

NIGHTS OF BLOOD

Sangre, Traición y Gloria

NIGHTS OF BLOOD es una variante de **BANG!** adaptada al universo gótico-punk de *Vampiro: La Mascarada*. Cada partida dura de 15-30 minutos y pueden jugar desde 1-5 jugadores.

OBJETIVO

El objetivo de **NIGHTS OF BLOOD** es dominar la ciudad que regenta el Soberano, es decir, el Príncipe, Arzobispo o Barón de la ciudad. Para ello, los jugadores deberán enfrentarse en las calles, utilizar sutiles ardidés políticos y establecer peligrosas alianzas con otros jugadores hasta acabar con el Soberano o con todos los demás vampiros.

COMPONENTES

NIGHTS OF BLOOD contiene 150 cartas, 5 tapetes (1 para cada jugador). Además, necesitarás 10 contadores y 1 dado de seis caras para cada jugador.

PREPARACIÓN

Antes de empezar una partida de **NIGHTS OF BLOOD** hay que preparar los distintos mazos y crear los personajes.

Separa y baraja todas las cartas con el logotipo de **NIGHTS OF BLOOD** en el dorso. Este será el mazo principal, de donde los jugadores robarán cartas que representan los recursos que encuentra cada personaje durante la noche. Coloca el mazo principal con las cartas boca abajo en el centro de la mesa, donde puedan llegar cómodamente todos los jugadores. Al lado del mazo principal estará el mazo de descartes, donde se apilarán boca arriba las cartas que los jugadores utilicen y descarten. ¡Ojo! Algunos jugadores robarán cartas del mazo de descartes, por lo que es importante mantener el mazo de descartes bien ordenado. Cuando no haya más cartas para robar en el mazo principal, baraja el mazo de descartes y colócalo como mazo principal.

Separa y baraja las cartas de Herida, que en la cara tienen la palabra Herida Leve y en el dorso la palabra Herida Agravada. Este será el mazo de Heridas, del que los

jugadores cogerán o dejarán cartas a medida que vayan recibiendo daño o curándose, respectivamente.

Separa y baraja las cartas de Clan, que en el dorso tienen la palabra Clan. Este será el mazo de Clan, que determinará a qué familia vampírica pertenece tu personaje. Reparte una carta de Clan a cada jugador.

Separa y baraja las cartas de Disciplina, que en el dorso tienen la palabra Disciplinas. Este será el mazo de Disciplinas, que determinará qué poderes vampíricos tiene tu personaje. Reparte 2 cartas de Disciplina a cada jugador. En la esquina inferior derecha de la carta de Disciplina hay unos iconos que representan los Clanes que pueden utilizar ese poder vampírico. Si el icono de tu Clan no está en tu carta Disciplina, descártala y coge otra carta de Disciplina. Al final de este proceso, todo jugador debe tener en la mesa una carta de Clan y dos cartas de Disciplina que contengan su mismo icono de Clan.

Coloca 1 tapete frente a cada jugador. El tapete sirve como ficha de personaje, recordándote qué puntuación tienes en cada uno de los 4 atributos de personaje: Fuerza, Destreza, Inteligencia y Suerte. Reparte 10 contadores a cada jugador. Cada jugador debe colocar sus 10 contadores en los atributos de personaje. En el tapete hay 5 círculos dibujados para cada atributo. En cada círculo puedes colocar 1 contador. Así mismo, no puedes tener ningún atributo sin contadores. De este modo, la puntuación mínima de cada atributo de personaje es 1 y la máxima 5. Por lo demás, eres totalmente libre de colocar tus 10 contadores como te plazca. Algunos ejemplos típicos son: Fuerza 5, Destreza 3, Inteligencia 1, Suerte 1 (para los que no se andan con chiquitas); Fuerza 2, Destreza 3, Inteligencia 2, Suerte 3 (para los versátiles que quieren estar cerca de todo); o Fuerza 1, Destreza 2, Inteligencia 4, Suerte 3 (más vale maña que fuerza). No te preocupes demasiado por dónde colocas los contadores ya que durante el juego puedes cambiarlos de atributo utilizando el poder de tu Sangre.

A continuación, separa y baraja las cartas de Secta, que en el dorso tienen dibujados 5 indicadores de Sangre (Consulta la sección Modalidades de Juego para más detalles sobre cuántas cartas de Secta hay que repartir). La carta de Secta determina en qué bando de la sociedad vampírica estás: Camarilla, Sabbat o Anarquistas. Reparte boca abajo una carta de Secta para cada jugador. La carta de Secta es totalmente secreta. Es muy importante que nadie vea tu carta de Secta, ya que gran parte del juego

consiste en adivinar la Secta de los demás jugadores, engañándoles para que a su vez crean que eres de una Secta a la que realmente no perteneces. Está totalmente prohibido ver o mostrar la carta de Secta, pero puedes hablar y engañar tanto como quieras sobre ella. El dorso de tu carta de Secta muestra 5 indicadores de Sangre. Coloca encima de la carta de Secta tu carta de Clan, de forma que dejes a la vista 4 indicadores de Sangre. Ésta es la forma de contar tus puntos de Sangre de que dispone tu personaje. Cada vez que uses un punto de Sangre, desliza la carta de Clan hasta tapar un indicador de Sangre más. Cuando recuperes un punto de Sangre, desliza la carta de Clan para mostrar un indicador más. Nunca puedes recuperar más puntos de Sangre de los que tenías al principio de la partida.

Cuando todos los jugadores tienen una carta de Secta, se decide quién es el Soberano de la ciudad. El Soberano es el vampiro que domina la ciudad, es decir, el Príncipe, Arzobispo o Barón de la ciudad. Para tu primera partida de **NIGHTS OF BLOOD**, cada jugador tira el dado y quien obtenga una puntuación más baja se convierte en Soberano. Si encadenas varias partidas, el ganador de la partida anterior se convierte automáticamente en Soberano.

Una vez decidido el Soberano de la ciudad, éste muestra su carta de Secta, dejándola boca arriba en la mesa. La ciudad pertenece a su Secta, por lo que los jugadores de las Sectas enemigas deberán acabar con él, mientras los jugadores de su misma Secta deberán protegerle.

El Soberano de la ciudad empieza siempre la partida con 5 puntos de Sangre. Puedes coger otra carta de Secta para utilizarla como marcador, ya que como Soberano tu Secta debe permanecer a la vista durante toda la partida.

Por último, el Soberano debe separar y barajar las cartas de Evento, que en el dorso tienen marcada la palabra Eventos. Este será el mazo de Eventos, del que el Soberano sacará una carta al principio de su turno. Las cartas de Evento determinan qué suceso ocurre durante la noche. Los Eventos tienen efecto hasta que el Soberano extraiga otra nueva carta de Evento.

SISTEMA DE JUEGO

NIGHTS OF BLOOD se juega por rondas que representan noches en el Mundo de Tinieblas. Al principio de cada noche, el Soberano extrae una carta de Evento que estará

activa durante toda la ronda de juego. Cada jugador, empezando siempre por el Soberano, realiza las siguientes acciones en su turno:

1. Roba 2 cartas del mazo principal (salvo que su Clan o sus cartas en juego indiquen lo contrario).
2. Juega cualquier número de cartas, pero 1 único Ataque contra otro jugador (salvo que su Clan o sus cartas en juego indiquen lo contrario).
3. Se descarta hasta quedarse con tantas cartas como puntos de Sangre.

EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS

Aunque la mayoría de cartas incluyen una descripción de sus efectos hay algunas reglas generales que conviene tener en mente. Hay 4 tipos de cartas que se usan habitualmente durante la partida:

- **Habilidades:** las cartas de Habilidad tienen el borde negro y permiten realizar acciones comunes como atacar, defender, robar o descartar cartas a otros jugadores. Todas las Habilidades se juegan y se descartan en el mazo de descartes.
- **Trasfondos:** las cartas de Trasfondos tienen el borde azul y permiten utilizar efectos permanentes como tener un arma o un refugio donde protegerse de la luz solar durante el día. Todos los Trasfondos se juegan dejándolos boca arriba en la mesa. Su efecto es inmediato y dura mientras tengas el Trasfondo en juego frente a ti.
- **Contactos:** las cartas de Contactos tienen el borde verde y permiten realizar acciones estratégicas a largo plazo, como contratar un asesino a sueldo o formar un rebaño del que alimentarse. Todos los Contactos se juegan dejándolos boca abajo en la mesa, pero no tienen efecto hasta que en tu siguiente turno los pongas boca arriba. Su efecto, por tanto, tarda una noche en ser efectivo.
- **Disciplinas:** las cartas de Disciplina tienen el borde rojo y permiten realizar acciones excepcionales gastando 1 punto de Sangre. Las Disciplinas no pueden ser descartadas ni robadas (excepto mediante Diablerie, ver más adelante).

TIRADAS DE DADOS

La mayoría de cartas incluyen en su descripción una frase del tipo Lanza X para Y. Esto significa que para resolver el efecto de la carta has de realizar una tirada de dados y comparar el resultado con tu atributo de personaje. **NIGHTS OF BLOOD** utiliza un único dado de seis caras, por lo que cualquier tirada de Fuerza, Destreza, Inteligencia o Suerte se reduce a una única tirada de dados. Cualquier resultado menor o igual al atributo de nuestro personaje se considera un éxito. Cualquier resultado mayor que el atributo se considera un fallo. Lanzar un 1 en siempre se considera un éxito crítico, y obtener un 6 siempre se considera una pifia.

Pongamos, por ejemplo, que queremos realizar una tirada de Suerte. Nuestro vampiro tiene 3 puntos de Suerte, por lo que no es muy difícil obtener un éxito. Obtener un 1 sería un éxito crítico, obtener un 2 ó un 3 sería un éxito, obtener un 4 ó 5 sería un fallo y obtener un 6 sería una pifia.

SANGRE

Como no podía ser de otra forma, el mayor poder de tu vampiro reside en la Sangre. Durante tu turno, puedes gastar puntos de Sangre para las siguientes acciones:

1. **Descartar 1 Herida Leve** gastando 1 punto de Sangre. No hay límite al número de Heridas Leves que puedes curar de este modo, siempre que dispongas de suficientes puntos de Sangre.
2. **Descartar 1 única Herida Agravada** gastando 1 punto de Sangre. Sólo puedes curar 1 Herida Agravada por turno. No puedes curar Heridas Leves y Agravadas en el mismo turno. Si quieres curar una Herida Agravada no podrás curar Heridas Leves y viceversa.
3. **Aumentar un atributo de personaje** gastando 1 de Sangre por turno. Puedes mover un único indicador de atributo por turno. Para aumentar 1 punto de Suerte tienes que reducir, por ejemplo, 1 de Fuerza. Si quieres aumentar 3 puntos a Suerte tendrás que subir uno a uno durante 3 turnos.

FRENESÍ

Cuando tu personaje tiene 1 único punto de Sangre o ha gastado 3 puntos de Sangre en una misma noche, debes realizar una tirada de Frenesí para mantener el autocontrol

y no caer presa de la Bestia. Lanza el dado de seis caras: si sacas 1, 2 ó 3 consigues dominar a la Bestia. Si sacas 4, 5 ó 6 sucumbes a la Bestia.

Si sufres el Frenesí estás obligado a mostrar todas tus cartas y utilizarlas para obtener Sangre. Todas tus tiradas se consideran éxitos críticos, pero no puedes usar Disciplinas. Las cartas que no puedas usar se consideran Mordisco o Ataque, según te convenga. Si después del Frenesí no has conseguido al menos 1 punto de Sangre, recibes una Herida Leve y pierdes 1 punto de Sangre (si todavía tienes). Por cada turno que pases sin ningún punto de Sangre, sufres un nuevo Frenesí. Si, por el contrario, conseguiste al menos 1 punto de Sangre durante el Frenesí, coge 1 carta adicional en tu siguiente turno.

MUERTE DEFINITIVA

Cada vez que tu personaje recibe daño, coges una carta del mazo de Heridas y la colocas frente a ti. El daño común como puñetazos o disparos poco certeros produce Heridas Leves. Cada Herida Leve te hace perder 1 punto de salud. Por tanto, cuando tu vampiro acumule 4 Heridas Leves su salud llegará a cero y sufrirá la Muerte Definitiva. Las Heridas especialmente mortíferas, así como el daño sufrido por el fuego y la luz solar, producen Heridas Agravadas, que causan un daño mayor y se curan más lentamente. Cuando tu vampiro acumule 2 Heridas Agravadas (o 1 Herida Agravada y 2 Heridas Leves), sufrirá la Muerte Definitiva.

Al morir un personaje debes revelar la carta de Secta y devolver todas sus cartas al mazo de descartes. La recompensa por matar personajes de distinta Secta que el Soberano es robar 3 cartas del mazo. Si el Soberano mata a personajes de su misma Secta debe descartar todas sus cartas.

DIABLERIE

Cuando se juega Mordisco contra otro jugador, la víctima y el atacante empiezan un duelo de Ataques para resolver quién domina a quién. Empezando por la víctima, cada jugador debe descartar un Ataque hasta que uno de los dos no pueda (o quiera) descartar más y pierda el enfrentamiento. Si la víctima gana, el Mordisco ha sido un fracaso y el atacante recibe una Herida Leve como consecuencia del forcejeo. Si el atacante gana, la víctima

perderá 1 punto de Sangre y el atacante ganará ese mismo punto de Sangre. Si la víctima pierde su último punto de Sangre mediante un Mordisco, se considera que se ha cometido diablerie: el atacante le roba a la víctima todas las cartas de la mano, 1 contador de atributos de personaje y 1 Disciplina (siempre que coincida con el icono de su Clan). La víctima, por supuesto, sufre la Muerte Definitiva y se aplican las penalizaciones y recompensas habituales.

FINAL DE LA PARTIDA

Las partidas de **NIGHTS OF BLOOD** terminan cuando el Soberano de la ciudad muere. Los jugadores de su misma Secta pierden la partida en el mismo instante en que cae su Soberano. La Secta que mató al Soberano gana la partida. Si, por el contrario, los jugadores de la Secta del Soberano eliminan a los jugadores de las demás Sectas, el Soberano y los suyos ganan la partida.

MODALIDADES DE JUEGO

NIGHTS OF BLOOD permite diversas modalidades de juego para distinto número de jugadores.

1. Modo solitario: crea varios personajes y juega con ellos hasta que sólo sobreviva uno.
2. Modo cara a cara: baraja 3 cartas de Secta (1 Camarilla, 1 Sabbat y 1 Anarquista) y reparte al azar una carta a cada uno de los 2 ó 3 jugadores.
3. Modo aleatorio: elige la proporción de cada Secta que desees en la partida. Elige un Soberano y su Secta. Baraja las cartas de Secta restante y reparte al azar una carta a cada uno de los jugadores. Si quieres una partida Camarilla-Sabbat, por ejemplo, baraja 2 Camarilla, 2 Sabbat y 1 Anarquista. Si prefieres una partida todos contra el Sabbat, baraja 2 Camarilla, 1 Sabbat y 2 Anarquistas.
4. Modalidad BANG!: elige al Soberano antes de repartir las cartas de Secta. Extrae su carta de Secta al azar.
 - Si el Soberano es de la Camarilla, baraja 1 Camarilla, 1 Anarquista y 2 Sabbat.
 - Si el Soberano es del Sabbat, baraja 1 Sabbat, 1 Anarquista y 2 Camarillas.
 - Si el Soberano es Anarquista baraja 1 Anarquista, 1 Camarilla y 2 Sabbat.

CRÉDITOS

Diseño de juego: Emanuel Montero.

NIGHTS OF BLOOD está basado en el sistema de juego de **BANG!** y en el universo de **Vampiro: La Mascarada**, cuyos derechos son de sus respectivos autores.

NIGHTS OF BLOOD utiliza imágenes de distintos artistas, todos los derechos son de sus respectivos autores.