

ROMA BY NIGHT

Regolamento

Manuale di GdR

V.2.12

Staff Roma By Night

Cody

Diego

Isabel

Julien

Linda

Nikolaos

Richard

Seline

22/08/09 11.47

Sommario

Disclaimer e ambientazione.....	5
Disclaimer.....	5
Ambientazione.....	5
Distinzione On e Off.....	7
Info Personaggio e Info Giocatore.....	7
Cos'è un GdR.....	8
“Cosa vuol dire Gioco DI RUOLO?.....	8
Ma come si gioca?.....	8
Ma chi decide cosa capita ai personaggi?.....	8
Azioni, turnistica, parlato.....	9
Azioni.....	9
Turnistica.....	9
Parlato.....	9
Comportamenti scorretti.....	11
Combattimenti.....	12
Master e Quest.....	13
Master.....	13
Regolamento Quest.....	13
Attributi, Abilità, Discipline.....	14
Attributi.....	14
Abilità.....	14
Discipline.....	14
Incremento dei punteggi.....	15
Livelli di salute.....	15
Danni “Da urto”, Letali e Aggravati.....	15
Punti sangue.....	16
Sole e fuoco.....	16
Frenesia.....	17
Effetti di Frenesia, Berserker e Rothshreck.....	17
Rothshreck.....	18
Frenesia.....	18

<u>Berserker.....</u>	<u>19</u>
<u>Il Morso Vampirico.....</u>	<u>19</u>
<u>Vampiri, Ghoul, Bambole di sangue.....</u>	<u>21</u>
<u>Vampiri.....</u>	<u>21</u>
<u>Ghoul.....</u>	<u>21</u>
<u>Bambole di Sangue.....</u>	<u>21</u>
<u>Legami di sangue.....</u>	<u>22</u>
<u>Legame di primo livello.....</u>	<u>22</u>
<u>Legame di secondo livello.....</u>	<u>22</u>
<u>Legame di terzo livello.....</u>	<u>22</u>
<u>Punti Esperienza (PX).....</u>	<u>23</u>
<u>Guadagnare punti esperienza.....</u>	<u>23</u>
<u>Spendere punti esperienza.....</u>	<u>23</u>
<u>Forza di Volontà.....</u>	<u>25</u>
<u>Umanità e sentieri.....</u>	<u>26</u>
<u>Umanità.....</u>	<u>26</u>
<u>Gradi di Umanità.....</u>	<u>26</u>
<u>Peccati.....</u>	<u>27</u>
<u>Regolamento Off Roma By Night.....</u>	<u>28</u>
<u>Addendum: Vampiri, sette, clan, glossario.....</u>	<u>29</u>
<u>Vampiri.....</u>	<u>29</u>
<u>L'Abbraccio</u>	<u>30</u>
<u>La Generazione</u>	<u>30</u>
<u>Le tradizioni.....</u>	<u>31</u>
<u>Lessico.....</u>	<u>31</u>
<u>Il Word of Darkness (Verità Vampiriche).....</u>	<u>33</u>

Disclaimer e ambientazione

Disclaimer

L'ambientazione di questo GDR è basata su Vampire: The Masquerade. Come sito amatoriale, Roma By Night non vuole infrangere alcun copyright per cui ricorda che i termini, i loghi, i riferimenti all'ambientazione, presi dal GDR cartaceo prodotto dalla [White Wolf](#), sono di proprietà esclusiva di quest'ultima.

Il codice di questo gioco codice è originale, più volte rivisto, ammodernato e, speriamo, arricchito di funzionalità e ottimizzato nelle sue componenti, ma in questa introduzione voglio lo stesso ricordare il modulo al [GDRCD](#), sviluppato da Romeo Gentile (<http://www.2citta.it>) , originariamente usato come oggetto di studio e fonte di ispirazione..

Per la creazione del PDF online è stato utilizzato il modulo Open Source [DomPdf](#)

A causa di contenuti espliciti e della natura dei temi trattati nel gioco (sparatorie, combattimenti, violenza di gioco, ecc...) la partecipazione è riservata ai maggiori di anni **16**.

Si consiglia di prendersi una pausa di 5-10 minuti ogni ora di gioco, di non giocare troppe ore consecutive e comunque di smettere di giocare nel caso sopraggiungano stati ansiosi o di stress.

Il seguente manuale è un tentativo di offrire agli utenti un vademecum il più possibile esaustivo al fine di permettere un buon gioco.

Ambientazione

Roma, la Città Eterna! Un tempo la roccaforte Ventrue per antonomasia, nei secoli bui del medioevo conobbe un periodo di decadenza che si alternò, nel rinascimento e fino al 700, a momenti di splendore e di desolante degrado.

La presenza della Chiesa e dell'Inquisizione condizionò spesso le contese cainite nella città e nei suoi domini limitrofi, e spesso le faide più accese dovettero essere sopite per anni o decenni mentre i fratelli attendevano che la recrudescenza degli attacchi della Chiesa scemasse. Fin dal quattrocento combattuta tra la presenza camarillica e il dominio del Sabbat, nel 1804 la partita sembrava chiusa per sempre con la morte ultima dell'Arcivescovo Giulio Piccolomini. Negli anni a seguire, il principe Della Rovere compì una operazione capillare nello stanare e eliminare i resti dei Pack sabbatici presenti in città, complice anche l'assenza del Papa e della chiesa, travolti entrambi dal tornado napoleonico che si era abbattuto sulla penisola così come sull'intera Europa.

Negli ultimi scorci del XIX secolo e fino a tutti gli anni '30, Roma conobbe una espansione demografica straordinaria. Le vicende politiche della Grande Guerra e del successivo regime fascista sembravano un terreno fertile per accrescere l'annosa faida Ventrue-Brujah, ma proprio in quegli anni, una nuova offensiva sabbatica si

abbatteva sulla città. Dagli anni sessanta in poi, una nuova espansione, un nuovo balzo demografico, e la struttura di controllo della camarilla sembrava mal adattarsi alle trasformazioni sociali.

Dagli anni 80 in poi, malgrado gli sforzi del principe e del suo sceriffo, il sabbat ritornò ad essere una presenza reale, ingombrante e potente nel panorama cainita. La "banda degli slavi" come all'inizio erano chiamati il vescovo Jelena Milavich e Sasha Vladich, puntarono a isolare le aree tradizionali del contro storico, concentrandosi sulle vaste aree della media e estrema periferia, intessendo legami con la malavita locale e inserendosi tra gli immigrati che sempre più numerosi affluivano nella capitale.

Negli anni 80, inoltre, l'inquisizione, per secoli dormiente o comunque ben controllata da infiltrati e confidenti, ritorna a alzare la testa: uomini nuovi, spesso provenienti dall'America Latina, forse meno "cristiani" di quanto ci si potrebbe aspettare ma devoti e dediti alla causa.

Alle soglie del XXI secolo, si è ormai ben oltre la soglia di una guerra a tre, non dichiarata ma reale e spietata, che vede la camarilla cercare di rispondere al nuovo e forse definitivo attacco sabbatico, e la Chiesa che con geometrica precisione è sulle tracce di ogni Fratello che riesce a individuare e che - senza grossi clamori - elimina dopo avergli estorto ogni possibile informazione.

Distinzione On e Off

Si definisce “On” tutto quell’insieme di eventi, relazioni, contratti e azioni **strettamente riguardanti il personaggio (PG).**

Si definisce “Off”, invece, tutto ciò che **riguarda quanto accade al player** (il giocatore che muove il PG) al di fuori dal gioco.

E’ buona norma non mescolare le due cose, affinché sia il gioco che le relazioni interpersonali ne guadagnino.

Quindi, se un PG deruba, uccide, tradisce, un altro PG, NON SIGNIFICA che il giocatore del PG aggressore ha fatto del male al giocatore del PG aggredito. Sono perciò fuori luogo discussioni fra giocatori per torti compiuti puramente IN GIOCO.

Nel gioco, i messaggi che vogliono essere indirizzati ai giocatori e non ai PG, vengono preceduti con due barrette (//) e/o con la scritta OFF. Non è ammesso l'OFF in chat. Non vi sono eccezioni a questa regola. Vi sono sussurri e missive private per questo scopo.

Info Personaggio e Info Giocatore

Si definisce:

INFO GIOCATORE: tutto quello che leggo nelle chat giocate dagli altri o leggo dalle bacheche on e off o leggo sulla scheda di un personaggio. Come giocatore conosco lo svolgimento di eventi dove il mio PG non è presente e so cosa accade. Il mio PG _NON_ può però sapere le cose che non vede e/o che non gli vengono riferite.

INFO PG: quello che il mio personaggio sa, perchè è presente a un fatto, o qualcuno glielo racconta (esplicitamente durante una giocata in on, o tramite missiva, non perchè decido a tavolino che lo ha sa o intuisce - questa è una forzatura), perchè lo apprende in qualche modo, per esempio leggendo le notizie o tramite ricerche bibliografiche (e anche questo non è implicito, lo devo giocare, con un master presente che "certifichi" quello che scopro, affinché tutti sappiano che il mio personaggio ha esaminato determinati archivi o una certa biblioteca, e ne ha ricevuto una certa risposta).

Allo stesso modo, è ESTREMAMENTE SCORRETTO che un giocatore utilizzi informazioni di cui è venuto a conoscenza AL DI FUORI DAL GIOCO, al fine di avvantaggiare il proprio PG. Ogni cosa che il nostro PG sa, deve essere, quindi, ruolata.

La confusione tra Info PG e Info Giocatore può portare tranquillamente all’invalidazione dell’intera giocata (oltre alla reprimenda verso il giocatore).

Cos'è un GdR¹

“Cosa vuol dire Gioco DI RUOLO?”

In un Gioco di ruolo ogni giocatore controlla (ed interpreta) un personaggio (che viene spesso chiamato PG, ovvero Personaggio Giocatore). Il pg ha una vita a sé stante, con le sue abilità, le sue debolezze, le sue conoscenze, le sue amicizie ed i suoi affetti. La bravura di un giocatore sta proprio nel saper muovere il personaggio all'interno della sua vita e del mondo creato con tutte le sfumature e le particolarità che lo contraddistinguono. Quindi il compito del giocatore non è altro che il decidere le azioni che vorrà far compiere al proprio personaggio in rispetto del carattere stesso del pg e delle sue conoscenze, seguendo le regole che sono poste a monte del gioco e inquadrano l'aspetto prettamente tecnico e interrelazionale tra i giocatori e il master. Le decisioni, se il giocatore è coerente, sono sempre giuste e nulla hanno a che vedere poi con gli effettivi esiti che dipenderanno dai parametri del PG e della situazione che lo coinvolge, regolati dalle apposite tabelle oltre che dal buon senso dell'arbitro.

Ma come si gioca?

Esistono diversi tipi di giochi di ruolo e possono quasi tutti essere definiti dei giochi di società. Nei Gdr cartacei o dal vivo occorre infatti essere un gruppo di persone (di solito 4 o 5 è il numero ottimale) che interagiscono tra di loro attraverso i propri pg. Nei GDR online questa qualità si allarga a dismisura e i gruppi di persone diventano anche centinaia con il quale, anche se sporadicamente, puoi interagire con ognuno d'essi. Una volta creato il personaggio infatti compito del giocatore sarà essenzialmente quello di “calarsi nel ruolo” e muovere il pg all'interno del mondo tenendo conto dei vari fattori quali il carattere del personaggio (coraggioso, spavaldo, timido, pauroso), le sue inclinazioni morali (buono, cattivo, etc..).

Ma chi decide cosa capita ai personaggi?

L'esito delle azioni di un personaggio sono sottoposte a diversi fattori quali: l'ambiente circostante, l'arbitro del gioco (master) e dai giocatori. A differenza dei giochi di ruolo tradizionali in cui la presenza del Master è fondamentale per lo svolgimento delle “avventure” nei gdr online questo il più delle volte non serve poiché nel momento stesso in cui un giocatore di collega inizia a far vivere il proprio personaggio. Essenziali quindi saranno il confronto con gli altri personaggi e la fruizione in maniera corretta dello scenario che avremo attorno a noi. Al contempo i Master interagiscono con i personaggi casualmente creando situazioni particolari in cui si imbattono nella normale ciclo di vita (razzia di un villaggio, attacco di demoni, furto di una nave, etc..) per dare quel tocco di improvvisazione ed ineluttabilità a cui tutti i giorni anche gli stessi giocatori nella vita di tutti i giorni sono sottoposti. Ovviamente con un pizzico di fantasia in più.. A differenza di un libro o di un film quindi, in cui è l'autore a predeterminare la trama e la conclusione, qui tutto il percorso viene indicato dalle azioni degli stessi personaggi e fino all'ultimo non si sa come potrà finire.

¹ Tratto da “GdR On Line” http://www.gdr-online.com/articoli_gdronline.asp

Azioni, turnistica, parlato

Azioni

All'interno dei dialoghi diretti, le azioni devono sempre essere scritte al presente.

Le azioni descrittive (quelle che si fanno precedere dal +) vanno scritte in terza persona, quindi dovete scrivere come se steste raccontando cosa succede a un'altra persona.

Le azioni devono essere il più dettagliate possibile, soprattutto in fase di combattimento, per permettere al Master (o Narratore) e agli altri giocatori di capire ESATTAMENTE cosa stia facendo il vostro PG e come si sta muovendo. Questo non significa che dobbiate descrivere anche la più piccola piega dell'abito del pg, mentre sono consigliate descrizioni accurate sui movimenti compiuti dallo stesso.

E' consigliabile di non essere eccessivamente prolissi, ma di mantenere un giusto compromesso tra capacità descrittiva e semplicità di lettura. Cercate di descrivere le espressioni del volto del vostro PG per esprimere le sue reazioni a determinate situazioni o frasi, perché è questo che vedrà l'altro PG, a meno che non sia dotato di un potere di lettura del pensiero.

Turnistica

Una volta scritta la propria azione, bisogna attendere che tutti gli altri PG abbiano compiuto la loro, prima di poter scrivere la successiva.

La turnistica è relativa. Questo significa che se ci si trova in una chat con più PG giocanti, si seguono i turni in base alla locazione degli stessi. Ad esempio, se abbiamo 5 PG (che chiameremo A, B, C, D, E), di cui 3 (A, B, C) all'interno di un locale e 2 (D e E) all'esterno, il pg A potrà scrivere dopo il pg C senza esser costretto ad aspettare che scrivano i pg D e E, così come il pg D potrà scrivere dopo il pg E senza dover attendere che scrivano A, B e C. E' d'obbligo scrivere nell'apposita finestrella la locazione in cui ci si trova.

Ad ogni turno si può fare una sola azione che abbia importanza fondamentale ai fini dell'interazione con gli altri PG. Ad esempio, un pg non può entrare in un luogo, parlare con un pg, uscire di nuovo, tutto nella stessa azione.

Parlato

Roma by Night è ambientata ai giorni nostri, quindi è sconsigliato utilizzare termini troppo "aulici" dal sapore medievale, a meno che non ci si giochi il vampiro di 300 anni che non riesce ad abituarsi "a questi giovani d'oggi".

Il linguaggio "crudo" (parolacce etc etc) è permesso perché sia coerente col pg e con il contesto in cui si gioca. E' tuttavia consigliato cercare di limitarlo il più possibile.

Ricordiamo che l'utilizzo di parole particolarmente complicate (o in lingua straniera) è sconsigliato, soprattutto se non se ne conosce l'esatto significato o la corretta ortografia. A volte un utilizzo di parole più semplici può sembrare banale ma risulta molto più efficace e diretto.

Comportamenti scorretti

Azioni autoconclusive: è vietato decidere l'esito della propria azione o le sorti di qualcun altro. Bisogna sempre dare ai pg con cui si interagisce la possibilità di reagire e ribattere ad ogni nostra azione che coinvolga chi gioca con noi. Quindi, è consigliato anteporre un "TENTA" o "CERCA" prima di ogni movimento del nostro PG rivolto ad un altro PG. In presenza di un Master, toccherà a lui dare l'esito delle azioni e solo dopo l'esito si potrà scrivere l'azione successiva tenendo conto dell'esito stesso. In assenza di Master, si deve fare uso di buon senso e correttezza, dando l'esito dell'azione compiuta dal proprio interlocutore o avversario in modo coerente alle proprie abilità e a quelle altrui.

Mancato rispetto della coerenza: in gioco è necessario rispettare diversi fattori, la mancata considerazione di essi comporta l'annullamento della giocata. E' importante essere coerenti col proprio pg, la situazione in cui si trova e con l'ambiente che lo circonda. Se il pg è seduto e non ha fatto l'azione di alzarsi, non può camminare. Se il pg è un semplice umano, non potrà attraversare i muri. Se siete aggrediti, non potete far finta di nulla. Se siete vampiri, non potete girare alla luce del sole come se nulla fosse, e così via.

Power Playing (PP) e Power Killing (PK): viene definito *Power Player (PP)* il giocatore che non rispetta le decisioni del Master o degli amministratori e che vuole strafare compiendo azioni oggettivamente impossibili per il proprio pg. Viene definito *Power Killer (PK)* il giocatore che vuole far uccidere al proprio PG il maggior numero di altri pg possibile senza una motivazione valida on game. Entrambi i tipi di giocatori sono sgraditi in un GdR.

Combattimenti

La struttura base dei combattimenti tra PG e tra PG e PNG interpretati da un narratore è la seguente:

- 1) Il giocatore descrive con la massima chiarezza possibile la propria azione, senza presupporre esiti o accadimenti.
- 2) Su richiesta del narratore (o in ogni caso se questi non è presente) il giocatore effettua un tiro/azione corrispondente.
- 3) L'avversario effettua la sua azione, anch'esso con una eventuale azione appropriata.
- 4) Il narratore valuta le conseguenze, volendo dopo aver preventivamente chiesto ad uno o a entrambi i giocatori di effettuare un tiro per assorbire i danni.

In un combattimento è vietato

- Usare una azione/disciplina senza averla precedentemente descritta in ON e comunque non consona alla situazione corrente.
- Ripetere le azioni (il primo risultato è quello che vale).

Si ricorda che l'azione NON deve essere autoconclusiva, ossia presupporre già l'esito.

SBAGLIATO: *"Tizio infila il suo pugnale nel fianco del suo avversario, strappandogli un gemito di dolore."*

CORRETTO: *"Tizio lancia il suo affondo, **cercando** di colpire col pugnale il suo avversario al fianco".*

Master e Quest

Master

I Master (narratori) hanno il compito di narrare lo svolgimento dei fatti durante le Quest, ovvero giocate (che possono essere composte di più sessioni) in cui vengono coinvolti uno o più pg ai quali viene data una trama da seguire. Possono intervenire ed arbitrare in caso di aggressioni, rapine, lotte, liti e qualsiasi situazione necessiti di un arbitro "super partes", imparziale. Possono interpretare PNG (personaggi non esistenti). La loro presenza comunque non è indispensabile e si fa affidamento al buonsenso e alla correttezza dei player in caso di assenza del Master. E' ammissibile la masterizzazione in presenza del proprio personaggio nella scena corrente, ma esclusivamente per la narrazione della scena e per la gestione di eventuali PNG. In quest'ultimo caso, particolare cura deve essere posta da parte del master/narratore perché il proprio PG non abbia alcun vantaggio dalla duplice veste del giocatore. In caso in cui il PG debba per forza prendere parte attiva, per esempio durante una scena di combattimento o comunque quando non è possibile un atteggiamento neutrale, è richiesta la presenza di un master/admin terzo.

Regolamento Quest

- 1) Seguire i turni nell'ordine prestabilito, cercando di non far attendere troppo (una media di 5/6 minuti) gli altri giocatori.
- 2) Il master è l'unico ad aver la possibilità di dare gli esiti delle azioni e il suo giudizio è insindacabile.
- 3) E' possibile entrare a sessione iniziata solo dietro autorizzazione del Master (da contattare via missiva) e abbandonarla prima del termine soltanto dopo averlo comunicato al Master il quale si occuperà di giustificare l'abbandono del PG in on nel caso questi non fosse in grado di compiere un'azione coerente d'uscita.
- 4) Si prega NON contattare via missiva o sussurro il Master durante la sessione se non per problemi strettamente inerenti alla sessione stessa (purché non si tratti di lamentele fuori luogo).
- 5) Il Master (e soltanto lui) ha il permesso di compiere richiami e chiarimenti OFF in chat.
- 6) Le decisioni del master non sono discutibili almeno non durante la giocata, in caso non si fosse concordi con qualche decisione presa, è possibile successivamente contattare via missiva il master in questione e chiedere spiegazioni.

Attributi, Abilità, Discipline

Attributi

Si definiscono attributi le caratteristiche fisiche, sociali e mentali del personaggio.

In generale si consideri per ogni caratteristica il livello 2 come valore normale, medio per un individuo adulto e in buona salute.

Analogamente un livello 1 è leggermente inferiore alla media, ed un livello 3 superiore. Livelli 4 o 5 sono veramente eccezionali e molto rari per gli umani.

In fase di creazione iniziale di un personaggio, nessun attributo fisico può essere superiore a 3 e nessun attributo sociale o mentale superiore a 4.

Nel passaggio da Umano a vampiro, se compiuto in ON, oltre a 3 punti nelle discipline di clan (vedi sotto), il personaggio ha a disposizione 3 punti liberi da spendere negli attributi.

Nel passaggio da umano a ghoul, il personaggio ha a disposizione un punto da spendere in un attributo a scelta, ma pur sempre congruente con il clan del vampiro che ha donato il suo sangue.

In caso di successivo passaggio da ghoul a vampiro, i punti liberi non saranno 3 ma 2 (questi a completa discrezione del personaggio).

Abilità

Le abilità indicano ciò che il personaggio conosce o sa fare.

Il non possedere alcun livello in una specifica abilità indica che il personaggio non ha pressoché alcuna conoscenza dell'argomento.

Un livello 1 indica una conoscenza abbastanza generica e sommaria, mentre livelli successivi indicano una pratica diffusa, o una competenza via via più profonda. In fase di creazione è possibile scegliere due abilità a livello 3, due a livello 2 e due a livello 1.

Discipline

Con tali termine si indicano le discipline proprie dei vampiri, specifiche solo di questa razza e comunque differenti per i vari clan.

Un personaggio vampiro inizia con un livello 1 in ciascuna delle discipline specifiche di clan.

Per una descrizione specifica delle Discipline, si rimanda alla apposita appendice al regolamento.

Incremento dei punteggi

E' possibile incrementare i livelli di Attributi, Abilità e Discipline spendendo punti esperienza. A tale riguardo si rimanda al paragrafo specifico relativo ai punti esperienza.

Livelli di salute

Vi sono 8 livelli di salute possibili

- Sano
- Contuso
- Graffiato
- Leso
- Ferito
- Straziato
- Menomato
- Incapacitato

A livello di incapacitato il personaggio non può fare null'altro che soccombere a terra per gli effetti combinati del trauma fisico e del dolore. Ogni ulteriore danno in queste condizioni può portare al torpore (se è un vampiro) o alla morte.

I livelli di salute vengono cambiati solo dai master durante le quest.

A fronte di giocare in cui un master non è presente, è cura dei giocatori tenere conto dei livelli di salute eventualmente persi e informare tempestivamente un master perché ponga in essere gli opportuni cambiamenti.

Non vi sono penalità attualmente associate ai livelli di salute, nell'esito delle azioni, ma si raccomanda di mantenere una certa credibilità nel gioco, per cui un personaggio straziato non potrà girare fischiettando come se niente fosse e neanche combattere con il vigore di chi è completamente sano.

Danni "Da urto", Letali e Aggravati

I danni DA URTO sono prodotti da contusioni, colpi, urti, cadute ecc. Questi danni vengono indicati non un pallino verde perchè gli effetti sono in genere ben più lievi e di minore durata.

I danni letali, prodotti da tagli, squarci, artigliate, pallottole ecc. prendono il nome di LETALI perchè possono portare rapidamente alla morte del personaggio.

Per i vampiri i danni AGGRAVATI , sono quelli prodotti da Fuoco, Sole o da particolari altre condizioni (p.es. Artigli della Bestia). Tali danni verranno segnati a parte sulla

scheda dai master con un pallino rosso. Per gli umani i danni aggravati coincidono con quelli letali e quindi non vengono indicati.

Gli umani recuperano automaticamente i danni DA URTO al ritmo di circa uno ogni 12 ore. I danni LETALI vengono recuperati al ritmo di circa uno ogni 2 giorni, a meno di specifiche indicazioni di master/narratori a fronte di giocate particolari (p.es. giocando con un personaggio che ha conoscenze in medicina e che lo curi attivamente).

I vampiri posso riguadagnare livelli di salute solo spendendo punti sangue (lo hanno tra le azioni possibili). Il recupero di un livello di salute avviene spendendo un punto sangue. Per i danni DA URTO e LETALI. I danni AGGRAVATI possono essere recuperati solo di 1 livello al giorno, spendendo 5 PS.

Per ulteriori dettagli si rimanda alla sezione dell'appendice sulle Azioni di Combattimento.

Punti sangue

Ogni vampiro ha un certo numero di punti sangue, legato alla propria generazione. I Punti sangue permettono al vampiro di attivare le discipline e di guarire i danni riguadagnando livelli di salute.

Un vampiro deve nutrirsi regolarmente, altrimenti perderebbe un punto sangue al giorno. Si suppone che tutti i PG vampiri si alimentino con una certa regolarità, per cui i punti sangue vengono di fatto regolarmente e lentamente ripristinati, alla velocità di circa uno al giorno.

E' possibile una speciale azione di CACCIA, la quale può fornire più punti sangue del normale, ma può concludersi anche senza che il vampiro abbia trovato una preda, e quindi perdendo anche i 2 PS aggiunti giornalmente. Come indicazione, si ricorda come un buon punteggio di percezione è sicuramente un fattore importante per una caccia proficua.

Sole e fuoco

Ogni vampiro teme il fuoco ed il sole. I danni che provengono da queste due fonti sono definiti AGGRAVATI e sono molto più difficili da guarire degli altri. Inoltre solo chi ha la disciplina di ROBUSTEZZA può assorbire tali danni, e solo per il valore di Robustezza, non per la somma usuale di Robustezza+Costituzione.

Tale terrore ancestrale deve essere ruolato, evitando di mostrarsi all'aperto di giorno.

Dovendo, in una determinata scena, affrontare uno di questi pericoli è richiesto un tiro di coraggio. Di seguito vengono indicati i livelli di successo minimi, per non cadere nel Rotschreck, il terrore incontrollabile, o almeno per non essere bloccati nella propria azione.

Sono comunque valori indicativi perchè un master può, interpretando la situazione, stabilire valori più alti o più bassi.

	Gradi di Successo
Sigaretta, accendino	Un successo
Sole velato da nubi spesse	Due successi
Candela, fuoco piccolo	Due successi
Torcia, camino acceso	Tre successi
Essere bruciato (da qualsiasi fonte)	Quattro successi
Sole vivo, non schermato	Cinque successi
Essere circondato dalle fiamme	Cinque successi

Frenesia

Se, in qualsiasi momento, il livello dei punti sangue del vampiro scende sotto 4, il vampiro è a rischio di frenesia. In questo stato attaccherà chiunque gli sia accanto, calmandosi solo dopo aver bevuto a sufficienza.

In generale, il numero di successi di Self-control è pari a 5 - il numero di PS rimasti.

Es. un cainita con solo 2 PS dovrà effettuare almeno 3 successi per non cadere in frenesia.

Quando un vampiro è a rischio di frenesia, la sua situazione è molto instabile un qualsiasi evento anche casuale può spingerlo verso la perdita dell'autocontrollo (i.e. effettuare un tiro per verificare se riesca a controllarsi.) La scelta delle circostanze è lasciata a giudizio del master.

Effetti di Frenesia, Berserker e Rothshreck

Le condizioni della Frenesia e di Rothshreck in un vampiro sono illustrati nei paragrafi precedenti. Per berserker si intende quando un licantropo cede alla sua Rage ed è soggetto ad un incontrollata trasformazione in forma crinos.

In tutti e tre i casi, il personaggio non è per nulla in condizioni di agire liberamente e valgono le limitazioni di seguito riportate.

- ogni disciplina di controllo mentale usata contro i PG ha un malus di 2 successi in meno.
- Il PG non può schivare se non in combinazione con almeno una azione offensiva.
- Il PG non può usare punti di FdV se non nei momenti in cui gli è concesso di effettuare un tiro di self-control per riprendere la padronanza di se. Si ricorda che i punti DEVONO essere spesi prima del tiro e non dopo.

I tiri di self control sono VOLONTARI. Un PG non è obbligato a cercare di calmarsi, se non vuole.

Inoltre valgono le regole specifiche riportate nei paragrafi seguenti.

Rothshreck

Il vampiro deve allontanarsi quanto più possibile dalle fiamme o dirigersi verso la più vicina via d'uscita. Non importa se altre vie d'uscita possono essere oggettivamente più sicure, il vampiro si dirigerà verso quella a lui più vicina, e comunque quella maggiormente lontana dalla sorgente delle fiamme.

Il vampiro attaccherà chiunque si frapponga tra lui e l'uscita o cerchi un qualche modo di trattenerlo. In questa condizione non possono essere usate discipline che richiedono la benchè minima concentrazione (es. taumaturgia, ascendente, oscurazione) o che non siano dirette alla eliminazione dell'impedimento alla fuga del vampiro. (p.es. Proteide.1 "Occhio della bestia" non può essere usata, mentre Proteide.2 "Artigli della Bestia" sì.) Delle discipline fisiche di base (potenza, robustezza, velocità) quest'ultima è una scelta pressochè obbligata se il vampiro ha più di 5 punti sangue.

Il vampiro non si accanirà contro un suo ipotetico avversario, ma cercherà solo di crearsi una possibile via di fuga.

Il vampiro può tentare un tiro di self control solo quando non è più in vista del fuoco. Due successi sono sufficienti per calmarsi. In caso di fallimento il vampiro continuerà ad allontanarsi più o meno nella stessa direzione, effettuando un tiro di self control a turno. Un successo a questo punto è sufficiente per riacquistare il controllo di se stesso.

Frenesia

Dopo essere entrato in frenesia, il vampiro attaccherà il bersaglio a lui più vicino con le seguenti priorità:

- un qualsiasi bersaglio sanguinante;
- un vampiro;
- un umano.

Anche in questo caso non è possibile usare discipline che richiedono concentrazione e valgono le regole indicate per il Rotschreck.

Raggiunto il suo bersaglio, il vampiro lo attaccherà con lo scopo di iniziare a nutrirsi di lui e non si fermerà se non dopo essere completamente sazio o dopo il completo dissanguamento della vittima. A questo punto è possibile un tiro di self control. Se il vampiro è completamente sazio è necessario un successo. Due se i suoi punti sangue non sono al massimo. In caso di fallimento, il vampiro ripeterà l'attacco verso il bersaglio migliore più vicino. In caso fosse solo, comincerà a vagare finchè non ne avrà trovato un altro.

Si noti come in caso di fallimento del tiro di self control, il vampiro potrebbe continuare a bere e vomitare il sangue ingerito, fino al dissanguamento della preda, prima di rivolgersi verso un altro bersaglio.

Berserker

Il licantropo attaccherà al meglio delle sue possibilità il soggetto che ha causato il suo scoppio d'ira, non fermandosi se non quando questo sia a terra (a livello almeno di incapacitato)

A questo punto è possibile un tiro di self control con i seguenti bonus/malus:

+1 se il licantropo è solo

-1 se è stato attaccato da altre persone nel turno precedente.

Due successi sono necessari per calmarsi.

In caso di fallimento nel tiro, il licantropo attaccherà chiunque lo abbia attaccato nel turno precedente o altrimenti il bersaglio più vicino, anche se amico.

Se gli avversari successivi al primo non lo colpissero, il licantropo potrà tentare un tiro di self control a turno, ma se venisse attaccato in qualsiasi modo, non potrà più tentare di calmarsi prima di aver eliminato almeno un altro avversario.

Non è possibile usare gnosis durante la condizione di berserker.

Il licantropo deve usare **ALMENO** un punto rage in ogni turno di berserker per aumentare le sue azioni possibili, finchè ne possiede.

Quando la rage del licantropo è andata a zero, gli è concesso un tiro di self-control addizionale, con i bonus/malus indicati in precedenza.

Il Morso Vampirico

Un vampiro può mordere un avversario, opportunamente immobilizzato o come azione durante un combattimento corpo a corpo, e provocare danni LETALI con i suoi canini. L'effetto del morso, in questo caso è solo provocare danni alla vittima.

Allo stesso modo può, durante il morso, non straziare le carni ma bere il sangue dell'avversario. In tal caso il numero di successi ottenuti sono i PS che il vampiro può bere. Ciò è possibile anche durante un combattimento.

In ogni caso il morso vampirico ha un effetto devastante su chi lo subisce, perchè annulla completamente volontà del soggetto, lasciandolo in balia del predatore.

Per un umano, è possibile resistere volontariamente solo con un tiro di determinazione che ottenga almeno 4 successi e spendendo immediatamente dopo un punto di Forza di Volontà. In caso non si raggiungano i 4 successi, la spesa del punto di FdV non è richiesta.

Per un vampiro, è sufficiente la spesa di un punto di FdV per resistere all'effetto e rimanere "lucido".

Si tenga presente che dopo che si è ceduto all'effetto, umani e vampiri sono completamente in balia del vampiro, fintanto che questi non decide di staccarsi dalla preda (o che quest'ultima sia stata completamente dissanguata) .

Solo alcuni (sfortunati) vampiri quali i Giovanni hanno un Bacio che provoca dolore. In questo caso, ovviamente, il malcapitato farà di tutto pur di sottrarsi a questa tortura, e ovviamente non valgono le indicazioni sopra riportate.

Se una preda si concede volontariamente al vampiro, questi può nutrirsi da lei, bevendo da 1 a 3 PS per turno, a sua discrezione. Anche in questo caso, valgono gli effetti di "estasi" per cui la preda è in poco tempo in balia del cainita.

Vampiri, Ghoul, Bambole di sangue

Vampiri

Gli esseri della notte, la dannata stirpe di Caino condannata a nutrirsi di sangue per l'eternità.

I vari livelli di status di un vampiro non dipendono dalla anzianità anagrafica ma dalla sua potenza e quindi in ultima analisi da quanto venga temuto o rispettato nella comunità cainita.

All'interno della camarilla un vampiro appena generato è chiamato Neonato. Lo status di Ancilla, ovvero il riconoscimento che il "giovane" ha raggiunto un certo grado di maturità è rappresentato in gioco dall'avere almeno un livello di una disciplina a 2. Un vampiro viene riconosciuto come Anziano quando ha il livello 3 in due discipline e almeno un livello 2.

Lo status di Primogenito rappresenta l'essere il più importante membro di un clan e quindi rappresentare gli altri membri di fronte al principe.

Il Principe sceglie anche uno Sceriffo o Siniscalco, come suo uomo di fiducia con il compito di far rispettare le tradizioni e le regole della Masquerade.

All'interno del Sabbat la crescita è più legata alla capacità personale e alla dedizione al clan. I membri del pack sono considerati tutti uguali, ma tra questi viene scelto un Ductus e un Sacerdote come guida materiale e spirituale dell'intero Pack. Il Vescovo è alla guida di uno o più Pack.

Ghoul

Coloro che servono, sono mortali legati da un vincolo di sangue con un cainita. La loro non è solo devozione condizionata al potere del sangue cainita, ma si trasforma spesso in una vera e propria dipendenza dal sangue, come alla più dolce e oscura delle droghe.

Un ghoul anziano di un vampiro potente a volte viene considerato quasi più influente di un vampiro appena nato.

Si rimanda, per i dettagli, al paragrafo su Legami di Sangue.

Nota: L'essere ghoul non è condizione né necessaria né sufficiente per diventare vampiro. Ossia non solo non dovete essere Ghoul per essere poi abbracciati, né l'essere Ghoul garantisce che prima o poi sarete abbracciati.

Bambole di Sangue

Ricevere il "bacio" vampirico provoca nei mortali un piacere che, nelle Bambole di Sangue, diviene una forma di ossessione. Costoro sono mortali che volontariamente seguono un vampiro per poter donare il sangue e, in ultima analisi, farsi mordere.

Legami di sangue

Legame di primo livello

Si ha un legame di 1° livello con un vampiro quando si beve UNA volta il suo sangue. Chi beve inizia a sperimentare sentimenti altalenanti, ma forti nei confronti del vampiro. Potrà pensare spesso a lui, sognarlo, esserne attratto. Anche odiarlo (se le condizioni sono opportune) ma ne sarà sicuramente attratto.

Tutti i Vampiri hanno un legame almeno di 1° livello con il loro Sire

Legame di secondo livello

Si ha un legame di 2° livello quando si beve per DUE volte il sangue di un vampiro. Anche se non si è schiavi del vampiro, questo diventa una figura molto importante nella sua vita. Può agire come vuole, ma gli sarà molto difficile nuocergli direttamente.

Legame di terzo livello

Chi ha bevuto TRE volte dallo stesso vampiro è suo schiavo. Sì, pensatela come una forma distorta di amore, se volete, ma il padrone potrà ordinare qualsiasi cosa al sottoposto, che obbedirà.

Un umano a questo punto è trasformato in Ghoul , non solo dipende dal suo signore, ma è anche desideroso del suo sangue, che il Domitor (il padrone) deve (o dovrebbe) concedere regolarmente.

E' possibile resistere ad un singolo, specifico comando, ma solo per un tempo molto limitato e con enorme sforzo.

In termini di gioco, un PG legato ad un vampiro (ghoul umano o cainita che sia) per attaccare il suo domitor o per opporsi ad un suo ordine diretto deve fare un tiro di Determinazione ed ottenere almeno 3 successi. In questo caso, spendendo un punto di FdV sarà libero di agire per un turno. Se si ottengono 0, 1 o 2 successi non si deve spendere il punto di FdV: semplicemente chi subisce il legame di sangue non può che seguire la volontà del suo domitor. Se nel tiro di determinazione si ha un Falimento Critico, allo stesso modo non si può agire liberamente, ma il punto di Fdv viene consumato lo stesso.

E' possibile avere più legami di 1° e 2° livello, ma solo un legame di 3° livello. Prima di Stringerne un altro , il precedente deve essere sciolto con la morte del regnante, oppure non bevendo più da lui per molto tempo.

Un legame di sangue decade di un livello dopo (9-FdV) mesi senza che un umano o vampiro beva più dal crinita.

I ghoul sono quindi di fatto esecutori obbedienti di quello che ordina il loro padrone. Si ricorda che un ghoul dovrebbe ricevere regolarmente il sangue dal suo signore. E questo deve essere **giocato**.

Legami di sangue “reciproci” tra due vampiri, sono possibili, e ciò è considerato quasi alla stregua di un patto di amore reciproco tra i due.

Punti Esperienza (PX)

Guadagnare punti esperienza

I punti esperienza vengono guadagnati completando le quest assegnate dai master. E' possibile che PX vengano assegnate anche su specifiche giocate ritenute rilevanti ma non precedentemente pianificate (ossia delle quest assegnate “a posteriori” dopo la giocata).

Spendere punti esperienza

Attributi, Abilità e Discipline possono essere aumentati con la spesa di punti esperienza. Ovviamente i punti esperienza consumati vengono detratti dal totale disponibile al giocatore.

Regola base: occorre il doppio dei punti del livello richiesto.

Ossia per passare da 1 a 2, occorrono $2 \times 2 = 4$ PX.

Per passare da 2 a 3, occorrono $2 \times 3 = 6$ PX

per passare da 3 a 4, occorrono $2 \times 4 = 8$ PX e così via.

Una **nuova Abilità** può essere acquisito con la spesa di 2 PX (per arrivare a livello 1) e soprattutto la corretta giustificazione in ON.

Per una **nuova Disciplina** vampirica occorre trovare in ON colui il quale, con un valore di almeno 2 in tale disciplina, sia disposto a insegnarla. La spesa di PX per raggiungere il livello 1 segue lo schema di seguito riportato.

	Animalità Auspex Ascendente Dominazione Oscurazione	Potenza Robustezza Velocità	Chimerismo Demenza Quietus Proteide Ottenebramento Serpentis Vicissitudine Negromanzia Taumaturgia
Giovanni Malkavian Ravnos Setiti Toreador Tremere Ventrue	8 px	10 px	14 px
Assamiti Brujah Gangrel	10 px	8 px	14 px

Lasombra Nosferatu Tzimisce			
+2 px se l'insegnante conosce la disciplina solo a livello 3			
+6 px se l'insegnante conosce la disciplina solo a livello 2			

Quindi p.es. un brujah che voglia imparare “robustezza” ed abbia come maestro un fratello che conosca questa disciplina a lvl. 4 spenderà 8 px

Un malkavo che voglia imparare Serpentis da un fratello che conosca questa disciplina a lvl. 2 dovrà spendere $14 + 6 = 20$ px (!)

Si consiglia quindi di iniziare a potenziare le discipline conosciute, prima di inseguirne di nuove.

Solo per le Discipline, il livello 4 è acquistabile spendendo 12 PX, mentre i livelli superiori (5 e oltre) sono raggiungibili spendendo 4 volte il livello richiesto.

Ossia per ottenere il livello 4 di Auspex 12 PX

Per ottenere il livello 5 di Auspex , occorrono $4 \times 5 = 20$ PX

Per ottenere il livello 6 di Auspex , occorrono $4 \times 6 = 24$ PX e così via.

Regole leggermente diverse valgono per **Taumaturgia** e **Necromanzia**. Con l'apprendimento di questa disciplina, il cainita apprende il primo livello in una “via” specifica. Questa sarà la sua “via primaria”.

La crescita nella “Taumaturgia” o “Necromanzia” (intesa come disciplina) porta all'incremento del punteggio nella via primaria.

P.es. Ho 1 livello in taumaturgia e 1 livello di conoscenza in “Rego Vitae”. Spendo 4 px in taumaturgia, che passa da 1 a 2 e allo stesso tempo mi aumenta da 1 a 2 anche la mia conoscenza di “Rego Vitae”.

Posso imparare nuove vie taumaturgiche o negromantiche con le seguenti limitazioni:

- il numero di pallini in Taumaturgia/Negromanzia (in generale) indica quante vie taumaturgiche posso conoscere. Quindi devo avere “Taumaturgia” almeno a 2 per imparare una nuova via. (p.es. “Rego motus”)
- i pallini nelle vie secondarie devono essere inferiori alla via primaria.

Le suddette limitazioni scompaiono quando il cainita raggiunge il livello 4 in taumaturgia/negromanzia.

Si noti come mentre taumaturgia/negromanzia sia limitata a 5 livelli, le singole “Vie” non lo siano.

Coraggio, Self-control, Gnosis e Rage

I punteggi di Coraggio e Self Control possono essere aumentati con la spesa del doppio dei punti del livello richiesto.

Gnosis e Rage possono essere aumentati spendendo tanti px quant'è il livello massimo attuale.

Forza di Volontà

Ogni personaggio ha un punteggio di Forza di Volontà (FDV). E' possibile spendere un punto di FDV nelle seguenti circostanze:

- Per contrastare per una azione l'effetto di alcune discipline di Ascendente. Si presti attenzione che alcune discipline di questo campo potrebbero richiedere la spesa continua di più punti di FDV, per cui sarebbe cosa saggia allontanarsi per non subire più l'influsso del cainita.
- Un Malkavo può usare un punti di FDV per contrastare temporaneamente ad una delle sue alienazioni mentali
- Un cainita può usare un punto di FDV per evitare il Rotschrek o la Frenesia. Speciali condizioni potrebbero portare a continuare a dover spendere punti anche nelle azioni successive.
- Solo dietro consenso del master, è possibile spendere un punto di FdV prima di una azione che richiede particolare concentrazione o impegno. In tal caso si avrà un (1) successo addizionale, non cancellabile neanche da un fallimento critico.

Attenzione, i punteggi di FdV non vengono ripristinati in automatico ma solo in particolari condizioni, ovverosia al raggiungimento di speciali obbiettivi e successi da parte del personaggio.

Tra le azioni possibili vi è anche un check sulla Forza di volontà. Questo è da intendersi come verifica di quanto, momento sia forte al determinazione del PG, in relazione a particolari discipline o a particolari situazioni che possono insorgere nel gioco. Tale check non consuma punti di FdV, ma è soggetto alle normali regole per i tiri.

Umanità e sentieri

L'umanità indica il grado di morale di uomini e vampiri. Dopo la loro trasformazione i vampiri conservano lo stesso grado di umanità, anche se nel corso della loro esistenza possono iniziare una sorta di "Spirale discendente" verso la Bestia, divenendo ossia esseri assolutamente privi di coscienza e dediti solo alla predazione.

I Sentieri di Illuminazione sono strade morali alternative, intraprese dai vampiri per non cedere in preda alla bestia. I dettagli sui Sentieri sono inseriti in una apposita appendice.

Umanità

Ogni personaggio parte con umanità 7. Tale punteggio può solo diminuire (tranne casi eccezionali). E' possibile che a fronte di specifiche azioni del personaggio, gli venga richiesto di effettuare un "Tiro di Umanità". In questo caso il superamento indica che il PG si rende conto delle proprie azioni, altrimenti inizia a considerare "non rilevanti" e "naturali" le azioni commesse. In questo modo la sua umanità si abbassa.

Si noti come più bassa sia la moralità, e più facile sia perderla ulteriormente.

Un vampiro può sembrare umano (i.e. avere una temperatura corporea decente e/o riattivare i propri organi interni per un breve momento) usando 8-Umanità Punti sangue. Se l'umanità è realmente bassa è difficile e costoso farlo, e molto probabilmente il cainita non avrà alcun interesse di mostrarsi anche solo apparentemente umano.

Minore umanità = maggiore presenza della Bestia. se un PG raggiungesse umanità 0 sarà solo un essere privo di mente, assolutamente paragonabile ad un animale. Questo comporterà la sua eliminazione dal gioco (i.e. occorrerà fare un nuovo personaggio)

Gradi di Umanità

Umanità 9-8: Il vampiro è più umano degli umani stessi. Molto spesso corrisponde all'umanità di un vampiro ancora giovane, che sviluppa come reazione alla sua nuova condizione un rispetto rigoroso alle regole, maggiore di quello che aveva nella vita mortale. Preferirà cibarsi di animali, piuttosto che di uomini, cercando di ribellarsi alla propria natura predatrice. Il vampiro prova repulsione ad uccidere e disagio nel bere più sangue del necessario. questi cainiti non sono necessariamente moralisti, ma hanno standard di vita rigidi e concetti molto chiari su cosa sia moralmente giusto o errato.

Umanità 7: La maggior parte degli umani posseggono questo punteggio di umanità, il vampiro dunque riuscirà con poche difficoltà a spacciarsi per mortale. Il Cainita accetta e condivide le regole sociali "normali" come non uccidere un'altra persona o farle del male, rubare, ma a volte trovano giusto commettere quell'infrazione, oppure fregare il prossimo nel proprio piccolo. Il vampiro si preoccupa dei diritti altrui, ma come ogni essere umano anche del proprio egoismo.

Umanità 6: Il Vampiro è al di sotto della media morale della società, ha quindi poche difficoltà ad accettare la sua natura ed ad assecondarla con ciò che è necessario fare. Sebbene non vada ad uccidere gente o saccheggiare proprietà senza scopo, accetterà il fatto che questo può essere ciò che il destino ha in serbo per lui se ciò che gli interessa si può ottenere solo attraverso quella via. Il cainita assume un atteggiamento lassista nei confronti dei diritti altrui, ritenendo insopportabili coloro che inneggiano alla morale.

Umanità 5: La discesa verso i propri desideri è iniziata. Uccidere è ammissibile se la vittima lo merita e ciò è assolutamente soggettivo. Distruggere, rubare, ferire, portare dolore diventano strumenti non più taboo e da usare contro chi si mette in mezzo agli interessi del cainita. I mutamenti fisici sono evidenti: non ha aspetto orrendo, ma ha un pallore malato.

Umanità 4-3: La vita non ha più importanza. Lo scopo unico del vampiro è assecondare gli oscuri piaceri e le anomale fantasie che consistono in ogni tipo di atrocità: perversioni, mutilazioni e malvagità. Tutto per il proprio interesse. La dannazione del vampiro è oramai certa. Il cainita potrebbe essere scambiato per umano solo per aspetto, ma non c'è da esserne sicuri. Inizierà ad avere occhi infossati, ringhierà molto spesso, avrà atteggiamenti ed espressioni animalesche, che ricorderanno più le bestie che gli uomini.

Peccati

Di seguito un elenco di "peccati" che potrebbero portare ad una perdita di umanità. Quello che segue è solo un esempio

10 - Pensieri egoistici

9 - Atti egoistici minori

8 - Danno al prossimo

7 - Furto

6 - Violazione accidentale (es. quando si è assetati prosciugare una vena fino ad ucciderla)

5 - Danni intenzionali a qualcuno

4 - Violazioni appassionate (carneficine, uccisione di qualcuno sotto frenesia)

3 - Violazioni intenzionali (omicidio vero e proprio, dissanguare con gusto)

2 - Violazione casuale (uccisioni sconsiderate e senza motivo)

1 - Perversioni estreme o atti nefandi

Regolamento Off Roma By Night

Essendo una comunità aperta e libera, si considera necessario il giusto decoro nelle chat e nelle bacheche pubbliche: ogni turpiloquio, violenza gratuita, offesa personale o alle altrui idee politiche e religiose, è rigorosamente proibita.

Poiché il gioco ha una ambientazione contemporanea, si richiede la massima attenzione a non confondere il Gioco di Ruolo con eventi, avvenimenti e personaggi reali che possono indurre a contenziosi di natura politica, religiosa, sociale ecc.

Si richiede una presenza minima di gioco: dopo 60 giorni senza un accesso al gdr, i personaggi verranno eliminati automaticamente. In caso di motivi personali che possano portare ad una assenza più lunga, si consiglia di contattare lo staff.

La presenza di DOPPI , ossia due personaggi differenti creati dallo stesso giocatore è PROIBITA. Nel caso si ritenga utile introdurre un PNG, si contatti lo staff che valuterà l'effettiva necessità della creazione di tale ulteriore personaggio. L'individuazione di un "doppio" non dichiarato porterà alla cancellazione istantanea di entrambi i personaggi.

In caso di uso dello stesso personal computer o di due PC nella stessa casa da parte di fratelli e sorelle, amici, fidanzati, coniugi, partner ecc. se non preventivamente dichiarato in fase di iscrizione, sarà considerato alla stregua di DOPPI non dichiarati. Non si faranno eccezioni a posteriori.

Addendum: Vampiri, sette, clan, glossario

Vampiri

I vampiri sono creature della notte che si nutrono di sangue. Il loro scopo principale è placare la loro sete eterna, nutrendosi della linfa vitale degli esseri umani. Esseri che si ritengono superiori in quanto immortali e quindi autorizzati a spegnere vite. Essi non hanno respiro, non hanno un cuore che batte in petto, non provano le emozioni degli umani e soprattutto non ne hanno le stesse reazioni fisiche.

I vampiri sono organizzati in 2 sette

- la **Camarilla**, che contiene 7 clan di vampiri che si prefissano di mantenere la *Masquerade*, la "mascherata" tra vampiri e umani; i primi sono ignoti agli altri. Recentemente il clan Gangrel si è dissociato dalla setta dichiarandosi indipendente;
- il **Sabbat**, che contiene 2 clan, non pensa alla masquerade né la sostiene; al suo interno militano anche vampiri "dissidenti" di clan camarillici o piccole linee di sangue generate dai sabbatici stessi;

Vi sono poi 4 clan indipendenti che non prendono parte né ad una associazione né all'altra.

I clan della Camarilla sono:

- Brujah: i ribelli, guerrieri o pensatori che costituiscono la spinta innovatrice della Camarilla.
- Malkavian: i pazzi, portatori di una follia esasperata e pericolosa, ma anche della saggezza più imprevedibile.
- Nosferatu: gli orrendi, maledetti dal loro orribile aspetto, le spie della società vampirica e i padroni del sottosuolo.
- Toreador: gli artisti, passionali e avidi di arte, eleganti ed edonisti ma anche colti e di piacevole compagnia.
- Tremere: gli stregoni, clan dalla storia oscura e recente, detentori dei segreti della magia vampirica.
- Ventrue: i sangue blu, nobili conservatori, altezzosi ed autoritari, i "Re", la spina dorsale della camarilla, abili affaristi.

I clan del Sabbat sono:

- Lasombra: vampiri che detengono il potere sulle ombre e possono trasformarsi in esse, legati da sempre col mondo della chiesa.

- Tzimisce: vampiri provenienti dall'Europa dell'est, che modellano la carne e le ossa a loro piacimento, andando oltre i limiti fisici e spirituali umani.

I clan indipendenti, invece, sono:

- Assamiti: killer di vampiri, si impossessano del sangue, effettuando la diablerie
- Gangrel: coloro più vicini alla natura, le "fiere". I Gangrel, discendenti di Ennoia, hanno ufficialmente abbandonato la Camarilla nel 1998 dopo che il loro Conciliatore (Xavier) ha informato il Circolo Interno di aver incontrato un Antidiluviano. Dopo quel fatto sono diventati prevalentemente Indipendenti. Chi è rimasto sotto la Camarilla è stato spesso legato col sangue.
- Giovanni: una famiglia di origine veneziana, praticano l'arte oscura della necromanzia, unendola alla loro capacità negli affari sporchi.
- Ravnos: di origine zingara, sono abili nel creare illusioni e derubare nonché imbrogliare il prossimo. Per via della loro natura ingannevole sono nemici giurati dei Gangrel, per i quali nutrono un odio profondo.
- Seguaci di Set: hanno spiccate capacità di manipolazione, metamorfosi e poteri collegati ai serpenti. Da qui il nome "Serpi", sono servitori di Set, misterioso dio egizio.

L'Abbraccio

L'Abbraccio rappresenta quello che per i mortali è la nascita, il momento in cui si introduce il vampiro alla sua futura non-vita. Doloroso, passionale, sconvolgente, eccitante o terrificante che sia, l'abbraccio segna per sempre il fratello, contribuendo in modo determinante a quello che il vampiro sarà in futuro. Con l'abbraccio si determina anche a quale clan apparterrà l'infante: se il suo sire è un Gangrel, egli stesso sarà un Gangrel, di una generazione superiore a quella di colui che l'ha generato. A differenza di quello che si può pensare, per diventare un vampiro non basta ricevere il morso di un cainita. L'abbraccio non è semplicemente l'atto del succhiare il sangue, bensì un rituale antico come il mondo, in cui il predatore seleziona, osserva e studia la sua preda, arrivando a provare addirittura ammirazione, o forse invidia, del suo stato umano, della sua ingenuità. Il morso di un vampiro, il Bacio, spesso risulta essere molto piacevole sia per chi lo esegue e per chi lo riceve, un piacere che per i fratelli equivale addirittura all'orgasmo dei mortali. Il vampiro berrà poi il sangue della sua preda, fino a lasciarlo in bilico tra la vita e la morte. Il fratello poi offrirà il suo sangue alla vittima, creando così la sua progenie.

La Generazione

Ogni vampiro discende da Caino, il vampiro originale. La sua potenza si misura nella distanza che c'è tra la sua generazione e Caino. Più la generazione è bassa, meno limiti avrà il vampiro. Generalmente, quando si comincia ad impersonare un fratello, si parte dalla XIII generazione. È risaputo che molti fondatori degli attuali clan erano fratelli di III generazione. La generazione impone dei fortissimi limiti per quanto

riguarda la crescita del vampiro, in quanto esso non potrà mai svilupparsi oltre le sue potenzialità, a meno di non scendere di generazione. L'unico modo per avvicinarsi a Caino è quello di commettere "diablerie", uno dei peccati più grandi che un fratello possa commettere.

Le tradizioni

La Prima Tradizione: La Masquerade - Non rivelare la tua vera natura a coloro che non appartengono al tuo sangue. Comportandoti così rinuncerai ai tuoi diritti.

La Seconda Tradizione: Il Dominio - Il tuo Dominio è una questione solo tua. Tutti gli altri ti devono rispetto quando si trovano su di esso. Nessuno può mettere in discussione la tua parola nel tuo dominio.

La Terza Tradizione: La Progenie - Genererai un'altra creatura solo con il permesso del tuo Anziano. Se procreerai senza il suo benestare, sia tu che la tua stirpe verrete uccisi.

La Quarta Tradizione: La Responsabilità - Quelli che crei sono i tuoi infanti. Finché la tua stirpe non verrà messa in libertà, li comanderai in tutto. I loro peccati saranno i tuoi.

La Quinta Tradizione: L'ospitalità - Onora il dominio di un altro. Quando visiterai una città straniera, ti presenterai a chi regna. Senza una parola d'accoglienza, tu non sei nulla.

La Sesta Tradizione: La Distruzione - Ti è proibito distruggere un altro della tua specie. Il diritto alla distruzione appartiene solo ai tuoi Anziani. Solo il più vecchio tra di loro potrà proclamare una caccia di sangue.

Lessico

Linguaggio comune:

Abbraccio L'atto di trasformare un mortale in vampiro. Per abbracciare è necessario succhiare tutto il sangue della vittima e donare alcune gocce del proprio.

Anarchico un Cainita ribelle che si oppone alla tirannia degli Anziani.

Anziano un vampiro di almeno 300 anni. Sono i più attivi partecipanti della Jyhad.

Bacio atto del bere il sangue, soprattutto da un mortale. Il bacio provoca l'estasi in chi lo riceve.

La Bestia gli impulsi ferini che minacciano di trasformare il vampiro in un mostro disumano.

Canaglia fratello che si nutre della Vitae di altri vampiri, per necessità o depravazione.

Diablerie consumo di tutto il sangue di un altro Fratello, allo scopo di provocarne la Morte Ultima. È un grave reato all'interno della Camarilla.

Elysium luogo in cui i cainiti possono riunirsi e discutere senza il timore di subire aggressioni. Solitamente è stabilito in ambienti culturalmente rilevanti, come musei e teatri.

Gehenna Imminente battaglia decisiva, quando gli Antidiluviani si leveranno dal loro torpore e divoreranno tutti i Fratelli e il mondo intero.

Ghoul servo creato donando qualche goccia di sangue ad un mortale, senza averlo privato del proprio.

Inconnu Setta di Vampiri che si è sottratta alle lotte dei Fratelli, in particolare nei confronti della Jyhad. È composto da molti Anziani e Matusalemme.

Infante vampiro di recentissima creazione, ancora sotto la tutela del Sire.

Jyhad guerra segreta tra le generazioni. I vampiri Anziani manipolano quelli giovani contro i propri rivali secolari, per scopi oscuri.

Legame di Sangue Potere mistico nei confronti di un altro individuo, che si crea nutrendosi per tre volte del sangue di uno stesso vampiro; accettare un Legame di Sangue significa accettare la servitù a quel vampiro.

Libro di Nod raccolta di leggenda e storia sui Fratelli. il Libro di Nod racconta l'origine dei vampiri, sebbene non sia mai stato pubblicato interamente. Tra i cainiti circolano numerosi frammenti e trascrizioni del libro.

Principe vampiro che dichiara proprio un Dominio (di solito una città) e lo rivendica davanti agli altri. Il termine rimane invariato anche al femminile.

Sangue il retaggio di un vampiro, ciò che lo rende tale. Sinonimo di Generazione.

Sete stimolo di nutrirsi, simile a quello delle creature viventi, ma molto più potente. Per i vampiri, è una necessità primaria che mette in secondo piano tutte le altre.

Sire genitore di un vampiro, il Fratello che l'ha creato.

Vena fonte di Vitae dalla quale trarre nutrimento o piacere, di natura prevalentemente mortale.

Vile vampiro privo di un Clan di appartenenza o di cui si ignora la provenienza. Di solito i Vili sono membri delle ultime Generazioni, in cui il sangue di Caino è troppo diluito per poter trasmettere caratteristiche evidenti.

Forme Arcaiche:

Ancilla vampiro "vero", a metà strada tra gli Anziani e i Neonati.

Antidiluviano membro della mitica Terza Generazione, uno dei Vampiri più Antichi che si conoscano.

Asservito vampiro sotto gli effetti di un Legame di Sangue, perché ha bevuto tre volte la Vitae di un Fratello.

Autarchico vampiro che rimane estraneo alla società cainita e si rifiuta di sottostare agli ordini del Principe.

Domitor padrone di un ghoul, che lo nutre del suo sangue e che gli conferisce ordini.

Golconda stato di trascendenza vampirica; il vero predominio sulla Bestia e l'equilibrio di stimoli e principi contrastanti. Molti credano sia solo una leggenda.

Humanitas il grado di Umanità ancora presente in un vampiro.

Lextalionis Codice dei Fratelli e sistema per punire le trasgressioni.

Praxis diritto del Principe di governare una città. Si riferisce anche alle faccende politiche del Principe, ai proclami e alle mozioni.

Primogeniti i vampiri più Anziani di una città. Consigliano il Principe e difendono il proprio Clan.

Progenie tutti i figli di un vampiro. Meno formale è il termine Cucciolata.

Regnante Fratello che ha vincolato un altro con un Legame di Sangue.

Vacche termine sprezzante che definisce i Mortali. La frase Fratelli e Vacche indica l'intera popolazione di una città.

Vitae Sangue, il solo nutrimento dei vampiri.

Gergo Volgare

Bambola o Bambola di Sangue mortale che offre spontaneamente il proprio sangue a un vampiro.

Il Word of Darkness (Verità Vampiriche)

Errore #1 - "Questo è un paese libero"

Per molte persone, la libertà di parola, di essere considerato come individuo, la libertà di decidere della propria vita è considerata una conquista inalienabile.

Verità vampirica #1: "Siamo in una dittatura monarchica e fascista"

Fascismo: sistema politico basato sull'esistenza di un leader forte, su un controllo statale oppressivo, su un forte sentimento di orgoglio razziale e/o culturale e in cui l'opposizione politica non è tollerata.

Monarchia: Una monarchia è il governo di uno solo, re o regina (o Principe o Pontifex o Reggente ecc..) che sia

Dittatura: Dittatore è colui che ha il pieno potere in un paese, specialmente se questo è mantenuto con la forza.

Non ci sono diritti inalienabili nella società vampirica, eccetto quelli garantiti da una interpretazione più o meno liberale delle Sei Tradizioni o delle regole del Sabbat. E anche quelli possono essere cancellati dai vostri superiori a loro piacere. Il sistema è basato e sostenuto da un controllo ferreo e dall'oppressione del debole da parte del forte.

Errore #2: "L'etichetta è un optional"

Nella società moderna, la possibilità di essere sgarbato e in parte anche "socialmente inaccettabile" è un prodotto dell'errore di cui sopra. Le persone possono dire ciò che pensano nei limiti della legge, e questo può non essere limitato dalle convenzioni sociali.

Verità vampirica #2: "L'etichetta è obbligatoria"

Tra i vampiri, l'etichetta e il rispetto formale è l'UNICA convenzione che impedisce al sistema di collassare nella degenerazione e nel caos, dove tutti lottano contro tutti. Questo è vero virtualmente per ogni membro della società, perché solo appellandosi a queste regole formali si riesce a sopravvivere. La struttura camarillica, così come i Rite del Sabbat sono alla formalizzazione di questo fatto.

Errore #3: "Non ci sono conseguenze".

Nella società moderna, ci si può attendere anche delle tutto sommato moderate conseguenze alla trasgressione, voluta o accidentale di molte "convenzioni". Una persona sgarbata e maleducata - come è diritto di ognuno esserlo - avrà pochi e forse nessun amico. Chi infrange la legge, sarà (probabilmente) perseguito e punito. ma anche in questo caso secondo canoni e regole stabilite e preventivabili.

Verità vampirica #3: "Ci sono SEMPRE conseguenze"

Nella società vampirica le conseguenze per ogni azione di un individuo, sono fortemente dipendenti dal volere, dall'opinione e in casi estremi anche dal capriccio di coloro che sono immediatamente superiori nella scala sociale. E quei simpatici e totalitari dittatori non sono mai persone graziosamente propense a ricercare il benessere dei loro sottoposti. Ogni azione di un individuo avrà una conseguenza e questa dipenderà fortemente dal momento e dalle circostanze, non da un sistema impersonale e definito di leggi.

Errore #4: "Ho il diritto di vivere"

L'omicidio è illegale in ogni società civile esistente. Ma anche agli assassini è concesso, in qualche modo il diritto alla vita, e la loro soppressione è prevista solo in alcuni stati e sempre sotto l'egida della legge. Questo è un dato assodato e imprescindibile.

Verità vampirica #4: "Morte e omicidio sono eventi della vita".

La vita è una cosa molto effimera, pronta a scorrere via e perdersi "come lacrime nella pioggia". Nessuno ha diritto di vivere nel mondo dei vampiri. Mentre la Sesta Tradizione sembra affermare che i vampiri non possono uccidersi l'un l'altro, quello che dice esattamente è che il diritto a uccidere appartiene agli Anziani. E quello che si intende per "Anziani" cambia secondo i luoghi e le circostanze. La cosa più semplice per comprendere questo fatto è leggerla nel seguente modo "TU non puoi uccidere la gente incondizionatamente, ma NOI possiamo." I mortali semplicemente non vengono neanche nominati. Loro possono essere uccisi come e quando si vuole a patto che non si infranga la Masquerade.

Errore #5: "Tutti gli uomini nascono uguali"

I diritti menzionati sopra sono spesso rinforzati dalla concezione di eguaglianza assoluta, a più riprese ribadita dalla Dichiarazione dei Diritti dell'Uomo. Sebbene basta guardarsi in giro per accorgersi di come questo non sia vero in pratica (uomini e donne molto spesso, non hanno gli stessi diritti, nè le stesse opportunità, e lo stesso vale per ricchi e poveri, deboli e forti, stupidi e intelligenti) ognuno sa che così dovrebbe essere.

Verità vampirica #5: "L'uguaglianza non esiste".

Più sei anziano, meglio è. Più sei rispettato e temuto, meglio è. Maggiori contatti, amicizie, connivenze hai, meglio è. Più sei furbo, intelligente, abile, manipolatore, capace di trarre maggior vantaggio dagli altri e dalle circostanze, meglio è. L'intera società vampirica è basata sul concetto che l'ineguaglianza è ciò a cui bisogna tendere. Se non sei anziano, o rispettato, o bene inserito, o furbo e malevolo, o peggio se non sei proprio nulla di tutto ciò, non sei NIENTE. E ciò che è peggio e che nessuno piangerà per te.

Errore #6: "Un brutto carattere è un merito sociale"

Il concetto dell'Anti-Eroe è un tema molto popolare nella società moderna. Un carattere scontroso, l'aggressività e la poca cura per le convenzioni sociali sono il marchio di fabbrica del "rude individualista". Così, non è un caso che molti eroi del cinema mostrino queste caratteristiche. Questo è così marcato in alcuni settori della società, che l'educazione e l'uso e l'attenzione alla forma vengono spesso etichettato come segno di personalità debole o peggio apostrofati con termini derogatori ("finocchio!").

Verità vampirica #6: "Un brutto carattere ti porterà alla tomba".

In un sistema sociale dove l'etichetta regna sovrana, mostrare poco rispetto per i propri superiori è il peggiore crimine sociale. In un sistema dove è possibile uccidere quando se ne ha l'opportunità, essere considerati un pessimo soggetto comporta mettere a serio rischio la propria vita.

Errore #7: "Anche i vampiri sono persone, in fondo"

Nella società odierna vi sono concetti considerati pressochè universali sul modo di vivere delle persone e vi è un sistema genericamente accettato che inquadra ciò che le persone fanno per vere e per soddisfare i propri bisogni: pagano per ciò che vogliono, tranne pochi e fortunati casi devono lavorare per o compiere delle attività per guadagnare denaro, hanno un posto in cui vivere amici ecc. Questo si applica ad ogni essere sul pianeta.

Verità vampirica #7: "Molte regole dei mortali a noi non si applicano"

I vampiri hanno molti mezzi a disposizione per aggirare i processi normali della società dei mortali ed è ridicolo pensare che costoro si adattino a seguirne le lungaggini: dominazione, ascendente, legami di sangue, intimidazione brutale o anche il semplice omicidio. I bisogni primari sono così minimali per un vampiro che è per loro una banalità poterli soddisfare: cibo, un rifugio, soldi. La maggior parte di queste cose sono estremamente semplici da ottenere, considerati i loro poteri e la libertà con cui

possano disporne. D'altro canto è utile ricordare che i vampiri sono MORTI. Spesso da molto tempo. Non hanno documenti di identità, patenti, codici fiscali, conti in banca. Almeno nulla di ciò è realmente intestato a loro. Il loro modo di accedere a risorse umane avviene quasi sempre tramite dei prestanome (usualmente più d'uno in una rete complessa per proteggere il loro anonimato e in fondo la Masquerade) e comunque i sistemi primari avranno sempre come fondamento l'inganno, la frode il furto e l'intimidazione.