

**REGOLAMENTO LARP VAMPIRE THE MASQUERADE V EDIZIONE
II Edizione – 18 maggio 2021**

A cura di Antonio Ferraro.

Hanno collaborato: Alessandro Faggella, Giorgio Genovese, Andrea Prospero, Simone Puccio, Danila Trambarulo.

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 appartengono ai rispettivi proprietari.

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 regolamento.

Nota per i soci di Camarilla Italia

Il presente regolamento si considera una integrazione dell'addendum della continuity di *Vampire: the Masquerade V Edizione*.

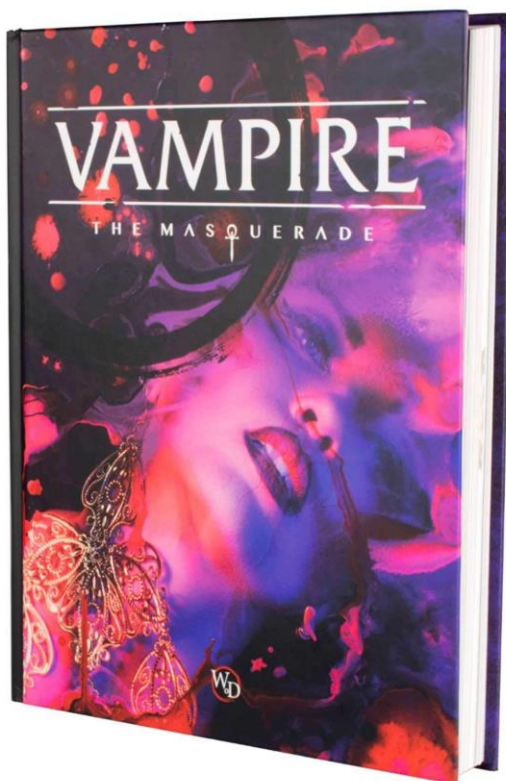
Indice

Introduzione	3
1. Misure di gioco	5
2. Azioni	8
3. Altre regole rilevanti oggetto di conversione	12
3.1 Curarsi	
3.2 Esperienza	
3.3 Oscillazioni nel gioco dei livelli di fame	
3.4 Azioni di downtime	
3.5 Macchie	

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 uno 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 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* , e uno strumento di estrazione random di un numero da 1 a 10 (ad es. un software, un dado a 10 facce, un mazzo di 10 carte).

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, magari corredando questa possibilità con il dovere di riportare allo storyteller le modalità e il contenuto dell'interazione avvenuta fra giocatori.

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 spaziotemporale 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 scena, 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 scena, 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 (ad esempio 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 in

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, che varia leggermente a seconda che l'azione sia semplice o contesa.

2.1 Test semplici

Nel caso il test richieda un equipaggiamento specifico, ed il personaggio non ne disponga, l'azione risulta impossibile (ad es. hackerare un software senza disporre di un dispositivo elettronico).

Il narratore stabilisce anzitutto un livello di difficoltà (default 5, ma variabile da 1 a 10, da 11 in su per azioni sovrumane). Per situazioni particolarmente avverse la difficoltà può essere incrementata di uno o due punti. Per situazioni particolarmente favorevoli può essere ridotta di uno o due punti.

Tale livello di difficoltà deve essere confrontato con il pool dei tratti del personaggio pertinente nel caso (sempre due variabili, generalmente attributo + abilità oppure attributo + disciplina nel caso delle discipline). Si aggiungono eventuali modificatori al pool, che sono i seguenti:

- Disporre di una specialità appropriata: + 1
- In una situazione in cui l'equipaggiamento sia necessario, disporre di uno scarso: -1
- Spendere 1 punto willpower: +1
- Menomazione (livelli di salute a zero): -1
- Mirare: da - 1 a - 2 (- 2 ad esempio per eludere armatura o colpire al cuore)
- Incremento di sangue (Blood surge): + 1 per ogni pallino dell'attributo pertinente incrementato
- Bonus disciplina: variabile in base alla Blood Potency

Il regolamento cartaceo può prevedere altri bonus. Normalmente, quando il regolamento cartaceo parla di dadi bonus (o malus), considerare sempre un modificatore di + 1 per ogni due dadi bonus o frazione di essi (-1, se malus).

Il giocatore estrae quindi un numero da 1 a 10

Un risultato di 1 toglie un punto al pool. Un risultato di 10 aggiunge un punto al pool.

Se il pool, dopo tutte le modifiche, 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, ove non siano previsti specifici effetti, può essere liberamente interpretato dallo storyteller per descrivere gli effetti positivi dell'azione.

La “vittoria critica” (p.120 Tabletop), si realizza quando si realizza un margine di successo pari almeno a 3. In tali casi, ove sia stato estratto un 10, si ottiene anche un effetto messy critical (p. 207 tabletop).

Tabella difficoltà (conversione fra tabletop e live)

- Difficoltà su Cartaceo 1 diventa nel MET 1-2 (azione di routine)
- Difficoltà su Cartaceo 2 diventa nel MET 3-4 (azione semplice)
- Difficoltà su Cartaceo 3 diventa nel MET 5 che è la difficoltà di default (azione moderata)
- Difficoltà su Cartaceo 4 diventa nel MET 6-7 (azione sfidante)
- Difficoltà su Cartaceo 5 diventa nel MET 8-9 (azione difficile)
- Difficoltà su Cartaceo 6 diventa nel MET 10 (azione molto difficile)
- Difficoltà su Cartaceo 7 diventa nel MET 11-14 (azione quasi impossibile o impossibile)

2.2 Test contesi

Quando l'azione di un personaggio avviene contro quella di almeno un altro personaggio, o comunque in contesa con uno o più personaggi, si applicano le regole previste per i test semplici ma lo storyteller non determina la difficoltà dell'azione, bensì si effettua un confronto fra i due pool del caso. Il giocatore che estrae il numero più alto guadagna + 1 al pool (estrarre un 1 determina comunque un modificatore di -1 ed estrarre un 10 un modificatore di +1). 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.

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.

Vi sono due tipi principali di combattimento, quello reciproco in cui due contendenti cercano di colpirsi a vicenda, e quello unilaterale, in cui sono uno cerca di colpire l'altro, che si difende soltanto. Nel primo caso la contesa è fra i due pool di attacco dei personaggi; nel secondo caso la contesa è fra il pool di attacco dell'aggressore contro il pool di difesa del difensore. Chiaramente nel caso l'azione sia una contesa non reciproca solo chi attacca può effettuare danni.

Nel caso di combattimenti multipli, per ogni aggressore fronteggiato in corpo a corpo oltre al primo, il personaggio subisce un malus di - 1 al proprio pool. Non è possibile fronteggiare più di quattro avversari in corpo a corpo.

Un personaggio può dividere il proprio pool di attacco fra più aggressori ed effettuare un test contro ciascuno di essi, ma per ogni test effettuato, compreso il primo, il personaggio subisce un malus di -1 (ad es. se Mike lo zombie ha un pool di attacco di 10 e fronteggia Frank la mummia e Rick il licantropo, può decidere di effettuare in un singolo turno di combattimento un attacco con pool di 6 contro Frank e un attacco con pool di 4 contro Rick, ma in tal caso, essendo due test, subirà un malus di -2 a ciascuno di essi).

Nel caso di combattimenti che si prolunghino oltre il terzo turno, il personaggio inizia a subire un malus di -1 al proprio pool per ogni turno, eccedente il terzo, che superi il proprio valore più alto fra *stamina*, *resolve* o *composure* (quindi, ad es., un personaggio con costituzione 4, all'ottavo turno consecutivo di combattimento, subirà -1 al proprio pool, quindi -2 al nono turno, e così via). Per ogni turno di interruzione del combattimento o di altra attività altamente defaticante, il personaggio riporta indietro di una unità questo contatore del combattimento prolungato (quindi, ad es., un personaggio con costituzione 4, se dopo il nono turno di combattimento si ferma dal combattimento per tre turni e al quarto riprende a combattere, si considererà come se stesse combattendo da 6 turni = 9 turni di combattimento - 3 di pausa. In tale caso quindi, avendo costituzione 4, non subirà alcun malus).

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

2.3 Risveglio di sangue e compulsioni

Nel caso attraverso il test, semplice o conteso, si risvegli il sangue, e si sia estratto un numero dispari, si guadagna un livello di fame. Nel caso il test fallisca e il numero che si sia estratto risulti pari o inferiore al livello di fame, si applica una compulsione pertinente. Nota: questa verifica va effettuata cronologicamente dopo l'eventuale incremento del livello di fame. Chiaramente se il livello di fame è pari a zero, non è necessario fare questa verifica.

Quando il test pone come requisito un risveglio del sangue (ad esempio nel caso del test di attivazione di una disciplina) o è comunque collegata direttamente a un risveglio di sangue (ad esempio nel caso di un attacco inferto ad un bersaglio potenziando il sangue), l'estrazione è quindi sempre una sola, e con essa si determina sia l'eventuale modificatore al pool, sia l'eventuale aumento della fame (se il numero estratto è dispari), sia l'eventuale trigger della compulsione (se il test è fallito e il numero estratto sia pari o inferiore al nuovo livello di fame).

Eccezione a questa regola dell'estrazione unica, è il caso in cui da regolamento siano richieste più estrazioni, come ad es. per attivare poteri del sangue che richiedono due tiri di risveglio del sangue, o quando si risveglia il sangue più volte nel medesimo turno. In tutti questi casi si ripeterà una estrazione per ciascun risveglio del sangue, ma solo una di esse sarà determinante come modificatore al pool dell'azione e per la verifica del trigger della compulsione: di norma l'ultima contestuale al test, dopo che tutti i modificatori siano stati applicati (ad es. nel caso di potere del sangue che risveglia due volte il sangue, l'estrazione da considerare per il test e la compulsione è la seconda; se un personaggio risveglia il sangue per potenziare gli attributi e per attivare un potere, indipendentemente dall'ordine di questi risvegli, sarà il secondo ad essere determinante per il test e la compulsione).

2.4 Test senza difficoltà

Nel caso di test che non implicino una difficoltà, come nel caso del tiro di rimorso, non avviene alcuna conversione fra sistema *tabletop* e *live*: in questi casi si effettueranno tanti test quanti sono i dadi, e ciascun risultato di 6 o più corrisponderà ad un successo.

3. Altre regole rilevanti oggetto di conversione

3.1 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 la propria ambizione, massimo 1 volta alla settimana	1 livello di danno ogni volta che ci si comporta in linea con la propria ambizione, massimo 1 volta alla settimana

3.2 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 i 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 un valore ridotto.

3.3 Oscillazioni nel gioco dei livelli di fame

I personaggi partono in gioco con fame 0 o, facoltativamente, con un altro valore deciso dallo storyteller o casuale.

Lo storyteller può decidere di tenere traccia delle oscillazioni della fame lungo tutto l'arco della Cronaca, per ciascun personaggio, oppure reimpostare il valore di fame periodicamente, ad esempio una volta alla settimana, al mese, o ad ogni sessione. Ancora, lo storyteller può optare per una soluzione ibrida, e stabilire che periodicamente vi sia la possibilità di un incremento o una diminuzione del livello di fame.

Nel caso il valore venga reimpostato periodicamente, o subisca modifiche periodicamente, oltre alle normali modifiche dovute all'attività di gioco diretta, si effettua un tiro di fame per ciascuna ricorrenza: nel caso di una reimpostazione periodica, il nuovo livello di fame corrisponde all'estrazione diviso 2; nel caso di una variazione, un risultato di 5 o meno comporta l'acquisizione di un livello di fame, un risultato superiore la riduzione di un livello di fame. Lo storyteller è comunque libero di sviluppare sistemi diversi.

Se non diversamente deciso, i personaggi entrano in gioco con livello di fame zero e da quel momento si traccia l'evoluzione dei livelli di fame. Nel downtime non vengono tracciati incrementi per il risveglio del sangue dovuto al normale risveglio notturno, che si considera siano compensati dalla caccia, che si assume il personaggio svolga regolarmente durante il downtime. Tuttavia particolari condizioni avverse alla caccia nel dominio, potrebbero richiedere che il personaggio svolga altri tiri di fame nel corso del downtime o accusi un aumento del livello di fame periodico (ad esempio mensile), di una o più unità a seconda della gravità della situazione.

Sono invece normalmente tracciate in downtime variazioni dovute all'utilizzo attivo del sangue e al coneguento fallimento del test, come ad esempio nel caso di utilizzo di discipline, della cura delle ferite, del potenziamento del sangue.

In sessione il personaggio può dedicare 30 minuti di gioco per andare a caccia e, se ha successo, abbassare a zero il proprio livello di fame. In downtime, Similmente, il personaggio può impiegare una azione di downtime per azzerare il suo livello di fame.

3.4 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.

Background impiegabili nelle proprie azioni di downtime non consentono azioni di downtime aggiuntive. Ciascun background può essere usato una sola volta per ciascuna azione di downtime.

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

3.5 Macchie

Le macchie vengono annotate per ogni singola sessione e azione di downtime. Al termine della sessione o dell'azione di downtime che abbia prodotto macchie, il personaggio effettua il test di rimorso.