

# Errata Vampiri: La Masquerade 1.2

Queste correzioni sono state apportate nella versione 1.2 del PDF. Nella Prima Ristampa del Manuale Base sono state apportate tutte ad eccezione di quelle a p. 208, p.216 e p. 249, in quanto introdotte nel Compendio.

## Capitolo 2

### La Caccia (p. 44):

Cambiare “Lars ottiene solo due successi, perciò Sandra passa un paio d'ore a chiedere in giro senza alcun risultato (il Narratore aveva fissato la difficoltà a 4)” con “Il Narratore fissa la difficoltà a 4. Lars ottiene solo due successi, perciò Sandra passa un paio d'ore a chiedere in giro senza alcun risultato.”

## Capitolo 3

### Principe (p. 60):

Cambiare “il termine più riferirsi a un Fratello di qualunque sesso.” con “il termine è gender-neutral.”

## Capitolo 4

### Debolezza dei Nosferatu (p. 85):

Cambiare “qualunque tentativo di camuffarsi da umani” con “qualsiasi tentativo di camuffarsi da non-deformi”.

## Capitolo 6

### Scegliere una Sapienza di Tenebra (p. 150):

Aggiungere “A discrezione del Narratore, i giocatori possono acquistare ulteriori pallini nelle Sapienze di Tenebra durante il gioco.”

## Capitolo 7

### Compulsioni (p. 208):

Ora anche un Critico Caotico può generare una Compulsione.

### Attaccare a morsi (p. 213):

Paragrafo aggiornato: “I vampiri possono usare le loro zanne come armi negli attacchi basati su Rissa. Per tentare un attacco con le zanne, il giocatore deve dichiarare la sua intenzione prima di ritirare i dadi. Può farlo in due modi: effettuando una presa (p. 301) o con un colpo mirato (Forza + Rissa con una penalità di 1 successo). A meno che non avvenga con una presa, un morso è più facile da evitare e più arduo da mettere a segno su una parte del corpo esposta.

Se il morso è andato a segno, la vittima viene afferrata e subisce 2 danni Aggravati alla Salute, a prescindere dal margine di successo o dal modificatore di danno. Può provare a sfuggire con un conflitto su Forza + Rissa, come indicato nelle regole sulle prese, mentre l'aggressore può continuare a mordere senza subisce la penalità di 1 successo per il colpo mirato. Nutrirsi infligge 1 danno Aggravato alla Salute per turno ai mortali, saziando al contempo 1 livello di Fame al bevitore. Contro i vampiri invece, un attacco a morsi aumenta la Fame del bersaglio (vedi Nutrirsi da altri vampiri, sopra).

Esistono altre creature capaci di attaccare a morsi, ma solo i vampiri infliggono danni Aggravati alla Salute in questo modo.”

### Impeto Sanguigno e Gravità della Debolezza (p. 216):

Il valore dell'Impeto Sanguigno aumenta di uno per tutti i punteggi di Potenza del Sangue, portando la gamma da 0-5 a 1-6, e la Gravità della Debolezza aumenta di uno per tutti i punteggi positivi di Potenza del Sangue, portando la gamma da 0-5 a 0-6.

### Paletti (p. 221):

Aggiungere “A discrezione del Narratore, quando non ci sono impedimenti dovuti al tempo o a fattori esterni, impalettare un vampiro dormiente o incosciente non richiede alcun tiro.”

**VAMPIRI**  
LA MASQUERADE

# Errata Vampiri: La Masquerade 1.2

## **Ghoul (p. 234):**

Aggiornare i paragrafi: “Un mortale o un animale che beve il Sangue di un vampiro diventa per qualche tempo qualcosa di più e qualcosa di meno di ciò che era. Chiamati con derisione ghouls dai vampiri occidentali, queste creature acquisiscono una briciola dei poteri di un vero Cainita.”

“Una misura di vitae equivalente a una Prova di Risveglio conferisce a un mortale o a un animale i seguenti benefici per circa un mese:

- Il padrone fa ottenere al mortale il primo pallino di una delle discipline che conosce, insieme a un potere di livello 1 conosciuto dal vampiro.
- Il processo di invecchiamento si arresta, a volte addirittura dopo aver fatto arretrare l'orologio di qualche anno.
- Le ferite guariscono a velocità raddoppiata, a meno che non siano causate dal fuoco.

I ghoul che usano poteri superiori al livello 1 (grazie a Sorso della Finezza o poteri analoghi, effetti alchemici o altre cause) subiscono 1 danno Aggravato alla Salute anziché effettuare una Prova di Risveglio.”

## **Effetti della Diablerie (p. 235):**

Cambiare: “Deve a questo punto superare un confronto tra la sua Umanità + Potenza del Sangue contro Fermezza + Potenza del Sangue della preda. Ogni successo dona al diablerista 5 punti esperienza da spendere immediatamente per incrementare la sua Potenza del Sangue (fino al massimo posseduto dalla vittima) o nelle Discipline conosciute dalla preda.” con “Deve a questo punto superare un confronto tra la sua Umanità + Potenza del Sangue contro Fermezza + Potenza del Sangue della preda. Anche se il diablerista fallisce il confronto per affermare il suo controllo, ogni successo ottenuto nel tiro di Umanità + Potenza del Sangue gli conferisce 5 punti esperienza da spendere immediatamente per incrementare la sua Potenza del Sangue (fino al massimo posseduto dalla vittima) o nelle Discipline conosciute dalla preda.”

## *Capitolo 8*

### **Usare i Poteri (p. 244):**

Aggiungere: “Aggiungere il bonus dovuto alla Potenza del Sangue e al Temperamento Intenso (p. 228) solo alle riserve che beneficiano direttamente di Discipline che aggiungono dadi o che usano la Disciplina come uno dei Trattati del tiro. Qualora più Discipline migliorino lo stesso tiro, come ad es. Occhi della Bestia (Proteide 1) e Spaventare (Ascendente 1), il bonus va aggiunto una sola volta.”

### **Percepire la Bestia (p. 245):**

Cambiare: “Una vittoria critica offre informazioni sul tipo esatto di creatura, nonché sul suo livello di Fame o Furia.” con “Una vittoria critica offre informazioni sul tipo esatto di creatura (ad es. un licanthropo) come pure sul suo livello di Fame (o equivalente) e sulla loro Risonanza.”

### **Bacio Vincolante (p. 249):**

Cambiare: “I Baci dei vampiri causano sensazioni quasi estatiche nei mortali, ma questo potere li sorpassa di gran lunga. I mortali di cui si nutre il Fratello sono temporaneamente galvanizzati, ma diventano irrimediabilmente dipendenti dal Bacio e si mettono persino a cercare il vampiro per riceverlo ancora. Spesso i mortali diventano anemici, si fanno del male o addirittura muoiono per la dipendenza. È anche possibile assuefare altri vampiri, con l'avvertenza che in tal caso il fruitore corre il rischio di sviluppare un Legame di Sangue con la vittima. Una volta sottoposto al Legame, il vampiro diviene incapace di usare questo potere su altri Fratelli e deve limitarsi a impiegarlo sui mortali.”

Cambiare: “Sistema: il vampiro può scegliere se usare o meno questo potere ogni volta che si nutre e sazia almeno 1 livello di Fame. La vittima riceve un bonus pari a metà dell'Ascendente del vampiro (arrotondato per eccesso) a un Attributo Sociale di sua scelta. Il beneficio dura per una notte. Quando svanisce, si scatena

**VAMPIRI**  
LA MASQUERADE

# Errata Vampiri: La Masquerade 1.2

una crisi di astinenza e tutte le azioni della vittima non direttamente finalizzate a ottenere una nuova “dose” subiscono una penalità in dadi pari al bonus iniziale. Una vittima in astinenza può spendere Volontà per ignorare le penalità per una scena, e le penalità scompaiono dopo un numero di notti pari al punteggio di Ascendente del fruitore. Questo potere non può essere usato su altri vampiri da un fruitore asservito a un Legame di Sangue. Inoltre, il potere non può essere acquisito dai vampiri con il Pregio Invincolabile.”

Cambiare: “Durata: un numero di notti pari al punteggio di Ascendente del fruitore.”

## **Nutrizione Brutale (p. 262):**

Cambiare: “in combattimento, il potere è attivato subito dopo un attacco riuscito di Rissa tramite le zanne.” con “La vittima subisce prima i danni del morso. Poi subisce anche gli effetti di un numero di azioni di nutrizione (eseguite automaticamente con successo) pari al livello di Potenza del vampiro che ha usato Nutrizione Brutale. Contro i vampiri, il numero di azioni di nutrizione è dimezzato (e arrotondato per difetto).”

Cambiare: “L’armatura non protegge da Nutrizione Brutale in quanto le lesioni si verificano, o almeno iniziano, per lo più all’interno.” con “Ovviamente l’armatura può proteggere dal morso in sé, come al solito.”

## **Armi Ferine (p. 265):**

Cambiare il paragrafo da “Quando è attivo” in “Quando è attivo, l’arma naturale scelta dal vampiro diventa un’arma leggera da Rissa perforante con modificatore +2 al danno. Il morso di un vampiro continua a infliggere comunque solo 2 danni Aggravati, a prescindere dal numero di successi, ma l’attacco non subisce la penalità dovuta al colpo mirato. Quando questo potere è attivo, i danni Superficiali inflitti con le armi naturali del vampiro non vengono dimezzati.”

## **Caratteristiche (p. 271):**

Aggiungere: “I ghoul degli Stregoni del Sangue o i Sangue Debole che si nutrono di sangue dal temperamento Sanguigno ottengono temporaneamente accesso ai poteri della Disciplina, ma non ai Rituali.”

## **Ierogamia Profana (p. 284):**

Il potere è stato interamente riscritto e categorizzato al Livello 3.

Nuovo testo: “Per un Alchimista, rinascita e rinnovamento non sono confinati al rituale della sacra unione tra due opposti. Tramite il potere della sua vitae mercuriale, può plasmare un corpo umano per fare in modo che corrisponda esteriormente all’immagine o alla forma desiderata dalla coscienza al suo interno.

Con l’aiuto di rari ingredienti, l’Alchimista può addirittura ingannare una delle ancestrali maledizioni della condizione vampirica, facendo in modo che il corpo non torni – durante il sonno diurno – alla forma che aveva al momento dell’Abbraccio. Questa formula specifica può essere bevuta anche da mortali e altri vampiri, dopo aver compiuto la purificazione rituale e aver meditato profondamente sulla forma desiderata.

Questo potere rende le capacità dell’Alchimista inestimabili anche per quei Fratelli che disprezzano la loro stessa esistenza. I Crepuscolari che sbandierano ai quattro venti di possedere tale potere finiscono spesso per essere rapiti o costretti a usarlo, anziché essere pagati per i loro servizi.

- **Ingredienti:** Sangue dell’Alchimista, sangue umano melancolico e flemmatico e sostanze entogeniche.
- **Costo di attivazione:** una Prova di Risveglio o un danno Aggravato alla Salute per i mortali.
- **Riserve di dadi:** Costituzione + Fermezza

**VAMPIRI**  
LA MASQUERADE

# Errata Vampiri: La Masquerade 1.2

- **Sistema:** chiunque beva la formula assieme a un ammontare del proprio sangue pari a una Prova di Risveglio cade istantaneamente in uno stato di trance catatonica fino alla notte seguente. Durante questo periodo, dalle profondità della sua psiche emerge la forma idealizzata o tanto desiderata. Gli effetti di Ierogamia Profana sono limitati alla morfologia esteriore della forma umana, perché il corpo rifiuta cambiamenti troppo drastici o estranei allo spettro dell'anatomia umana.

Chi beve la formula effettua un tiro di Costituzione + Fermezza a Difficoltà 8 meno i successi ottenuti nel tiro di distillazione. Se è un vampiro ad assumerla, la gravità della sua Debolezza si somma alla Difficoltà.

In caso di successo la trasformazione avviene con successo, e la forma del corpo diventa quella desiderata. Un Critico permette di ottenere Pregi e di rimuovere Difetti legati all'aspetto esteriore, ma i Vantaggi devono comunque essere pagati in Punti Esperienza (p. 179). Un Critico caotico o un Fallimento bestiale possono far manifestare un nuovo Difetto (Ripugnante, Organofago, Stigmate o Predatore Smodato, perché la Bestia interferisce con la trasformazione).

Nemmeno il sangue dei Crepuscolari può lenire in alcun modo maledizione dei Nosferatu, a prescindere dall'immagine mentale di sé che i membri di questo Clan possano avere.

- **Durata:** permanente, finché non viene eseguito nuovamente.

## Capitolo 11

### Chiese e Stati (p. 361 e p. 363):

Cambiare "BOPE" in "BOES".

### Mortali (p. 370):

Cambiare: "L'eccezione si verifica quando entrano in gioco i loro Attributi Secondari e professione o le sfide legate al loro ruolo specifico; ad esempio se la mira di un poliziotto è migliore di quella che suggerisce la sua riserva fisica media, o nel caso del fiuto di un inquirente." con "L'eccezione si verifica quando entrano in gioco i loro Attributi Secondari e professione o le sfide legate al loro ruolo specifico; ad esempio se la mira di un poliziotto o il fiuto di un inquirente sono migliori di quelli suggeriti dalla loro riserva fisica media."