

## **Regole in sintesi per *Vampire: the Requiem* (versione 0.101003)**

A cura di Antonello Ferraro

### **Premessa**

Questo documento è una sintesi e rielaborazione dei manuali impiegati da Camarilla Italia per la sceneggiatura di *Vampire: the Requiem*. Non si tratta di un lavoro esaustivo o sostitutivo delle regole adottate dal club, ma piuttosto un aiuto per la partenza dei nuovi giocatori.

### **1. Lessico di base**

*Downtime*: intervallo di tempo intercorrente fra una sessione e l'altra

*IG/in game*: si usa per indicare che un certo "oggetto" (giocatore, area, comunicazione, ecc...) si intende "in gioco", cioè parte della recita. Durante una sessione e nelle comunicazioni telematiche si presuppone che tutti gli oggetti siano IG, salvo ove diversamente indicato.

*Intersessione*: una sessione speciale riservata ad alcuni personaggi di una venue ed adibita alla risoluzione di azioni dichiarate nel downtime e non risolvibili indirettamente.

*Narratore*: l'arbitro, sceneggiatore e regista del gioco.

*NPC/No Playing Character*: Personaggio Non Giocante. Personaggio di fantasia interpretato da un narratore, come antagonista o aiuto dei personaggi giocanti.

*OOG/out of game*: fuori gioco, attributo assegnabile ad un determinato oggetto (giocatore, area, comunicazione, ecc...) che sta ad indicare il fatto che tale oggetto esula dal gioco.

*PC/Playing Character*: Personaggio Giocante. Il Personaggio interpretato da un giocatore.

*Pool di base*: un punteggio che stabilisce quanto il personaggio è bravo a compiere una certa azione e che dipende dal tipo di personaggio.

*Sessione*: una delle partite mensili di un gruppo locale di gioco o una delle partite quadrimestrali a carattere nazionale.

*Successi*: quando un personaggio prova a compiere un'azione che richiede un test, a seconda del suo pool di base e del tiro, otterrà un certo numero di successi, che determina quanto bene è riuscita l'azione (ad es. quanti danni causa un attacco).

*Scena*: una determinata fase di una sessione o di una intersessione.

*Test*: operazione richiesta se un personaggio tenta un'azione. Serve a capire se l'azione riesce.

*Tiro*: estrazione di una carta, o conta con le mani, il cui valore si somma al pool di base per determinare il numero di successi di un determinato test.

*Turno*: una unità di tempo della durata di 3 secondi circa.

## 2. Meccaniche di gioco

### 2.1 Tipi di azioni

Esistono due classi di azioni che i personaggi possono compiere durante il gioco. La prima categoria è quella delle azioni "automatiche", nella quale ricade la stragrande maggioranza del comportamento dei personaggi, sia nel gioco durante la sessione (muoversi, parlare, origliare, ecc...), sia nel gioco durante il downtime (pianificare, scrivere una lettera, andare a caccia, allenarsi, nutrire i ghouls): tali azioni non richiedono ulteriori specificazioni e possono essere svolte liberamente: esse non "causano" l'attivazione di meccaniche di gioco, ma appartengono al campo libero della interpretazione e narrazione.

La seconda categoria è quella delle azioni "condizionali": si tratta di azioni che non possono essere risolte dal solo giocatore mediante interpretazione, poiché riguardano una interazione soggetto-ambiente il cui esito è incerto, nel senso che non dipende solo dalla volontà del giocatore, ma anche da variabili esterne in conoranza a determinate regole (sono azioni condizionali il combattimento fra personaggi, l'uso di un'abilità o di un potere, ecc...). Tali azioni si realizzano in genere *a condizione che* si superi un test, che è costituito dal sommare alcune caratteristiche della scheda del personaggio ad un numero estratto (d'ora in poi si userà il termine "tiro") in maniera casuale: il risultato del test, in base ad una classe di punteggi, indica il numero di successi ottenuti nel compiere l'azione. Più successi si ottengono, meglio riesce l'azione.

Naturalmente a noi interessa regolare solo le azioni condizionali, che chiameremo d'ora in poi semplicemente "azioni". Un giocatore può effettuare una sola azione per turno, cioè per unità temporale di gioco, ad eccezione delle azioni riflessive e delle azioni di downtime. Esse si dividono in cinque categorie:

-Azioni **Istantanee**: si realizzano subito dopo che sono state dichiarate ed è necessario mediamente un solo successo affinché esse vadano a buon esito.

-Azioni **Estese**: azioni non risolvibili istantaneamente e che consentono il ricorso a più di un test del medesimo tipo. Il narratore stabilisce quanti successi sono necessari e decide a quanto tempo ammonta ciascun test chiamato dal giocatore (es. scassinare una serratura: sono necessari 5 successi e ogni tiro richiede 15 minuti).

-Azioni **di Contesa**: azioni di diretta competizione fra più personaggi. Vince chi ottiene più successi. In caso di pareggio, non vince nessuno se l'azione di contesa è rivolta ad un oggetto terzo (es. prendere più velocemente un oggetto); se invece l'azione di contesa è effettuata da un attaccante che ha causato il test ed un difensore che è costretto a parteciparvi, in caso di pareggio vince il difensore. Se inoltre il numero di successi è determinante per stabilire taluni effetti dell'azione (ad es. nel caso di Command, primo livello di Dominate), tale numero è uguale al numero dei successi del vincitore meno il numero dei successi dello sconfitto.

-Azioni **Riflessive**: sono azioni istantanee, estese o di contesa, quasi sempre chiamate dal narratore, e che si risolvono a monte della sequenza di gioco, in genere come risposta ad uno stimolo esterno (ad esempio percepire un pericolo imminente, tirare l'iniziativa, reagire alla sorpresa, resistere ad una abilità o potere, ecc...). Le azioni riflessive sono le uniche a non avere un limite di esecuzione nel corso di un singolo turno.

-Azioni **di Downtime**: azioni che il giocatore comunica di voler compiere al narratore fra una sessione e l'altra. Si tratta di azioni dirette ad uno scopo preciso, ma che può richiedere diversi passaggi intermedi. L'importante è che il giocatore comunichi la sua intenzione finale, che è l'oggetto dell'azione; sarà poi il narratore a stabilire insidacabilmente gli eventuali passaggi

intermedi. Ogni personaggio può compiere una singola azione di downtime fra una sessione e l'altra + una azione aggiuntiva secondariamente al possesso di determinate discipline o meriti.

Molto spesso, per evitare di rovinare il gioco, piuttosto che effettuare un test che determini il successo o l'insuccesso di una certa azione, si usa *la mediazione*, che è un principio per il quale il narratore, o i giocatori di comune accordo fra loro, stabilisce autonomamente l'esito dell'azione, descrivendone gli effetti e chiedendo ai giocatori di recitarli.

## 2.2 Test

Il test consiste nel sommare un numero randomizzato alla serie di variabili che costituiscono il pool di base di ciascuna azione. Il "tiro", avviene in due modi:

- 1) **Carte.** Numerate da 1 a 10.
- 2) **Dita.** Si tratta di una normale conta, solo che al risultato occorrerà detrarre le decine. Da notare che ottenere uno 0 equivale a 10 (es. Tizio tira 4 e Caio 6, il risultato è 10).

Come abbiamo anticipato nel lessico, in entrambi i casi e nella maggior parte delle situazioni, il risultato della randomizzazione si somma *al pool di base*, che coinvolge in genere un attributo + una abilità + modificatori (vedi dopo).

[Attributo] + [Abilità] + [Specializzazione] + [Equipaggiamento] +/- [Modificatori] + [Tiro]	Successi
0-7	Fallimento
8-10	1
11-13	2
Per ogni 3 in più	+ 1

I modificatori sono assegnati dal narratore e variano da un malus di -15 (estreme condizioni ambientali rispetto all'azione da compiere) a + 15 (condizioni ambientali ottimali rispetto all'azione da compiere). E' bene distinguere la complessità implicita dell'azione, dalle condizioni ambientali in cui tale azione si compie. I modificatori contingenti riguardano appunto tutto l'insieme di variabili situazionali in cui l'azione viene tentata, e si concretizzano in un bonus o malus. La complessità propria di una azione, invece, si concretizza mediante la necessità di raggiungere un certo numero di successi (vedi dopo, regola della difficoltà minima).

Altre variabili: al pool di base si aggiungono le specializzazioni e l'equipaggiamento del personaggio, se applicabili.

Regola dell'Asso: se la randomizzazione comporta un 1, si ha un fallimento automatico, quale che sia il risultato del test.

Regola del 10: se la randomizzazione comporta un 10, si ha diritto a tirare di nuovo e a sommare anche il secondo risultato al pool. Se in questa seconda estrazione si ottiene di nuovo un 10, non si ha diritto ad una terza randomizzazione. Se si ottiene un 1 al secondo “tiro”, questo risultato equivale a 0 ma non comporta un fallimento automatico: semplicemente il risultato della randomizzazione sarà 10, pari al primo numero estratto.

Regola dell'ultima chance: se il pool di partenza, a seguito dei vari modificatori, è pari o inferiore a zero, si può tirare ugualmente ma si guadagna un successo solo con un 10, ciò che consente di ripescare. Se si ottiene un altro 10 si guadagna un secondo successo e si ha diritto a tirare ancora, finché non viene estratto un numero diverso da 10. Quindi ogni 10 tirato equivale ad un successo.

Regola della difficoltà minima: Nel caso di azioni istantanee o estese di una certa complessità, il narratore può attribuire una maggiore difficoltà al pool, stabilendo nel caso di azioni istantanee che un unico successo non sia sufficiente.

In genere basarsi su questa tabella, che indica - in maniera arbitraria, giusto per rendere l'idea - la possibilità di fallimento per un soggetto virtualmente con caratteristiche medie e con addestramento sufficientemente adeguato rispetto alla tipologia in cui ricade l'azione da compiere:

Azione molto semplice, quasi automatica	1 successo
Azione di routine	2 successi
Azione un po' più complessa della norma	3 successi
Azione molto difficile	4-5 successi
Azione al limite delle capacità umane	6-9 successi
Azione sovrumana	10+ successi

Ecco una lista di comuni test. Si consideri che si tratta di un elenco meramente indicativo.

<b>Azione</b>	<b>Tipo</b>	<b>Pool</b>
Arrampicarsi	Estesa	Strength + Athletics + equipment
Borseggiare	Contesa	Dexterity + Larceny + equipment versus Wits + Composure o Wits + Larceny
Cacciare animali	Estesa	Wits + Survival + equipment
Cacciare mortali	Estesa (ogni tiro 30 minuti)	Dipende dall'approccio alla caccia, ad es.
Hacking	Estesa – Contesa	Intelligence + Computer + equipment versus Intelligence + Computer + equipment
Impalettare	istantanea	Dexterity + melee - 3
Individuare un oggetto nascosto da poteri di oscurazione	Contesa contro il successo del tiro di oscurazione	wits + composure
Lanciare	Istantanea	Dexterity + Athletics + equipment
Meditazione	Estesa (ogni tiro 30 minuti)	Composure + Wits + equipment
Memorizzare/Ricordare	Riflessiva	Intelligence + Composure
Percezione generico	Riflessiva	Wits + Composure oppure Wits + [abilità affine all'oggetto della percezione]
Percepire che c'è qualcosa che non va nel comportamento di un individuo (ad esempio a causa dell'uso di una disciplina)	Riflessiva	Wits + Occult
Reazione alla sorpresa (per stabilire se la vittima della sorpresa ha la chance di usare la propria iniziativa o se invece agisce per ultima nel primo turno)	Riflessiva	Wits + Composure
Resistere all'avvelenamento	Riflessiva	Stamina + Resolve
Resistere alla coercizione fisica o mentale	Contesa	Resolve + Wits (coercizione mentale es. intimidazione) Resolve + Stamina (coercizione fisica es. tortura)
Ricerca informazioni	Estesa (ogni tiro 30 minuti)	Intelligence + Academics + equipment
Riparare un oggetto	Estesa (ogni successo 1 punto danno aggiustato, ogni tiro 15 minuti)	Dexterity + Crafts + equipment
Saltare	Istantanea	Strength + Athletics + equipment
Scassinare una serratura	Estesa	Dexterity + Larceny + equipment

### 2.3 Combattimento

Il Combattimento è in genere uno scambio di azioni istantanee fra due o più personaggi. La prima operazione, preliminare al combattimento, è che i giocatori comunichino al narratore le proprie intenzioni. Il narratore chiama quindi l'inizio del combattimento, dichiarando l'inizio del primo turno di gioco.

I personaggi vittime di un attacco (che sia esso fisico, sociale o mentale non ha importanza), possono non essere in grado di rispondere all'aggressione: ciò accade ad esempio se il personaggio è vittima di un agguato alle spalle. Per determinare se un personaggio è sorpreso, si ricorre ad un apposito test [wits] + [composure]. Nel caso il personaggio sia sorpreso, egli incorre nei seguenti malus

- 1) non potrà sottrarre la propria difesa al pool di attacco dell'avversario.
- 2) agisce per ultimo, anche se la sua iniziativa gli permetterebbe di agire per primo

Se viceversa il personaggio non risulta sorpreso, o se lo è già stato nel turno precedente, si procederà alla risoluzione standard del turno che prevede:

- 1) Ogni giocatore comunica le proprie intenzioni eventualmente chiamando azioni riflessive (ad esempio l'uso della disciplina celerity)
- 2) Risoluzione delle azioni riflessive ed annotazione dei cambiamenti
- 3) test di iniziativa fra tutti i partecipanti
- 4) a ciascun personaggio coinvolto nel combattimento viene assegnato un ordine di iniziativa che varrà anche per i turni seguenti
- 5) ogni personaggio agisce seguendo l'ordine di iniziativa, dichiarando quello che fa e spendendo eventuali punti willpower e/o vitae che vengono annotati dal narratore sul suo registro
- 6) ogni test viene risolto sotto la supervisione del narratore, in caso di azioni estese vengono annotati i successi.
- 7) il narratore comunica il risultato di ciascun test ed annota sul proprio registro eventuali danni o altri effetti degni di nota
- 8) quando l'ultimo personaggio secondo l'ordine ha risolto la sua azione, il narratore fa una sintesi descrittiva del turno, e si torna al punto (1) ma da questo momento si saltano i punti (3) e (4)

Il Test per il combattimento fisico è di norma uguale a:

**[Dexterity/Strength] + [Brawl/Melee/Firearms] + [equipaggiamento] + [specializzazioni] – [difesa dell'avversario] +/- [modificatori ambientali] + tiro**

Durante il combattimento fisico, ogni successo corrisponde ad un danno che si infligge all'avversario. Al pool dell'attaccante si deve però sottrarre il valore difensivo del difensore.

Combattimento multiplo: Un personaggio non può essere ingaggiato da più di quattro contendenti (uno davanti, due per ciascun lato, uno alle spalle).

Regola della Difesa nel combattimento a distanza: il bonus di difesa si applica solo se il personaggio è ingaggiato in corpo a corpo o subisce un attacco a distanza in combattimento ravvicinato, non se viene preso di mira a distanza.

Regola della Fuga Veloce: Un giocatore può chiamare questa regola in qualsiasi momento se si trova in una delle seguenti circostanze:

1) non è a **distanza di conversazione** con nessun personaggio che abbia intenzione di ostacolare la sua fuga

2) non rispetta il punto (1) ma, non essendo ancora ingaggiato in corpo a corpo, si avvale di un potere che gli consente di svanire (come obfuscate), di passare ad un altro piano di esistenza (come protean) o di attivare una velocità sovranaturale (come celerity).

Sia nel caso (1) che nel caso dell'attivazione di velocità sovranaturale, se c'è un personaggio che abbia una velocità sovranaturale superiore a quella di chi ha invocato la fuga veloce, questa non ha buon esito ed il personaggio che sta cercando di fuggire viene ingaggiato in corpo a corpo.

Schivare: un personaggio ingaggiato in corpo a corpo può dichiarare come azione riflessiva di schivare. In tal caso la sua difesa viene raddoppiata ma non può svolgere altre azioni durante il turno.

Situazioni particolari durante il combattimento:

-cambiare arma richiede un turno

-combattere con la sinistra (o con la destra se si è mancini) comporta una penalità di -2

-Se un bersaglio è a terra, si ha un malus di -2 a colpirlo con armi a distanza e + 2 a colpirlo in corpo a corpo

-Rialzarsi da terra (o buttarsi a terra) richiede un'azione

-Bersaglio immobilizzato o sorpreso agisce per ultimo e ha difesa 0

-colpire una parte specifica del bersaglio: Arto -2, mano -3, testa -4, occhio -5

Danni e Ferite

**MORTALI**

<b>Tipo di danno</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Tempo di cura</b>
Bashing	Rissa e armi contundenti	15 minuti
Lethal	proiettili di armi da fuoco, armi da taglio, fuoco, armi naturali, cadute da altezze vertiginose	2 giorni
Aggravated	Alcuni attacchi speciali di natura sovranaturale	1 settimana

VAMPIRI

<b>Tipo di danno</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Tempo di cura</b>
Bashing	Rissa, armi contundenti, proiettili di armi da fuoco, cadute da altezze vertiginose	2 livelli di salute sono recuperati con la spesa di 1 punto vitae alla velocità di 1 turno.
Lethal	Armi da taglio	1 livello di salute è recuperato con la spesa di 1 punto vitae alla velocità di 1 turno
Aggravated	Fuoco, luce solare, Alcuni attacchi speciali di natura sovranaturale	5 punti sangue e 2 notti di tempo.

Quando tutti i livelli di salute tranne uno sono persi, il personaggio ad ogni inizio turno deve effettuare un tiro riflessiva su Stamina (senza la penalità di -3 per le ferite). Se lo fallisce si considera incapacitato: rimane in stato di incoscienza finchè non recupera un livello di salute. I vampiri subiscono questa penalità solo se il danno che comporta il test è letale. Quando un vampiro perde l'ultimo livello di salute, non muore ma va in torpore, a meno che l'ultima ferita sia aggravata (nel qual caso, bisognerà cambiare personaggio ☺ )

Danno speciale: da notare che alcuni ferite inferte da armi da fuoco (come una 44 magnum che spara alla tempia) causano danni letali ai vampiri. Allo stesso modo, una forte detonazione a distanza ravvicinata potrebbe comportare ferite aggravate anziché letali.

Combattimento disarmato:

**Colpo generico (pugno, calcio, testata, ginocchiata, ecc...):** Strength + Brawl

**Morso:** Strength + Brawl (i vampiri fanno danno letale). Per attaccanti umanoidi è necessario immobilizzare la vittima prima di moderarla

Combattimento a distanza

Dexterity + Firearms. Se l'attaccante non ha l'abilità ma usa solo la destrezza si applica un - 1  
L'attacco può essere classificato come:

- 1) Short range: avviene nella medesima area (entro la metà della distanza di conversazione). Nessuna penalità
- 2) Medium range: al margine estremo della distanza di conversazione. - 2 all'attacco
- 3) Long range: ancora più lontano del medium. - 4 all'attacco.
- 4) Extreme range: il bersaglio è al limite del campo visivo. Solo regola dell'ultima chance.

Protezioni: le protezioni del bersaglio causano un malus a colpire il bersaglio ed in genere comportano una penalità all'iniziativa e al movimento di chi le indossa

Movimento: durante un turno di combattimento un PC può muoversi del suo valore di speed e compiere un'unica azione istantanea, estesa o di contesa. Azioni non condizionali, come ad esempio buttarsi a terra o dietro a un riparo, contano come azioni istantanee.

Combattere alla cieca: Colpisce secondo la regola dell'ultima chance. Orientarsi con l'olfatto o l'udito può evitare questa penalità, e limitare il pool ad un malus, a discrezione dello storyteller.

Colpo mortale: un bersaglio paralizzato o in stato di incoscienza può essere ucciso in turno con un singolo colpo di danno letale.

### 3 - Creazione del personaggio

#### 3.1 Background

Ogni giocatore deve compilare un background, più o meno secondo il seguente modello.

Nome del personaggio:	
Clan ed eventuale linea di sangue:	Uno dei cinque clan. Specificare l'eventuale bloodline
Congrega:	Una delle cinque congreghe, oppure non allineato
Età:	Età da vampiro
Sire:	Nome, Congrega, Breve profilo, Ultima posizione conosciuta
<b>Storia umana:</b>	
-Famiglia di origine ed educazione	Educazione, socializzazione, ideologie, atteggiamenti,
-Esperienze di vita e momento cruciale	Relazioni sociali, lavori, studi, successi e fallimenti, momenti tragici e caratterizzanti
<b>Storia vampirica:</b>	
-Circostanze dell'abbraccio	Data e luogo. Motivo. Situazione generale. Reazione all'abbraccio.
-Sintesi cronologica dell'esistenza vampirica	Città visitate, vampiri conosciuti, esperienze vissute, ecc...
-Storia recente:	Breve riassunto del periodo più recente di esistenza, relazioni più importanti,
-Obiettivi:	a lungo e a breve termine, cose lasciate in sospeso
Informazioni pubbliche sul personaggio	un breve profilo: cosa penserebbe di voi una persona che vi incontrasse per la prima volta ?

### 3.2 Trattati

I Trattati sono gli attributi principali del personaggio. Essi sono 9 e si dividono in tre categorie ed in tre impieghi, secondo la seguente tabella.

Tipo di Attributo	Mentale	Fisico	Sociale
<b>Tipo di Azione</b>			
<b>Potenza</b>	Intelligence	Strength	Presence
<b>Precisione</b>	Wits	Dexterity	Manipulation
<b>Resistenza</b>	Resolve	Stamina	Composure

Ogni personaggio ha di partenza 1 pallino in ogni attributo. Inoltre, ogni giocatore deve assegnare una priorità a ciascun tipo di attributo (Mentale, Fisico o Sociale): agli attributi primari saranno distribuiti 5 punti, ai secondari 2 e ai terziari 3. Nel caso in cui un giocatore volesse assegnare un quinto pallino ad uno dei suoi attributi, si tenga presente che esso costerà 2 punti anziché 1.

### 3.3 Abilità

Le abilità riflettono l'insieme delle capacità e competenze del personaggio. Esse sono

**Mental Skills:** Academics, Computer, Crafts, Investigation, Medicine, Occult, Politics, Science

**Physical Skills:** Athletics, Brawl, Drive, Firearms, Larceny, Stealth, Survival, Weaponry

**Social Skills:** Animal Ken, Empathy, Expression, Intimidation, Persuasion, Socialize, Streetwise, Subterfuge

Come per i tratti, anche per le abilità il giocatore deve assegnare una priorità a ciascun tipo di abilità (Mentali, Fisiche e Sociali). Alle abilità primarie andranno distribuiti 11 punti, alle secondarie 7 e alle terziarie 4. Anche in questo caso il quinto pallino costa 2 anziché punti anziché 1. Si badi bene che a differenza dei tratti un personaggio non inizia con un pallino in ogni abilità.

### 3.4 Specializzazioni

Selezionare 3 specializzazioni. Esse sono virtualmente illimitate e consistono nella capacità del personaggio di dare il meglio di sé quando usa una determinata abilità in una particolare circostanza o verso un determinato oggetto. Ogni specializzazione conferisce +1 al pool di base nei test in cui è ammissibile che l'azione ricada nel caso della specializzazione (sempre a discrezione insindacabile del narratore).

### 3.5 Caratteristiche del vampiro: Blood Potency, Clan, Covenant e discipline

#### Blood Potency

Ogni personaggio inizia con Potenza di sangue pari a 1. La potenza di sangue quantifica la maestria del vampiro nel padroneggiare la propria vitae, secondo la seguente tabella:

Blood Potency	Massimo numero di pallini in Abilità	Attributi e	Vitae totale/Punti sangue spendibili in un turno	Trae nutrimento almeno da
1	5		10/1	Animals +
2	5		11/1	Animals +
3	5		12/1	Humans
4	5		13/2	Humans
5	5		14/2	Humans
6	6		15/3	Humans
7	7		20/5	Vampires
8	8		30/7	Vampires
9	9		50/10	Vampires
10	10		100/15	Vampires

La blood potency è inoltre una variabile che si somma ai pool di resistenza quando il personaggio vampiro viene aggredito da attacchi sovranaturali che cercano di vincolarlo mentalmente o comunque di ledere la propria integrità.

Clan	Breve descrizione	Attributo preferito	Discipline	Difetto
Daeva	Passionali, desiderabili e sensuali	Dexterity o Manipulation	Celerity Majesty Vigor	Ogni volta che potendo indulgiare nel proprio vizio non lo fa, perde 2 willpower
Gangrel	Istintivi, coriacei e selvaggi	Composure o Stamina	Animalism Protean Resilience	Quando affrontano un test basato su wits o intelligence, un tiro di 10 non consente un nuovo tiro. Ciò non si applica ai tiri per la sorpresa e la percezione
Mekhet	Svelti, discreti e arguti	Intelligence o Wits	Auspex Celerity Obfuscate	Quando viene ferito dal fuoco, subisce un danno aggravato in più.
Nosferatu	Silenziosi, forti e terrificanti	Composure o Strength	Nightmare Obfuscate Vigor	Quando affrontano un test basato su Presence o Manipulation, un tiro di 10 non consente un nuovo tiro. Ciò non si applica ai tiri per l'intimidazione o basati su Composure.
Ventrue	Regali, autoritari e aristocratici	Presence o Resolve	Animalism Dominate Resilience	Dopo un tiro fallito di degenerazione, subiscono una penalità di -2 ai tiri di Umanità per evitare alienazioni mentali

Congrega	Breve descrizione	Disciplina di Covenant
Circolo della Megera	Venerano una serie di divinità femminili come aspetti di una Madre di Tutti i Mostri, generatrice dei vampiri	<i>Crüac</i>
Invictus	L'aristocrazia della notte	-
Lancea Sanctum	Cercano di saldare i dannati sotto il dogma di Longino, che si ritiene sia divenuto un vampiro a contatto col sangue di Cristo	<i>Theban Sorcery</i>
Movimento Carthiano	Cercano di costruire una società dei Dannati basata sulle moderne istituzioni umane	-
Ordo Dracul	Ricercano rituali e conoscenze esoteriche per trascendere la condizione vampirica	<i>Coils of the Dragon</i>
Non allineati	indipendenti	-

Una volta selezionati clan e congrega, si può passare alla scelta dell'attributo preferito e delle discipline. L'attributo preferito selezionato fa guadagnare un pallino aggiuntivo nel determinato tratto.

Per quanto riguarda le discipline, esse sono i poteri sovranaturali dei vampiri. I nuovi personaggi hanno tre pallini a disposizione, due dei quali devono essere spesi necessariamente in una delle tre discipline di clan. Per motivi di spazio evitiamo di elencarle qui.

### 3.6 Altre variabili

**Defense:** il più basso fra dexterity e wits. Da notare che la difesa non si applica se il soggetto è sorpreso o immobilizzato.

**Health:** Stamina + Size. Quando il soggetto raggiunge il terzultimo punto di salute, subisce un malus di -1 a tutti I test. Al penultimo il malus è - 2. All'ultimo il malus è -3. Quando si perde l'ultimo livello di salute, il personaggio è incapacitato.

**Iniziativa:** Dexterity + Composure. Si tira solo il primo turno.

**Umanità:** di base 7. L'umanità si perde commettendo un'azione di peccato superiore al proprio livello di umanità. In tal caso si pesca e nel caso di fallimento si perde 1 punto. Per ogni pesca, gli 8, 9 e 10 valgono un successo, e gli 1 sottraggono un successo. Quando un personaggio fallisce un humanity check, perde un pallino di umanità ed acquisisce una alienazione mentale.

- 10 Selfish thoughts. (Draw five times.)
- 9 Minor selfish act (withholding charity). (Draw five times.)
- 8 Injury to another (accidental or otherwise). (Draw four times.)
- 7 Petty theft (shoplifting). (Draw four times.)
- 6 Grand theft (burglary). (Draw three times.)
- 5 Intentional, mass property damage (arson). (Draw three times.)
- 4 Impassioned crime (manslaughter). (Draw three times.)
- 3 Planned crime (murder). (Draw two times.)
- 2 Casual/callous crime (serial murder). (Draw two times.)
- 1 Utter perversion, heinous act (mass murder). (Draw two times.)

**Dimensioni:** Di base 5.

**Velocità di base:** 5. La velocità indica il numero di passi che il personaggio può compiere durante un turno. Compire il pieno del movimento

**Velocità di corsa:** 5 + [Strength + Dexterity]. Se il personaggio corre potrà compiere un numero di passi compreso entro il limite della velocità di corsa, ma non potrà compiere ulteriori azioni durante il turno.

**Willpower/Forza di volontà:** [resolve] + [composure].

I willpower possono essere spesi, al ritmo massimo di uno per turno, al fine di:

- guadagnare un modificatore di + 3 ad un test che si sta sostenendo (non è possibile impiegare willpower per danneggiare l'avversario, ma lo è per difendersi)
- attivare alcune discipline
- espellere un telepate che stia invadendo la propria mente

I willpower si recuperano al ritmo di 1 alla settimana. Se un giocatore si comporta coerentemente con i propri vizi e virtù o raggiunge scopi importanti, il narratore può ricompensare con 1 willpower (solo 1 volta al mese e durante una sessione di gioco).

**Virtù:** Charity, Faith, Fortitude, Hope, Justice, Prudence, Temperance

**Vizio:** Envy, Gluttony, Greed, Lust, Pride, Sloth, Wrath

**Meriti:** sono bonus particolari. non li elenchiamo per motivi di spazio. Nella creazione si hanno 7 pallini da distribuire nei meriti.

### 3.7 Spesa di xp (punti esperienza)

A questo punto il giocatore può spendere un certo numero di punti esperienza per personalizzare ulteriormente la scheda del personaggio. Il numero di punti a disposizione è uguale alla membership class moltiplicata per 10 + 30 PX. Quindi un giocatore che abbia MC 1 avrà a disposizione 40PX. Tali punti possono essere spesi nel seguente modo:

Attribute New dots x 5  
Skill New dots x 3  
Skill Specialty 3  
Clan or Bloodline Discipline New dots x 5  
Other Discipline\* New dots x 7  
Theban Sorcery or Crúac Ritual Ritual level x 2  
Merit New dots x 2  
Blood Potency New dots x 8  
Humanity New dots x 3  
Willpower 8 experience points

Notare che l'apprendimento di discipline non note richiede un maestro, ad eccezione di Celerity, Resilience e Vigor.

#### 4. Particolarità dei vampiri

##### Usi di punti vitae:

- 1) ogni notte il vampiro consuma 1 punto vitae. Se non può consumarne, cade in torpore (vedi dopo)
- 2) spendendo 1 punto vitae, per una scena il vampiro simula un aspetto umano, potendo bere e mangiare
- 3) spendendo 1 punto vitae come azione riflessiva, incrementa per un turno di +2 un test fisico basato su uno dei tre attributi
- 4) spendendo 1 punto vitae come azione riflessiva, può rigenerare un livello di salute
- 5) attiva alcune discipline

Diablerie: è possibile fare diablerie su un corpo in torpore o impaletato. Da quando si inizia a divorare l'anima della vittima, il diablerista ha un numero di turni pari al suo numero di willpower per riuscire nell'intento. Ogni turno deve effettuare un tiro di Resolve + Stamina ed accumulare da un un turno all'altro abbastanza successi da eguagliare i willpower della vittima. Ogni tiro soffre una penalità di -3 se il diablerista è in frenesia. In caso di successo, il diablerista guadagna uno "scatto" di Blood Potency se la sua vittima aveva un punteggio più alto del suo. Inoltre bisogna verificare qual è il tratto con più pallini della vittima (abilità o disciplina): se quel punteggio supera quello del diabolista, questi guadagna un pallino.

Il Vinculum: quando un vampiro o un umano beve per tre volte il sangue di un altro vampiro, deve effettuare un test Stamina + Resolve +/- la differenza di blood potency fra reggente e schiavo. Se il possibile schiavo non ottiene nemmeno un successo, egli viene vincolato. Il vinculum, che può anche essere collettivo, comporta, oltre ad un roleplayng di riverenza e protezione nei confronti del reggente, un bonus di +2 a tutte i test sociali del reggente contro il servo. Questi inoltre, qualora volesse compiere azioni indirettamente a danno del reggente, dovrebbe prima superare un test Resolve + Composure - 3.

Il legame di sangue: si considerano legati di sangue ad un vampiro i suoi parenti fino a due generazioni superiori ed inferiori.

Nutrirsi: ogni personaggio inizia una sessione con un numero di punti vitae pari al risultato di una pesca (possono esserci delle eccezioni per alcuni vampiri che hanno certi poteri o meriti). Il vampiro può andare a caccia nel corso della serata, investendo 30 minuti di tempo fuori gioco e tirando un test combinando attributi e abilità appropriati alla modalità di caccia.

In caso di successo, il vampiro potrà cibarsi a sazietà delle sue prede, guadagnando un punto vitae per turno (fino ad un massimo medio di 7 punti vitae per vittima, che però comporta il completo dissanguamento della vittima)

Ghoul: se un umano beve sangue vampirico e il vampiro investe 1 willpower, l'umano si trasformerà in un ghoul, *che deve essere acquisito secondo il merito retainer, anche se gode di speciali regole e poteri.*

### The Predator's taint

Quando due vampiri si incontrano per la prima volta, comparare le loro blood potency. Il vampiro con il punteggio più basso deve tentare un tiro per la fuga, il vampiro con il punteggio più alto un tiro per la frenesia.

### Torpore

Se un vampiro subisce tante ferite letali quanti i suoi livelli di salute, finisce in torpore. La durata del torpore dipende dalla blood potency e dall'umanità e dal fatto che eventualmente il vampiro non abbia sangue a sufficienza per curare le ferite che lo hanno ridotto in torpore (in tal caso considerare come se la Blood Potency fosse superiore di una unità).

### **Humanity Base time\***

- 10 One day
- 9 Two days
- 8 Three days
- 7 One week
- 6 Two weeks
- 5 One month
- 4 One year
- 3 One decade
- 2 Five decades
- 1 One century
- 0 One millennium†

\* Total time = Base Time x Blood Potency

Se un vampiro non ha sangue per risvegliarsi, non si risveglia finché non gli viene data della vitae.

Impalettamento: un paletto di legno conficcato nel cuore conduce il vampiro al torpore. Per impalettare occorre superare il test di attacco con una penalità di -3 inoltre l'attacco deve infliggere almeno 3 livelli di danno letale affinché abbia successo.

Frenesia: Quando cade preda della Frenesia, il vampiro non agisce più razionalmente. In genere la frenesia è causata dalla rabbia o dalla fame. Durante la frenesia:

- 1) si ignorano le penalità per le ferite
- 2) si guadagna + 1 in ogni attributo fisico

Il personaggio può resistere alla frenesia con una azione estesa riflessiva di Resolve + Composure che deve garantirgli un numero di successi equilibrati rispetto all'umiliazione subita (in genere 5 successi sono sufficienti).

La frenesia può essere dovuta a rabbia, fame o paura. Nel secondo caso la frenesia viene sedata se il vampiro si ciba. Nel terzo caso ( Rötschreck ) se riesce a fuggire.

La frenesia può essere cavalcata per riceverne i benefici e dirigere la propria furia verso un bersaglio preciso, per far ciò bisogna seguire le medesime regole del resistere alla frenesia, ma bisogna anche investire 1 willpower.

## **5. Sessioni, Intersessioni, Downtime, Corrispondenza pubblica e privata (Italian Addenda)**

### **5.1 Area ludica, segnali gestuali, badge**

*Invisibilità/Oscurazione:* Braccia incrociate, con un dito che indica i successi del test di oscurazione

*Uso di Majesty (awe o):* Dito sollevato dinanzi al giocatore

*Out-of-Game:* Mano alzata con indice e medio incrociati

*Telepatia:* Indice alla tempia

*Linguaggio cifrato/straniero:* Mano alzata e dita che formano una "L"

*Sensi Acuti:* Se riguardano la vista, indice che punta l'occhio; se riguardano l'udito, indice che punta l'orecchio. Nel caso della vista, l'altra mano deve segnalare il livello di successi del test di attivazione.

*Su un differente piano di esistenza:* Mano aperta ad altezza della testa con un numero di dita alzate che corrisponde al piano di esistenza nel quale ci si trova (in genere uno)

Nel momento in cui si vuole effettuare un'azione condizionale alla presenza di altri giocatori, ad esempio usare una disciplina o iniziare un combattimento, bisogna

- 1) avvertire i presenti nelle vicinanze dicendo chiaramente "time-out"\*
- 2) tutti i presenti devono bloccarsi e indicare di essere OOG per 5 minuti o finchè non arriva un narratore
- 3) chi ha chiamato il time out deve chiamare immediatamente un narratore, andandolo a cercare di persona se assente, ma comunque senza disturbare il gioco nell'area IG ed indicando di essere OOG
- 4) chi ha chiamato il time out torna assieme al narratore, che eventualmente chiede che gli venga descritta la situazione scatenante il time-out e presiede l'eventuale test
- 5) al termine del test il narratore sblocca il time out ed eventualmente descrive ciò che è avvenuto

Nell'area di gioco tutti i presenti sono da considerare come personaggi, ad eccezione degli St presentati nel briefing di inizio sessione come arbitri e/o gli individui con apposito badge di riconoscimento.

### **5.2 Punti esperienza**

si ricevono 3xp per sessione, previa invia del diario al VST di competenza (anche per le trasferte)

ogni mese si possono ricevere al massimo 8xp, ma ogni 3 mesi è possibile sfiorare di 4xp (normalmente attribuiti per eventi nazionali)

### 5.3 Downtime

Ogni personaggio può compiere nel downtime una singola azione di downtime (AD). In aggiunta a questa, determinati meriti consentono di disporre di altre azioni di downtime. Ecco una tabella esemplificativa degli usi di questi meriti. Si consideri che ognuna delle seguenti azioni può anche essere tentata come azione di downtime dal personaggio, senza che si possiedano i determinati meriti. Ovviamente sarà dipendente dalla cura nella descrizione e dalla scheda la riuscita dell'azione.

Ricerca di informazioni specifiche	Contatti (criminalità) 1	Sapere il nome del boss del quartiere della zona
Richiesta di favori	Alleati (criminalità) 1	Chiedere al proprio aggancio di nascondere una pistola nel bagno del luogo dell'incontro
Azioni pratiche	Seguaci 1	Creare un diversivo dopo l'omicidio del boss