

VAMPIRE

THE DYNASTAL STRUGGLE

THIRD EDITION

Diseñadores: L. Scott Jonson y Robert Goudie

Diseñadores del juego V:TES: Richard Garfield, con contribuciones de Matthew Burke, Skaff Elias, Andrew Greenberg, Rhias Hall, Bob Kruger, Jim Lin, Chris Page, Paul Peterson, Dave Pettey y Mark Rein•Hagen

Diseño original de Vampiro: La Mascarada: Mark Rein•Hagen

Reglamento: L. Scott Johnson

Coordinación de proyecto: Stewart Wieck

Editor: Tracy Bitonti

Dirección artística: Mike Chaney

Diseño gráfico: Mike Chaney y L. Scott Johnson

Traducción española: Ginés Quiñonero



White Wolf Publishing
1554 Litton Dr.
Stone Mountain, GA, 30083

©2006 White Wolf Publishing, Inc. Reservados todos los derechos. White Wolf, *Vampire*, *Vampire the Eternal Struggle* y *Vampire the Masquerade* son marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Reservados todos los derechos. Wizards of the Coast es una marca registrada de Wizards of the Coast, Inc. Reservados todos los derechos. Deckmaster es una marca de fábrica de Wizards of the Coast, Inc. Reservados todos los derechos. Patente de Estados Unidos número 5,166,332 y usada con el permiso de Wizards of the Coast, Inc.

La mención o referencia a cualquier compañía o producto de estas páginas no supone un desafío a los propietarios de los derechos de reproducción o de la marca.

Este juego hace uso de personajes, temáticas y escenarios sobrenaturales. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y creados únicamente con el propósito de entretener. Este juego proporciona contenidos para lectores adultos, por lo que aconsejamos la discreción del lector.

Si quieres conseguir gratis el catálogo de White Wolf, llama al 1-800-454-WOLF

Visita White Wolf por internet en: <http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf.com; rec.games.frp.storyteller.com; y rec.games.trading-cards.jyhad.com

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Sinopsis

1. Términos y componentes del juego
 - 1.1. Términos importantes del juego
 - 1.2. Material necesario
 - 1.3. Regla de oro de la propiedad de las cartas
 - 1.4. Regla de oro de las cartas
 - 1.5. Sinopsis de las cartas de cripta
 - 1.6. Sinopsis de las cartas de biblioteca
 - 1.6.1. Generalidades
 - 1.6.2. Cartas heriles
 - 1.6.3. Cartas serviles
 - 1.6.4. Cartas de evento
2. Empezar a jugar
 - 2.1. Orden de juego
 - 2.2. El banco de sangre y la Ventaja
 - 2.3. Área de juego
3. Jugar la partida
4. Fase de enderezamiento
 - 4.1. Cartas disputadas
 - 4.2. Títulos disputados
5. Fase heril
6. Fase servil
 - 6.1. Tipos de acciones
 - 6.1.1. Sangrar
 - 6.1.2. Cazar (+1 al sigilo)
 - 6.1.3. Equiparse (+1 al sigilo)
 - 6.1.4. Contratar un criado (+1 al sigilo)
 - 6.1.5. Reclutar un aliado (+1 al sigilo)
 - 6.1.6. Carta de acción (o carta en juego)
 - 6.1.7. Acción política (+1 al sigilo)
 - 6.2. Realizar una acción
 - 6.2.1. Anuncia la acción
 - 6.2.2. Resuelve los intentos de bloqueo
 - 6.2.3. Resuelve la acción
 - 6.3. Política

- 6.3.1. La acción política
 - 6.3.2. El referéndum
 - 6.3.3. Conseguir votos
 - 6.4. El combate
 - 6.4.1. Secuencia del combate
 - 6.4.2. Determinar la distancia
 - 6.4.3. Atacar
 - 6.4.4. Acosar
 - 6.4.5. Efectos de los ataques
 - 6.4.6. Resolución del daño
 - 6.4.7. Criados y combate
 - 6.5. Letargo
 - 6.5.1. Entrar en letargo
 - 6.5.2. Acción de salir del letargo (+1 al sigilo)
 - 6.5.3. Rescatar a un vampiro del letargo
 - 6.5.4. Diabolizar a un vampiro en letargo
 - 6.5.5. La Diablerie
 - 6.5.6. La caza de sangre
 7. Fase de influencia
 8. Fase de descarte
 9. Final de la partida
 - 9.1. Puntos de victoria
 - 9.2. Retirarse de la partida
 10. Sectas vampíricas
 - 10.1. La Camarilla
 - 10.2. El Sabbat
 - 10.3. Los Laibon
 - 10.4. Los Independientes
 - 10.5. Los Anarquistas
 11. Términos especiales
- Más información
Glosario de reglas
Índice
Novedades

SINOPSIS

Vampire: The Eternal Struggle es un juego de cartas coleccionables en el que dos o más jugadores hacen el papel de vampiros antiguos conocidos como Matusalenes. Los vampiros más jóvenes consideran que los Matusalenes son meras leyendas, y creen perseguir sus propios fines... incluso cuando están siendo utilizados por un Matusalén para minar la influencia de otro. En todo el mundo, los Matusalenes manipulan a sus siervos para frustrar los planes de los demás Matusalenes, del mismo modo en que lo han venido haciendo desde tiempos inmemoriales. Estas disputas eternas, unas veces encubiertas y sutiles, y otras veces abiertas y espectaculares, se conocen colectivamente como la Yihad.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu objetivo es acumular la mayoría de los puntos de victoria destruyendo la influencia poseída por los Matusalenes rivales; lo cual se consigue empleando tu influencia para apoderarte de vampiros más jóvenes y utilizarlos para realizar acciones encaminadas a reducir la influencia de los Matusalenes adversarios. La influencia se representa mediante fichas de reserva sanguínea (véase “Material necesario”, sec. 1.2), la moneda principal del juego. Cuando un Matusalén se queda sin fichas de reserva sanguínea, pierde su influencia y resulta eliminado de la partida. A medida que los Matusalenes se van eliminando, los jugadores van ganando puntos de victoria. El ganador es el jugador que, al final de la partida, haya acumulado la mayoría de los puntos de victoria (véase “Puntos de victoria”, sec. 9.1).

En este reglamento vienen todas las reglas del juego; no intentes asimilarlas todas a la vez. **Vampire: The Eternal Struggle** es un juego de estrategias complejas que se adquieren con el tiempo. Una vez aprendas sus fundamentos, comienza a jugar, y consulta el reglamento cuando te surjan dudas. Si tienes acceso a Internet, puedes probar el curso gráfico interactivo que hay en <http://www.white-wolf.com/vtes/demo/> para aprender de forma amena la mecánica básica del juego en 10 minutos.

1. TÉRMINOS Y COMPONENTES DEL JUEGO

1.1. Términos importantes del juego

1. Girar y enderezar: El concepto de girar y enderezar es un rasgo exclusivo de los juegos de *Deckmaster*. Durante la partida, tendrás que rotar las cartas 90 grados para “girarlas”, indicando así que dichas cartas han sido usadas para algún propósito o efecto particular. Enderezar una carta la devuelve a su posición original, indicando así que la carta está restaurada y que se podrá volver a girar más tarde. Únicamente los siervos enderezados pueden realizar acciones, bloquear las acciones de otros siervos, o jugar cartas de reacción (véase “Fase servil”, sec. 6).

2. Quemar: Cuando una carta se “quema”, se coloca en el pila de descarte de su propietario (por eso, la pila de descarte recibe el nombre de “montón de ceniza”). Cuando una ficha se “quema”, se devuelve al banco de sangre (véase “El banco de sangre y la Ventaja”, sec 2.2). A veces, puede haber instrucciones que indiquen que se “retire una carta de la partida”, pero, aunque existen cartas y efectos que pueden recuperar cartas del montón de ceniza, las cartas retiradas del juego no pueden recuperarse ni verse afectadas en modo alguno. Cuando una carta se quema o se retira del juego, las fichas o demás cartas que tenga encima también se queman.

1.2. Material necesario

1. Cartas: Cada jugador necesita dos barajas: una **cripta** y una **biblioteca**. Las cartas de la cripta representan los vampiros (u otros siervos) que esperas controlar; tienen retratos ovales en el anverso, y el color del reverso es de mármol ambarino. Todas tienen que ser del mismo grupo o de dos grupos consecutivos (véase “Sinopsis de las cartas de cripta”, sec. 1.5). Las cartas de la biblioteca representan las cosas que tú o tus siervos podéis hacer o usar; en el anverso aparecen ilustraciones rectangulares, y el color del reverso es de mármol verde. Cada jugador debe tener, como mínimo, 12 cartas en la cripta y al menos 40 cartas en la biblioteca, pudiendo añadir hasta 10 cartas más a la biblioteca por cada jugador que haya en la partida. De este modo, en una partida de 6

jugadores, cada uno podrá tener un mínimo de 40 y un máximo de 100 cartas en la biblioteca. No existe límite alguno al número máximo de cartas que un jugador puede tener en la cripta. Tampoco existe ninguna limitación en cuanto al número de ejemplares de una misma carta que cada jugador puede incluir en la biblioteca o cripta.

2. Fichas de sangre: Son una parte integral del juego. Cada jugador necesita 40 fichas aproximadamente: 30 para su reserva sanguínea inicial, y 10 fichas más para contribuir a llenar el **banco de sangre** común (véase “El banco de sangre y la Ventaja”, sec 2.2). Cuando uno quemara una ficha de sangre, la devuelve al banco de sangre. Las fichas de sangre que uno “pague” o “gaste” también se consideran quemadas. Las fichas de sangre pueden ser cualquier objeto adecuado, como monedas, abalorios de cristal o piedras. Se desaconsejan los métodos que utilicen objetos únicos para llevar la cuenta del cambio numérico (Ej., dados), debido a la frecuente necesidad de mover fichas de un lado a otro.

3. La Ventaja: Es un símbolo que muestra que tus siervos te han concedido una superioridad temporal sobre los demás Matusalenes. La Ventaja se otorga o se pasa al jugador que consigue sangrar a otro (véase “Sangrar”, sec. 6.1.1), y proporciona ciertos beneficios al jugador que la controla (véase “Fase de enderezamiento”, sec. 4, y “Conseguir votos”, sec. 6.3.3). Elige un objeto para representar la Ventaja. Servirá cualquier objeto pequeño que se vea con facilidad, como por ejemplo, una moneda o un guante.

1.3. Regla de oro de la propiedad de cartas

Tus cartas nunca se transfieren permanentemente a otro jugador por el hecho de ser jugadas. Al final de la partida, te han de devolver todas las cartas con las que la empezaste. Si te eliminan antes de que acabe la partida, las cartas de tu propiedad controladas por otro jugador permanecerán en juego hasta que se quemen por procedimientos normales.

1.4. Regla de oro de las cartas

Siempre que las cartas contradigan las reglas, las cartas tienen prioridad.

1.5. Sinopsis de las cartas de cripta

Todas las cartas de cripta (las de reverso ambarino) poseen un conjunto de elementos que describen al vampiro: nombre, capacidad de sangre, clan, Disciplinas (poderes), grupo y habilidades especiales o título político que posea. Estos elementos se describen a continuación. Algunas expansiones recientes incluyen otros tipos de cartas de cripta sobre los que puedes encontrar información en el la ciberpágina de White Wolf. Véase “Más información”, en la p. 58.

1. Nombre: El nombre del vampiro aparece en la parte superior de la carta. Cada vampiro es único, por lo que sólo puede haber un ejemplar del mismo vampiro en juego. Un segundo Matusalén podría disputarte el control del vampiro (véase “Cartas disputadas”, sec. 4.1), lo que significaría que ambos Matusalenes estarían luchando por apoderarse de él.

2. Capacidad de sangre: El número inscrito en el círculo rojo situado en la esquina inferior derecha de la carta es la capacidad del vampiro. Este número refleja muchas cosas a la vez: la edad relativa del vampiro (cuanto mayor es el número, más años tiene el vampiro); la cantidad de influencia (reserva sanguínea) que un Matusalén debe invertir en él para ponerlo bajo su control; y la capacidad máxima que tiene de curar heridas o jugar cartas (para jugar algunas cartas hay que pagar sangre).

Cuando un vampiro tiene una capacidad superior a la de otro se considera que es "más antiguo", y cuando tiene una capacidad inferior se dice que es "más joven". Un vampiro no puede tener más sangre que capacidad; si un efecto le diera más sangre de la que su capacidad le permitiese, el exceso siempre se iría al banco de sangre de forma inmediata.

Habrá vampiros incontrolados (véase “Área de juego”, sec. 2.3) que tengan fichas de sangre encima, representando la cantidad de influencia

que se ha invertido en ellos. Cuando esa cantidad iguale su capacidad al término de la fase de influencia, tendrás que mostrarlos y ponerlos en la zona preparada (véase “Área de juego”, sec. 2.3). Dichos vampiros seguirán teniendo encima las fichas de sangre usadas para influenciarlos y que, a partir de ese momento, serán su propia sangre (véase “Fase de influencia”, sec. 7).

3. Clan: Cada vampiro pertenece a un clan, identificado por el símbolo situado en la parte superior de la barra de atributos (la franja marmórea que hay en el margen izquierdo de la carta). Acude a la guía de referencia rápida que hay en las páginas centrales de este cuadernillo de reglas para consultar la lista de símbolos de todos los clanes. Hay cartas de biblioteca que requieren que las juegue un miembro de un determinado clan vampírico, mientras que hay otras cartas de biblioteca que sólo pueden afectar a vampiros de un clan concreto. Los clanes están agrupados en sectas (véase “Sectas vampíricas”, sec. 10).

4. Disciplinas: Son los poderes sobrenaturales que poseen los vampiros. Las Disciplinas de cada vampiro están representadas por el grupo de símbolos situados en la parte inferior de la barra de atributos. Las Disciplinas de un vampiro determinan qué cartas de biblioteca puede jugar éste. Si una carta de biblioteca requiere una Disciplina (indicada por un símbolo de Disciplina en la barra de atributos), sólo podrán jugarla los vampiros que posean dicha Disciplina.

Los símbolos de Disciplina de los vampiros tienen la forma de cuadrado o de rombo. Cuando el símbolo de Disciplina es cuadrado, significa que el vampiro posee un nivel en esa Disciplina, el básico; pudiendo utilizar únicamente el efecto básico (texto sencillo) descrito en la carta que requiera dicha Disciplina. Cuando el símbolo de Disciplina es romboide, significa que el vampiro posee un nivel adicional en esa Disciplina, el nivel superior, y, por lo tanto, puede elegir entre utilizar el efecto básico (texto sencillo) o el efecto superior (texto en negrita) descrito en la carta (pero no ambos).

Algunas cartas de biblioteca tienen varios símbolos de Disciplinas en la barra de atributos. Alguno de los efectos descritos en estas cartas

requiere una de las Disciplinas especificadas, mientras que otros efectos requieren otra, y otros efectos requieren que el vampiro posea varias Disciplinas. Cada efecto muestra el icono o iconos de la(s) Disciplina(s) requerida(s).

5. Grupo: Cada vampiro pertenece a un grupo específico, identificado por un número situado encima de la esquina superior izquierda de la caja de texto. La cripta de un jugador debe estar formada por vampiros de un único grupo, o de dos grupos consecutivos. Sin embargo, esto no le impide a un Matusalén robar vampiros de otros grupos durante la partida. Hay cartas de algunas expansiones antiguas que carecen de este distintivo: las que tienen símbolo de expansión (un icono en la esquina superior derecha de la carta) se tratan como vampiros del **grupo 2**, las demás, como vampiros del **grupo 1**.

6. Avance: Las cartas de avance son un nuevo tipo de vampiros para la cripta. Su aspecto es idéntico al de las cartas de cripta corrientes con la salvedad de que tienen la palabra “Advanced” debajo del nombre.



Las cartas de avance son vampiros a todos los efectos, por lo que se pueden influenciar normalmente. Además, si ya controlas al vampiro avanzado o al vampiro “básico” asociado (el normal), y tienes en la zona incontrolada la otra versión de dicho vampiro, puedes gastar 4 transferencias y 1 punto de reserva sanguínea para trasladar a ese vampiro desde tu zona incontrolada hasta el vampiro controlado (poniendo el vampiro avanzado encima del básico). Las dos cartas se fusionan a todos los efectos para formar un único vampiro.

Los detalles de esta fusión son los siguientes. Las fichas y cartas que haya encima del vampiro siguen estando ahí. El vampiro avanzado y el básico se tratan como si fueran una única carta (aunque fuesen enviados a la zona incontrolada de algún modo) hasta que el vampiro se queme. Los efectos en juego que afectasen al vampiro afectarán ahora a su versión fusionada.

Cuando están fusionados, el texto del vampiro básico sigue en vigor, pero el resto de la carta se ignora (capacidad,



Disciplinas, etc.). La vigencia del vampiro avanzado es total. Si el vampiro avanzado entra en conflicto con el básico (Ej., por pertenecer a una secta distinta), es el avanzado quien tiene prioridad. Algunas cartas fusionadas tienen un efecto adicional que sólo entra en vigor si el vampiro avanzado está fusionado con el básico. Dicho efecto viene señalado en el texto de la carta con el icono de “fusionado”.

El vampiro avanzado (fusionado o no) podrá entra en disputa con otros ejemplares del mismo vampiro (avanzado o no) que haya en juego, como siempre.

1.6. Sinopsis de las cartas de biblioteca

1.6.1. Generalidades

1. Jugar cartas: Existen tres tipos principales de cartas de biblioteca: las cartas heriles, las cartas serviles y las cartas de evento. Las cartas heriles las juegan los Matusalenes; las cartas serviles las juegan los siervos (vampiros y aliados) controlados por los Matusalenes; y las cartas de evento se ponen en juego durante la fase de descarte para representar sucesos que afectan el Mundo de Tinieblas en su conjunto (véase la sección 8). Las cartas heriles no tienen ningún icono en la parte superior de la barra de atributos, mientras que todas las demás cartas tienen un icono en ese lugar que indica de qué tipo de carta se trata. Las cartas se juegan poniéndolas boca arriba en la zona de juego, o mostrándolas a los demás jugadores y colocándolas boca arriba en el montón de ceniza. Al jugar una carta, el jugador debe declarar todos sus efectos.

2. Robar cartas: Siempre que juegues una carta de biblioteca de la mano, deberás robar inmediatamente otra de la biblioteca para reemplazarla (a no ser que el texto de la carta indique lo contrario). Si tu biblioteca está vacía, no robarás para completar tu mano, pero seguirás jugando. La cantidad de cartas que tengas en la mano siempre deberá coincidir con el tamaño de tu mano (sin contar las cartas que no vayas a reemplazar hasta más adelante). Siempre que no coincidan (cuando un efecto altere el tamaño de tu mano o le añada o quite cartas, por

ejemplo), deberás descartarte o robar inmediatamente para adecuarte al tamaño de tu mano.

3. Requisitos para jugar cartas: Todas las cartas de biblioteca tienen símbolos en la barra de atributos (la franja marmórea situada al lado izquierdo) que indican el tipo de carta (exceptuando las cartas heriles), el clan o la Disciplina requeridos (si los hubiese) para jugar la carta, y el costo (si lo hubiese) de jugarla. Algunas cartas pueden tener otros requisitos (como capacidad o título) indicados en su texto. Sólo un siervo que cumpla los requisitos dados en una carta servil podrá jugar dicha carta, mientras que sólo el Matusalén que controle a un siervo preparado que cumpla los requisitos de una carta heril podrá jugar dicha carta.

Algunas de las cartas que tienen requisitos también están provistas de un icono de **opción de quema**. Este icono significa que el Matusalén que no controle a un siervo que cumpla los requisitos puede descartarse de dicha carta durante la fase de enderezamiento de cualquier Matusalén. Cada Matusalén sólo puede descartarse de una de estas cartas en cada fase de enderezamiento.



El número inscrito en una gota de sangre situada en el margen izquierdo de una carta de biblioteca (en mitad del margen o en el extremo inferior) indica la cantidad de sangre o de reserva sanguínea que se debe quemar para jugarla. El número inscrito en una gota roja representa el costo de sangre (la cantidad de sangre que debe quemar el vampiro). El número inscrito en un rombo blanco con una calavera representa el costo de reserva sanguínea (la cantidad de reserva sanguínea que debe quemar el Matusalén).

Objetivos: Si se le juega una carta a otra, o dicha carta selecciona, elige o afecta de otro modo a otra carta, la carta afectada deberá estar en juego (es decir, controlada). Los vampiros que se encuentren en la zona letárgica siempre podrán ser elegidos como objetivos, pero no así los vampiros de la zona incontrolada ni las cartas disputadas.

La vez: Si dos o más jugadores quieren jugar una carta o efecto, el primero en jugarlo será el Matusalén que esté actuando (el activo). En

cada momento, el jugador activo siempre tendrá la oportunidad de jugar la siguiente carta o efecto. Es decir, después de jugar un efecto, podrá jugar otro y otro. Una vez que haya terminado, la oportunidad pasará al Matusalén defensor (en caso de acciones directas y combate), y luego a los demás Matusalenes, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, partiendo del Matusalén activo. Hay que tener en cuenta que si algún Matusalén utiliza una carta o efecto, el Matusalén activo volverá a tener la oportunidad de jugar el siguiente efecto.

6. Efectos para torneos de diseño de barajas (o *drafts*): Hay cartas que tienen una versión especial que aparece en sobres en la que se indica, en una caja gris con el distintivo “DRAFT:”, otra manera de usarlas. Este efecto sólo se puede utilizar en torneos de diseño de barajas o de barajas selladas. El texto en negrita, como “+1 stealth action”, situado en la parte superior del texto normal afecta a toda la carta, incluyendo el efecto para *drafts*. El costo de la carta también se aplica normalmente al efecto para *drafts*. Los requisitos de Clan y Disciplinas se indican en la sección del efecto para *drafts* (y son independientes de cualquier requisito de Clan o Disciplinas de los efectos normales).

1.6.2. Cartas heriles

Las cartas heriles son las que juegas en tu papel de Matusalén. Existen dos tipos de cartas heriles: las fuera de turno y las normales. He aquí algunos tipos de cartas heriles normales: lugares y Disciplinas (y existen otras cartas heriles normales que carecen de tipo específico). Las cartas heriles normales se juegan durante tu fase heril. Por regla general, durante tu fase heril sólo puedes jugar una carta heril normal. Las cartas heriles fuera de turno se pueden jugar durante los turnos de otros jugadores. Al jugar una carta heril fuera de turno, lo haces a cuenta de tu siguiente fase heril –es decir, jugando la carta ahora en lugar de esperar hasta tu siguiente fase heril–.

Salvo que se indique lo contrario, las cartas heriles en juego están controladas por el Matusalén que las haya jugado, incluso si hubieran jugado sobre una carta controlada por otro Matusalén.

Los tipos generales de cartas heriles son los siguientes:

1. Lugares: Representan un sitio (un edificio, una ciudad, o un lugar de reunión determinado, por ejemplo) controlado por un Matusalén o sus siervos. Los lugares permanecen en juego y pueden utilizarse repetidamente, incluso en el turno en que se juegan. Hay cartas de biblioteca (Ej., *Arson*) que pueden destruirlos.

2. Disciplinas: Las cartas de Disciplina se juegan sobre un vampiro controlado (incluso uno controlado por otro Matusalén) para otorgarle un nivel extra en una Disciplina, ya sea el nivel básico en una nueva Disciplina o un nivel en una Disciplina que ya posea (aumentándolo de básico a superior). El vampiro también incrementa en uno su capacidad de sangre (el "+1" inscrito en el círculo rojo situado en la esquina inferior derecha de la carta así lo indica) a la vez que la Disciplina otorgada, pero no obtiene el punto de sangre extra para llenar la nueva capacidad.

3. Trofeo: Los trofeos se pueden poner en juego utilizando una acción de fase heril (o según se explica en la definición "Lista Roja" de la sección 11). Un trofeo no tiene efecto alguno hasta que se le ponga a un vampiro. Cuando un vampiro queme a un siervo de la Lista Roja en combate o como acción (D) (incluso *diablerie*), el controlador del trofeo puede optar por ponérselo a dicho vampiro, que podrá recibir de esta forma cualquier cantidad de trofeos que haya en juego (además del único trofeo que el controlador del vampiro puede ir a buscar a la biblioteca, montón de ceniza o mano). Una vez puestos encima de un vampiro, los trofeos son intransferibles.

4. Fuera de turno: Las cartas heriles fuera de turno se pueden jugar siempre que convenga durante el turno de otro jugador a cuenta de tu siguiente fase heril (véase "Fase heril", sec. 5). No puedes jugar una segunda carta fuera de turno a cuenta de la misma fase heril -deberás esperar hasta que saldes la deuda que has contraído con la primera-. No puedes jugar cartas heriles fuera de turno en tu propio turno.

5. Nimiedad (*trifle*): Algunas cartas heriles reciben el nombre de nimiedades (*trifles*). Cuando un Matusalén juega una nimiedad (y nadie la cancela), obtiene una acción extra de fase heril, pero cuando juega una nimiedad fuera de turno, obtiene una acción de fase heril en su próxima

fase heril. En una determinada fase heril, un Matusalén sólo puede obtener una acción de fase heril proveniente de nimiedades; las demás nimiedades que juegue funcionan como cartas heriles normales.

6. Otras cartas heriles: Las cartas heriles que no se han explicado aquí tienen los efectos que en ellas se describen. Estas cartas heriles se descartan cuando se juegan, a no ser que la carta indique que se deba poner en juego o jugar sobre otra carta.

1.6.3. Cartas serviles

Las cartas serviles son las que juegan tus vampiros y aliados (referidos colectivamente como "siervos"). A menos que especifiquen lo contrario, las cartas serviles se queman tras ser jugadas por un siervo.

Por naturaleza, las cartas serviles en juego están controladas por el controlador del siervo sobre el que se encuentren. Si una carta servil tan sólo está en juego y no sobre otra carta controlada, se hallará inherentemente controlada por el Matusalén que la jugó.

Con mucha frecuencia, las cartas serviles tienen un símbolo de Disciplina, clan y/o costo de sangre, en cuyo caso sólo pueden ser jugadas por un vampiro que cumpla dichos requisitos.

Algunos aliados tienen la habilidad de jugar ciertas cartas "como vampiro". En estos casos, el aliado se trata como si fuera un vampiro en lo referente a todos los efectos generados por jugar la carta en cuestión. La vida del aliado representa su sangre (para pagar costos, por ejemplo). La sangre que gane o pierda "como vampiro" será la vida que el aliado ganará o perderá. A efectos de dicha carta, el aliado tendrá una capacidad inherente de 1 (en los casos en que la carta requiera a un vampiro mayor o a uno de una capacidad dada). El aliado será tratado como vampiro sólo cuando juegue dicha carta. Y en caso de cartas tales como acciones y ataques que no se resuelvan inmediatamente, el aliado será tratado como vampiro durante la resolución del efecto. En concreto, el aliado no será tratado como vampiro en lo que atañe a los efectos de la carta cuando ésta esté en juego, o efectos prolongados generados por la misma. Si el aliado ganase vida que superara su capacidad, no la perdería, y si el efecto

le infligiera daño agravado, el aliado quemaría vida normalmente. Sin embargo, si el efecto le hiciera entrar en letargo, el aliado se quemaría.

Los tipos generales de cartas serviles son los siguientes:



1. Acciones: Aparte de las acciones inherentes (tales como "cazar", que no requieren carta alguna), los siervos pueden jugar cartas de acción para realizar acciones. Sólo se puede jugar una carta de acción por acción. Las cartas de acción no se pueden utilizar para modificar otras acciones.



2. Modificadores de acción: El siervo activo puede jugar estas cartas para modificar la acción. Por ejemplo, hay modificadores de acción que aumentan el sigilo o el sangrado del siervo que está actuando, o que le proporcionan más votos. Un siervo no puede jugar el mismo modificador de acción más de una vez por acción.



3. Aliados, equipo y criados: Estas cartas de acción representan las cosas que un siervo puede poner en juego mediante una acción. Todas ellas son acciones. Por ejemplo, un siervo no podría poner en juego dos cartas de equipo mediante una única acción. Las cartas de equipo y criados se colocan encima del siervo que las juega (el siervo activo), mientras que los aliados se ponen en juego y permanecen independientes del siervo activo. Cuando un siervo se quema, también lo hacen los criados y el equipo que tenga encima.



4. Acciones políticas: Las acciones políticas se pueden jugar para proponer un referéndum como acción, o se pueden quemar durante un referéndum para conseguir un voto.



5. Cartas de combate: Las juegan los siervos cuando están en combate (véase "El combate", sec. 6.4).



6. Reacciones: Los siervos enderezados preparados pueden jugar cartas de reacción en respuesta a una acción efectuada por un siervo perteneciente a otro Matusalén (los siervos de un Matusalén no pueden reaccionar ante las acciones realizadas por otros siervos del mismo Matusalén). Un siervo no puede jugar la misma carta de reacción más de una vez por acción. Las cartas de reacción no giran el siervo que las utiliza.



7. Reflejos: Los siervos pueden jugar cartas de reflejos para cancelar un tipo de carta concreto en el momento de ser jugado contra ellos.

1.6.4. Eventos

Las cartas de evento se juegan para representar sucesos que afectan el Mundo de Tinieblas en su conjunto. Una vez por fase de descarte, un Matusalén puede utilizar una acción de fase de descarte para poner en juego un evento. Cada evento sólo se puede jugar una vez por partida. Si no se especifica lo contrario, las cartas de evento están controladas por el Matusalén que las haya jugado.



2. EMPEZAR A JUGAR

2.1. Orden de juego

La posición inicial puede ser determinada por cualquier método que escojan los jugadores. El jugador a tu izquierda es tu **presa**, es decir, el jugador que esperas eliminar de la partida. El jugador a tu derecha es tu **depredador**, es decir, el jugador que espera eliminarte de la partida. Cuando tu presa es eliminada, el siguiente jugador (la presa de tu anterior presa) se convierte en tu nueva presa.

2.2. El banco de sangre y la Ventaja

Cada jugador toma 30 fichas de sangre para formar su reserva sanguínea inicial. Las fichas de sangre sobrantes se ponen en el banco de sangre (una reserva común de fichas colocada de modo que sea accesible a todos los jugadores). Recuerda que el número de fichas del banco de sangre es ilimitado (el banco nunca se queda sin fichas).

La Ventaja (véase la sección 1.2) está incontrolada al comienzo de la partida y, por lo tanto, se pone en el centro del área de juego.

2.3. Área de juego

El área que hay delante de cada jugador se divide en dos zonas: la zona incontrolada, que empieza con cuatro vampiros incontrolados extraídos de la cripta; y la zona controlada, que se halla vacía al inicio de la partida. La zona controlada se divide a su vez en dos: la zona preparada y la zona letárgica. La zona letárgica es un área especial para vampiros heridos (véase “Letargo”, sec. 6.5). Conforme avance la partida, te harás con el control de algunos de tus vampiros, trasladándolos desde la zona incontrolada hasta la zona preparada, boca arriba (véase “Fase de influencia”, sec. 7).

| | |
|---|--|
| Zona preparada (controlada) | |
| Zona incontrolada (boca abajo) | Zona letárgica (controlada) |

Para empezar, separa las cartas de cripta (vampiros) de las de biblioteca. Baraja ambos montones y permite que tu depredador los corte. Coloca los dos montones delante de ti. Roba las siete primeras cartas de la biblioteca para formar tu mano, y pon las cuatro primeras cartas de la cripta en tu zona incontrolada, boca abajo. Durante la partida, puedes mirar las cartas que tengas en la mano y las de tu zona incontrolada siempre que quieras.

A medida que avance la partida, podrás optar por pasar más vampiros de tu cripta a la zona incontrolada (véase “Fase de influencia”, sec. 7).

3. JUGAR LA PARTIDA

Los turnos se suceden en el sentido de las agujas del reloj alrededor del área de juego. El turno de cada jugador consta de las siguientes cinco fases, en este orden:

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Fase de enderezamiento | Endereza todas tus cartas. |
| 2. Fase heril | Juega una carta heril. |
| 3. Fase servil | Haz que tus siervos realicen acciones. |
| 4. Fase de influencia | Intenta controlar a los vampiros de la zona incontrolada. |
| 5. Fase de descarte | Descártate de una carta de la mano (y roba otra). |

Las diferentes fases se describen con más detalle en las secciones contiguas.

4. FASE DE ENDEREZAMIENTO

Tu turno empieza con la fase de enderezamiento, al inicio de la cual debes enderezar todas tus cartas (excepto las cartas **infernales**, ver sección 11). Las cartas o efectos que requieran o permitan que hagas algo durante tu fase de enderezamiento se resuelven tras haber enderezado tus cartas. Puedes elegir el orden en el que se lleven a cabo estos efectos. Además de los efectos generados por cartas, existen otros que se resuelven durante la fase de enderezamiento:

- Si posees la Ventaja, puedes tomar una ficha de sangre del banco de sangre y añadirla a tu reserva sanguínea.
- Por cada carta y título que estés disputando, debes optar entre cederlo o pagar para seguir disputándolo (véase más adelante).

4.1. Cartas disputadas

Algunas cartas del juego representan recursos únicos, como lugares, equipo o personajes específicos. Tales cartas vendrán señaladas como

"únicas" en su texto. Además, todos los vampiros son únicos. Si se pone en juego más de un ejemplar de una carta única, querrá decir que el control de dicha carta estará en disputa. Mientras dure la disputa, todos los ejemplares de las cartas disputadas se colocarán boca abajo y estarán fuera de juego. Si se pone en juego otro ejemplar más de una carta que ya esté disputándose, éste entrará inmediatamente en disputa y también se pondrá boca abajo.

El costo de disputar una carta es un punto de reserva sanguínea, que pagarás durante cada una de tus fases de enderezamiento. En vez de pagar el costo de la disputa de una carta, podrás optar por ceder dicha carta. Las cartas cedidas se queman. Todas las cartas o fichas apiladas en la carta cedida también se queman.

Si se ceden todos los demás ejemplares de una carta que estés disputando, la carta se enderezará y se pondrá boca arriba durante tu próxima fase de enderezamiento, finalizando la disputa.

Ten cuidado al incluir en tu baraja duplicados de las mismas cartas únicas, ya que no puedes controlar a la vez más de un ejemplar de la misma carta única, y no puedes disputarte cartas a ti mismo (si algún efecto te obligara a disputarte una carta a ti mismo, tan sólo deberás quemar el ejemplar de la carta única entrante). Por otro lado, puede que te interese tener un segundo ejemplar a mano por si te queman el primero.

4.2. Títulos disputados

Algunos títulos son únicos. Por ejemplo, sólo puede haber un príncipe o arzobispo de una determinada ciudad (véase "Sectas vampíricas", sec. 10). Si más de un vampiro en juego reivindicara el mismo título, dicho título entraría en disputa. Mientras se esté disputando un título, los vampiros implicados en la disputa serán tratados como si no tuvieran título alguno, pero permanecerán controlados y podrán actuar y bloquear normalmente.

El costo de disputar un título es un punto de sangre, que pagará el vampiro durante cada una de sus fases de enderezamiento. En vez de

pagar el costo de la disputa del título, el vampiro podrá optar por ceder el título (o podrá verse obligado a cederlo, si no tuviera sangre con la que pagar). Sólo los vampiros preparados pueden disputar títulos. Los vampiros en letargo deberán cederlos durante la fase de enderezamiento. La cesión de un título no le supone ningún otro efecto al vampiro.

Si todos los demás vampiros que están disputando un título con tu vampiro renuncian a la disputa, tu vampiro adquirirá el título durante tu siguiente fase de enderezamiento, poniendo fin a la disputa.

5. FASE HERIL

Dispones de acciones de fase heril durante tu fase heril, que representan tus actividades personales como Matusalén durante el turno.

Por naturaleza, sólo dispones de una acción de fase heril, pero hay cartas que pueden cambiar tal cantidad. Puedes utilizar una acción de fase heril para jugar una carta heril, y hay cartas que te pueden proporcionar formas alternativas de usar tus acciones de fase heril. Por ejemplo, puedes utilizar una acción de fase heril para marcar a un siervo de la Lista Roja (véase la sección 11). Si hubieras jugado una carta heril fuera de turno a cuenta de esta fase heril, tendrías una acción de fase heril menos de lo normal (véase “Cartas heriles”, sec. 1.6.2).

Si hubiera otros efectos que se produjeran durante tu fase heril, tú elegirías el orden en el que éstos y tus acciones de fase heril se llevarían a cabo.

No puedes guardar acciones de fase heril para más adelante, ya que las acciones de fase heril no empleadas durante esta fase se pierden.

6. FASE SERVIL

La mayor parte de la actividad del juego ocurre durante las fases serviles.

En la fase servil puedes hacer que tus siervos realicen acciones. Sólo los siervos preparados y enderezados pueden llevar a cabo acciones. Efectuar una acción gira al siervo activo. Los siervos preparados y enderezados pertenecientes a otros Matusalenes pueden intentar bloquear tu acción. Bloquear gira al siervo bloqueador (véase “Resuelve los

intentos de bloqueo”, sec. 6.2.2). Las acciones tienen éxito sólo si no son bloqueadas; y se resuelven (tanto si tienen éxito como si resultan bloqueadas) antes de que se pueda emprender cualquier otra.

Como ya hemos indicado, sólo los siervos preparados y enderezados pueden realizar acciones. Efectuar una acción gira al siervo activo. De modo que, si un siervo consiguiera enderezarse (debido a una carta o efecto) durante esta fase, podría realizar otra acción.

Algunas acciones son obligatorias. Por ejemplo, un vampiro preparado sin sangre debe cazar. Durante tu fase servil, ninguno de tus siervos puede realizar acciones no obligatorias si alguno de ellos todavía tiene acciones obligatorias por hacer. Si tienes dos o más siervos que deban realizar acciones obligatorias, podrás efectuarlas en el orden que desees. Los siervos que tengan acciones obligatorias por hacer no podrán llevar a cabo ninguna otra acción. Si un único siervo tuviera dos o más acciones obligatorias distintas por hacer, se quedaría "quieto" y no podría realizar acción alguna (no obstante, esto no impediría que tus demás siervos efectuaran acciones no obligatorias).

6.1. Tipos de acciones

Por naturaleza (sin usar cartas), un siervo preparado puede realizar una de estas dos acciones: **cazar** o **sangrar**.

Los siervos preparados también pueden hacer acciones para poner en juego distintos tipos de recursos permanentes, entre los que se incluyen: el **equipo** (como computadoras, pistolas o artefactos exóticos), los **criados** (guardaespaldas, sirvientes o animales puestos al servicio del siervo), y los **aliados** (siervos no vampíricos, como magos, hombres lobo o simples mortales). Las cartas de equipo se ponen en juego mediante la acción de equiparse; los criados, mediante la acción de contratar criados; y los aliados, mediante la acción de reclutar aliados. Estas tres acciones son muy parecidas, aunque las cartas que ponen en juego no lo son. El equipo (a diferencia de los criados) se puede transferir de un siervo a otro por medio de una acción.

En vez de llevar a cabo una acción inherente, un siervo preparado podría jugar una carta de acción para realizar la acción indicada en ella. Algunas cartas de acción son versiones mejoradas de la acción inherente de sangrar o de otras acciones básicas, mientras que otras son tipos de acciones propios. La acción política es un tipo especial de carta de acción que un vampiro puede usar para convocar un referéndum.

Además, existen acciones especiales relacionadas con anarquistas y vampiros en letargo. Estas acciones no se describen aquí (véase “Letargo”, sec. 6.5 y “Los Anarquistas”, sec. 10.4).

6.1.1. Sangrar

Sangrar es una de las acciones fundamentales del juego, ya que es el método básico de quitarle reserva sanguínea a la presa. Por naturaleza, las acciones de sangrado de tus siervos sólo pueden ir dirigidas contra tu presa. Hay cartas o efectos que pueden permitirte u obligarte a sangrar a un Matusalén que no sea tu presa. Sin embargo, nunca te puedes sangrar a ti mismo. **Un siervo no puede realizar más de una acción de sangrado por turno, incluso aunque se enderezase.**

Conceptualmente, realizar una acción de sangrado representa los esfuerzos de tu siervo por socavar el poder e influencia del Matusalén elegido. Podrías imaginarte el sangrar como pagar sobornos, cambiar datos bancarios, propagar rumores, etc.

Para sangrar a un Matusalén, anuncia la acción y gira al siervo activo (el siervo que está realizando la acción de sangrado). Si la acción tiene éxito, el Matusalén destinatario quemará una cantidad de reserva sanguínea igual a la cantidad sangrada. Por naturaleza, todos los siervos sangran uno (el texto de la mayor parte de los aliados hace caso omiso de esta norma). Además, si la acción tiene éxito y la cantidad sangrada es uno o más, el controlador del siervo activo consigue la Ventaja, arrebatándose la al Matusalén que la tuviera.

6.1.2. Cazar (con +1 al sigilo)

Cazar es el medio por el que un vampiro satisface su ansia de sangre. Los aliados no pueden llevar a cabo esta acción.

Para que un vampiro cace, anuncia la acción y gira al vampiro activo. Si la acción tiene éxito, ponle al vampiro una ficha de sangre del banco de sangre. Si esto provocase que la sangre del vampiro sobrepasara su capacidad, el exceso se devolvería inmediatamente al banco de sangre (como siempre). Esta acción posee un +1 al sigilo inherente (véase “Sigilo e interceptación”, sec. 6.2.2.2). Hay que recordar que un vampiro preparado que no tenga sangre deberá cazar (no pudiendo realizar ninguna acción salvo ésa).

6.1.3. Equiparse (+1 al sigilo)

Las cartas de equipo son cartas de acción que le proporcionan al siervo habilidades especiales. La acción de equiparse posee un +1 al sigilo inherente.



Para equiparte con una carta de equipo de la mano, juega la carta y gira al siervo activo. Si la acción tiene éxito, pon la carta de equipo encima del siervo (y paga el costo, si lo hubiese). Si la acción no tiene éxito, la carta se quema (véase “Resuelve la acción”, sec. 6.2.3). Sólo se puede jugar una carta de equipo por acción, pero no hay límite alguno al número de cartas de equipo que un siervo puede tener.

Para equiparte con una carta de equipo en poder de otro de tus siervos, gira al siervo activo (el siervo que está intentando conseguir el equipo), y anuncia la carta de equipo que va a tomar. Con una sola acción se puede tomar más de una carta de equipo de un siervo. Si la acción no tiene éxito, el equipo permanece donde está.

6.1.4. Contratar a un criado (con +1 al sigilo)

Los criados son cartas de acción que proporcionan habilidades especiales a los siervos. La acción de contratar a un criado posee un +1 al sigilo inherente.



Para contratar a un criado de la mano, juega la carta y gira el siervo activo. Si la acción tiene éxito, el criado se coloca encima del siervo activo (pagando su costo, si lo hubiese). Si la acción no tiene éxito, la carta se quema (véase “Resuelve la acción”, sec. 6.2.3). Sólo se puede contratar a un criado por acción, pero no existe límite alguno en cuanto al número

de criados que un siervo pueda tener. A diferencia del equipo, el criado es leal al siervo que lo haya contratado, y no puede ser transferido.

Cuando un criado entra en juego, recibe fichas de sangre del banco de sangre para representar su vida (indicada en la carta del criado). Cuando un criado pierde su última ficha de vida, se quema (véase “Criados y combate”, sec. 6.4.7).

6.1.5. Reclutar un aliado (con +1 al sigilo)

Los aliados son cartas de acción que se convierten en siervos por derecho propio, capaces de actuar y bloquear con independencia del siervo que los haya reclutado. La acción de reclutar un aliado posee un +1 al sigilo inherente.



Para reclutar un aliado de la mano, juega la carta y gira al siervo activo. Si la acción tiene éxito, coloca el aliado en tu zona incontrolada, aunque esté controlado, para indicar que no puede actuar este turno (pagando el costo, si lo hubiese). Si la acción no tiene éxito, la carta se quema (véase “Resuelve la acción”, sec. 6.2.3). Sólo se puede reclutar un aliado por acción. No olvides que, por naturaleza, los aliados que hayan entrado en juego por otros medios podrán actuar en el mismo turno.

Al final del turno, los aliados que hayas colocado en la zona incontrolada (para indicar que no pueden actuar) se trasladan a la zona preparada.

Cuando un aliado entra en juego (por cualquier medio), recibe fichas de sangre del banco de sangre para representar su vida (indicada en la carta). Cuando un aliado pierde su última ficha de vida, se quema. Si reclutar un aliado requiere una Disciplina y el aliado se pone en juego por medios diferentes al reclutamiento, utiliza la versión normal del aliado si difiere de la superior.

6.1.6. Carta de acción (o carta en juego)

Los siervos pueden utilizar una carta de acción para realizar una acción, pero puede haber cartas en juego que también les permitan llevar a cabo acciones especiales.



A no ser que la carta indique lo contrario, estas acciones van sin sigilo (véase “Sigilo e interceptación”, sec. 6.2.2.2), y las pueden iniciar tanto

vampiros como aliados. Si la carta describe una versión especial de una acción básica, todas las reglas que se aplican a la acción básica también se aplican a la carta de acción, a no ser que la carta indique lo contrario.

Si Krid juega un *Computer Hacking* (texto: "Acción. (D) Sangra con +1 al sangrado"), se aplicarán todas las reglas habituales relativas a las acciones de sangrado (pudiendo sangrar sólo a tu presa, por ejemplo), con la particularidad de que, en este caso, la cantidad sangrada aumentará en 1 punto.

Para realizar la acción descrita en una carta de acción que tengas en mano, juega la carta y gira al siervo activo. Si la acción tiene éxito, se resuelve como se indique en la carta (pagando el costo, si lo hubiese). Si la acción no tiene éxito, la carta se quema.

Para efectuar una acción descrita por una carta en juego, anuncia la acción y gira al siervo activo. Si la acción tiene éxito, se resuelve como se indique en la carta (pagando el costo, si lo hubiese). Si la acción no tiene éxito, no produce ningún efecto.

Un mismo siervo no puede realizar una acción con la misma carta de acción o mediante la misma carta en juego (con inclusión del propio texto de la carta del siervo) más de una vez por turno, incluso aunque éste se enderece.

6.1.7. Acción política (con +1 al sigilo)

Las cartas de acción política son cartas de acción que se utilizan para convocar referendos. Tal y como se indica en ellas, estas acciones poseen un +1 al sigilo inherente y sólo pueden ser jugadas por vampiros (los aliados no pueden convocar referendos). Las acciones políticas son siempre indirectas, porque todos los Matusalenes pueden votar en el referéndum (véase "Quién puede intentar bloquear", sec. 6.2.2.1). **Un siervo no puede realizar más de una acción política por turno.**

Para convocar el referéndum indicado en una carta de acción política que tengas en la mano, juega la carta y gira al vampiro activo. Si la acción



tiene éxito, se deciden los términos del referéndum, y se cuentan los votos para ver si éste prospera o fracasa (véase “Política”, sec. 6.3).

6.2. Realizar una acción

Cualquier siervo preparado y enderezado que controles puede llevar a cabo una acción. El procedimiento para resolver una acción se describe en las secciones contiguas. Ten en cuenta que se pueden jugar modificadores de acción y cartas de reacción en cualquier momento de este proceso (según convenga), sujetos a las restricciones (descritas más adelante) que regulan la adición de sigilo e interceptación, y a las restricciones que prohíben que un mismo siervo juegue más de una vez el mismo modificador de acción o carta de reacción (véase “Cartas serviles”, sec. 1.6.3); y ciñéndose a las directrices sobre el orden en el que deben sucederse todos los efectos (véase “La vez”, sec. 1.6.1.6).

Resumen del curso de una acción

- Se declara la acción, y se juega la carta utilizada para ella (carta de acción, equipo, etc.), si la hubiese. Gira al siervo que realiza la acción (el "siervo activo").
- El Matusalén destinatario puede intentar bloquear la acción con cualquiera de sus siervos preparados y enderezados. Si el objetivo de la acción no es otro Matusalén (o son varios los destinatarios de la misma), podrán intentar bloquearla los siervos de la presa y del depredador.
- Si un intento de bloqueo es infructuoso, se puede intentar otro. Si no se realizan más intentos de bloqueo, la acción prospera, y se paga su costo. Si un intento de bloqueo tiene éxito, el siervo que bloquea se gira y entra en combate con el siervo activo.

Los modificadores de acción y las cartas de reacción se pueden jugar en cualquier momento durante una acción (salvo que el texto de la carta indique lo contrario), siendo el Matusalén activo quien tiene la oportunidad de jugar en primer lugar. Únicamente el siervo activo puede jugar modificadores de acción, mientras que sólo los siervos preparados y enderezados controlados por otros Matusalenes pueden jugar cartas de

reacción. Por norma general, el efecto de un modificador de acción o de una carta de reacción dura toda la acción en curso. Recuerda también que un mismo siervo no puede jugar el mismo modificador de acción o carta de reacción más de una vez por acción.

6.2.1. Anuncia la acción

Anuncia la acción y gira al siervo activo (sólo los siervos preparados y enderezados pueden realizar acciones). A continuación, juega (boca arriba) la carta requerida por la acción. Todos los detalles de la acción se declaran al anunciarla, incluso el objetivo, el costo, los efectos, etc.


EXCEPCIÓN: Las decisiones que se vayan a tomar en un referéndum no se declaran hasta que la acción tenga éxito (véase “La acción política”, sec. 6.3.1).

Durante su fase servil, Sarah decide que Krid, uno de sus siervos enderezados, va a realizar una acción para sangrar a su presa, Alexis. Sarah gira a Krid y declara, “Krid intenta sangrar 1 punto de reserva sanguínea a Alexis”.

Tras resolver esa acción (con éxito o no), Sarah decide que Pug, otro de sus siervos enderezados, va a reclutar a un aliado de la mano, la *Loyal Street Gang*. Sarah gira a Pug y juega la *Loyal Street Gang*, declarando “Pug intenta reclutar la *Loyal Street Gang* con +1 al sigilo, cuyo costo es de 1 punto de reserva sanguínea.” (El costo no se paga hasta que la acción tenga éxito).

6.2.2. Resuelve los intentos de bloqueo

1. Quién puede intentar bloquear: Si una acción elige como objetivo a otro Matusalén (o algo controlado por otro Matusalén), recibe el nombre de acción **directa**, y el Matusalén destinatario de la acción (o que controla al objetivo) puede utilizar a sus siervos preparados y enderezados para intentar bloquearla. Si la acción no va dirigida contra otro Matusalén (o contra algo controlado por otro Matusalén), recibe el nombre de acción **indirecta** y puede ser bloqueada por la presa o el depredador del Matusalén activo, siendo la presa la que tiene la primera oportunidad de

bloquear. Si un intento de bloqueo fracasa, se pueden hacer otros siempre que el Matusalén bloqueador lo desee. Una vez que un Matusalén decide no hacer más intentos de bloqueo, la decisión es definitiva. Para mayor comodidad, cuando una carta describa una acción que vaya dirigida contra otro Matusalén, incluirá el símbolo  en el texto como recordatorio de que esa acción es directa. Recuerda que las acciones políticas siempre son indirectas.

Fíjate en que si un Matusalén renuncia a bloquear una acción puede seguir jugando cartas de reacción durante la misma.

La acción de Krid para sangrar a Alexis va dirigida contra Alexis, de modo que sólo los siervos preparados y enderezados que controle Alexis pueden intentar bloquearla. Si un intento de bloqueo fracasa, se puede hacer otro.

La acción de Pug para reclutar la *Loyal Street Gang* no va dirigida contra ningún Matusalén, por lo que es indirecta. Puede ser bloqueada tanto por la presa como por el depredador de Sarah. Si el primer intento de bloqueo de su presa fracasa, se pueden hacer otros hasta que su presa renuncie a realizar más tentativas, momento en el cual su depredador puede comenzar a intentar bloquear.

2. Sigilo e interceptación: Conceptualmente, el sigilo representa las medidas que toma el siervo activo para llevar sus asuntos de forma discreta, intentando no llamar la atención de posibles adversarios. La interceptación representa los esfuerzos que el siervo bloqueador realiza para descubrir los planes del siervo activo y acecharlo o perseguirlo con el fin de detenerlo (luchando con él) antes de que pueda cumplir su misión.

Para comprobar si un intento de bloqueo tiene éxito, compara el sigilo del siervo activo con la interceptación del siervo bloqueador. La acción resulta bloqueada si la interceptación del bloqueador es igual o mayor que el sigilo del siervo activo. Por naturaleza, el sigilo e interceptación de los siervos es cero; por lo que normalmente los intentos de bloqueo tendrán

éxito, a no ser que la acción posea sigilo inherente (como cazar) o se utilice una carta o efecto para aumentar el sigilo del siervo activo.

Hay acciones provistas de sigilo inherente, según se indica en la lista de acciones (sec. 6.1) y en algunas cartas de acción. El siervo que realice tales acciones comienza con más sigilo del normal. Además, se pueden utilizar algunas cartas u otros efectos para aumentar el sigilo o la intercepción de un siervo, siguiendo las instrucciones de dichas cartas. Sólo se le puede añadir sigilo a una acción cuando sea necesario (es decir, sólo si la acción está siendo bloqueada en ese momento y el siervo bloqueador tiene suficiente intercepción para bloquear al siervo activo). Asimismo, sólo se puede añadir intercepción durante una acción cuando sea necesario (es decir, únicamente por parte de un siervo bloqueador, cuando el sigilo del siervo activo supere su intercepción).

Ten en cuenta que todas las modificaciones que afecten el sigilo o la intercepción de un siervo están vigentes durante toda la acción. El aumento de sigilo e intercepción vuelven a sus valores normales después de la resolución de la acción.

Sarah anuncia que Ira va a cazar y lo gira. La acción es indirecta y tiene un +1 al sigilo inherente. Su presa renuncia a bloquear. No obstante, su depredador juega una carta de reacción para darle +1 a la intercepción a Eugenio, uno de sus siervos preparados y enderezados. Sarah no tiene ninguna carta que aumente el sigilo de Ira, por lo que la acción resulta bloqueada. Eugenio se gira y empieza el combate.

Si un bloqueo fracasa (cuando el sigilo del siervo activo supera la intercepción del bloqueador y el Matusalén que controla a este último no puede o no quiere añadir más intercepción), hay dos opciones: realizar otro intento de bloqueo (con el mismo siervo u otro distinto), o que el Matusalén defensor declare que no va a realizar más tentativas para bloquear la acción. Ten en cuenta que esta declaración es un evento, y que, como tal, le permite al Matusalén activo (y a otros) jugar más cartas y efectos.

Sarah anuncia que Quentin va a sangrar a Alexis. Puesto que Sarah no tiene ningún efecto que desee jugar antes de que Alexis decida si bloquea o no, Sarah le dice: "¿Bloqueas?". Alexis decide no bloquear, así que Sarah juega una *Confusion* (un modificador de acción que añade 1 al sangrado). Alexis pierde un total de 2 puntos de reserva sanguínea.

6.2.3. Resuelve la acción

Si una acción tiene éxito (no habiendo prosperado ningún intento de bloqueo), se paga el costo de la misma y se aplican sus efectos. Si una acción es bloqueada, las cartas jugadas para llevarla a cabo se queman, y el siervo bloqueador se gira y entra en combate con el siervo activo (véase "Combate", sec. 6.4). La acción no tiene efecto si resulta bloqueada. Recuerda que el costo de una acción –si lo hubiese– sólo se paga si la acción prospera; el costo no se paga si la acción es bloqueada. Los costos de los modificadores de acción o de las cartas de reacción siempre se pagan al jugar esas cartas, independientemente del si la acción tiene éxito o no.

6.3. Política

La política y la diplomacia son tan importantes para los vampiros como cazar y alimentarse. Del mismo modo que la sociedad mortal, la de los Vástagos posee sus propias leyes, credos y costumbres. La política entra en juego cuando un vampiro realiza una acción política o cuando se convoca una **caza de sangre** (véase "La caza de sangre", sec. 6.5.6).

6.3.1. La acción política

Para convocar el referéndum descrito en una carta de acción política que tengas en la mano (o posibilitada por una carta en juego), gira al vampiro activo y anuncia el referéndum que intenta proponer (juega en este momento la carta de acción política, si la hubiese). Las acciones políticas nunca van dirigidas contra ningún Matusalén específico, sin importar el efecto que el referéndum tuviera en caso de prosperar (por lo que las acciones políticas sólo pueden ser bloqueadas –única y

exclusivamente- por la presa y el depredador del Matusalén activo). Además, como indican en su texto, las acciones políticas poseen un +1 al sigilo inherente.

Importante: Los términos específicos del referéndum (las decisiones - si las hubiese- que vaya a tomar el jugador que convoca el referéndum) no se declaran hasta que la acción prospere (es decir, hasta que nadie haya conseguido bloquearla).

6.3.2. El referéndum

Si una acción política tiene éxito, se convoca el referéndum.

Hay cartas de expansiones anteriores que utilizan la frase “durante una acción política” para referirse a la parte del referéndum de la acción política.

El referéndum consta de tres pasos: establecer los términos, votar (emitir los votos), y resolver del referéndum.

1. **Elige los términos** del referéndum, si los hubiese. Las cartas que se usan “durante una acción política” pero “antes de emitir los votos” se utilizan en este momento.
2. **Votar.** Ahora, todos los Matusalenes pueden emitir los votos de que dispongan (véase más adelante), en cualquier orden. La emisión de votos es libre, y no hay obligación alguna de votar. No obstante, una vez que se haya emitido un voto, éste no podrá cambiarse. La fase de votar finaliza sólo cuando todos los Matusalenes hayan terminado de votar (si es preciso un límite de tiempo, los jugadores pueden acordar esperar 15 segundos tras la emisión del último voto para cerrar la fase de votación).
3. **Resolver el referéndum.** Si hay más votos a favor del referéndum que en contra, éste se aprueba y se ejecutan sus efectos. De lo contrario, el referéndum fracasa y no tiene efecto. Los referendos empatados fracasan.

6.3.3. Conseguir votos

Los Matusalenes no tienen votos inherentes. Los votos han de conseguirse, y existen varias maneras de hacerlo. Cuando se consigue un voto, no es necesario emitirlo en seguida, si se considera oportuno. Los

votos emitidos lo son “a favor” o “en contra” del referéndum, y un Matusalén puede emitir unos votos a favor y otros en contra, como crea conveniente, con la restricción de que todos los votos de un vampiro dado o procedentes de otra fuente han de ser emitidos al unísono como grupo. Una vez que se haya emitido un voto, éste ya no se podrá cambiar. Los Matusalenes pueden conseguir votos de las siguientes maneras:

- **Cartas de acción política:** Cada Matusalén puede conseguir un voto utilizando una carta de acción política. Para indicarlo, estas cartas dicen: “vale 1 voto”. Si se ha usado una carta de acción política para convocar un referéndum, ésta le proporciona un voto al controlador del vampiro activo. Las demás cartas de acción política que se utilicen como votos sencillamente se queman sin tomar en consideración el texto de las mismas. Ningún Matusalén puede conseguir más de un voto procedente de cartas de acción política.
- **Vampiros con título:** Cada vampiro preparado y con título le proporciona votos extras al Matusalén que lo controla. Los votos conseguidos dependen del título. Un Matusalén consigue:
1 voto por cada **primogénito** u **obispo** preparado, y
2 votos por cada **príncipe, arzobispo, barón, kholo** o **magaji** preparado, y
3 votos por cada **justicar** o **cardenal** preparado, y
4 votos por cada **miembro del Circulo Interior** o **regente** preparado.
Hay otros vampiros que también tienen votos (según se indica su texto) sin poseer ninguno de los títulos enumerados anteriormente. Los vampiros sólo pueden utilizar sus votos cuando están preparados.
- **La Ventaja:** El Matusalén que tenga la Ventaja puede quemarla (devolverla, incontrolada, al área central) para conseguir un voto.
- **El bloque de los priscus:** Como grupo, los priscus tienen tres votos. Durante un referéndum, los tres votos del bloque de los priscus se emiten “a favor” o “en contra” del mismo, según sea el resultado del

subreferéndum de los priscus. Cada priscus preparado proporciona un voto en dicho subreferéndum, durante el cual no se pueden usar otro tipo de votos. Cada voto se emite “a favor” o “en contra” del referéndum principal. La facción que obtenga un mayor número de votos en el subreferéndum conseguirá tres votos en el referéndum principal. Si se produce un empate en el subreferéndum, los priscus se abstendrán en la votación principal. A medida que los priscus vayan votando en el subreferéndum, los tres votos del bloque de los priscus pueden ir oscilando entre “a favor”, “en contra” y “abstenerse” (según se vaya decantando la mayoría en el subreferéndum).

- **Otras cartas:** Para conseguir votos se pueden utilizar modificadores de acción, cartas de reacción, cartas en juego, etc., siempre sujetos a las reglas normales referentes a jugar cartas (Ej., sólo el siervo activo puede jugar modificadores de acción, y únicamente los siervos enderezados y preparados, controlados por Matusalenes distintos al controlador del siervo activo, pueden jugar cartas de reacción).

6.4. El combate

El combate se produce cuando un siervo bloquea la acción de otro siervo preparado. Asimismo, los efectos de algunas cartas pueden ocasionar un combate. Cualquiera que sea la causa del éste, es importante recordar que sólo los siervos preparados pueden participar en él; y que tus siervos no pueden entrar en combate con ninguno de tus demás siervos.

El hecho de estar girado o enderezado no tiene importancia para los combates. Los siervos girados combaten igual que los enderezados.

Nota: Las únicas cartas serviles que se pueden usar durante el combate son las cartas de combate (a no ser, por supuesto, que alguna carta indique lo contrario).

6.4.1. Secuencia del combate

El combate se desarrolla en series de uno o más asaltos, cada uno de los cuales consta de tres pasos:

- **Determinar la distancia:** Usa maniobras para establecer una distancia corta o larga.
- **Atacar:** Anuncia y resuelve los ataques.
- **Acosar:** Utiliza los acosos para continuar otro asalto o para acabar el combate.

Como es habitual, el siervo activo siempre tiene la primera oportunidad de usar cartas o efectos antes que el siervo oponente, en cualquier momento del combate.

6.4.2. Determinar la distancia

Los asaltos del combate se producen de cerca o de lejos. Por naturaleza, cada uno de ellos comienza de cerca. La distancia determina qué ataques y demás efectos de la fase de resolución de ataques se pueden utilizar. Algunos efectos sólo pueden usarse de cerca, otros sólo de lejos, y otros tanto de cerca como de lejos (véase más adelante).

Un siervo en combate puede usar una maniobra para alejarse, o puede maniobrar para volver acercarse si su oponente ha maniobrado para alejarse. Los dos combatientes pueden seguir jugando maniobras mientras lo deseen (para contrarrestar los efectos de la última maniobra de su oponente). Un siervo no puede jugar dos maniobras seguidas (ya que se cancelarían mutuamente).

Nota: Los efectos que se juegan "antes de determinar la distancia" se deben jugar antes de que el siervo activo decida si va a jugar o no maniobras al principio de esta fase.

Los siervos carecen de maniobras inherentes; han de servirse de cartas u otros efectos para obtenerlas. La capacidad para maniobrar puede provenir de cartas de combate, armas u otras cartas en juego. Para usar la maniobra de una carta de ataque, el siervo ha de jugar la carta de ataque durante esta fase, en lugar de hacerlo durante la fase de elección de ataques (véase más adelante). Si un siervo usa la maniobra de una carta de ataque o de un arma, también está eligiendo el ataque a todos los efectos. Por ese motivo, no puede utilizar una segunda carta de ataque o un arma para volver a maniobrar en el mismo asalto.

Acciones

Sangrar. Siempre directa. Le quita reserva sanguínea al objetivo. Por naturaleza, va dirigida contra tu presa.

Cazar. Con +1 al sigilo. El vampiro gana 1 de sangre del banco de sangre.

Convertirse en anarquista. Con +1 al sigilo. Hace anarquista (e Independiente) a un vampiro. Cuesta 2 de sangre (pero sólo 1 si controlas a otro anarquista preparado). Los vampiros con título no pueden realizar esta acción.

Equiparse. Con +1 al sigilo. Ponle al vampiro activo una carta de equipo de la mano, o pásale equipo de un siervo amistoso.

Contratar a un criado. Con +1 al sigilo. Ponle al siervo activo un criado de la mano.

Reclutar a un aliado. Con +1 al sigilo. Pon en juego un aliado de la mano. El aliado no puede actuar en el turno en que ha sido reclutado.

Acción política. Con +1 al sigilo. Juega una carta de acción política de la mano para proponer ese referéndum.

Salir del letargo. Con +1 al sigilo. El vampiro activo sale del letargo. Cuesta 2 de sangre.

Rescatar a un vampiro del letargo. Con +1 al sigilo si controlas al objetivo. El objetivo sale del letargo. Cuesta 2 de sangre (que pueden ser pagados total o parcialmente por el objetivo).

Diabolizar a un vampiro en letargo. Con +1 al sigilo si controlas al objetivo. Si el objetivo se quema, y el vampiro activo puede conseguir ciertos beneficios. Se convoca una caza de sangre para ver si el vampiro activo también se quema.

Clanes de la Camarilla

| | |
|--------------------|---|
| Brujah |  |
| Malkavian |  |
| Nosferatu |  |
| Toreador |  |
| Tremere |  |
| Ventrue |  |
| Caitiff (sin clan) |  |

Clanes Independientes

| | |
|-----------------------|---|
| Gangrel |  |
| Asamitas |  |
| Seguidores de Set |  |
| Giovanni |  |
| Ravnos |  |
| Baali |  |
| Hijas de la Cacofonía |  |
| Gárgolas |  |
| Nagaraja |  |
| Salubri |  |
| Samedi |  |
| Brujahs Auténticos |  |

Clanes del Sabbat

| | |
|----------------------------|---|
| Lasombra |  |
| Tzimisce |  |
| <i>Antitribu</i> Brujah |  |
| <i>Antitribu</i> Gangrel |  |
| <i>Antitribu</i> Malkavian |  |
| <i>Antitribu</i> Nosferatu |  |
| <i>Antitribu</i> Toreador |  |
| <i>Antitribu</i> Tremere |  |
| <i>Antitribu</i> Ventrue |  |
| Pandilleros |  |
| Arimanes |  |
| Hermanos de Sangre |  |
| Heraldos de las Calaveras |  |
| Kiasyd |  |
| <i>Antitribu</i> Salubri |  |

Clanes Laibon

| | |
|------------|---|
| Akunanse |  |
| Guruhi |  |
| Ishtaritas |  |
| Osebo |  |

Resumen del combate

El combate consta de una serie de asaltos. Cada asalto tiene tres fases:

1. Determinar la distancia

Cada siervo puede maniobrar para alejarse o para volverse a acercar. Por naturaleza, cada asalto empieza de cerca.

2. Atacar

Cada siervo declara su ataque; el siervo activo lo declara en primer lugar. Luego ambos ataques se resuelven simultáneamente. Los ataques adicionales que se puedan haber obtenido también se resuelven en esta fase (cesando cuando uno de los combatientes ya no está preparado).

3. Acosar

Cada siervo puede acosar para continuar el combate (iniciar un nuevo asalto) o para finalizarlo. Por naturaleza, el combate terminará si ninguno de los dos siervos acosa.

Efectos de los ataques

Los ataques sólo son efectivos de cerca a no ser que indiquen lo contrario o que inflijan daño “R”.

Ataque físico. Inflige daño basado en fuerza. Nunca es efectivo de lejos. Los ataques de lejos y los ataques con armas nunca son ataques físicos. Cualquier otro ataque que inflija daño basado en fuerza es un ataque físico.

Destruir/robar equipo. Quema o roba una única carta de equipo que el siervo oponente tenga encima. El equipo robado no se puede utilizar luego en el mismo asalto.

Robar sangre. Róbale fichas de sangre o vida al oponente.

Primer golpe. Ataque que se resuelve antes del ataque normal (pero no antes que una esquiva o un ataque de fin del combate).

Esquiva. No causa daño alguno, sino que protege al que esquiva del ataque del oponente (incluso de lejos).

Fin del combate. Acaba el combate antes de que se resuelva cualquier otro ataque (o efecto que ocurra durante la resolución de ataques).

Si la carta de combate que haya jugado un siervo le otorga una maniobra como parte de su efecto, la maniobra debe ser utilizada en ese asalto del combate. Si la carta de combate que haya jugado un siervo le otorga una “maniobra opcional” como parte de su efecto, el siervo puede renunciar a utilizar la maniobra.

Por regla general, un siervo que pueda atacar de lejos querrá maniobrar para alejarse cuando se enfrente a un adversario del que sospeche que sólo puede atacar de cerca.

Mazz acaba de bloquear a Ira, y se produce el combate. Mazz tiene una *Submachine Gun* que le permite efectuar un ataque de 3 puntos de daño, tanto de cerca como de lejos, y que le da una maniobra opcional. Ira, al ser el siervo activo, renuncia a maniobrar. Mazz utiliza la maniobra del arma para alejarse, donde no puede ser dañado por el ataque físico de Ira. Ira juega una carta de maniobra para volver a acercarse. Sin embargo, Mazz también tiene otra carta de maniobra, y la juega para alejarse de nuevo. Ira no tiene más maniobras que jugar, por lo que se fija una distancia larga.

6.4.3. Atacar

Durante la fase de ataques, los siervos se golpean mutuamente (si es posible), o se esfuerzan por evitar ser alcanzados por algún ataque (esquivando, por ejemplo). Ten en cuenta que no todos los ataques son agresivos. Los efectos defensivos, como las esquivas, también se consideran ataques (véase “Efectos de los ataques”, sec. 6.4.5).

Por norma general, cada siervo sólo dispone de un ataque por asalto. Hay cartas que pueden permitir que un siervo disponga de ataques adicionales durante un asalto del combate. Cada par de ataques (uno por cada siervo) se resuelve antes de pasar al siguiente par. Si sólo uno de los siervos dispone de ataques adicionales, el siguiente “par” será únicamente su ataque.

Durante cada par de ataques, los siervos eligen en primer lugar sus ataques respectivos (primero el siervo activo, y a continuación su

oponente), y luego se resuelven los ataques. La resolución de los ataques es simultánea, a excepción de unos pocos casos especiales (véase “Efectos de los ataques”, sec 6.4.5).

- **Elegir ataques:** Cada siervo elige su ataque. El ataque puede provenir de una carta de combate, de un arma que el siervo posea, o de un ataque físico inherente. Si un siervo ha usado la maniobra de un ataque en el presente asalto (procedente de una carta de ataque o de un arma), no puede elegir ningún otro ataque como ataque inicial del asalto. Se puede elegir cualquier ataque como ataque adicional, incluso si se ha utilizado una maniobra.
- **Resolver ataques:** Los efectos de los ataques de ambos siervos se resuelven simultáneamente. La mayoría de los ataques sólo son efectivos de cerca. A no ser que en el ataque ponga *ranged* (de lejos) o que éste haga daño “R” (o que se trate de un ataque defensivo, como una esquiva o un fin del combate), sólo tiene efecto de cerca. Los ataques de lejos y los que hacen daño “R” pueden utilizarse a cualquier distancia, corta o larga.

Cuando un siervo o criado sufre daño (ya sea causado por un ataque o por otros medios), debe quemar sangre o perder vida, lo que corresponda (véase “Resolución del daño”, sec. 6.4.6). Ten en cuenta que primero se aplican los efectos de un ataque, y *luego* se resuelve el daño. Este orden es importante para algunos ataques especiales, como robar sangre (véase “Efectos de los ataques”, sec. 6.4.5).

Si uno de los combatientes, o ambos, ya no están preparados (debido a que hayan sufrido demasiado daño, por ejemplo), entonces el combate finaliza inmediatamente. De este modo, si un ataque infligiera más daño del que un siervo pudiera curar o prevenir, el combate acabaría en ese instante (sin más ataques, ni acosos, etc.). Esto es aplicable en cualquier momento del combate, no sólo durante la resolución de ataques.

- **Ataques adicionales:** Hay cartas y efectos que permiten que un siervo efectúe ataques adicionales durante el presente asalto del combate. Los ataques adicionales se anuncian (obtienen) y se efectúan (usan)

sólo después de que se haya completado el primer par de ataques. Como siempre, es el siervo activo quien decide antes que el siervo oponente si obtiene ataques adicionales o no. Los ataques adicionales se llevan a cabo por medio de otra fase de elección de ataques y otra de resolución de ataques en las que sólo pueden jugar cartas de ataque los siervos que tengan ataques adicionales. Todos los ataques adicionales se producen a la misma distancia. Estos pasos se van repitiendo tantas veces como sea necesario. Ningún siervo puede usar más de una carta o efecto por asalto del combate para obtener ataques adicionales.

Ira bloquea a Kurt, y ambos entran en combate. Ninguno de los dos manobra, por lo que el asalto es a corta distancia. Kurt anuncia que utiliza la carta *Undead Strength*, que le permite infligir 3 puntos de daño como ataque. Ira usa la carta *Dodge*, por lo que ningún vampiro inflige daño alguno.

A continuación, Kurt juega la carta *Blur*, que le proporciona un ataque adicional. Ira también juega un *Blur*, que le da dos ataques adicionales, ya que posee Celeridad superior. Estos ataques adicionales se resuelven a la misma distancia, que en este caso es corta.

Kurt utiliza ataque físico en el segundo ataque. Ira hace lo mismo. Ambos sufren 1 punto de daño. Luego, Ira utiliza su ataque físico una vez más, y Kurt no puede usar más ataques, porque sólo disponía de un ataque adicional. Kurt sufre 1 punto más de daño.

6.4.4. Acosar

Al final de cada asalto del combate, los contendientes (si ambos están preparados todavía) se irán cada uno por su lado (si no se indica lo contrario), o uno de ellos perseguirá al otro. Se pueden utilizar acosos para continuar el combate (empezar otro asalto del combate) o para finalizarlo (cancelando un acoso del oponente), de forma parecida a como se usan las maniobras para determinar la distancia. Los dos combatientes pueden seguir jugando acosos (para contrarrestar los efectos

del último acoso de su oponente) tantas veces como deseen. Ningún siervo puede jugar dos acosos seguidos (ya que se cancelarían mutuamente). Si no se cancela un acoso para continuar, empezará un nuevo asalto del combate.

6.4.5. Efectos de los ataques

Ataque físico: Es el ataque básico. Cuando un siervo efectúa un ataque físico de cerca, le hace tanto daño como **fuerza** tenga al siervo oponente. Los siervos tienen una fuerza intrínseca de 1.

Destruir Equipo: Este efecto quema una carta de equipo del siervo oponente. Si hubiera más de una pieza de equipo en el siervo oponente, sería el siervo atacante quien elegiría cuál de ellas se quemaría. El equipo se puede seguir usando hasta el momento en que se resuelva el ataque de destruir equipo. El efecto puede especificar que se destruya un arma, en lugar de un equipo, en cuyo caso se debe elegir un arma.

Robar Equipo: Este efecto es como el de destruir equipo, salvo que en lugar de quemarse, la carta de equipo se le pasa al siervo atacante. El siervo que robe el equipo no puede utilizarlo durante el presente asalto del combate. Tras finalizar el combate, el equipo permanece con el siervo que lo haya robado.

Primer golpe: Un ataque efectuado con primer golpe se resuelve antes que un ataque normal. De este modo, si el siervo oponente se quema o entra en letargo mediante un ataque efectuado con primer golpe, su ataque no se resolverá. Si el siervo oponente estuviera atacando con un arma que resultara destruida o robada con primer golpe, perdería su ataque. Si ambos siervos atacaran con primer golpe, los ataques se resolverían simultáneamente. Un ataque efectuado con primer golpe no se resuelve antes que un efecto que ponga fin al combate (que siempre se resuelve primero), además, una esquiva sigue cancelando los efectos de un ataque realizado con primer golpe (como se verá a continuación).

Esquiva: Un ataque de esquiva no inflige ningún daño, pero protege de los efectos del ataque contrario al siervo que esquiva y sus posesiones, pero no así a los criados. La esquiva es efectiva a cualquier distancia, y protege incluso de los efectos de un ataque efectuado con primer golpe.

(La esquiva es un ataque, incluso aunque tan sólo sea defensivo. Representa la actividad del siervo durante ese par de ataques).

Fin del combate: Este efecto acaba el combate en el acto. Este tipo de ataque es siempre el primero en resolverse, incluso antes que un ataque efectuado con primer golpe, y pone fin al combate antes de que se resuelvan otros ataques u otros efectos que ocurran durante la resolución de ataques. El fin del combate funciona a cualquier distancia, y no se ve afectado por las esquivas, ya que éstas sólo cancelan los efectos que vayan dirigidos contra el siervo que esquiva.

Robar Sangre: Este efecto traslada fichas de sangre (o fichas de vida) del objetivo al siervo atacante, y no cuenta como daño, por lo que no puede ser prevenido mediante efectos de prevención de daño. Este efecto se produce antes de la etapa de "curar daño" de la fase de resolución de daño, de modo que la sangre robada se puede utilizar para curar daño incluso si el daño se inflige simultáneamente. Si la sangre robada hace que el vampiro atacante tenga más sangre que capacidad, el exceso se elimina inmediatamente (como es habitual).

Cohn Rose entra en combate con un aliado mago. Cohn tiene una capacidad de 5 y 4 fichas de sangre. El mago tiene 2 de vida. Tras determinar la distancia, Cohn roba tres de sangre como ataque. El mago ataca con 2R de daño. Las 2 fichas de la vida del mago son transferidas a Cohn, quien sufre 2 de daño. Cohn tiene 6 puntos de sangre, pero su capacidad es sólo de 5, de modo que una ficha de sangre se va al banco de sangre. El mago se quema, ya que se ha quedado sin fichas de vida. Cohn sufre 2 puntos de daño y no se previene de ninguno, por lo que quema 2 de sangre para curar el daño, lo cual le deja con 3 puntos de sangre.

6.4.6. Resolución del daño

La resolución del daño tiene dos etapas: la prevención del daño y la curación de éste.

En primer lugar, el siervo que sufre daño puede jugar cartas de prevención de daño (como la carta de combate *Skin of Rock*), si es capaz de hacerlo. Estas cartas de prevención de daño se juegan una a una hasta que todo el daño sea prevenido o hasta que el siervo decida que no va a jugar ninguna más. Sólo los siervos pueden prevenirse del daño. El daño hecho a los criados no puede ser prevenido.

El daño restante (daño no prevenido) se inflige con éxito. A continuación, se cura el daño (si la víctima es un vampiro) o éste provoca la pérdida de puntos de vida (si la víctima es un criado o un aliado).

Por cada punto de daño infligido a un vampiro, éste tiene que quemar uno de sangre para curárselo. Un vampiro puede quemar toda su sangre si es necesario, y hacerlo no tiene ningún otro efecto negativo en el vampiro. Si un vampiro no pudiera curar todo el daño (por ejemplo, si le infligieran más daño que sangre tuviese para curarlo), quemaría sangre para curar el daño que pudiera, y el daño que no hubiese curado lo dejaría **herido**. Un vampiro herido entrará en **letargo** tras habersele aplicado el daño restante (véase “Letargo”, sec. 6.5).

Existe un tipo de daño que recibe el nombre de **agravado**, como el daño proveniente del fuego o de la luz del sol, o de las garras y colmillos de otras criaturas sobrenaturales, entre las que se incluyen algunos vampiros. El daño agravado difiere del normal en dos aspectos: no se puede curar, y puede quemar a un vampiro que ya esté herido.

El daño agravado es incurable para los vampiros. Y, dado que no se puede curar, los vampiros tampoco deben quemar sangre para curarlo, sino que pasan a estar heridos (a no ser que el daño sea prevenido, por supuesto).

El daño agravado hecho a un vampiro herido puede quemarlo completamente. Un vampiro herido es aquél que ha sufrido daño que no ha podido curar, o aquél que está en letargo o de camino a estarlo. Por cada punto de daño agravado infligido con éxito a un vampiro herido, éste ha de quemar uno de sangre para evitar ser destruido. Si no tuviera suficiente sangre, el vampiro se quemaría. Ser destruido por este método no constituye **diablerie** (véase “Diablerie”, sec. 6.5.5).

Si un vampiro acaba recibiendo daño normal y agravado al mismo tiempo, el daño normal se aplica primero. Esto sólo es así con el daño no prevenido, ya que se pueden usar efectos de prevención de daño para prevenir el daño agravado antes que el normal, si el jugador así lo decide. Si un vampiro estuviera herido, entraría en letargo tras aplicársele todo el daño agravado (véase “Letargo”, sec. 6.5). Si el daño agravado lo quemara, el vampiro iría directamente al montón de ceniza, sin pasar antes por el estado de letargo.

Los aliados y los criados tratan el daño agravado igual que el daño normal. Por cada punto de daño (normal o agravado) que se inflija a un aliado o criado, éste quemará una ficha de vida. Cuando un aliado o criado pierde todas sus fichas de vida, se quema.

Krid está preparado y tiene 1 punto de sangre cuando sufre 1 punto de daño agravado. Él no puede curar este daño, por lo que pasa a estar herido y entra en letargo con 1 punto de sangre.

Milo está preparado y tiene 2 puntos de sangre cuando sufre 3 puntos de daño agravado sin poder curárselos, por lo que pasa a estar herido por el primer punto, y tiene que quemar 2 de sangre para evitar ser destruido por los otros 2 puntos (1 de sangre por punto), quedándose vacío y en letargo.

Barth está preparado y tiene 1 de sangre cuando sufre 2 puntos de daño normal y uno agravado. Él quema 1 de sangre para curar el primer punto de daño normal. No tiene suficiente sangre para curar el segundo. El daño agravado lo quema, ya que tiene daño sin curar y no puede quemar sangre para evitar ser destruido.

6.4.7. Criados y combate

Normalmente, los criados no resultan dañados en combate (a no ser que el siervo que los tenga encima se queme). Sin embargo, un agresor puede optar por efectuar un ataque contra uno de los criados del siervo oponente, en vez de hacerlo contra éste. Esto sólo se puede hacer de lejos (el combate de cerca es demasiado hostil como para permitir tales

distracciones), y únicamente con ataques que sean efectivos de lejos (véase “Atacar”, sec. 6.4.3). Para elegir a un criado como objetivo de un ataque de lejos, el siervo atacante debe especificarlo al anunciar su ataque. Estos ataques no se pueden esquivar, y el daño hecho a los criados no se puede prevenir.

6.5. Letargo

Cuando un vampiro no puede curarse las heridas, entra en un sueño profundo conocido como letargo. Un vampiro que esté en letargo es particularmente débil y vulnerable a los ataques de otros de su especie. Un vampiro preparado puede matar (quemar) a un vampiro en letargo mediante el acto de la *diablerie*. Al cometer *diablerie*, el diabolista le chupa toda la sangre a su víctima y se hace más poderoso (apoderándose de todo el equipo que tenga la víctima). Sin embargo, la sociedad vampírica condena este acto, por lo que el riesgo puede ser más alto que la recompensa (véase “Diablerie”, sec. 6.5.5 y “La caza de sangre”, sec. 6.5.6).

Un vampiro en letargo aún se considera controlado, pero no preparado. Se sigue enderezando normalmente al principio de la fase de enderezamiento.

6.5.1. Entrar en letargo

Si un vampiro no puede curarse las heridas, entra en letargo. Por ejemplo, un vampiro que no tenga suficiente sangre para curar el daño que le infligen, o que sufra daño agravado (véase “Resolución del daño”, sec. 6.4.6) entrará en letargo.

Los vampiros en letargo se colocan en un área adyacente a la zona incontrolada, llamada la zona letárgica. Los criados, el equipo y demás cartas que estén encima del vampiro seguirán con él cuando éste entre en letargo.

La única acción que puede realizar un vampiro en letargo es “salir del letargo” (véase más adelante). Un vampiro en letargo no puede bloquear ni jugar cartas de reacción. Sin embargo, puede jugar modificadores de acción durante sus acciones.

6.5.2. Acción para salir del letargo (con +1 al sigilo)

Ésta es la única acción que un vampiro en letargo puede realizar (a no ser que una carta especifique lo contrario). Esta acción, que no requiere carta alguna, le cuesta al vampiro activo dos puntos de sangre. (Las versiones de esta acción con carta cuestan lo que indique la carta).

Para hacer que un vampiro en letargo intente salir de él, anuncia la acción y gira al vampiro activo. Si la acción prospera, el vampiro activo paga el costo (2 puntos de sangre) y pasa de la zona letárgica a la zona preparada. Si se bloquea esta acción, no hay combate (los vampiros en letargo no pueden entrar en combate). En vez de ello, si el bloqueador fuera un vampiro, obtendría la oportunidad de diabolizar al vampiro activo (véase “Diablerie”, sec. 6.5.5). Si optase por no hacerlo, o si fuera un aliado, entonces la acción simplemente fracasaría (el vampiro activo permanecería en letargo y no pagaría el costo de la acción). Esta acción tiene un +1 al sigilo inherente.

Un vampiro en letargo puede ser objetivo de las siguientes acciones, que pueden ser emprendidas por cualquier vampiro preparado:

6.5.3. Rescatar a un vampiro del letargo

Esta acción cuesta 2 puntos de sangre, que pueden ser pagados por el vampiro activo o por el vampiro rescatado. El costo de esta acción también se puede dividir entre los dos vampiros. Los aliados no pueden realizar esta acción.

Para hacer que un vampiro rescate a otro del letargo, anuncia la acción (indicando cómo se pagará el costo) y gira al vampiro activo. Si la acción tiene éxito, se paga su costo, y el vampiro en letargo se traslada a la zona preparada. El vampiro rescatado no se gira o endereza como resultado de ser rescatado. Si la acción resulta bloqueada, el vampiro activo y el siervo bloqueador entran en combate normalmente. Esta acción tiene un +1 al sigilo inherente si el vampiro activo y el vampiro en letargo están controlados por el mismo Matusalén; de lo contrario, tan sólo es una acción directa.

6.5.4. Diabolizar a un vampiro en letargo

Para hacer que un vampiro diabolice a otro vampiro en letargo, anuncia la acción y gira al vampiro activo. Si la acción tiene éxito, la víctima es diabolizada (véase más adelante). Si la acción resulta bloqueada, el vampiro activo entra en combate con el siervo bloqueador como es habitual. Esta acción tiene un +1 al sigilo inherente si el vampiro activo y el vampiro en letargo están controlados por el mismo Matusalén; de lo contrario, tan sólo es una acción directa. Los aliados no pueden realizar esta acción.

6.5.5. Diablerie

La *diablerie* consiste en causarle la Muerte Definitiva a otro vampiro bebiéndose su sangre. Sólo los vampiros preparados pueden cometer *diablerie*. Los vampiros marcados como *Blood Cursed* (de sangre maldita) no pueden cometer *diablerie*. El vampiro que perpetra tal acto recibe el nombre de diabolista. La *diablerie* se resuelve como sigue:

1. Toda la sangre de la víctima pasa al diabolista. La sangre que sobrepase su capacidad se elimina normalmente.
2. El diabolista puede adueñarse de cualquier equipo que tuviese la víctima.
3. La víctima se quema (yendo al montón de ceniza de su dueño). Las cartas y fichas que tuviera encima también se queman.
4. Si la víctima era más antigua (tenía una capacidad mayor) que el diabolista, éste puede adquirir una Disciplina. Su controlador puede buscar una carta heril de Disciplina en su biblioteca, montón de ceniza y mano para ponérsela al diabolista, tras lo cual debe barajar la biblioteca o reemplazar la carta hasta completar el tamaño de su mano (lo que haga falta). Esto aumenta en uno la capacidad del diabolista, pero no le proporciona de forma automática la sangre para rellenarla.
5. Si la víctima era de la **Lista Roja**, el diabolista puede recibir trofeos (véase la sección 11).

Las etapas de la *diablerie* se tratan como una sola unidad. No se puede utilizar ningún efecto para interrumpir la *diablerie*. Se pueden jugar

efectos antes o después, según convenga. Tras la *diablerie*, se puede convocar una caza de sangre contra el diabolista.

6.5.6. La caza de sangre

Como ya hemos dicho, la sociedad vampírica condena el acto de la *diablerie*. La pena por cometer tal fechoría es la muerte, y el método para impartir justicia es la caza de sangre (denominada “caza salvaje” por otros grupos de vampiros; ambos términos son intercambiables), en la que otros de su especie dan caza al diabolista y lo destruyen. Sin embargo, en la práctica este tipo de justicia no siempre se administra de manera justa, dependiendo de las conexiones que tenga el diabolista.

Cuando un vampiro comete *diablerie*, automáticamente se lleva a cabo un referéndum para determinar si se va a convocar una caza de sangre contra el diabolista. Si el referéndum prospera, se convoca la caza de sangre, y el diabolista se quema. Este referéndum no es una acción, por lo que no se puede bloquear y no se pueden jugar modificadores de acción ni cartas de reacción durante el mismo. Por lo demás, este referéndum se resuelve como cualquier otro.

7. FASE DE INFLUENCIA

Los Matusalenes luchan vehementemente por dominar la sociedad vampírica, pero los vampiros más jóvenes son reacios a doblegarse a la voluntad de los ancianos. Los Matusalenes deben utilizar sus recursos hábilmente para incitar a sus hermanos más jóvenes a obedecer sus órdenes (a menudo sin que éstos se den cuenta de que están siendo manipulados).

La fase de influencia te permite dedicar parte de tu poder (medido por tu reserva sanguínea) para controlar los vampiros de tu zona incontrolada. Esta fase también se puede usar para trasladar nuevos vampiros de tu cripta a tu zona incontrolada. Las actividades llevadas a cabo en esta fase se administran mediante un tipo de “acción de fase de influencia” llamada transferencia. Las transferencias, como las acciones de fase heril, no vienen representadas por fichas y no se pueden guardar para usarlas más tarde.

Cada Matusalén dispone normalmente de cuatro transferencias al principio de su fase de influencia. Sin embargo, para equilibrar la ventaja de empezar primero, los Matusalenes no disponen de la asignación completa de transferencias durante los tres primeros turnos. En lugar de ello, el Matusalén que juegue el primer turno de la partida sólo dispondrá de una transferencia en su primera fase de influencia. El Matusalén que juegue en segundo lugar obtendrá dos transferencias en su turno, y el Matusalén que juegue el tercer turno obtendrá tres transferencias. Tras lo cual cada Matusalén dispondrá de las cuatro transferencias de rigor durante sus respectivas fases de influencia.

Durante tu fase de influencia puedes emplear las transferencias de la siguiente manera:

- Emplea una transferencia para mover una ficha de tu reserva sanguínea a un vampiro de tu zona incontrolada.
- Emplea dos transferencias para mover una ficha de sangre de un vampiro de tu zona incontrolada a tu reserva sanguínea.
- Emplea cuatro transferencias y quema 1 punto de reserva sanguínea para mover un vampiro de tu cripta a tu zona incontrolada (robando de la parte superior de ésta, como siempre).

Al final de tu fase de influencia, todo vampiro de tu zona incontrolada que tenga un número de fichas de sangre igual (o mayor) que su capacidad pasará a estar controlado. El vampiro se pondrá boca arriba y se trasladará, enderezado, a la zona controlada. Las fichas de sangre seguirán encima de él para representar su sangre (las fichas que sobrepasen su capacidad desaparecerán inmediatamente, como es habitual).

Nora llega a su fase de influencia. Dispone de cuatro transferencias, pero sólo tiene 2 puntos de reserva sanguínea. Ella se da cuenta de que le ha puesto 8 fichas de sangre a un vampiro de capacidad 10, y cree que puede ganar la partida si logra ponerlo en juego. Sin embargo, no puede

usar las dos fichas de su reserva sanguínea para ello, ya que eso la eliminaría de la partida. En un turno anterior, Nora había invertido un par de fichas de sangre en un vampiro de capacidad 7, así que emplea dos de sus cuatro transferencias en recuperar una de esas fichas y ponerla en su reserva sanguínea. Ahora ella tiene 3 puntos de reserva sanguínea y aún dispone de dos transferencias. Nora utiliza dos transferencias para pasarle 2 de las 3 fichas de su reserva sanguínea al vampiro de capacidad 10, y lo traslada a la zona preparada.

8. FASE DE DESCARTE

En la fase de descarte dispones, por naturaleza, de una acción de fase de descarte. Puedes utilizar una acción de fase de descarte para poner en juego una carta de evento (no más de una por fase) o para descartarte de una carta de la mano (y robar otra para reemplazarla normalmente). Hay efectos que pueden cambiar el número de acciones de fase de descarte que tienes a tu disposición, o que pueden proporcionarte otras formas de utilizar tus acciones de fase de descarte. Las acciones de fase de descarte no utilizadas en esta fase se pierden; no se pueden reservar para más tarde.

9. FINAL DE LA PARTIDA

9.1. Puntos de victoria

Cuando un Matusalén se queda sin fichas de reserva sanguínea es eliminado de la partida. Si te eliminan, todas las cartas que controles se retiran del juego. Las cartas que controles que sean propiedad de tus oponentes has de devolvérselas a ellos al final de la partida. Las cartas de tu propiedad controladas por otros Matusalenes permanecen en juego normalmente (véase “La regla de oro de la propiedad de cartas”, sec. 1.3). La partida continúa hasta que sólo quede un Matusalén. Cada vez que el Matusalén que sea tu presa resulte eliminado (sin importar cómo o por quién) consigues un punto de victoria. Si eres el último jugador superviviente recibes un punto de victoria adicional. Al final de la

partida, el ganador es el jugador que tenga la mayoría de los puntos de victoria, incluso si ha sido eliminado. Cuando tu presa es eliminada obtienes, junto con el punto de victoria, 6 puntos de reserva sanguínea procedentes del banco de sangre.

EXCEPCIÓN: Si un jugador resulta eliminado al mismo tiempo que su presa, éste obtiene el punto de victoria, pero no gana los 6 puntos de reserva sanguínea.

Cuando tu presa es eliminada, el siguiente Matusalén situado a tu izquierda (la presa del Matusalén eliminado) se convierte en tu nueva presa.

Richard, Steve, Justin y Lisa están sentados a una mesa en el ese orden, y en el sentido de las agujas del reloj. Steve es el primero en perder toda su reserva sanguínea. Steve es la presa de Richard, por lo que Richard gana 6 puntos de reserva sanguínea y un punto de victoria. Justin es el siguiente en ser eliminado por Richard. Como Justin era la actual presa de Richard, éste obtiene otros 6 puntos de reserva sanguínea y otro punto de victoria. Ahora Richard y Lisa son los únicos que quedan y, por lo tanto, son sus respectivas presas. Toda la sangre ganada por Richard no le salva de caer, y Lisa gana 6 puntos de reserva sanguínea y un punto de victoria. Puesto que Lisa no resultó eliminada, obtiene un punto de victoria adicional. El tanteo final es un empate entre Lisa y Richard, con 2 puntos de victoria cada uno.

9.2. Retirarse de la partida

Si has agotado tu biblioteca y comienzas el turno con una mano incompleta, tienes la opción de retirarte de la partida. Para hacer uso de esta opción, debes anunciar durante tu fase de enderezamiento tu intención de retirarte. Para conseguir retirarte, has de cumplir los siguientes requisitos:

- Ninguno de tus siervos ha de entrar en combate hasta tu siguiente fase de enderezamiento.

- Ninguno de tus siervos ha de perder (o gastar) sangre hasta tu siguiente fase de enderezamiento.
- Tú no has de perder (o gastar) reserva sanguínea hasta tu siguiente fase de enderezamiento.

Si durante tu siguiente fase de enderezamiento cumples estas condiciones, lograrás retirarte. La retirada fracasará si pierdes un solo punto de sangre o de reserva sanguínea, incluso si ganas la suficiente para reparar la pérdida.

Si consigues retirarte, obtendrás un punto de victoria que se sumará a todos los que hayas acumulado durante la partida. Al retirarte, tu depredador no obtendrá ningún punto de victoria ni de reserva sanguínea.

10. SECTAS VAMPÍRICAS

Algunos de los diversos clanes de vampiros se agrupan en sectas. Cada secta encarna clanes con filosofías y objetivos similares. Cada secta tiene sus propios códigos de conducta y su propia estructura política y títulos.

Independientemente de la secta a la que pertenezca, un vampiro no puede tener más de un título. Si un vampiro con título obtuviera otro, perdería el primer título, incluso si el nuevo título lo degradase. Si un vampiro con un título en disputa (véase "Títulos disputados", sec. 4.2) obtuviera un título, cedería inmediatamente el título disputado.

La secta de cada vampiro viene dada en el texto de su carta, pudiendo anular la secta inherente al clan de dicho vampiro (véanse la listas de las siguientes secciones). Si un vampiro cambiase de clan (mediante un *Clan Impersonation*, por ejemplo), haciéndose de uno que perteneciera a una secta distinta, también cambiaría de secta.

Un vampiro debe pertenecer a la secta apropiada para recibir un título. Si un vampiro con título cambiase de clan o secta haciéndose de un clan o secta incompatibles con su título, perdería el beneficio del título hasta que su clan o secta cambiase convenientemente. Si recibiera un nuevo título, o si su título estuviera en disputa (véase "Títulos disputados", sec. 4.2), cedería el título antiguo inmediatamente.

10.1. La Camarilla

La Camarilla, que es una de las principales sectas, está formada por siete clanes: Los Brujah, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere y Ventrué, y también los Caitif, que técnicamente no tienen clan. Hay vampiros de expansiones anteriores que carecen de esta denominación – todos ellos son de la Camarilla–.

Únicamente los vampiros de la Camarilla pueden poseer los títulos propios de esta secta: primogénito, príncipe, justicar y miembro del Círculo Interior. Además, el título de justicar de cada clan es único (véase "Títulos disputados", sec. 4.2), y sólo puede ser poseído por un vampiro de dicho clan. El título de príncipe va asociado con una ciudad en concreto y puede ser disputado por otro vampiro que reclame cualquier título de la misma ciudad. Los títulos de primogénito y de miembro del Círculo Interior no son únicos y no se pueden disputar.

10.2. El Sabbat

El Sabbat, la segunda secta en importancia, está formado por 15 clanes: Lasombra, Tzimisce, Pandillero y los siete clanes *antitribu* (versiones corruptas de los clanes de la Camarilla), así como los cinco clanes que aparecen en **Bloodlines**: Arimanes, Hermanos de Sangre, Heraldos de las Calaveras, Kiasyd, y *Antitribu* Salubri. Sólo los vampiros del Sabbat pueden poseer los títulos propios de esta secta, que son: obispo, arzobispo, priscus, cardenal o regente. Al igual que los príncipes de la Camarilla, el título de arzobispo va asociado con una ciudad en concreto y puede ser disputado por otro vampiro que reclame cualquier título de la misma ciudad. El título de regente es único (véase "Títulos disputados", sec. 4.2). El regente cuenta como cardenal por lo que respecta a cartas y otros efectos, pero también tiene un voto más. Los demás títulos del Sabbat no son únicos y no se pueden disputar.

Los clanes *antitribu* divergen de sus homólogos no *antitribu*. Los vampiros de los clanes *antitribu* no pueden jugar cartas que requieran a sus homólogos no *antitribu*, y viceversa. De la misma manera, si un vampiro cambiase de secta, su clan no cambiaría automáticamente. Por

ejemplo, un *antitribu* Brujah que se hiciera de la Camarilla mediante un *Writ of Acceptance* seguiría siendo *antitribu* Brujah, y no Brujah.

10.3. Los Laibon

Los Laibon, la tercera secta en importancia, están formados únicamente por cuatro clanes: Akunanse, Guruhi, Ishtarita y Osebo.

Sólo los Laibon pueden poseer los títulos propios de esta secta, que son: kholo y magaji. El título de magaji no es único y no puede ser disputado. El título de kholo de cada clan es único y sólo puede ser poseído por un vampiro del clan apropiado (véase "Títulos disputados", sec. 4.2).

10.4. Los Independientes

Existen otros clanes que no están alineados con ninguna de las dos sectas. Son los llamados Independientes. Los clanes no citados anteriormente como pertenecientes a las sectas ya descritas son Independientes. Hay vampiros de expansiones anteriores cuyo texto los designa como "Non-Camarilla" –todos estos vampiros son Independientes. Los vampiros Independientes no son ni de la Camarilla ni del Sabbat.

Algunos vampiros Independientes pueden empezar con votos, según se indique en su texto. Tráталos como si tuvieran títulos propios.

10.5. Los Anarquistas

Los anarquistas no son una secta. Ser anarquista es tan sólo un atributo especial que pueden tener algunos vampiros Independientes. Cualquier vampiro que no sea anarquista y que no tenga título se puede convertir en anarquista como acción con +1 al sigilo que cuesta 2 puntos de sangre (ó 1 punto de sangre, si el controlador posee al menos otro anarquista preparado). Existen ciertas cartas y efectos que también pueden convertir a un vampiro en anarquista. Todos los anarquistas son Independientes; hacerse anarquista cambia la secta del vampiro a Independiente si ya no lo era. Si el anarquista cambiase de secta, dejaría de ser anarquista. Ser anarquista no tiene ningún efecto en la partida

salvo el definido por ciertas cartas y efectos en juego. Algunas cartas sólo pueden ser jugadas por vampiros anarquistas, por ejemplo.

El título de Barón sólo puede ser poseído por un anarquista. Un barón preparado tiene 2 votos. El título de barón está asociado con una ciudad en particular y puede ser disputado por otro vampiro que reclame para sí el título de príncipe, arzobispo o barón de la misma ciudad. Si el título entrase en disputa con un príncipe o un arzobispo, el costo que tendría que pagar el anarquista para disputarlo aumentaría en 1 punto de sangre. Si un barón perdiese su posición de anarquista, también perdería los beneficios del título hasta que se volviera a hacer anarquista, como sucede siempre con los títulos.

11. TÉRMINOS ESPECIALES

De sangre maldita (*blood cursed*): Un vampiro "de sangre maldita" no puede cometer Diablerie.

Escaso (*scarce*): Cuando un Matusalén traslada a un vampiro escaso de la zona incontrolada a la zona preparada durante su fase de influencia, debe quemar 3 puntos de reserva sanguínea por cada otro vampiro del mismo clan que ya haya en juego.

Esclavo (*slave*): Algunos siervos vienen designados como esclavos de un clan en concreto. Un esclavo no puede realizar acciones directas si su controlador no controla a un miembro preparado del clan especificado. Asimismo, si un miembro del clan especificado (controlado por el mismo Matusalén) resulta bloqueado, el controlador puede girar al esclavo para cancelar el combate y enderezar al vampiro activo y hacer que el esclavo entre en combate con el siervo bloqueador.

Estéril (*sterile*): Los vampiros estériles no pueden realizar acciones que pongan a otros vampiros en juego.

Infernal: Un siervo infernal no se endereza normalmente durante la fase de enderezamiento. Durante la fase de enderezamiento de su controlador, éste puede quemar 1 punto de reserva sanguínea para enderezarlo.

Lista Roja (*Red List*): Cualquier Matusalén puede utilizar una acción de fase heril para marcar a un siervo de la Lista Roja durante el turno en curso. Como acción (D) con +1 al sigilo que cuesta 1 punto de sangre, cualquier vampiro preparado que dicho Matusalén controle puede entrar en combate con el siervo de la Lista Roja marcado. Cada vampiro sólo puede realizar esta acción una vez por turno. Si un vampiro quema un siervo de la Lista Roja en combate o como acción (D) (incluso *diablerie*), su controlador puede ir a buscar una carta heril de trofeo en su biblioteca, montón de ceniza y/o mano para ponérsela a dicho vampiro y barajar luego la biblioteca o robar hasta el tamaño de su mano, si fuese necesario. A este vampiro también se le pueden poner otros trofeos (véase la sección 1.6.2), lo cual se hace antes de que se proponga el referéndum de la caza de sangre, si lo hubiese.

Título (*title*): Las cartas que otorgan un título sirven de indicadores de dicho título. Si el título se cediese o perdiese, la carta se quemaría. Si el título fuera único, las disputas se pagarían con sangre de vampiro, como siempre sucede con los títulos.

Única (*unique*): Sólo puede haber un ejemplar de una carta única en juego a la vez. Si otro Matusalén pusiera en juego un ejemplar de la misma carta, ambas cartas estarían disputadas (y fuera de juego) hasta que todas menos una fuesen cedidas (véase "Cartas disputadas", sec. 4.1).

Vulnerabilidad (*vulnerability*): Algunos vampiros tienen una vulnerabilidad a algún rasgo. El daño que un vampiro reciba de un arma que tenga dicho rasgo será agravado.

MÁS INFORMACIÓN

Si quieres saber más sobre **Vampire: The Eternal Struggle**, reglas de torneo, servicio de premios, erratas y datos de los jugadores, visítanos en <http://www.white-wolf.com/vtes/>.

Si tienes preguntas sobre reglas, consulta la ciberpágina citada anteriormente o envía un correo electrónico al representante de V:TES en la red: vtesrep@white-wolf.com.

GLOSARIO DE REGLAS

Acción de fase heril (*master phase action*): Actividad personal de un Matusalén durante el turno.

Acción directa (*directed action*): Acción del siervo de un Matusalén que afecta directamente a un único Matusalén, o a sus siervos, o a otras cartas que éste controle.

Acción indirecta (*undirected action*): Acción que no es directa.

Acoso (*press*): Esfuerzo de un siervo en combate por huir o perseguir al siervo oponente.

Aliado (*ally*): Siervo que no es un vampiro. Se pone en juego mediante una acción de "reclutar aliado", y actúa independientemente del siervo que lo haya reclutado.

Ataque (*strike*): Esfuerzo de un siervo en combate por dañar a su oponente o por evitar ser atacado por él.

Ataque adicional (*additional strike*): Permite que un siervo ataque una vez más en el mismo asalto del combate (a la misma distancia que el ataque inicial).

Banco de sangre (*blood bank*): Depósito de las fichas de sangre que no están en uso.

Biblioteca (*library*): Baraja que contiene las cartas serviles y heriles de un jugador, de la que se roban las cartas de la mano.

Bloqueo (*block*): El intento exitoso de un siervo por evitar la acción de otro siervo. Suele desembocar en un combate.

Capacidad (*capacity*): El número máximo de fichas de sangre que un vampiro puede tener. También es la medida relativa de la edad de un vampiro.

Carta de acción (*action card*): Carta que un siervo puede jugar para efectuar una acción especial. Engloba las cartas de equipo, criados, aliados y acción política.

Carta de combate (*combat card*): Carta que un siervo puede jugar en combate.

Carta heril (*master card*): Carta de biblioteca que se puede usar como acción de fase heril.

Carta heril fuera de turno (*out-of-turn master card*): Tipo de carta heril que sólo se puede jugar durante el turno de otro jugador, sirviéndose de la siguiente acción de fase heril del jugador que la juega.

Carta servil (*minion card*): Carta de biblioteca que no es una carta heril. Carta que puede jugar un siervo.

Carta de reacción (*reaction card*): Carta jugada por el siervo preparado y enderezado de un Matusalén en respuesta a una acción realizada por un siervo controlado por otro Matusalén.

Caza de sangre (*blood hunt*): Acto de quemar a un vampiro que haya cometido diablerie. Para ver si se convoca una caza de sangre, se lleva a cabo un referéndum.

Cazar (*hunt*): Acción que un vampiro realiza para recuperar sangre.

Círculo (*circle*): A cada Hermano de Sangre le viene asignado un círculo en particular. Un vampiro que no tenga ningún círculo asignado es su propio círculo: un círculo de uno.

Criado (*retainer*): Criatura o ser mortal que sirve a un siervo. Se pone en juego mediante una acción de contratar criado. Permanece junto al siervo que lo contrató, y no puede actuar independientemente.

Cripta (*crypt*): Baraja de cartas que contiene los vampiros de un jugador.

Daño agravado (*aggravated damage*): Tipo de daño que los vampiros no pueden curar. Incluso puede quemar a un vampiro herido.

Depredador (*predator*): Jugador situado a la derecha de un Matusalén.

Diablerie: Acto de quemar a un vampiro en letargo. Se puede utilizar para obtener una Disciplina.

Diabolista (*diablerist*): Vampiro que comete *diablerie*. Se puede convocar una caza de sangre para quemar a un diabolista.

Disputar (*contest*): Luchar por el control de una carta o título únicos.

Enderezar (*untap*): Restaurar una carta a la posición vertical normal. Véase Girar.

Equipo (*equipment*): Objeto que un siervo utiliza para obtener una bonificación o capacidad.

Esquiva (*dodge*): Ataque que protege a un siervo y a sus cartas del ataque de un siervo oponente. Los criados no quedan protegidos.

Estéril (*sterile*): Vampiro que no puede realizar acciones que creen un vampiro.

Fase de influencia (*influence phase*): Fase del turno en la que un Matusalén puede hacer transferencias a sus vampiros incontrolados, y durante la cual se trasladan los vampiros de la zona incontrolada a la zona preparada.

Fin del combate (*combat ends*): Ataque que pone fin al combate antes de que se produzcan efectos de ataques que causen daño o de otra índole.

Fuerza (*strength*): Cantidad de daño que un siervo inflige con su ataque físico normal.

Girar (*tap*): Rotar (una carta) noventa grados. Se suele hacer para indicar que se ha activado una carta para algún propósito.

Herido (*wounded*): Están heridos los vampiros que han sufrido daño que no han curado, o los que están en letargo o de camino a estarlo.

Intercepción (*intercept*): Medida de lo bien que un siervo puede bloquear la acción de otro. Si iguala o sobrepasa el sigilo del siervo activo, el bloqueo del siervo tiene éxito.

Maniobra (*maneuver*): Esfuerzo de un siervo en combate por alejarse o acercarse al siervo oponente.

Modificador de acción (*action modifier*): Carta que el siervo activo puede jugar para modificar la acción que está llevando a cabo.

Montón de ceniza (*ash heap*): La pila de descarte. Las cartas quemadas se devuelven al montón de ceniza de sus respectivos dueños.

Presa (*prey*): Jugador situado a la izquierda de un Matusalén. Un jugador recibe un punto de victoria y 6 puntos de reserva sanguínea cuando su presa es eliminada.

Primer golpe (*first strike*): Ataque ofensivo más rápido de lo normal, que se resuelve antes que un ataque ofensivo normal.

Punto de victoria (*victory point*): Unidad que mide la clasificación de un jugador. Un jugador recibe un punto de victoria cuando su presa es

eliminada; cuando logra retirarse de la partida; y cuando es el último jugador de la partida.

Quemar (*burn*): Descartar. Cuando una carta se quema va al montón de ceniza de su dueño. Cuando una ficha se quema, se devuelve al banco de sangre.

Referéndum: Parte de una acción política (o caza de sangre) durante la que se establecen los términos, se emiten los votos y se aplican los efectos (en caso de prosperar).

Reserva sanguínea (*pool*): Ficha que representa el estatus de un Matusalén. También es el conjunto de esas fichas. Un Matusalén resulta eliminado si pierde toda su reserva sanguínea.

Retirarse (*withdraw*): Intento de dejar la partida por parte de un jugador que se ha quedado sin cartas en la biblioteca.

Sangrado o Sangrar (*bleed*): Acción que intenta quemar la reserva sanguínea de otro jugador. Por naturaleza, sólo se puede emprender contra la presa de un jugador.

Sangre (*blood*) o ficha de sangre (*blood counter*): Ficha que representa la capacidad de un vampiro de curarse o realizar ciertas proezas.

Siervo (*minion*): Vampiro o aliado.

Siervo bloqueador (*blocking minion*): El siervo que está intentando bloquear una acción, o el siervo que ha conseguido bloquear con éxito la acción en curso.

Siervo activo (*acting minion*): El siervo que realiza la presente acción.

Sigilo (*stealth*): Medida de lo bien que un siervo evade los intentos de otros siervos de bloquear su acción. Si sobrepasa la intercepción del siervo bloqueador, el bloqueo fracasa.

Transferencia (*transfer*): Acción de fase de influencia utilizada para pasar reserva sanguínea hacia o desde un vampiro incontrolado, o para trasladar una carta de la cripta a la zona incontrolada.

Ventaja (*edge*): Objeto que simboliza quién lleva la delantera en un momento dado.

Vida (*life*) o ficha de vida (*life counter*): Ficha que representa la salud de un criado o aliado.

Votación (*polling*): Etapa de un referéndum durante la que se emiten los votos.

Zona controlada (*controlled region*): Área que contiene las cartas controladas por un Matusalén.

Zona letárgica (*torpor region*): Área donde se colocan los vampiros cuando no pueden curarse el daño que les han hecho. Un vampiro en letargo es vulnerable a las tentativas de *diablerie*. Un vampiro en letargo no está preparado, pero todavía se considera controlado.

Zona incontrolada (*uncontrolled region*): Área que contiene los vampiros incontrolados de un Matusalén. Los aliados también se colocan aquí al reclutarlos para indicar que no pueden actuar, a pesar de estar controlados.

Zona preparada (*ready region*): Área que contiene los siervos de un Matusalén que no están en letargo.

ÍNDICE

A

| | |
|--------------------------------------|------------|
| abstenerse | 31 |
| acción D | 27 |
| acción de equiparse | 23 |
| acción de hacerse anarquista | 55 |
| acción directa | 27 |
| acción fructífera | 30 |
| acción indirecta | 27 |
| acción obligatoria | 21 |
| acción política | 15, 25, 30 |
| acción | 26 |
| acoso | 34, 41 |
| actuar | 20 |
| aliado que juega cartas como vampiro | 14 |
| aliado | 15, 24 |
| anarquista | 55 |
| anunciar una acción | 27 |
| arzobispo | 19, 32, 54 |
| atacar a un criado | 45 |
| ataque adicional | 40, 41 |
| avance | 9 |

B

| | |
|-----------------|--------|
| banco de sangre | 6, 17 |
| banco | 6, 17 |
| baraja | 5 |
| barón | 32, 56 |
| biblioteca | 5, 10 |

| | |
|--------------------|------------|
| bloquear | 20, 26, 27 |
| bloqueo fallido | 26, 29 |
| bloqueo fructífero | 28 |
| bloqueo | 20, 26, 27 |

C

| | |
|--------------------------------|----------------|
| camarilla | 54 |
| capacidad de sangre | 7 |
| capacidad | 7 |
| cardenal | 32, 54 |
| carta de acción | 15, 24 |
| carta de título | 58 |
| carta servil | 10, 14 |
| carta vampírica | 7 |
| caza de sangre | 49 |
| caza salvaje | 49 |
| cazar | 22, 23 |
| ceder | 19 |
| clan | 8 |
| combate | 33 |
| contratar a un criado | 23 |
| control de las cartas serviles | 14 |
| controlado, da | 17 |
| corta distancia | 34, 39 |
| costo de la acción | 30 |
| costo de reserva sanguínea | 11 |
| costo de sangre | 11 |
| costo de una acción | 30 |
| costo | 11 |
| criado | 15, 23, 44, 45 |
| cripta | 7-10, 50 |

| | |
|---------------------------|--------|
| curar daño | 40, 44 |
| curso gráfico interactivo | 4 |

D

| | |
|-------------------------|--------|
| daño agravado | 44, 46 |
| daño físico | 42 |
| daño R | 40 |
| declarar una acción | 26 |
| depredador | 16 |
| descartar | 5, 51 |
| destruir equipo | 42 |
| determinar la distancia | 34 |
| diablerie | 48 |
| disciplina | 8, 13 |
| disposición | 17 |
| disputar | 18, 19 |
| distancia | 34, 40 |

E

| | |
|-------------------|------------|
| edad | 7 |
| elegir un ataque | 39, 40 |
| eliminar | 6, 16, 51 |
| emitir votos | 31, 32 |
| enderezar | 5 |
| entrar en letargo | 46 |
| equipo | 15 |
| escaso | 57 |
| esclavo | 57 |
| esquiva | 42, 43 |
| evento | 10, 16, 51 |

F

| | |
|------------------------|----|
| fase de descarte | 51 |
| fase de enderezamiento | 18 |
| fase de influencia | 49 |
| fase heril | 20 |
| fase servil | 20 |
| fases del turno | 18 |
| fases del turno | 18 |
| fin del combate | 43 |
| final de la partida | 51 |
| fuerza | 42 |
| fusionar | 9 |

G

| | |
|-------------------|-------|
| ganar | 4, 52 |
| girado en combate | 33 |
| girar | 5, 20 |
| grupo | 9 |

H

| | |
|----------------------|--------|
| herido | 44, 46 |
| heril fuera de turno | 13 |
| heril | 10, 12 |

I

| | |
|------------------|-----------|
| incontrolado, da | 7, 17, 49 |
| independiente | 55 |

| | |
|--------------|----|
| infernai | 57 |
| intercepción | 28 |

J

| | |
|--------------|--------|
| jugar cartas | 10 |
| justicar | 32, 54 |

K

| | |
|-------|--------|
| kholo | 32, 55 |
|-------|--------|

L

| | |
|------------------|----------------|
| laibon | 55 |
| larga distancia | 34 |
| letargo | 17, 44, |
| límite de cartas | 5, 6 |
| lista roja | 12, 20, 48, 57 |
| lugar | 12 |

M

| | |
|------------------------------|--------|
| magaji | 32, 55 |
| maniobra | 34 |
| mano | 17 |
| miembro del círculo interior | 32, 54 |
| modificador de acción | 15, 26 |
| montón de ceniza | 5 |

N

| | |
|--------------|----|
| nimiedad | 13 |
| no camarilla | 55 |

O

| | |
|-----------------|--------|
| obispo | 32, 54 |
| objetivo | 11 |
| opción de quema | 11 |
| orden de juego | 16 |

P

| | |
|---------------------------|------------|
| pagar el costo | 30 |
| poner un vampiro en juego | 49 |
| preparado, da | 17, 33 |
| presa | 16 |
| primer ataque | 42 |
| primogénito | 32, 54 |
| príncipe | 19, 32, 54 |
| priscus | 32, 54 |
| propiedad | 6 |
| punto de victoria | 4, 70 |

Q

| | |
|--------|---|
| quemar | 5 |
|--------|---|

R

| | |
|-------------------------|-----------|
| reacción | 16, 26 |
| realizar una acción | 20, 26 |
| reclutar un aliado | 24 |
| referéndum empatado | 31 |
| referéndum fallido | 31 |
| referéndum fructífero | 31 |
| referéndum | 25, 31 |
| reflejo | 16 |
| regente | 32, 54 |
| renunciar a bloquear | 28 |
| repetir una acción | 22, 25 |
| requisitos | 11, 14 |
| rescatar del letargo | 47 |
| reserva sanguínea | 6, 17, 49 |
| resolución de daño | 43, 44 |
| resolución de la acción | 30 |
| resolver una acción | 30, 40 |
| retirar de la partida | 5, 51 |
| retirarse | 52 |
| robar de la cripta | 50 |
| robar equipo | 42 |
| robar sangre vs. daño | 40 |
| robar sangre | 43 |
| robar | 10 |

S

| | |
|-------------------|----|
| sabbat | 54 |
| salir del letargo | 47 |
| sangrado | 21 |

| | |
|--------------------|------------|
| sangrar | 21 |
| sangre maldita, de | 48, 57 |
| sangre | 6 |
| secta | 19, 53 |
| sigilo inherente | 27, 29 |
| sigilo | 26, 28, 57 |
| símbolo D | 28 |
| superior | 8 |

T

| | |
|-------------------------|------------|
| términos del referéndum | 31 |
| tipos de cartas | 10 |
| título | 19, 32, 53 |
| transferencias | 49 |
| transferir equipo | 21, 22 |
| trofeo | 13, 48 |

U

| | |
|-----------|-----------|
| único, ca | 7, 19, 58 |
|-----------|-----------|

V

| | |
|----------------|-------------------|
| ventaja | 6, 17, 18, 22, 32 |
| vez, la | 11 |
| vida | 24, 40 |
| votar | 31 |
| voto | 31 |
| vulnerabilidad | 58 |

RESUMEN DEL TURNO

Cada turno consta de cinco fases, ordenadas de la siguiente manera:

1. ENDEREZAMIENTO

Endereza todas tus cartas. Puedes ganar 1 punto de reserva sanguínea de la Ventaja.

2. HERIL

Usa una acción de fase heril (Ej. juega una carta heril de la mano).

3. SERVIL

Tus siervos enderezados pueden realizar acciones (Es la fase principal).

4. INFLUENCIA

Emplea transferencias para pasarles fichas de reserva sanguínea a los vampiros de tu zona incontrolada.

5. DESCARTE

Descártate de hasta una carta de la mano (y roba otra para reemplazarla).

NOVEDADES

- Cambio en las reglas de nimiedades, que incluyen nimiedades fuera de turno (sec. 1.6.2).
- Nuevo título: regente (sec. 6.3.3 y 10.2)
- Efectos para torneos de diseño de barajas o *drafts* (sec. 1.6.1).