

# Vampire Blood War

La guerra dei Vampiri

## Contenuti

<a href="#">Vampire Blood War.....</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">La guerra dei Vampiri.....</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Contenuti.....</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Scopo del gioco.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">Elementi del gioco.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">Rank delle unità.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">Clan dei Corporativi.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Clan dei Demoniaci.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Clan degli Osservatori.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Sistema di gioco.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Movimento delle unità.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Comandare le unità.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Raccogliere punti sangue.....</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Produrre unità vampiriche.....</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">Aggiornamento delle unità.....</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">Raccogliere punti influenza.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Utilizzo dei punti influenza.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Zona di manipolazione.....</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Tipi di influenza.....</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Acquistare le influenze.....</a>	<a href="#">11</a>
<a href="#">Raccogliere punti Status.....</a>	<a href="#">11</a>
<a href="#">Utilizzo dei punti status.....</a>	<a href="#">11</a>
<a href="#">Elezione del capo clan.....</a>	<a href="#">12</a>
<a href="#">Governare la fazione.....</a>	<a href="#">12</a>
<a href="#">Combattimento.....</a>	<a href="#">13</a>
<a href="#">Guerra tra fazioni.....</a>	<a href="#">13</a>
<a href="#">Sistema di combattimento.....</a>	<a href="#">13</a>
<a href="#">Altri tipi di unità.....</a>	<a href="#">14</a>
<a href="#">Sistema di Magia.....</a>	<a href="#">16</a>

## Scopo del gioco

Ciascun giocatore rappresenta il Principe di una città. Al momento della creazione del personaggio il giocatore deve decidere il *clan*, mentre la città di partenza sarà scelta a casa dal programma.

Lo scopo del gioco è riuscire a dominare l'intero pianeta con il proprio clan: in tal caso la vittoria è quindi di tutti i Principi di quel clan.

## Elementi del gioco

Gli elementi del gioco sono:

- **La mappa:** ogni casella ha un proprio livello di *densità* (abitanti per Km<sup>2</sup>), che va da un minimo di 100 (campagna) ad un massimo di 10,000 (città). L'algoritmo che genera la mappa definisce prima tutte le città, dopodiché crea le altre caselle sottraendo un numero casuale dalle caselle già esistenti. In questo modo si ottiene l'effetto "periferia" che decresce man mano che ci sia allontana dalle città. Una casella ha dimensioni di circa 1 Km x 1 Km.
- **Le unità:** possono essere vampiri, creature varie o umani. In gran parte dei casi per loro valgono le stesse regole. Ogni unità è distinta da 4 parametri (che all'inizio vanno da 1 a 9).
  - *Attacco:* la capacità di attacco e combattimento.
  - *Difesa:* la capacità di difesa.
  - *Fiuto:* la capacità di scorgere le altre unità.
  - *Offuscamento:* la capacità di rimanere nascosti al fiuto degli altri.
- **Le fazioni:** i clan sono divisi in tre fazioni:
  - *Corporativi:* organizzati in modo democratico nella Corporazione, governata dalla Camera dei Pari. Credono che si possa convivere segretamente assieme agli umani.
  - *Demoniaci:* organizzati come una monarchia, prendono tutti ordini dal Gran Maestro (inizialmente gestito dall'amministratore). Vogliono schiavizzare gli umani per usarli solo come cibo.
  - *Osservatori:* senza organizzazione, anarchici e contemplativi. Non si vogliono immischiare alla guerra in corso tra Corporativi e Demoniaci, ma sono sempre pronti ad intervenire se gli fa comodo.
- **Le risorse:** sono di tre tipi:
  - *Sangue:* serve a produrre e mantenere le unità.
  - *Influenze:* servono a controllare la società umana e quindi ad agire a distanza.
  - *Status:* la fiducia e ammirazione che la società vampirica attribuisce al Principe.

## Rank delle unità

Al momento della creazione qualsiasi unità è di *rank 1*, ed i suoi valori vanno da 1 a 9. Successivamente, spendendo punti sangue, è possibile aumentare l'anzianità dell'unità e quindi alzare ulteriormente questi parametri.

Per il Principe valgono le stesse regole, con la differenza che il Principe risiede in città ma la sua unità non compare mai sulla mappa, a meno che il giocatore non decida di scendere in campo

personalmente. Ciò può essere conveniente solo se il Principe è abbastanza potente, oppure nelle primissime fasi del gioco, poichè se il Principe muore il giocatore termina la partita. Dopo essere sceso in campo il Principe può di nuovo “uscire dalla mappa”, ma solamente se riesce a tornare presso la propria città (dove si trova il rifugio del Principe).

## Clan dei Corporativi

I parametri sono descritti dai parametri: *Attacco-Difesa-Fiuto-Offuscamento*.

1. **Cacciatori:** esperti nel cacciare gli umani e procurarsi il sangue. Collerici, violenti ed ottimi combattenti. Parametri: 7-6-4-2.  
*Abilità speciale:* raccogliere punti sangue.
2. **Animalisti:** sono in grado di evocare gli animali e comandarli a piacimento. Parametri: 6-5-6-5.  
*Abilità speciale:* produrre unità animali.
3. **Spie:** ottimi per infiltrarsi nel territorio nemico e raccogliere informazioni. Parametri: 5-5-5-8.  
*Abilità speciale:* spiare il nemico.
4. **Segugi:** ottimi per setacciare il territorio e trovare le unità nemiche. Parametri: 2-3-8-7.  
*Abilità speciale:* produrre unità licantropo.
5. **Seduttori:** specializzati nell'infiltrarsi nella società umana. Parametri: 2-2-8-3.  
*Abilità speciale:* raccogliere punti influenza.
6. **Maghi:** sono capaci di trasformare il sangue in energia magica. Parametri: 3-3-7-7.  
*Abilità speciale:* compiere rituali (vedi Taumaturgia).
7. **Leaders:** gestiscono e incoraggiano i vampiri a loro alleati. Parametri: 4-4-4-7.  
*Abilità speciale:* aumentare i parametri dei vampiri corporativi nella stessa casella (+1).

## Clan dei Demoniaci

1. **Assassini:** esperti nel combattere e procurarsi il sangue. Parametri: 8-5-5-3.  
*Abilità speciale:* raccogliere punti sangue.
2. **Oscurità:** sono in grado di evocare le ombre e comandarle. Parametri: 5-4-3-9.  
*Abilità speciale:* produrre unità ombra.
3. **Arcani:** esperti nello spionaggio e nel combattimento. Parametri: 5-7-5-7.  
*Abilità speciale:* spiare il nemico.
4. **Satanisti:** sono in grado di usare il sangue per adorare le divinità dell'oltretomba. Parametri: 4-2-4-7. *Abilità speciale:* produrre unità demone.
5. **Corruttori:** specializzati nel corrompere la società umana. Parametri: 3-3-4-6.  
*Abilità speciale:* raccogliere punti influenza.
6. **Nephandi:** sono capaci di trasformare il sangue in energia magica. Parametri: 3-3-7-7.  
*Abilità speciale:* lanciare incantesimi (vedi Mage).
7. **Regnanti:** gestiscono e incoraggiano i vampiri a loro alleati. Parametri: 4-4-4-7.  
*Abilità speciale:* aumentare i parametri dei vampiri demoniaci nella stessa casella (+1).

## Clan degli Osservatori

1. **Battitori:** esperti nel combattere e procurarsi il sangue. Parametri: 7-4-5-1.  
*Abilità speciale:* raccogliere punti sangue.
2. **Sacerdoti:** sono in grado di governare gli uomini di chiesa. Parametri: 4-5-2-8.  
*Abilità speciale:* produrre unità esorcista.
3. **Ninja:** esperti nello spionaggio e nel combattimento. Parametri: 6-6-6-6.  
*Abilità speciale:* spiare il nemico.
4. **Negromanti:** sono in grado di usare il sangue per evocare gli spiriti ultraterreni.  
Parametri: 3-2-3-8. *Abilità speciale:* produrre unità fantasma.
5. **Mafiosi:** specializzati nel manipolare la società umana. Parametri: 2-4-2-7.  
*Abilità speciale:* raccogliere punti influenza.
6. **Mistici:** sono capaci di trasformare il sangue in energia magica. Parametri: 1-2-8-6.  
*Abilità speciale:* lanciare maledizioni (vedi Demon).
7. **Nobili:** indeboliscono i vampiri nemici risucchiando la loro energia. Parametri: 2-4-7-6.  
*Abilità speciale:* diminuire i parametri dei vampiri nemici nella stessa casella (-1).

## Sistema di gioco

### Movimento delle unità

In un'ora un vampiro muove per un numero di caselle pari alla somma dei parametri Attacco + Difesa, per le creature non-vampiriche valgono regole diverse (vedi più sotto).

Durante l'elaborazione del movimento il SW controlla la densità della casella in cui l'unità sta per entrare. Dividendo la densità per 100 si trova il numero massimo di unità che possono sostare su quella casella. Quindi una città (densità massima 10,000 abitanti/km<sup>2</sup>) può contenere al massimo 100 unità, mentre in alcune campagne disabitate (densità minima 100 abitanti/km<sup>2</sup>) può sostare solamente un'unità alla volta.

Se la densità massima è già raggiunta, l'unità si ferma senza completare l'ordine di movimento, e segnalando il messaggio: *non posso avanzare oltre, la zona è troppo affollata e non si trova nulla da mangiare ...*

### Comandare le unità

Ogni unità può ricevere i seguenti *ordini di movimento*:

- *Movimento semplice:* l'unità si sposta alle coordinate specificate.
- *Pattuglia:* l'unità va avanti e indietro tra due località ben precise.
- *Segui:* l'unità segue un'altra unità alleata o nemica (finché riesce a fiutarla).
- *Difendi:* l'unità si ferma, ricevendo un bonus sulla Difesa e sull'Offuscamento (vedi sotto).
- *Usa abilità:* l'unità si ferma e attiva la propria abilità. Questo non vale per i cacciatori, la cui abilità implica il movimento.

## **Raccogliere punti sangue**

Il giocatore può raccogliere punti sangue in vari modi:

### **1. Caccia**

Selezionare le unità apposite (Cacciatori, Battitori ecc.) e attivare la loro abilità speciale. Le unità si muoveranno alla ricerca di spazi di caccia e appena avranno fatto il “pieno” (cioè raccolto un numero di PS pari al loro rank) torneranno al rifugio del Principe con il raccolto. Quindi un vampiro di rank 5 produrrà 5 PS al termine di ogni caccia.

La caccia funziona con un algoritmo del genere:

1. Si tira il Fiuto per vedere se il cacciatore trova un vittima. La probabilità di successo aumenta con la densità, diminuisce se sono presenti altre unità nella stessa casella.
2. Trovata una vittima, si tira l'Attacco per raccogliere 1 PS.
3. Si tira l'Offuscamento per sapere se la caccia è stata scoperta. In caso di fallimento di questo tiro la notizia appare sui bollettini della polizia (vedi sezione *polizia*).

Una singola battuta di caccia può durare da un minimo di 1 ora ad un massimo di 6 ore (tarare la formula sopra di conseguenza), con una media di 3 ore circa.

### **2. Principe**

Il Principe può andare a caccia con le stesse regole del punto 1, qualunque sia il suo clan. Ovviamente questo è altamente rischioso e conviene solo alle primissime mosse.

### **3. Influenze**

L'influenza *Sanità* può procacciare PS. Vedere le regole apposite.

### **4. Magia**

Alcune incantesimi e rituali possono procurare PS. Vedere le regole apposite.

### **5. Commercio**

E' possibile commerciare qualsiasi risorsa e/o favore.

### **6. Adoratori**

Il Principe può fare affidamento su un certo numero di adoratori esterni. E' sufficiente che alcuni suoi amici, anche se non iscritti al gioco, clicchino su un link del genere:

<http://vampire.boodwar.com/hunting.asp?id=123456789>

In questo modo il Principe indicato dal parametro “id” riceve 1 PS per ogni click. Ovviamente il SW deve controllare l'IP dell'utente ed evitare più di un click al giorno da parte di uno stesso IP. All'utente comparirà un messaggio del tipo:

*Complimenti! Hai appena dato il tuo sangue al vampiro Gustav ...*

Dove “Gustav” è il giocatore corrisponde all' “id” specificato.

## **Produrre unità vampiriche**

All'inizio della partita ciascun giocatore dispone di **20 PS**, che può usare per produrre le prime unità. I costi di produzione sono:

### **1. Progenia: 5 PS**

Il Principe può abbracciare degli umani e creare così un'un'unità vampiro, il quale sarà sempre e comunque del suo stesso clan. Un Principe *Leader* quindi può creare unità Leader, un Principe *Cacciatore* produce unità di Cacciatori e così via.

Queste unità sono prodotte di 1 rank inferiore a quello del Principe, e una volta prodotte si auto sostentano (anche se aumentano di rank).

*Esempio*: un Principe di rank 6 produrrà unità di rank 5.

### **2. Legame: 1 PS**

Il Principe può legare a se stesso, tramite un legame di sangue, un vampiro di un altro clan che fino a quel momento non era ancora schierato (quindi era fuori dalla mappa). Agli effetti pratici è come se quest'unità venisse creata ex-novo. Il legame è possibile alle seguenti condizioni:

- Il vampiro deve appartenere ad un clan alleato (stessa fazione).
- Il vampiro viene prodotto al rank 1, qualunque sia il rank del Principe.
- Il Principe deve pagare 1 PS al giorno per mantenere attivo il legame.

Attenzione: se in futuro aumentasse il rank di un vampiro legato di sangue, aumenta anche il suo costo di mantenimento. Quindi un vampiro di rank 3 costerà 3 PS al giorno.

## **Aggiornamento delle unità**

E' possibile aumentare il rank delle unità, ovvero la loro anzianità, spendendo PS. Per farlo basta spendere un numero di PS pari al doppio del rank attuale, quindi:

- Spendendo 2 PS si trasforma un vampiro di rank 1 al rank 2.
- Spendendo 4 PS si trasforma un vampiro di rank 2 al rank 3.
- Spendendo 6 PS si trasforma un vampiro di rank 3 al rank 4. ecc...

*Esempio*: un giocatore inizia la partita con 20 PS. Ne spende subito 6 (2+4) per portare il Principe al libello rank 3. Dopodichè ne spende 10 (5+5) per creare due progenie di rank 2. A questo punto gli restano ancora 4 PS con cui può creare 4 vampiri legati di sangue. Si avrà così:

- 1 Principe di rank 3.
- 2 Figli di rank 2.
- 4 Vampiri legati di sangue di rank 1.

### **Nota**

Ad ogni aumento di rank, tutti i parametri del vampiro di aumentano di un'unità.

*Esempio*: un'unità di rank 1 con parametri di Attacco-Difesa-Fiuto-Offuscamento pari a 2-3-6-9, al momento di diventare di rank 2 avrà valore 3-4-7-10, al rank 3 avrà 4-5-8-11 e così via.

## **Raccogliere punti influenza**

I punti influenza possono essere ottenuti in vari modi:

### **1. Manipolazione**

Il giocatore aziona l'abilità speciale delle unità predisposte a questo compito (Corruttori, Mafiosi ecc.), secondo una regola del genere:

1. Si contano il numero di turni che l'unità è rimasta ferma senza mai muovere nè combattere, questo valore è detto *conoscenza del territorio*.
2. Più è elevata la conoscenza del territorio e maggiore è la densità della casella occupata, maggiore è la possibilità di successo. Se il tiro ha successo il vampiro colleziona un numero di PI (punti influenza) pari al proprio rank.
3. Si tira l'Offuscamento per sapere se la manovra ha provocato qualche scandalo. In caso di fallimento di questo tiro, la notizia esce sui giornali locali della città (vedi sezione *Mass Media*).

Ogni unità può tentare di collezionare PI solamente una volta al giorno. I PI guadagnati sono immediatamente disponibili al Principe, non vanno "trasportati" al rifugio come nel caso dei PS.

### **2. Principe**

Il Principe può uscire allo scoperto e raccogliere PI con le stesse regole del punto 1, qualunque sia il suo clan (a suo rischio e pericolo).

### **3. Commercio**

E' possibile commerciare qualsiasi risorsa e/o favore.

## **Utilizzo dei punti influenza**

Il Principe può utilizzare i punti influenza per manipolare la società umana, e quindi tutte le città del pianeta, anche se poste sotto il dominio avversario. L'area controllata dal giocatore si ottiene in base al rank del Principe (100 km per ogni livello di rank).

- Principe di *rank 1*: influenza le caselle fino a 100 km di distanza dal rifugio.
- Principe di *rank 2*: influenza le caselle fino a 200 km di distanza dal rifugio.
- Principe di *rank 3*: influenza le caselle fino a 300 km di distanza dal rifugio ecc...

Quando il vampiro vuole agire mediante l'influenza sugli umani si usa una formula del tipo:

$$\text{probabilità di successo} = (\text{PI spesi}) * 100 / (\text{densità casella bersaglio})$$

L'esito della manipolazione viene reso noto dopo due ore di tempo. Se durante questo tempo un altro vampiro usa la stessa influenza sulla stessa casella l'esito della manipolazione viene rimandato di altre due ore, e così via finchè nessuno tenta di manipolare la casella per almeno due ore (uno stesso vampiro può manipolare più volte la casella, almeno finchè ha dei PI da spendere). Alla fine, se più di un vampiro ha avuto successo, si confrontano tutti i risultati: vince il vampiro che ha ottenuto il risultato migliore.

Influenze diverse possono invece agire indipendentemente sulla stessa zona.



## Zona di manipolazione

Il numero di caselle manipolate dall'influenza ("zona" della manipolazione) si ottiene così:

- La manipolazione ha effetto sulla casella "bersaglio" e tutte quelle adiacenti, se queste caselle hanno una densità minore o uguale a quella della casella "bersaglio".
- Si itera ricorsivamente la regola precedente su tutte le altre caselle limitrofe, a patto di restare sempre all'interno della zona di influenza stabilita dal rank del Principe (vedi sopra).

*Esempio:* Il giocatore manipola la casella con densità 1500 (al centro in grassetto). Supponendo che le caselle a destra della casella bersaglio (al centro in grassetto) siano fuori dalla zona di influenza (stabilita dal rank) e che i numeri rappresentano la densità di ciascuna casella, si ha:

2000	1800	1650	600	2000	2100	2500	3000	3500
2500	1900	1400	700	1800	2200	3000	3500	4000
3000	2200	1600	1100	1200	1600	3000	4000	5000
<b>PRINCIPE</b>	2500	2000	1200	<b>1500</b>	1550	3000	4000	6000
2500	2000	1700	1000	1200	1700	3000	3500	4000
2000	1800	1450	800	1300	1400	2200	2500	2000
2000	1700	1400	900	1100	1300	1450	1700	1800

Quindi le caselle "grigie" vengono tutte manipolate, mentre le caselle "rosse" non vengono manipolate perchè troppo lontane (anche se la densità lo permetterebbe).

In altre parole, l'influenza si propaga dalla casella bersaglio a tutte le caselle meno popolate dentro l'area di controllo del Principe.

## Tipi di influenza

Gli effetti dell'influenza dipendono dai PI a disposizione del Principe, ovvero da quelli che egli ha già accumulato e che tiene da parte (non quindi da quelli spesi per la singola manipolazione).

### Mass Media

- Da 1 a 10 PI: può consultare i giornali locali della zona.
- Da 10 a 50 PI: può cancellare notizie dai giornali locali della zona.
- Oltre 50 PI: può inserire false notizie sui giornali locali della zona.

### Polizia

- Da 1 a 10 PI: può consultare i bollettini di polizia della zona.
- Da 10 a 50 PI: può cancellare notizie dai bollettini di polizia della zona.
- Oltre 50 PI: può inserire false notizie sui bollettini di polizia della zona.

### Occulto

- Da 1 a 10 PI: può consultare le voci che circolano riguardo l'occulto.
- Da 10 a 50 PI: può mettere a tacere le voci che circolano riguardo l'occulto.
- Oltre 50 PI: può inserire false voci riguardo l'occulto.

### Chiesa

- Da 1 a 10 PI: può consultare le voci che circolano riguardo la chiesa
- Da 10 a 50 PI: può mettere a tacere le voci che circolano riguardo la chiesa
- Oltre 50 PI: può inserire false voci riguardo la chiesa.

**Sanità**

- Da 1 a 10 PI: può ottenere un numero di PS pari a densità/1000.
- Da 10 a 50 PI: può ottenere un numero di PS pari a densità/500.
- Oltre 50 PI: può ottenere un numero di PS pari a densità/100.

**Bassifondi**

- Da 1 a 10 PI: può sapere se qualcuno sta manipolando quella zona, con quale tipo di influenza e su quale casella bersaglio.
- Da 10 a 50 PI: può nascondere un'altra manipolazione dalle ricerche nei Bassifondi, oppure scoprire chi sta compiendo una particolare influenza.
- Oltre 50 PI: può far credere che qualcuno stia manipolando quella zona, facendo credere una qualsiasi casella bersaglio, una qualsiasi influenza, e un qualsiasi nome (anche non esistente).

**Criminalità**

- Da 1 a 10 PI: dimezza tutte le probabilità di successo di qualsiasi manipolazione attualmente in corso sulla zona (esclusa la manipolazione in corso).
- Da 10 a 50 PI: riduce di un quarto le probabilità di successo di manipolazione sulla zona (esclusa la manipolazione in corso).
- Oltre 50 PI: riduce di un decimo le probabilità di successo di manipolazione sulla zona (esclusa la manipolazione in corso).

**Mafia**

- Da 1 a 10 PI: aumenta del 20% le probabilità di successo di qualsiasi manipolazione attualmente in corso su tutta quella zona (esclusa la manipolazione in corso).
- Da 10 a 50 PI: aumenta del 30% le probabilità di successo di manipolazione sulla zona (esclusa la manipolazione in corso).
- Oltre 50 PI: aumenta del 50% le probabilità di successo di manipolazione sulla zona (esclusa la manipolazione in corso).

**Terrorismo**

- Da 1 a 10 PI: può ridurre la densità della zona del 10% (piccolo attentato).
- Da 10 a 50 PI: può ridurre la densità della zona del 20% (strage).
- Oltre 50 PI: può ridurre la densità della zona del 30% (olocausto).

**Politica**

- Da 1 a 10 PI: può aumentare la densità della zona del 5% (benessere).
- Da 10 a 50 PI: può aumentare la densità della zona del 10% (incentivi).
- Oltre 50 PI: può aumentare la densità della zona del 20% (immigrazione).

**Burocrazia**

- Da 1 a 10 PI: fa perdere 10 PI a tutti i principi presenti nella zona, compreso chi effettua la manipolazione.
- Da 10 a 50 PI: fa perdere 20 PI a tutti i principi presenti nella zona, compreso chi effettua la manipolazione.
- Oltre 50 PI: fa perdere 50 PI a tutti i principi presenti nella zona, compreso chi effettua la manipolazione.

## Acquistare le influenze

Ogni Principe inizia il gioco solamente con una delle influenze sopra descritte (a sua scelta), dopodichè guadagna una nuova influenza per ogni 10 caselle poste sotto il suo controllo (cioè occupate esclusivamente da vampiri al suo seguito). Si ha quindi:

- Principe che controlla meno di 10 caselle: 1 campo d'influenza (quello iniziale).
- Principe che controlla 10 o più caselle: 2 campi d'influenza.
- Principe che controlla 20 o più caselle: 3 campo d'influenza ecc...

Attenzione: perdendo caselle (cioè riducendo il proprio dominio) si possono perdere le influenze acquisite! Esse potranno essere però ricomprate in seguito.

## Raccogliere punti Status

I punti status possono essere guadagnati solamente attraverso la stima e la riconoscenza degli altri Principi.

Nota: abbrevieremo i punti status come “status”, per evitare confusione con i punti sangue (PS).

Un qualsiasi giocatore può, tutte le volte che vuole, assegnare status a qualsiasi altro principe, anche senza una ragione. Spesso però gli status vengono assegnati in cambio di favori o in seguito a delle trattative commerciali. Il costo dell'assegnazione dello status dipende dal clan e della fazione di appartenenza:

- Sacrificando **3 vampiri** si può assegnare 1 punto status ad un altro principe dello stesso clan.
- Sacrificando **2 vampiri** si può assegnare 1 punto status ad un altro principe di un altro clan, ma della stessa fazione.
- Sacrificando **1 vampiro** si può assegnare 1 punto status ad un altro principe di una fazione avversaria.

Attenzione: affinché il sacrificio abbia valore i vampiri sacrificati devono essere tutti di rank uguale o superiore del Principe che riceve lo status.

*Esempio:* per dare un punto status ad un Principe di rank 5, si dovranno sacrificare unità vampiro di rank 5 o superiore.

Questo meccanismo fa sì che i Principi “più inoffensivi”, ovvero di basso rank, possano facilmente ricevere la fiducia degli altri, questo perché un vampiro preferisce sempre e condere potere a chi è più debole di lui. La regola inoltre incentiva le trattative (segreti ed illegali) tra principi di fazioni diverse (assegnare status “sotto banco” permette di evitare le formalità del rituale, quindi costa meno).

## Utilizzo dei punti status

I punti status servono solo nei seguenti casi:

### 1. Trattative commerciali

Gli status possono essere barattati in cambio di altre risorse e/o favori.

### 2. Elezioni e votazioni

Ogni clan ed ogni fazione deve avere un portavoce, come spiegato nel paragrafo più sotto. Durante le elezioni ogni Principe ha diritto ad un numero di voti uguale al numero di punti status da lui posseduti.

## Elezione del capo clan

Questa regola riguarda tutti i clan di tutte le fazioni. Si ha una nuova elezione nei seguenti casi:

1. Il capo clan attuale esce dal gioco.
2. Un giocatore o un gruppo di giocatori con almeno la metà più uno degli status di quel clan chiede nuove elezioni.

*Esempio:* i Maghi hanno in totale 650 punti status. Se un gruppo di vampiri Maghi riesce ad avere in totale almeno 326 punti status può chiedere una nuova elezione.

All'inizio del gioco il capo clan è il primo Principe di quel clan che si iscrive alla partita.

## Governo della fazione

E' diverso per ogni fazione:

### 1. Corporativi

Riconoscono come organo rappresentativo la *Camera dei Pari*, composta da tutti i Capi Clan.

La Camera dei Pari si organizza liberamente, come meglio crede, e può permettere ad altri Principi corporativi di sedere alla camera, anche se non sono capi clan.

Inoltre è libera di decidere se eleggere un porta voce, un presidente o un'altra carica rappresentativa, decidendo tutti assieme se, come e quando votare questa carica.

Allo stesso modo, la Camera dei Pari può deliberare alcune regole generali, ed impegnarsi ad agire in concerto per punire gli eventuali trasgressori.

### 2. Demoniaci

Riconoscono come unico capo il Gran Maestro, il quale ha potere di vita e di morte su tutti i Principi e i vampiri della fazione demoniaca. Egli è un monarca assoluto, la sua parola è legge.

Il Gran Maestro non viene votato, semplicemente è il Principe più potente. Chiunque può sfidarlo in qualsiasi momento e, se vince, diventa il nuovo Gran Maestro.

All'inizio del gioco il Gran Maestro è gestito dall'amministratore del gioco. Più avanti, quando diventa chiaro chi è il Principe demoniaco più potente, l'amministratore lo proclamerà Gran Maestro.

### 3. Osservatori

Fanno quello che vogliono, possono restare anarchici oppure accordarsi per stabilire una qualche forma di governo o rappresentanza.

## Combattimento

### Guerra tra fazioni

Ogni unità può ricevere un diverso *ordine di movimento* (vedi sopra), ma può contemporaneamente ricevere quattro diversi *ordini di battaglia*:

- *Pacifico*: non attacca mai nessuno, nemmeno se minacciata (+1 all'Offuscamento).
- *Difensivo*: attacca solamente quando attaccata da altri (+1 al Fiuto).
- *Legale*: attacca a vista le unità delle fazioni avversarie (+1 all'Attacco).
- *Ostile*: attacca a vista le unità dei clan avversari, anche se appartenenti alla stessa fazione (nessun bonus).

Inoltre, se la pedina riceve l'*ordine di movimento* Difendi (distinto dall'*ordine di battaglia*), riceve un ulteriore +1 sulla Difesa ed un altro +1 sull'Offuscamento.

### Sistema di combattimento

Funziona col seguente algoritmo:

1. L'attaccante tira sul proprio Attacco, più un valore casuale che dipende dalla densità di popolazione: più alta è la densità, maggiore è il contributo casuale.
2. Il difensore tira sulla Difesa, sommando lo stesso modificatore casuale dell'attaccante.
3. Se l'attaccante non vince al primo tiro, si invertono i ruoli ed il combattimento prosegue (contro attacco).
4. Se l'unità sconfitta non è un cacciatore, ovvero non dispone con sé di PS in quel momento, essa viene distrutta immediatamente. Se invece l'unità dispone di PS, perde solamente 1 PS ed il combattimento prosegue (a meno che nessuno dei due tenti la fuga).
5. Se una delle due unità viene eliminata, l'altra guadagna gratuitamente ed immediatamente un livello di *rank*.
6. Terminato il combattimento si prende il valore minore di Offuscamento delle due unità e si tira contro la densità. Se il tiro fallisce, la notizia del combattimento esce sia sui giornali (influenza *Mass Media*) che sui bollettini di polizia (influenza *Polizia*).

## Altri tipi di unità

Alcune unità non sono vampiri, ma sono create o evocate dai vampiri stessi. Queste unità sono identificate dai seguenti parametri: Movimento:Attacco – Difesa – Fiuto – Offuscamento (quindi hanno un parametro in più, il *movimento*).

Per queste unità non si applica la regola Movimento = Attacco + Difesa, la quale vale solo per le unità di tipo vampiro (il movimento rappresenta comunque il numero di Km percorsi in un'ora).

Inoltre le unità non vampiro non possono mai cambiare di rank: una volta prodotte, conservano gli stessi parametri per tutta la partita.

**Nota:** le unità non-vampiriche non contano ai fini del dominio per le influenze (vedi sopra).

## Animalisti

Spendendo 1 PS del Principe possono evocare animali, con la seguente regola: si tira il loro Fiuto contro la densità della casella, se il tiro ha successo evocano  $x$  punti animali, dove  $x$  è pari al rank del vampiro (nota: la probabilità del tiro è del 100% dove la popolazione è minima).

- Animale da **1 punto**: topo (10:2-1-6-8).
- Animale da **2 punti**: pipistrello (20:2-2-2-6).
- Animale da **3 punti**: gatto (8:2-2-6-7).
- Animale da **4 punti**: serpente (4:4-2-3-9).
- Animale da **5 punti**: cane (6:3-3-7-4).
- Animale da **6 punti**: lupo (7:4-4-8-5).
- Animale da **7 punti**: cinghiale (8:5-6-5-4).
- Animale da **8 punti**: toro (9:6-7-4-3).
- Animale da **9 punti**: orso (8:8-8-7-5).

*Esempio:* un'animalista di rank 5 evoca con successo degli animali. Egli può scegliere se evocare 5 unità topo, oppure un'unità cane, oppure un'unità pipistrello più un'unità gatto.

## Segugi

Spendendo 1 PS del Principe possono evocare un licantropo di livello pari al rank dal vampiro, con la stessa regola degli Animalisti. Si ha quindi:

- Licantropo di rank 1 (10:7-7-8-4).
- Licantropo di rank 2 (11:8-8-9-5).
- Licantropo di rank 3 (12:9-9-10-6) ecc...

Nota: ogni volta che il vampiro crea un licantropo gira in automatico una voce nel settore *Occulto* (vedi influenze).

## Oscurità

Spendendo 1 PS del Principe possono evocare un'ombra di livello pari al rank dal vampiro, con la stessa regola degli Animalisti. Si ha quindi:

- Ombra di rank 1 (40:1-1-5-20).
- Ombra di rank 2 (41:2-2-6-21).
- Ombra di rank 3 (42:3-3-7-22) ecc...

Nota: ogni volta che il vampiro crea un'ombra gira in automatico una voce nel settore *Occulto* (vedi influenze).

**Satanisti**

Spendendo 1 PS del Principe possono evocare un demone di livello pari al rank dal vampiro, con la stessa regola degli Animalisti. Si ha quindi:

- Demone di rank 1 (20:4-3-7-7).
- Demone di rank 2 (21:5-4-8-8).
- Demone di rank 3 (22:6-5-9-9) ecc...

Nota: ogni volta che il vampiro evoca un demone gira in automatico una voce nel settore *Occulto* (vedi influenze).

**Sacerdoti**

Spendendo 1 PS del Principe possono evocare un esorcista di livello pari al rank dal vampiro. L'esorcista viene sempre evocato, non serve alcun tiro. Si ha quindi:

- Esorcista di rank 1 (3:10-1-1-2).
- Esorcista di rank 2 (4:11-2-2-3).
- Esorcista di rank 3 (5:12-3-3-4) ecc...

Nota: ogni volta che il vampiro evoca un esorcista gira in automatico una voce nel settore *Chiesa* (vedi influenze).

**Negromanti**

Spendendo 1 PS del Principe possono evocare un fantasma di livello pari al rank dal vampiro. Il fantasma viene sempre evocato, non serve alcun tiro. Si ha quindi:

- Fantasma di rank 1 (10:1-1-2-10).
- Fantasma di rank 2 (11:2-2-3-11).
- Fantasma di rank 3 (12:3-3-4-12) ecc...

Nota: ogni volta che il vampiro evoca un fantasma gira in automatico una voce nel settore *Occulto* (vedi influenze).

## **Sistema di Magia**

Alcuni vampiri hanno come abilità speciale lo *spell-cast*.

### **Maghi**

Ogni vampiro-mago, al momento della creazione, parte con un rituale base di Taumaturgia da un pallino (in un *path* qualsiasi). Quando il vampiro aumenta di rank, egli apprende un nuovo rituale di Taumaturgia (in un *path* qualsiasi) con un numero di pallini pari al rank. Si ha quindi:

- Vampiro di rank 1: un rituale da 1 pallino.
- Vampiro di rank 2: un rituale da 1 pallino ed uno da 2 pallini.
- Vampiro di rank 3: un rituale da 1 pallino, uno da 2 pallini ed uno da 3 pallini.

Dopo il 5° rank il vampiro acquisisce un nuovo un rituale per rank, di qualsiasi livello, a suo piacimento.

Spendendo 1 PS del Principe il vampiro-mago può compiere un rituale qualsiasi, di qualunque livello, nella casella dove si trova. Ovviamente questo non vale per alcuni rituali di Taumaturgia, che potrebbe permettere al vampiro-mago di individuare altri vampiri a distanza, o addirittura agire su di essi.

### **Nephandi**

Ogni vampiro-nephandi, al momento della creazione, parte con un incantesimo base di Mage da un pallino (in una sfera qualsiasi). Quando il vampiro aumenta di rank, egli apprende un nuovo incantesimo di Mage (in una sfera qualsiasi) con un numero di pallini pari al rank. Si ha quindi:

- Vampiro di rank 1: uno spell da 1 pallino.
- Vampiro di rank 2: uno spell da 1 pallino ed uno da 2 pallini.
- Vampiro di rank 3: uno spell da 1 pallino, uno da 2 pallini ed uno da 3 pallini.

Dopo il 5° rank il vampiro acquisisce un nuovo spell per rank, di qualsiasi livello, a suo piacimento.

Spendendo 1 PS del Principe il vampiro-nephandi può lanciare uno spell qualsiasi, di qualunque livello, nella casella dove si trova. Ovviamente questo non vale per Corrispondenza, che potrebbe permettere al vampiro-mago di agire anche a distanza.

### **Mistici**

Ogni vampiro-mistico, al momento della creazione, parte con un'evocazione base di Demon da un pallino (in una conoscenza qualsiasi). Quando il vampiro aumenta di rank, egli apprende una nuova evocazione di Demon (in una conoscenza qualsiasi) con un numero di pallini pari al rank.

- Vampiro di rank 1: un'evocazione da 1 pallino.
- Vampiro di rank 2: un'evocazione da 1 pallino ed una da 2 pallini.
- Vampiro di rank 3: un'evocazione da 1 pallino, una da 2 pallini ed una da 3 pallini.

Dopo il 5° rank il vampiro acquisisce una nuova evocazione per rank, di qualsiasi livello, a suo piacimento.

Spendendo 1 PS del Principe il vampiro-mistico può lanciare un'evocazione qualsiasi, di qualunque livello, nella casella dove si trova. Ovviamente questo non vale per la conoscenza del Firmamento, che potrebbe permettere al vampiro-mistico di agire anche a distanza.