VAMPIRO

LA MASCARADA

VENDETTA

VAMPIRO

LA MASCARADA

VENDETTA

UN JUEGO DE CARTAS DE ESTRATEGIA, ENGAÑO Y DEDUCCIÓN PARA 3 A 5 JUGADORES QUE SE JUEGA EN MEDIA HORA

Chicago. La joya de la corona norteamericana de la Camarilla. El astuto Príncipe Kevin Jackson ascendió al poder tras una espantosa guerra contra los hombres lobo y desde entonces ha gobernado la ciudad con mano de hierro. Los Vástagos de la Camarilla de Chicago adoptan una fachada pacífica y se contentan con fingir que apoyan a su Príncipe, pero algunos están librando en secreto una guerra fría para derrocarlo...

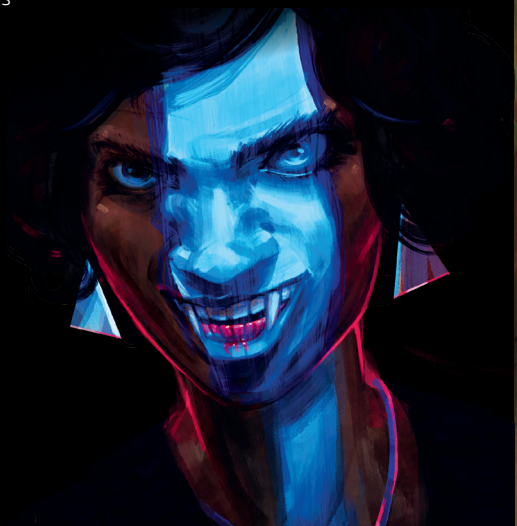
RESUMEN DEL JUEGO

Vampiro: La Mascarada - Vendetta es un juego de cartas competitivo de estrategia, engaño y deducción. Podrás ponerte en la piel de un vampiro conspirador que pugna por ganarse el apoyo de **aliados influyentes** para, finalmente, usurpar el trono de Chicago.

Al principio de la partida eliges un clan y, a lo largo de tres rondas, vas **construyendo tu mano** de forma progresiva, elaborando tu estrategia y reaccionando a las de tus oponentes. En cada ronda **juegas cartas y sangre** en una de las Ubicaciones disponibles para aumentar tu fuerza de cara a los próximos conflictos. Puedes jugar las cartas **boca arriba** o **boca abajo**, con lo que tienes multitud de oportunidades para recurrir al faroleo y al engaño.

Al final de la ronda se resuelven los conflictos de cada Ubicación **uno por uno**, revelando todas las cartas y aplicando sus efectos. El jugador con **más Poder** se hace con el control del Aliado que se encuentre en esa Ubicación y gana una nueva fuente de sangre, nuevas habilidades de las que valerse y valiosos **puntos de influencia**. Sin embargo, no hay que bajar la guardia: aunque uno de los jugadores gane un conflicto, los perdedores aún pueden infligirle daño y, si se queda sin sangre como resultado, entrará en **Frenesí**, con lo que se verá obligado a desangrar a uno de los aliados que tanto le costó reunir.

Al final de la tercera ronda, el jugador con **más influencia** será el ganador... ¡y el nuevo **Príncipe de Chicago**!



CONTENIDO

7 hojas de Clan,
1 por cada Clan

63 cartas de Clan, 9 por cada Clan
(2 iniciales y 7 específicas del Clan)

8 cartas de Reliquia

30 cartas de Aliado

35 cartas de Víctima

7 cartas de Ubicación

4 indicadores de Ubicación

28 indicadores de Posición
(4 para cada Clan)

1 ficha de Ambición

7 fichas de Retirada

7 fichas de Lucha

50 fichas de Influencia
(15 de valor 3
y 35 de valor 1)

40 fichas de Sangre
(15 de valor 3
y 25 de valor 1)

8 fichas de Diablerie

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

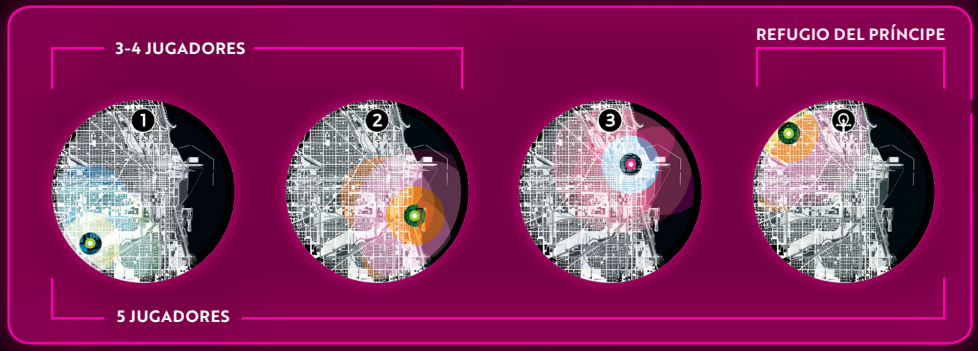
1. Elegid al azar quién será el **jugador inicial** al comienzo de la partida y dadle la **ficha de Ambición**. Esta ficha se usa para determinar el **orden de turno** y **resolver los empates**, como indica el recuadro de la derecha.
2. Pon los indicadores **de Ubicación** de la partida en el centro de la mesa. El número de Ubicaciones en juego depende del **número de jugadores**, como indica el recuadro de la derecha. Las Ubicaciones se ponen una al lado de la otra en una línea, en orden creciente (primero la 1, luego la 2, etc.). El **Refugio del Príncipe** es siempre la **última** Ubicación.

FICHA DE AMBICIÓN, ORDEN DE TURNO Y RESOLVER EMPATES

El orden de turno está determinado por el jugador que tenga la ficha de Ambición: durante una ronda, los jugadores se van turnando, empezando por el jugador con la ficha de Ambición y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj.

Esto también es importante para resolver cualquier empate que se produzca durante la partida: gana el jugador que vaya primero en el orden de turno.

3 JUGADORES	UBICACIONES 1, 2 Y EL REFUGIO DEL PRÍNCIPE
4 JUGADORES	UBICACIONES 1, 2 Y EL REFUGIO DEL PRÍNCIPE
5 JUGADORES	UBICACIONES 1, 2, 3 Y EL REFUGIO DEL PRÍNCIPE



3. Baraja las **hojas de Clan**, coge al azar tantas como el número de jugadores más 1 y ponlas boca arriba en el centro de la mesa. Empezando por el jugador que tiene la ficha de Ambición y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador **elige una hoja de Clan**. Esto determinará su Clan en esta partida; puedes consultar una breve introducción sobre el estilo de juego de cada mazo en la página 22. Después de que cada jugador haya elegido su Clan, pone su hoja de Clan delante de él y se devuelven las que no se usen a la caja, no serán necesarias.
4. Cada jugador recibe **1 ficha de Lucha** y **1 de Retirada** y las pone delante de él o ella, boca abajo. Las que no se usen se devuelven a la caja.

5. Pon 1 **indicador de Posición** de tu Clan pegado a **cada una de las Ubicaciones**. Ahí será donde juegues tus cartas para cada Ubicación durante la partida. Devuelve los indicadores de Posición que no se usen a la caja, no serán necesarios.
6. Pon las **cartas de Víctima** en una pila boca arriba en el centro de la mesa, junto a las Ubicaciones y al alcance de todos los jugadores. Este es el **mazo de Víctima**.
7. Baraja las **cartas de Aliado** (tanto **Humanos** como **Vampiros**) y ponlas en una pila boca abajo junto a las cartas de Víctima. Este es el **mazo de Aliado**.
8. Coge las **cartas de Clan** correspondientes a tu Clan. Busca las **2 iniciales** («**Caza**» y «**En guardia**») y déjalas a un lado. Estas cartas estarán en tu mano al principio de la primera ronda. **Baraja** el resto de tus cartas de Clan y ponlas boca abajo en el espacio correspondiente de tu hoja de Clan. Este es tu **mazo de Clan**.
9. Pon las fichas de **Sangre** (en adelante, 🩸) y las fichas de **Influencia** (en adelante, 🪙) en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Este es el **suministro**.

5. COLOCACIÓN DE LOS INDICADORES DE POSICIÓN

10. Coge **6 fichas de** 🩸 y **3 fichas de** 🪙 y ponlas en tu hoja de Clan. Esta es tu **reserva** inicial.
11. Coge **1 carta de Víctima** y ponla boca arriba a la derecha de tu hoja de Clan. Las cartas que pongas aquí forman tu **alianza**; cualquier otra carta de Víctima o Aliado que adquieras durante la partida se añade a tu alianza.

PREPARACIÓN DE LA HOJA DE CLAN

Mazo de Clan | Reserva | Víctima inicial

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Estas son las reglas para partidas de 4 o 5 jugadores. En la página 18 encontrarás las reglas para partidas de 3 jugadores y otras variantes.

El juego se desarrolla en **3 rondas**, cada una de ellas dividida en **5 fases** que se juegan en este orden:

- **Beso**: cada jugador recolecta sangre de su alianza.
- **Preparación de las Ubicaciones**: se añaden nuevos Aliados a todas las Ubicaciones.
- **Construcción de la mano**: cada jugador elige una carta de Clan y la añade a su mano.
- **Planificación**: por turnos, cada jugador juega cartas o sangre, o bien desangra cartas de su alianza.
- **Resolución**: uno por uno, se resuelven los conflictos de todas las Ubicaciones.

DESCRIPCIÓN DE LAS FASES

1. BESO

Los jugadores recolectan sangre de su alianza.

Los Aliados y las Víctimas de tu alianza **proporcionan** 🩸 en esta fase (como se indica a continuación). Coge tantas fichas de 🩸 como indiquen las cartas de tu alianza y añádelas a tu reserva.

Carta de Víctima

Carta de Aliado Humano

Carta de Aliado Vampiro

CARTAS DE ALIADO/VÍCTIMA

1- Nombre y descripción.

2- Cantidad de 🩸 que te proporciona la carta al final de la partida si sigue en tu alianza.

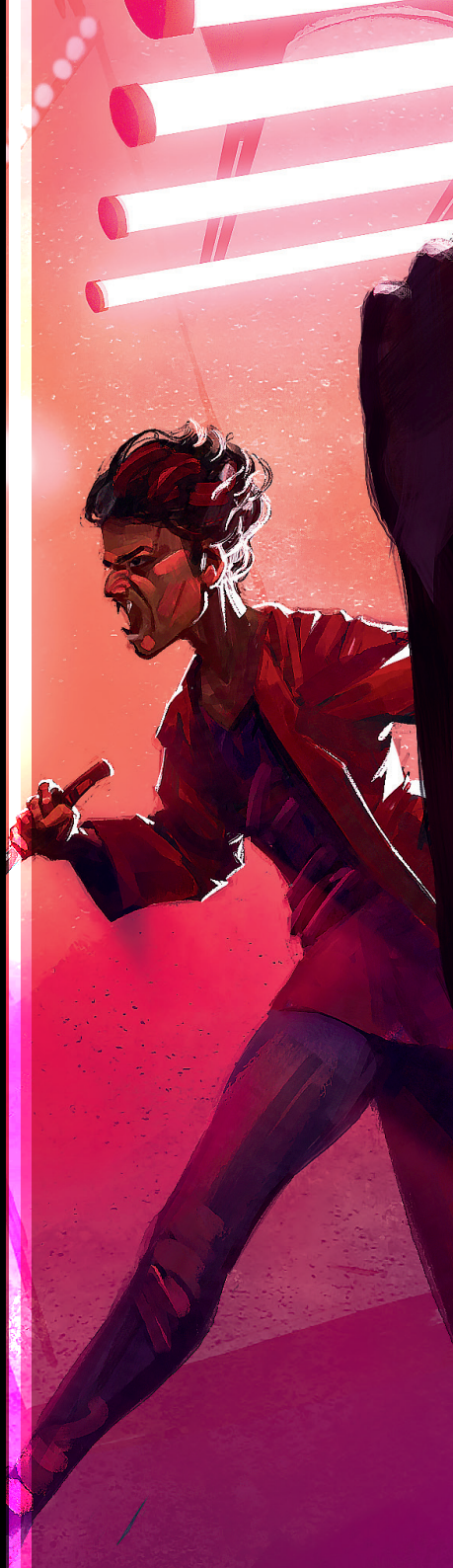
3- Cantidad de 🩸 que obtienes por la carta durante la fase de Beso.

4- Cantidad de 🩸 que obtienes por la carta cuando la desangras (consulta la página 10).

5- Cantidad de 🩸 que te proporciona la carta al final de la partida si la has desangrado (consulta la página 10).

6- Habilidad especial del Aliado (si la tiene).

Nota: todas las cartas de Víctima tienen los mismos valores y ninguna habilidad especial; los Aliados Humanos pueden tener valores diferentes y algunos cuentan con habilidades especiales que puedes usar mientras estén en tu alianza; la mayoría de los Vampiros también poseen habilidades especiales, pero si te ves obligado a desangrarlos, cometes Diablerie, el crimen más atroz que un vampiro puede cometer en la sociedad de la Camarilla (consulta la página 11).



2. PREPARACIÓN DE LAS UBICACIONES

Se añaden nuevos Aliados a todas las Ubicaciones.

Pon **1 carta de Aliado** cogida al azar del mazo, boca arriba, **en cada Ubicación**.

Nota: los Aliados son uno de los principales factores que debes tener en cuenta al elegir en qué Ubicación quieres jugar tus cartas durante la ronda: puede que uno te interese porque otorga más influencia que los otros, o puedes preferir un Aliado que tenga una habilidad especial antes que uno que no la tenga.

3. CONSTRUCCIÓN DE LA MANO

Cada jugador elige una carta de Clan y la añade a su mano.

Coge las **2 primeras cartas** de tu mazo de Clan y míralas **en secreto**. **Añade 1 de estas cartas a tu mano** y pon la otra debajo de tu mazo de Clan.

En la primera ronda, la mano de todos los jugadores contiene las mismas **2 cartas de Clan iniciales** («Caza» y «En guardia») y **1 carta adicional** de su mazo (distinta para cada jugador).

Al final de cada ronda, **devuelves a tu mano** todas las cartas que has jugado; en cada fase de construcción de la mano posterior irás añadiendo 1 más.

En la página 9 hay información más detallada sobre los diferentes tipos de cartas de Clan que puedes encontrar en tu mazo.

Nota: puesto que al final de cada ronda vuelves a tener en la mano todas las cartas que has jugado y las juegas varias veces durante toda la partida, tus oponentes irán familiarizándose de forma gradual con tus posibles estrategias. Sin embargo, como también añades una nueva carta «sorpresa» cada ronda, contarás con maneras de ser impredecible y coger a tus oponentes con la guardia baja.

Usando la magia de sangre, un Tremere puede lanzar ataques devastadores a la mente y el cuerpo de un oponente.

4. PLANIFICACIÓN

Los jugadores se turnan para jugar sus cartas (y opcionalmente su 🩸) en una de las Ubicaciones. Además, en cualquier momento de esta fase, también pueden desangrar una o más cartas de su alianza.

La fase de planificación, al contrario que las anteriores, se juega por **turnos**. Empezando por el jugador que tiene la **ficha de Ambición**, los jugadores se turnan en el sentido de las agujas del reloj. Durante tu turno:

- **DEBES** jugar 1 carta en una de las Ubicaciones (consulta la siguiente sección).
- **PUEDES** jugar hasta 3 🩸 en la misma Ubicación (consulta la página 9).
- En cualquier momento de tu turno, **PUEDES** desangrar una o más cartas de tu alianza (consulta la página 10).

El número de turnos de planificación que se juegan en cada ronda **aumenta** en el transcurso de la partida:

RONDA	N.º DE CARTAS JUGADAS
1	2
2	3
3	4

Nota: Básicamente, a menos que el efecto de una carta cambie el número de cartas que tienes en la mano, jugarás 1 carta por turno de Planificación hasta quedarte con 1 sola carta en la mano.

En las cartas de Clan hay algunos términos recurrentes con los que conviene familiarizarse antes de jugarlas; consulta el Glosario de cartas en la página 24.

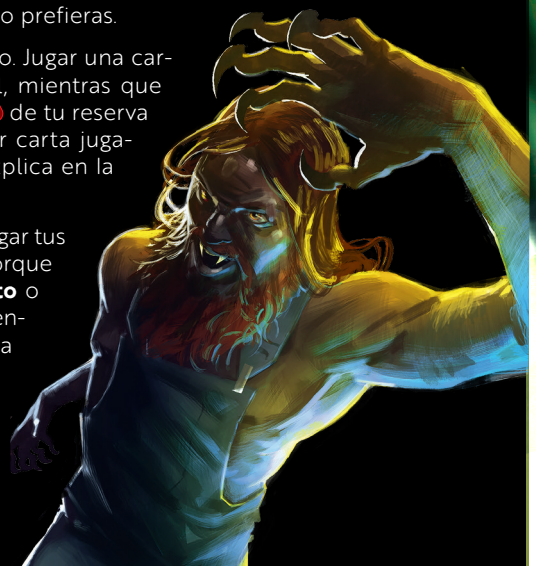
JUGAR LAS CARTAS

Durante tu turno, **debes** jugar 1 carta de Clan de tu mano en tu Posición de una de las Ubicaciones. Tras jugar una carta, esta se convierte en una «**carta asignada**» (consulta la página 24). En turnos posteriores podrás jugar cartas adicionales en la **misma Ubicación** o en **otras Ubicaciones**, como prefieras.

Puedes jugar tus cartas boca arriba o boca abajo. Jugar una carta **boca arriba** no tiene ningún coste adicional, mientras que para jugar una carta **boca abajo** debes **gastar 1** 🩸 de tu reserva (esto no cuenta para tu límite de **jugar 3** 🩸 por carta jugada en una Ubicación en este turno, como se explica en la siguiente página).

Ten en cuenta que, a pesar del coste adicional, jugar tus cartas de Clan boca abajo puede ser muy útil porque te permite mantener tus movimientos en **secreto** o **tirarte un farol** y jugar con la mente de tus oponentes. Por otro lado, también hay que tener en cuenta que las cartas boca abajo no tienen ningún efecto hasta que se revelan (consulta la página 13).

Hay dos tipos principales de cartas de Clan: **activas** y **pasivas** (como se explica en la siguiente página).



CARTAS DE CLAN ACTIVAS (Cartas con el fondo negro)

Estas cartas solo tienen efecto durante la fase de resolución, independientemente de si se jugaron boca arriba o boca abajo durante la fase de planificación. Suelen ser más potentes cuando se juegan boca abajo, ya que puedes sorprender a tus oponentes, pero también te puede interesar jugarlas boca arriba como método disuasorio o cuando necesites o quieras ahorrar .

CARTAS DE CLAN PASIVAS (Cartas con el fondo blanco)

Estas cartas tienen efecto que se activan cuando se cumplen condiciones específicas, pero solo si están boca arriba cuando eso sucede. Si las juegas boca abajo, solo se revelarán en el paso de revelación de la fase de resolución y, si la condición que las activa ya ha pasado, no tienen ningún efecto, aunque sigues pudiendo usarlas para tirarte faroles o confundir a tus oponentes.

JUGAR SANGRE

Siempre que juegues una carta de Clan, también puedes jugar **hasta 3** de tu reserva en tu Posición de la misma Ubicación. La sangre jugada en una Ubicación de esta manera se convierte en «**asignada**». Puedes hacer esto por cada carta que juegues (es decir, puedes asignar hasta 3 **cada vez** que juegues una carta). Cada asignada **añade 1 a tu Poder total** en esa Ubicación durante el paso de conflicto de la fase de resolución (consulta la página 14).

Después de jugar una carta, puedes jugar hasta 3 en la misma Ubicación. Coge la cantidad de que quieres jugar de tu reserva y ponla en tu Posición de dicha Ubicación.

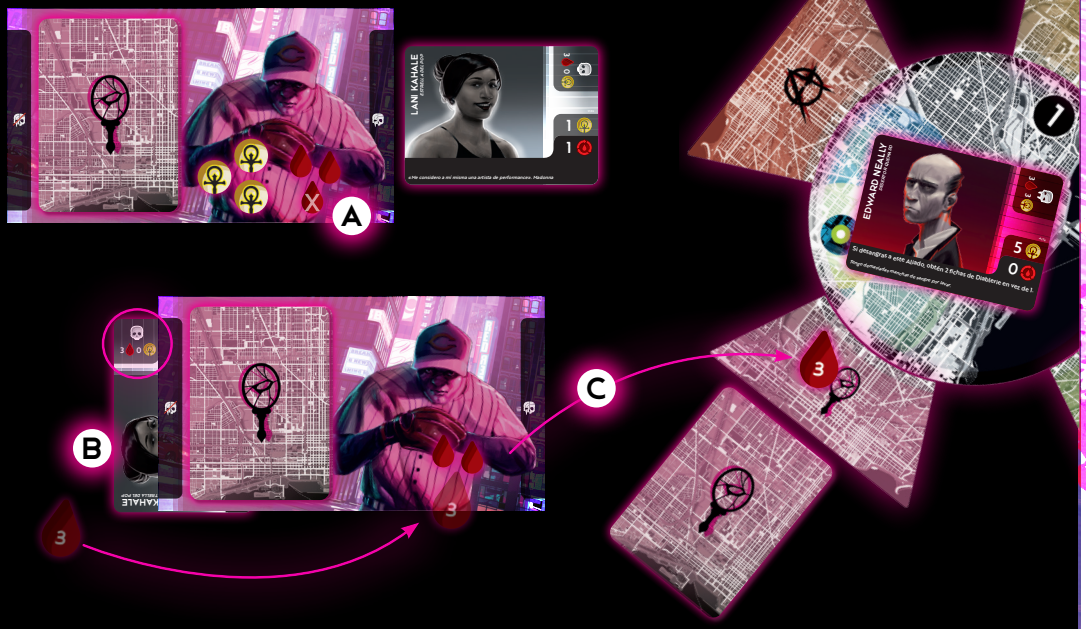
El desequilibrio mental a veces te compensa con una gran perspicacia.

DESANGRAR

En cualquier momento de tu turno, durante la fase de planificación, puedes **desangrar** una o más cartas de tu alianza para **obtener algo de** 🩸 **extra**, pero hacerlo suele provocar que también **pierdas algo de** 🪙.

Para desangrar una carta de tu alianza, **gírala un cuarto a la izquierda** y ponla debajo del borde izquierdo de tu hoja de Clan, de modo que su **esquina superior izquierda** siga siendo visible (consulta la siguiente imagen). **Obtienes de inmediato** la cantidad de 🩸 indicada en la esquina de la carta. Al final de la partida, también obtienes la cantidad de 🪙 indicada en esa esquina en vez del valor original que otorgaba la carta antes de desangrarla. Desangrar una carta también hace que **pierdas las habilidades especiales** que tuviera.

Sin embargo, ten mucho cuidado, pues el crimen más atroz que un vampiro puede cometer en la sociedad de la Camarilla es el de desangrar a otro vampiro hasta provocar su Muerte definitiva, lo que se conoce como «**Diablerie**». Si desangras a un Vampiro, debes añadir **1 ficha de Diablerie** a tu reserva, lo que te hará perder Influencia al final de la partida (como se explica en la siguiente página).



María decide jugar su carta de este turno boca abajo, lo que le cuesta 1 🩸. También le gustaría jugar 3 🩸 en la Ubicación para aumentar su Poder, pero solo le quedan 2 🩸 en su reserva (A). Decide desangrar una carta de Víctima de su alianza, con lo que obtiene de inmediato 3 🩸 (B) que ahora puede jugar en la Ubicación para completar su turno, con la esperanza de ganar un Aliado mucho más valioso (C). Como contrapartida, esta carta valía 1 🪙 antes de desangrarla, pero ahora vale 0 🪙.

DIABLERIE

Diablerie es el término que usan los vampiros para describir el acto de beber toda la sangre de otro vampiro y fundir su alma con la propia para absorber su fuerza. El proceso causa la «Muerte definitiva», es decir, la destrucción permanente de la víctima de este repugnante acto, así que la mayoría de los Vástagos lo consideran uno de los peores crímenes que un vampiro puede cometer, si no directamente el más atroz, algo semejante al canibalismo. Pese a todo, esta práctica es tentadora para algunos, porque absorber el alma de otro vampiro puede otorgar un mayor poder al «Diabolista».

En este juego cometes Diablerie cuando desangras a un Vampiro de tu alianza (ya sea voluntariamente o durante el Frenesí, como se explica en la página 16). Debes coger 1 ficha de Diablerie por cada Vampiro que desangres.

Mucho ojo, porque debido al estigma que conlleva este crimen, cada ficha de Diablerie cuenta como -1 al final de la partida. Además, si en cualquier momento obtienes una tercera ficha de Diablerie, ¡quedas eliminado de la partida al instante!

A pesar del riesgo que supone, recurrir a la Diablerie también puede servir para incrementar tu poder. Durante la fase de planificación, cuando juegas una carta de Clan en una Ubicación, puedes además poner boca abajo 1 o más de tus fichas de Diablerie. Por cada ficha de Diablerie que pongas boca abajo de esta manera, puedes coger 1 del suministro, jugarla en tu Posición en la misma Ubicación y convertirla en asignada que no cuenta para el límite normal de 3 que puedes jugar en tu turno.

Las fichas de Diablerie boca abajo se vuelven a poner boca arriba al final de la ronda (consulta la página 16).

Ejemplo: Fer está jugando una carta de Clan y decide jugar también 3 de su reserva en la Ubicación. Además, les da la vuelta a sus 2 fichas de Diablerie para coger 2 adicionales del suministro y jugarlas en la Ubicación, con lo que juega un impresionante total de 5 asignadas en un solo turno.

5. RESOLUCIÓN

Los jugadores resuelven los conflictos para ganar Aliados en cada Ubicación, una a una.

La fase de resolución se divide en 5 pasos:

- **Retirada**
- **Revelación**
- **Preparación**
- **Conflicto**
- **Consecuencias**

Todos los pasos deben resolverse en orden por **cada Ubicación**, es decir, que debes jugar los pasos de retirada, revelación, preparación, conflicto y consecuencias en la Ubicación n.º 1, **otra vez** los mismos pasos en la Ubicación n.º 2, y así sucesivamente. El **Refugio del Príncipe** siempre se resuelve **en último lugar**. Cuando se hayan resuelto los pasos de todas las Ubicaciones, finaliza la ronda.

5.1 RETIRADA

Los jugadores pueden retirarse de una Ubicación y abandonar el conflicto correspondiente.

Todos los jugadores que **«están» en una Ubicación** (es decir, que tienen al menos **1 carta asignada** o **1 🩸 asignada** en su Posición de dicha Ubicación) tienen la oportunidad de **retirarse** de ella antes de que comience el conflicto. Si te retiras, suele ser porque ibas de farol y no tenías intención de luchar, o porque la Ubicación se ha vuelto **demasiado peligrosa**.

Cada uno de los jugadores que esté en la Ubicación que se está resolviendo coge **en secreto** su ficha de **Lucha** o de **Retirada** y pone la elegida, boca abajo, en su Posición. Cuando todos los jugadores estén listos, **revelan sus fichas**: si revelan la de Lucha, **participan en el conflicto**; si revelan la de Retirada, se marchan **sin participar en él**.

Si decides retirarte, coge de inmediato tu 🩸 **asignada** de la Ubicación que se está resolviendo, si la hubiera, y devuélvela a tu reserva. A continuación, **revela las cartas de Clan** que has jugado en la Ubicación actual y **muévelas todas**, boca arriba, a tu Posición en el **Refugio del Príncipe**. No participarás en el conflicto de la Ubicación actual.

Si te retiras del Refugio del Príncipe (la Ubicación que se resuelve en último lugar en todas las rondas), simplemente **recupera todas tus cartas** junto con tu 🩸.

5.2 REVELACIÓN

Los jugadores revelan las cartas asignadas que sigan en la Ubicación.

Después de que todos los jugadores que se hayan retirado muevan sus cartas de Clan, **revelad las cartas boca abajo** de todos los jugadores que han decidido luchar.

Los efectos de algunas **cartas de Clan pasivas** pueden activarse antes de este paso o durante este paso (la propia carta lo indicará).

Las **cartas de Clan activas**, en cambio, solo tienen efecto en los siguientes pasos, dependiendo de su tipo. Hay **3 tipos** de cartas de Clan activas: de **preparación**, de **conflicto** y de **consecuencias**. Todas tienen un **valor de Poder** que se suma a tu Poder total durante el paso de conflicto, pero a menudo también tienen un **efecto** que se aplica únicamente durante un **paso específico** de la fase de resolución:

Preparación

Efecto aplicado durante el paso de preparación

Conflicto

Efecto aplicado durante el paso de conflicto

Consecuencias

Efecto aplicado durante el paso de consecuencias

Las cartas de preparación y de conflicto suelen cambiar cuál de los jugadores es el ganador en la Ubicación actual. Las cartas de consecuencias se aplican después de que se haya determinado el ganador, al final del paso de conflicto, pero afectan al resultado del conflicto y a menudo provocan que la victoria le salga cara al jugador ganador.

5.3 PREPARACIÓN

Los jugadores resuelven los efectos de sus cartas de preparación.

Empezando por el jugador que tiene la ficha de Ambición y continuando en el sentido de las agujas del reloj, se **aplican los efectos** de cada carta de preparación que tengan los jugadores en la Ubicación actual. Si en esta Ubicación tienes más de una carta que se activa durante este paso, puedes **decidir en qué orden** lo hace cada una. Cada carta debe **resolverse por completo** antes de activar la siguiente.

Carta de Clan de preparación

5.4 CONFLICTO

Los jugadores resuelven los efectos de las cartas de conflicto y, a continuación, se determina el ganador en la Ubicación actual.

Este paso se divide en **dos «pasos secundarios»:**

- **Activar los efectos de las cartas de conflicto**
- **Determinar el ganador del conflicto**

ACTIVAR LOS EFECTOS DE LAS CARTAS DE CONFLICTO

Empezando por el jugador que tiene la ficha de Ambición y continuando en el sentido de las agujas del reloj, se **aplican los efectos** de cada carta de conflicto que tengan los jugadores en la Ubicación actual. Si en esta Ubicación tienes más de una carta que se activa durante este paso, puedes **decidir en qué orden** lo hace cada una. Cada carta debe **resolverse por completo** antes de activar la siguiente.

Carta de Clan de conflicto

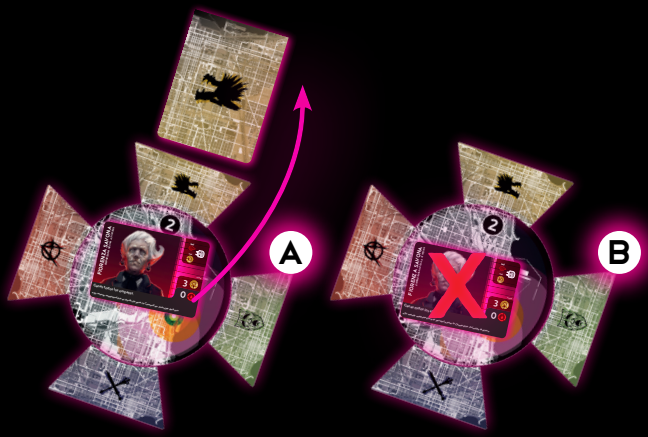
DETERMINAR EL GANADOR DEL CONFLICTO

Después de resolver los efectos de todas las cartas de conflicto de una Ubicación, es hora de **determinar el ganador** del conflicto de dicha Ubicación. Cada jugador debe calcular su **Poder total**, que es la suma de:

- el **Poder** de todas sus **cartas asignadas** de la Ubicación **después de aplicar todos los efectos**, más
- la **cantidad de** 🩸 **asignada** que tiene en su Posición de la Ubicación.

El jugador con el **Poder total más alto** en la Ubicación que se está resolviendo es el ganador del conflicto. En caso de empate, el jugador que vaya antes por **orden de turno** gana.

Nota: si solamente uno de los jugadores ha decidido luchar en una Ubicación después del paso de retirada, gana automáticamente, pero obtiene únicamente la recompensa por clasificarse el primero (A). Si ningún jugador tiene cartas de Clan en la Ubicación actual después de la fase de conflicto, no se otorgan recompensas en esa Ubicación (y el Aliado que no ha ganado nadie se retira de la partida) (B).



RECOMPENSAS DE LOS CONFLICTOS

El ganador del conflicto (el jugador con el Poder total más alto) coge la carta de Aliado de la Ubicación que se está resolviendo; el jugador con el segundo Poder total más alto coge una carta de Víctima del mazo; y el jugador con el tercer Poder total más alto no coge ninguna carta. Cuando obtienes una nueva carta de Aliado/Víctima al final de un conflicto, la añades de inmediato a tu alianza.

Estos jugadores también reciben una cantidad de correspondiente a su clasificación en el conflicto, la ronda que se está jugando y la Ubicación que se está resolviendo (consulta la siguiente tabla).

RECOMPENSAS DEL REFUGIO DEL PRÍNCIPE

El jugador que gana el conflicto en el Refugio del Príncipe obtiene 1 adicional. Además, después de coger la carta de Aliado del Refugio del Príncipe, coge la ficha de Ambición del jugador que la tuviera hasta ese momento. Se convierte de inmediato en el nuevo jugador inicial.

	1º (GANADOR)	2º	3º
RONDA 1	ALIADO + *	VÍCTIMA +	
RONDA 2	ALIADO + *	VÍCTIMA +	
RONDA 3	ALIADO + *	VÍCTIMA +	

**El ganador del conflicto del Refugio del Príncipe siempre obtiene +1 adicional; además, también coge la ficha de Ambición.*

5.5 CONSECUENCIAS

Se resuelven los efectos de las cartas de consecuencias.

Empezando por el jugador que tiene la ficha de Ambición y continuando en el sentido de las agujas del reloj, se **aplican** los efectos de cada carta de consecuencias que tengan los jugadores en la Ubicación actual. Si en esta Ubicación tienes más de una carta que se activa durante este paso, puedes **decidir en qué orden** lo hace cada una. Cada carta debe **resolverse por completo** antes de activar la siguiente.

Después de resolver el paso de conflicto de una Ubicación, **deja las cartas asignadas y la asignada en dicha Ubicación** por el momento. Las cartas solamente se recuperan **al final de la ronda**.

Carta de Clan de consecuencias

FRENESÍ

Cuando un vampiro es «Abrazado» (el nombre que los vampiros dan al acto de convertir a un humano en uno de ellos) despierta en su interior un depredador demoníaco. Los vampiros llaman a este demonio interior la «Bestia». La Bestia es responsable de muchos de los impulsos depravados que asaltan a los vampiros cada noche. Cuando un vampiro está sujeto a demasiada presión, la Bestia puede dominarlo y empujarlo a una reacción de lucha o huida puramente animal, lo que se conoce como «Frenesí».

En este juego, entras de inmediato en Frenesí cuando te quedas sin 🩸 en la reserva. Esto suele pasar cuando los efectos de las cartas de Clan jugadas por tus oponentes te obligan a perder 🩸, lo que puede suceder de varias maneras. El jugador que provocó tu Frenesí, en cambio, obtiene de inmediato 1 🧠. Nota: si en algún momento te ves obligado a perder una cantidad de 🩸 mayor que la que tienes actualmente en tu reserva, simplemente pierdes toda tu 🩸 antes de entrar en Frenesí; este «daño» en exceso no se arrastra a momentos posteriores de la partida.

Cuando entras en Frenesí, para saciar la sed de sangre de la Bestia que llevas dentro, te ves obligado a desangrar una de las cartas de tu alianza elegida al azar. Coge todas las cartas de tu alianza (Víctimas, Humanos y Vampiros, excepto las que ya hayas desangrado), barájalas, coge 1 al azar y desángrala (consulta la página 10). Si no te quedan cartas en la alianza cuando entras en Frenesí, debes perder 1 🧠 de tu reserva y obtienes únicamente 1 🩸 del suministro.

Entrar en Frenesí puede hacer que la carta seleccionada al azar sea la de un Vampiro; si esto sucede, cometes Diablerie (consulta la página 11).

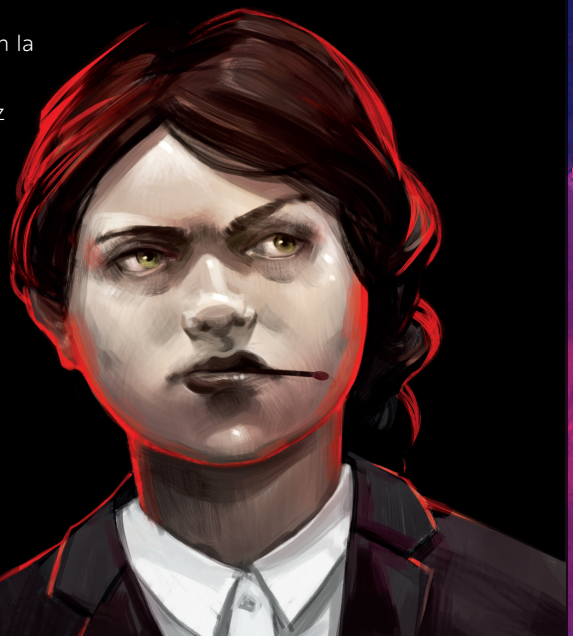
IMPORTANTE: No puedes perder, gastar o jugar sangre voluntariamente para entrar en Frenesí.

6. FINAL DE LA RONDA

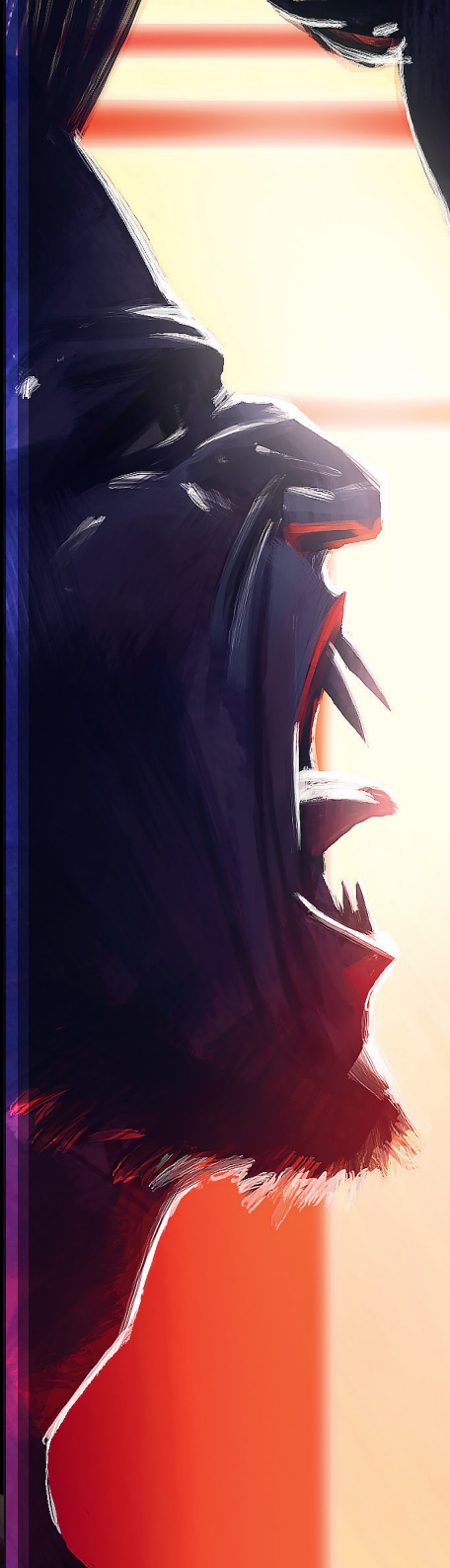
Cuando se haya resuelto el paso de conflicto de **todas las Ubicaciones**, si no es el final de la tercera ronda, sigue este procedimiento para preparar una nueva ronda:

- retira las fichas de 🩸 **asignada** de todas las Ubicaciones y devuélvelas al **suministro,**
- devuelve **a tu mano** todas las **cartas de clan** que tienes en la mesa (en tu Posición o en las de tus rivales) para volver a crear tu mano,
- y si tienes **fichas de Diablerie** boca abajo en la reserva, ponlas **boca arriba.**

Si acaba de terminar la **tercera ronda**, en vez de este procedimiento, se sigue el de **Final de la partida** (descrito en la siguiente página).



«Tú haz tu pedido como todos los demás y yo te conseguiré justo lo que necesitas».
Bronwyn



FINAL DE LA PARTIDA

Al final de la **tercera ronda**, la partida termina **de inmediato**.

Suma la que te otorgan las cartas de tu **alianza**, de tus **Aliados y Víctimas desangrados** y de las **fichas de** que tengas en la reserva. A continuación, **resta 1** por cada ficha de Diablerie que tengas en la reserva.

¡El jugador con **más** es el ganador! En caso de empate, gana el jugador empatado al que le quede **más** en la reserva. Si aun así hay empate, gana el jugador empatado que vaya primero **en orden de turno**, empezando por el que cogió la ficha de Ambición en el último conflicto de la partida.

REGLAS CONTRADICTORIAS

Este es un juego que trata sobre **romper las reglas**. Como tal, habrá ocasiones en que las cartas parezcan contradecirse entre sí, ¡o incluso llevar la contraria a este reglamento! Así es como se resuelven las inevitables disputas:

- El texto de las cartas **siempre prevalece** sobre el reglamento.
- Cuando hay un conflicto por el **orden de resolución** de las cartas (es decir, cuando hay más de una carta con el mismo símbolo), se resuelven por **orden de turno**, empezando por el jugador que tiene la ficha de Ambición y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Es decir, las cartas jugadas por el jugador que tiene la ficha de Ambición tienen efecto primero, después las cartas del siguiente jugador por orden de turno y así sucesivamente.
- Recuerda que los **empates siempre** se resuelven por **orden de turno**.
- Si un jugador tiene varias cartas que se activan al mismo tiempo, **elige el orden** en el que se resuelven.
- Si un efecto no se puede aplicar por completo a su objetivo, se aplica **todo lo que se pueda**. Por ejemplo, si una carta te dice que robes 3 de un jugador al que solo le quedan 2, robas solamente 2.
- Si no se puede aplicar un efecto, **ignóralo**.

«Déjame interceder por ti
y arreglaremos esto».
Marcel

VARIANTES DEL JUEGO

Esta sección del reglamento contiene reglas especiales para jugar con 3 jugadores (descritas a continuación). También contiene reglas más avanzadas para los jugadores experimentados que busquen nuevos retos. Antes de usar estas variantes, recomendamos haber jugado al menos un par de partidas de la versión básica del juego.

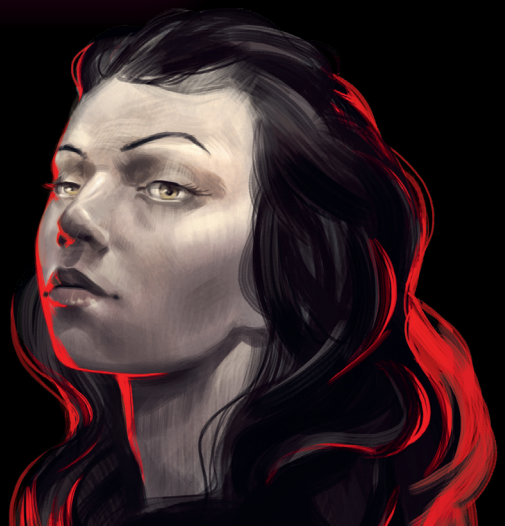
Puedes jugar con una sola variante, con más de una o incluso usarlas todas juntas.

PARTIDAS DE 3 JUGADORES

Esta variante te permite jugar **con solo 3 jugadores**. Es muy similar a las partidas estándar, con algunas excepciones:

- **ÚNICAMENTE EN LA PRIMERA RONDA**, durante la fase de construcción de la mano, debes robar las **3 primeras cartas** de tu mazo de Clan en vez de solamente 2, y **añadir 2 de ellas** a tu mano en vez de solamente 1. Tu mano inicial tendrá entonces **4 cartas en vez de 3** (las iniciales, «Caza» y «En guardia», y otras 2 más).
- El número de **turnos de planificación** que jugarás en cada ronda se determina con la siguiente tabla en lugar de la estándar:

RONDA	TURNOS DE PLANIFICACIÓN
1	3
2	4
3	5

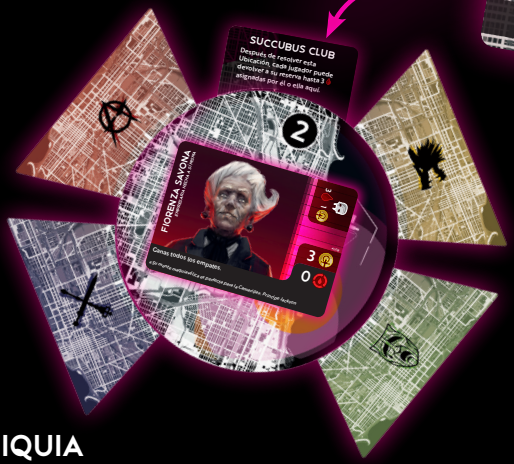


«Esta existencia puede ser gloriosamente divertida, si te dejas llevar».
Portia

CARTAS DE UBICACIÓN

Las cartas de Ubicación añaden un **efecto especial** a cada Ubicación durante la partida. Para jugar con esta variante, durante el paso 2 de la preparación de la partida estándar, pon una carta de Ubicación cogida al azar **en cada Ubicación**, excepto en el Refugio del Príncipe, que ya tiene sus propios efectos especiales incluso en las partidas estándar.

Durante la partida, tendrás que aplicar los efectos descritos en las cartas de Ubicación, que pueden ser una **mayor recompensa** por jugar en una Ubicación o, a veces, **penalizaciones o costes adicionales**.



CARTAS DE RELIQUIA

Las cartas de Reliquia son **objetos formidables** que puedes usar para obtener una ventaja durante la partida. Para jugar con esta variante, durante el paso 2 de la preparación de la partida estándar, coge al azar tantas cartas de Reliquia como jugadores haya en la partida más 1 y ponlas boca arriba en mitad de la mesa. Después de que cada jugador haya elegido su Clan, empezando por el jugador situado a la derecha del jugador que tenga la ficha de Ambición y siguiendo en el **sentido contrario a las agujas del reloj**, cada jugador elige una carta de Reliquia y la pone delante de él. Cuando todos los jugadores hayan elegido su carta de Reliquia, devuelve las que no se usen a la caja, no serán necesarias.

Las cartas de Reliquia suelen ser muy poderosas, pero solamente puedes usarlas **una vez** en toda la partida, así que debes hacerlo con prudencia. Los detalles de cuándo y cómo puedes usar tu Reliquia están descritos en la propia carta. Cuando uses tu carta de Reliquia, **ponla boca abajo** para recordar que no puedes usarla más en esta partida.

Además, al final de la partida, tu carta de Reliquia vale una cantidad de indicada en la esquina inferior derecha de la carta. Siempre obtienes estos puntos, tanto si has usado tu carta de Reliquia como si no.

MODO POR EQUIPOS (SOLO PARA 4 O 6 JUGADORES)

Este modo de juego te permite jugar **por parejas** contra otros equipos de jugadores (por lo que solo sirve para partidas de 4 o 6 jugadores).

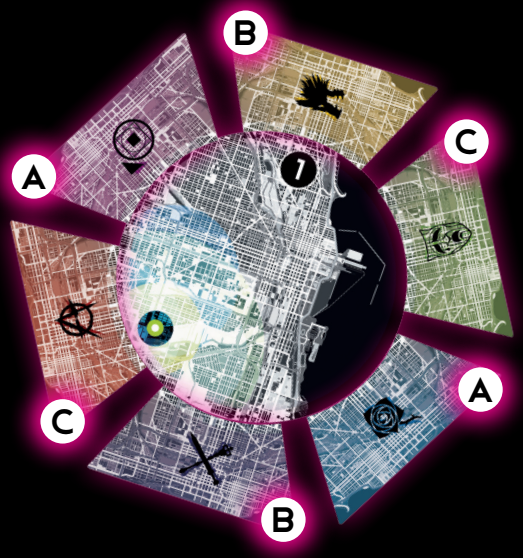
Para jugar con esta variante, sigue el procedimiento de preparación de la partida estándar (si juegas con 6 jugadores, juega con el número máximo de Ubicaciones, como en las partidas de 5 jugadores). Recomendamos formar los equipos **antes** de elegir los Clanes.

Cuando pongáis vuestros indicadores de Posición en las Ubicaciones, aseguraos de que tu pareja y tú las poneis en **lados opuestos** de cada Ubicación. El orden de los indicadores de Posición determina también el **orden de turno** (1 jugador del equipo A, después 1 del equipo B, después 1 del equipo C, después el otro del equipo A y así sucesivamente).

Durante la partida, debes seguir las reglas estándar con las siguientes excepciones:

- Cada vez que aplicas los efectos de una de tus cartas que tengan como objetivo a «oponentes» o «rivales», **puedes elegir si esto incluye a tu compañero de equipo o no** (lo que te parezca más beneficioso para ti). Sin embargo, **no obtienes** si provocas **Frenesí** a tu compañero de equipo.
- Al determinar el ganador de un conflicto, los dos miembros de cada equipo se clasifican **por separado**; lo idóneo es que uno quede el primero y el otro el segundo.

Al final de la partida, el equipo con **más** (sumando la obtenida por los dos jugadores del equipo) es el ganador. En caso de empate, gana el equipo empatado al que le quede **más** en la reserva (de nuevo, sumando los totales de los dos jugadores del equipo). Si aun así hay empate, gana el equipo empatado en el que esté el jugador que vaya primero **en orden de turno**, empezando por el que cogió la ficha de Ambición en el último conflicto de la partida.



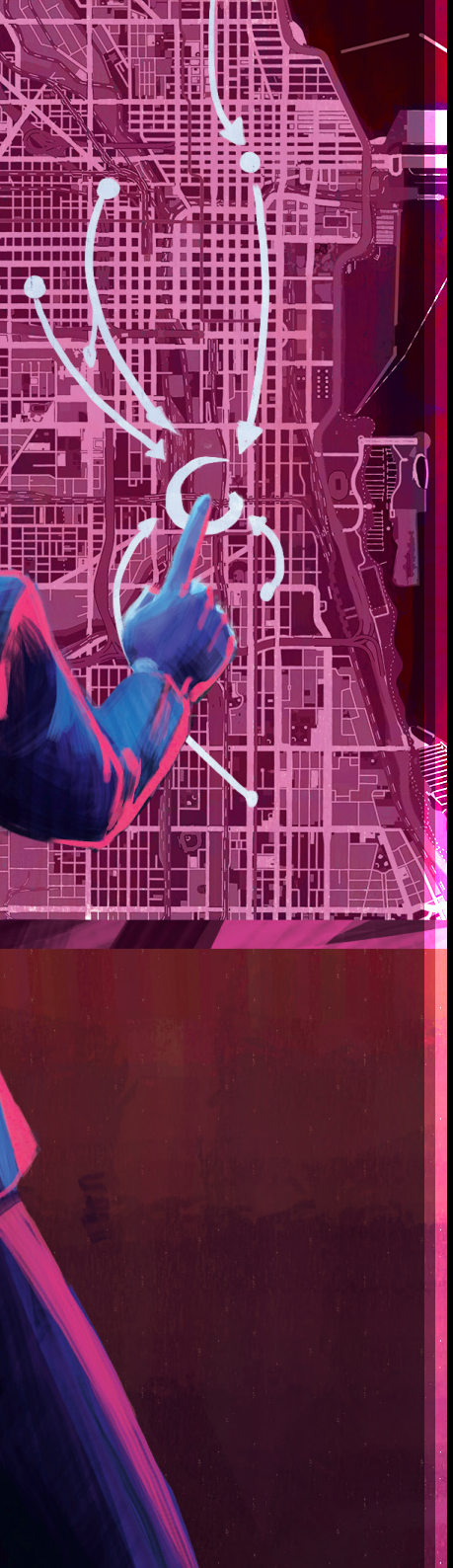
En este ejemplo, el Toreador y el Tremere forman el equipo "A", el Gangrel y la Ventrue el equipo "B", y la Brujah y la Nosferatu el equipo "C".

UN MUNDO DE TINIEBLAS

Vampiro: La Mascarada - Vendetta está ambientado en el **Mundo de Tinieblas**. No es muy diferente del nuestro, pero es un reflejo oscuro de él. Mientras los humanos duermen, ajenos a esta realidad, acechan en la noche **monstruosos vampiros** que sustentan su existencia no muerta con **sangre humana**. Hace cientos de años, estos depredadores supremos (o **Vástagos**, como se denominan a sí mismos) se organizaron en una **estructura neo-feudal**, basada en vínculos de sangre y favores.

Según su mitología, el primer vampiro fue **Caín**, que después de asesinar a su hermano Abel fue condenado a rehuir la luz del sol y alimentarse de los vivos por toda la eternidad. El mito dice también que Caín engendró tres Chiquillos, que a su vez engendraron otros. Esta **tercera generación** nació antes del **Diluvio universal**, y hay quienes dicen que fueron sus pecados los que lo precipitaron la catástrofe. Los supervivientes, conocidos como **Antediluvianos**, se convirtieron en los progenitores de los **Clanes** modernos, que es como se denomina a los linajes de sus descendientes. La sangre de cada Antediluviano perdura en ellos y de ella se nutren sus poderes, sus debilidades y, tal vez, sus comportamientos y creencias.

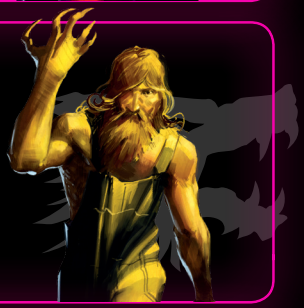
Sin un titiritero que mueva los hilos,
la marioneta no sabría bailar.



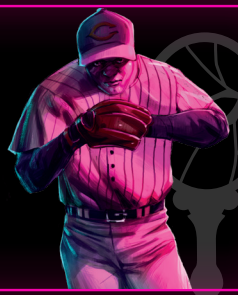
Siete de esos Clanes aparecen en este juego en forma de **mazos de Clan**, protagonizados por un **vampiro conspirador** perteneciente a cada uno de ellos y con cartas que ejemplifican los poderes y disciplinas típicos de los Clanes correspondientes. Esto también queda reflejado en el estilo de juego de cada mazo:

Los **Brujah**, que se rebelan contra el poder y se valen de su rabia para luchar contra la tiranía. Son simpatizantes de los movimientos contraculturales y revolucionarios, y buscan aliados que cuestionen las normas. A menudo, al reconocer el fuego que arde en el corazón de los oprimidos, suelen favorecer a los desamparados. En este juego, están representados por **Jayla Parker**, una joven rebelde con mucho genio. El mazo Brujah se basa en el uso de **fuerza extrema** y en infligir **grandes daños**; intenta provocar Frenesí a tus oponentes para rematar tu estrategia.

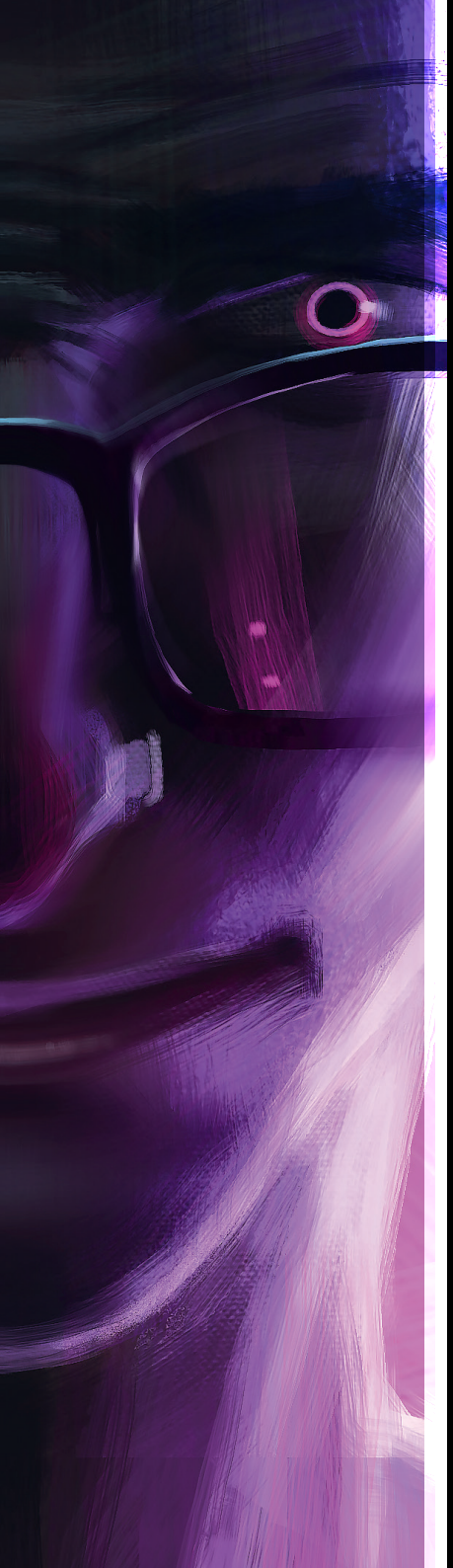
Los **Gangrel**, marginales montaraces que aúnan en su ser vampiro y bestia. Cruzan las fronteras entre especies, naciones y dominios con la facilidad de perfectos depredadores, pertenecen a la naturaleza y la naturaleza les pertenece. En este juego, están representados por **Clayton Jones**, un ex-alcohólico que encontró la paz en comunión con las criaturas salvajes. El mazo Gangrel utiliza las habilidades de **cambio de forma** del clan para manipular la Sangre y aumentar el Poder.



Los **Malkavian**, cuya locura oculta y revela verdades. Afirman que están todos vinculados psíquicamente a través de una especie de mente colmena, y buscan personas con «dones especiales» para incorporarlas a sus filas. En este juego, están representados por **Sol Thurman**, un hincha de los Chicago Cubs de carácter amable que sufre repentinos brotes violentos. El mazo Malkavian intenta **sorprender a los oponentes** con maniobras impredecibles y efectos extraños (pero poderosos).



Los **Nosferatu**, que ocultan sus rasgos desfigurados en la oscuridad, donde hacen acopio de secretos. Son los más humanos de los Vástagos: su maldición la llevan por fuera en vez de por dentro. En este juego, están representados por **Yeongi**, una mujer indomable que nunca se rinde a pesar de tener la cara desfigurada y un brazo protésico. El mazo Nosferatu es capaz de recurrir a **estrategias arteras** como retirarse en mitad de un conflicto o incluso usar cartas dos veces durante la misma ronda.



Los **Toreador**, que buscan la emoción del arte, el romance y la crueldad como escape de la estéril no muerte. Este clan corteja a los artistas más destacados, pero su obsesión por la belleza y la inocencia también los lleva a Abrazar a miembros que son solo una cara bonita sin nada que aportar. En este juego, están representados por **Winston Deville**, un top model profesional de mediana edad. El mazo Toreador saca partido del **gran tamaño de su alianza** para potenciar los efectos de sus cartas.

Los **Tremere**, que investigan los secretos de la sangre como fuente de poder para su hechicería. Consideran que el verdadero poder es descubrir formas de manipular la realidad, tener acceso a la sangre adecuada y poseer los más inusuales artefactos antiguos. En este juego, están representados por **Ajit Talwar**, un despiadado estudioso de las artes ocultas que alquila sus servicios como «mago mercenario». El mazo Tremere gasta Sangre para desatar **poderes fabulosos** y te empuja a jugar al borde del Frenesí.

Los **Ventrue**, que imponen la Mascarada a aquellos que consideran linajes inferiores. Llevan siglos siendo los líderes de los Camarilla y ocupando más posiciones de poder que cualquier otro Clan, y son reacios a renunciar a su influencia. En este juego, están representados por **Sofía Álvarez**, una severa y dominante empresaria con excepcionales habilidades diplomáticas y una gran astucia política. El mazo Ventrue obliga a tus oponentes a **doblegarse a tu voluntad** o pagar el precio de su desobediencia.

La mayoría de los Clanes de este juego pertenecen formalmente a la **Camarilla**, la organización más influyente conocida en la larga historia de la Estirpe. Su propósito es preservar la mencionada **Mascarada**, un complejo velo de engaños tendido sobre los ojos de los vivos para ocultar la existencia de los Vástagos.

Una ciudad de Camarilla funciona como si de una **corte feudal** se tratase, aunque sus encuentros puedan parecer más bien elegantes reuniones de una junta directiva o congregaciones de alguna clase de organización del hampa. La **jerarquía** tiene un poder absoluto. En la cima se encuentra el **Príncipe**, alguien que ha demostrado un poderío o una astucia suficientes para ser reconocido como líder indiscutible de su dominio.

GLOSARIO DE CARTAS

En las cartas de Clan hay algunos términos recurrentes con los que conviene familiarizarse:

POSICIÓN: la Posición de un jugador es el «segmento» pegado a una Ubicación que corresponde al indicador de Posición de ese jugador. En la Posición de un jugador pueden jugarse tanto cartas de Clan como 🩸. Todo lo que está en la Posición de un jugador se considera «suyo», aunque no sea realmente de su propiedad (es decir, en los casos en los que las cartas han ido a parar ahí por un efecto).

JUGAR CARTAS: cuando un efecto hace referencia a «jugar» una carta, se refiere a la acción de jugarla en una Ubicación en sí, en el momento en que eso sucede. Una vez que una carta ha sido jugada, se convierte en una carta asignada.

CARTA ASIGNADA: una carta asignada es aquella que está en la Posición de un jugador. Como tal, puede ser objetivo del efecto de otras cartas de Clan (a veces incluso de sí misma). Cuando se aplican efectos que toman como objetivo cartas asignadas en una determinada Ubicación, es irrelevante dónde se jugó la carta originalmente, solo cuenta dónde está en ese momento.

JUGAR 🩸: siempre que juegues una carta de Clan en una Ubicación, también puedes jugar hasta 3 🩸 de tu reserva en la misma Posición (consulta la página 9). Esta sangre se convierte entonces en 🩸 asignada. Como tal, puede ser el objetivo de efectos de las cartas de Clan.

🩸 **ASIGNADA:** cada 🩸 asignada añade 1 a tu Poder en la Ubicación correspondiente (consulta la página 9). Es posible tener únicamente 🩸 asignada en una Ubicación (es decir, no tener cartas asignadas) y aun así participar en el conflicto correspondiente.

PODER: todas las cartas de Clan incluyen un valor de Poder impreso. Tanto los efectos de la propia carta como los de otras cartas de Clan pueden modificar este valor. Cuando una carta hace referencia al «valor de Poder impreso» de otra carta, se refiere al número escrito en la carta antes de que se le apliquen modificadores.

BOCA ARRIBA/BOCA ABAJO: las cartas asignadas pueden estar boca arriba o boca abajo. Cuando una carta está boca abajo, ninguno de sus efectos está activo y se considera que tiene Poder 0 (a menos que el efecto de otra carta especifique lo contrario).

RIVAL: un oponente que tiene cartas asignadas o 🩸 asignada en la misma Ubicación que la carta que menciona este efecto. No se consideran rivales en una Ubicación a los oponentes que no tienen nada asignado en ella, ya sea porque no jugaron nada allí o se retiraron, como se explica en la página 12.

OBTENER 🩸/🪙: coger la cantidad indicada de 🩸/🪙 del suministro y añadirla a tu reserva.

GASTAR 🩸**:** devolver al suministro la cantidad indicada de 🩸 de tu reserva a modo de coste para usar un efecto. Nota: nunca puedes gastar la última 🩸 de tu reserva (es decir, no puedes entrar en Frenesí voluntariamente; tienes más detalles sobre el Frenesí en la página 16).

PERDER 🩸/🪙**:** devolver al suministro la cantidad indicada de 🩸/🪙 de tu reserva como resultado de un efecto aplicado contra ti. Nota: si pierdes toda tu 🩸, entras en Frenesí (consulta la página 16).

ROBAR 🩸**:** coge la cantidad indicada de 🩸 de la reserva del jugador objetivo y ponla en tu reserva. Nota: es posible robar la última ficha de 🩸 de la reserva de un jugador. Si esto sucede, ese jugador entra en Frenesí (consulta la página 16).

	1º (GANADOR)	2º	3º
RONDA 1	ALIADO + 🪙*	VÍCTIMA + 🪙	🪙
RONDA 2	ALIADO + 🪙 🪙*	VÍCTIMA + 🪙 🪙	🪙
RONDA 3	ALIADO + 🪙 🪙 🪙*	VÍCTIMA + 🪙 🪙	🪙

**** El ganador de un conflicto en el Refugio del Príncipe siempre obtiene +1 🪙; además, también coge la ficha de Ambición.***

CRÉDITOS

Diseño del juego: Charlie Cleveland y Bruno Faidutti
Ilustraciones: Martin Mottet
Desarrollo: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach y Flavio Mortarino
Jefe de proyecto: Pietro Righi Riva
Jefe de producción: Flavio Mortarino
Dirección artística: Lorenzo Silva
Diseño gráfico: Noa Vassalli y Rita Ottolini
Reglamento: Alessandro Pra', Flavio Mortarino y Charlie Cleveland
Edición: William Niebling y Alessandro Pra'
Traducción: Ángel Martínez Murillo
Revisión: Marina Temprano Benítez
Pruebas adicionales: Pasquale Facchini, Ferdinando Ambrosio, Giovanni Bernardis, Federico Latini, Federico "Toy", Paolo "Banda" Andrighetto y muchos otros.

Paradox Licensing
Desarrollador de negocio: Mats Karlöf

Gestión de marca de Mundo de Tinieblas
Director artístico: Tomas Arfert
Jefe de marketing de marca: Jason Carl
Jefe de marca: Sean Greaney
Editor de marca: Karim Muammar
Desarrolladora de la comunidad: Martyna Zych

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A Charlie Cleveland le gustaría dar las gracias a: Eric Hautemont, Manuel Cuni, Luca Marchetti, Giacomo Gilli, Lorenzo Casanova, Marco Di Timoteo, Maurizio Di Timoteo, Emanuele Ornella, Brian Cummings y Lilly Baker
A Horrible Guild le gustaría dar las gracias a: Laura Severino, Camilla Muschio, Matteo Carioni, Alberto Putignano, Paolo Tajé, Nicolò Sala, Andrea Pennati, Andrea "Sgananzium" Bianchin, Sara D'Arca, Valentina Salimbeni, Karim Khadiri, Fabio Leva, Alessio Vallese, Alessio Lana, Mauro Marinetti, Carlo Burelli y Nicola Bocchetta.