

REGOLAMENTO LARP VAMPIRE THE MASQUERADE V EDIZIONE
Bozza 26 giugno 2020

A cura di Antonio Ferraro.

Hanno collaborato: Andrea Prospero, Simone Puccio.

Informativa

La paternità di questa opera è dell'Associazione Camarilla Italia. È consentito a chiunque l'impiego, per uso privato, alle condizioni dell'assenza di fine lucrativo e del riconoscimento espresso della paternità dell'opera. I marchi registrati sono proprietà di White Wolf Entertainment AB, concessi in licenza limitatamente alle attività di fan club autorizzato di Camarilla Italia.

La presente opera non è un prodotto autosufficiente, ma si propone di integrare, al fine di adattarli al gioco di ruolo dal vivo, i prodotti editoriali della V Edizione di Vampire: the Masquerade, la cui conoscenza è quindi un requisito necessario per la corretta comprensione e l'utile impiego di questo prodotto.

Nota per i soci

Il presente regolamento ha valore di addendum della continuity di *Vampire: the Masquerade V Edizione*.

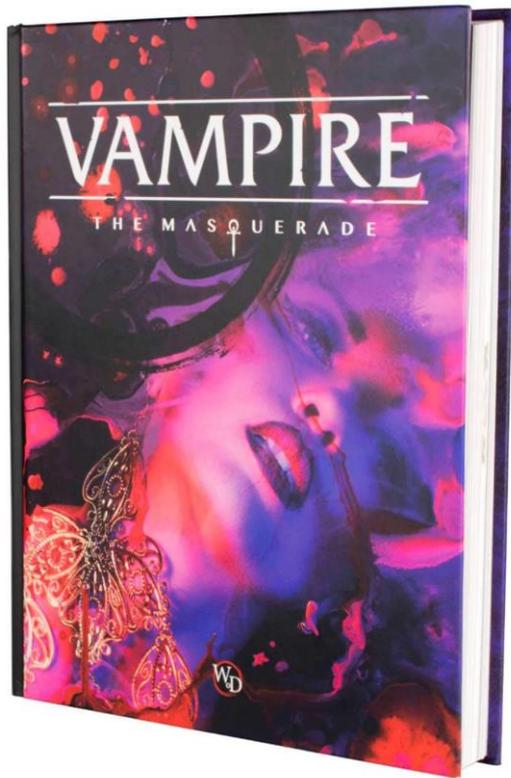
Indice

Introduzione
Misure di gioco
Azioni
Curarsi
Esperienza
Fame e risveglio del sangue
Azioni di downtime

INTRODUZIONE

Se ti trovi a leggere qui, è necessario tu sappia già cosa siano i giochi di ruolo e in particolare il gioco di ruolo *Vampire: the Masquerade V Edizione* edito da White Wolf Entertainment AB: daremo d'ora in avanti per scontato che tu conosca i concetti e termini fondamentali di questo gioco.

Se ti piace la V edizione di *Vampire: the Masquerade* e sei interessato a giocarla dal vivo, questo regolamento ti permetterà di farlo. **Ma attenzione**, questo regolamento da solo non è sufficiente: è necessario tu disponga dei prodotti della linea editoriale della V edizione di Masquerade, e in particolar modo del manuale principale, cioè il *corebook* che contiene l'ambientazione principale e le fondamentali regole di gioco:



Se sei qui, potresti tuttavia non sapere ancora cosa sia il gioco di ruolo dal vivo. Vogliamo quindi spendere brevi cenni su questa modalità di svolgimento del gioco di ruolo, appunto quella cosiddetta dal vivo, in inglese *live action role-playing* (acronimo LARP).

Nel gioco di ruolo dal vivo, la narrazione condivisa non viene posta in essere solo con le parole, ma si trasforma in una recitazione condivisa, che viene messa in scena con parole e gesti, ma anche con costumi, make-up, elementi scenografici.

Il gruppo di gioco, come nel gioco di ruolo *tabletop*, si compone di giocatori, che interpretano i personaggi, e di storyteller, che svolge la funzione di arbitro, sceneggiatore ma anche interprete dell'ambientazione di gioco. Nel gioco dal vivo, tuttavia, il gruppo tende ad essere più numeroso e talvolta vi sono più storyteller, sia per gestire la quantità maggiore di giocatori, sia per variare l'aspetto degli interpreti dei diversi personaggi non giocanti e consentirne una interpretazione simultanea.

Gli storyteller possono adottare al fine della loro utile cooperazione qualsiasi modello organizzativo: da un modello gerarchico verticale, come quello che adotta Camarilla Italia, in cui vi è un unico storyteller responsabile, assistito da altri storyteller che svolgono funzioni delegate, ad un modello orizzontale, in cui il gruppo di storyteller decide, a maggioranza o all'unanimità, su questioni organizzative interne, arbitrali, registiche e di sceneggiatura.

Due strumenti di gioco risultano fondamentali per ogni giocatore: una scheda del personaggio per la quale si può usare il modello presente nel *corebook*, oppure uno di propria preferenza (Camarilla Italia mette a disposizione una scheda compilabile in excel con un foglio in veste grafica stampabile) e un mazzo di 10 carte numerate da 1 a 10. Al fine di agevolare lo svolgimento dei test, sarebbe opportuno che 5 di queste 10 carte fossero segnalate in modo particolare, per segnalare un incremento del livello di fame del personaggio. Se il mazzo di carte non ha particolari segnali, la regola di base è che i numeri dispari comportano aumento del livello di fame. Un modo di differenziare le carte pari e dispari potrebbe essere il colore rosso (o un seme di cuori/quadri) per i numeri dispari e il colore nero (o un seme di picche/fiori) per i numeri pari. Camarilla Italia mette a disposizione anche un proprio mazzo.

1. Misure di gioco

1.1. Cosa è gioco e cosa non è gioco

Lo storyteller può determinare una serie di regole di base per la sua Cronaca circa le possibilità di interazioni di gioco fra personaggi. Alcuni storyteller più restrittivi potrebbero ad esempio stabilire che le uniche interazioni di gioco possibili si svolgano in sessione; altri storyteller più permissivi potrebbero stabilire che è possibile interagire sempre fra giocatori, anche in assenza di uno storyteller, con eventualmente il dovere di riportare allo storyteller le modalità e il contenuto dell'interazione avvenuta.

Altro elemento importante è che lo storyteller chiarisca fin dall'inizio della Cronaca come venga considerata la diffusione di informazioni di gioco attraverso interazioni non di gioco. Ad esempio, se il giocatore Francesco, che interpreta un personaggio diablerista, rivela questa notizia "in confidenza" al giocatore Pasquale, informazione questa che mai il suo personaggio avrebbe sensatamente diffuso con una interazione in gioco.

E' molto importante che lo storyteller definisca questi limiti e possibilità di gioco.

I due principi fondamentali, salvo diversa indicazione dello storyteller, sono il principio del "gioco in tempo reale condizionato" e quello della "inesistenza del fuori-gioco". Il principio del gioco in tempo reale condizionato, comporta che i giocatori possano svolgere interazioni di gioco in

qualsiasi momento, in sessione o nel downtime, ma sempre con il dovere di comunicare allo storyteller le modalità e i contenuti dell'interazione avvenuta fuori dalla sessione, anche al fine di consentire un eventuale intervento correttivo dello storyteller. Per il principio dell'inesistenza del fuori-gioco, qualsiasi comunicazione che riguardi contenuti di gioco, che si svolga fra due giocatori anche al di fuori di una interazione di gioco, si considera sempre come se fosse avvenuta in gioco. In questo modo, i giocatori sono disincentivati a rivelare informazioni riservate e, se ciò accade, lo fanno a rischio e pericolo del proprio personaggio.

Le interazioni sono possibili solo fra giocatori i cui personaggi siano effettivamente attivi. Un personaggio può essere inattivo per vari motivi, se ad esempio è in torpore o prigioniero. In ogni caso è lo storyteller che comunica al giocatore quando il personaggio è inattivo. Il giocatore in questione sarà tenuto a non svolgere alcuna interazione di gioco. Eventuali interazioni che avvengano erroneamente fuori dal gioco, si considereranno avvenute in gioco alla prima data utile precedente allo stato di inattività del personaggio, se applicabile.

Lo storyteller ha poi sempre il potere di “congelare” un personaggio, una situazione o l'intera cronaca. Il congelamento, sospende ciò che viene congelato dalla continuità spazio-temporale del gioco. Tale potere, che si suggerisce comunque di utilizzare raramente, può rendersi necessario in alcune particolari circostanze, quando ad esempio si debba svolgere una interazione di gioco ad una certa ora, ma sia troppo tardi e i partecipanti debbano andare via. Si rende necessario tuttavia che l'interazione avvenga però proprio in quel tempo di gioco. Lo storyteller allora potrà congelare la cronaca, consentire lo svolgimento dell'interazione di gioco in un momento successivo, considerarla come se avvenuta in gioco al momento del congelamento e quindi scongelare la cronaca, descrivendo eventualmente cosa sia accaduto in questo periodo di sospensione.

1.2. Tempo di gioco

Il tempo è sia un elemento di gioco (*tempo in gioco*) che uno strumento di gioco (*tempo di gioco*).

Usiamo la locuzione *tempo in gioco* per riferirci alla collocazione temporale in cui si svolge una qualsiasi attività di gioco. Il principio generale è sempre quello del gioco in tempo reale condizionato: il tempo in gioco corrisponde al tempo nel mondo fuori dal gioco. Se due giocatori hanno una interazione di gioco con i loro personaggi, attraverso un scambio via chat alle 22:00 del 9 aprile...quella interazione si considera avvenuta in gioco alle 22:00 del 9 aprile! Gli storyteller possono tuttavia condizionare questa corrispondenza fra tempo in gioco e tempo del mondo fuori dal gioco.

Di norma, ogni interazione che avvenga fra personaggi in un'ora del giorno in cui ciò non sarebbe possibile (perché i vampiri dormono di giorno!) si considera avvenuta predata alla prima occasione possibile precedente, di base intorno alla mezzanotte. Ad esempio se quei due giocatori dell'esempio di sopra interagissero alle 14:00 del 9 aprile, salvo diversa indicazione dello storyteller, la conversazione si collocherebbe di norma intorno alla mezzanotte del 9 aprile.

Usiamo la locuzione *tempo di gioco* per riferirci alle misure di tempo che vengono impiegate nel corso del gioco:

il **turno**, è una unità di tempo determinabile ma variabile, corrispondente allo svolgimento di una singola azione di un personaggio, della durata che oscilla rispetto al tipo di azione. Una azione di combattimento dura pochi secondi; una ricerca bibliografica può richiedere alcune ore. Quello che conta è che il turno è associato ad una azione e, generalmente, ad un test;

la **scena**, è una unità di tempo non determinabile, corrispondente allo svolgimento di una serie coerente di interazioni di gioco. Una scena può consistere nello svolgimento di un incontro fra vampiri (in cui magari si svolgono diversi turni di gioco, o magari no, e ci sono solo conversazioni che non richiedono azioni), un inseguimento che termina in uno scontro, un interrogatorio, ecc...

il **downtime**, è una unità di tempo variabile e determinata, che corrisponde esattamente all'intervallo di tempo intercorrente fra una sessione di gioco e l'altra.

Nel corso della sessione, lo storyteller chiama il *game-in*, che segna l'inizio dell'interpretazione dei personaggi da parte dei giocatori, e il *game-out* quando il gioco della sessione ha termine.

1.3. Spazio di gioco

Similmente a quanto detto per il tempo, anche lo spazio è sia un elemento di gioco (*spazio in gioco*) che uno strumento di gioco (*spazio di gioco*).

Salva diversa indicazione dello storyteller, lo spazio in gioco corrisponde esattamente allo spazio del mondo fuori dal gioco: una interazione di gioco che si svolga via whatsapp, avviene in gioco su whatsapp; allo stesso modo per telefonate, incontri di persona in determinati luoghi, scambi email. Ma lo spazio in gioco corrisponde al mondo fuori dal gioco anche nel senso della corrispondenza fra il mondo del gioco e il mondo reale. La storia e l'attualità del mondo reale, corrispondono alla storia e all'attualità del mondo di gioco, ma non viceversa: gli storyteller arricchiscono la storia del mondo di gioco con eventi, luoghi e persone che riguardino solo la cronaca. Gli storyteller, in particolare, quando elaborano trame, sono invitati a optare per nomi e luoghi di fantasia.

Durante le sessioni, lo storyteller indica quale è l'area che si considera in gioco, nella quale i giocatori sono tenuti all'interpretazione dei loro personaggi, e l'area che si considera fuori gioco.

2. Azioni

Le azioni dei personaggi si dividono fra

Azioni libere che i personaggi compiono normalmente senza necessità di usare il sistema di regole (ad esempio, parlare fra loro in sessione);

Azioni condizionate, che i personaggi non possono compiere senza un intervento dello storyteller o senza confronto con almeno un altro giocatore, fra le quali distinguiamo:

azioni semplici, quando l'azione non è rivolta contro altri personaggi o non ne prevede un confronto, anche indiretto, ad es. acquistare un'arma da guerra sul mercato nero;

azioni contese, quando invece l'azione si rivolge contro un altro personaggio o ne prevede un confronto, anche indiretto, ad es. sparare ad un altro personaggio.

L'esito delle azioni condizionate è sempre incerto e richiede un test.

Per lo svolgimento del test si usa sempre il mazzo di 10 carte descritto in introduzione.

Nel caso si svolga un test e il numero estratto sia pari o inferiore al livello di fame, si applica una compulsione.

Nel caso attraverso il test si risvegli il sangue, e estraendo dal mazzo si estraiga un numero rosso, si guadagna un livello di fame.

Possono esserci inoltre casi di risveglio del sangue puro, cioè non collegato a un'azione (ad esempio il risveglio, una volta per downtime/sessione): in tali casi si effettua comunque il tiro per vedere se si guadagna o meno un livello di fame.

Non è possibile risvegliare il sangue con un livello di fame di 5. Non si acquisisce compulsione bestiale con un livello di fame pari a zero (è ovvio, perchè la compulsione si realizza solo se il numero estratto è pari o inferiore al livello di fame).

2.1 Test semplici

Il narratore setta il livello di difficoltà (default 5, ma variabile da 1 a 10, da 11 in su per azioni sovrumane). Si prende quindi il pool (sempre due variabili, generalmente attributo + abilità oppure attributo + disciplina nel caso delle discipline). Si applicano i modificatori al pool che sono i seguenti:

-Disporre di una specialità appropriata: + 1
-Non disporre dell'equipaggiamento necessario: azione impossibile
-In una situazione in cui l'equipaggiamento sia necessario, disporre di uno scarso: -1
-Particolari situazioni avverse/vantaggiose da - 2 a + 2
-Spendere 1 punto willpower +1
-Menomazione (livelli di salute a zero) -1
-Mirare: da - 1 a - 2 (- 2 per eludere armatura o colpire al cuore)

Il giocatore estrae quindi una carta dal mazzo e vengono annotati gli eventuali effetti sulla compulsione e sulla fame,

Un asso toglie un punto al pool. Un 10 aggiunge un punto al pool.

Se il pool, dopo tutte le modifiche, è pari o superiore alla difficoltà, l'azione ha successo.

Se il pool è pari o superiore alla difficoltà, l'azione ha successo. Eventuali differenze fra il pool e la difficoltà determina un margine ulteriore di successo, che può essere liberamente interpretato dallo storyteller per descrivere gli effetti positivi dell'azione.

2.1 Test contesi

Quando l'azione di un personaggio avviene contro quella di un altro personaggio, o comunque in contesa, si effettua un confronto fra i due pool del caso. I giocatori estraggono a turno dallo stesso mazzo e chi estrae il numero più alto guadagna + 1 al pool. il vincitore è quello che ha un pool maggiore. In caso di pareggio non c'è vittoria e si va avanti eventualmente nel turno successivo. La differenza fra i due pool è il margine di successo.

In caso di contendenti multipli per uno stesso obiettivo terzo (ad es. chi arriva prima a tagliare un traguardo), ogni contendente, fino a un massimo di dieci, estrae dallo stesso mazzo. Se i contendenti sono più di dieci, si utilizzano più mazzi e le estrazioni uguali si spartiscono fra loro. In caso di contendenti multipli che si bersagliano fra di loro, le carte vanno estratte dallo stesso mazzo per coppia di contendenti (ad es. se pg A e pg B cercano di colpire lo stesso pg C, si farà una prima estrazione dallo stesso mazzo fra A e C, quindi si rimescola o si usa un altro mazzo, e si fa una seconda estrazione fra B e C).

Nel caso del combattimento, i danni inflitti corrispondono al margine di successo più il danno previsto dall'arma utilizzata. L'equipaggiamento difensivo riduce il danno dell'arma utilizzata, ma sacrificando il pool di combattimento. Per ogni due punti di difesa, si riduce di 1 il proprio pool, fino ad un massimo di una difesa di 6 (e quindi -3 al proprio pool). Inoltre, le eventuali ferite aggravate inferte da armi da fuoco o da taglio, consentono ai mortali di degradarle a ferite superficiali, una per ciascun punto di armatura. Chiaramente nel caso l'azione sia una contesa non reciproca (ad es. un attaccante contro un difensore che sta scappando o un difensore che abbia già attaccato; un attaccante che spara con un fucile da cecchino un bersaglio che non può o non vuole risponde al fuoco), solo chi attacca può effettuare danni.

Le modifiche ai pool dei test semplici si applicano anche ai test contesi.

Curarsi

| | Umani | Vampiri |
|--|--|---|
| Danni superficiali alla salute | 1 livello di danno alla settimana | Necessario risvegliare il sangue |
| Danni aggravati alla salute | Necessarie azioni di cura per convertire aggravati in superficiali | 1 per notte risvegliando il sangue |
| Danni superficiali alla forza di volontà | 1 livello di danno alla settimana | 1 livello di danno alla settimana |
| Danni aggravati alla forza di volontà | 1 livello di danno ogni volta che ci si comporta in linea con | 1 livello di danno ogni volta che ci si comporta in linea con |

| | | |
|--|---|---|
| | la propria ambizione, massimo 1 volta alla settimana | la propria ambizione, massimo 1 volta alla settimana |
|--|---|---|

Esperienza

La partecipazione alla sessione di gioco comporta 2 punti esperienza.

L'essere stati attivi nel downtime comporta 1 punto esperienza.

Lo storyteller può premiare con un ulteriore punto esperienza in giocatori che si siano particolarmente distinti per recitazione e costume.

Se il giocatore non interpreta in modo coerente il personaggio, può decidere di non assegnare punti esperienza o di assegnarne meno.

Fame e risveglio del sangue

I personaggi partono con fame 0.

Per ciascuna sessione, si effettua un tiro di fame con estrazione di una carta. Un risultato di 5 o meno comporta un livello di fame.

Particolari condizioni avverse alla caccia nel dominio, potrebbero richiedere che il personaggio svolga altri tiri di fame nel corso del downtime.

Ogni volta che un personaggio risveglia il sangue, tira una carta. Se il risultato è pari o inferiore al suo livello di fame, si applica una compulsione. Se il livello di fame è pari a zero, non è necessario effettuare questo test.

Azioni di downtime

Un personaggio può svolgere ogni settimana una azione di downtime.

Con l'azione di downtime il personaggio cerca di raggiungere un determinato scopo al meglio delle proprie capacità, impiegando eventualmente i propri vantaggi sociali.

Le azioni di routine, come andare a caccia, curare la masquerade, consultarsi con i propri alleati, non richiedono azioni di downtime. Tuttavia investire azioni di downtime in queste attività può contribuire a migliorare ulteriormente. Per ogni azione di downtime impiegata nella caccia, il personaggio riduce il suo livello di fame di una unità; similmente, per ogni azione di downtime impiegata nella masquerade, il personaggio aumenta il suo livello di masquerade di una unità.

Spendere xp non è una azione di downtime.

Meriti sociali impiegabili nelle proprie azioni di downtime (non consentono azioni di downtime aggiuntive). Ciascun merito può essere usato una sola volta per ciascuna azione di downtime.

- alleato, un personaggio non giocante con competenza specifico che risponde alla chiamata del personaggio
- retainer, un personaggio non giocante assistente
- influenza, in un settore umano
- contatti, per ricevere informazioni
- risorse, per acquistare oggetti o ricavare liquidità finanziaria