

VAMPIRE

THE MASQUERADE

RIVALS

EXPANDABLE CARD GAME

LIBRO DE REGLAS

# Índice



Edad 14+



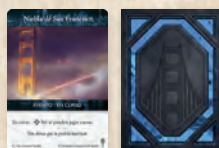
2 - 4 jugadores



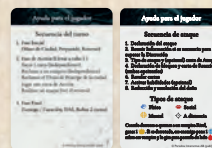
30 - 70 minutos



4 Barajas de jugador Preconstruidas con 49 cartas



27 Cartas de Mazo de Ciudad de San Francisco



4 Cartas de ayuda al jugador



4 Fichas de Líder



24 Fichas de Objetivo



1 ficha de 1º Jugador



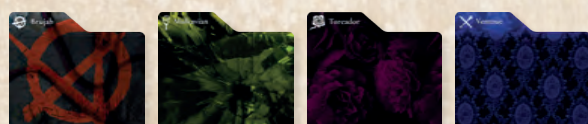
80 Fichas de Sangre / Prestigio



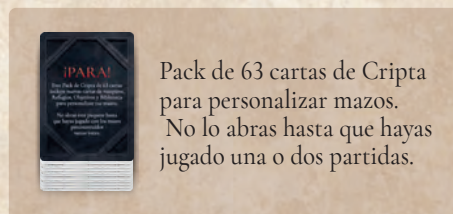
4 Fichas de Rival



10 Fichas de Sin Influencia



12 Divisores de cartas



Pack de 63 cartas de Cripta para personalizar mazos. No lo abras hasta que hayas jugado una o dos partidas.

## Glosario

**Control:** Propiedad de una carta que tienes en juego, tanto si proviene de tu mazo como si la has adquirido durante la partida.

**Coteric:** Todos los vampiros que controlas que no están en Letargo.

**Disciplina:** Son iconos que denotan las habilidades que poseen los vampiros. No tienen efectos inherentes, pero tener estos iconos permite a los vampiros ser más efectivos al jugar determinadas cartas. (Página 12).

**Disparador:** Una circunstancia o suceso que provoca que tenga lugar un efecto. Se encuentra principalmente en cartas de Objetivo y de vampiros.

**Enemigo:** Los otros jugadores en la partida. Tu enemigo en un conflicto es el jugador contrario en ese conflicto. No debe confundirse con Rival.

**Heridos:** Un vampiro con Sangre igual a la mitad o menos de su Potencia de Sangre está Herido. Por ejemplo, un vampiro con Potencia de Sangre 5 está Herido si le quedan 2 o menos de Sangre.

**Implacable:** Esta palabra clave significa: «Puedes usar esta habilidad activa durante el turno de cualquier jugador», lo que incluye tu propio turno. Sigues estando limitado a usar esta habilidad solo una vez por turno.

**Influencia:** Es la influencia política de un vampiro. Se utiliza para Títulos y Estratagemas. Jugar una Estratagema inicia un Conflicto de Influencia entre todos los jugadores. (Página 12).

**Letargo:** Adonde van los vampiros derrotados. Se curan lentamente mientras están allí y eventualmente se reincorporarán a la lucha. (Página 11).

**Objetivo** 👑: La misión que has elegido en el juego. ¡Sé el primero en sumar 13 puntos de Objetivo y ganarás la partida! (Página 5).

**Personaje:** Un vampiro bajo el control de un jugador. Los mortales no son personajes. Este libro de reglas usa la palabra vampiro para mantener la temática del juego. Las cartas emplean el término genérico «personaje».

**Potencia de Sangre (PS)** 🩸: La PS de un vampiro es su coste de reclutamiento, su máximo de Sangre y su poderío. Un vampiro solo puede jugar cartas con una PS igual o inferior a su propio valor de PS. En las cartas de Biblioteca hay un icono negro de PS 🖤 que debes comparar con la PS de tu vampiro. (Página 5).

**Prestigio** 🌐: Tu principal recurso, usado para reclutar vampiros, etc. El Prestigio también se puede gastar para obtener Influencia. Si te quedas sin Prestigio, tu Objetivo se reduce a 0 y la partida termina. (Página 3).

**Quemar:** Eliminar una carta del juego.

**Refugio:** El lugar donde tus vampiros entran en juego y adonde regresan al comienzo de cada uno de tus turnos. Tu Refugio ofrece más protección que Las Calles. (Página 5).

**Rival:** El jugador al que intentas eliminar del juego. ¡Elimínalo y ganarás! (Página 3).

**Robar:** Tomar una carta o ficha de un enemigo o vampiro. El artículo robado va al elemento correspondiente de tu lado: la Sangre va a tu vampiro activo, el Prestigio va a tu reserva personal, etc.

**Sangre** 🩸: Equivale a la salud en este juego. Cuando un vampiro recibe daño, quítale esa cantidad de Sangre. Cuando a un vampiro no le queda Sangre, es derrotado y cae en Letargo. (Página 3).

# ¿De qué va este juego?



Visita [VampireRivals.com](http://VampireRivals.com)

En este juego controlas a un grupo de vampiros que busca dominar la ciudad de San Francisco. Lo haces atacando a tus enemigos, obteniendo Títulos, avanzando en tu Objetivo, cazando mortales, etc. Dos de los conceptos más importantes de este juego son Prestigio y Sangre.

## Prestigio

Estas fichas son un recurso y tu poder en el juego. Usarás Prestigio para reclutar vampiros, jugar determinadas cartas, obtener Títulos, etc. ¡Gasta tu Prestigio sabiamente para no acabar siendo una presa fácil! Si el Prestigio de cualquier jugador se reduce a 0, la partida termina. Cuando se gasta Prestigio para reclutar a un vampiro, da la vuelta a esas fichas y colócalas sobre el vampiro. Las fichas se convierten en la Sangre (salud) del vampiro.

## Sangre

En Rivals, la Sangre de un vampiro funciona como su salud. Cuando un vampiro sufre daño, retira una cantidad igual de Sangre de ese vampiro y colócala en la reserva general. Haz los ajustes necesarios. Cuando a un vampiro no le queda Sangre, entra en Letargo (un sueño profundo), pero volverá... en algún momento (ver página 11).

## Reserva general de fichas

Las fichas extra de Prestigio / Sangre, Objetivo y Sin Influencia se guardan en una reserva general cerca del centro de la mesa. Si necesitas retirar fichas de Prestigio / Sangre del suministro general, toma solo las que coincidan con el color que hayas elegido. Es posible que tus enemigos te den algo de su Prestigio o Sangre. Gasta / elimina tus propias fichas antes de gastar / eliminar otras fichas. Si te quedas sin fichas de tu color, no podrás ganar más hasta que te devuelvan algunas. «1 ficha de Sangre» significa un valor de 1 ficha de Sangre, y no una ficha de tu elección.

# Cómo ganar

La partida termina cuando un jugador es eliminado o alcanza 13 puntos de Objetivo. Hay 3 formas de ganar:

- Ganas si eres el primer jugador en alcanzar 13 puntos de Objetivo.
- Ganas si eliminas a tu Rival.
- Ganas si tienes la mayor cantidad de puntos de Objetivo cuando un enemigo es eliminado y no se cumple ninguna de las condiciones de victoria anteriores (por ejemplo, la División de Asuntos Especiales u otro jugador elimina a tu Rival, etc.).

Para eliminar a un enemigo, debes realizar una de las siguientes acciones:

- Hacer que su Prestigio se reduzca a 0.
- Derrotar al último vampiro activo en su coterie (los vampiros en Letargo no están activos).

Si eliminas a un enemigo que no sea tu Rival (o éste es eliminado por efectos no controlados por ningún jugador), el jugador que tenga su ficha de Rival gana 3 puntos de Objetivo. El Objetivo de un jugador que queda eliminado se establece permanentemente en 0. Luego compara las puntuaciones de Objetivo. ¡El jugador con más puntos gana! Consulta los desempates y la sección Circunstancias poco comunes al final de la partida en la página 16 si te encuentras con una situación no mencionada anteriormente.

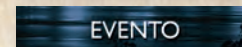
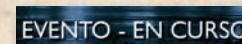
# Preparación

Dentro de esta caja encontrarás 4 mazos de jugador envueltos individualmente, listos para comenzar a jugar de inmediato. Saca todas las fichas, pero deja el Pack de Cripta sellado hasta que hayas jugado con los mazos básicos varias veces.

1. Localiza el Mazo de Ciudad, es aquél con el motivo del puente Golden Gate en el dorso de las cartas. Retira las 10 cartas de Evento del Mazo de Ciudad. Baraja las cartas de Evento y vuelve a poner 4 de ellas en la caja sin mirarlas.



2. Toma el resto de las 17 cartas del Mazo de Ciudad, añade las 6 cartas de Evento que no volviste a poner en la caja y baraja. Finalmente coloca las 23 cartas de Mazo de Ciudad cerca del centro de la mesa.



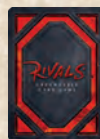
3. Cada jugador elige un color diferente y toma un total de 20 puntos de Prestigio en fichas de ese color. Colócalas frente a ti con el lado del globo azul hacia arriba. Esto se convierte en tu reserva personal de Prestigio. Deja todas las fichas restantes en una reserva general de fichas cerca del centro de la mesa.



4. Cada jugador selecciona el mazo con el que desea jugar. Puedes determinar el Clan de cada mazo mirando la carta girada en cada mazo envuelto: el nombre y el símbolo del Clan pueden encontrarse en la parte superior de cada carta de vampiro. Tras abrir el envoltorio, mira los dorsos de las cartas y sepáralas en cuatro pilas, tal como se muestra a continuación:



Biblioteca  
40 cartas



Mazo de Facción  
7 cartas



Refugio  
1 carta



Objetivo  
1 carta

Aquí tienes cuatro apuntes sobre las estrategias en caso de que tengas preferencia por un estilo de juego:

**Brujah:** Gamberros con fuerza bruta y guerreros con una causa. Se centran en el dominio de las calles, incluso a costa de su propia Sangre. Se especializan en conflictos Físicos y A distancia.

**Toreador:** Artistas, asiduos a los clubes y buscadores de la belleza. Pelean, conspiran y roban Prestigio con estilo. Están especializados en conflictos Sociales.

**Ventrue:** Tiranos y reyes. Se centran en la política. Juegan a largo plazo, ganando poder y Títulos, y entonces hacen su movimiento. Usan una combinación de conflictos Sociales y Mentales. Este jugador debería leer la sección sobre Títulos en la página 14 de este libro de reglas.

**Malkavian:** Locos, visionarios y oráculos. Están especializados en conflictos Mentales. Jugarán cartas de Conspiración y es posible que intenten involucrar a otros jugadores en sus alocados planes. Este jugador debería leer las reglas de las cartas de Conspiración en la página 15.

**Nota:** Si juegas con menos de 4 jugadores, tus primeras partidas deben usar los Clanes en el orden presentado anteriormente. Una vez que entiendas el juego, puedes usar cualquier Clan contra cualquier otro o modificar tu mazo. ¡Incluso puedes crear un mazo que combine Clanes! Si deseas restablecer tus mazos a su contenido original, puedes encontrar las listas de mazos en: [VampireRivals.com/pre-constructed-decks](http://VampireRivals.com/pre-constructed-decks)

5. Cada jugador toma sus 40 cartas elegidas de Biblioteca, Refugio, Objetivo y un grupo de 7 vampiros. Coloca tu Refugio y Objetivo uno al lado del otro frente a ti, pero deja un espacio entre ellos y el borde de la mesa.
6. Encuentra a tu vampiro con el valor más alto de Potencia de Sangre en la esquina superior izquierda y colócalo boca arriba frente a ti. En partidas posteriores, puedes elegir tu propio vampiro inicial.
7. Tu vampiro inicial es tu Líder. Coloca una ficha de Líder de tu color sobre él. Esta ficha otorga a tu Líder +1 Influencia, lo que le permite participar en varias actividades políticas. Esta ficha nunca se le quita a tu Líder.
8. Toma tantas fichas de Prestigio de tus 20 iniciales como la Potencia de Sangre de tu Líder y colócalas sobre éste. A medida que las coloques, voltéalas para que el icono de Sangre quede a

la vista. Las fichas de Prestigio que mueves sobre tu vampiro se convierten en su Sangre.

9. Determina al azar quién va primero y dale la ficha de Primer Jugador. Cada jugador tiene un número según el lugar donde está sentado. El jugador con la ficha de Primer Jugador es el jugador 1. El jugador a su izquierda es el jugador 2, etc. En una partida de dos jugadores, tu único enemigo es tu Rival. En una partida de tres jugadores, toma las fichas de Rival 1-3. En una partida de 4 jugadores, usa las fichas 1-4. Coloca las fichas boca abajo en el centro de la mesa y mézclalas. Comenzando con el jugador 1 y continuando en el sentido horario, cada jugador toma una ficha y le da la vuelta. Si coges una ficha con tu número de jugador, toma una nueva y luego devuelve la tuya boca abajo y mézclalas nuevamente. Cuando queden 2 jugadores por coger una ficha, si alguno de sus números no ha sido revelado por los jugadores anteriores, gira las fichas restantes y cada jugador que no tenga una ficha tomará la que no contenga su número. Esto evita que estos jugadores se queden con su propia ficha. Compara tu ficha con el orden de turno (en sentido horario desde el jugador 1). El jugador cuyo número esté en tu ficha es tu Rival en la partida. Entonces, si tomas la ficha nº 2, tu Rival es el jugador nº 2, el que está a un asiento de distancia en sentido horario del jugador 1.



10. Baraja tu mazo de 40 cartas (tu «Biblioteca») y colócalo debajo de tu carta de Objetivo. Baraja tus 6 vampiros restantes y colócalos debajo de tu carta de Refugio. Estos vampiros restantes son tu «Mazo de Facción».
11. **Roba 4 cartas de tu Biblioteca y 1 carta de tu Mazo de Facción. Los jugadores 2, 3 y 4 roban 1 carta adicional de su Mazo de Facción.** Así pues, el jugador 1 comienza con 5 cartas en la mano, mientras que los otros jugadores comienzan cada uno con 6. Aunque tengan diferentes dorsos, todas estas cartas se sujetan como una única mano de cartas. A diferencia de algunos juegos de cartas, en este juego ni hay mulligans ni se rebaraja.

## Anatomía de un vampiro


El nombre de un vampiro está en el centro de la parte superior de la carta. A su derecha está su símbolo de Clan. Puedes encontrar el nombre del Clan escrito bajo del nombre del vampiro junto con la palabra «vampiro». **Los vampiros son personajes.**





La gota de Sangre roja y puntiaguda en la esquina superior izquierda es la Potencia de Sangre (PS) del vampiro. Ésta es la cantidad de Prestigio que se necesita para reclutar a ese vampiro para tu coterie. Una vez que ese Prestigio esté en un vampiro, dale la vuelta y se convierte en su Sangre. La Potencia de Sangre de un vampiro es también su Sangre (salud) máxima y su destreza: un vampiro no puede jugar una carta con un requisito de PS mayor que su valor de PS.

**Nota:** El valor de PS de un vampiro permanece constante, a diferencia de su Sangre actual, que puede reducirse con el daño y otros efectos.

Los tres iconos y números en el recuadro de la ilustración son los atributos del vampiro:

 Éste es el atributo Físico. Se añade a todos los ataques Físicos (y a las reacciones Físicas de contraataque) hechos por este vampiro. Es también su defensa contra ataques Físicos y A distancia. Reduce todo el daño Físico y A distancia infligido a este vampiro en la cantidad indicada.


 Éste es el atributo Social. Se añade a todos los ataques Sociales (y a las reacciones Sociales de contraataque) hechos por este vampiro. Es también su defensa contra ataques Sociales. Reduce todo el daño Social infligido a este vampiro en la cantidad indicada.

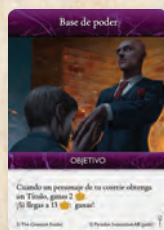
 Éste es el atributo Mental. Se suma a todos los ataques Mentales (y reacciones Mentales de contraataque) hechos por este vampiro. También es su Defensa contra los ataques Mentales. Reduce todo el daño Mental infligido a este vampiro en la cantidad indicada.

Los iconos en forma de diamante a la izquierda del cuadro de texto son las Disciplinas del vampiro. Éstas no tienen ningún efecto inherente, pero se hace referencia a ellas en muchas cartas de Acción y de Ataque. Si tu vampiro (o, a menudo, su grupo) tiene la(s) Disciplina(s) enumerada(s) en una carta, podría obtener beneficios adicionales por jugarla.


Se incluyen instrucciones de juego bajo la ilustración de cada vampiro. Esto les proporciona una habilidad especial que sólo ellos pueden hacer. Si hay texto en negrita seguido de dos puntos (:), es una habilidad activada, donde debes pagar un coste para obtener un efecto. Si no hay texto en negrita ni dos puntos, esas instrucciones de juego siempre están activas, o podrían activarse por una circunstancia concreta. (Ver las páginas 9 - 11).

## Objetivo

Tu carta de Objetivo describe tu plan de juego y es tu camino hacia la victoria. Ganas la partida si eres el primer jugador en tener 13  en tu carta de Objetivo. El texto de tu Objetivo puede activarse durante el turno de cualquier jugador. Cada carta de Objetivo tiene su forma particular de conseguir puntos de Objetivo, pero éste también puede ganarse de otras formas. Todos los puntos de Objetivo que obtienes provienen de la reserva general de fichas y van a tu carta de Objetivo. Las cartas de Objetivo son neutrales, por lo que no importa con qué Clan (o combinación de Clanes) juegues, puedes elegir cualquier Objetivo.



Derrotar a Ciudadanos y a la División de Asuntos Especiales también puede proporcionar puntos de Objetivo. Puedes ver su valor de Objetivo bajo de su rasgo de Sangre a la izquierda de la carta. Las instrucciones de juego también te informan de su valor de Objetivo cuando los derrotas.

**Cuando derrotas o quemas a un vampiro de la coterie de tu Rival, ganas 1 .** No obtienes Objetivo cuando derrotas a vampiros controlados por otros enemigos, a menos que una carta diga lo contrario.

## Refugios

Tu Refugio es el espacio (sea lo que sea) seguro de tu coterie. Es un lugar donde tus vampiros se reúnen al ocaso para discutir los planes para la noche. A dónde se dirigen las cosas a partir allí, depende de ti. Las cartas de Refugio son neutrales, por lo que puedes elegir cualquier Refugio sin importar con qué Clan (o combinación de éstos) juegues. Todos los vampiros en tu Refugio son un simple «grupo», tan sólo un conjunto de vampiros.



Las cartas de Refugio confieren +1 Discreción a cada vampiro en el Refugio, pero no para tus vampiros en Las Calles. Tener Discreción implica que un vampiro no puede ser atacado a menos que un enemigo pueda obtener suficiente «Información» en su contra. 1 Información supera 1 Discreción. 1 Información no supera 2 Discreción. Tu enemigo necesitaría generar 2 o más Información para superar eso (ver página 7).

Cada Refugio también tiene una **Habilidad de Líder** especial. El texto de la Habilidad de Líder se trata como si fuera una instrucción de juego de tu Líder, tanto si está en el Refugio como si no. Si tu Líder queda fuera de juego, su Habilidad de Líder se desactiva hasta que regrese.

## El Mazo de Ciudad

El Mazo de Ciudad es un mazo aleatorio de 23 cartas (después de eliminar 4 Eventos aleatorios durante la configuración) que puebla la ciudad de San Francisco con mortales a los que atacar y de los que alimentarse, proporciona eventos para superar y la División de Asuntos Especiales, con la que hay que lidiar. A medida que avanza el juego, el número de cartas en Las Calles puede aumentar y no hay un límite de cartas que puedan estar disponibles a la vez. «Las Calles» es el centro de la mesa. Es una zona compartida donde los jugadores pueden mover a sus vampiros para realizar determinadas acciones.



Seis de las cartas del Mazo de Ciudad son Eventos. Algunos Eventos son En curso y permanecen en Las Calles exactamente durante 1 ronda de juego. Cuando aparece un Evento - En curso, el jugador activo (el que tiene el turno) pone sobre éste una ficha de Prestigio de su color de la reserva general. Cuando le llegue el turno de nuevo, quema todos los Eventos - En curso en Las Calles que tengan una ficha de su color. Devuelve estas fichas a la reserva general. Los Eventos que no tienen escrito «En curso» se resuelven inmediatamente (con todos los jugadores potencialmente afectados) y luego se queman.

Cuando un jugador necesita robar una carta de Mazo de Ciudad y no hay ninguna en el mazo, baraja la pila de descartes del Mazo de Ciudad para formar un nuevo Mazo de Ciudad. Si no hay cartas en el Mazo de Ciudad ni en la pila de descartes del Mazo de Ciudad, no añades ninguna carta a Las Calles. La pila de descartes del Mazo de Ciudad debe estar boca arriba junto al Mazo de Ciudad. Los Eventos y las cartas de Mortal / Criado quemadas no se colocan en la pila de descartes. En su lugar, colócalos en la pila quemada del Mazo de Ciudad, que debería estar lejos del área de juego.

# Secuencia de turnos

- Fase Inicial
- Fase de Acción
- Fase Final

## Fase Inicial

### 1. Paso de Mazo de Ciudad

Quema todos los «Eventos - En curso» del Mazo de Ciudad que tengan una ficha de tu color. Luego coloca la carta superior del Mazo de Ciudad en Las Calles boca arriba. Si es un Evento, resuélvelo y luego quémalo. Si es un Evento - En curso, coloca en él una ficha de tu color de la reserva general.

**IMPORTANTE:** Si tienes la ficha de 1º Jugador y es tu primer turno en la partida, en vez de eso coloca boca arriba un número de cartas de Mazo de Ciudad igual al número de jugadores.

### 2. Paso de Inicio de Turno

En algunas cartas se pueden encontrar efectos de «Al inicio de tu turno». Todas estas habilidades tienen lugar ahora en el orden que tú elijas. La carta *Príncipe de la ciudad - San Francisco* es un ejemplo.

**Elimina todas las fichas Sin Influencia de tus vampiros.**

### 3. Paso Preparado y Retorno

Deja todas las cartas que controlas (incluidos los adjuntos) preparadas (enderízalas) y devuelve a tus vampiros a tu Refugio.

## Fase de Acción


Puedes realizar 2 acciones durante cada uno de tus turnos. Hay 5 opciones a elegir y puedes realizar la misma acción dos veces durante tu turno si eres capaz. **Un vampiro puede realizar una acción ya sea en su Refugio o en Las Calles, a menos que una carta o acción especifique la ubicación.**

Las acciones requieren que un vampiro se agote (gire y quede tumbado) para realizar la acción. No así las Acciones Independientes, aunque su uso sigue costando una acción. Agotar a un vampiro no lo elimina de su grupo. Estas acciones se explican más adelante con más detalle.

- Robar 1 carta (Acción Independiente)
- Reclutar a un vampiro (Acción Independiente)
- Reclamar el título de Príncipe de la Ciudad
- Jugar una carta de Acción
- Realizar un ataque

## Acciones de los vampiros

Además de las acciones estándar enumeradas anteriormente, un vampiro puede tener acceso a acciones adicionales otorgadas por cartas. Por ejemplo, un vampiro con el Título de *Senescal* gana:

**Acción:** El objetivo enemigo pierde 1 . Si nadie controla al Príncipe de la ciudad, en vez de eso pierde 2.

Como se trata de una acción, cuesta 1 de tus 2 acciones para el turno. También requiere que el vampiro se agote, como se requiere de todo vampiro que realice cualquier acción que no sea una Acción Independiente. Las acciones pueden usarse mientras un vampiro está en cualquier localización.

## Moverse a Las Calles


Los vampiros preparados en tu Refugio pueden moverse a Las Calles en cualquier momento y por cualquier razón (o sin ella) durante tu Fase de Acción, pero no durante tus Fases Inicial o Final.


**Moverse a Las Calles no cuesta ninguna acción.** Los vampiros en Las Calles no pueden trasladarse a tu Refugio ni a ninguna otra localización. Las Calles son un área neutral en el centro de la mesa, lejos de tu Refugio. Los vampiros preparados de tu coterie que ya se encuentren en Las Calles pueden unirse a cualquier grupo de tu coterie en Las Calles. Puedes reorganizar a tus vampiros preparados tanto como desees en tantos grupos como quieras, a menos que haya una acción en curso.

## Fase Final

Una vez que hayas completado tus dos acciones y hayas terminado de usar las habilidades que no son de acción (como moverse), llega de tu Fase Final. Durante esta fase, no puedes jugar ninguna carta, resolver Conspiraciones ni usar habilidades que agoten vampiros, excepto aquéllas que mencionan específicamente un paso de Fase Final. Los pasos de la Fase Final ocurren en este estricto orden:

### 1. Paso de Letargo y Curación

Pon 1  de la reserva general en cada uno de tus vampiros en Letargo. Las habilidades de Letargo también tienen lugar ahora, como con *Bad Penny*.

Luego, elige un número de vampiros que controles (posiblemente incluyas algunos en Letargo). Puedes descartar 1 carta por cada vampiro elegido para sanar 1  en ese vampiro. Esta Sangre proviene de la reserva general.

**Durante tu turno,** cuando un vampiro en Letargo tenga tanta Sangre como su Potencia de Sangre, déjalo preparado y vuelve a ponerlo en juego en tu Refugio. Si esto ocurre fuera de la Fase Final, podrán moverse a Las Calles y / o actuar. Si es tu Fase Final, no podrán moverse a Las Calles en este momento, ya que sólo está permitido hacerlo durante la Fase de Acción.

### 2. Paso de Fin de Turno

Cualquier carta que diga «al final de tu turno» se resuelve ahora. Esto puede incluir Eventos (*El Ansia*), Refugios (*Apartamentos de artista*) y a vampiros (*Bong-Cha Park*).

### 3. Paso de Antagonista

Las unidades de la División de Asuntos Especiales son miembros de la Segunda Inquisición, una organización secreta dentro de las agencias de inteligencia del mundo que buscan exterminar a los vampiros. La SAD es una antagonista neutral que ataca a tu coterie durante este paso de la Fase Final. Cada carta inflige 1 daño Agravado a un vampiro de tu elección en tu coterie. Cada tarjeta SAD tiene «+1 Información» que se apila con otros SAD.

Por ejemplo, si hay 3 SAD en Las Calles, cada uno tiene +3 Información, lo que les permitiría disparar incluso en los Refugios más seguros.



Los atributos no reducen el daño Agravado (ver la página 10). Éste no es un daño A distancia. Esto no es un ataque y no puedes jugar ninguna Reacción a él. Sin embargo, puedes usar métodos para prevenir el daño, como tener vinculados Criados Vagabundos. Todo el daño que elijas aplicar a un solo vampiro se aplica de una vez, pero no puedes asignar más daño a un vampiro de lo que tiene de Sangre.

### 4. Paso de Robo

**Roba 2 cartas** para finalizar tu turno, y entonces el juego continúa con el jugador de tu izquierda (en el sentido horario). Cada vez que se te solicite robar una carta mediante una regla de juego o un efecto

de carta (fuera de la configuración inicial), eliges si la robas de tu Biblioteca o de tu Mazo de Facción. Puedes dividir tus robos entre ambos mazos. No tienes que decidir de dónde vendrá tu segundo robo hasta después de sacar la primera carta. Si tu Biblioteca o Mazo de Facción se reduce a 0 cartas, ya no podrás robar de ese mazo. No hay un máximo al tamaño de la mano.

## Reglas detalladas de acciones

**Cada una de las siguientes acciones cuesta 1 acción para usarla.**

### Acción Independiente – Robar 1 carta

Elige si quieres robar 1 carta de tu Biblioteca o de tu Mazo de Facción. Como Acción Independiente, no agotas a ningún vampiro para llevarla a cabo.

### Acción Independiente – Recluta a un vampiro

Pon 1 carta de vampiro de tu mano en juego y boca arriba en tu Refugio. Mueve tantas fichas de Prestigio como su valor de Potencia de Sangre de tu reserva personal a ese vampiro. Luego, da la vuelta a las fichas y éstas se convierten en su Sangre. Como se trata de una Acción Independiente, no agotas a ningún vampiro para realizarla. Puedes reclutar vampiros de cualquier Clan. No es necesario que coincidan con el Clan de tu Líder.

Durante tu primer turno del juego, es habitual reclutar a un vampiro. Un vampiro solitario es un blanco fácil y perder a tu único vampiro acabaría la partida de inmediato.

### Acción – Reclamar el título de Príncipe de la ciudad

**Coste adicional:** Agota a un vampiro de tu coterie en Las Calles. Ahora es un pretendiente al Título de Príncipe.

Si la carta Príncipe de la ciudad ha salido del Mazo de Ciudad y no está adjunta a un vampiro, puedes anunciar tu pretensión al Título. Tus enemigos pueden intentar detenerte.

Por orden, comenzando contigo y después uno por uno, tus enemigos pueden agotar a un vampiro preparado que controlen (sin importar su ubicación) para atacar al pretendiente **como si fuera su propio turno** y pueden activar cualquier habilidad relacionada con ataques que deseen. Estos ataques no se pueden bloquear ni reaccionar a ellos, pero las habilidades de prevención de daño y los atributos mitigarán el daño. **El pretendiente no está protegido por ninguna Discreción durante estos ataques.** El jugador que tiene a ese enemigo como su Rival puede jugar una carta de Ataque si así lo desea, pero los demás enemigos no pueden jugar cartas de Ataque en su ataque. Cada ataque contra el pretendiente se resuelve por separado. Consulta más adelante las reglas sobre cómo realizar ataques.

Si el daño de estos ataques basta para derrotar al pretendiente, éste no obtiene el Título de Príncipe de la ciudad y permanece en Las Calles. Si sobrevive a los ataques, adjunta el Título al vampiro. Cuando Príncipe de la ciudad esté adjunto, descarta el Título anterior del personaje (si lo tuviera). Éste es el único Título que hace esto. Si el pretendiente tiene 3 adjuntos y ninguno es un Título que deba reemplazarse, quema un adjunto en este momento y deja espacio para el Título de Príncipe. El límite de adjuntos es 3 cartas (ver la página 15 para más información sobre los adjuntos).

### Acción – Jugar una carta de acción

**Coste adicional:** Agota a un vampiro de tu coterie (a menos que sea una Acción Independiente).

Hay 2 tipos de cartas de acción: Acciones y Acciones Independientes. Para jugar una carta de Acción, muéstrala de tu mano, elige un vampiro preparado en tu coterie (en cualquier localización) y agótalo. Si la carta es una Acción Independiente, no agotas a un vampiro cuando la juegas.

Haz lo que dice la carta. Una vez que la acción se haya resuelto, descártala a menos que tenga las palabras «En curso» en la barra de tipo de carta. Si es así, coloca esa carta en juego cerca de tu Refugio. La habilidad En curso indicada en la carta se activa inmediatamente y continúa estándolo mientras la carta permanezca en juego.

**Cartas específicas de Clan:** Algunas cartas de Acción y Ataque tienen un ícono de Clan que las vincula a un Clan específico. Sólo puedes jugar estas cartas si tienes al menos 1 vampiro de ese Clan en tu coterie. Estas cartas puede jugarlas cualquier vampiro preparado de cualquier Clan con un valor de Potencia de Sangre suficiente, siempre que tengas un vampiro activo del Clan correspondiente en tu coterie (y no en Letargo).

### Acción – Ataque

**Coste adicional:** Agota a un vampiro de tu coterie en Las Calles. Ahora es un atacante.

Ésta es una acción que realizas contra un vampiro oponente o un Mortal del Mazo de Ciudad en Las Calles (que no esté adjunto a un vampiro).

**IMPORTANTE:** No puedes atacar a vampiros controlados por un enemigo que aún no haya realizado su primer turno.

Antes de cualquier ataque, todos los vampiros preparados que desees incluir en el grupo atacante deberán alejarse de los vampiros exhaustos (tumbados), que siguen siendo un único grupo. Cuando el miembro de un grupo realiza un ataque, ese vampiro se agota (y permanece en el grupo). Los otros miembros del grupo siguen preparados.

Elige un objetivo para el ataque en Las Calles o en su Refugio. Para atacar a un vampiro en su Refugio, debes tener Información igual o mayor que su Discreción. Todos los jugadores tienen una habilidad especial Independiente que no se considera acción «**Descartar X cartas:** El jugador activo tiene +X Información frente a su objetivo durante esta acción». Todos los jugadores pueden usar esta habilidad para ayudar en cualquier ataque, por lo que puedes pedir a otro jugador que pague con descartes para que obtengas Información o pueden ofrecerse a pagar por ti. Atacar a un vampiro en su Refugio no mueve al grupo atacante a ese Refugio. Éste permanece en Las Calles.

Anuncia qué tipo de ataque realiza tu atacante (A distancia, Físico, Social o Mental). Como parte de tu acción de ataque, puedes jugar una carta de Ataque boca abajo junto a tu atacante. **La carta debe coincidir con el tipo de ataque que declaraste.** La carta de Ataque también debe tener una Potencia de Sangre igual o menor que la Potencia de Sangre de tu atacante (su número de fichas de Sangre actual es irrelevante, pero los modificadores a su PS sí cuentan). Si tu objetivo es un vampiro solitario (un grupo de uno), la batalla comienza inmediatamente. De lo contrario, los otros vampiros del grupo del objetivo podrían bloquearte (ver más adelante).

## Jugar una carta de Ataque

Esto es una carta de Ataque. Tiene un requisito de Potencia de Sangre (PS) en la parte superior izquierda y un valor de daño inherente dentro del cráneo justo debajo. El requisito de Potencia de Sangre es el mínimo de PS que debe tener el atacante para jugar esa carta. Por ejemplo, un vampiro con PS 3 no puede jugar una carta con un valor de Potencia de Sangre de 4 o superior.



Cada carta de Ataque tiene un tipo de ataque indicado en la franja con el tipo de carta (bajo la ilustración): A distancia, Físico, Social o Mental. Tras declarar el tipo de ataque, puedes jugar boca abajo una carta de ese tipo de ataque. Si no juegas una carta, el daño de tu vampiro se basa en el atributo elegido (no elijas A distancia o dispararás balas de fuego), más cualquier modificador de habilidad del atacante y su grupo. No tienes que jugar una carta de Ataque si no lo deseas. Debes dar la vuelta a tu carta de Ataque si jugaste una. Cuando termine un ataque, descarta todas las cartas de Ataque y Reacción jugadas durante el mismo.

Algunas cartas de Ataque muestran 0 daño dentro del icono de la calavera. Esto significa que no causa ningún daño inherente, pero el atributo relevante de tu atacante aún incrementa el daño.

**¡Cuidado!** Si lanzas una carta con una Potencia de Sangre superior a la que tu vampiro pueda jugar, que vulnere los requisitos del Clan o no coincida con el tipo de ataque indicado, dicha carta se descarta. El atacante queda exhausto y el ataque continúa sin ayuda de la carta. Luego deshaz todos los Bloqueos y Reacciones (incluidos los costes pagados) y regresa al paso 6 de la secuencia de ataque (ver la página 9). Si un jugador defensor juega una carta de Reacción ilegal, se descarta sin efecto y el ataque continúa.

## Secuencia de ataque típica

La mayoría de los ataques son asuntos muy simples: un atacante, una carta de Ataque y un defensor. He aquí un ejemplo:

*Muhammad Zadeh e Iris Lokken se mueven a Las Calles y forman un grupo de 2. Muhammad se agota para atacar a Hydra, que también está en Las Calles. El jugador atacante anuncia un ataque Social y coloca 1 carta de Ataque boca abajo. El jugador defensor declina Bloquear con un vampiro preparado y también declina jugar una Reacción.*

*Se revela la carta de Ataque Humillar. El grupo atacante tiene 2+ por lo que el daño se incrementa en 1. El 2 de Muhammad y el +2 daño de la carta de Ataque hacen 4 de daño total. El atributo 1 de Hydra reduce el daño a 3, por lo que el jugador defensor elimina 3 de Hydra y los coloca en la reserva general.*



## Ataques A distancia

Los ataques A distancia tienen algunas diferencias:

- No hay ningún atributo A distancia, así que no debes agregar ningún atributo al daño.
- No pueden ser bloqueados, salvo por vampiros con la habilidad específica para ello. Todos los «Guardas» tienen la capacidad de bloquear ataques A distancia (esto se menciona en sus cartas).
- El daño A distancia se reduce con el atributo del blanco.

## Bloquear un ataque

Si el blanco de un ataque tiene uno o más vampiros **preparados** en su grupo, uno de ellos **puede** agotarse para bloquear el ataque, a menos que sea un ataque A distancia (ver atrás). El bloqueador se convierte en el nuevo blanco en lugar del anunciado originalmente. El ataque continúa contra él y se convierte en el blanco del ataque.

El jugador defensor puede optar por dejar que el ataque se resuelva contra el blanco original en lugar de emplear un bloqueador. Un vampiro no puede bloquear un ataque eligiéndose como blanco a sí mismo. Si el ataque acaba alcanzando a otro blanco (por ejemplo, mediante *Golpe sorpresa*), el vampiro bloqueador todavía se considera como tal durante el resto del ataque, pero éste se resuelve contra el nuevo blanco.




## Jugar una carta de Reacción



Una vez que se han determinado el tipo de ataque y el blanco, el jugador defensor puede jugar una carta de Reacción del tipo correspondiente para ayudar al blanco del ataque. El blanco del ataque debe tener la PS requerida por la Reacción y, como tal, se considera que está «jugando» esa carta. Si eliges jugar una Reacción, colócala boca abajo junto al blanco del ataque.

Solo se puede usar una Reacción A distancia contra un ataque A distancia; solo se puede usar una Reacción Social contra un ataque Social; etc. Algunas Reacciones pueden responder a varios tipos de ataque. Espera a que el atacante dé la vuelta a su carta de ataque antes de dar la vuelta a tu Reacción. Debes dar la vuelta a tu Reacción si jugaste una.



La mayoría de las Reacciones dan al defensor Escudos () contra daño. El número que aparece dentro del icono es cuánto daño previene la carta o habilidad, aunque el texto descriptivo puede modificarlo. El atributo relevante del vampiro defensor reduce aún más el daño. Si tu carta de Reacción inflige daño al atacante, agrega el atributo apropiado del reactor para determinar el daño total. Una Reacción

sólo inflige daño al atacante si tiene una calavera  debajo del . Si una Reacción tiene un icono , no inflige daño alguno al atacante, a menos que el texto descriptivo indique lo contrario.


Se puede jugar una Reacción incluso si el blanco no puede beneficiarse del texto descriptivo de la carta. Por ejemplo, si un vampiro Toreador es atacado físicamente, puede jugar una Reacción *Chupar cámara* incluso si no bloqueó el ataque. Todavía recibe los 2 , pero no hacen que el atacante pierda .

### Uso de habilidades y texto descriptivo en combate


Todos los miembros de los grupos atacante y defensor están en el conflicto y pueden aplicar su texto descriptivo a la pelea cuando sea relevante. Las habilidades permanecen activas tanto si un vampiro está preparado como si está agotado.



Si una habilidad comienza con la palabra «Atacante» dicha habilidad sólo es relevante si ese vampiro es el atacante. Si la habilidad comienza con la palabra «Grupo - », la habilidad es relevante si ese vampiro es el atacante, el blanco del ataque o un vampiro de apoyo en el grupo.

Por ejemplo, en *Zhang Wei* dice: «Grupo - Mientras este personaje tenga un Título, cuando este grupo derrota a un personaje, ese enemigo pierde 1 ». La habilidad de Zhang está activa tanto si está en el grupo atacante o el defensor, sin importar si es el atacante, el blanco o simplemente un miembro del grupo.

Los atributos de tu vampiro sólo se añaden al daño que se muestra dentro de la calavera (el icono de daño) que infliges al blanco de tu ataque. Si el texto descriptivo de una carta crea nuevo daño contra nuevos blancos, ese número no se incrementa con el atributo utilizado durante el ataque.




Ese número tampoco aumenta con las habilidades que incrementan el daño. Por ejemplo, si *Beretta* lanza un *Cóctel molotov* y agrega 1 de daño a este ataque , el daño adicional sólo aumenta el daño al blanco. Su habilidad no aumenta 1 de daño indicado en el cuadro de texto de la carta contra otros blancos del grupo defensor.



### Resolver efectos y determinar el daño


1. Resuelve el texto descriptivo de todas las habilidades de cartas y vampiros implicados. Si varios efectos se resuelven al mismo tiempo, tú eliges el orden. Si varios efectos opuestos o en conflicto se resolvieran al mismo tiempo, los efectos del jugador activo se resuelven primero.




2. Suma todo el daño que generes. Esto incluye el daño de la carta de Ataque que jugaste, el atributo apropiado de tu atacante y los modificadores que fueron generados por habilidades de vampiro, cartas En curso y otros efectos. **Sólo se agrega el atributo del atacante al ataque.** El atributo que añades a tu daño de ataque se basa en el tipo de ataque que realizaste:


- Agrega el atributo  de tu atacante a un ataque Físico.
- Agrega el atributo  de tu atacante a un ataque Social.
- Agrega el atributo  de tu atacante a un ataque Mental.
- No agregues ningún atributo al daño de un ataque A distancia, ya que no hay ningún atributo A distancia.


3. Si la carta de Reacción de un defensor inflige daño al atacante (tiene una calavera por debajo del valor de PS), sigue los pasos anteriores para él también, agregando su atributo apropiado al daño.

### Reducir el daño


Cuando un vampiro recibe daño, ese daño se reduce con habilidades de prevención de daño, protecciones de Escudo () y su atributo apropiado:

- Reduce el daño Físico y A distancia por el atributo  del vampiro.
- Reduce el daño Social por el atributo  del vampiro.
- Reduce el daño Mental por el atributo  del vampiro.

El daño que sobrepasa la prevención y reducción de daño es el daño final recibido. Quita esa cantidad de Sangre del vampiro y colócala en la reserva general. Si su Sangre se reduce a 0, es derrotado (o quemado si el daño fue Agravado). Si el blanco es un mortal, no sufre daño. Son derrotados sólo si el daño iguala o excede su valor de .

**Nota:** Perder / Robar  no es daño, por lo que no se reduce con atributos ni prevención de daños.

## Secuencia de ataque. Pasos

1. Aparta a los vampiros preparados que desees de los vampiros exhaustos para formar un grupo de ataque. Elige un vampiro preparado que controles en Las Calles y agótalo. Ahora es el atacante.
2. Elige tu blanco.
3. Adquiere Información si es necesario para superar la Discreción.
4. Anuncia el tipo de ataque (A distancia, Físico, Social o Mental).
5. Puedes jugar una carta de Ataque de ese tipo boca abajo (o anunciar que no juegas ninguna).
6. El jugador atacado puede bloquear el ataque con un vampiro listo en el mismo grupo, agotándolo para hacerlo (los ataques A distancia solo pueden ser bloqueados por Guardas).
7. El jugador atacado puede colocar boca abajo una carta de Reacción que coincida con el tipo de ataque.
8. El jugador atacante revela su carta de Ataque (si la hubiera), luego el jugador defensor revela su carta de Reacción (si la hubiera). Toma las decisiones requeridas por tu carta sólo después de que se revelen ambas cartas (si las hay).
9. El atacante puede activar habilidades de sus cartas, vampiros, etc. Después el jugador defensor también puede hacerlo. El atacante no puede usar habilidades adicionales después de que el defensor lo haya hecho.
10. Suma todo el daño, incluido el atributo relevante del atacante. Los efectos de texto descriptivo también se resuelven ahora (como Sangre robada por *Seducción* o habilidades de incremento de daño). Todo el daño se resuelve en los pasos siguientes, incluso si un atacante o defensor es derrotado durante este paso. Un jugador no puede ganar el juego antes de que termine el conflicto.
11. Reduce el daño a tu vampiro según sus atributos relevantes y cualquier bonificación de Reacción o habilidades de prevención de daño (como *Los astilleros*).
12. El daño que supera las defensas y las reducciones es el daño total recibido. Por cada daño recibido, quita 1  de ese vampiro y colócalo en la reserva general. Los mortales deben recibir daño letal de un solo golpe para ser derrotados, pues no tienen fichas de Sangre que perder.
13. Resuelve cualquier habilidad que indique «daño recibido».



## Ejemplo secuencia de ataque

**Paso 1:** El jugador Brujah decide mover a Granuja y a Hermano a Las Calles durante la fase de acción, y entonces agota a Granuja para iniciar un ataque.

**Paso 2:** El blanco elegido de este ataque es Lixue Chen, que está en su Refugio.

**Paso 3:** El jugador Brujah descarta 1 carta de su mano para ganar +1 Información, con lo que supera el +1 de Discreción del Refugio de Lixue.

**Paso 4:** El jugador Brujah anuncia que el tipo de ataque es Físico.

**Paso 5:** El jugador Brujah coloca una carta de Ataque boca abajo junto a Granuja.

**Paso 6:** El jugador Toreador también tiene a Bella Forte preparada en su Refugio. Todos los vampiros en su Refugio son un único grupo, por lo que agota a Bella para bloquear y convertirse así en el nuevo blanco del ataque.

**Paso 7:** El jugador defensor decide colocar una carta de Reacción boca abajo junto a Bella.

**Paso 8:** Ahora que ambos jugadores han colocado una carta (cualquiera de los jugadores puede negarse a hacerlo indicándolo), el atacante da la vuelta a su carta y luego el defensor da la vuelta a la suya.

- El atacante revela *Golpe sorpresa*, una carta legal. Como ataque dirigido, el atacante puede redirigir el ataque a cualquier blanco legal pese al bloqueo, por lo que elige a Lixue, como pretendía originalmente.
- Después, el defensor revela *Chupar cámara*, una carta legal.

**Paso 9:** El atacante elige agotar a Hermano para agregar 1 daño a este ataque. El jugador defensor declina utilizar alguna habilidad.

**Paso 10:** El daño de *Golpe sorpresa* es 2, la habilidad de Hermano añade 1, y el atributo de Granuja es 1, dando un total de 4 de daño Físico contra Lixue.

*Chupar cámara* se resuelve ahora. Granuja pierde 2. A pesar de que el ataque fue redirigido y apartado de Bella, ella seguía siendo una bloqueadora durante este ataque.

**Paso 11:** Lixue está a punto de sufrir 4 daño, pero su 1 lo reduce a 3. El jugador defensor decide agotar un Vagabundo adjunto a Lixue, y reduce aún más el daño a 2. El 2 de *Chupar cámara* no se aplica a Lixue, ya que lo jugó Bella para dar a Bella 2.

**Paso 12:** El daño de 2 del ataque se aplica a Lixue, quien elimina 2, dejándola en 4.

**Paso 13:** El jugador Brujah señala su Objetivo *Drenarlos lentamente*, señalando que gana 1 porque al menos se infligió en este ataque 1 de daño no Agravado y el blanco no fue derrotado.

## Daño Agravado

Éste es el daño de la luz solar, el fuego, las garras, los proyectiles de fósforo y otras fuentes letales para los vampiros. Los atributos de un vampiro no reducen el daño Agravado. Sin embargo, se puede prevenir o reducir mediante y las habilidades de prevención de daños. Si un vampiro se ve reducido a 0 Sangre debido al daño, y al menos 1 de ese daño es Agravado, ese vampiro se quema junto con **todas** las cartas adjuntas a él (excepto el Título de Príncipe de la ciudad).

## Habilidades activadas y costes

Una habilidad activada es un texto descriptivo que requiere un coste para generar un efecto. Los costes siempre están en **negrita**, como en «**Coste:** Efecto». Los costes pueden incluir Prestigio, Sangre, descartar cartas, agotar, etc., y algunas veces una combinación de éstas. Si eliges usar una habilidad activada, anuncia que lo vas a hacer, paga el coste y luego resuelve el texto tras los dos puntos (:). Los costes de Prestigio siempre provienen de tu reserva personal, mientras que los costes de Sangre siempre proceden del vampiro que realiza la tarea. Los costes de Sangre (y la pérdida de Sangre) no son daños, por lo que no pueden reducirse con habilidades de prevención de daño.

El coste o efecto de una carta no puede pagar el coste de otra carta. Por ejemplo, si descartas una carta como efecto o para pagar un coste, ese descarte no se puede reclamar como pago de otro coste.

**Las habilidades activadas sólo pueden activarse una vez durante cada uno de tus turnos.**

**IMPORTANTE:** Las habilidades activadas no se pueden usar durante el turno de un enemigo. Las excepciones incluyen cuando un enemigo reclama el Título de Príncipe de la ciudad, las habilidades defensivas utilizadas como reacción a un ataque o a daño, o si una carta dice que puede usarse «una vez durante el turno de cada jugador», lo que incluye tu turno y el turno de cada enemigo. La palabra clave **Implacable** en una carta también es una excepción, ya que significa: «Puedes usar esta habilidad activada durante el turno de cualquier jugador». Esto incluye tu propio turno.

**No puedes gastar la última Sangre de un vampiro ni gastar tu último punto de Prestigio para pagar un coste**, incluso si al hacerlo ganaras el juego. Ten en cuenta que aún debes colocar 1 Prestigio sobre un vampiro en tu coterie cuando entre en Letargo, pues eso no es un coste: es un efecto secundario de entrar en Letargo. Si el texto en negrita encima de una habilidad no va seguido de dos puntos, es un coste que se paga una vez para jugar esa carta. Por lo general, esto se da en cartas de Conspiración, Títulos y cartas En curso. El coste sólo se paga cuando juegas la carta. No tienes que pagar este coste cada vez que uses la carta.



Por ejemplo, Hydra tiene la capacidad «Atacante - **Paga 1** : Roba 1 carta». Sólo puedes usar esta habilidad si este vampiro es un atacante en ese momento. Si una habilidad activada no está ligada a una acción (como un ataque), puedes usarla en cualquier momento durante tu Fase de Acción, pero aún está limitada a usarse una vez por turno.

Algunos costes incluyen una Disciplina. Tener esa Disciplina paga el coste, pero el vampiro no pierde la Disciplina. Un vampiro que tenga esa Disciplina puede usar esa habilidad una vez, sin importar cuántas veces aparezca en su carta dicha Disciplina. Si un vampiro no tiene la Disciplina, aún puede usar la carta, pero no el texto que sigue al icono.

## Habilidades de agotamiento

Se puede encontrar un coste de agotamiento (tumbar de lado) en varios tipos de cartas. El coste de usar tal habilidad es agotar esa carta en particular, y no alguna otra, a menos que la carta indique lo contrario. Cuando agotas la carta, obtienes el efecto que aparece después de los dos puntos (:). Estas habilidades no usan una acción para ejecutarse (a menos que la carta indique lo contrario), pero la carta debe estar preparada para poder pagar el coste de agotamiento. Estas habilidades solo pueden usarse durante tu propio turno, a menos que la carta indique lo contrario. Agotar a un vampiro no lo elimina de su grupo.

Por ejemplo, el Refugio *El Manicomio* otorga a tu Líder la capacidad «**Agota a tu Líder, descarta 1 carta:** Añade 1 de la reserva general a una carta boca abajo que controles». Esta habilidad activada requiere que agotes a tu Líder y descartes una carta para realizarla, pero no cuesta una acción. Puede realizarse en cualquier momento durante la Fase de Acción de tu turno, siempre que tengas una carta en la mano para descartar y un Líder listo para agotar.



## Fuente de la habilidad

Algunas habilidades hacen referencia a «ti» (explícitamente o en la terminación verbal). Esto significa el jugador. Por ejemplo, «Roba 1 carta cuando juegues una carta En curso». Esta habilidad se activa cada vez que el jugador juega una carta En curso, tanto si un vampiro ha realizado la acción como si no. Algunas habilidades sólo se activan cuando ese vampiro en particular («este personaje») realiza una acción. Aunque un jugador juegue físicamente una carta, si es una Acción o una carta que tiene un requisito de Potencia de Sangre, también se considera que el vampiro está «jugando» la carta. Algunas habilidades hacen referencia a «este grupo». Todo vampiro de ese grupo puede aprovecharse de ese texto, incluido el vampiro con la habilidad.

## Letargo

Cuando un vampiro de tu coterie tiene 0 Sangre, agótalo y ponlo en Letargo. Cada jugador tiene su propio Letargo: un área cercana donde mantener a los vampiros heridos para que no puedan ser confundidos con vampiros activos. Quemar todos los Criados adjuntos. Luego, descarta todas las cartas adjuntas que no sean un Título y elimina todas las fichas adjuntas que no sean la de Líder. Coloca inmediatamente 1 Prestigio de tu suministro personal en el vampiro para comenzar el proceso de curación (entonces dale la vuelta al lado de Sangre), incluso si eso te lleva a tener 0 Prestigio.

**Nota:** Los vampiros derrotados por daño Agravado no entran en Letargo y no te obligan a ponerles 1 Prestigio. En vez de eso, se queman, junto con cualquier cosa que tuvieran adjunta.

Controlas a tus vampiros en Letargo, pero no tienen nada salvo su Potencia de Sangre y su nombre. No tienen Disciplinas, estadísticas, Clan ni texto descriptivo, a menos que el texto diga específicamente: «Letargo - ». No pueden realizar acciones, no son miembros de ningún grupo y no pueden ser atacados.

**Durante el Paso de Letargo y Curación de tu Fase Final, añade 1 de la reserva general a cada uno de tus vampiros en Letargo.**

**Durante tu turno, un vampiro en tu zona de Letargo con toda la Sangre se queda preparado y regresa a tu Refugio.** Si tienen toda su Sangre al comienzo de tu turno, regresan durante el Paso Preparado y Retorno de la Fase Inicial.

## Curación

Cuando se cura a un vampiro, recupera Sangre de la reserva general. Durante el «Paso de Letargo y Curación» de tu Fase Final, puedes descartar una carta para curar 1 en un vampiro en tu coterie o en tu zona de Letargo. Cada vampiro sólo puede curarse de esta manera una vez durante este paso. **Durante tu turno**, cuando un vampiro en tu zona de Letargo tenga toda su Sangre, prepáralo y devuélvelo a tu Refugio. Si esto ocurre durante tu Fase de Acción, pueden moverse a Las Calles y / o actuar. Si esto sucede durante tu Fase Final, no pueden moverse, ya que el movimiento sólo está permitido durante la Fase de Acción.

Un vampiro no puede tener más Sangre que su valor de Potencia de Sangre actual. Si un vampiro aumenta su PS, eso no lo cura: le permite usar efectos de curación para tener más Sangre que la PS que tiene impresa. Incluso si no se recuperan, su Potencia de Sangre sigue aumentando, lo que les permite jugar cartas más poderosas.

## Formar grupos


Un grupo es un conjunto de vampiros en un mismo lugar. Un grupo puede incluir cualquier cantidad de vampiros de tu coterie, y un jugador puede tener cualquier cantidad de grupos independientes al mismo tiempo. Al formar un grupo, reúne a todos los vampiros en ese grupo y asegúrate de que esté claramente separado de cualquier otro grupo en esa localización. Un grupo se forma sólo con vampiros de tu coterie y no importan sus afiliaciones de Clan. Los vampiros agotados no pueden unirse a nuevos grupos.

**Nota:** Todos los vampiros en su Refugio siempre forman un único grupo y no se pueden dividir en grupos independientes.

Los vampiros preparados (enderezados) en Las Calles pueden reorganizarse durante tu turno en tantos grupos como desees. Los vampiros exhaustos (de lado) no pueden reorganizarse ni cambiar de grupo, aunque los vampiros preparados en Las Calles pueden unirse a los vampiros agotados para formar un grupo. Los vampiros de Las Calles no pueden moverse a tu Refugio. En vez de eso, toda tu coterie regresa a tu Refugio al comienzo de tu turno, a menos que una carta diga lo contrario.

Cuando concluye un ataque, los miembros preparados del grupo pueden quedarse con los vampiros agotados o reorganizarse para formar nuevos grupos (para atacar, por ejemplo), dejando atrás a todos los vampiros agotados. No es necesario eliminar a un vampiro agotado de un grupo que esté llevando a cabo una acción que no sea de ataque.





## Disciplinas

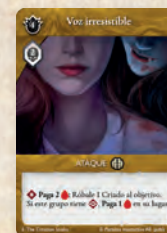
	Animalismo		Ofuscación
	Auspex		Potencia
	Celeridad		Presencia
	Dominación		Protean
	Fortaleza		Magia de Sangre
			Alquimia de Sangre Débil

Los vampiros tienen Disciplinas en base a su Clan. Estas Disciplinas no confieren ninguna habilidad inherente, pero muchas cartas de tu Biblioteca hacen referencia a Disciplinas. Echa un vistazo a los vampiros de tu coterie para determinar qué Disciplinas tienes actualmente.

A veces, la habilidad de una carta se modifica según el número de vampiros de tu grupo o coterie con una Disciplina concreta. Si un vampiro tiene la misma Disciplina más de una vez, aún cuenta como un solo vampiro cuando se cuenta el número de vampiros con esa Disciplina. Otras cartas sólo cuentan las Disciplinas de un único vampiro. En estos casos, un vampiro con Disciplinas duplicadas cuenta ambas instancias de la Disciplina, pero aun así sólo cuenta como un vampiro con esa Disciplina.

Algunos textos descriptivos incluyen un icono de Disciplina dentro de una oración. Éste es un requisito para que el vampiro activo ejecute el texto descriptivo tras el icono.

Por ejemplo, la carta *Voz Irresistible* tiene un texto descriptivo que comienza con un icono . Si su atacante no tiene la Disciplina , la totalidad del texto descriptivo no es aplicable. La segunda oración ofrece un coste reducido si un miembro del grupo del atacante tiene la Disciplina , pero eso no es aplicable si no tiene el requisito original de .



## Influencia

La Influencia es una medida del poder político que tiene un vampiro. No es un recurso tangible como Prestigio o Sangre, pero ciertas cartas, fichas y habilidades te otorgarán Influencia que puedes ejercer (usar temporalmente). Sólo tu Líder comienza el juego con Influencia. Todos los demás vampiros deberán obtenerla mediante cartas. Cuando gastas la Influencia que tienes, esto se llama «ejercer Influencia». Por lo general, se ejerce para habilitar u obstaculizar Estratagemas y para obtener Títulos. Cuando te piden que ejerzas Influencia, puedes elegir cuántos y qué vampiros (si los hay) desees que ejerzan su Influencia. Cualquier vampiro que no elijas puede guardar su Influencia para usarla más tarde. Los vampiros en Letargo no pueden ejercer su influencia.

Un vampiro con Influencia puede ejercerla cuando sea necesario, pero debe usar toda su Influencia o nada de ella; no puede dividir su Influencia entre múltiples efectos. Coloca una ficha de Sin Influencia sobre ese vampiro para mostrar que se ha ejercido la Influencia. Mientras la ficha esté allí, ese vampiro no tiene Influencia que ejercer y no puede usar ninguna Influencia ganada. Al comienzo de tu turno, quita todas las fichas de Sin Influencia de los vampiros en tu coterie. Tus vampiros vuelven a tener toda su Influencia y pueden ejercerla cuando sea necesario. De esta manera, la Influencia se regenera y nunca se pierde permanentemente mientras existan las condiciones que confirieron Influencia a ese vampiro.



## Modificadores de Influencia

Éste es un tipo de carta que se puede jugar en cualquier momento que necesites generar Influencia. Las cartas de este tipo tienen escrito algo similar a «Modificador de Influencia (1)». El (1) entre paréntesis indica que sólo puedes jugar 1 de estas cartas durante una acción, evento o por cualquier otro motivo. Si se juega un Modificador de Influencia durante una Estratagema, júgalo boca abajo. En las demás ocasiones, como ejercer Influencia por un Título, júgala boca arriba.

Sólo puedes jugar un Modificador de Influencia cuando necesitas Influencia. Por ejemplo, debes revelar un Título para mostrar cuánta Influencia necesitas generar antes de poder generar dicha Influencia.



La Influencia obtenida de esta manera se aplica a tu total de Influencia para esa acción o evento. La Influencia no se aplica a un vampiro, y la sobrante se pierde al final de la acción o evento. Para ejercer la Influencia que generas, simplemente anuncia que lo vas a hacer. Descarta la carta al final de la acción.

## Gastar Prestigio para ganar Influencia

El Prestigio de tu reserva personal se puede gastar para «comprar» Influencia en cualquier momento que la necesites. Cuando se gasta de esta manera, coloca esas fichas de Prestigio en la reserva general. Obtienes 1 Influencia por cada Prestigio gastado. La Influencia obtenida de esta manera se aplica a tu total de Influencia para esa acción o evento. La Influencia no se aplica a un vampiro.

## Estratagemas



Las Estratagemas son cartas que plantean una pregunta de Sí o No a los jugadores, quienes ejercerán su Influencia para determinar el resultado. Cada jugador puede participar, tenga o no una Influencia visible. El jugador activo debe ejercer la mayor parte de su Influencia que desee gastar para el «Sí». Los otros jugadores pueden ejercer su Influencia como les plazca o permanecer al margen.

Si una Estrategema pregunta, «¿Debería ganar...?», se refiere sólo al jugador que jugó la Estrategema. Los jugadores que dicen Sí quieren que la Estrategema tenga éxito y se resuelva. Los jugadores que dicen No quieren que la Estrategema fracase y no se resuelva. El bando que ejerza la mayor Influencia gana.

Sondear a tus enemigos para conocer sus opiniones sobre el asunto y cerrar un trato con ellos está permitido, pero si haces una promesa debes cumplirla. No puedes regalar Prestigio, Sangre, Objetivo ni ninguna carta. «Pagaré por tu próximo descarte de Información contra tu Rival» o «No te atacaré a menos que tengas 9+ de Objetivo» son ejemplos de ofertas para hacer a cambio de la Influencia de un enemigo o por mantenerte al margen del proceso. Si prometes responder a la pregunta de un modo, debes hacerlo.

Para jugar una Estrategema, agota a un vampiro que controles y coloca la carta de la Estrategema boca arriba para que todos la vean. Esto inicia inmediatamente un conflicto de Influencia. Uno a uno y en sentido horario, comenzando por el jugador activo, los jugadores ejercen su Influencia y responden la pregunta. Dado que el jugador activo actúa primero, no sabrá qué harán sus enemigos. El último jugador en ejercer Influencia tiene la mayor cantidad de información, pero aun así no sabrá cuánta Influencia secreta tienen los demás jugadores.

Cuando te llega el momento de actuar, ejerce toda la Influencia que quieras, no podrás agregar más después. La Influencia de los vampiros en tu coterie puede ejercerse colocando fichas de Sin Influencia sobre ellos. Hacerlo agrega su Influencia a tu total de Influencia visible. Puedes jugar 1 carta de Modificador de Influencia boca abajo de tu mano durante una Estrategema. También puedes agregar Prestigio a tu total de Influencia colocando fichas de Prestigio de tu reserva personal en tu puño cerrado y sosteniéndolas sobre el área de juego. No anuncies la cantidad de Prestigio que tienes en tu mano, aunque puedes echarle un farol. Los Modificadores de Influencia boca abajo y el Prestigio secreto en la mano no se revelan hasta que todos los jugadores hayan asignado su Influencia al bando de su elección (y agregado cualquier otro modificador que deseen usar).

Cuando hayas ejercido toda la Influencia que desees, suma toda tu Influencia **visible**, anuncia ese total y luego di de qué lado estás: SÍ o NO. **Nunca incluyas la Influencia secreta en este total. Sólo después de este anuncio, el jugador a tu izquierda comienza a ejercer su Influencia.**

## Resumen de reglas de Estrategema

1. Agota a un vampiro en tu coterie, juega una Estrategema boca arriba y comienza un conflicto de Influencia.
2. Coloca fichas de Sin Influencia en los vampiros en tu cuadrilla (con Influencia) que quieres que ejerzan su Influencia.
3. Puedes jugar 1 carta de Modificador de Influencia boca abajo que tengas en tu mano.
4. Puedes colocar Prestigio de tu suministro personal en tu mano, que se convierte en Influencia cuando se revele.
5. Anuncia tu total de Influencia **visible** y tu elección entre SÍ o NO a la pregunta planteada por la Estrategema. Antes de esto, échate un farol tan grande como quieras.
6. El jugador a tu izquierda repite este proceso, pero omite el número 1 de este resumen.
7. Cuando todos los jugadores hayan respondido a la pregunta, resuelve el conflicto de Influencia.

## Resolver un conflicto de Influencia

Una vez que todos los jugadores han hecho sus declaraciones, revelan sus cartas de Modificador de Influencia (si las hay) y abren sus manos para revelar cualquier Prestigio que hayan agregado (si lo hubiere). Agrega esta Influencia adicional al bando que estés apoyando (SÍ o NO) y después haz el recuento final de todos los jugadores del SÍ y después de todos los jugadores del NO. No pueden usarse modificadores adicionales y los jugadores no pueden cambiar su opción de SÍ/NO. Si el resultado final es SÍ, la Estrategema tiene éxito: sigue las instrucciones de la carta. Si es NO, la Estrategema falla y se descarta sin efecto. Un empate se resuelve a favor del jugador activo (esto es, SÍ). Sea como fuere, descarta la Estrategema al final de la acción.

**Todos los jugadores en el bando ganador dejan todas las fichas de Prestigio que revelaron en la reserva general. Los jugadores en el bando perdedor devuelven el Prestigio que revelaron a su reserva personal.**

## Ejemplo de juego de una Estrategema

*El jugador 3 decide jugar la carta de Estrategema Dinero gratis, agotando a un vampiro para hacerlo, pues es una carta de Acción. Esta Estrategema formula la pregunta: «¿Debería cada jugador ganar 3 ??» Todos los jugadores de la mesa expresan su opinión sobre el asunto, esperando comprobar cómo ejercerán su Influencia sus enemigos. El jugador 3 percibe cierta oposición a su Estrategema, así que pone una ficha de Sin Influencia en su Líder (que concede +1 Influencia) y que también tiene el Título de Primogénito (también Influencia de +1). Esto le da una Influencia visible de 2. El jugador 3 también juega una carta de Modificador de Influencia boca abajo. Finalmente, el jugador 3 toma secretamente dos fichas de 1 Prestigio de su reserva personal y las guarda en su puño cerrado sobre la mesa. Su brazo debe seguir extendido hasta que todos los jugadores hayan dado su opinión. El jugador 3 anuncia: «2 de Influencia para el SÍ!»*

*El jugador 4 tiene a su Rival contra las cuerdas y no quiere que gane Prestigio. Pone un Sin Influencia en su Líder para +1 Influencia, entonces pone secretamente 3 de Prestigio en su mano, anunciando: «1 de Influencia dice NO!».*

*Al jugador 1 le vendría bien este Prestigio, pero no tiene ninguna carta para jugar ni Influencia (su Líder está en Letargo). Aun así, guarda en secreto 1 de Prestigio en la mano sobre la mesa y la anuncia: «0 para el SÍ!».*

*El jugador 2 tiene una ficha de Sin Influencia en su Líder y elige no echarse un farol con fichas de Prestigio, pues es el último jugador en anunciar su respuesta. Sin embargo, quita 1 de Flick para darle +3 Influencia (por su habilidad), coloca una ficha de Sin Influencia en ella, y entonces anuncia: «¡NO con 3!».*

El jugador 3 juega Dinero gratis y ejerce 2 Influencias para decir «2 para el SÍ». También coloca una carta de Modificador de Influencia boca abajo y luego esconde 2 de Prestigio en su mano.



El jugador 4 ejerce 1 Influencia para decir «1 para el NO», luego esconde 3 de Prestigio en su mano.

El jugador 2 paga 1 para dar Influencia +3 a Flick y dice «3 por el NO».



El jugador 1 esconde 1 de Prestigio en la mano y declara «0 para el SÍ».

Ahora todos los jugadores revelan simultáneamente sus cartas de Modificadores de Influencia y las fichas en su mano. El jugador 3 revela Minimizar riesgos y 2 de Prestigio en la mano, agregando +4 Influencia a su Influencia anterior de 2, para un total de 6. El jugador 1 revela que añadió 1 al lado del SÍ, para un total de 7 para SÍ. El lado del NO revela sus símbolos de Prestigio, que son solamente los 3 ofrecidos por el jugador 4. El número total para el NO es 7. ¡Es un empate! Cuando hay un empate, el bando del jugador activo gana, así que la respuesta final es ¡SÍ!

Los jugadores 3 y 1 dejan su Prestigio gastado en la reserva general, al estar en el lado ganador. El jugador 4 conserva los 3 de Prestigio que hubiera gastado de ganar el NO. Sólo el lado ganador pierde su Prestigio. El jugador 2 no cura a Flick, por mucho que su bando perdiera. Gracias a que la Estratagema tuvo éxito, **cada jugador** obtiene 3 de Prestigio (en su propio color) de la reserva general. El jugador 3 descarta Minimizar riesgos y su texto no se activa, ya que la Estratagema tuvo éxito.

## Títulos



Los Títulos te permiten adjuntar habilidades a tus vampiros. **Un vampiro sólo puede tener un único Título.** Un Título no se puede sustituir por otro Título, salvo el de Príncipe de la ciudad, que substituye siempre al Título anterior del vampiro.

Adjuntar un Título a un vampiro de tu coterie es una acción. Debes agotar al vampiro al que quieres adjuntar el Título y ejercer la cantidad de Influencia requerida por la carta. Los Títulos

tienen un icono de Potencia de Sangre y un coste de Influencia que hay que cumplir. Como con cualquier otra acción, no puedes jugar un Título si no puedes ejercer la Influencia necesaria ni si el vampiro que realiza la acción tiene una PS insuficiente. Para más reglas sobre los «adjuntos», consulta la parte inferior de la página 15.

Puedes utilizar a cualquier vampiro de tu coterie para ejercer la Influencia requerida para jugar el Título. No se requiere que el vampiro

que obtendrá el Título se encuentre entre los que ejerzan la Influencia. Pon una ficha de Sin Influencia en los vampiros que usen su Influencia de este modo. Puedes también jugar un Modificador de Influencia y/o gastar Prestigio de su reserva personal para generar la Influencia requerida (el Prestigio gastado de esta manera va a la reserva general). Después de pagar el coste de Influencia, adjunta el Título al vampiro. Un Título no se quita de un vampiro cuando entra en Letargo (con excepción de Príncipe de la ciudad).

**La mayoría de Títulos son únicos.** Una vez que un Título está en juego, ningún otro vampiro, independientemente de su Clan, puede tener ese Título. Si un vampiro con un Título único está en Letargo, puedes jugar ese Título, que se descarta del vampiro en Letargo. El Título de *Primogénito* es diferente en tanto que está limitado a 1 por jugador. Si un jugador no tiene un vampiro con el Título de *Primogénito*, puede jugar uno.



## Ejemplo de jugar un Título

Un jugador decide a adjuntar el Título de Guardián del Elíseo a Terciopelo, quien no tiene actualmente ningún Título. La carta tiene un requisito de Potencia de Sangre de 4, el cual cumple, por lo que el jugador agota a Terciopelo para jugar esta carta de Acción. La carta de Guardián requiere ejercer 4 de Influencia. Su líder, Guv'nah, tiene Influencia +1 gracias a su ficha de Líder. El jugador pone una ficha de Sin Influencia en Guv'nah para señalar que su Influencia ya se ha ejercido hasta el comienzo de su próximo turno. Entonces, el jugador juega un Minimizar riesgos para un +2 adicional de Influencia. Debido a que esta acción no es una Estratagema, la carta de Modificador de Influencia se juega boca arriba, por lo que no se activa ni el texto de Terciopelo ni el de Guv'nah. Por último, el jugador gasta 1 Prestigio para obtener la 4ª Influencia necesaria para pagar el coste de esta carta. Este Prestigio gastado se devuelve a la reserva general. Se ha pagado ya la totalidad del coste del Título, por lo que éste queda adjunto a Terciopelo.

## Príncipe de la ciudad

Si un vampiro con el Título de Príncipe entra en Letargo o es quemado, el vampiro que lo derrota toma inmediatamente la carta de Príncipe y se la adjunta. Si el vampiro que gana el Título tiene 3 adjuntos y ninguno es un Título que reemplazar, quema un adjunto para dejar espacio a este Título (el límite es 3). Al adjuntar este Título, se activa la obtención de Objetivo de la carta *Base de poder*.

Si el Príncipe es derrotado por otros medios (como la SAD), devuelve la carta de Príncipe a Las Calles: se puede reclamar de nuevo. Un vampiro con el Título de Príncipe tiene 0 Discreción. Eso significa que un enemigo no necesita obtener Información para atacar al Príncipe, incluso si el Príncipe está en su Refugio. El Príncipe es muy vulnerable a la División de Asuntos Especiales. Si todos tus otros vampiros están protegidos con Discreción, todo su daño debe ir al Príncipe.

# Conspiración

Estas cartas te permiten lanzar algunos trucos sucios a tus enemigos, a menos que se unan a la Conspiración. Para jugar una carta de Conspiración, elige un vampiro preparado que controles y agótalo. Coloca la carta de Conspiración boca abajo en su área de juego. Luego, coloca en la carta una ficha de 1 de tu reserva personal. En cualquier momento durante el juego (y tantas veces como desees), puedes revelar esta carta a los enemigos que elijas e invitarlos a unirse a la Conspiración.

Cada jugador al que se le ha revelado la carta (incluido el controlador de la carta) puede agregarle una ficha de 1 durante cada uno de los turnos del controlador. **El controlador no puede usar esta habilidad para agregar una segunda ficha en el mismo turno en que se jugó la carta.** Pero si tienen una carta o habilidad que añada fichas, sí está permitido. Un jugador no gasta ninguna acción para añadir este 1 Prestigio a una Conspiración que ya está en juego.

Cada Conspiración requiere tener cierta cantidad de Prestigio sobre ella antes de poder resolverla. Una vez alcanzada la cantidad de Prestigio requerida, el controlador podrá resolverla durante cualquiera de sus Fases de Acción, inmediatamente o en el futuro. Los jugadores que contribuyeron a la Conspiración no pueden ser blanco de ésta, a menos que una carta indique lo contrario. Por eso hay fichas de Prestigio de diferentes colores para cada jugador en el juego. Una Conspiración que no tiene blancos legales no se puede resolver. Debe permanecer boca abajo. Una vez resuelta, descártala y coloca todo el Prestigio que tenga en la reserva general.

## Resumen de reglas de Conspiración

1. Agota a un vampiro de tu coterie, juega una Conspiración boca abajo y coloca 1 Prestigio de tu reserva personal en ella.
2. Puedes revelarla a cualquier número de enemigos.
3. Durante cada uno de tus turnos, cualquier jugador a quien hayas revelado la carta puede agregarle 1 Prestigio.
4. Cuando una Conspiración tiene el Prestigio requerido, su controlador puede resolverla inmediatamente o durante una de sus Fases de Acción futuras. Sólo puede tener como blanco a un enemigo que no contribuyera a ella, a menos que una carta indique lo contrario.

## Ejemplo de juego y resolución de una conspiración

El jugador 1 agota Guv'nah y coloca una Conspiración boca abajo en su área de juego. A continuación, toma una ficha 1 de su reserva personal y la coloca en la carta boca abajo. Jugar esta carta boca abajo activa el texto descriptivo de Guv'nah, por lo que el jugador roba una carta. Se activaría incluso si Guv'nah no fuera quien jugara la carta.

El jugador decide mostrar la Conspiración al jugador 4, quien mira en secreto la carta y luego la devuelve. Ahora que le ha mostrado la carta, puede agregar 1 de su reserva personal. El jugador 4 decide hacerlo.

En el siguiente turno del jugador 1, éste decide colocar otro 1 sobre la carta, lo cual no es una acción. Pregunta al jugador 4 si desea contribuir de nuevo, pero declina hacerlo. El jugador 1 decide revelar la carta al jugador 2, que es su Rival. El jugador 2 se da cuenta del peligro y elige contribuir con 1. Ahora hay 4 fichas de Prestigio en la carta boca abajo: 2 azules, 1 naranja y 1 negra.



El jugador rojo se prepara para lo peor, pero el jugador 1 (azul) elige no resolverla. Sin embargo, en su próximo turno, ya ha llegado el momento. Revelan la conspiración Gloria perdida, lo que hace que el jugador rojo reduzca su Objetivo de 10 a 8. Esto no es una acción. La carta se descarta y todas las fichas que contenga se colocan en la reserva general.

# Mortales y Criados



Los mortales aparecerán en Las Calles a través del Mazo de Ciudad. Siempre que no estén adjuntos a un vampiro, estarán disponibles para que los ataques durante tu turno, al igual que atacarías a un vampiro. Sin embargo, no es necesario que juegues tu carta de Ataque boca abajo contra los mortales, si es que necesitas una carta. Los mortales no tienen defensas contra el daño. Todos los mortales del Mazo de Ciudad que están en Las Calles forman grupos independientes, por lo que un ataque que tenga la capacidad de dañar objetivos adicionales sólo afecta al único mortal objeto del ataque. Los mortales no son «personajes», por lo que una carta como *El botín* no se activa cuando derrotas a un mortal.

Cuando derrotes (infliges daño letal a) un Vagabundo o un Ciudadano, elige Quemar o Adjuntar. Sea como fuere, ganarás el Objetivo que figure en el Ciudadano. Si eliges Quemar, cura a tu atacante según la cantidad que aparece en la carta y colócalo en la pila de cartas quemadas del Mazo de Ciudad, que es una única pila de cartas lejos del área de juego. Si eliges Adjuntar, adjúntalo a tu vampiro atacante. **La carta adjunta ahora es un Criado y no un Mortal del Mazo de Ciudad.**

Los Criados otorgan a tus vampiros habilidades como Disciplinas adicionales, bonificación de atributos y prevención de daño. Si un vampiro aumenta su Potencia de Sangre, esto no lo cura. Le permite aumentar su Sangre mediante efectos de curación a un nivel superior a su PS original. Aunque no se curen, su Potencia de Sangre aumenta, lo que les permite jugar cartas más poderosas.

Si una carta de Ataque te hace robar Sangre de un blanco o hace que éste pierda Sangre, estas habilidades no funcionan contra los mortales. Los mortales no son vampiros: no tienen fichas de Sangre que perder, sólo un valor de Sangre que cumplir o superar. Al atacar a un mortal, debe recibir tanto daño como para matarlo o el ataque no logrará derrotarlo.

## Adjuntos

Un vampiro puede «adjuntar» varias cartas, como Criados o un Título. Cuando un vampiro adjunte una carta, colócala ligeramente debajo de la carta de vampiro para que el cuadro de texto de la carta adjunta siga siendo visible. Puedes quemar a un Criado adjunto en cualquier momento durante tu turno (excepto durante una acción), pero esto no activa la opción «Quemar» en la carta. No puedes elegir quemar cartas que los enemigos adjunten a tus vampiros.

**Nota: Un vampiro puede tener un máximo de 3 cartas adjuntas, sólo 1 de las cuales puede ser un Título.** Si adjuntas una 4ª carta un vampiro de tu coterie, primero quema una carta adjunta que no sea un Título. **Debes** adjuntar entonces la nueva carta.

**IMPORTANTE:** Cuando un vampiro entra en Letargo, quema todos los Criados adjuntos. Luego, descarta todas las cartas adjuntas que no sean un Título y elimina todas las fichas adjuntas que no sean de Lider.

## Cartas En curso

Las cartas «En curso» permanecen en juego cuando se juegan. No puedes descartar una carta En curso del juego a menos que un efecto te lo indique. Algunas cartas En curso tienen un coste de Prestigio en la parte superior del cuadro de texto. Éste es un coste que se paga una vez. Los únicos efectos En curso son los que aparecen después de las palabras «En curso -».



Las cartas En curso suelen tener un efecto de activación o un coste para obtener un efecto. Algunas tienen un efecto que simplemente «siempre está activo». Un efecto desencadenado se resuelve tantas veces como ocurra el evento desencadenante. El coste de activar una habilidad En curso sólo se puede pagar una vez durante cada uno de tus turnos, incluso si la carta no se agota al utilizarla.

Por ejemplo, *Reafirmar la autoridad* no presenta un coste por efecto ni un desencadenante. En cambio, el texto siempre está activo y da a tu Líder Influencia adicional. No tienes que hacer nada para «activar» este texto, aparte de jugar la carta en primer lugar.

## Reglas misceláneas

### Descartar cartas

Cuando veas la palabra «descartar», significa por defecto hacerlo de tu mano. Si el descarte debe hacerse de otro lugar, la carta especificará exactamente de dónde proviene dicho descarte. Por ejemplo, si tienes un Título adjunto a un vampiro y puedes «descartar un Título» por un efecto, esto significa de tu mano y no el Título adjunto. Si el Título adjunto fuera a descartarse, se usaría la frase «descarta un Título adjunto», o algo similar. Tanto los vampiros como las cartas de la Biblioteca están en tu mano, por lo que cuando necesites descartar una carta, puedes hacerlo de una carta de vampiro o de Biblioteca. Todos los descartes se colocan en una sola pila de descartes, junto a tu Biblioteca.

### Quedarse sin cartas

Si tu Biblioteca o Mazo de Facción se reduce a 0 cartas, ya no podrás robar de ese mazo. No pasa nada si te quedas sin cartas, pero será más difícil ganar.

### Cuidado con un Prestigio bajo

Cuando tu Prestigio es muy bajo (3 o menos) estás en peligro de ser reducido a 0 Prestigio ¡y perder la partida! No puedes gastar voluntariamente tu último punto de Prestigio. Esto significa que no puedes gastarlo para ganar Influencia o pagar por una carta o efecto de habilidad, incluso si al hacerlo ganarás el juego. Ten en cuenta que aún debes colocar 1 Prestigio sobre un vampiro de tu coterie cuando entre en Letargo, donde ese Prestigio se convierte en 1 de Sangre.

### Circunstancias poco comunes al final de la partida

Si dos o más jugadores pueden reclamar una victoria a la vez, se resuelve con un desempate. Ejemplo: El jugador 1 gana su 10º punto de Objetivo (mediante la carta de Objetivo *Guerra de territorio*) al eliminar al último vampiro del jugador 2 durante el último turno del jugador 2. El jugador 4 tiene la ficha de Rival del jugador 2, por lo que gana 3 de Objetivo, colocándolo también con 10 puntos de Objetivo. Los jugadores 1 y 4 están empatados con el objetivo más alto, por lo que recurren a un desempate.

### Desempates:

1. Jugador activo
2. Más Prestigio
3. Orden de jugadores (el jugador 4 tiene el desempate más alto, mientras que el jugador 1 tiene el más bajo)

**Un jugador eliminado reduce su objetivo permanentemente a 0.**

### Personalización del mazo

Como juego de cartas ampliable, *Vampire: The Masquerade — Rivals* te permite crear tu propio mazo personalizado. Tu mazo puede estar compuesto por cualquier carta que elijas incluir. Pero hay algunas reglas que todo jugador debe cumplir al modificar o construir su propio mazo:

- Tu Mazo de Facción no puede incluir vampiros duplicados y debe contener exactamente 7 cartas.
- Tu Biblioteca no puede incluir más de 3 copias de cada carta (por nombre).
- Tu Biblioteca debe contener un mínimo de 40 cartas y un máximo de 60.
- Las cartas de Objetivo y Refugio no son específicas del Clan. Cualquier Clan (o mezcla de Clanes) puede usar cualquier combinación de cartas de Objetivo y Refugio.

Hay algunas cosas que debes tener en cuenta al personalizar tu mazo. Eres libre de usar vampiros y cartas de todos y cada uno de los Clanes de tu mazo. Ten presente que las cartas específicas del Clan (como la de Brujah *Golpe sorpresa*) requieren que tengas al menos 1 vampiro en tu coterie con ese símbolo de Clan para que un vampiro de otro Clan pueda para jugar esa carta. Si tu único vampiro Brujah entra en Letargo, ya no podrás jugar una carta específica del Clan Brujah hasta que regrese.

Cuando tu grupo de juego comienza a personalizar los mazos, el procedimiento de inicio de partida se modifica ligeramente. Todos los jugadores deben mantener el Refugio elegido, el vampiro inicial y el Objetivo boca abajo. Sólo después de que cada jugador haya colocado estas 3 cartas se revelarán todos los vampiros y Refugios iniciales.

**Los Objetivos permanecen boca abajo hasta que decidas poner el tuyo boca arriba.** ¡Asegúrate de darle la vuelta cuando actives el texto descriptivo de tu Objetivo! Incluso estando boca abajo, puedes colocar fichas de Objetivo puntuadas (a través de otros efectos) en la carta boca abajo de Objetivo. Los Refugios y los Objetivos no son únicos, pero los vampiros sí.

### Singularidad del vampiro

Durante la partida, no puedes reclutar un vampiro con el mismo nombre que otro que esté activo y en juego. Cuando un vampiro entra en Letargo, tienes la oportunidad de usar una acción de reclutamiento durante tu turno para jugar a tu vampiro con ese mismo nombre, si así lo deseas. Si lo haces, se quema el fraude evidente en Letargo. Si tiene un Título adjunto, también se quema.

Si dos o más jugadores revelan el mismo vampiro inicial, determina el orden de turno, y entonces se produce una ronda de subasta que involucra a los jugadores que revelaron ese vampiro inicial. La persona más cercana al jugador 1 (que podría ser el jugador 1) puede hacer una oferta de Prestigio de 0 o más. Continúa en sentido horario. Cada jugador obtiene una y solo una oferta y debes hacer una oferta mayor que la última o pasar. La persona que pujó más alto conserva su vampiro inicial y pierde un Prestigio igual a su puja. Si nadie puja, el primer jugador en orden de turno gana el empate y se queda con su vampiro inicial. Todo jugador que pierda la puja conserva su

Prestigio, pero debe elegir un vampiro de su Mazo de Facción que no coincida con ninguno en la mesa para que sea su Líder, y luego volver a barajarlo con el vampiro reemplazado en él.


### La Regla de Oro

Cuando el texto de una carta contradice estas reglas, ¡la carta tiene prioridad! Considera que todas las reglas del juego también tienen el texto: «a menos que una carta diga lo contrario». Por ejemplo, al reclamar el Título de Príncipe, no se permiten cartas de Reacción. Una carta de Reacción necesitaría el texto: «Puedes jugar esto durante una pretensión al Título de Príncipe» para poder reemplazar la regla del juego.



## Aclaraciones de cartas específicas

**Año Nuevo chino:** Esta carta no se baraja en el Mazo de Ciudad cuando se roba del Mazo de Ciudad. Sólo se barajan los Eventos que se encuentren en la pila de quemados del Mazo de Ciudad.

**Bad Penny:** La etiqueta «Letargo» en su habilidad significa que sólo funciona mientras está en Letargo. Se cura dos veces más rápido que otros vampiros en Letargo.

**Bofetada en la cara:** Ésta es una agresiva maniobra defensiva. No evita ningún daño al blanco del ataque. En vez de eso, inflige daño al atacante. El atributo  de tu defensor se añade al daño 1 inherente de la carta.

**Cazar a los cazadores:** No importa quién derrote una carta de la Segunda Inquisición, barájala de nuevo en el Mazo de Ciudad. No la barajes de nuevo si se quemó con un ataque o efecto.



**Cóctel molotov:** El blanco de este ataque recibe 1 daño Agravado de esta carta (del 1 en la calavera debajo del ). Si el atacante descarta una carta, los demás miembros del grupo enemigo también reciben 1 daño Agravado. El blanco original no sufre daño adicional cuando lo recibe su grupo. Una Reacción sólo ayuda al blanco original, a menos que la carta indique lo contrario. Si bien los atributos no reducen el daño Agravado,  y la prevención de daño sí mitiga el daño.

**Distracción:** Cuando la División de Asuntos Especiales te haga daño Agravado, puedes descartar esta carta en curso para redirigir 2 de ese daño a un único enemigo de tu elección. Ese enemigo distribuye ese daño donde quiera entre vampiros de su coterie, como si fuera el final de su propio turno (y Discreción no los protegerá). Cualquier daño adicional se aplica a tu coterie normalmente. Esta carta no es la fuente del daño.



**Equilibrio de poder:** Automáticamente eres un jugador elegido. En una partida de 2 jugadores, estás al 50 % justo ahí. En una partida de 3 o 4 jugadores, debes elegir a 1 jugador adicional. En una de 4 jugadores, puedes elegir 2 adicionales si realmente quieres perjudicar al jugador no elegido. Los demás jugadores elegidos pueden escoger SÍ o NO. Si tiene éxito, cada jugador elegido selecciona a un jugador no elegido y le roba 1 Prestigio. Esto se hace en el orden de las agujas del reloj desde el jugador activo.

**Escudriñar el Alma:** Las cartas del jugador activo siempre se resuelven primero cuando hay efectos en conflicto o en competencia. Entonces, si se juega una Reacción como Mente inquebrantable contra esta carta, Escudriñar el Alma niega Mente inquebrantable.

**Golpe de gracia:** Esto no es un ataque. Un vampiro con Sangre igual a la mitad o menos de su Potencia de Sangre está Herido. Por ejemplo, un vampiro con Potencia de Sangre 5 está Herido si le quedan 2 o menos de Sangre.

**Golpe sorpresa:** Esta carta tiene la palabra clave «Dirigida». Eso significa que puede redirigir este ataque a cualquier miembro del grupo contrario (incluido el blanco original) cuando sea revelada. Ese vampiro se convierte en el nuevo blanco, incluso si el ataque original fue bloqueado. No se pueden anunciar nuevos bloqueos. Aunque el blanco cambie, un bloqueador sigue siendo un bloqueador (aunque ineficaz) durante el resto del ataque y una Reacción se resuelve igualmente. Si el vampiro bloqueador jugó una carta de Reacción con , ésas  sólo se aplican al bloqueador.

**Guarda:** Varios vampiros tienen la palabra clave «Guarda» en su cuadro de texto. Estos vampiros pueden bloquear ataques A distancia. Otros vampiros no pueden.

**Guerra de territorio:** Si derrotas a un personaje que no sea de tu Rival con 5+ , ambos efectos se activan. Si derrotas a un personaje de tu Rival con 5+ , el segundo efecto se activa y obtienes 1 Objetivo adicional debido a la regla del juego: «Cuando derrotes o quemes al vampiro de un Rival, obtienes 1 Objetivo». Ten en cuenta que esta carta no se refiere a la cantidad actual de fichas de Sangre en un vampiro.

**Hermano:** Esta habilidad de grupo sólo se puede aplicar a un atacante de su grupo. No puede usar su habilidad para ayudarse a sí mismo, ya que se agota para atacar y, por lo tanto, no puede agotarse para agregar también daño a su ataque. No se puede usar para incrementar el daño en la Reacción *Bofetada en la cara*, pero se puede usar mientras se ataca a un vampiro que intente reclamar el Título de Príncipe de la ciudad, pues te permite realizar un ataque durante el turno de un enemigo.

**Hidra:** Su capacidad de robo no se puede utilizar hasta el paso 9 de la secuencia de ataque, así que no puedes usar esta capacidad para robar una carta de Ataque y después colocarla boca abajo durante ese mismo ataque. Se debe jugar una carta de Ataque durante el Paso 5.

**Inversión a largo plazo:** Por cada Prestigio que gastes al jugar esto, agrega 2 fichas de Prestigio de tu color de la reserva general a esta carta. No se le puede agregar más Prestigio más adelante.

**Iris Lokken:** La Influencia generada de esta manera se añade automáticamente a tu total (y no a ella) durante la Estratagema actual. No es necesario que le pongas una ficha de Sin Influencia, a menos que tenga Influencia adicional que quieras ejercer.

**Lixue Chen:** Cambiar miembros del grupo no restablece su habilidad.

**Mayor será la caída:** Esta carta inflige daño adicional a los vampiros con gran cantidad de Sangre. La Potencia de Sangre de la víctima no importa.


**Minimizar riesgos, La última palabra:** Estas cartas tienen el tipo de carta: «Modificador de Influencia (1)». El (1) significa que sólo puedes jugar un Modificador de Influencia durante una acción o evento. Si necesitas generar 4 Influencia para pagar un Título, no puedes jugar 2 *Minimizar riesgos*, ya que pagar por un Título es una sola acción. Durante una Estratagema, estas cartas se juegan boca abajo y se resuelven después de que todos hayan asignado su Influencia. Cuando se juegue en cualquier otro momento, hazlo boca arriba.




**Misericordia:** Si esto tiene éxito, cada jugador elige a cuál de sus vampiros curar. La localización de dicho vampiro no importa. Si un vampiro en tu zona de Letargo se recupera por completo durante tu turno, regresa inmediatamente a tu Refugio. Si no es tu turno, un vampiro en Letargo con toda su Sangre no regresa hasta el paso Preparado y Regreso durante tu próxima Fase de Inicio.

**Montgomery White:** Su habilidad protege al grupo durante los ataques A distancia y las reacciones A distancia que infligen daño.

**Predicador callejero, Refugio Nido del Dragón:** Como parte del proceso de Bloqueo, este vampiro se agota como cualquier otro bloqueador. Este vampiro puede bloquear un ataque contra cualquier objetivo, incluidos mortales, vampiros en otras coterías, etc., pero no puede bloquear a un pretendiente al Título de Príncipe. Si este vampiro bloquea un ataque contra un miembro de su cotería en Las Calles, este vampiro se convierte en miembro de ese grupo. Al bloquear otros ataques, se convierte en un grupo independiente (de un miembro) en Las Calles. Mientras un enemigo tenga estas cartas en juego, sería aconsejable jugar tus cartas de Ataque boca abajo al atacar a mortales.

**Primogénito:** Este título no es único, pero está limitado a uno por jugador. Si tu vampiro Primogénito es quemado o se convierte en Príncipe de la ciudad, puedes jugar otra carta de Primogénito.

**Refugio Antigua oficina de correos:** Solo las cartas de Biblioteca tienen el  icono. Si colocas una carta usando esta habilidad, no puedes colocar también una carta de Modificador de Influencia (1) durante esa misma acción o evento. Si se usa durante una Estratagema, juega la carta boca abajo. Para todos los demás propósitos, júégala boca arriba. La carta se revela inmediatamente cuando se coloca boca arriba, pero sólo se revela durante una Estratagema después de que todos los jugadores hayan ejercido su Influencia.



**Refugio El ático:** Resuelve los efectos «Adjuntos» de un Criado antes de resolver la habilidad de este Refugio. Esto permite que un personaje con  completa cure 1  a su nueva PS más alta si adjuntó un Criado que confiera una bonificación de +1 .

**Refugio Retiro real:** Cuando uses la habilidad de Líder para descartar un mortal en Las Calles y robar una nueva carta de Mazo de Ciudad, coloca la carta vieja en la pila de descarte del Mazo de Ciudad y no obtienes ningún beneficio. Estos mortales descartados se barajarán en el Mazo de Ciudad la próxima vez que un jugador necesite robar una carta de Mazo de Ciudad de un mazo vacío. Como cualquier otra habilidad activada, ésta puede usarse solo una vez durante cada uno de tus turnos. Descartar a los mortales de esta manera no es «derrotarlos».

**Rifle con mira telescópica:** El texto de esta carta se puede resolver antes de lo que lo haría normalmente, ya que implica un paso de ataque de ataque específico: Ganar Información. Normalmente, el texto del efecto de una carta de ataque no se resuelve hasta que se revela durante un ataque.

**Sangre por Sangre:** Esta carta En curso no tiene una habilidad activada inherente. En cambio, otorga una habilidad activada a los vampiros atacantes, por lo que puede ser utilizada por varios atacantes durante tu turno, pero aun así sólo una vez por ataque.

**Seducción:** Si bien seducir a los mortales es fácil para los vampiros, no tienen Sangre que robarles. Sólo los vampiros tienen fichas de Sangre que robarles. Si el atacante está lleno de Sangre, la Sangre robada se coloca en la reserva general. Robar Sangre no es daño. La segunda opción sólo es viable si tu objetivo es un mortal. Un ataque contra un vampiro no golpea también a un mortal sin adjuntar en Las Calles.

**Sheriff:** Esta habilidad puede quemar cualquier carta con En curso, lo que incluye Eventos En curso, Acciones / Acciones Independientes y En curso, una División de Asuntos Especiales en Las Calles, etc. Quemar una SAD de esta manera no es derrotarlos (reduciendo su Sangre a 0), por lo que no ganarías 1  de su texto descriptivo, pero ganarías 1  de la carta de Objetivo Cazar a los cazadores.

**Tentempié de última hora:** Si tienes 3 vampiros con Fortaleza y 1 de ellos tiene Fortaleza 2, tienes Fortaleza 4 «en tu cotería». Ahora tienes 4 de curación para repartir entre todos los vampiros de tu cotería y en Letargo (pero no a los vampiros enemigos). Puedes curar a un solo vampiro con 4 o dividirlo entre varios vampiros.

**Todo atado:** Cualquier vampiro puede agotarse para jugar esta carta boca abajo. Para resolverla, debes tener un Malkavian en tu cotería.

**Vagar por los túneles del BART:** Todos los vampiros fuera de sus Refugios deben separarse en grupos de un vampiro cada uno. Si un vampiro abandona su Refugio, inmediatamente se convierte en un grupo de uno.

**Voz Irresistible, Liza Holt:** Si robas a un Criado, se adjunta en el mismo estado preparado / agotado en el que estaba en el momento de llevártelo. Robar a un Criado no es lo mismo que derrotar a uno en Las Calles. Tampoco obtienes el Objetivo que figura en el Criado. Ésa es una recompensa por derrotarlo. Sin embargo, si tienes el Objetivo *Juguetes*, obtienes 1 Objetivo por adjuntar un Ciudadano robado. Tú también obtienes los efectos / habilidades de «adjuntos» cuando te adjuntas un Criado robado. Con *Voz Irresistible*, robas al Criado antes de que se reduzca / reciba el daño.

**Yusuf Kaya, Bolsa de sangre de emergencia:** Estos efectos no pueden curar a los vampiros enemigos en Letargo. Un vampiro con Sangre igual a la mitad o menos de su Potencia de Sangre está Herido. Por ejemplo, un vampiro con 5 Potencia de Sangre está Herido si le quedan 2 o menos de Sangre.

# CRÉDITOS

**Diseñador del juego:** Matt Hyra  
**Desarrollador principal y diseño adicional de juego:** Dan Blanchett  
**Ilustración de la cubierta de la caja:** Amy Wilkins  
**Ilustradores:** Amy Wilkins, Cold Castle Studios,  
The Creation Studio, Felipe Gaona, Krasen Maximov,  
Marco Primo, Darko Stojanovic y Drew Tucker  
**Diseñador gráfico:** Cold Castle Studios  
**Editor:** William Niebling  
**Diseño de producción:** Cold Castle Studios

## RENEGADE GAME STUDIOS

**Presidente y editor:** Scott Gaeta  
**Directora:** Robyn Gaeta  
**Directora de operaciones:** Leisha Cummins  
**Directora de ventas y marketing:** Sara Erickson  
**Directora creativa:** Anita Osburn  
**Productor sénior:** Dan Bojanowski  
**Diseñador de juegos sénior:** Matt Hyra  
**Gerente senior de marketing:** Teri Litorco  
**Jefe de producción creativa:** Gordon Tucker  
**Directora de producción de vídeo:** Desiree Love  
**Gestor de eventos:** Chris Whitpan  
**Coordinador de desarrollo:** Dan Blanchett  
**Atención al cliente:** Jenni Janikowski  
**Coordinadora de redes sociales:** Victoria Rogers

## PARADOX LICENSING

**Desarrollador comercial:** Mats Karlöf  
**Agente de la marca World of Darkness:** Joe LeFavi |  
Genuine Entertainment

## MUNDO DE TINIEBLAS EQUIPO DE MARCA

**Gerente de la marca:** Sean Greaney  
**Dirección creativa de la marca:** Justin Achilli  
**Director de arte de la marca:** Tomas Arfert  
**Editor de la marca:** Karim Muammar  
**Desarrolladora de comunidad de la marca:** Martyna  
«Outstar» Zych  
**Gerente de marketing de la marca:** Jason Carl

## EDICIÓN EN ESPAÑOL

**Coordinador de la línea:** Héctor Gómez Herrero  
**Traductores:** Miguel Ángel Lucas, Daniel M. Schultes  
**Correctora:** Alejandra «Argénte» González  
**Coordinador editorial:** Luis Fernández  
**Maquetación:** WAH! studio  
**Editado por:**



Nos gustaría agradecer a los probadores del juego:

Devin Baird, Stephen Bowers, Alsatia Brown, Justin Cerino, Susie Dancer, Doug Dinneen, Chance Dixon, Aaron Head, Eric Hyland, David Jones, Heather Longfellow, David Lucca, Megan McAtee, Ryan McMullan, Sarah McMullan, Bob Moy, Victor Ortiz, James Parsons, Mark Pelley, Trevor Reddig, Derek Ridinger, Jared Ridinger, Steven Topham, Delek Turner, Nikki Valens, Frederic Vasseur, Dustin Wilson, Chad Woodward, Joshua Zurcher.

¡Renegade Game Studios quisiera agradecer a todos nuestros mecenas y a Renegade Heroes por su apoyo previo al lanzamiento de este juego y a los rebeldes sin nombre por su inspiración inicial!



Para obtener información adicional o asistencia,  
visítanos en línea: [www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com) | [www.VampireRivals.com](http://www.VampireRivals.com)

© 2020 Renegade Game Studios, Paradox Interactive®, Vampire the Masquerade®, World of Darkness®, Copyright 2020 Paradox Interactive AB (publ).  
Todos los derechos reservados. Para obtener más información, visita [www.worldofdarkness.com](http://www.worldofdarkness.com)

## Secuencia de turno

- **Fase Inicial**
- **Fase de Acción**
- **Fase Final**

### Fase Inicial

1. Quema los eventos En curso con fichas de tu color en ellos. Luego coloca la carta superior del **Mazo de Ciudad** en Las Calles, boca arriba.
2. **Los efectos a «Inicio del turno»** tienen lugar ahora. Quita las fichas de Sin Influencia de tus vampiros.
3. Deja preparadas todas las cartas que controles. Retorna todos tus vampiros a tu refugio.



### Fase de Acción

Realiza 2 de las siguientes:

- **Roba 1 carta** (Acción Independiente)
- **Recluta a un vampiro** (Acción Independiente)
- **Reclama el Título de Príncipe de la ciudad**
- **Juega una carta de Acción**
- **Haz un ataque**

Un vampiro puede tener acceso a acciones adicionales otorgadas por cartas (principalmente Títulos).

### Fase Final

1. Letargo y Curación: Pon 1  de la reserva general en cada uno de tus vampiros en Letargo. Luego, elige cualquier número de vampiros que controles (quizás incluyas algunos en Letargo). Puedes descartar 1 carta por cada vampiro elegido para curar 1  en ese vampiro. Esta ficha de Sangre proviene de la reserva general.
2. Los «efectos de fin de turno» tienen lugar ahora.
3. Los antagonistas (como la SAD) en Las Calles ahora te hacen daño.
4. Roba 2 cartas para finalizar tu turno. Cada vez que robes, elige entre la Biblioteca o el Mazo de Facción. El juego continúa en sentido horario.

### Cómo ganar


Hay 3 formas de ganar:


- Ganas si eres el primer jugador en alcanzar 13 puntos de Objetivo.
- Ganas si eliminas a tu Rival.
- Ganas si tienes la mayor cantidad de puntos de Objetivo cuando un enemigo es eliminado y no se cumple ninguna de las condiciones de victoria anteriores.



Para eliminar a un enemigo, debes realizar una de las siguientes acciones:

- Hacer que su Prestigio baje a 0.
- Derrotar al último vampiro activo de su coterie.

## Secuencia de ataque. Pasos

1. Separa a los vampiros preparados que desees de los vampiros exhaustos para formar un grupo de ataque. Elige un vampiro preparado que controles en Las Calles y agótalo. Ahora es el atacante.
2. Elige un blanco.
3. Obtener Información es necesario para superar la Discreción.
4. Anuncia el tipo de ataque (A distancia, Físico, Social o Mental).
5. Puedes jugar una carta de Ataque de ese tipo boca abajo (o anunciar que no juegas ninguna).
6. El jugador que está siendo atacado puede bloquear el ataque con un vampiro preparado en el mismo grupo, agotándolo para hacerlo (los ataques A distancia solo pueden ser bloqueados por Guardas).
7. El jugador atacado puede colocar boca abajo una carta de Reacción que coincida con el tipo de ataque.
8. El jugador atacante revela su carta de Ataque (si la hubiera), y luego el jugador defensor revela su carta de Reacción (si la hubiera). Haz las elecciones que requiera tu carta solo después de que se revelen ambas (si las hay).
9. El atacante puede activar habilidades en sus cartas, vampiros, etc. Entonces el jugador defensor también puede hacerlo. El atacante no puede usar habilidades adicionales después de que el jugador defensor lo haya hecho.
10. Suma todo el daño, incluido el atributo relevante del atacante. Los efectos del texto descriptivo también se resuelven ahora (como la sangre robada por *Seducción* o habilidades que aumenten el daño). Todo el daño se resuelve durante los pasos siguientes, incluso si un atacante o defensor resulta derrotado durante este paso. Un jugador no puede ganar el juego antes de que termine el conflicto.
11. Reduce el daño a tu vampiro según su atributo relevante y cualquier bonificación o habilidad de Reacción (como *Los astilleros*).
12. El daño que supere las defensas y las reducciones es el daño total recibido. Por cada daño recibido, elimina 1  de ese vampiro.
13. Resuelve cualquier habilidad que cuente «daño recibido».

Cuando derrotes o quemes a un vampiro de la coterie de tu Rival, gana 1 .

Cuando un vampiro es derrotado (no quemado), ese enemigo coloca 1  de su reserva personal en ese vampiro, lo pone de lado  y lo deja en Letargo.