

Demo V:TES — scheda di preparazione

Mazzi First Blood · 5 giocatori · 30–45 minuti

vtesitaly.com/guide/demo-eventi/
rev. 0.2 — 2026-08-03

1 · BORSA: COSA PORTARE

- ☐ 5 mazzi **First Blood** separati per clan (Nosferatu, Toreador, Tremere, Malkavian, Ventrue)
- ☐ Contatori pool/blood: **30 × giocatore** (~150 token, monete o dadi)
- ☐ Token **Edge**
- ☐ Stampe: *New Player Guide* VEKN (A3), schemi riassuntivi
- ☐ Locandine / flyer per il banchetto
- ☐ Questa scheda + biro (per i contatti)
- ☐ Foglio o telefono per raccogliere i contatti interessati
- ☐ Se demo sanzionata: accesso Archon (serve un Prince)

RICORDA — i First Blood non sono mazzi legali: servono solo a mostrare le meccaniche. Non presentarli come una versione inferiore, sono un assaggio.

2 · PREPARAZIONE MAZZO PER MAZZO

Per ogni clan: metti il vampiro in gioco col sangue pieno (= capacità), componi la mano fissa qui sotto e **completa a 7 carte** pescando dal mazzo del clan. Distribuisce le mani **scoperte e già ordinate**. Tutti partono da **20 pool**.

Nosferatu

Posto 1

master economy · bleed · combat — *di norma il dimostratore*

IN GIOCO

☐ Cedrick Calhoun (sangue pieno)

IN MANO

☐ Blood Doll

☐ Roundhouse

☐ Deep Song

☐ Raven Spy

Completa con **3 carte** a caso dal mazzo → 7 in mano

Toreador

Posto 2

voto · negoziato · referendum

IN GIOCO

☐ Catalina Vega (sangue pieno)

IN MANO

☐ Art Museum

☐ Majesty

☐ Kine Resources Contested

☐ Scalpel Tongue

☐ Scorn of Adonis

IN CIMA AL MAZZO

☐ Voter Captivation (*pescata dopo il referendum: effetto sorpresa*)

Completa con **2 carte** a caso dal mazzo → 7 in mano

Tremere

Posto 3

equip · armi — *il primo da togliere se siete in 4*

IN GIOCO

☐ Ayelech (sangue pieno)

IN MANO

☐ Chantry

☐ Sniper Rifle

☐ Eyes of Argus

☐ Apportation

☐ Theft of Vitae

☐ Telepathic Tracking

☐ Rego Motum

Mano già completa: **7 carte fisse**

Malkavian

Posto 4

stealth / intercept · deviare un bleed

IN GIOCO

☐ Jason "Son" Newberry (sangue pieno)

IN MANO

☐ The Barrens

☐ Elder Impersonation

☐ Cloak the Gathering

IN CIMA AL MAZZO

☐ Threats (*pescata al momento giusto*)

Completa con **4 carte** a caso → 7 in mano.
Nessun intercept in mano: bloccherebbe l'equip dello Sniper Rifle del Tremere.

Ventrue

Posto 5

alleati · untap · bleed con bonus

IN GIOCO

☐ Alexa Draper (sangue pieno)

IN MANO

☐ Misdirection

☐ Deflection

☐ Freak Drive

☐ Second Tradition: Domain

☐ Political Ally

☐ Enchant Kindred

Completa con **1 carta** a caso dal mazzo → 7 in mano

Al tavolo, prima di iniziare

☐ Ordine di turno come sopra (1 → 5, in senso orario)

☐ 20 pool a testa, contatti e visibili

☐ Ogni vampiro col sangue pari alla capacità

☐ Ogni giocatore ha una **master giocabile** al primo turno

☐ Primo round a **carte scoperte**; dal secondo si può coprire

☐ Edge sul tavolo, non assegnato

☐ Timer mentale: chiudi entro 45 minuti

3 • TRACCIA DEL PRIMO ROUND

Non è un copione da leggere: è una traccia per mostrare **un tipo di azione diverso per ogni clan**. Se il tavolo devia, lascialo deviare.

GIOCATORE	SEQUENZA
1 • Nosferatu <i>economia, bleed, combat</i>	1. Gioca Blood Doll . 2. Bleed base con Deep Song → viene bloccato. 3. Strike Roundhouse ; il Toreador risponde Majesty .
2 • Toreador <i>politica</i>	1. Gioca Art Museum . 2. Referendum con Kine Resources Contested (il Tremere ha solo Eyes of Argus come intercept). 3. Pausa didattica : chi vota (vampiri ready, voti extra dai titoli), come funzionano i <i>terms</i> — poi lascia negoziare il tavolo. 4. A seguire Scalpel Tongue, Voter Captivation, Scorn of Adonis .
3 • Tremere <i>equip</i>	1. Gioca Chantry . 2. Azione di <i>equip</i> : prende lo Sniper Rifle .
4 • Malkavian <i>stealth & intercept</i>	1. Gioca The Barrens . 2. Bleed da 2, stealth 0 → il Ventrue tenta il blocco. 3. Cloak the Gathering (+1 stealth); il Ventrue risponde Second Tradition: Domain (intercept). 4. Elder Impersonation : il Ventrue non può bloccare → il bleed da 2 passa. 5. Seconda azione: bleed con Threats ; il Ventrue gioca Deflection e ridireziona sul giocatore successivo.
5 • Ventrue <i>alleati, untap</i>	1. Gioca Political Ally . 2. Si stappa con Freak Drive . 3. Bleed con Enchant Kindred .

Da qui la partita prosegue libera (il Nosferatu si equipaggia col **Raven Spy**, il Toreador inizia a votare sul serio...). Quando senti che il gruppo ha visto abbastanza, **chiudi la demo**.

4 • AL TAVOLO: PROMEMORIA • 5 • DOPO LA DEMO

Fai - Tieniti a 4–5 concetti chiave per round. - Quando qualcuno sbaglia mossa, spiega il perché della regola, non solo la regola. - Commenta ad alta voce ogni carta giocata nel primo round. - Fai negoziare: la politica è la parte che si ricorda.	Evita - Spiegare ogni regola. - Impantanarti su casi borderline: rimanda a fine demo, fai scorrere il gioco. - Presentare i First Blood come un downgrade. - Puntare a finire la partita: l'obiettivo è la voglia di tornare.	Dopo la demo ☐ Racconta la comunità più vicina: chi gioca, dove, quando ☐ Lascia il riferimento a vtesitaly.com e il materiale ☐ Prendi i contatti di chi è interessato, invitalo al prossimo evento ☐ Se demo sanzionata Archon: creala a posteriori (serve un Prince) ☐ Ricomponi i First Blood ordinati, separati per clan ☐ Riconta i contatori e rimettili in borsa
---	--	--

ASPETTATIVA — per apprezzare davvero V:TES servono una decina di partite. La demo mostra il flusso di un turno e la sensazione del gioco politico, non il gioco intero.

CONTATTI RACCOLTI