

# INTRODUZIONE

NOTA: trattasi di una versione BETA. Vi potrebbe essere qualche errore, sicuramente ci sono alcuni punti da sviluppare e approfondire e vi potrebbero essere alcune piccole modifiche prima della versione ufficiale... ma la stesura è pressoché ultimata pertanto buona lettura.

Alcune discipline, i riti e i poteri del IV livello delle varie discipline sono oscurati oppure non sono menzionati in questo regolamento “pubblico”

*Perchè un nuovo regolamento??*

*Approfittando dell'inizio di una nuova cronaca ci siamo chiesti se non si possa riuscire a trovare un sistema di regole e di meccaniche che migliorino la qualità e le dinamiche di gioco.*

*Alcuni aspetti del vecchio regolamento che potrebbero essere migliorati:*

*1- Quasi matematica certezza di chi sia il più forte: bastava un punto in un tratto o un pallino disciplina in taluni casi per sapere a priori chi avrebbe vinto un combattimento. Ovvero poca o nessuna incertezza negli scontri e nei confronti.*

*Questo aspetto ha fatto sì che il gioco di attriti tra singoli e tra branchi si tramutasse raramente (quasi mai) in sfide aperte e pubbliche tra gli interessati. Quante monomachie sono state dichiarate da personaggi giocanti?*

*2- Difficoltà di ricordare la propria scheda e di tenere il conto dei propri punti sangue e/o delle proprie dichiarazioni. Difficoltà di ricordare la costruzione di alcune dichiarazioni ad esempio quelle delle discipline esotiche... cosa devo sommare per usare il potere “fata morgana” di chimerismo e come si deve difendere il mio avversario?*

*3- Metagioco, in alcuni casi, nei confronti di chi usa auspex e oscurazione. In caso di parità tra auspex e oscurazione per sapere se vedo l'avversario devo avvicinarmi e fare un confronto. Viceversa un'interpretazione scorretta da parte del personaggio che usa auspex (auspex diventa una specie di oscurazione) e del modo di nascondersi di chi usa oscurazione.*

*Cosa si propone di fare il nuovo regolamento*

*1- Introdurre un po' di variabilità, rendendo meno sensibili certe differenze di forza, semplificando alcune dichiarazioni e modificando alcune meccaniche al fine di poter ottenere questa incertezza. L'obiettivo è quello di vedere Jenevienve che combatte a mani nude contro Jafar in un cerchio con la regola che perderà chi primo resta a terra svenuto o fugge dal cerchio. Con il nuovo sistema lo scontro dovrebbe durare almeno tre round ed avere un esito non certo.*

*2- Semplificare la costruzione delle dichiarazioni e uniformare un le meccaniche delle discipline “mentali”, riducendo il numero delle variabili.*

*3- L'utilizzo e il funzionamento di alcune discipline sarà adattato in modo da favorire una corretta interpretazione, un utilizzo onesto dei poteri e evitare il metagioco.*

*4-Un'ultima novità sarà la gestione del territorio di ciascun branco che assumerà un ruolo molto importante nell'evolversi delle trame.*

# LE CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

## ATTRIBUTI (valore da 0 a 00000)

**Fisici** : Indicano le doti fisiche di resistenza, velocità, coordinazione e forza del vampiro. Tale punteggio sarà preso in considerazione quando il vampiro tenterà di sfondare una porta, saltare da un tetto all'altro, sollevare un peso, arrampicarsi velocemente su una parete. I pallini in fisici entrano in gioco nella determinazione del punteggio della forza militare del branco.

In termini di gioco live rispecchiano la capacità del vampiro di sostenere e sopportare un combattimento e vanno a modificare i livelli di salute massimi del personaggio (SALUTE = FISICI +2). Inoltre modificano i confronti per bloccare un avversario o resistere dall'essere bloccati.

Specializzazioni (OOO e OOOO):

forzuto (l'attacco a mani nude fa un danno, non cumulabile con potenza 1 o 3)

resistente (+2 salute)

combattivo (+1 mischia)

riflessi fulminei (+1 difesa)

rapido (+1 iniziativa)

implacabile (+2 difesa blocco)

Specializzazioni (OOOOO):

coriaceo (armatura 1 non cumulabile)

salute di ferro, pre-requisito resistente (+2 salute)

marziale, pre-requisito combattivo (+1 mischia)

presa d'acciaio (+2 blocco)

**Mentali** : Indicano la scaltrezza mentale del personaggio, la sua capacità di ricordare e imparare cose nuove, la capacità di concentrazione e di analisi delle situazioni. Tale punteggio sarà preso in considerazione quando il personaggio tenterà di risolvere un enigma, di analizzare a fondo una situazione complicata, di investigare in cerca di indizi. Un personaggio coi mentali elevati è molto abile nelle macchinazioni e nell'accorgersi dove queste stiano avvenendo.

In termini di gioco live rispecchiano la capacità del personaggio di mantenere la mente salda e di non farsi manipolare. Rappresentano la difesa del personaggio dalle manipolazioni altrui (DIFESA MENTALE = MENTALI + 2).

Specializzazioni (OOO e OOOO):

concentrazione (+1 volontà)

preciso (+1 mira)

reattivo (+1 iniziativa)

mente enciclopedica (1 nuova abilità secondaria gratis a OOO)

scoperta (1 rituale gratis)

luminare (+0 abilità secondaria, occulto o tecnologia\*)

specializzazioni (OOOOO):

mente salda (+1 difesa mentale)

prontezza, pre-requisito reattivo (+1 difesa)

scaltro, pre-requisito reattivo (+1 iniziativa, cumulabile con reattivo)

**Sociali** : Rappresentano la coscienza di se del personaggio, la sua sicurezza e il suo magnetismo nei confronti degli altri. Un personaggio con i sociali alti potrebbe essere un abile affabulatore, seduttore, un grande leader. Tale punteggio sarà preso in considerazione qualora si tenti di farsi amici personaggi importanti o negli interrogatori. I pallini in sociali entrano in gioco nel determinare l'influenza del branco.

In termini di gioco live non rientrano in nessuna meccanica particolare.

Specializzazioni (OOO o OOOO):

famoso (+1 influenza)  
magnetico (+0 persuasione\*)  
coscienza di sé (+1 volontà)  
specializzazioni (OOOOO):  
legendario (+1 influenza)  
sicuro di sé (+1 difesa mentale)  
caparbio (+1 volontà)

\*questo bonus si aggiunge all'abilità base; non conta nello stabilire il costo in PX di un eventuale avanzamento e permette di superare di uno il tetto imposto dalla generazione.

**Specializzazioni :** Al fine di caratterizzare maggiormente i personaggi e di dare più riscontro dei punteggi negli attributi al gioco live si introducono le specializzazioni. Quando un personaggio raggiunge il 3° e il 4° pallino in un attributo può scegliere una specializzazione della lista relativa. Raggiunto il 5° può scegliere un'ulteriore specializzazione sia dalla lista precedente o da quella del 5° livello. Nessuna specializzazione può essere acquistata 2 volte. Alcune specializzazioni richiedono una o più specializzazioni come pre-requisito.

### **ABILITA' (valore da 0 a OOOOO):**

#### **Abilità da combattimento:**

Sono le abilità che entrano in gioco nelle meccaniche da combattimento. Con esse si costruiscono le principali dichiarazioni di combattimento e per tanto hanno un peso molto rilevante ai fini del gioco. Pertanto il loro costo in px sarà superiore alle altre abilità.

Mischia	combattimento mischia
Riflessi	difesa
Mira	combattimento a distanza
Rapidità	iniziativa

#### **Abilità primarie:**

Sono abilità importanti ai fini del gioco che possono rientrare nelle meccaniche delle discipline (Persuasione, Manualità). Oppure sono rilevanti in quanto prerequisiti per ottenere la conoscenza di particolari rituali (Occulto), o risultano molto utili in situazioni di gioco di intersessione (ad esempio Percezione, Furtività e Tecnologia).

Persuasione	discipline mentali
Occulto	capacità di imparare e effettuare rituali
Manualità	riparare e costruire con le mani
Furtività	muoversi silenziosamente, nascondersi
Percezione	percepire i dettagli, persone nascoste
Tecnologia	conoscenze di informatica ed elettronica

#### **Abilità secondarie:**

Sono abilità che possono essere utili in particolari situazioni di gioco in intersessione e che comunque possono caratterizzare e dar spessore ai personaggi. Al 000, 0000 e 00000 pallino si possono scegliere delle specializzazioni che indicano una profonda conoscenza da parte del personaggio in quel campo. A causa della loro minore utilità, avranno un costo in px molto basso.

Legge (Politica, Burocrazia, Polizia)

Finanza (Banche, Borsa, Marketing)  
Cultura Accademica (Classica, Letteratura, Filosofia)  
Scienza (Chimica, Fisica, Matematica, Biologia)  
Ingegneria (Edilizia, Macchine, Idraulica)  
Cultura Generale (Storia Moderna, Geografia, Attualità)  
Conoscenza della Strada (Traffico di Droga, Prostituzione, Immigrazione)  
Conoscenze del Sabbat (Ritualistica, Organizzazioni, Personaggi)  
Conoscenze della Camarilla (Tradizioni, Personaggi, Modus operandi)  
Conoscenze dei Licantropi (Modus Operandi, Debolezza, Segreti)  
Sopravvivenza (Trovare Rifugi, Passare Inosservati, Cibo)  
Lingue Antiche (Geroglifici, Decifrare, Aramaico)  
Lingue Moderne (Anglosassoni, Neolatine, Arabe, Orientali)

## **BACKGROUND**

### **Gregge:**

Rappresenta la personale riserva di vene a cui un vampiro può accedere. E allo stesso tempo indica una serie di servitori senza particolari abilità di cui il vampiro può avvalersi per piccoli compiti non pericolosi. In termini di gioco sono un bonus di punti sangue con cui il vampiro inizia la serata.

O           1 punto sangue.  
OO         1 punto sangue. 1 servitore.  
OOO        2 punti sangue. 3 servitori.  
OOOO       2 punti sangue. 5 servitori.  
OOOOO     3 punti sangue. 10 servitori.

### **Risorse:**

Indicano le possibilità economiche del personaggio. In termini di gioco mantenere un equipaggiamento speciale, un rifugio ben protetto, procurarsi un particolare oggetto, portano, nel periodo di gioco, alla spesa di pallini risorsa in proporzione al valore del bene ottenuto. Alla fine di ogni periodo di gioco il proprio ammontare di pallini risorsa viene ripristinato, salvo cause di gioco.

O           Il minimo per sopravvivere. Potrebbe mantenere una moto o un'auto di bassa qualità. Oppure possedere una pistola.  
OO         Sicuramente ha un suo mezzo per spostarsi e una qualche arma di facile reperibilità.  
OOO        Può procurarsi e mantenere un fuori strada. Possedere un fucile o una spada sempre affilata.  
OOOO       Possiede sicuramente beni di lusso. Potrebbe avere un elicottero.  
OOOOO     Ha possedimenti e immobili di vario genere.

### **Ghoul** (al fine di un'uniformità di linguaggio si pronuncia *Guul*):

Un umano asservito alla volontà del Vampiro attraverso un vincolo di sangue. Quando tali servitori iniziano ad essere troppi, diventerà impegnativo mantenerli per quanto riguarda il sangue che si dovrà fornire loro.

O	un ghoul.
OO	due ghoul.
OOO	fino a cinque ghoul, - 1 PS.
OOOO	fino a dieci ghoul, - 2 PS.
OOOOO	fino a venti ghoul, - 3 PS.

### **Mentore:**

Un cainita fidato disposto ad insegnare discipline o abilità. Se è di un clan diverso da quello del giocatore costa un pallino in più. Per cui un mentore di clan diverso da OO insegna le discipline di un mentore da O.

O	possiede una disciplina di clan a 3 e una a 2. Ha un'abilità a 4.
OO	possiede due discipline di clan a 3 e l'altra a 2. Ha un'abilità a 5.
OOO	possiede tutte e tre le discipline di clan a 3. Ha un'abilità a 5 e una a 4.
OOOO	possiede una disciplina di clan a 4. Ha due abilità a 5.
OOOOO	possiede due discipline di clan a 4. Ha tre abilità a 5.

### **Generazione:**

Rappresenta la forza del sangue del vampiro. Più la generazione è bassa, più il sangue del vampiro è potente tanto che questo può superare i limiti umani. Il rovescio della medaglia è che un vampiro dal sangue potente fa gola ai diableristi. Un vampiro appena generato parte dalla XIV generazione.

Speciale	XV generazione. Max disciplina 2. Max attributi/abilità 4. Max poteri attivi 1. 4 PS.
-	XIV generazione. Max disciplina 2. Max attributi/abilità 4. Max poteri attivi 2. 5 PS.
O	XIII generazione. Max disciplina 3. Max attributo/abilità 5. Max poteri attivi 2. 5 PS.
OO	XII generazione. Max disciplina 3. Max attributi/abilità 5. Max poteri attivi 2. 5 PS.
OOO	XI generazione. Max disciplina 4. Max attributi 5. Max poteri attivi 2. 5 PS.
OOOO	X generazione. Max disciplina 4. Max attributi 5. Max poteri attivi 2. 6 PS.
OOOOO	IX generazione. Max disciplina 4. Max attributi 5. Max poteri attivi 3. 7 PS.

NOTA: La XV generazione. Sono i cosiddetti “Sangue Debole”, infatti per loro la maledizione del Vampiro non è così forte, né altrettanto potenti sono il loro sangue e i loro poteri soprannaturali. Un Vampiro di XV gode dei seguenti vantaggi:

- Il fuoco, la luce e i danni sacri non sono da considerarsi aggravati, ma danni normali.
- La bestia è più debole, per cui il livello di convinzione per quanto riguarda la possibilità di cadere in frenesia va considerato come se la convinzione del Vampiro fosse aumentata di 1.
- L'aspetto del Vampiro è più umano (il Vampiro è meno pallido, mantiene alcune sue funzioni vitali ed è tiepido al tocco).

Oltre che alle statistiche suddette riguardo potenza del sangue, discipline, ecc... il Sangue Debole ha i seguenti svantaggi:

- Prestigio abbassato. Dalla maggior parte degli altri Vampiri il Sangue Debole è visto come la feccia della feccia.
- Non può generare altri Vampiri, né Ghoul.

### **Rituali:**

Individua la conoscenza dei rituali del personaggio. E' un prerequisito fondamentale per essere

priest.

- O conosce gli *auctoritas ritae* essenziali.
- OO conosce alcuni *auctoritas* e un *ignobilis ritae* speciale.
- OOO conosce tutti gli *auctoritas* e due *ignobilis ritae* speciali.
- OOOO conosce tutti gli *auctoritas* e tre *ignobilis ritae* speciali.
- OOOOO conosce tutti gli *auctoritas* e cinque *ignobilis ritae* speciali.

### Rifugio Personale:

Rappresenta un luogo sicuro, nascosto, riparato e solitamente ben difeso in cui il vampiro, ed eventualmente qualche ospite, possono trovar riparo durante il giorno. A seconda del grado di rifugio esso sarà protetto da qualche ostacolo che un eventuale violatore deve superare. Tale ostacolo può essere un particolare sistema d'allarme, una qualche forma di trappola, una lastra praticamente inamovibile... Ogni ostacolo per essere superato richiede una qualche competenza/abilità al grado massimo.

- O il rifugio è piccolo ma ben nascosto. Nessuna difesa particolare.
- OO il rifugio è piccolo e ben nascosto e presenta una difficoltà per riuscire a violarlo.
- OOO il rifugio è ben nascosto. Può ospitare fino a tre persone. Presenta due ostacoli.
- OOOO il rifugio è praticamente introvabile. Può ospitare un branco. Presenta tre ostacoli.
- OOOOO il rifugio è introvabile. Può ospitare una dozzina di persone. Cinque ostacoli.

### ALTRE STATISTICHE

**Salute (=Fisici + 2):** Rappresenta quanto danno il Vampiro può sopportare prima di cadere a terra stremato (rantolante). Il valore della Salute è pari al punteggio in fisici più due. Per maggiori informazioni si rimanda alla meccanica di combattimento.

**Convinzione (di base è 2):** Rappresenta la consapevolezza del vampiro nella "filosofia di vita" o Via di Illuminazione che ha adottato. Maggiore è la consapevolezza del Vampiro, maggiore è il suo controllo della bestia. Per un approfondimento si rimanda al capitolo sulla Vie di Illuminazione e Frenesia. La Convinzione limita il numero massimo di PV che il Vampiro può possedere.

Convinzione	Max PV
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11

**Punti Volontà (PV = Mentali + Sociali):** Rappresenta la capacità del Vampiro di dare il massimo in quello che fa. I PV possono essere spese in svariate situazioni di gioco (per aumentare una dichiarazione, per resistere ad una disciplina, per resistere alla frenesia) e sono una risorsa molto importante per il personaggio. Un Vampiro che ha finito la sua volontà è un Vampiro esausto e molto vulnerabile. Per maggiori dettagli si rimanda alla meccanica di combattimento e alla descrizione delle Discipline. Ad ogni risveglio il Vampiro riacquista tutti i suoi PV. A causa di eventi particolari i PV potrebbero anche aumentare nel corso di una nottata, tuttavia i PV in eccesso saranno persi durante il letargo diurno.

**Punti Sangue:** Sono la linfa vitale del Vampiro. Grazie ad essi il Vampiro si risveglia ogni notte e può attivare i suoi straordinari poteri. A seconda della sua Generazione un vampiro ha il sangue più o meno potente per cui può il suo corpo può “contenere” un diverso numero di punti sangue.

Se ne ha la possibilità, un Vampiro può assorbire dei punti sangue in eccesso che potrà utilizzare nel corso della notte. Tali punti sangue in eccesso verranno comunque persi durante il letargo diurno.

Un Vampiro può al massimo assumere 3 PS oltre al suo normale limite.

Ad ogni risveglio il Vampiro consuma 1PS per attivare le sue funzioni vitali.

Un Vampiro può bere il sangue di un altro Vampiro cosciente e consenziente, ma otterrà soltanto 1PS per ogni 2PS consumati dal donatore.

NOTA: Al fine di avere più sangue a disposizione, sarà vantaggioso per ogni Branco del Sabbat controllare dei territori ricchi di vacche o in cui sia facile procurarsi sangue.

**Potenza del Sangue:** Anche questo parametro è legato alla generazione del Vampiro. Rappresenta il numero massimo di discipline che un Vampiro può avere contemporaneamente attivate. Si tenga presente che attivare diversi livelli della stessa disciplina contemporaneamente, conta come un unico utilizzo. Tale punteggio può variare a causa di alcuni poteri o particolari rituali.

# LA MECCANICA DI COMBATTIMENTO

**Il round di combattimento:** è l'intervallo di tempo flessibile (da 10 sec a 30 sec) in cui ogni partecipante al combattimento può compiere un'azione attiva (attacco, attivazione alcune discipline...). Durante il live va il più possibile interpretato cercando di dar forma con la gestualità ai risultati dei confronti.

## I confronti:

CONFRONTO	ABILITA'	
iniziativa	abilità rapidità	
attacco mischia	abilità mischia	
attacco a distanza	abilità mira	
difesa	abilità riflessi	
blocco	abilità mischia	
resistenza al blocco	fisici	+ 2
attacco mentale	abilità correlata	+ punteggio massimo disciplina
difesa mentale	mentali	+ 2

Nota: ogni tipo di confronto può avvantaggiarsi di svariati bonus. Tali bonus possono essere originati dai poteri di alcune discipline, da rituali, da talenti.

## IL COMBATTIMENTO TATTICO:

E' la forma di combattimento che si predilige negli scontri singoli, nei duelli, in alcuni giochi di istinto e nelle Monomachie. La meccanica presenta alcune variabili che possono rendere il risultato dello scontro imprevedibile.

### Azioni di combattimento tattico:

<u>Attacco (A)</u>	nessuna modifica alle dichiarazioni
<u>Attacco totale (TA)</u>	attacco mischia x2/ difesa nessuna
<u>Difesa totale (TD)</u>	nessun attacco / difesa x2 contro un singolo attacco (difesa normale contro altri eventuali attacchi)
<u>Uso disciplina</u>	nessuna modifica alle dichiarazioni
<u>Blocco</u>	speciale / difesa nessuna
<u>Movimento</u>	il contendente può spostarsi di 5 passi (o raccogliere un oggetto da terra o compiere un'azione equivalente)
<u>Movimento gratuito</u>	in caso non si compia un'azione di movimento, ci si può comunque spostare di 1 passo

spendendo 1 PV si può aumentare di 3 una dichiarazione.

Nota: durante un round di combattimento tattico posso spendere un (e uno solo) PV, sia che sia usato per attivare una disciplina, che per aumentare una dichiarazione o per resistere ad un effetto particolare.

## **Round di combattimento tattico:**

1. CONFRONTO INIZIATIVA  
confronto
2. AZIONE GIOCATORE A (chi ha l'iniziativa)  
confronto e risoluzione
3. AZIONE GIOCATORE B  
confronto e risoluzione

Si ripete fino alla resa o sconfitta di uno dei contendenti.

Nota sull'iniziativa: Se nel primo round il primo a dichiarare l'iniziativa è il giocatore X, nel round successivo il primo a dichiarare l'iniziativa sarà il giocatore Y. Se le iniziative si equivalgono, l'iniziativa viene vinta dal giocatore che dichiara per primo.

Qualche delucidazione sulle manovre: Quando un giocatore ha l'iniziativa, “attiva” la sua manovra e quindi modifica il tipo di difesa che può applicare. Tale stato persiste fino a quando il giocatore non gode della possibilità di agire nuovamente.

Esempio Jafar e Pedro combattono.

1° round

- 1-Jafar vince l'iniziativa.
- 2-Jafar attacca normalmente e Pedro si difende con la sua difesa normale.
- 3- Pedro usa l'attacco totale e Jafar si difende con la sua normale difesa.

2° round

- 1-Jafar vince l'iniziativa.
- 2-Jafar attacca normalmente e Pedro non può difendersi
- 3-Pedro attacca normalmente e Jafar si difende con la sua difesa normale.

3° round

- 1-Pedro vince l'iniziativa.
- 2-Pedro si mette in difesa totale e non compie nessun attacco.
- 3-Jafar usa attacco totale e Pedro si difende con la difesa doppia.

4° round

- 1-Pedro vince l'iniziativa.
- 2-Pedro attacca normalmente e Jafar non può difendersi.
- 3- Jafar attacca normalmente e Pedro si difende normalmente.

## **IL COMBATTIMENTO DINAMICO:**

E' una forma di combattimento più snella, utilizzata negli scontri di massa o con troppi partecipanti. Le opzioni di combattimento sono limitate e l'esito del combattimento sarà maggiormente legato alla maggioranza numerica di uno degli schieramenti.

### **Azioni di combattimento dinamico:**

Attacco (A)                      nessuna modifica alle dichiarazioni

Uso disciplina                      nessuna modifica alle dichiarazioni

Blocco speciale / difesa nessuna

Movimento il contendente può spostarsi di 5 passi

Tutte le azioni si svolgono in contemporanea così pure in contemporanea vengono applicati i vari effetti. Soltanto nel caso due contendenti colpendosi finissero entrambi a zero Salute, tra di loro si farebbe un confronto iniziativa per vedere chi dei due effettivamente cade a terra. Colui che vince questo confronto ignora il colpo avversario.

**Nota:** durante un round di combattimento dinamico posso dinamico non posso spendere PV tranne che per annullare gli effetti di alcune discipline.

## LE DICHIARAZIONI

La dichiarazione di un'azione si costruisce nel seguente modo: NOME AZIONE / PUNTEGGIO DICHIARAZIONE / DANNO o EFFETTO

Es: “Attacco / 5 / doppio”

L'attaccante cerca di colpire con il suo attacco per infliggere due danni.

Il difensore si fa mentalmente i conti; ha difesa 5 e di conseguenza mimare l'atto di venir ferito

Es: “Comando / 7 / Disarmati”

L'attaccante sta provando ad usare dominazione sulla vittima.

Il difensore si fa i conti, ha difesa mentale 4 e di conseguenza lascia cadere a terra l'arma.

Es: “Difesa Totale”

Il giocatore dichiara la sua azione che sarà di difesa totale fino al suo prossimo turno.

Es: “Attacco Totale / 10 / aggravato”

L'attaccante cerca di colpire con il suo attacco per infliggere un danno aggravato.

Il difensore si fa mentalmente i conti; ha difesa 5 e di conseguenza mimare l'atto di venir ferito

In pratica qualsiasi azione fatta durante il combattimento che può essere ricondotta ad un nome quali le azioni di combattimento o l'utilizzo di discipline va dichiarata palesemente.

I punteggi difensivi non vanno dichiarati. Sta all'onestà del giocatore farsi i dovuti conti.

I danni singoli vanno omessi, negli altri casi si useranno: doppio, triplo, quadruplo.

## RISOLUZIONE:

Se l'attacco risulta essere **maggiore o uguale** alla difesa viene inflitto il danno, che dipende dall'arma impiegata e dalle discipline utilizzate o l'effetto appropriato.

Se il blocco risulta essere maggiore o uguale alla resistenza al blocco, la vittima viene immobilizzata. Una vittima immobilizzata risulta sorpresa nei confronti del prossimo attacco (che può essere portato anche da chi blocca; in tal caso la vittima risulta libera nel round successivo).

Se la disciplina mentale ha successo si applicano gli effetti.

## I danni e la salute:

<u>Danni</u>	<u>Fonte</u>
0	pugno, calcio, arma contundente improvvisata
1	pugno o calcio con specializzazione forzuto, potenza 1, pugnale, pistola, bastone, artigli
2	potenza 2, fucile, spada, artigli (proteide 3)
3	potenza 3, artigli (proteide 4), arma speciale (motosega, esplosivo)
4	potenza 4

### Danni speciali:

aggravati: ogni aggravato va curato spendendo un PS e un PV. I danni aggravati non possono essere ridotti dall'armatura, ma possono soltanto venire assorbiti.

fuoco/luce solare/ sacro: oltre che produrre danni aggravati tali fonti di danno possono incitare la frenesia da fuga nella vittima.

### Armatura:

Alcuni vampiri possono entrare in possesso di un punteggio di armatura (disciplina robustezza, equipaggiamento speciale, specializzazione "coriaceo"). Tale punteggio riduce di una pari numero i danni subiti fino ad un minimo di 1.

### Salute:

Quando la salute arriva a zero, il vampiro cade a terra rantolante. Se i danni subiti sono tutti di tipo aggravato il vampiro si riduce in cenere.

Un vampiro rantolante che continua a subire danni aggravati viene ridotto in cenere qualora i danni aggravati subiti siano pari ai livelli di salute del personaggio.

Alla fine del combattimento in una situazione in cui non si è impegnati in azioni attive si può spendere un PS e ripristinare tutti i livelli di salute persi a causa di danni normali. Per i danni aggravati occorre spendere 1 PS e 1 PV ciascuno.

## **STATUS**

Sorpreso: un bersaglio è sorpreso quando è vittima di un attacco imprevisto, proveniente ad esempio da un avversario nascosto.

Un bersaglio sorpreso non è in grado difendersi adeguatamente per tanto il suo punteggio di difesa si considera zero contro l'attacco che lo sorprende.

no difesa

Indifeso/immobile: un bersaglio che non può reagire e non può muoversi risulta indifeso. La sua difesa è nulla e non può compiere nessuna azione.

no difesa no azione

Stordito: un bersaglio vittima di qualche colpo speciale può risultare stordito. Un bersaglio stordito non può agire durante il suo turno. Mantiene tuttavia la sua difesa normale contro eventuali attacchi.

no azione

Rantolante: un bersaglio con zero salute cade a terra rantolante. Si considera per tanto indifeso. Se resta immobile per 5 round senza venir disturbato (approssimativamente 1 minuto al di fuori dei round tattici) può spendere 1 PS e recuperare tutti i suoi livelli di salute (aggravati a parte). Un bersaglio rantolante può solo borbottare e lamentarsi sommessamente.

indifeso

Confuso: alcuni poteri possono confondere il bersaglio. Finché resta confuso, il vampiro non può usare discipline attive.

no discipline attive

Torpore: un personaggio con zero punti sangue e zero punti salute è in torpore. Incapace di compiere qualsiasi azione. Un personaggio in torpore si risveglia la notte seguente con un punto sangue a meno che non sia impalettato. Per impalettare un personaggio occorre portarlo prima a zero punti salute.

## LA BESTIA, LA FRENESIA E L'ILLUMINAZIONE

### LA FRENESIA

A seconda del punteggio nella Via di Illuminazione, il vampiro sarà più o meno soggetto alle tentazioni della bestia. La bestia rappresenta l'istinto di sopravvivenza del Cainita, la ferocia del predatore. Un Vampiro in preda alla frenesia compie azioni irrazionali, dettate soltanto dall'istinto. Non potrà per tanto compiere azioni legate al ragionamento, né qualsiasi azione legata all'utilizzo dei poteri del sangue (non può attivare nessuna disciplina). Le discipline attive saranno istantaneamente disattivate. Un vampiro in frenesia è da considerarsi confuso.

La frenesia è di due tipi.

**Frenesia da rabbia**: il vampiro attacca il bersaglio più vicino e prosegue fintanto che non cade a terra esausto. Se non viene fermato continuerà ad attaccare chiunque sia in raggio di visuale a partire dai bersagli più vicini. Durante questa forma di frenesia il vampiro guadagna +2 alla dichiarazione d'attacco e compie soltanto manovre di attacco totale se impegnato in un combattimento tattico. Inoltre i suoi artigli e morsi infliggeranno un danno (anche se normalmente non infliggerebbero nessun danno).

Viene scatenata essenzialmente dalla fame, da umiliazioni pesanti, da situazioni di stress intenso in cui il vampiro sente di essere in pericolo.

Ogni vampiro ha una causa particolare che lo fa infuriare (vista di un tomo prezioso che viene distrutto, vista di un bambino maltrattato, vista di atti di vandalismo nei confronti di un'opera d'arte, vista di due persone intenti in un amplesso erotico...). A prescindere dal suo livello di illuminazione, il vampiro rischierà sempre di cadere in preda alla rabbia qualora vedesse la causa particolare.

**Frenesia da paura**: il vampiro fugge. Nel modo più diretto possibile, colpendo a casaccio chi si frapponesse tra lui e la via d'uscita. Durante questa forma di frenesia il vampiro guadagna un bonus di +2 alla difesa. Se il vampiro è impossibilitato a fuggire la frenesia da paura si trasforma in frenesia da rabbia.

Viene scatenata dal fuoco. Dalla fede e dagli oggetti sacri.

### Via di illuminazione (Convinzione) e rischio di frenesia.

- O Fuga: vista del fuoco.  
Rabbia: stress intenso.
- OO Fuga: vista di reliquie sacre.  
Rabbia: 2 PS rimasti.
- OOO Fuga: vicinanza di reliquie sacre. Vicinanza del fuoco  
Rabbia: Umiliazione pesante.

OOOO Fuga: danno sacro. Vista della luce del sole indiretta.  
Rabbia: 1 PS rimasto.

OOOOO Fuga: danno da fuoco e luce del sole.  
Rabbia: causa particolare.

Quando si verifica una condizione per cui un Cainita cadrebbe in preda alla frenesia, questo può spendere 1PV e ignorarne gli effetti per una scena.

## **LE VIE DI ILLUMINAZIONE (da sviluppare)**

Ogni Vampiro seguendo o il suo istinto, o la sua natura vampirica o i suoi residui di natura umana, sceglie la propria filosofia di vita. Tale scelta è legata alla volontà e all'esigenza di non soccombere alla bestia con la quale è costretto a convivere.

### **Via della Sopravvissuto (Via della Fiera)**

Il sopravvissuto cerca di cavarsela in ogni situazione. Non agisce per fini superiori o pensando al futuro, ma il suo scopo è la sopravvivenza.

### **Via del Sapiente (Via di Caino)**

E' la via dell'intellettuale che cerca di far luce sui misteri. La conoscenza è il suo potere.

### **Via del Vampiro (Via del Potere della Voce Interiore)**

Il Vampiro è un essere superiore e pertanto deve sfruttare gli altri.

### **Via del Cavaliere (Via dell'Onorevole Accordo)**

Il rispetto delle regole è la via da seguire per non soccombere.

### **Via dell'Uomo (Via dell'Umanità)**

La bestia non deve avere il sopravvento. Prima di essere Vampiro eri un Umano.

## IL TEMPO DI GIOCO

**Il round** (di combattimento): è un intervallo di tempo variabile all'incirca dai 10 ai 30 sec di tempo reale in cui ogni contendente ha il diritto di compiere un'azione attiva, come un attacco o l'attivazione di una disciplina. Nelle scene più concitate di combattimento massivo un round potrebbe anche durare un minuto o più di tempo reale, o comunque il tempo necessario affinché tutti abbiano compiuto la propria azione.

In termine di movimento in un round un giocatore può compiere un passo (1 m) e compiere la sua azione oppure 5 passi (4-5 m) senza compiere azioni.

**La scena:** rappresenta un intervallo generico di tempo che vede il personaggio impegnato nella stessa attività. Come ad esempio dialogare con Cathrina e Nick, stare appostato di guardia, guidare un veicolo, leggere un libro, un combattimento. Se attivo qualche potere che dura una scena questo resterà attivo fintanto che la scena cambia. A questo punto passati altri 5 minuti di tempo reale svanirà. Quindi un potere che dura una scena dura come minimo 5 min.

**La serata di gioco:** la notte (o le notti) in cui si svolge il live. Una serata di gioco di solito dura qualche ora di tempo reale ma potrebbe rappresentare tempi di gioco più lunghi come l'intera notte, o essere suddivisa in diversi capitoli che accadono in tempi diversi.

**Il periodo di gioco:** è il tempo che va da una serata di gioco ad un'altra. Potrebbe rappresentare qualche mese o qualche settimana a seconda delle esigenze narrative.

## LE DISCIPLINE

Grazie all'utilizzo del sangue e alla sua natura sovrumana, ogni vampiro può sviluppare peculiari poteri chiamati discipline.

Ogni disciplina può manifestarsi sotto forma di vari poteri.

Ogni vampiro può avere un certo numero massimo di discipline funzionanti contemporaneamente che dipende dalla generazione, ovvero dalla forza del sangue. Anche i poteri passivi rientrano in questo tetto massimo. Per cui un vampiro di XII generazione (forza del sangue 2) potrà avere attivi contemporaneamente potenza O (passiva), potenza OO (attiva) (due poteri della stessa disciplina contano come una sola disciplina attiva) e robustezza O (passiva). Mentre un vampiro di XIII generazione (forza del sangue 1) potrà avere attivi soltanto potenza O e OO ma non robustezza O, nonostante quest'ultimo sia un potere passivo.

Le discipline possono essere ATTIVE o PASSIVE. Le discipline ATTIVE richiedono la concentrazione del vampiro che le usa che deve focalizzare la propria attenzione per attivarle. Le discipline PASSIVE sono delle capacità che si manifestano a prescindere dalla capacità o dalla volontà del vampiro, per cui risultano sempre funzionanti (attive).

L'attivazione del potere di una disciplina può essere ISTANTANEO come nelle di discipline da combattimento. In tal caso il potere può essere applicato ad altre azioni compiute nel round, quali attaccare, difendersi, muoversi. Altre discipline, invece, richiedono un'AZIONE per essere attivate, in tal caso nel round non si possono compiere altre azioni, se non quelle discorsive eventualmente legate all'uso e all'interpretazione della disciplina. Infine una disciplina può essere RITUALE e richiedere un tempo di attivazione più lungo (da qualche minuto a qualche ora). E' questo il caso di alcuni poteri che richiedono lunghi sforzi di concentrazione, oppure azioni prolungate da parte del vampiro che ne usa il potere.


La durata di un potere è segnalata nella descrizione del singolo potere e può variare dall'istante, alla scena o alla notte.

Alcune discipline richiedono un confronto mentale con la vittima.

[Attivare una disciplina costa sempre 1PS tranne per il primo livello in cui l'attivazione è gratuita.](#)

### **Animalità (Persuasione)**

Rappresenta l'affinità del vampiro con la bestia sua, degli altri vampiri o degli animali. La maggior parte dei poteri richiede che il vampiro entri in qualche modo in contatto con la bestia del bersaglio, attraverso lo sguardo, la parola o altre forme di comunicazione animale. Tendenzialmente gli animali rifuggono i Vampiri vedendo in loro un terribile predatore. Se un Vampiro possiede questa disciplina può scegliere se apparire agli animali come un predatore, come un umano qualsiasi o come uno di loro, suscitando a seconda dei casi una diversa reazione da parte delle bestie.

- O** **Richiamo** ATTIVO, RITUALE: il vampiro emettendo dei versi e muovendosi intorno come se fosse un animale per qualche minuto, può richiamare alcuni animali della zona. Tali animali non avranno alcuna particolare attitudine nei confronti del vampiro che li ha evocati. Questo potere può essere usato una volta per notte per ottenere 1PS.
- OO** **Sussurro** PASSIVO il vampiro può comunicare con qualsiasi mammifero o volatile. Si tenga presente che l'intelligenza dell'animale è limitata. Il risultato di tale interazione è lasciato ai narratori.  
ATTIVO, AZIONE il vampiro solletica la bestia del bersaglio. Vincendo un confronto mentale farà sì che la vittima risulti più sensibile agli stimoli e alle provocazioni della bestia. Pertanto se durante la notte dovrà resistere alla frenesia, sarà costretta a spendere 2 PV anziché 1PV. Questo effetto dura tutta la notte. Soltanto un sussurro può essere attivo su una vittima. La vittima è invitata a giocare questa maggiore irritabilità.
- OOO** **Domare la Bestia** PASSIVO, il vampiro spende 1PV in meno per resistere a qualsiasi forma di frenesia. ATTIVO, AZIONE Entrando in contatto con la bestia di un avversario in preda alla frenesia, il vampiro può placarla vincendo un confronto mentale.
- OOOO** **Comandare la Bestia** 

### **Ascendente (Persuasione)**

Questa disciplina rappresenta la capacità del Vampiro di suscitare forti emozioni nel bersaglio. Gli effetti di ascendente si possono attivare soltanto se la vittima sta osservando il vampiro che sta attivando i poteri o se lo sente parlare.

- O** **Rispetto** ATTIVO, AZIONE: battendo due volte le mani il vampiro attrae l'attenzione di tutta la gente nel raggio di 3 m che per almeno 30 secondi resterà ad ascoltare le sue chiacchiere. Questo potere può essere usato una volta per scena.
- OO** **Paura** ATTIVO, AZIONE: incrociando lo sguardo e ringhiando contro l'avversario lo si obbliga a fuggire (confronto mentale). La vittima cade in frenesia da paura e può spendere 1PV per resistere. Questo potere può essere utilizzato al massimo una volta per scena contro lo stesso bersaglio.
- OOO** **Charme** ATTIVO, AZIONE: incrociando lo sguardo e vincendo un confronto mentale si induce la vittima a credere di aver a che fare con un ottimo amico, alla stregua di un fidato compagno di branco. Per cui se ne prenderanno le difese in combattimento oppure si crederà alle parole e alle storie che ci racconterà. L'effetto dura una scena. Il potere è utilizzabile una volta per scena contro lo stesso bersaglio.

**0000** **Maestà** ATTIVO, AZIONE: il vampiro emana una fortissima aura di rispetto e soggezione suscitando timore e riverenza nei presenti; chiunque voglia intraprendere un'azione contro il personaggio che ha attivato maestà deve spendere 1 PV. L'effetto dura una scena.

#### **Auspex (Percezione)**

**O** **Sesto Senso** PASSIVO: il vampiro non può essere sorpreso da avversari che non vede o di cui ignora la presenza.

**OO** **Percezione soprannaturale** ATTIVO, AZIONE: il vampiro riconosce la natura soprannaturale di un essere con cui interagisce rivelandone il genere di creatura (mago, ghoul, vampiro, licantropo) oppure il vampiro percepisce la presenza di oscurati in un raggio di 3m, senza però individuarne la posizione.

**OOO** **Tocco degli spiriti** ATTIVO, AZIONE: il vampiro toccando un soggetto e vincendo un confronto mentale può capire se sta mentendo oppure no. Psicometria (a discrezione dei narratori)

**0000** **Sensi Acuti**

#### **Chimerismo (Occulto)**

**O** **Fuoco Fatuo** ATTIVO, AZIONE: il Vampiro vittima di questo potere e sconfitto in un confronto mentale, è confuso per una scena a causa di piccole illusioni che lo distraggono. Se il Vampiro in questo lasso di tempo vuole utilizzare una qualche Disciplina deve spendere 1PV. Il potere non funziona in combattimento o nelle situazioni in cui la vittima sta rischiando la vita. Tale potere può essere utilizzato al massimo una volta soltanto per notte per soggetto.

**OO** **Fata Morgana** ATTIVO, AZIONE: il Vampiro vittima di Fata Morgana percepisce la realtà in modo confuso, vede immagini che non ci sono, sente suoni, ecc, ecc. Per una scena non può spendere PV. Il potere non funziona in combattimento o nelle situazioni in cui la vittima sta rischiando la vita.

**OOO** **Illusione** RITUALE, AZIONE: il Vampiro crea un'illusione permanente costituita da oggetti non viventi o da suoni. Tale illusione può essere utile per mascherare il rifugio o altri dettagli importanti. L'illusione è talmente reale da produrre effetti veri in chi vi interagisce. Se per qualche motivo il soggetto che vi interagisce può supporre che si tratti di un'illusione può spendere 1PV e dissiparla. Gli effetti di tali illusioni sono lasciati all'accordo tra master e giocatore. Ogni illusione costa 1PS che resta "congelato" fintanto che l'illusione non viene dissolta. Un esempio di Illusione potrebbe essere un muro infuocato. Chi sa che è un'illusione lo può attraversare indenne, altrimenti il muro provocherà danni e frenesia come se fosse reale.

**0000** **Incubo**

#### **Demenza (Persuasione)**

Con questa Disciplina i Vampiri riescono a distorcere la psiche degli altri. Per attivare il potere di demenza su una vittima, il vampiro deve guardare negli occhi la vittima oppure parlargli; solo in questo modo entrerà in contatto con la psiche del soggetto potendo instillare il seme della pazzia. Per poter apprendere demenza il Vampiro deve avere una menomazione mentale.

- O** **Distrazione** ATTIVA, AZIONE: Vincendo un confronto mentale la bestia della vittima verrà sollecitata. La prossima volta che la vittima spenderà 1PV per un qualsiasi motivo, dovrà spendere 1PV in più. L'effetto dura una scena. Lo stesso effetto di Distrazione non può essere usato più volte sulla stessa vittima nell'arco di una stessa notte. L'applicazione di un'ulteriore Distrazione sovrascriverà quella precedente.
- OO** **Paranoia** ATTIVA, AZIONE: Se sconfitta in un confronto mentale, la vittima si vedrà circondata, osservata, inseguita. Si sentirà in pericolo, si guarderà attorno quasi presa dal panico. Sembrerà che tutti la stiano per aggredire... A causa di questa sensazione la vittima resterà stordita per una scena o fino a quando non si riprenderà spendendo 1PV.
- OOO** **Pazzia** ATTIVA, AZIONE: Vincendo un confronto mentale si instilla la pazzia nella vittima. La vittima, per una scena dovrà giocare come se avesse perso il controllo di se in preda a qualche paranoia grave o alla schizofrenia. Alla fine della scena la vittima perderà 2 livelli di salute per lo stress (non assorbibili né riducibili) e 1PV. Nel caso la vittima giochi la pazzia in modo verosimile e con una buona resa interpretativa i Narratori possono concedergli di non perdere il PV. Se usato con successo in combattimento questo potere scatena la frenesia berserk nella vittima.
- OOOO** **Consumare la mente** [REDACTED]

### **Dominazione (Persuasione)**

Con questa disciplina si riesce a controllare la mente del bersaglio.

Tutti gli effetti di dominazione si possono attivare soltanto se il dominatore e la vittima si stanno guardando negli occhi e se la vittima è in grado di intendere gli eventuali comandi del dominatore.

- O** **Comando** ATTIVO, AZIONE: il vampiro può imprimere un comando alla vittima, vincendo un confronto mentale. Il comando dev'essere di un'unica parola e non deve portare ad atti autolesionisti per la vittima. Questo potere può essere usato al massimo una volta per scena, ovvero con un intervallo minimo di tempo di 5 minuti tra un utilizzo e l'altro, indipendentemente dal bersaglio.
- OO** **Mente salda** PASSIVO: il vampiro gode di un bonus di +1 alla propria difesa mentale.
- OOO** **Suggestione** ATTIVA, AZIONE: il vampiro, vincendo un confronto mentale, può imprimere una suggestione nella vittima, in modo che questa compia un'azione precisa e ben specificata al verificarsi di una determinata condizione. Tale condizione deve risolversi nel giro della nottata pena lo svanire del potere. Questo potere può essere usato al massimo una volta per notte sullo stesso bersaglio.
- OOOO** **Oblio della Mente** [REDACTED]


### **Oscurazione (Furtività)**

- O** **Nascondersi** ATTIVA, AZIONE: il vampiro stando immobile per almeno 10 secondi (1 round) in una zona d'ombra, diventa invisibile. Appena compie una qualsiasi azione torna visibile e dovrà aspettare altri 10 secondi, stando immobile nell'ombra per potersi rioscurare.
- OO** **Invisibilità** ATTIVA, AZIONE: il vampiro dopo che ha utilizzato con successo "nascondersi" può muoversi camminando lentamente, restando celato alla vista. Può scattare una foto, può estrarre un arma ma deve mantenere la concentrazione

sull'ambiente circostante (non può quindi mandare un sms o leggere un libro). Non appena compie un'azione contro un bersaglio, il vampiro torna visibile.

**000 Svanire** ATTIVA, AZIONE: vincendo un confronto mentale con la persona con cui sta interagendo, il vampiro può diventare invisibile in qualsiasi momento anche se qualcuno lo sta osservando direttamente o se è impegnato in combattimento.

**0000 Maschera dei mille volti**



### Ottenebramento (Furtività)

**O Gioco d'ombre** ATTIVA, ISTANTANEO: le ombre attorno al vampiro si muovono, si accentuano e tremano conferendogli un aspetto più autorevole e sicuro di sé. In questo modo il vampiro può guadagnare un bonus di +1 alla persuasione. Tale bonus può essere guadagnato soltanto una volta per scena.

**OO Ombra della mente** ATTIVA, AZIONE: la vittima, sconfitta in un confronto mentale, vede il mondo come se fosse avvolto dall'oscurità e nelle ombre. La vittima risulta sorpresa, in quanto non è in grado di discernere la fonte di eventuali attacchi. Mentre è in questo stato non può essere vittima di effetti che coinvolgono lo sguardo (ascendente, dominazione). L'effetto dura una scena, ma può essere contrastato spendendo 1PV. Questo potere può essere utilizzato una volta per scena soltanto, contro lo stesso bersaglio.

**000 Manto d'ombra** ATTIVA, AZIONE: il vampiro si avvolge di un manto di ombre fitte che ne nascondono i contorni, tranne lo sguardo. In questo stato il vampiro gode di un bonus di +2 alla difesa e non può essere colpito dalle armi da fuoco. L'effetto dura una scena.

**0000 Braccia dell'abisso**



### Quietus (Furtività)

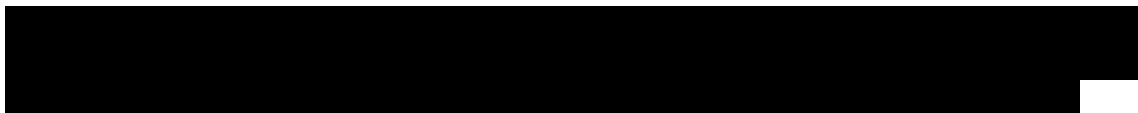
**O Silenzio** ATTIVA:

**OO Sangue Acido** ATTIVA, AZIONE: il vampiro cosparge l'arma con il proprio sangue. Il prossimo colpo che infliggerà con l'arma, causerà danni aggravati. Non appena viene inflitto il danno aggravato, l'effetto svanisce. Se non viene portato a segno nessun colpo, il potere svanisce dopo una scena.

**000 Tocco dello Scorpione** ATTIVA, AZIONE: il vampiro cosparge l'arma con del veleno. Il prossimo colpo andato a segno infligge due danni extra. Non appena viene inflitto il danno l'effetto svanisce. Se non viene portato a segno nessun colpo, il potere svanisce dopo una scena. Il Tocco dello Scorpione non può essere combinato con il Sangue Acido.

**0000 Richiamo di Dagon**






### Proteiforme

- O** **Sensi Ferini** PASSIVA: il vampiro vede nella totale oscurità e non può essere sorpreso quando si trova negli spazi aperti.
- OO** **Artigli Ferini** ATTIVA, AZIONE: gli artigli del vampiro infliggono 1 danno aggravato. L'effetto dura una scena.
- OOO** **Artigli Ferini** ATTIVA, AZIONE: gli artigli del vampiro infliggono 2 danni aggravati. L'effetto si applica soltanto al primo attacco che va a segno. Gli attacchi successivi al primo infliggeranno soltanto 1 danno aggravato per il resto della scena.
- OOOO** **Artigli Ferini** ATTIVA, AZIONE: gli artigli del vampiro infliggono 3 danni aggravati. L'effetto si applica soltanto al primo attacco che va a segno. Gli attacchi successivi al primo infliggeranno soltanto 1 danno aggravato per il resto della scena.

### Serpentis (Occulto)

- O** **Sguardo del serpente** ATTIVA, AZIONE: vincendo un confronto mentale, il vampiro ipnotizza l'avversario. Mentre fa questo il vampiro non deve compiere nessun'altra azione. L'avversario ipnotizzato non si accorge di quello che gli accade intorno e risulta sorpreso nel caso venga attaccato. Il potere si interrompe non appena la vittima subisce un attacco oppure il Setita interrompe l'ipnosi, muovendosi, attaccando o usando un'altra disciplina. Tale potere può essere utilizzato soltanto una volta per scena.
- OO** **Morso del serpente** PASSIVA: se il Vampiro riesce a mordere un avversario sorpreso o indifeso, causerà due danni che ignorano l'armatura, ma possono essere assorbiti.
- OOO** **Pelle del serpente** ATTIVA, RITUALE: la pelle del vampiro si ispessisce e si ricopre in parte di squame rendendo il Vampiro resistente ai danni aggravati, ovvero considererà tutti i danni aggravati da armi e da artigli come fossero danni normali. Inoltre il Vampiro guadagna 1 punto armatura. La pelle del serpente non protegge dal fuoco, dalla luce o da danni sacri. La trasformazione della pelle richiede alcuni minuti e deve essere resa in qualche modo dal trucco o dal costume (lenti con gli occhi da serpente, trucco particolare, protesi...). Mentre questo potere è funzionante il vampiro non può recuperare il PS che ha speso nell'attivazione.
- OOOO** **Dono del Nilo** 

### Taumaturgia (Occulto)

- O** **Sapienza del sangue** ATTIVA, RITUALE: il Vampiro se entra in possesso di una goccia di sangue di un avversario può risalire a quale sia la sua generazione e le sue discipline. Nel caso l'analisi coinvolga un miscuglio di sangue diverso, si percepirà soltanto il sangue più potente, ovvero quello del Vampiro con la generazione più bassa. Per effettuare quest'analisi occorre almeno un'ora.



[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

### **Vicissitudine (Manualità)**

- O** **Aspetto Malleabile** ATTIVA, RITUALE: il vampiro può modificare il proprio aspetto. Può plasmare la sua pelle e le sue ossa a piacimento con il fine di ottenere un look più accattivante o terrificante. Tale modifica non porta a nessun bonus particolare. Le modifiche sono permanenti.
- OO** **Plasmare le Ossa** ATTIVA, RITUALE: il vampiro può alterare la struttura interna delle proprie ossa al fine di aumentare la propria resistenza o crearsi delle affilate armi naturali.  
In questo modo può ottenere dei bonus :  
+ 1 danno a mani nude (manualità 2)  
+ 1 armatura (manualità 4)  
Ogni bonus rappresenta un'attivazione diversa. Entrambi i bonus possono essere ottenuti dalla stessa persona, a patto che si spendano i dovuti PS. Lo stesso bonus non è cumulabile.  
L'effetto dura fino al sorgere del sole, ma fintanto che è attivo, il vampiro non può recuperare il PS speso nell'attivazione del potere. Lo stesso bonus non può essere cumulato  
NOTA FG :Le escrescenze devono essere in qualche modo rese dal punto di vista estetico del costume.
- OOO** **Plasmare la Carne** ATTIVA, RITUALE: il vampiro può utilizzare i poteri di vicissitudine anche sugli altri. Con questo potere inoltre può aumentare la massa muscolare ottenendo i seguenti bonus.  
+ 1 bonus attacco in mischia (manualità 3)  
+ 2 salute (manualità 4)  
Ogni bonus rappresenta un'attivazione diversa. Entrambi i bonus possono essere ottenuti dalla stessa persona, a patto che si spendano i dovuti PS. Lo stesso bonus non è cumulabile.  
L'effetto dura fino al sorgere del sole, ma fintanto che è attivo, il vampiro non può recuperare il PS speso nell'attivazione del potere. Lo stesso bonus non può essere cumulato

NOTA FG :Le deformazioni devono essere in qualche modo rese dal punto di vista estetico del costume.

0000

**Forma Terrificante**

**Potenza**

**O**

**Forza sovrumana I PASSIVA:** i danni senz'armi del vampiro provocano 1 danno anziché 0, +1 blocco e resistenza al blocco.

**OO**

**Forza sovrumana II ATTIVA, Istantanea:** il vampiro guadagna +1 all'attacco e +1 al danno inferto fisicamente per il prossimo attacco.

**OOO**

**Forza sovrumana III PASSIVA:** i danni senz'armi del vampiro provocano 2 danni anziché 0, +2 blocco e resistenza al blocco.

**0000**

**Forza sovrumana IV ATTIVA, Istantanea:** il vampiro guadagna +2 all'attacco e +2 al danno inferto fisicamente per il prossimo attacco.

**Robustezza**

**O**

**Resistenza sovrumana I PASSIVA:** i danni subiti dal vampiro vengono ridotti di uno, fino a un minimo di uno ovvero il vampiro guadagna un punto armatura.

**OO**

**Resistenza sovrumana II ATTIVA, Istantanea:** il vampiro assorbe 1 danno dal corrente attacco.

**OOO**

**Resistenza sovrumana III PASSIVA:** i danni subiti dal vampiro vengono ridotti di 2, fino a un minimo di uno ovvero il vampiro guadagna 2 punti armatura.

**0000**

**Resistenza sovrumana IV ATTIVA, Istantanea:** il vampiro assorbe 2 danni dal corrente attacco.

Nota: prima si applica l'armatura, poi al danno rimanente si applica l'eventuale assorbimento.

**Velocità**

**O**

**Velocità sovrumana I PASSIVA:** il vampiro guadagna +2 all'iniziativa.

**OO**

**Velocità sovrumana II ATTIVA, Istantanea:** il vampiro guadagna un'azione extra di combattimento in cui potrà compiere soltanto un attacco normale.

**OOO**

**Velocità sovrumana III PASSIVA:** il vampiro guadagna +4 all'iniziativa.

**0000**

**Velocità sovrumana IV ATTIVA, Istantanea:** il vampiro guadagna due azioni extra di combattimento in cui potrà compiere soltanto degli attacchi normali.

# LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

## CREZIONE

**ATTRIBUTI:** Il giocatore dovrà attribuire quale sarà il suo attributo primario a cui assegnerà il valore di OOO, poi assegnerà OO ad un altro attributo e infine O al restante.

Ogni personaggio partirà quindi con un talento.

A seconda dell'attributo primario il giocatore avrà un bonus di pallini da spendere nelle abilità da combattimento, oppure nelle abilità primarie oppure nel background.

**ABILITA' e BACKGROUND:** A questo punto ogni personaggio avrà OOO da spendere nelle abilità da combattimento (+ OO se i suoi attributi primari sono i fisici); OOOOOO abilità primarie (+ OOO se i suoi attributi primari sono i mentali) e OOO background (+ OOO) se i suoi attributi primari sono i sociali.

Ogni pallino di questi può essere convertito in due pallini di abilità secondarie.

**Il massimo di pallini che si può attribuire ad una singola caratteristica in questa fase di creazione è OOO.**

**DISCIPLINE:** Ogni giocatore ha OO da spendere in discipline di clan.

Per personalizzare maggiormente la scheda ogni giocatore ha 50 PX da spendere in fase di creazione.

Alla fine il PG dovrà conteggiare la propria salute, volontà, potenza del sangue, convinzione e quindi completare la scheda.

## ESPERIENZA E CRESCITA DEL PERSONAGGIO

Alla fine di ogni live e perseguendo alcuni obiettivi di gioco i personaggi guadagneranno un certo ammontare di punti esperienza (PX) che potranno spendere per aumentare le proprie caratteristiche. Indicativamente si guadagnano 20 px ogni live più 1-5 px per obiettivi personali ed eventuali premi, altri 1-5 PX) per particolari risultati durante il gioco di intersessione.

Il personaggio è libero di spendere i PX come preferisce, fatta salva la coerenza col proprio personaggio e dando una qualche giustificazione in gioco della propria crescita.

Per quanto riguarda abilità, attributi, discipline e rituali è indispensabile avere un maestro o un qualche mezzo per appropriarsi della nuova conoscenza (mentore, tomo antico o diablerie). Nel caso delle abilità secondarie è sufficiente lo studio o l'applicazione personale.

Elenchiamo i costi in PX delle varie caratteristiche.

Costi:

ATTRIBUTI (x10)	OO	20
	OOO	30
	OOOO	40
	OOOOO	50

attributo primario (x8)

OO	16
OOO	24

OOOO	32
OOOOO	40

ABILITA' COMBATTIMENTO (x10)

O	10
OO	20
OOO	30
OOOO	40
OOOOO	50

ABILITA' PRIMARIE (x5)

O	5
OO	10
OOO	15
OOOO	20
OOOOO	25

ABILITA' SECONDARIE (x3)

O	3
OO	6
OOO	9
OOOO	12
OOOOO	15

DISCIPLINE (x20)

O	20
OO	40
OOO	60
OOOO	80

di clan: (x15)

O	15
OO	30
OOO	45
OOOO	60

BACKGROUND deve essere motivato da azioni di gioco

O	4
OO	8
OOO	12
OOOO	16
OOOOO	20

CONVINZIONE può aumentare e diminuire solo per motivazioni di gioco.

GENERAZIONE e POTENZA DEL SANGUE può migliorare soltanto commettendo diablerie.

**Montreal by Artefici Del Fuoco**  
**SCHEDA DEL PERSONAGGIO**

NOME \_\_\_\_\_  
CLAN \_\_\_\_\_  
BRANCO \_\_\_\_\_

ATTRIBUTI	
FISICI	○ ○ ○ ○ ○
MENTALI	○ ○ ○ ○ ○
SOCIALI	○ ○ ○ ○ ○

**ABILITA' DA COMBATTIMENTO**

Mischia ○○○○○  
Mira ○○○○○  
Riflessi ○○○○○  
Iniziativa ○○○○○

**ABILITA' PRIMARIE**

Percezione ○○○○○  
Percezione ○○○○○  
Furtività ○○○○○  
Occulto ○○○○○  
Manipolazione ○○○○○  
Tecnologia ○○○○○

**ABILITA' SECONDARIE**

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○

**DISCIPLINE**

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○

**BACKGROUND**

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○

ATTRIBUTI 3/2/1	ABILITA' COMBATTIMENTO 5 (max 3)  Mischia	ABILITA' SECONDARIE  Conoscenze Sabbat Conoscenze Camarilla
--------------------	--	--

Fisici OOOOO	Mira Riflessi Rapidità	Conoscenze Montreal Ingegneria Scienze Conoscenze Accademiche
Mentali OOOOO	ABILITA' PRIMARIE 9 (max 3)	Lingue Storia Legge Finanza Politica
Sociali OOOOO	Furtività Percezione Manualità Persuasione Informatica Tecnologia Occulto/Rituali	

BACKGROUND 3	DISCIPLINE 2	VOLONTA' sociali + mentali  PUNTI SANGUE dipende da generazione  SALUTE fisici + 2  POTENZA DEL SANGUE dipenda da generazione  CONVINZIONE  di base 2 (ci si può accordare coi narra)
-----------------	-----------------	--

+ 50 px

## **IL TERRITORIO**

Il territorio è lo spazio in cui il branco può muoversi liberamente e da cui il branco può trarre forza. Ogni branco, a seconda delle sue esigenze, potrà ritenere più vantaggioso il controllo di un territorio piuttosto che di un altro. Se ha bisogno di più nutrimento cercherà un territorio ricco di vacche; se invece ha bisogno di soldi potrebbe desiderare un territorio finanziariamente ricco. Se un branco vuole avere il controllo della polizia potrebbe cercar di controllare il quartiere in cui sorge la centrale della polizia o in cui abita il suo capo.

Ogni territorio richiede un diverso sforzo da parte del branco che lo controlla. Questo sforzo viene rappresentato dalla forza militare (la chiameremo soltanto Forza) e dall'influenza del branco (Influenza).

FORZA: La Forza del branco viene rappresentata da un certo numero di pallini, tali pallini possono essere spesi al fine di controllare alcuni territori, oppure per compiere alcune missioni.

Il valore base della Forza di un branco viene dato dal numero dei suoi membri attivi (per attivo si intende chiunque possa partecipare fisicamente alle esigenze di pattugliamento, esplorazione, controllo fatto personalmente del territorio). A questo si possono aggiungere dei bonus. [Si tenga presente che il numero massimo pallini che può fornire un singolo personaggio è 000.](#)

+ O :

- un membro ha fisici a 0000
- un membro ha fisici a 00000
- un membro ha potenza 00
- un membro ha potenza 0000
- un membro ha velocità 00
- un membro ha velocità 0000
- un membro ha robustezza 00
- un membro ha robustezza 0000
- un membro ha oscurazione 00
- un membro ha animalità 000
- un membro ha proteide a 00

Per cui se un branco è costituito da 4 membri e in esso c'è Pedro con fisici 0000, potenza 00 e velocità 00, mentre gli altri membri sono dei pipponi sul piano fisico, la Forza del branco sarà:

0000 (4 membri) + O (Pedro ha fisici 0000) + O (Pedro ha potenza 00) = 000000

I bonus di Pedro dovuti velocità non si contano perché Pedro porta già 000 pallini dovuti ad altre statistiche.

A tali bonus intrinseci dei membri del branco se ne possono aggiungere di speciali dovute alle influenze o alle risorse del branco quali ad esempio il controllo di forze militari oppure l'accesso a cospicue scorte di armamenti.

INFLUENZA: Anche l'Influenza del branco viene rappresentata da un certo numero di pallini spendibili per controllare i territori oppure per “attivare” speciali influenze legate ai territori stessi.

L'Influenza è strettamente legata al punteggio nei sociali dei membri del branco e ad alcune discipline. L'influenza non è legata alla presenza fisica e attiva sul territorio, ma si ricollega più che altro alla capacità del branco di muovere certi fili nell'ambito della società umana. Per cui a differenza della Forza, il punteggio base è di zero e non c'è limiti ai pallini di influenza che può fornire il singolo personaggio.

+ O :

- un membro ha sociali 000
- un membro ha sociali 0000
- un membro ha sociali 00000
- un membro ha ascendente a 000
- un membro ha dominazione a 000
- un membro ha il talento famoso
- un membro ha il talento leggendario

Il controllo personale di un Vampiro nei confronti di una personalità importante, quale il sindaco ad esempio o il capo della polizia, potrebbe contribuire con un bonus all'Influenza del branco.

Esempio di territorio

## **Ponte Carlo**

### Requisiti:

Forza OOO

Influenza -

### Concede

Gregge + O

*voci di strada* (I O)

risorse + O (F O)

Passaggio tra le due rive

Il ponte è una zona di passaggio turistico per cui risulta essere una preziosa fonte di facile sangue e quindi si tratta di un quartiere ambito da molti. Richiede una costante ronda e attenzione al fine di evitare visite indesiderate o l'infiltrazione di forze avversarie quali Camarilla o di malavita pericolosa.

L'area in prossimità del ponte è ricca di antichi edifici, taluni abitati da autoctoni, altri da estrosi artisti e uomini di cultura innamorati dell'area, ma per lo più tali edifici sono stati adibiti a locali pubblici, negozietti di cianfrusaglie o negozi d'arte varia.

Un'importante chiesa in stile gotico sorge ai confini della zona sud; trattasi della Chiesa di San Gregorio Martire.

Un'attenta esplorazione del luogo rivela la presenza di un area sotterranea in prossimità della riva sud del ponte che risale probabilmente al medioevo. L'area appare chiusa ai turisti perchè pericolante e abbandonata da tempo.

### Spiegazione:

Controllare il ponte richiede un discreto sforzo da parte del branco che tuttavia poi può godere di un prezioso gregge + O e di un paio di bonus attivabili spendendo ulteriori risorse.

Usando un O influenza si può entrare nel giro degli artisti di strada e dei venditori ambulanti che girano per il ponte; in questo modo si può accedere al gossip di strada che oltre a un mucchio di panzane inutili potrebbe ogni tanto portare qualche informazione inaspettata veramente importante. Inoltre approfittando dei soldi che girano in zona, con un semplice racket di estorsioni (spendendo un O Forza) si può accedere ad un po' di facile denaro.

Il territorio inoltre offre degli spunti per ulteriori esplorazioni. Che rilevanza potrebbe avere controllare la Chiesa di San Gregorio? Cosa si potrebbe scoprire addentrandosi nei sotterranei? Non è che tra gli artisti che abitano la zona ve ne sia uno di famoso che potrebbe diventare un prezioso servitore?