corta, porque tus ataques sólo son efectivos a esa distancia. Inflige tanto daño como sea posible a tus oponentes, para enviarlos al letargo vacíos.

Desgaste: Usa a tus aliados de combate (*Vozhd de Sofía* y *Ghoul de guerra*) para debilitar a los vampiros de tu presa y/o depredador, para que tengan poca sangre en las etapas finales de la partida.

Enviar a letargo: Usa la carta modificadora de acción *Fortalecerse* con Protean o la carta de combate *Esculpir la carne* a básico para poder infligir daño agravado en combate. Envía al letargo a cualquier vampiro controlado por tu depredador que represente una amenaza constante para ti, o a cualquier posible vampiro bloqueador controlado por tu presa. También ten en cuenta que si tu presa no controla vampiros Anarquistas preparados y tienes una *Reuelta Anarquista* en juego, quemará 1 reserva sanguínea durante cada una de sus fases de enderezamiento.

Cómo defenderte

Defensa contra sangrados: Juega la carta de reacción *Tácticas engañosas* o *Desviación* para desviar un sangrado hacia tu presa por cualquiera de estas razones:

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

Esto ejercerá más presión sobre tu presa.

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

Ataques preventivos: Si un determinado vampiro controlado por tu depredador representa una amenaza para ti, júgale la carta heril *Refugio descubierto*, o usa a tus aliados de combate (*Ghoul de guerra* o *Vozhd de Sofía*) para atacarlo y enviarlo al letargo.

Qué bloquear: Dada la poca intercepción que puedes generar (*Resistencia organizada*, *Unido a la tierra*, *Aparecido*, *Prensa Libre Anarquista*), te recomendamos que sólo bloques acciones clave. Por ejemplo, acciones que den intercepción permanente a tu presa o depredador, o acciones políticas y/o de sangrado que te hagan quemar demasiada reserva sanguínea.

Cómo evitar que te roben a tus Ghouls de guerra:

Aconsejamos no reclutar a ningún aliado *Ghoul de guerra* hasta que haya un lugar en juego y/o ya controles al menos a un aliado *Perro callejero*, porque eso evitará que otros Matusalenes te roben a tu *Ghoul de guerra*, como se explica a continuación:

■ **Si el Ghoul de guerra está enderezado:** Gira al *Ghoul de guerra* antes de la resolución de la acción para quemarlo y quemar un lugar en juego (preferiblemente controlado por otro Matusalén).

■ **Si el Ghoul de guerra está girado:** Dado que las acciones para robar a un aliado van dirigidas contra el controlador de ese aliado, puedes quemar a un *Perro callejero* que controles para enderezar al *Ghoul de guerra*. Esto te permitirá quemar al *Ghoul de guerra* de la misma manera que antes, ya que ahora está enderezado.

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 necesitas. Además, puedes usar *Tierra estéril* en cualquier momento para descartarte de una carta y robar otra.

BARAJA TZIMISCE

Cripta (12 cartas)

- 2 Adrino Manauara
- 2 Ángel Guerrero
- 2 Branimira
- 1 Clara Hjortshøj
- 1 Marialena
- 1 Nesian
- 1 Prentis Derby
- 1 Susie Kano
- 1 Whisper

Biblioteca (77 cartas)

- 3 Aparecido
- 4 Carne obediente
- 2 Chiquillo de la revolución
- 3 Control de la tierra
- 3 Desviación
- 2 En estado de alerta
- 2 Encantador
- 4 Esculpir la carne
- 3 Forma de niebla
- 2 Forma del murciélago
- 4 Forma monstruosa
- 3 Fortalecerse
- 2 Ghoul de guerra
- 4 Guiado por gatos
- 1 Homúnculo
- 1 Mansión viviente
- 3 Muñeca de sangre
- 1 Papillon
- 2 Perro callejero
- 1 Prensa Libre Anarquista, la
- 3 Presagiar la destrucción
- 1 Refugio descubierto
- 6 Regir a los no alineados
- 3 Resistencia organizada
- 1 Revolución constante
- 1 Revuelta Anarquista
- 3 Tácticas engañosas
- 1 Tierra estéril
- 4 Unido a la tierra
- 1 Vozhd de Sofía
- 1 Zona de caza: Biblioteca

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

1. Anuncia la acción: Juega la carta de acción (si la hay). Anuncia su costo, objetivos y efectos, y luego reemplaza la carta.

2. Resolver intentos de bloqueo

■ **Quién puede intentar bloquear:**

■ 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.

3. 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

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), justiciar (3 votos).

■ **Otras cartas.**

3. 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.

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.