

Regolamento

Una notte per risplendere LARP

Ogni personaggio del larp “Una notte per risplendere” avrà due documenti:

- Un briefing che spiega chi è, racconta alcuni pezzi del suo passato e indica gli obiettivi da portare a termine durante la serata e alcune caratteristiche generiche del clan al quale appartiene.
- Una scheda che descrive quali siano caratteristiche e capacità del personaggio in maniera più schematica e relativa al regolamento con la descrizione delle discipline che possiede.

Scheda

La scheda riporta varie informazioni che riguardano il personaggio, spesso rappresentate in valori che aiutino giocatori e Narratori nella gestione dei conflitti in gioco.

Tratti

I *tratti* rappresentano i tre ambiti di conflitto del gioco, ogni volta che il personaggio vorrà intraprendere un'azione che ha un'opposizione, il Narratore gli dirà in che ambito dovrà fare il test.

Ogni personaggio sulla sua scheda avrà più o meno punti su ogni attributo.

Fisico

In questo ambito rientrano gli scontri fisici sia mani nude che con armi bianche.. Eventuali prove di forza e atletiche, o per definire l'uso di certe discipline con l'etichetta **fisico**.

Mentale

In questo ambito rientrano gli scontri mentali che vanno dalla risoluzione di quesiti logici a eventuali poteri che vadano a minacciare la mente, o all'utilizzo di armi da fuoco. Questo attributo definisce anche l'uso di certe discipline con l'etichetta **mentale**.

Sociale

In questo ambito rientrano gli scontri sociali, la propria reputazione messa a rischio, oppure il riuscire a far rispettare la propria autorità. Questo attributo definisce anche l'uso di certe discipline con l'etichetta **sociale**.

Discipline

Il personaggio possiede più discipline, poteri soprannaturali concessi dalla natura vampirica. La loro descrizione è consultabile nell'apposito documento.

Sulle vostre schede troverete un riassunto delle discipline che il vostro personaggio possiede.

Fame

Il valore di fame indica quanto il personaggio sia vicino a perdere il controllo, i vampiri in particolare hanno sempre dentro di loro un lato feroce che minaccia di emergere.

Tutti i personaggi hanno 3 *slot fame* e quando vengono riempiti tutti gli spazi di fame, il personaggio aggredirà la fonte di stress o pericolo che ha causato lo stato di frenesia. In caso non ci sia una causa scatenante chiara, il personaggio aggredirà la persona a lui più vicina per berne il sangue o ucciderla direttamente.

Durante uno scontro (fisico, mentale o sociale), può accadere che il giocatore estragga una carta di cuori. Se il giocatore decide di usare questa carta (per necessità strategiche o di interpretazione), si alza la sua fame e viene consumato uno slot.

La fame può essere segnata anche per guarire le ferite, in questo caso in un turno è possibile guarire un numero di danni superficiali pari al proprio valore di potenza del sangue.

È possibile guarire un solo danno aggravato in tutta la serata, consumando uno slot fame.

Sistema

Tutta l'aleatorietà necessaria verrà gestita da un mazzo di carte da ramino, al solo appannaggio esclusivo dei narratori e di alcuni referenti scelti tra i giocatori.

Di questi mazzi utilizzeremo solo le carte da 1 a 10 ed escludendo il seme dei Quadri. Il seme di Cuori indicherà una criticità nel livello di fame.

Test semplici

Quando un personaggio vuole intraprendere un'azione più difficile del solito (e non è in contrapposizione con un altro personaggio), il Narratore può richiedere un *test semplice*.

Il Narratore stabilisce l'ambito del test (fisico, mentale o sociale) e la difficoltà da superare in base all'azione che il personaggio intraprende.

- Facile: 8
- Media: 10
- Difficile: 13

Il giocatore pesca una carta e somma al suo valore l'attributo corrispondente.

Se il risultato è pari o superiore alla difficoltà l'azione riesce, altrimenti fallisce. In caso di fallimento il Narratore descriverà cosa succede, se l'azione semplicemente fallisce e come, o se sopraggiungono delle complicazioni.

Confronti

I confronti vengono utilizzati quando l'azione di un personaggio ha un'opposizione diretta, ma non entrano in gioco danni fisici o mentali (ad esempio entrare furtivamente in un luogo senza allertare le guardie), oppure se si volesse intraprendere un'azione contro un altro personaggio ignaro (mi avvicino a lui per ascoltare cosa sta dicendo senza farmi notare).

Il giocatore descrive al Narratore cosa intende fare il suo personaggio e in che modo. Il Narratore poi inquadra l'azione in un ambito (fisico, mentale o sociale) e fa pescare il giocatore e l'avversario.

Normalmente si pesca una sola carta, ma nel caso in cui i personaggi stiano utilizzando delle discipline ognuno pescherà un numero di carte pari a uno più il valore della disciplina utilizzata (con *Auspex* a 3 si pescano 4 carte). Nel caso il giocatore abbia pescato più carte dovrà sceglierne una soltanto da utilizzare nel confronto e scartare le altre.

Nel caso in cui la carta pescata fosse del seme di *Cuori* entra in gioco la *Fame* come descritto nel capitolo relativo alla fame.

Chi ottiene il punteggio più alto vince il confronto e il Narratore descrive le conseguenze.

Conflitti

I confronti che provocano danni, fisici o mentali, sono chiamati *conflitti*.

Il conflitto si dividerà in più parti elencate di seguito.

Iniziativa

Il Narratore individua i personaggi coinvolti nella scena e chiede loro di pescare una carta. L'ordine di svolgimento delle azioni parte da chi estrae la carta più alta, seguendo poi un ordine decrescente. A parità di valore della carta estratta, agisce prima chi ha un punteggio di tratti fisici più elevato.

Turno di conflitto

Quando ogni partecipante ha agito una volta o rinunciato ad agire, si è svolto un turno.

All'inizio di ciascun turno del conflitto, ogni giocatore dichiara le proprie intenzioni al Narratore, dopodiché pesca una carta e la mostra al Narratore. Al valore della carta viene

sommato quello del tratto relativo. Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto vince lo scontro e si va alla risoluzione. In caso di pareggio si pesca di nuovo.

Nel caso in cui la carta pescata fosse del seme di *Cuori* entra in gioco la *Fame* come descritto nel capitolo relativo alla fame.

Partendo dal primo giocatore in ordine di iniziativa si risolvono tutte le azioni. A questo punto il Narratore ricapitola quello che è successo e se il conflitto non è finito si passa al turno successivo.

Difesa

Viene dato per scontato che se un personaggio subisce “un attacco” si difenda automaticamente, nel caso in cui così non fosse il giocatore deve dirlo al Narratore perché non si passerà per il test alle carte e verrà inflitto danno direttamente. Il valore di difesa in ogni ambito di conflitto è dato dal valore del tratto relativo più la carta pescata, per cui se il vostro personaggio ha Mentali 5 vorrà dire che la sua difesa da attacchi mentali sarà il valore della carta pescata +5.

Esempio di conflitto fisico

In uno scontro fisico quindi funzionerà così:

Il primo personaggio che sta agendo tenta di colpire fisicamente un avversario, entrambi estraggono una carta, la mostrano al Narratore e sommano il valore estratto al punteggio dei loro tratti fisici. Se l'attaccante totalizza un punteggio più alto infligge un livello di salute all'avversario. Se è il difensore a totalizzare un punteggio più alto, non subirà alcun livello di salute (eventuali poteri o discipline possono alterare il numero di livelli di salute inflitti).

Esempio 1 - Conflitto fisico

Lilith dichiara di voler dare un pugno in faccia a Caino, il quale cerca di schivare il colpo. Entrambi pescano per l'iniziativa, Lilith pesca un 10 mentre Caino un 2, di conseguenza Lilith sarà la prima ad agire.

Lilith pesca e ottiene un 5 di Fiori che sommato al suo Fisico 7 porta 12. Caino pesca e ottiene un 7 di Picche che sommato al suo Fisico 3 porta 10.

Lilith vince il confronto e infligge 1 danno a Caino, si passa al turno di Caino e si prosegue il conflitto.

Discipline nel conflitto

Se il personaggio nella sua azione sta usando una disciplina o è coinvolta una delle sue discipline, il giocatore pesca una carta, più un'altra per ogni punto in quella disciplina. Tra tutte le carte pescate il giocatore ne sceglie una da utilizzare nel test, non è detto che debba scegliere la più alta, dipenderà da cosa vuole ottenere nel conflitto.

Esempio 2 - Conflitto con discipline

A seconda della natura delle discipline, può accadere che si verifichino due tipi di situazione: confronto o conflitto.

Confronto: Solo il soggetto che usa la disciplina estrae una carta con difficoltà 6. Se si verifica un insuccesso, la disciplina entra, ma si perde uno slot Fame.

Conflitto: Colui che usa la disciplina, Attaccante, estrae un numero di carte pari al tratto competente alla disciplina che vuole usare. Il soggetto bersaglio estrae un numero di carte pari al tratto competente la disciplina che subisce.

I danni subiti vengono determinati dal tipo di disciplina che ha creato il danno.

Caino vuole intimidire Lilith. Per farlo Caino usa Ascendente, ha il tratto sociale a 9 e Ascendente a 3. Il Narratore dopo aver risolto l'iniziativa chiede a Caino di estrarre 4 carte (livello della Disciplina +1) e Caino estrae: un 9 di picche, un 4 di cuori, un 3 di fiori e un 5 di fiori. Egli sceglie di tenere il 9 di picche e somma questo numero ai suoi tratti mentali (9+9), totalizzando 18.

Lilith ha il tratto sociale a 7 e la sua volontà è ancora intatta a 3, ma non ha Discipline sociali che possano assisterla in difesa, quindi pesca una sola carta: 5 di picche e la somma all'attributo coinvolto nello scontro (5+7) e totalizza 12.

Lilith perde il conflitto in questo turno, subisce un danno alla sua volontà perdendo uno slot. Le conseguenze del conflitto dipenderanno da come i personaggi decideranno di agire successivamente, sempre rimanendo coerenti con il contesto della scena.

Fame nel conflitto

Esempio 3 - Conflitto con fame

Caino vuole intimidire Lilith. Per farlo Caino usa Ascendente, ha il tratto sociale a 9 e Ascendente a 3. Il Narratore dopo aver risolto l'iniziativa chiede a Caino di estrarre 4 carte (livello della Disciplina +1) e Caino estrae: un 5 di picche, un 4 di cuori, un 3 di fiori e un 2 di fiori. Egli sceglie di tenere il 5 di picche e somma questo numero ai suoi tratti mentali (5+9), totalizzando 14.

Lilith ha il tratto sociale a 7, la sua volontà è ancora intatta a 3 e possiede Ascendente a 2. Quindi Lilith pesca tre carte: 5 di picche 3 fiori, 10 cuori. Sa che l'unico modo di vincere lo scontro è scegliere 10 cuori e agisce così. Somma la carta all'attributo coinvolto nello scontro (10+7) e totalizza 17.

Lilith vince il conflitto in questo turno, ma segna un punto fame. Le conseguenze del conflitto dipenderanno da come i personaggi decideranno di agire successivamente, sempre rimanendo coerenti con il contesto della scena.

Danni e guarigione

Il conflitto può essere fisico, mentale o sociale. Per il conteggio dei danni e delle conseguenze delle azioni, nel primo caso verrà usato il parametro *salute*, nei secondi il parametro *volontà*.

Tipi di danno

Nello Storyteller System, i danni si suddividono in due categorie:

- **Danni Superficiali:** contusioni, graffi e simili ferite appariscenti ma che non causano immediato pericolo di vita. Pugni, calci e armi non letali come i taser infliggono danni Superficiali. Le armi comuni, come pistole e lame, infliggono danni Superficiali ai vampiri. Nei conflitti sociali, i danni Superficiali rappresentano l'imbarazzo o una ferita all'amor proprio che non hanno effetti duraturi sull'immagine del bersaglio.
- **Danni Aggravati:** ossa rotte, ferite profonde e lesioni che causano pericolo di vita. Le armi affilate e perforanti causano danni Aggravati agli umani. Normalmente solo fuoco, luce solare e artigli o zanne di alcune creature soprannaturali causano danni Aggravati ai vampiri. Gli attacchi sociali che svelano informazioni segrete sul bersaglio o gli attacchi da parte di amici intimi o persone fidate infliggono danni Aggravati alla Volontà.

Conteggio dei danni

I personaggi applicano i danni ricevuti al punteggio pertinente: Salute o Volontà.

Ogni livello di danni Superficiali sulla scheda del personaggio va indicato tracciando una “/” su una casella.

I danni Aggravati, invece, devono essere registrati sulla scheda tracciando una “X” sulla casella.

Dopo 3 danni superficiali a ogni nuovo danno superficiale si segnano danni Aggravati fino a un massimo di 3.

Salute

La salute rappresenta lo stato fisico del personaggio, questo valore può essere intaccato in scontri fisici o con l'uso di discipline che causino ferite fisiche.

Tutti i personaggi hanno 3 *punti salute* di base.

Quando le caselle del punteggio di Salute si riempiono completamente di danni Aggravati, un personaggio è *incapacitato*. Nello stato incapacitato il personaggio può comunque curare

i danni subiti, ma non può muoversi o intraprendere altre azioni. Dallo stato incapacitato ulteriori danni Aggravati provocano il torpore o la morte del personaggio.

Vampiri

Oltre a fuoco, luce solare e decapitazione, un vampiro può morire se un acido dissolve completamente il suo corpo, se viene fatto a pezzi dall'onda d'urto di una esplosione (le quali, del resto, sono quasi sempre accompagnate da fiamme letali) o se schiacciato dalla pressione abissale.

Un vampiro impalettato è paralizzato ed entrerà in torpore solo nel momento in cui risvegliandosi la notte finirà i punti fame. Impalettato il vampiro può ancora usare Discipline mentali quali Ascendente, Auspex e Dominazione, ma non può impartire comandi a meno che non sia in grado di comunicare telepaticamente.

Torpore

Quando è in torpore, un vampiro giace inerte e del tutto inconsapevole dei dintorni, simile in tutto e per tutto a un cadavere avvizzito. Non può usare Discipline né reagire in alcun modo ai normali stimoli. Per interrompere anzitempo il periodo di torpore di un Fratello, bisogna dargli da bere abbastanza vitae vampirica (di Potenza del Sangue superiore alla sua) da saziare 1 livello di Fame.

Sangue Debole

In generale, i Sangue debole subiscono danni come i mortali ma li guariscono come i vampiri. In termini di gioco, subiscono danni Aggravati non solo dal fuoco, ma anche dalle armi taglienti e perforanti. Un paletto nel cuore non li paralizza come i Fratelli, ma provoca un massiccio trauma fisico che probabilmente li manda in torpore. Una volta feriti, i Sangue debole guariscono seguendo le stesse regole degli altri vampiri. La luce diretta del sole infligge loro meno danni rispetto agli altri vampiri.

Mortali

I mortali subiscono danni Aggravati dalle armi taglienti e perforanti, oltre che dal fuoco e dalle zanne dei vampiri.

Volontà

La volontà rappresenta lo stato mentale e anche sociale del personaggio, questo valore può essere intaccato in scontri mentali, sociali o con l'uso di determinate discipline che portino a una perdita di punti in questo valore.

Tutti i personaggi hanno 3 *punti di volontà* di base.

Quando il personaggio perde tutti i punti volontà, il giocatore è impossibilitato ad affrontare il personaggio che gli ha causato l'umiliazione, ne ha paura se lo scontro è stato mentale o si sente troppo umiliato per interagire con lui se lo scontro è stato sociale. Di fatto non potrà

mai attaccare, nemmeno fisicamente, quel personaggio senza aiuto e incoraggiamento di altri personaggi.

I punti di volontà si possono recuperare portando a termine uno degli obiettivi del personaggio. Il guadagno non è lo stesso per tutti gli obiettivi, rivolgersi quindi a un master per chiarire quanti punti si possono recuperare portando a termine lo scopo scelto.