

Vampiri the Masquerade

LIVELLI DI SALUTE

Livello di Salute	Penalità Dadi	Penalità Movimento
Contuso		Il personaggio ha una piccola contusione e non subisce nessuna penalità.
Graffiato	-1	Il personaggio ha un graffio e non soffre penalità al movimento.
Leso	-1	Il personaggio soffre di lesioni minori ed è leggermente ostacolato nei movimenti (Velocità massima ridotta alla metà).
Ferito	-2	Il personaggio risente di danni significativi e non può correre (Può Camminare). A questo livello non è in grado di muoversi ed attaccare; Perde sempre dadi quando muove e attacca nello stesso turno.
Straziato	-2	Il personaggio è ferito gravemente ed è in grado solo di zoppiare con difficoltà (Circa 3m per Turno).
Menomato	-5	Il personaggio è ferito in maniera catastrofica e riesce solo a strisciare (1m per Turno).
Incapacitato		Il personaggio non può fare nessun movimento ed è probabilmente inconscio. I Vampiri Incapacitati che non hanno più sangue entrano in torpore.

COSTI DELL'ESPERIENZA

Attributo	Costo
Nuova Abilità	3
Nuova Via (Negromanzia o Taumaturgia)	7
Nuova Disciplina	10
Attributi	Punteggio attuale x 4
Abilità	Punteggio attuale x 2
Discipline del Clan	Punteggio attuale x 5*
Altre Discipline	Punteggio attuale x 7*
Via Secondaria (Negromanzia o Taumaturgia)	Punteggio attuale x 4
Virtù	Punteggio attuale x 2**
Umanità	Punteggio attuale x 2
Forza di Volontà	Punteggio attuale.

* I Vili non possiedono Discipline basate sul Clan, non appartenendo a nessun Clan. Per loro il costo per aumentare qualsiasi disciplina è punteggio attuale x 6. Questo è il vantaggio e lo svantaggio di non far parte di nessun Clan.

** Migliorare una virtù attraverso l'esperienza non significa che si aumentano automaticamente le Caratteristiche basate su quella Virtù (Umanità, Forza di Volontà)

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Tre	Facile (installare un software sul Macintosh)
Quattro	Comune (cambiare una gomma)
Cinque	Semplice (sedurre qualcuno già "ben disposto")
Sei	Normale (Sparare con una pistola)
Sette	Impegnativo (Sostituire l'autoradio)
Otto	Difficile (ricomporre un blocco motore distrutto)
Nove	Estremamente difficile (riparare un blocco motore distrutto senza avere i ricambi)

GRADI DI SUCCESSO

Un Successo	Marginale (far funzionare un frigorifero alla meno peggio mentre aspetti il tecnico).
Due Successi	Moderato (realizzare un oggetto di artigianato orribile ma utile).
Tre Successi	Completo (riparare qualcosa alla perfezione).
Quattro Successi	Eccezionale (aumentare la potenza della tua auto mentre la ripari).
Cinque Successi	Fenomenale (creare un capolavoro).

TABELLA DEI PUNTI SANGUE

Vena	Punti Sangue
Vampiro	10-???
Licantropo	25
Umano medio	10
Cavallo	7
Bambino	5
Mucca	5
Cane	2
Gatto	1
Sacchetto di Plasma	1
Topo	½
Pipistrello o Uccello	¼

TABELLA DELLE GENERAZIONI

Generazione	Max. Caratt.	P. Sangue Max.	P. Sangue/Turno
Terza	10	???	???
Quarta	9	50	10
Quinta	8	40	8
Sesta	7	30	6
Settima	6	20	4
Ottava	5	15	3
Nona	5	14	2
Decima	5	13	1
Undicesima	5	12	1
Dodicesima	5	11	1
Tredicesima	5	10	1

Vampiri the Masquerade

TABELLA RIASSUNTIVA DEL COMBATTIMENTO		
Prima Fase: Iniziativa		
<ul style="list-style-type: none"> •Tiro iniziativa(Dado+Destrezza+Prontezza di Spirito). Tutti dichiarano le proprie intenzioni. Il personaggio con il punteggio più alto in iniziativa agisce per primo. Le azioni possono essere rinviate a qualunque momento posteriore al proprio ordine di iniziativa. •Dichiarare qualsiasi azione multipla, riducendo opportunamente gli ammontare dei dadi. Dichiarare l'attivazione delle Discipline e il consumo di Forza di Volontà. 		
Seconda Fase: Attacco		
<ul style="list-style-type: none"> •Per combattimenti ravvicinati senz'armi, tirare Destrezza+Rissa. •Per combattimenti ravvicinati con armi, tirare Destrezza+Mischia. •Per i combattimenti a distanza, tirare Destrezza+Armi da Fuoco (pistole) o Destrezza+Atletica (armi da tiro). •Un personaggio può interrompersi a favore di una azione difensiva (bloccare, schivare o parare) in qualsiasi momento prima di aver compiuto l'azione dichiarata, purché riesca in un tiro di Forza di Volontà (o utilizzi un punto di Forza di Volontà). 		
Terza Fase: Risoluzione		
<ul style="list-style-type: none"> •Determinare l'effetto totale del danno (tipo di arma o manovra), aggiungendo un dado extra ad ogni successo ottenuto oltre al primo ottenuto nel tiro di attacco. 		

TABELLA DELLE MANOVRE PER IL COMBATTIMENTO RAVVICINATO				
Manovra	Caratteristiche	Accuratezza	Difficoltà	Danni
Artigliare	Destr.+Rissa	Normale	Normale	Fo+1 (A)
Bloccare	Destr.+Rissa	Speciale	Normale	(R)
Calcio	Destr.+Rissa	Normale	+1	Forza+1
Arma	Destr.+Mischia	Normale	Normale	Arma
Disarmare	Destr.+Mischia	Normale	+1	Speciale
Morso	Destr.+Rissa	+1	Normale	Fo+1 (A)
Parare	Destr.+Mischia	Speciale	Normale	(R)
Placcare	Forza + Rissa	Normale	+1	Fo+1 (K)
Presa	Forza + Rissa	Normale	Normale	Forza (C)
Pugno	Destr.+Rissa	Normale	Normale	Forza
Schivare	Destr.+Schivare	Speciale	Normale	(R)
Spazzata	Destr.+Ris/Mis	Normale	+1	For (K)
Stretta	Forza + Rissa	Normale	Normale	(C)

(A): La manovra infligge un danno aggravato.
(C): La manovra continua nei turni successivi.
(K): La manovra Provoca l'atterramento dell'avversario
(R): La manovra riduce i successi dell'attacco dell'avversario.

TABELLA DELLE MANOVRE PER IL COMBATTIMENTO A DISTANZA				
Manovra	Caratteristiche	Ac.	Diff.	Danni
Colpi Multipli	Destr.+Armi Fuoco	Sp.	Norm.	Arma
Due Armi	Destr.+Armi Fuoco	Sp.	+1a.m.	Arma
Fuoco Automatico	Destr.+Armi Fuoco	+10	+2	Arma
Fuoco Sbarramento	Destr.+Armi Fuoco	+10	+2	Arma
Raffica 3 colpi	Destr.+Armi Fuoco	+2	+1	Arma

TABELLA DELLE ARMI A GITTATA					
Tipo	Danni	Gittata	Cadenza	Caricatore	Occultabilità
Rivoltella leggera	4	12	3	6	T
Rivoltella pesante	6	35	2	6	G
Pistola leggera	4	20	4	17+1	T
Pistola pesante	5	30	3	7+1	G
Fucile	8	200	1	5+1	N
Mitra piccolo	4	25	3	30+1	G
Mitra grande	4	50	3	32+1	I
Fucile d'assalto	7	150	3	42+1	N
Shotgun	8	20	1	5+1	I
Shotgun semiaut.	8	20	3	8+1	I
Balestra	5	35	1	1	I

*L'arma è in grado di Sparare raffiche di 3 colpi, fuoco automatico e fuoco di sbarramento.
**La Balestra è l'unica arma con la quale si può impalare un vampiro ma si ricarica in 5 turni.

TABELLA DELLE ARMI DA MISCHIA			
Arma	Dif.	Danno	Oc.
Ascia	7	Fo+4	N
Bastone*	7	Fo+1	I
Coltello	5	Fo+1	G
Pala*	7	Fo+2	T
Paletto°	6	Fo+1	I
Spada	6	Fo+3	I

TABELLA DELLE ARMATURE		
Classe	Bonus Assorb.	Pen.
Classe 1	1	0
Classe 2	2	1
Classe 3	3	1
Classe 4	4	2
Classe 5	6	3

* Si può ignorare il bonus dato dall'armatura tentando un tiro mirato sulle parti che essa lascia scoperte.

MIRARE		
Obiettivo	Difficoltà	Danno.
Medio	+1	-
Piccolo	+2	+1
Minuscolo	+3	+2

COPERTURA	
Tipo di copertura	Incremento Diff.
Leggera	+1
Buona	+2
Superiore	+3

Vampiri the Masquerade

TABELLA VEICOLI			
Veicolo	Velocità di Sicurezza	Velocità Massima	Manovre
Autocarro a 6 ruote	95	145	3
Bus	95	160	3
Autotreno 18 ruote	110	175	4
Berlina	110	190	5
Auto di medie dimensioni	120	200	6
Utilitaria	110	210	6
Utilitaria sportiva	160	225	7
Coupè sportivo	175	240	8
Auto sportiva	175	255	8
Fuoriserie	210	300+	9
Berlina lussuosa	135	250	7
Fuoristrada	110	185	6
Monoposto F1	225	385	10
Moto da corsa	185	300	7
Monovolume	110	190	6
Carro armato (moderno)	95	160	4
Carro armato (II Guerra mondiale)	50	65	3

TABELLA SOLLEVARE/DISTRUGGERE*		
Forza	Azione	Soll (kg)
1	Schiacciare una lattina di birra.	20
2	Frantumare una sedia di legno.	50
3	Sfondare una porta di legno.	125
4	Rompere una tavola di 60x120 cm.	200
5	Sfondare una porta tagliafuoco in metallo.	325
6	Lanciare una moto	400
7	Ribaltare una piccola Auto	450
8	Spezzare un tubo di piombo di 90 cm.	500
9	Perforare un muro di cemento armato.	600
10	Squarciare un barile d'acciaio.	750
11	Perforare una lastra di metallo da 2,5 cm.	1.000
12	Spezzare un lampione di metallo.	1.500
13	Lanciare una station wagon.	2.000
14	Lanciare un camioncino.	2.500
15	Lanciare un Autocarro.	3.000

*Il punteggio è dato da Forza + Potenza del personaggio. Per aumentarlo si può fare un test su Forza di Volontà (difficoltà 9).

TABELLA DIFFICOLTÀ CACCIARE	Difficoltà
Zona	4
Bassifondi / il Rack	5
Basso reddito / Bohemien	6
Distretto direzionale del centro della città	6
Zona industriale	7
Quartieri residenziali	8
Zona altamente pattugliata	9

GERARCHIA DEI PECCATI – UMANITÀ	
Umanità	Guida Morale
10	Pensieri egoisti
9	Atti egoisti minori
8	Danno al prossimo
7	Furto
6	Violazione accidentale
5	Violazione appassionata
4	Violazione appassionata
3	Violazione intenzionale
2	Violazioni distratte
1	Perversioni estreme o atti nefandi

DIFFICOLTÀ PER RESISTERE AL RÖTSCHRECK	
Difficoltà	Stimolo
3	Accendere una sigaretta
5	Vista di una torcia
6	Falò
7	Raggi del sole coperti
7	Essere bruciato
8	Raggi del sole diretti
9	Intrappolato in edificio in fiamme

DIFFICOLTÀ TIRI PER RESISTERE ALLA FRENESIA	
Stimolo	Difficoltà
Odore del sangue*	3
Vista del sangue*	4
Essere molestato	4
Situazioni pericolose	4
Essere deriso	4
Provocazioni fisiche	6
Sapore del sangue*	6
Pericolo per la persona amata	7
Grande umiliazione	8

* Solo quando è affamato ma in casi estremi la difficoltà può anche essere aumentata.

MOVIMENTO	
Camminare:	Movimento pari a 7m x Turno
Correre:	Movimento pari a (12 + Destrezza) m x Turno
Scatto:	Movimento pari a [20 + (3xDestrezza)] m x Turno