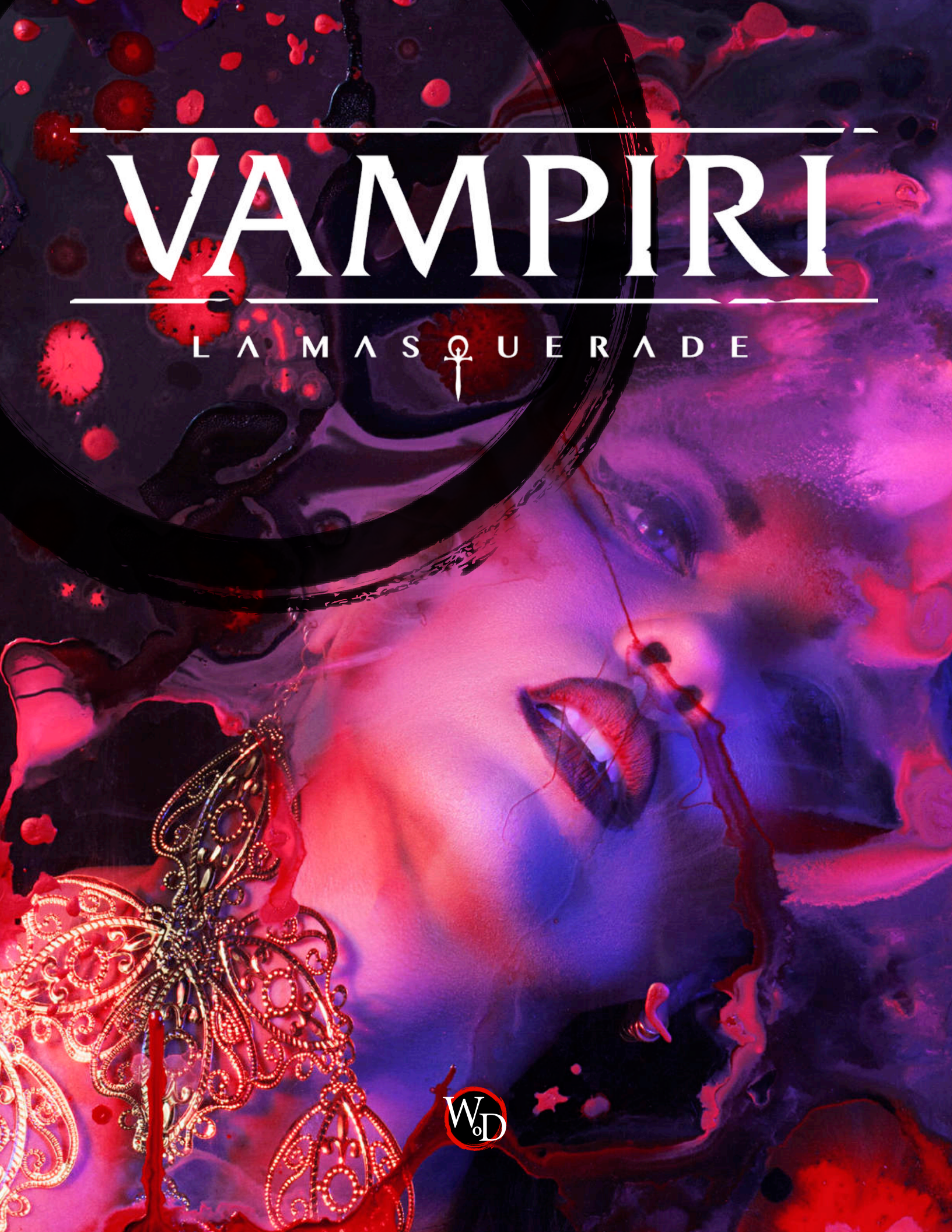

VAMPIRI
LA MASQUERADE

Attenzione: Riservato a Giocatori Maturi

Negli ultimi decenni, **Vampiri: La Masquerade** ha affrontato l'oscurità del mondo reale attraverso i suoi racconti dell'orrore: ha parlato di AIDS, sfruttamento capitalista, predazione sessuale, rinascita dell'estrema destra, estremismo politico, fanatismo religioso, sorveglianza statale e privata e molti altri problemi. Questa versione del gioco non si astiene dall'affrontarli, e crediamo che l'esplorazione di argomenti come questi sia valida nei giochi di ruolo come in altri media. Includere un argomento spinoso in un gioco di narrazione non equivale a glorificarlo, anzi; se si coglie l'occasione di esplorarlo in modo critico, può diventare l'esatto opposto. Se capiamo i problemi che abbiamo di fronte, avremo armi migliori per contrastarli.

Nel mondo di gioco, V5 include riferimenti e descrizioni di: violenza sessuale, estremismo politico, violenza fisica e sanguinosa, controllo mentale, tortura, abuso, detenzione e sequestro di persona, razzismo, sessismo e omofobia, per citarne solo alcuni. È un gioco sui mostri.

"Perché ci state dicendo queste cose?" Potreste dire.

Qualcuno al vostro tavolo non ha dimestichezza con questo gioco. Qualcuno al vostro tavolo ha affrontato alcuni di questi problemi nella vita reale. Qualcuno al vostro tavolo vuole sapere che avete letto questo avvertimento e che avrete rispetto di lui come giocatore, mentre gettate nel tritacarne il suo personaggio.

Nell'Appendice troverete alcune tecniche concrete su come gestire argomenti difficili nel gioco in un modo che sia rispettoso per i giocatori e le loro esperienze. Calibrate in anticipo quali tecniche desidera usare il gruppo. Ogni persona ha necessità diverse e non tutti i metodi funzionano per chiunque.

Questo è un gioco sui mostri. Ma è solo un gioco.

Non usatelo come scusa per essere voi stessi dei mostri.

DEDICA

A te, lettore, giocatore e fan di Vampiri: La Masquerade, dedichiamo la nostra passione, il nostro lavoro, la nostra gratitudine e tutto il nostro amore;

A noi stessi quando eravamo ventenni, che sarebbero rimasti piacevolmente colpiti da quello che ci è arrivato tra le mani;

e

In memoria di Stewart Wieck,
co-fondatore di White Wolf e co-creatore del World of Darkness.

WHITE WOLF ENTERTAINMENT

Tobias "Excel" Sjögren – CEO
Martin "Elricsson" Ericsson – **narratore principale**
Karim "Karnak" Muammar – **caporedattore**
Dhaunae "Daphne" De Vir – **sviluppo commerciale**
Tomas "The Old One" Arfert – **grafico e redattore**

DESIGN

SVILUPPATO DA Kenneth Hite e Karim Muammar
SISTEMA DI GIOCO – Karim Muammar, Kenneth Hite, e Karl Bergström
STORIA & DIREZIONE CREATIVA – Martin Ericsson
PRODUTTORE – Jason Carl
SCRITTO DA – Kenneth Hite, Martin Ericsson, Matthew Dawkins, Karim Muammar, e Juhana Pettersson
TESTI AGGIUNTIVI - Mark Rein•Hagen, Karl Bergström, Jason Andrew, Freja Gyldenstrøm, Jacqueline Bryk e Neil Gaiman
REVISIONE – Freja Gyldenstrøm, Jennifer Smith-Pulsipher, e Karim Muammar

ART

DIREZIONE ARTISTICA – Mary Lee, Tomas Arfert, e Martin Ericsson
CONSULENTE ARTISTICO - Anders Davén
DESIGN E IMPAGINAZIONE – Christian Granath, Tomas Härenstam, Tomas Arfert, Johan Nohr e Fria Ligan AB
COPERTINA – Tomas Arfert |
ARTE INTERNA E ILLUSTRAZIONI – Mary Lee, Mark Kelly, Sarah Horrocks, Tomas Arfert, Anders Muammar, Mike Mignola, il team artistico di CCP Atlanta diretto da Reynir Harðarson, composto da Erling Ingi Sævarsson e molti altri.
SAPIENZA DI TENEBRA – John Van Fleet, Vince Locke, Michael Gaydos, Matthew Mitchell, Mike Huddleston, Drew Tucker, Emma Jonsson e By Night Studios.
CALLIGRAFIA ORIGINALE – Fiona Laura Stifter, Liselle Angelique Krog Awwal, Tomas Arfert, Martin Ericsson, Anders Davén
SIMBOLI E FONT DEI CLAN E LOGHI DI VAMPIRI: LA MASQUERADE – Chris Elliott, Tomas Arfert
STILISTA E SERVIZI FOTOGRAFICI – Mary "TwistedLamb" Lee
FOTOGRAFI – Derek Hutchison (Gangrel, Malkavian, Tremere, Ventrue), Sequoia Emmanuelle (Toreador), John-Paul Bichard (Nosferatu), Viktor Herak (Brujah, sangue debole), Martin Ericsson (sangue debole e fotografia urbana aggiuntiva), E-a, Lyra Jackson Arfert, Julius Konttinen, James Vu

MODELLI

BRUJAH – Grace Rizzo, Jackie Penn, Jacqueline Roh, Lee Dawn, Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila Dawn, Nate Kamm, Paul Olguin, Daphne Von Rey, Casey Driggers | GANGREL – Zoe Jakes, Pixie Fordtears, Aram Giragos, Allesandro Giuliano, Hal Linton | MALKAVIAN – Ramsey, Custis Donner | Nosferatu – Henrik Lillier, Hampus Ahlbom, Camilla Palermo, Louise Björling | TOREADOR – Indhi Korth, Mariano Mavrin | Tremere – Mary Lee, Taara Tati, Karis Wilde, Cassandra | VENTRUE – Eve Harper Close, Angelo Delacruz, Amir Khaligi, Buzz Cuccia, Lola Tatlyan, Stacy LeLand, Aram Giragos SANGUEDEBOLE – Viktor Herak, Marta, Malakai | MODELLI AGGIUNTIVI - Sara Lego Kanerva, Gabriella Holmström, Lyra Jackson Arfert, Elisabeth Goedde, Ida-Emilia Kaukonen, Maiju Ruusunen, Freja Gyldenstrøm, Mika Loponen, Anders Davén, Brittany Bochart, Sam Takao, Khaldoun Khelil, Chelsea Hanes, Sierra-Dawn Bennaton, Jasmine Edwards, Marci Manley, Paula Sar

ASSISTENTE ALLA DIREZIONE ARTISTICA – Mitchell Kulkin | ASSISTENTI ALLA FOTOGRAFIA – James Bianchi, Laura Howitt | TRUCCO E ACCONCIATURE – Ms. Vee, Joshua David, Kelsea Rae, Renee Cortez, Laura Palmer-Smith, Ozzy Salvatiera, Leslie Rodriguez, Mikael Anderson, Christian England, Jeanne Watson | ASSISTENTI ALLA PRODUZIONE – Ms. Vee, Mitchell Kulkin | STORYBOARD – Leslie Mavrin | PRODUTTORE ASSOCIATO – Sasha Travis | PRODUTTORE DEI SERVIZI FOTOGRAFICI – Jason Carl

PLAYTESTER

Dave Martin, Dawn Lynn e gli altri playtester di The Wrecking Crew, Talesin Jaffe, Matt Mercer, Liam O'Brian, Laura Bailey, Sam Riegel, Travis Willingham , Marisha Ray, Molly McIsaac, Chris Handley, Daniel Krauklis, Marcus Vesterberg, Olle Bjerkås, Freja Gyldenstøm, Johan Lundström, Andreas Dahlqvist, Tommy Lindberg, Simona Dahlborg, Sanna Blomdahl, Emilie Korsgaard Andreasen, Gunilla Jonsson, Michael Petersen, Björn Berggren, Markus Ögren, Karin Persson, Klas Claywood, Simon Bokvist, Jonny Hjorter, Mia Sand, Karim Jebari, Holger Marklund, Patricia Garlöv, Daniel Söderström, Axel Löfving, Martin Willför, Sofi Lundbäck, Hampus Carlsson, Adele Lindkvist, Brooks, Henrik Klippström, Oskar Gunnarsson, Sebastian Hedlund, Alexander Sandrén, Thor Forsell, e tutti i gli altri playtester di GenCon, World of Darkness Berlin, Pax unplugged, Nordsken e PDX-con.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Ai migliaia di playtester volontari che hanno condiviso con noi i loro pensieri, le loro opinioni e le loro idee durante tutto il processo di sviluppo!

A Mike Tinney, Greg Fountain, Reynir Harðarson, Richard Thomas, Matt McElroy, Onyx Path Publishing ,Chris Birch, Lorenzo Melchor, Shane DeGratuitost, Elissa Ayadi, Artery Studio Los Angeles, Studios 60, Majesty Black, House Of Malakai, SKINGRAFT, Kat Von D, Ty van Hooydonk, Motorcycles.org, Fredrik Wester, Daniel Krauklis,Juliette Auverny-Bennetot, Andreas Ruthberg Sällquist, Måns Byröd, Victor Aldegren, Gabriel Andersson, Adriana Skarped, Marcus Vesterberg, Johan Lundström, Jon Selin, Jenny Heldestad, John Wordsworth, Edin Sumar, Johanna Koljonen, Bjarke Pedersen, Ossian Reynolds, Teemu Vilén, Brody Condon, Chris Handley, Jenifer Fuss, Rostislav Tumanov e tutti i nostri colleghi di Paradox Interactive AB.

Ai Creatori di VAMPIRI: LA MASQUERADE – Mark Rein•Hagen con Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook e Stewart Wieck.

©2018 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB
Tutti i diritti riservati. La riproduzione senza il consenso scritto dell'editore è espressamente vietata, eccetto che per finalità giornalistiche. Le schede del personaggio vuote possono essere riprodotte solo per uso personale.
White Wolf, Vampiri: La Masquerade, e World of Darkness sono marchi registrati di White Wolf Entertainment AB. Tutti i diritti riservati.
VISITA WHITE WOLF ENTERTAINMENT ONLINE A WWW.WHITE-WOLF.COM E WWW.WORLDOFDARKNESS.COM

EDIZIONE ITALIANA

A CURA DI NEED GAMES

DIRETTORE EDITORIALE – Nicola DeGobbis
SUPERVISORE – Marco Munari
CURATORE DI LINEA – Alex Melluso
TRADUZIONE – Marco Crosa, Francesco Castelli (Appendice 2 e 3)
REVISIONE – Fabio Passamonti
IMPAGINAZIONE E CALLIGRAFIE – Michele Paroli, *Mana Project Studio*
CACCIATORI DI ERRORI: Roberto Autuori, Andrea Cappelletti, Marco Gaglianese, Andrea Lucca, Alex Melluso, Davide Milano, Kim Daniel Montruccoli, Marco Munari, Samuele Nicotra,
Silvia Paindelli, Michele Paroli, Matteo Pedroni, Giovanni Tagliaferri
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA: Asmodee Italia

FREE LEAGUE
STAMPATO IN LITUANIA NEL 2019

SOMMARIO

CONCETTI CHIAVE 33

Un Mondo di Tenebra 33
Gioco di ruolo e narrazione 40
V5: esempio di gioco 43

LA SOCIETÀ DEI FRATELLI 47

Punti di vista antichi e contemporanei 47
La Jyhad 48
La Camarilla 49
Gli Autarchici 56
La fine e l'inizio 56

CLAN 63

BRUJAH 65
Chi sono i Brujah? 65
Discipline 67
Debolezza 67

GANGREL 69
Chi sono i Gangrel? 70
Discipline 72
Debolezza 73

MALKAVIAN 75
Chi sono i Malkavian? 76
Discipline 79
Debolezza 79

NOSFERATU 81
Chi sono i Nosferatu? 82
Discipline 84
Debolezza 85

TOREADOR 87
Chi sono i Toreador? 88
Discipline 90
Debolezza 91

TREMERE 93
Chi sono i Tremere? 94
Discipline 97
Debolezza 97

VENTRUE 99
Chi sono i Ventrue? 99
Discipline 102
Debolezza 102

I VILI 105
Chi sono i Vili? 105
Discipline 107
Debolezza 107

I SANGUE DEBOLE 109
Chi sono i Sangue debole? 109
Caratteristiche dei Sangue debole 111
Vie di uscita 113

REGOLE 115

Tempo 115
Tiri semplici 117
Confronti 123
Conflitti 123
Esempi di tiri 128
Esperienza e miglioramento 130
La Regola d'Oro 130

PERSONAGGI 133

Elementi fondamentali 133

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO 135
Il ruolo del Narratore 135
Personaggio, Coterie, Cronaca 139
La Mappa Relazionale 142
La vita umana del Personaggio 144
Abbraccio e conseguenze 147
Scheda riassuntiva 152

TRATTI FONDAMENTALI 155
Attributi Fisici 155
Attributi Sociali 155
Attributi Mentali 156
Volontà 157
Abilità Fisiche 159
Abilità Sociali 164
Abilità Mentali 168

CREDENZE 172
Convinzioni 172
Punti di riferimento 173
Ambizione e Desiderio 173

TIPOLOGIE DI PREDATORI 175
Accattone 176
Allevatore 176
Consensualista 176
Osiride 177
Randagio 177
Regina della Scena 177
Sandman 177
Sanguisuga 177
Simulante 178
Sirena 178

VANTAGGI 179
Pregi e Difetti 179
Background 184

CREAZIONE DELLA COTERIE 195
Dominio 195
Background di Coterie 196
Tipi di Coterie 197

VAMPIRI 201
Verità e menzogne 201
La Fame 205
Dadi Fame 205
Compulsioni 208
Risvegliare il Sangue 211
Saziare la Fame 211

IL SANGUE 214
Generazione 214
Potenza del Sangue 215
Doni del Sangue 217
Prezzo del Sangue 219
Minacce per il Sangue 221

SEI QUELLO CHE MANGI 225
Il Sangue è la Vita 226
Caccia e umori 228
Risonanza ed Esperienza 231

STATI DELLA DANNAZIONE 233
Il Legame di Sangue 233
Diablerie 234

UMANITÀ 236
La spirale discendente 236
Le caselle Umanità 239

DISCIPLINE 243
Regole Generali 244
Animalità 244
Ascendente 247
Auspex 251
Dominazione 255
Oscurazione 258
Potenza 261
Proteide 263
Robustezza 266
Velocità 268
Stregoneria del sangue 271
Rituali 274
Alchimia dei Sangue debole 281

SISTEMI AVANZATI 289

SCENE E MODALITÀ 290
Tipi di Scene 290
Modalità di Gioco 291

TEST PROLUNGATI 293
Varianti dei Test Prolungati 293
Situazioni speciali e test prolungati 294

CONFLITTI AVANZATI 295
Tre, due, fatto 295
Opzioni aggiuntive di conflitto 296
Movimento nei conflitti 298
Conflitti a tiro singolo 298
Conflitto avanzato: combattimento fisico 300
Conflitto avanzato: combattimento sociale 304

SISTEMI DEL SANGUE 306
A caccia 306
Intimità tra Fratelli 310
Varianti alle compulsioni 311
Memoriam 312
Prestazione 314

CITTÀ 317
Il sistema feudale 319
Atmosfera 328
La propria città... *by night* 331

CRONACHE 337
Progettare una Cronaca 337
Stili di gioco 340
Svolgere il gioco 354
La Seconda Inquisizione nelle Cronache 360
Da cacciatori a prede 366

STRUMENTI 369

ANTAGONISTI 370
Mortali 370
Animali 373
Vampiri 374
Creature dell'orrore 376

OGGETTI 378
Attrezzatura 378
Armi convenzionali 379
Equipaggiamento soprannaturale 381

SAPIENZA DI TENEBRA 382

APPENDICI 407

APPENDICE I IMPRESE COMUNI 407

APPENDICE II PROGETTI 415

APPENDICE III CONSIGLI PER GIOCARE RESPONSABILMENTE 419

INDICE ANALITICO 424

16 Febbraio 2018

Carissimo Alex -

Se non vuoi sentire ciò che devo dirti, per tua sicurezza ti consiglio di ridurre in cenere questa lettera.

Perdona il tono melodrammatico, che avrebbe compiaciuto il signor Stoker, ma ho necessità di convincerti della mia urgenza; non solo nello scriverti queste righe, ma per la questione del nostro primo incontro, il quale, come a questo punto dovresti aver capito, non era un semplice abboccamento. La "Willa" che hai conosciuto aveva effettivamente dei secondi fini, sebbene non quelli che forse speravi e immaginavi.

Era invece una questione di vita e di morte - e del loro capovolgimento.

Non ti avrei mai avvicinato, né come Willa né come me stessa, se non fosse per due fatti inestricabilmente connessi tra loro.

Per prima cosa, tu saresti morto dopo decenni di agonia. I dottori avrebbero scoperto che il tuo sangue era malato e quindi, incapaci di discernere la verità, avrebbero attribuito alla tua condizione qualunque nome suonasse bene alle loro orecchie in quel momento. Per tua madre la definirono "sindrome Chédiak-Higashi", mentre uno stimato specialista di Zurigo diagnosticò a tua nonna una "thalassaemia maior", mentre tuo bisnonno Quincey morì lentamente di "leucemia mielogena cronica".

Secondo, l'uomo - la Bestia - che ha corrotto la tua stirpe non c'è più. Ritengo che egli, finalmente, sia davvero morto, scovato da qualche Godalming agevolato da strumenti digitali oppure, come debbo ancora sperare, defunto così come muoiono gli esseri naturali, nel sonno illuminato dal sole e in pace con il Creatore. Credevo di aver sentito la sua ombra sollevarsi da noi quando lo sconfiggemmo la prima volta, ed ero convinta che il suo sangue fosse morto con lui. Scoprii la verità solo dopo aver messo al mondo Quincey e trasmesso inconsapevolmente a mio figlio il sangue corrotto.

Invero, benché incubi e visioni me l'avessero forse bisbigliato in precedenza, fu tramite una missiva proprio come questa che ebbi conferma della verità. Egli viveva ancora, e come si evinceva, la sua influenza su di me non era stata del tutto spezzata. La lettera conteneva un tentativo di confessione, sebbene avvolto in una minaccia. Mi svelava di aver seguito le vite di mio figlio e dei miei nipoti "con grande interesse". Seppi allora che finché egli manteneva tale interesse io non potevo fare nulla per loro, e che in realtà non avrei dovuto fare nulla.

Tale certezza è venuta meno nel vederli spirare uno a uno, avvelenati dal suo sangue. Ho visto le loro ossa e i loro denti ribellarsi contro la carne, li ho visti ritrarsi dalla luce del sole e dalle consolazioni del sereno aldilà. E non potevo neppure dirgli perché; non senza mettere ulteriormente in pericolo loro e i loro cari. In quello, almeno, lui fu migliore di me. Mi fornì - correndo un rischio che in seguito scoprii assai grave - una spiegazione della mia natura alterata e del mondo di tenebra nel quale la mia follia e la sua rapacità mi avevano fatta sprofondare.

Bruciai la sua missiva subito dopo averla letta. Avevo una memoria eccellente per i particolari anche quando ancora mi aggiravo di giorno, e averla conservata ci avrebbe messo tutti in un pericolo non necessario. Ora però le circostanze sono cambiate. Così come ti ho passato il suo sangue, sento anche di doverti trasmettere il suo sapere, aggiungendo - per la parte in cui da esso si discostano - le mie esperienze dirette.

A questo punto avrai già sperimentato il dolore dell'Abbraccio e la nuova agonia della fame. Presumo tu abbia visto abbastanza film dell'orrore da intuire l'essenza di ciò che ti è accaduto. Per quanto la tua ipotesi sia corretta, per decisione e necessità le tue fonti sono, nel migliore dei casi, incomplete. Per spezzare una lancia a favore di quegli sceneggiatori, tuttavia, devo dire che anche le nostre contengono contraddizioni e forse qualche falsità intenzionale. E giacché è mio dovere farlo, per molte ragioni, cercherò di indirizzare la tua comprensione sulla giusta via.

Per cominciare, ci compiacciamo di affermare che crocifissi, aglio, erba luparia, acqua corrente e altri elementi folcloristici non ci minacciano né ci incutono timore. Ho tuttavia veduto coi miei occhi più di un Fratello (così ci chiamiamo tra di noi) respinto energicamente dagli emblemi sacri, forse a causa di null'altro che qualche residuo di fede umana. Analogamente, molti più di quelli tra noi che sono disposti ad ammetterlo possono essere spinti, dalla fatica e dalla fame, a comportarsi seguendo gli schemi tracciati dai racconti popolari: contare i semi, fermarsi al bordo dell'acqua o evitare gli animali bianchi. Ovviamente i più esperti tra noi evitano qualsiasi animale di qualsivoglia colore, a meno che le nostre arti o abilità non ci conferiscano la capacità di calmarli: essi percepiscono su di noi l'odore della morte, e ringhiano o ci sfuggono a seconda della loro indole.

Se alcune cose racchiudono solo la minaccia che si consente loro di avere, altre possono farci male sul serio. Il classico paletto di legno nel cuore, o persino un danno sufficientemente grande inferto con armi metalliche e proiettili, paralizza un Fratello, spedendolo in un profondo torpore dal quale si risveglia solo lentamente – dopo decenni, a patto che il suo sangue sia denso e forte. Una volta impalettato, la decapitazione o il fuoco uccidono uno di noi con la stessa certezza di qualsiasi mortale. E anche senza il paletto, le fiamme divorano la nostra carne. Lo stesso vale per la luce del sole, sebbene non in egual misura: gli anziani subiscono i tormenti dell'inferno sotto il sole, mentre alcuni dei più giovani tra di noi, i cosiddetti "sangue debole", possono andarsene in giro di giorno senza altra conseguenza che una lieve scottatura.

Nonostante i vantaggi della gioventù, tuttavia, nella società dei Fratelli l'influenza si misura con l'età.

Si tratta di qualcosa di più di un'aristocratica inerzia: il sangue si diluisce e diviene meno potente mano a mano che la nostra specie lo trasmette di generazione in generazione. Il primo di noi, secondo la leggenda, fu Caino, maledetto per avere ucciso suo fratello e poi una seconda volta per l'arroganza di avere fondato una città da governare. Egli generò altri tre come lui, la seconda generazione, i quali a loro volta ne produssero una terza e così via, finché il Diluvio non distrusse la loro città annegandoli quasi tutti.

Quindi Caino se ne andò, lasciandosi alle spalle gli Antidiluviani superstiti.

Gli Antidiluviani avevano tramato la distruzione dei loro sire e pari, consolidando il proprio potere e preparandosi per il banchetto. Dopo il bagno di sangue, ognuno di essi diede origine a una stirpe tutta sua, un clan governato da specifici vizi e virtù, che si sarebbero tramandate nei secoli mentre il sangue si indeboliva a ogni successiva generazione. Con il tempo gli Antidiluviani si nascosero, non volendo ispirare un altro parricidio del quale stavolta sarebbero stati le vittime. Alla fine essi divennero leggende. Alcune cerchie dei Fratelli considerano l'idea stessa della loro esistenza un mito o persino un'eresia.

Da parte mia preferisco credere alla storia della Madre Oscura, la strega Lilith, che insegnò a Caino le arti alchemiche che egli infuse nel sangue dei suoi infanti; secondo la leggenda, lei e Caino pianificarono una qualche grande opera, che l'impazienza e il tradimento di lui infine rovinarono. Ma non insisto troppo su queste cose. Ti basti sapere che le colpe dei padri sembrano davvero indebolire la loro stretta da una generazione all'altra, e questa è al tempo stesso una benedizione e una condanna. I nostri anziani non devono temere soltanto il sole, ma sono anche costretti a bere più sangue per rimanere attivi e non possono ricavare nutrimento alcuno dagli animali, nemmeno se ne andasse della loro esistenza. Come tutti i vecchi, vivi o non morti, essi si fossilizzano nelle loro consuetudini e rifiutano di cambiare e adattarsi.
Dimenticano lentamente le loro vite mortali e persino alcune parti della loro esistenza immortale, salvo i rancori e i torti subiti. Persino i Fratelli giovani come me vedono che i ricordi si affievoliscono se non vengono rinfocolati intenzionalmente.
E con lo sbiadire dei ricordi, lo stesso accade anche ad altre qualità umane; non solo compassione e amore, ma anche la misura e la comprensione. Mano a mano che perdono il contatto, diventano sempre più soggetti alla furia famelica della Bestia.

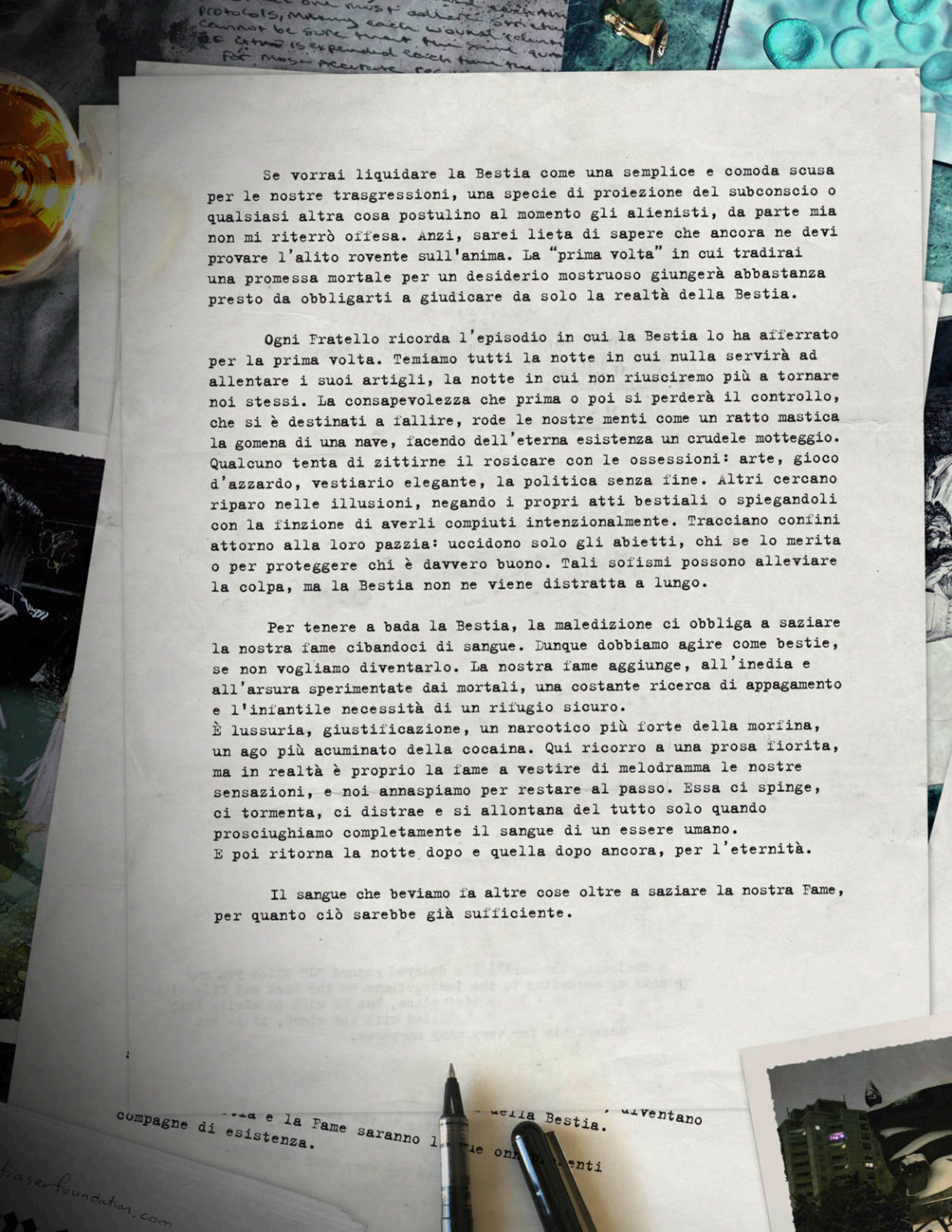
La Bestia e la Fame saranno le tue onnipresenti compagne di esistenza.

Se vorrai liquidare la Bestia come una semplice e comoda scusa per le nostre trasgressioni, una specie di proiezione del subconscio o qualsiasi altra cosa postulino al momento gli alienisti, da parte mia non mi riterrò offesa. Anzi, sarei lieta di sapere che ancora ne devi provare l'alito rovente sull'anima. La "prima volta" in cui tradirai una promessa mortale per un desiderio mostruoso giungerà abbastanza presto da obbligarti a giudicare da solo la realtà della Bestia.

Ogni Fratello ricorda l'episodio in cui la Bestia lo ha afferrato per la prima volta. Temiamo tutti la notte in cui nulla servirà ad allentare i suoi artigli, la notte in cui non riusciremo più a tornare noi stessi. La consapevolezza che prima o poi si perderà il controllo, che si è destinati a fallire, rode le nostre menti come un ratto mastica la gomena di una nave, facendo dell'eterna esistenza un crudele motteggio. Qualcuno tenta di zittirne il rosicare con le ossessioni: arte, gioco d'azzardo, vestiario elegante, la politica senza fine. Altri cercano riparo nelle illusioni, negando i propri atti bestiali o spiegandoli con la finzione di averli compiuti intenzionalmente. Tracciano confini attorno alla loro pazzia: uccidono solo gli abietti, chi se lo merita o per proteggere chi è davvero buono. Tali sofismi possono alleviare la colpa, ma la Bestia non ne viene distratta a lungo.

Per tenere a bada la Bestia, la maledizione ci obbliga a saziare la nostra fame cibandoci di sangue. Dunque dobbiamo agire come bestie, se non vogliamo diventarlo. La nostra fame aggiunge, all'inedia e all'arsura sperimentate dai mortali, una costante ricerca di appagamento e l'infantile necessità di un rifugio sicuro.
È lussuria, giustificazione, un narcotico più forte della morfina, un ago più acuminato della cocaina. Qui ricorro a una prosa fiorita, ma in realtà è proprio la fame a vestire di melodramma le nostre sensazioni, e noi annaspiamo per restare al passo. Essa ci spinge, ci tormenta, ci distrae e si allontana del tutto solo quando prosciughiamo completamente il sangue di un essere umano.
E poi ritorna la notte dopo e quella dopo ancora, per l'eternità.

Il sangue che beviamo fa altre cose oltre a saziare la nostra Fame, per quanto ciò sarebbe già sufficiente.



Amplifica le nostre passioni e, in alcuni casi, le nostre capacità. Se beviamo da un depresso sentiamo sbiadire il nostro appetito per l'amore, ma forse ciò migliora la nostra capacità di passare inosservati.

Ognuno degli Antidiluviani conferì ai successori della sua stirpe dei doni specifici: invisibilità per i Nosferatu, mesmerismo per i Ventrue e così via. Anche il mio sangue concede tali tratti, più altri che potrebbero essere specifici del mio iniziatore - i legami apparentemente inviolabili dei nostri rituali e credenze, e invero delle nostre fisiologie, diventano nebbia e fumo se messi alla prova, proprio come farebbe il mio sire in extremis.

Ci ritroviamo legati attraverso il sangue, prima di tutto al nostro sire, il cui Abbraccio ci ha introdotti alla non vita. Come hai ora sperimentato, il cambiamento in sé non è un semplice sorso di romanticheria, bensì il transito agonizzante oltre la soglia della morte. Colei che desidera trasformare il suo compagno deve prima prosciugarlo completamente, suggendone il sangue fino all'ultima goccia. Poi spalma o fa gocciolare la propria vitae, il suo icore vampirico, sulle labbra del nuovo defunto. Quindi, se tutto va bene, il cadavere inizierà a sua volta a succhiare il sangue di lei dal polso, dalla gola o dal seno, rinascendo come suo infante.

Se una persona viva consuma la vitae - come feci io, non sapendo ciò che facevo - ne risulta comunque alterata. Invecchia molto lentamente e può compiere azioni al di là delle proprie capacità normali, ma diviene schiava del volere del suo padrone. In rari casi vi sono altre conseguenze, come i membri della mia stirpe hanno imparato fin troppo bene. I peccati della madre ricadono per sempre sui suoi figli.

Un effetto analogo segue i Fratelli che si cibano del sangue di uno di loro; il sapore della vitae provoca un deliquio incomparabile a qualsiasi altro. Si dice che bastino tre sorsi dalla medesima fonte per legare il bevitore con il vincolo di sangue, assoggettandolo al donatore come qualunque infante al proprio sire. L'effetto non è assoluto - c'è chi può nutrirsi dai suoi infanti senza incorrervi, e gli Antidiluviani potrebbero cibarsi liberamente dei Fratelli inferiori, almeno secondo le storie. Esistono anche casi nei quali certi riti o capricci del fato indeboliscono il legame quanto basta per consentire al vincolato di agire per imprigionare a sua volta il suo aspirante padrone. D'altro canto, esiste sempre la possibilità della diablerie.

Giacché se un Fratello prosciuga del tutto il sangue di un altro, risulta solo potenziato dall'atto, non vincolato da esso. Piuttosto ovviamente, tutti i principi e baroni Anarchici condannano in toto tale pratica fratricida definendola "diablerie" (essendo a quanto pare insensibili all'ironia del tentare di spaventare i dannati con lo spauracchio del Diavolo). Sopravvivere ad anche uno solo di questi atti richiede ben più della sconfitta di un predecessore. Occorre nascondersi a ogni ramo della nostra società, anche da quelli teoricamente in guerra tra di loro nella sempiterna ed essenzialmente cannibalesca Jyhad.

Con il nome di Jyhad, i Fratelli ammantano di falsa dignità i loro incessanti e ambiziosi giochi di tradimenti, cospirazione e vendetta; qualcuno afferma che sia la maledizione di Caino a obbligarli a tali atti di invidia e malizia. Ma qualunque sia la legge divina o naturale che dà vita a tale comportamento, i Fratelli lo abbracciano con entusiasmo. Dei predatori tormentati dalla fame e spinti dalla Bestia sono custodi assai inverosimili di un perfetto eden.

La Camarilla, una cospirazione mondiale di Fratelli risalente al Rinascimento, esiste per porre freno a questa tendenza, o quanto meno per indirizzarla verso coloro della nostra specie che non vi si conformano. L'ordine, dal canto suo, sostiene di esistere per tutelare la Masquerade, uno schema di occultamento purtroppo necessario, dovuto a una semplice e ineluttabile verità: siamo terrificanti, ma in netta inferiorità numerica.

L'importanza vitale della Masquerade, naturalmente, non giustifica ogni azione tirannica compiuta nel suo nome. Gli anziani e i principi della Camarilla esigono un controllo totale sui loro territori, decidendo chi ha diritto di Abbracciare e ordinando a loro piacimento la vera morte dei disobbedienti. Com'è ovvio non tutti si trovano in accordo con tali metodi. Coloro che si oppongono sono generalmente definiti anarchici, sebbene tra le loro fila esistano tante variazioni quante se ne annoverano in qualsiasi rivoluzione umana. Alcuni cercano di stabilire le loro meschine dittature, altri vogliono semplicemente essere lasciati in pace a cacciare, studiare o scivolare nella follia. Ciononostante, la Camarilla li considera tutti dei nemici non migliori del Sabbat, setta di vampiri sprofondati a livelli di perversione persino più profondi e dei quali, per mia fortuna, conosco ben poco. Con un solo secolo, credo, di non vita, non sono abbastanza vecchia da sentire il Richiamo che attira gli anziani a Levante, spingendoli a est per dare battaglia al Sabbat nella Guerra della Gehenna. Qualcuno dice che questo conflitto preluda all'autentica apocalisse della nostra specie; altri che la fine della nostra epoca è già arrivata e passata, lasciando il mondo mutato e in attesa di ulteriori cambiamenti.

Il bisogno di cercare catastrofi mitiche sembra oggi piuttosto discutibile, dato che in tutto il mondo i governi mortali hanno iniziato a trasformarci in prede. Mi è doloroso, dopo tutto questo tempo, essere in questa posizione. La Masquerade, indebolita dalla tirannia e lacerata dalla ribellione, in certi ambienti è collassata quanto bastava per far nascere una Seconda Inquisizione. Il Vaticano, gli americani e gli inglesi - una coalizione simile, solo armata estremamente meglio, al drappello della luce che un tempo io stessa affiancai - invia soldati a bruciare i nostri rifugi e sguinzaglia la sua polizia computerizzata a cercare le nostre tracce nelle banche, nella politica e in qualunque altro posto tali indizi possano esistere. E non vi è dubbio che altre nazioni prenderanno esempio da loro, se già non lo hanno fatto.

Tutto ciò dovrebbe rafforzare il mio avvertimento per te sulla segretezza.

Ho cercato di fornirti abbastanza informazioni per sopravvivere alle tue prime notti senza indurre un tuo avventato coinvolgimento nei giochi dei tuoi anziani. Se siano più pericolosi i paletti dell'Inquisizione o i sorrisi della Camarilla è irrilevante: in mezzo ai lupi e al cacciatore non ci sono luoghi sicuri. Perciò, devi fare una scelta.

Ti unirai alla Camarilla, quel raffinato regime che opera alla stregua di una società segreta tra le ombre del potere mortale? O sommerai la tua forza al movimento Anarchico che vi si oppone sognando la libertà? Tra i morti esistono molte altre sette e fazioni, ma nessuna di esse si adatta agli ideali che ti augurerei. Ti sarai anche svegliato in preda a bisogni mostruosi, ma so che tieni molto alla tua umanità, così come me. Per questo motivo, ti consiglio di riflettere attentamente sulle tue decisioni. Quasi tutti i sire tendono a compiere la scelta al posto degli infanti, ma io ho visto troppa schiavitù per imporla a mia volta su di te.

Un'ultima richiesta:

trovandoci ormai alla fine, potresti avere indovinato la realtà del nostro rapporto. Per essere una che dice di apprezzare le spiegazioni e l'onestà ci sono indubbiamente arrivata per vie alquanto traverse. Infatti, io non sono solo colei che ti ha Abbracciato, ma anche la tua trisavola. Se già hai dedotto ciò, forse ne hai derivato anche il resto, guidato dalle storie di famiglia poco saggiamente ripetute nottetempo dinanzi al focolare. Noi - il tuo trisavolo e io, l'omonimo del tuo bisnonno e altre anime coraggiose - un tempo demmo la caccia a uno dei Fratelli e, sì, una versione distorta della nostra caccia apparve per la prima volta nelle pagine di un romanzo, e poi sugli schermi dei cinema.

Pensavamo di averlo distrutto. Nella sua lettera egli dichiarava di avermi risparmiato la vita, la mia vita mortale. La rivelazione del suo ritorno, che anni prima mi avrebbe spaventata, ora mi dava la speranza che lui sarebbe riuscito ad aiutarti dove io non potevo. Forse mi aspettavo che lui prendesse la mia vita in cambio, ed ero pronta all'eterno riposo. Ma come risultò poi, non fu quello il prezzo che richiese.

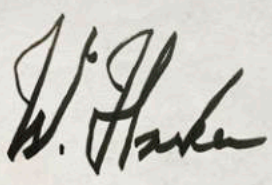
Dopo il mio Abbraccio, la Bestia, che mi attendeva al varco sin dalla prima volta in cui l'avevo elusa, si nutrì a sazietà. Per molti anni a seguire non mi avrebbe lasciata andare, e sono lieta che tu non fossi presente per assistere alle mie azioni.

Pertanto, mi asterrò a mia volta dall'assistere ai tuoi sforzi per scoprire la tua vera natura. In mia vece, ti consegno il fascicolo di testimonianze e frammenti che ho raccolto negli anni da una moltitudine di fonti. Vi troverai trascrizioni che mettono a nudo la nostra storia e i nostri metodi, nonché dilemmi esistenziali affiancati a resoconti sulla nostra fisiologia e ideologia. Troverai persino testimonianze scritte da coloro che bramano di cancellarci con il fuoco e la fede. Studiale bene e decidi da solo cosa fare del dono - o del fardello - che ti ho inflitto. Non vedrai Willa mai più, ma nemmeno avrai una sire autoritaria che ti ordina di lanciarti nel pericolo o ti gioca come un immaginario asso nella manica in qualche insensata partita a whist dei Fratelli. L'unica cosa che ti chiedo è che tu mi faccia la stessa cortesia. Hai tutte le ragioni di detestarmi per aver scelto di portarti nella dannazione invece di guardarti morire come ho fatto con le precedenti tre generazioni della nostra famiglia. Ma se così sarà, ti imploro di dare al tuo disprezzo la stessa forma della tua cortesia, cioè allontanandoti e scomparendo dalla mia esistenza.

Dobbiamo cercare di essere tanto liberi quanto ce lo consentono le nostre nature. E per questo motivo io non posso trattenermi oltre.

Tua

Wilhelmina Harker



Voce 1: Torre a Terra. Dobbiamo proprio guardarlo con l'audio inserito? Passo.
Voce 2: Terra a Torre. "Qualsiasi anomalia", ricordi? Passo.
Voce 1: Qui Torre. Sì, già trovata. Vai all'83° minuto, subito prima dello stacco sulla sborrata. Lei non sta ruotando gli occhi all'indietro, sembra più che batta le palpebre come un rettile.

[pausa di 3 minuti a 00:00:14] [disturbi statici]

Voce 1: Qui Torre. Inoltre, quello non è l'uccello di Devlin. Passo.
Voce 2: Qui Terra. Ah. E non ci sono solo serpenti, in effetti. Già. Immagino che lo stallone numero uno sia stato mangiato. Passo.
Voce 1: Qui Torre. Cosa? Ah, qui è come nel XIX secolo, lol, giusto? Passo.
Voce 1: Che tristezza. Devlin mi piaceva, più o meno. Passo.

[pausa di 1 minuto a 00:03:25]

Voce 2: Qui Terra. Ehi, ecco come si chiama. La terza palpebra, quella interna. Una membrana nittitante. Protegge gli occhi degli squali quando attaccano. E secondo Wikipedia, gli occhi degli orsi polari dalla radiazione ultravioletta.
Voce 2: E Devlin era uno stupratore testa di cazzo. Leggiti il blog di Adima, bello. Non è una gran perdita. Passo.
Voce 1: Qui Torre. Wow. Previene i danni da luce solare. Utile. E le cala sugli occhi proprio quando escono le zanne, quindi coincide anche con la cosa degli squali. Passo.
Voce 2: Qui Terra. Già. Una caratteristica dei predatori. I primati hanno ancora la muscolatura, ma la membrana nittitante è solo vestigiale. I macachi non ce l'hanno [sic] ma i lemuri sì. E anche questa pollastra. Passo.
Voce 1: Qui Torre. Animazione digitale. Punto di domanda. Passo?
Voce 2: Qui Terra. Naa. Ho detto al mio seguace di passarlo al vaglio degli algoritmi. Niente. Ci vorrà ancora qualche anno per produrre filmati fasulli indistinguibili, quindi dobbiamo ancora fare il nostro lavoro. Le zanne potevano anche essere finte, ma tutto considerato non credo. Passo.
Voce 1: Qui Torre. Il Ministero? O una dei Demoni, forse? Sbaglio a non vedere l'ora che arrivi il futuro? Quando per i respiranti niente sarà più reale, potremo agire di nuovo apertamente. Sarà proprio come ai bei vecchi tempi. Sempre che l'inverno nucleare non arrivi prima. Questa sì che sarebbe una cazzo di figata. Passo.
Voce 2: Qui Terra. Certo. Un trucchetto dei Serpenti per farci incazzare. O la debolezza dei Gangrel, nel qual caso lei non può farci nulla. Secondo me quella è un'Anarchica e non una dei nostri. E comunque non credo che andrà a quel modo, amico. Confondi le masse coi padroni e in questo momento tutto ciò, tutta questa tecnologia, è nostra nemica, non nostra alleata. Perché credi che siamo dovuti tornare indietro e fare questi appostamenti?
In ogni caso, questa è una chiara violazione della Masquerade, per cui adesso la palla passa a noi. Specialmente se salta fuori che chiunque la tipa abbia ammazzato o Abbracciato è una cazzo di pornostar.
Voce 1: Qui Torre. Hai ottenuto qualche dato di localizzazione dal video? Passo.
Voce 2: Qui Terra. Non ancora, ma ipotizzerei San Pornando. Passo.
Voce 1: Qui Torre. Lo passiamo a Velvet? Passo.
Voce 2: Qui Terra. Certo. Spediscile un'e-mail da ammiratore con il link e lei saprà cosa fare. Mi deve un favore. E assolutamente zero ciance in rete su 'sta roba, con parole chiave o senza. Sposta la banda di frequenza di un numero pari alla tua generazione per la prossima trasmissione. Decoder e nome in codice nel post. Terra passo e chiudo.
Voce 1: Ricevuto. Torre passo e chiudo.

[00:07:58] [FINE TRACCIA AUDIO]

Mi dispiace di averti uccisa, tesoro.
Di averti reso qualunque cosa siamo noi.
Non riusciro a guardarti mentre ti spegnevi piano.
Ricorda che, nonostante tutto, sei ancora umana.

Alcuni di loro proveranno a convincerti che non sei altro che una bestia.
Mentono. Non sara facile. Sei più vicina al baratro di uno qualsiasi dei tuoi ex tossicomani e violenti.
Ma so che puoi dominare la fame e la rabbia.
Lasciale uscire solo un poco alla volta.

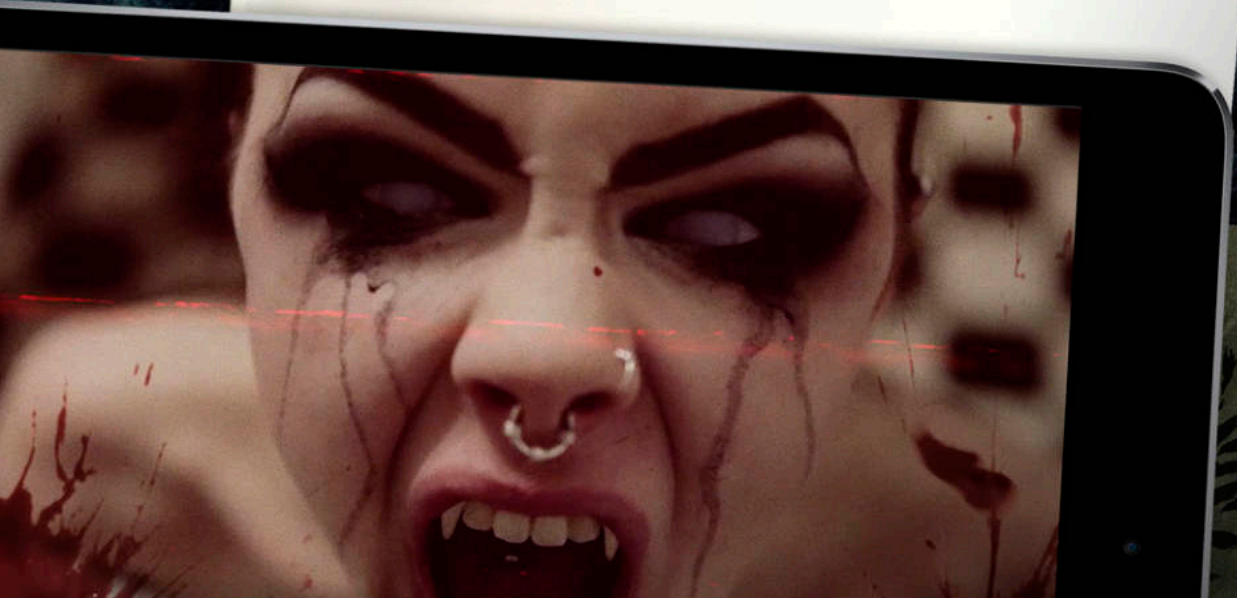
Vorrei starti vicino per tenerti stretta, ma ha già infranto delle regole quando ti ha fatto questo. Adesso mi daranno la caccia.

Indossa sempre il mio anello. Inizia ogni notte dicendo

"Sono ancora umana"

e andrà tutto bene.

ti amo da morire.



IL TEOLOGO CATTOLICO Robert J. Fox ha scritto: "L'Inferno è un luogo o uno stato di eterna punizione, popolato dalle anime che sono state respinte da Dio in quanto hanno rifiutato la grazia salvifica del Signore." È mia fervida convinzione che tale stato si riferisca alla nostra condizione, quella dei bevitori di sangue. Che per descriverci si scelga l'eufemismo 'Fratelli' (che significa "imparentati dal sangue, la famiglia della dannazione") o il nome di 'Cainiti' (cioè "figli del primo omicida"), noi rifiutiamo coscientemente la salvezza ogni notte al fine di trarne beneficio. Questo ci allontana da Dio, e il nostro castigo è la fame. Siamo all'Inferno, e questo cosa fa di noi? Diavoli.

COME È SCRITTO NELLA BIBBIA, anche i diavoli hanno un posto nel disegno di Dio. La loro funzione è quella di indurre coloro che hanno fede ad allontanarsi da essa. Ma fede in che cosa, in questi tempi di miscredenza e scetticismo? Quando papa Francesco fece la sua controversa dichiarazione sulla non esistenza dell'Inferno in una intervista pasquale con Eugenio Scalfari, direttore del quotidiano La Repubblica, sono certo che lo disse a causa della sua recente consapevolezza di noi. Solo da quest'anno, infatti, violenti incontri con l'Entità, i servizi segreti del Vaticano, indicano che la Santa Sede avrebbe piena conoscenza della nostra esistenza. In sostanza, quando afferma che "coloro che non si pentono, e che pertanto non possono essere perdonati, scompaiono", si tratta di una velata minaccia. E quando dice che "l'Inferno non esiste", parla della sua visione di un mondo senza di noi. Non lasciatevi ingannare dalla sua immagine bonaria e progressista: in questo stesso istante le sue forze armate conducono una guerra genocida contro la nostra specie. Una Seconda Inquisizione che ha già falciato migliaia dei nostri. Pertanto, il Sabbat non è poi tanto lontano dalla verità quando sostiene che la fine è vicina. Essendo io cristiano, non dovrei accoglierla a braccia aperte? Può darsi. Ma in questo caso, la accolgo alla maniera dei martiri oppure, se oso dirlo, di Cristo stesso.

Perché la grazia salvifica che Roma offre e definisce come l'opposto del nostro inferno Cainita è analoga al perdono offerto da Pilato: una grazia terrena, non spirituale. Noi rappresentiamo per l'umanità la tentazione di abbracciare prospettive assai più grandi della moralità schiavile del cattolicesimo e tutte le sue credenze. Considerate ciò: il miracolo su cui Pietro edificò la sua chiesa non fu approvato dalle autorità religiose del tempo. No, esso fu un atto di ribellione spirituale contro gli studiosi della Torah e le autorità romane. E fu un miracolo alimentato dal sangue divino. Fu il fluido che colava dalla croce a rendere Longino immortale, proprio come Caino. Cristo risorse dalla tomba tre notti dopo la sua morte. "Io sono la risurrezione e la vita." Prima del Concilio di Nicea, l'umanità stessa di Cristo era in aperta discussione. Sto forse dicendo che era uno di noi? No, quello che dico è che Roma è la fonte di ogni menzogna, e che la salvezza che offre è una prigione sulla terra. Il nostro inferno è una liberazione. Dal tempo. Dalla materia. Dal peccato. Caino offrì i doni dell'agricoltura e della civiltà: Abele i doni della pastorizia, dell'indifferenza nomade e tribale. E YHVH favorì i barbari. Così come tenne nascosta la sapienza a Eva e trasformò città in cenere quando lo scontentavano con quella che definiva 'sodomia'. Che dio è mai questo? Non può essere il creatore dell'universo un dio che si comporta più come un bambino viziato o un candidato alla Casa Bianca. Io credo che Caino non abbia ucciso suo fratello per compiacere YHVH, ma per sputargli in faccia. Egli fu il primo di una stirpe di connessioni ribelli alla vera divinità. Dunque, sì, il nostro inferno è il rifiuto di dio e della sua grazia salvatrice a favore di Caino e Cristo e della LORO grazia salvatrice, amministrata tramite il sacro sangue della nostra congregazione.

CHINATE IL CAPO, FRATELLI, CAINITI, ANGELI
CHE INDOSSANO VOLTI DI UOMINI E DIAVOLI,
E PREGATE CON ME:
SANTO CAINO, CHE PER NOD CAMMINI,
INSANGUINATO SIA IL TUO NOME…

Volevi che scrivessi qualcosa sulla mia nuova propensione al bere e ciò che essa ha fatto al mio corpo. In due parole: sono morta. Sono una cazzo di creatura della notte. È cronico, è spaventoso e mi piace da impazzire.

Non c'è spiegazione scientifica per quello che sono, ma se ciò che mi dice la vecchia guardia è vero e la condizione è un castigo o un dono divino, allora Dio è certamente visibile nella sua creazione e questa infezione è **individuabile** sotto un microscopio. Giusto? Sbagliato. Se un medico legale dovesse esaminare il mio corpo in un obitorio dopo l'alba, non troverebbe nulla a parte un cadavere con più o meno sangue al suo interno. Se avessi molta fame apparirei **prosciugata**, o forse gravemente disidratata. Se fossi piena dopo un bel pasto abbondante sembrerei una morta appena spirata. Nessun test al mondo rivelerebbe che mi sveglierei di nuovo al tramonto. Non ci sono cellule ematiche strampalate, niente canini allungati o nemmeno aguzzi, niente struttura ossea iperdensa o mutazioni sottopelle. Solo una persona morta. È un trucchetto utile e non mi costa nulla. Persino di notte, quando sono attiva, posso scegliere di non fare affluire il sangue ai miei organi e bam, faccio il morto meglio di un opossum.

Ma tutte le altre cose che faccio in queste notti dipendono dai fluidi vitali che rubo per far muovere e parlare il mio corpo. Svegliarmi alla sera costa succo rosso. Far scorrere l'aria tra le corde vocali per parlare o respirare o fumare le mie Newport ne brucia un bel po'. Per far battere normalmente il mio cuore (utile se devo sentirmi al calduccio o svegliare le parti che mi servono quando devo darmi da fare a letto) ce ne vuole ancora di più. Per sembrare e sentire come un umano vivo devo trasformare preziosi **millilitri** della mia vitae (il sangue rubato conservato nei nostri corpi necro-alchemici) in fluidi linfatici, saliva, lubrificante, lacrime e sudore. Non posso godermi davvero il cibo perché tutto sa di cenere, ma posso tenere nello stomaco una bistecca al sangue, una manciata di verdura e quel po' di vino rosso che basta a farmi superare un appuntamento a cena. Ma come la mia prima ragazza, ho bisogno di andare in bagno entro un'ora e rimettere tutto quanto. Il vomito indotto dal sangue è costoso, perciò mangiare cibo umano mi rende più affamata, non certo di meno.

E questi sono soltanto gli impieghi più banali. La vitae può produrre effetti proprio fighi, una volta che si impara come indirizzarla nei posti giusti. Se ho bisogno di un sacco di sangue per potenziare le mie membra, diciamo per scalare la parete un edificio senza scale, immagino il mio cuore che si mette a pomparlo e visualizzo il sangue che affluisce a bicipiti e gracili. E quindi succede. Il sangue sovraccarica i muscoli che permea e amplifica l'azione di ogni organo da esso temporaneamente rianimato. Mi riempio gli occhi per vedere nel buio, l'orecchio interno per ascoltare la tua digestione, il cervelletto per stare in equilibrio su un piede solo in cima a un lampione e il neostriato per ricordare come suonare la fisarmonica anche se ho preso l'ultima lezione nella primavera del 1954. Se mi appoggio una mano sul petto mentre lo faccio, immagino di sentire un singolo battito esplosivo del cuore, mentre la vitae viene sparata fuori a velocità quasi **supersonica**. Se voglio che il sangue affluisca a una ferita aperta, un tendine reciso o persino un osso rotto, il danno comincia a guarire istantaneamente. Tutto questo è intuitivo e non richiede alcuna conoscenza di anatomia. Ha funzionato per decine di migliaia di anni e non tutti i vampiri erano studenti di medicina come me. Poi ci sono il fuoco e la luce del sole. E le zanne e gli artigli di altri come noi. Il sangue, un sacco di sangue, può guarire anche queste ferite aggravate, ma il processo è lento e doloroso come se fossi ancora viva. Sento il dolore con la tua stessa intensità. Certo, se tu mi svuotassi addosso la tua nove millimetri mi farebbe un male cane, ma all'atto pratico sarebbe poco più di un fastidio. Non sanguino, a meno che non voglia fingere di essere umana.

Per quanto ne so, le uniche cose che possono fermarmi sono la mancanza di sangue, il sole, il fuoco o se mi spiccassi la testa con un bel taglio netto. Quello, oppure la mia Fame.

Caccio ogni notte eppure me ne serve di più. Vorrei essere stata creata nella Parigi rivoluzionaria o qualcosa del genere, come il mio sire. Lui non si doveva preoccupare di analisi forensi, videocamere, cacce alle streghe sui social o tasso di omicidi anomalo. Di questi tempi il sangue è prezioso e nessuno dei nostri poteri e trucchi rubati è gratis, capisci. Posso sfondare la portiera di un'auto o convincere Taylor Swift ad accompagnarmi a casa, ma se ne uso più di quello che sono riuscita a tracannare divento peggio di una tossica in astinenza.

All'inizio dell'anno scorso ho passato il segno. Loro mi stavano addosso. Rifiutavo di succhiare dai colli e me ne restavo in casa. Bevevo cani randagi e sacche di merdoso plasma riscaldato al microonde. La non vita da vegana non faceva per me. Janice potrebbe raccontarti tutto, se fosse ancora viva. Ho imparato a mie spese che la moderazione non serve a niente.

Prendo la caccia molto sul serio, cerco di nutrirmi regolarmente ed evitare di uccidere. Di succhiare appena dalle vene mentre sogno lo sballo delle arterie. Dicono che alcuni di noi riescano a resistere per decenni facendo così. Secoli, addirittura. Così ho preso una decisione. Non mi ridurrò mai alla fame. Non ucciderò mai. Non sono una tipa virtuosa (nessuno di noi lo è), ma almeno posso tentare di fare del mio meglio, no? Ciò significa che non prendo mai più di tre decilitri per vittima (grosso modo tre sorsate abbondanti) e non mi nutro mai dalla stessa fonte più di una volta al mese, per consentirle di riprendersi del tutto senza rischi di anemia.

Noi lo chiamiamo il Bacio, ed è come se fossimo stati creati, o ci fossimo evoluti, per rendere possibile il nutrimento non letale. Quando lo vogliamo, i nostri canini superiori (in alcune linee di sangue sono gli incisivi laterali o centrali e i canini inferiori) si allungano quasi istantaneamente. Scopriamo le zanne solo quando desideriamo legarci a un altro emovoro o quando ci nutriamo. Tutto il resto è terribilmente rischioso. Il Bacio intorpidisce le nostre prede dal piacere, di solito pochi secondi dopo il morso.

La nostra saliva sanguigna previene la **coagulazione**, e la suzione che riusciamo a esercitare con un po' di pratica è impressionante. Anche quando bevo da una vena con pressione sistolica negativa, potrei svuotare tutti i 5-6 litri di sangue in un corpo umano in meno di cinque minuti, o anche più in fretta se mi attaccassi a un vaso come l'arteria femorale. Non sono mai sazia. Mai soddisfatta. Soltanto una vita umana, non importa l'età o lo stato di salute, ha il potere di saziare completamente la mia fame. Ho sentito dire che più si diventa vecchi, più se ne ha bisogno. Per adesso, però, la soluzione funziona. A stento. Come faccio a non farmi scoprire? È qui che la natura narco-erotica del Bacio torna utile.

I ricordi di una vena sono nel migliore dei casi sbiaditi, e se le circostanze lo permettono razionalizzerà la sua esperienza come un bizzarro atto sessuale, sballo da droghe, shock o un attacco di panico di qualche tipo. E i danni ai tessuti? La ferita del morso non dovrebbe essere rivelatrice? Certo che sì, questo è probabilmente il motivo per cui l'evoluzione ha donato alla nostra saliva una interazione alchemica che le permette di rimarginare i tessuti e i danni epidermici dopo il Bacio, senza lasciare alcuna cicatrice visibile (in questo la medicina moderna si perde molto). Di solito i medici legali sono **sconcertati** quando trovano un cadavere svuotato, e pensano subito a un attacco cardiaco o un'anemia acuta. Quando ho ucciso, mi sono sempre accertata di lasciare un sacco di altri danni per sviare i sospetti. Ho con me la pistola che ho tolto a uno stronzo di pappone. Non sarà molto raffinata, ma come recita il detto, "se sei sofisticato fa' il volgare, se sei volgare fa' il sofisticato."

Io sono una ragazza molto sofisticata. Preferisco non correre rischi e nutrirmi dalle vittime che dormono. Metterle a dormire io stessa, se occorre. Il termine gergale per il mio metodo di predazione preferito è "Sandman ". Ho conosciuto stronzi violenti che si nutrono con la forza o la paura, Sirene che bevono solo da partner sessuali remissivi e **consensualisti** che insistono a volere prede coscienti e disponibili, mettendo a rischio la nostra esistenza di parassiti nascosti solo per lavarsi la coscienza. Idioti. Penso che il mio sistema sia quello più etico; del resto ho prestato il Giuramento di Ippocrate. Corro il rischio di essere scoperta come chiunque altro e ogni tanto le mie prede fanno incubi o sogni erotici, ma almeno non costringo nessuno a sorbirsi l'esperienza completa. Chi si nutre da vittime sveglie di solito può presentare la cosa in modo che sembri innocua alla preda, oppure fargliela dimenticare del tutto.

Hai presente cosa si dice, che le persone cieche ci sentano meglio? Non è necessariamente vero, ma immagino sia grosso modo simile a questa condizione. È come se, una volta infettato, il nostro sangue mostri una tendenza verso determinate doti o capacità. Possiamo migliorarle con la pratica e la dieta, e come la fame anch'esse crescono col tempo. Il mio sangue ribelle sembra rendermi più forte, più veloce e più interessante, specialmente quando mi concentro come ti ho spiegato. Ma non è tutto. Racchiude anche una debolezza speciale, diversa per ciascun lignaggio. La mia è una pessima gestione della rabbia. Non è che mi offenda o diventi passivo-aggressiva. È una furia che mi spinge a strappare il cuore alla gente.

Annegare la fame nel sangue dà una sensazione favolosa. Non dovrebbe, ma è così. Ti conosco molto bene, quindi lasciami fare qualche paragone che ritengo tu possa afferrare a livello emotivo. Solo non pensare che sia la stessa cosa, d'accordo? Innanzitutto c'è questo senso di sollievo. Eri morto e ora, per qualche minuto, ti senti di nuovo vivo. Caldo, sudato, florido, pieno, realizzato. In termini biochimici, quando ci nutriamo i nostri livelli di dopamina vanno alle stelle, anche se non abbiamo più quelle sostanze che ci fluttuano nel cervello, dato che siamo cadaveri e tutto il resto. Al di là di questa gratificazione istantanea, la verità è che nessun sangue funziona esattamente allo stesso modo. Ogni persona è come un nuovo capriccio, un nuovo sballo, e ti colpiscono tutti in modo diverso.

In termini generali, ho notato che la paura ha un sapore migliore e ricorda un po' i primi sorsi di una bibita fresca in un caldo giorno d'estate, o il brivido di una pista vergine di cocaina o speed. Come pestare a sangue un tizio a cui piace così, e sono sicura che questo lo puoi capire ;) Pura potenza e ricompensa. Adoro il gusto della paura. Mi rende veloce come un fulmine e forte come un cavallo. Perciò, sì. Mi vergogno ad ammetterlo, ma se posso cerco quelli che stanno facendo un **incubo**. Ecco perché qualche volta mi aggiro come una pervertita nelle prigioni e nei rifugi per donne maltrattate. La merce rovinata ha semplicemente un sapore fantastico. Mi spaccio ancora per infermiera o consulente per le dipendenze; ecco come faccio a entrare. L'arrapamento ha un sapore dolce e spinge il mio fascino a mille. Se mordo, aspetto che nasca un sogno piccante e mi cibo di un dormiente, giuro che è meglio di quando mi scopavo Molly. Le poche volte che ho succhiato da qualche stallone durante l'amplesso è stato molto più intenso. Non posso venire perché sono... beh, morta, ma quando bevo e fingo di chiavare provo questo brivido simile all'orgasmo che dura minuti e la soddisfazione postuma va avanti per ore.

Tutti sono tuoi amici e tu sei una star. È difficile trattenersi dal mugolare e cazzate simili, perciò in genere mi astengo dalla roba libidinosa a meno che non abbia un controllo davvero buono sul mio ambiente. Ma la parte più strana è quando mi nutro di chi è in sonno REM profondo, specialmente se indotto dai farmaci (e lo faccio praticamente ogni notte). Si risveglia dentro di me una specie di percezione amplificata. Si suppone che quelli della mia stirpe non lo possano fare: la linea di sangue di Troile non dovrebbe avere questo potere, ma immagino che in qualche modo tutti quei brividi oniromantici mi abbiano cambiata.

Non è che non ci abbia provato, ma sia il sangue con cui veniamo infettati sia quello di cui ci nutriamo a volte ci conferisce capacità che proprio non possono essere spiegate. Ho visto cose a cui non crederesti mai. Uomini che si trasformano in serpenti. Tatuaggi che essudano armi di sangue solidificato. Ho un amico che è stato colto in flagrante con la sua ex che gli si dissanguava tra le braccia e il completo di Brunello Cucinelli ridotto a uno straccio fradicio di rosso, mentre la SWAT faceva irruzione. Lui ha gridato: "Levatevi subito dal cazzo!" E sai cosa? Quelli lo hanno fatto. Dalla finestra. Del 23° piano. Se questo ti fa salire l'interesse per la mia offerta ripensaci. Dovrebbe terrorizzarti, invece.

O magari no. Lo sai che non resisto al sapore della paura.

CLASSIFICAZIONE: TOP SECRET//FIRSTLIGHT//REL A FVEY, RUS, VAT, FRA, BRA

DA: cap. Anthony Gaviria, ESOG 10 collegamento EUCOM

A: Distribuzione Generale FIRSTLIGHT

SOGGETTO: RIASSUNTO DIFFERENZE FOLCLORE CORPONEUTRO TIPO EPSILON

Asserzione	Incidenza statistica α=5%	Osservazioni
1. Luce solare diretta dannosa	S	CONFERMATA in tutti gli esemplari esaminati. Rateo variabile ma sempre fatale. Danni ai tessuti analoghi a ustioni IV grado. Alla distruzione i soggetti si decompongono in cenere analoga a cadavere cremato.
2. Luce solare indiretta dannosa	S	CONFERMATA in tutti gli esemplari esaminati. Rateo estremamente variabile. Danni ai tessuti analoghi a ustioni III grado. Fatale con il tempo. Investigare causa di resistenza anomala. Alla distruzione i soggetti si decompongono in cenere analoga a cadavere cremato.
3. Raggi UV dannosi	S	CONFERMATA. Danni limitati ai tessuti molli con esposizione prolungata. Il soggetto 14 mostra anche danno coronale.
4. Notturni	S	CONFERMATA. Attività tipicamente cessa entro un'ora dall'alba e riprende entro lo stesso intervallo prima del tramonto.
5. Longevità	S	"Arco vitale" di millenni confermato con certezza del 98% da esami al carbonio-14. Periodi individuali di esistenza molto variabili. Potenziale ritenuto infinito o limitato solo da fattori geologici. Riferimento a Corpineutri "Antidiluviani" indica che i più vecchi della specie possono avere 10k anni o più.
6. Paletto di biancospino nel cuore fatale	S	Soggetti impalettati cessano immediatamente funzioni motorie e successiva dissezione li conferma morti anche dopo estrazione dell'arma. Nessuna decomposizione della salma dopo questo metodo di distruzione. Teorizzato ma non confermato che distruzione del cuore ottiene simili risultati. Composizione del legno non importante: frassino, quercia e ciliegio altrettanto efficaci. Truciolato, poliestere e fibra di vetro inefficaci.
7. Arti tranciati si riattaccano al corpo	S	CONFERMATA. Gli arti restano inerti se mozzati ma si riattaccano e riprendono le funzioni se il soggetto ha accesso a nutrimento, purché ricongiungimento avvenga prima della rapida decomposizione. Gli arti decomposti ricrescono nel giro di mesi se il soggetto può nutrirsi, prima come tessuto necrotico vestigiale e quindi come tumori soggetti a numerosi stadi di muta. Il tessuto scartato si decompone in cenere.
8. Immuni a veleni, malattie e tossine anche ingerite direttamente	S	CONFERMATA. I Corpineutri sono immuni a tutte le tossine a meno che non siano ingerite tramite nutrimento preferito da fonte vivente. Tossine o inebrianti introdotti per via esogena diventano inerti. NOTA: possibilità. AIDS e altre malattie a trasmissione venerea possono essere diffuse da emovori che si cibano di individui sessualmente deviati e pertanto agevolare l'individuazione dei vettori. (Rapporto di prova 8 ritrasmesso a CDC FIRSTLIGHT)
9. Influenzati da tossine nel flusso sanguigno delle vittime	S	CONFERMATA. Eccezionalmente sensibili agli agenti intossicanti nel flusso sanguigno delle vittime. Sperimentano livelli equivalenti di ebbrezza delle vittime anche dopo assunzione di quantitativi modesti di sangue. Avvelenamento fatale delle fonti seguito da nutrimento induce shock sistemico ma senza esito letale.
10. Respinti da esorcismi e oggetti di culto	N	Come osservato in Codex C364 (Navarre, Credite Nemini) e Codex V876 (Institoris, Malleus Maleficarum, 1487), Corpineutri Tipo Epsilon (chiamati rispettivamente anche Sombra, Brujheros e Cainiti nelle fonti) sono stati efficacemente immobilizzati dalla recita dei testi canonici nonché respinti dallo sfoggio di reliquie sacramentali. Ciò è confermato da osservazioni sul campo ma non è stato possibile riprodurlo con certezza in ambiente controllato. NOTA: AAR e OPRES conferma ESOG 10 manifesta rateo di successo superiore (+34%) nell'esorcizzare Corpineutri dopo fusione con Società di Leopoldo ricanonizzata.
11. Respinti da aglio, non possono attraversare acqua corrente, devono essere invitati a entrare nella casa di una vittima, non si riflettono negli specchi	N	NON CONFERMATA. Si può concludere che sebbene alcune debolezze e capacità dei Corpineutri siano analoghe al materiale storico e narrativo sui vampiri, cioè vrykolakas, strigoi e altri bevitori di sangue, la maggior parte di esse non lo è.
12. Hanno la forza di dieci uomini, diventano lupi o pipistrelli, possono trasformarsi in nebbia ecc.	S	CONFERMATA. Corpineutri manifestano ampia gamma di proprietà extra-normali che sembrano derivare da età, gravità dell'infezione e disposizione mentale. Vedi Appendice 16 per rapporto completo su anomalie sinora osservate o estrapolate da precedenti testimonianze dell'Inquisizione (1198-1594).
13. Condizione è infettiva	N	INCERTA. Non è stato possibile riprodurre processo infettivo in ambiente controllato, ma è confermato che morsi o graffi non trasmettono di per sé la condizione. NOTA: trasmissione è definita "Abbraccio" da soggetti interrogati, che invariabilmente dichiarano di essere morti e poi risorti come parte del processo. Si consigliano caldamente ulteriori sperimentazioni.

SANGUE DEBOLE? ANZIANI? È BELLO VEDERE CHE ANCORA SI SBAGLIANO SU QUALCOSA.

MOLTI ERRORI. GLI UV NON FANNO ASSOLUTAMENTE NULLA. IN CASO CONTRARIO, CACCIARE NELLE SPA SAREBBE MOLTO DIFFICILE.

SBAGLIATO. SE SONO BEN NUTRITO E METTO LA SVEGLIA A MEZZOGIORNO POSSO SVEGLIARMI TRANQUILLAMENTE PER LA SALĀT AL-ZUHR. CERTO, CON IL RAMADAN È PIÙ COMPLICATO, MA CE LA POSSO FARE. E HO SENTITO CHE I SANGUE DEBOLE POSSONO STAR SVEGLI UN GIORNO E UNA NOTTE DI FILA SE BEVONO SANGUE FORTE E STANNO LONTANI DAL SOLE. QUESTO CI DÀ UN GROSSO VANTAGGIO.

MERAVIGLIOSO! NESSUN FRATELLO TROVA LA MORTE CON UN PALETTO NEL CUORE. SUCCEDE SOLO QUANDO SI STACCA LA TESTA O IL FUOCO O LA LUCE DEL SOLE CI RIDUCONO IN POLVERE. SUPPONGO CHE I NOSTRI "SOGGETTI" FOSSERO ABBASTANZA FURBI DA CORRERE IL RISCHIO PIUTTOSTO CHE SVELARE I NOSTRI SEGRETI. CHE IL PROFETA BENEDICA I LORO GENEROSI CUORI IMMOBILI.

DEVIATI? SUL SERIO? E IO CHE PENSAVO CHE IL MIO BIS-BISNIPOTE FOSSE UN BIGOTTO!

QUINDI CI HANNO PROVATO, EH? E DICONO CHE I MOSTRI SIAMO NOI!

Diapositiva 17: la prossima parte della mia presentazione riguarda le teorie delle origini. Le fonti della nostra collezione, come i Frammenti di Erciyes e il Libro di Nod, asseriscono che la condizione sanguinea non si affermò fino a quando Lilith, apocrifa prima moglie di Adamo e madre di tutti i mostri, consolò Caino e gli insegnò a usare la sua maledizione come fosse un dono. Che il progenitore originale sia stato lui o lei, quasi tutte (?) le fonti concordano che fu dal suo Sangue che scaturì la seconda generazione di Fratelli, o Cainiti. Secondo le leggende, queste creature crearono a loro volta una terza generazione, i semidivini Antidiluviani.

Pur se le rappresentazioni degli eventi che seguirono differiscono notevolmente da un testo all'altro, sembra prevalere una particolare linea narrativa: che i 13 nipoti di Caino si ribellarono ai loro genitori distruggendo la seconda generazione e costringendolo a fuggire dall'antica città di "Enoch". Oggi si ritiene che quella città fosse ubicata da qualche parte nella mezzaluna fertile dell'Asia Minore, probabilmente in una regione che è tuttora focolaio di conflitti umani e non umani.

Stando alle supposizioni, il potere degli Antidiluviani doveva essere quasi divino, ma essi erano fin troppo umani nelle loro debolezze. Spinti da una fame più forte della vita stessa, essi fondarono dinastie reali, coltivando le loro linee di sangue e cibandosi dei propri figli immortali e adoratori umani senza fare distinzioni. Affinando i loro appetiti insaziabili, ognuno dei fondatori finì per rispecchiarsi nei vizi della propria stirpe, in seguito conosciuta come un grande clan.

I tredici grandi clan tramandano le storie delle rispettive origini. A seconda dei casi essi idolatrano, adorano, ignorano o disprezzano i progenitori, ma in ultima analisi tali azioni non fanno che riflettere i sentimenti che provano verso se stessi. Ogni Antidiluviano incarnava infatti un particolare tratto distruttivo umano, contro il quale i Fratelli della loro stirpe devono combattere. Pur essendo vero che la vitae di Caino si è ormai annacquata con il sangue mortale e che ogni nuova generazione è più debole della precedente, tali tratti permangono – un promemoria che, come dèi addormentati, gli Antidiluviani osservano ancora oggi la loro depravata progenie.

GÖBEKLI TEPE. QUESTO TEMPIO IPOGEO DI 12.000 ANNI FA FU COSTRUITO MOLTO PRIMA CHE SI SVILUPPASSE LA SCRITTURA E NEL CORSO DI MOLTE GENERAZIONI, SERVENDOSI DI SCHIAVI E DI UTENSILI DI PIETRA. IL FATTO CHE, COME SEMBRA, SIA STATO BRUCIATO E RASO AL SUOLO POCO DOPO IL SUO COMPLETAMENTO LO RENDE ANCORA PIÚ AFFASCINANTE.

É FORSE LA PIÚ PROBABILE UBICAZIONE DELLA CITTÀ DI ENOCH, GOVERNATA DAGLI DEI OSCURI DELLA TERZA GENERAZIONE O ADDIRITTURA DA CAINO STESSO.

BECKETT, ALEPPO, 5 MARZO 2015

I clan sono le vere forze dietro gli antichi valori e strutture di potere che impediscono all'umanità di realizzare il suo pieno potenziale. L'ossessione per bellezza, denaro, potere, religione e genere. Tutte queste cose sono già dentro di voi, ma i clan mettono bene in chiaro che il mondo è dominato da esse. Hanno bisogno di voi per mantenere lo status quo, quella terribile condizione terrena che fa di voi le loro vittime.

Sono letteralmente le forze imperiture che stanno dietro il vorace sistema bancario globale e l'anoressica industria della moda. I loro atavici pregiudizi sono il motivo per cui non riuscite a superare le cattive abitudini del classismo e del razzismo.
Sono i parassiti che vi controllano, e sono dappertutto.

RACHEL DOLIUM
Galway, 19 settembre 2010

Cosa sarebbero gli umani senza di noi? Nulla. Senza la nostra ambizione a spingerli si ammazzerebbero ancora usando sassi e bastoni appuntiti.

Ci devono tutto. Senza di noi niente re o imperi, niente dèi, niente padroni e niente ideali di bellezza. Niente ideologia, niente verità, solo barbarie e lussuria da conigli. Gli inquisitori ci chiamano parassiti, ma sono loro a destabilizzare quello stesso ordine che gli consente di esistere.

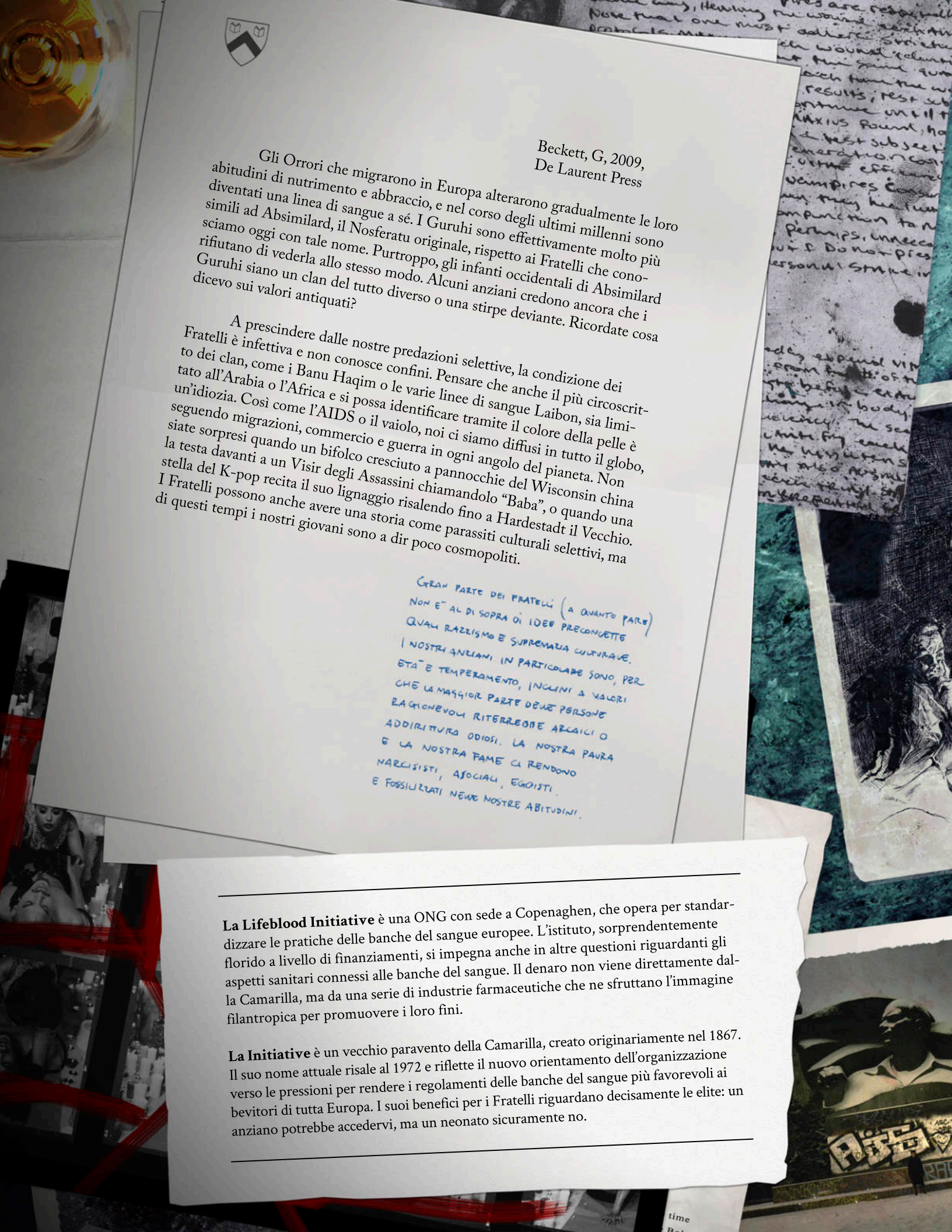
Oh, beh, noi abbiamo un sacco di tempo e a loro non ne resta quasi più. Lasciate passare un secolo e la loro industria degli sprechi e infinita capacità autodistruttiva ci regaleranno una nuova età oscura su cui spadroneggiare.

Hardestadt, Bruxelles, 23 febbraio 2011

Beckett, G, 2009,
De Laurent Press

Quasi tutti i 13 clan ebbero origine in Africa, Cina o Asia Minore intorno ai tempi delle prime civiltà urbanizzate (10.000-6.000 AC). Uno o due dichiarano di essere più antichi della razza umana, ma tutti sappiamo che sono solo sciocchezze magniloquenti. Noi siamo parassiti acculturati che hanno seguito le migrazioni umane e la fondazione degli imperi dallo Yucatán all'Indo al Fiume Giallo. Alcuni clan hanno avviato una sorta di rapporto simbiotico con certe culture umane o hanno raggiunto la prosperità in determinate aree geografiche. Altri si sono messi ad abbracciare solo i membri di una specifica casta o classe sociale. Anche se nessun clan è legato a un'etnia esclusiva, tutte le linee di sangue possiedono, a causa delle loro preferenze e connessioni culturali, diversi gradi di influenza in parti differenti del mondo.

A volte, nel raro caso in cui esso abbia davvero agito come entità politica attiva, un clan si è limitato a influenzare una determinata area geografica – come i Ventrue e la loro tradizionale ossessione sul controllo della civiltà europea occidentale, dalla Germania alla Britannia. In Africa e in Asia i Ventrue sono comunque considerati degli estranei pericolosi – un promemoria costante dei drammatici risultati dell'imperialismo occidentale. Questa è anche la ragione per cui, anche se in Africa molti Ventrue più giovani vengono abbracciati nella popolazione indigena, il loro clan è ritenuto intrinsecamente colonialista, a prescindere dal colore della pelle. Dall'altro lato della medaglia troviamo i Guruhi subsahariani, il clan dominante in terra d'Africa, che condividono i loro antenati con i Nosferatu eurasiatici.



Beckett, G, 2009,
De Laurent Press

Gli Orrori che migrarono in Europa alterarono gradualmente le loro abitudini di nutrimento e abbraccio, e nel corso degli ultimi millenni sono diventati una linea di sangue a sé. I Guruhi sono effettivamente molto più simili ad Absimilard, il Nosferatu originale, rispetto ai Fratelli che conosciamo oggi con tale nome. Purtroppo, gli infanti occidentali di Absimilard rifiutano di vederla allo stesso modo. Alcuni anziani credono ancora che i Guruhi siano un clan del tutto diverso o una stirpe deviante. Ricordate cosa dicevo sui valori antiquati?

A prescindere dalle nostre predazioni selettive, la condizione dei Fratelli è infettiva e non conosce confini. Pensare che anche il più circoscritto dei clan, come i Banu Haqim o le varie linee di sangue Laibon, sia limitato all'Arabia o l'Africa e si possa identificare tramite il colore della pelle è un'idiozia. Così come l'AIDS o il vaiolo, noi ci siamo diffusi in tutto il globo, seguendo migrazioni, commercio e guerra in ogni angolo del pianeta. Non siate sorpresi quando un bifolco cresciuto a pannocchie del Wisconsin china la testa davanti a un Visir degli Assassini chiamandolo "Baba", o quando una stella del K-pop recita il suo lignaggio risalendo fino a Hardestadt il Vecchio. I Fratelli possono anche avere una storia come parassiti culturali selettivi, ma di questi tempi i nostri giovani sono a dir poco cosmopoliti.

GRAN PARTE DEI FRATELLI (A QUANTO PARE)
NON È AL DI SOPRA DI IDEE PRECONCETTE
QUALI RAZZISMO E SUPREMAZIA CULTURALE.
I NOSTRI ANZIANI, IN PARTICOLARE SONO, PER
ETÀ E TEMPERAMENTO, INCLINI A VALORI
CHE LA MAGGIOR PARTE DELLE PERSONE
RAGIONEVOLI RITERREBBE ARCAICI O
ADDIRITTURA ODIOSI. LA NOSTRA PAURA
E LA NOSTRA FAME CI RENDONO
NARCISISTI, ASOCIALI, EGOISTI
E FOSSILIZZATI NELLE NOSTRE ABITUDINI.

La Lifeblood Initiative è una ONG con sede a Copenaghen, che opera per standardizzare le pratiche delle banche del sangue europee. L'istituto, sorprendentemente florido a livello di finanziamenti, si impegna anche in altre questioni riguardanti gli aspetti sanitari connessi alle banche del sangue. Il denaro non viene direttamente dalla Camarilla, ma da una serie di industrie farmaceutiche che ne sfruttano l'immagine filantropica per promuovere i loro fini.

La Initiative è un vecchio paravento della Camarilla, creato originariamente nel 1867. Il suo nome attuale risale al 1972 e riflette il nuovo orientamento dell'organizzazione verso le pressioni per rendere i regolamenti delle banche del sangue più favorevoli ai bevitori di tutta Europa. I suoi benefici per i Fratelli riguardano decisamente le elite: un anziano potrebbe accedervi, ma un neonato sicuramente no.

"Uccideteli tutti, Dio riconoscerà i suoi." Questa citazione, attribuita ad Arnaldo Amalrico durante il massacro di Béziers nel 1209, riassume l'atteggiamento dell'Inquisizione nei confronti della nostra specie, conosciuta all'epoca come "l'eresia Cainita". Le indagini e i castighi successivi alla crociata contro gli eretici della Francia meridionale sono tristemente noti. Ufficialmente creati per estirpare gli ultimi residui del catarismo gnostico e analoghe eresie cattoliche, i tribunali religiosi dell'Inquisizione divennero presto famosi come *Canes Domini*, "i segugi di Dio". Quello che la storia non dice è che l'Inquisizione aveva uno scopo ben più importante del mantenere la dottrina delle scritture oppure, nella sua depravata incarnazione rinascimentale, di mandare sul rogo streghe, giudei e adultere. Comandata dal misterioso cardinale Marzone e la sua Società di Leopoldo, l'Inquisizione braccò e distrusse migliaia di Dannati, svelando la nostra esistenza al grande pubblico.

Le atrocità di Tomás de Torquemada e la sua Inquisizione Spagnola ci colpirono con speciale gravità. Ancora oggi gran parte dei nostri clan sono noti con i loro nomi inquisitoriali spagnoli o latini, tenuto conto di errori di trascrizione e tutto il resto. Bruja. Torero. Sombra. Mala Cavilla. Persino il nome Gangrel (che significa "errabondo" nel dialetto scozzese) proviene da un protocollo inquisitorio redatto da Guglielmo di Baskerville. Questi fanatici riuscirono quasi a estinguere per sempre la discendenza di Caino, e l'impiego dei loro nomi dispregiativi per le nostre grandi stirpi doveva servire a ricordarci il pericolo. Il nome Camarilla fu inizialmente coniato come parte di una teoria del complotto riguardo la "piccola stanza" del Vaticano in cui i segreti signori dell'Eresia Cainita convertirono Rodrigo Borgia alla loro causa. L'intera raison d'être della vera cospirazione dei Dannati non è l'influenza, bensì la Masquerade. Il trucco migliore che mai riuscimmo a compiere fu convincere l'umanità che non eravamo mai esistiti, e che l'ossessione dell'Inquisizione per streghe e diavoli non fu altro che superstizione infondata e fanatismo misogino. Quattrocento anni di finzione ci hanno finalmente trasportato nel reame dei libri per bambini e della pornografia. Ma un solo passo falso è stato sufficiente per minacciare tutto quel duro lavoro, in quanto stanotte una Seconda Inquisizione si è svegliata, non alimentata dalla paura dell'eresia, bensì del terrorismo. La medesima ossessione per un mondo libero da noi e dalla nostra intera razza arcana e inspiegabile spinge i moderni Marzone e Amalrico, armati non di torce e crocifissi ma di cacce alle streghe sui social media e droni che spruzzano fosforo bianco. E così come ad Amalrico poco importava di chi si trovasse sulla linea di tiro, così questi campioni del libero Occidente chiamano le loro vittime innocenti "danni collaterali".

Non credere mai che ci fingiamo umani per gentilezza. Quello è solo un effetto collaterale. Non credere mai che le nostre Tradizioni riguardino la moralità. Esse riguardano la sopravvivenza.

Devono essere tutelate non solo da primogeniti, consigli o principi o decreti, ma da ogni singolo e leale Fratello. Sulla scia della Convenzione di Praga, la nostra piccola camera ammette tra i pari solo i migliori e più sottili, ma noi pochi eletti dobbiamo imporre senza pietà le Tradizioni a tutti i Fratelli sulla Terra. La convinzione che soltanto la prima tradizione garantisca la nostra sicurezza è una pazzia, perché sono le altre a fare in modo che la prima possa essere soddisfatta.

La Prima Tradizione: La Masquerade

Non rivelare la tua vera natura a coloro che non appartengono al tuo Sangue. Comportandoti così rinuncerai ai tuoi diritti.

La Seconda Tradizione: Il Dominio

Il tuo dominio è una questione solo tua. Tutti gli altri ti devono rispetto quando si trovano su di esso. Nessuno può mettere in dubbio la tua parola nel tuo dominio.

La Terza Tradizione: La Progenie

Genererai un'altra creatura solo con il permesso del tuo Anziano. Se procreerai senza il suo benestare, sia tu che la tua Progenie verrete uccisi.

La Quarta Tradizione: La Responsabilità

Quelli che crei sono i tuoi infanti. Finché la tua Progenie non verrà messa in libertà, la comanderai in tutto. I suoi peccati sono anche i tuoi.

La Quinta Tradizione: L'Ospitalità

Onora il dominio di un altro. Quando visiterai una città straniera, ti presenterai a chi regna. Senza una parola di accoglienza, tu non sei nulla.

La Sesta Tradizione: La Distruzione

Ti è proibito distruggere un altro della tua specie. Il diritto di distruzione appartiene solo ai tuoi Anziani. Solo il più vecchio tra di loro potrà indire la Caccia di Sangue.

LA RIBELLE – BRUJAH

La sacerdotessa-filosofa Troile accudisce le masse mormoranti di Enoch. Fratello che uccide fratello per il profitto di un altro. Schiavi di re ingiusti. Ella sa che cosa è meglio. Lei può aiutarli a liberarsi. Ma una sola vita è troppo breve e il cambiamento richiede sempre un sacrificio di sangue. I suoi infanti hanno ereditato il suo grande progetto e il suo pessimo controllo della rabbia. Se cercate le tracce del rossetto dell'eterna Ribelle, studiate il massacro di Cartagine, il terrore della Rivoluzione Francese, i Gulag dell'Unione Sovietica e lo strillo sonico delle chitarre elettriche. Sempre in prima linea nella Guerra delle Età, il loro grido di battaglia echeggia tuttora nelle voci mortali di Johnny Rotten e Hunter S. Thompson.

L'USURPATORE – TREMERE

È un uomo mortale. Un mago. Il più giovane tra i progenitori. Risvegliatosi poco prima del primo millennio. La sua comprensione del cosmo è quasi sconfinata. Può scuotere i cieli e la terra. Conosce il volto di Dio, la storia del Diavolo e misteri più antichi di entrambi. La verità ultima fa cenni invitanti appena fuori dalla sua portata. Ma sta diventando vecchio. Fragile. Confuso. Spaventato. A che servono il potere e la sapienza a colui che sta per morire? Così, Tremere rifiuta. La morte è una malattia e deve esistere una cura. Nessun prezzo è troppo alto. O così pensava prima di rubare la maledizione di Lilith e fare sua la nostra Alchimia. È come ha scritto Chuck Palahniuk: "per diventare immortali, bisogna prima morire." E i morti non possiedono la Vera Magia. Nel disperato tentativo di riconquistarne la fiamma, egli fondò una tradizione di Stregoneria di Sangue, rubando il fluido vitale degli umani per alimentarne i riti e trovare un modo per tornare al sole. Questo però avveniva molto tempo fa. L'Ordine Piramidale che essi costruirono li imprigionò in una rigida gerarchia, offuscando i loro obiettivi un tempo nobili con la sete di potere puro. E il potere edificato su un furto ha durata limitata. La Piramide è spezzata e la verità su Tremere sta per essere rivelata nel Sangue dei suoi seguaci.

L'ORRORE – NOSFERATU

Per i vivi egli è Abshalom, il figlio traditore del biblico re David. Per noi è Absimilard. Poco importa. Egli è una ferita nel Sangue e una maledizione pronunciata nella collera. Un'epidemia che divora i propri infanti e li obbliga a subire la stessa ignobile umiliazione patita da lui. Il più bello tra i figli del re, egli camuffò il suo diritto acquisito con un manto di giustizia, trucidando il profanatore di sua sorella – il suo stesso fratellastro – mentre lui giaceva liberamente con le concubine di suo padre. Come poteva chiunque negarglielo? Tanto giusto e perfetto egli si considerava da ritenere ogni cosa sua di diritto, finché non attrasse lo sguardo dell'eternità ed ebbe un assaggio della vera giustizia. Il prezzo della sua immortalità: l'essenza della propria anima marcia resa manifesta sul suo volto.

Almeno non saremo mai come voi, come nostro Padre. Non ci riterremo mai sovrani di altro che dei topi e della merda. Voi imputridite dall'interno, noi siamo rotti di fuori. E io so cosa preferisco tra i due.

LA DIVA – TOREADOR

Uomini e donne senza distinzioni ucciderebbero per un solo istante tra le braccia della Diva. Lei/lui era una superstar della preistoria, un essere così splendido che nemmeno Dio poteva immaginare che diventasse vecchia e brutta. Quando le sue tette cominciarono ad afflosciarsi e il suo uccello ad avvizzire, la Rosa fece un patto. Non sarebbe mai sbiadita. Non sarebbe mai morta. In cambio, la Diva sarebbe stata la custode dell'amore, della bellezza e dell'arte nel corso delle lunghe ere. E il diavolo sorrise mentre lei/lui moriva e risorgeva: la tirannia della bellezza consacrata in un assassino immortale.

Lo Sceriffo: Mi racconti della prima volta che ha visto il Succhiatore del Sabbat.

M. Baker: Ero a caccia nel club. Mi stavo avvicinando alla pista da ballo quando l'ho vista. Ballava a scatti, guizzando di qua e di là. La gente le faceva spazio, la guardava, applaudiva rapita dallo spettacolo. Si ricordi che non avevo idea di cosa stavate tramando. Non sapevo che fosse una succhiasangue. Pensavo fosse solo una tipa in mini short e berretto da baseball che si godeva l'opportunità di mettersi in mostra.

Lo Sceriffo: Non ha capito cosa stesse facendo.

M. Baker: No. Mi ci è voluto un po' per notare il coltello. I suoi movimenti erano ipnotici e lei sembrava spassarsela davvero molto. La felicità era contagiosa. Le scattai una foto e lei mi fece il segno del cuore con le dita.

Lo Sceriffo: Ma lei stava...

M. Baker: ...pugnalando la gente con quel coltello. Ogni volta che balzava vicino alla folla, tagliava qualcuno. La musica era forte e non si sentivano le urla. Qualcuno la guardava e batteva le mani, altri si afflosciavano sanguinanti sul pavimento.
Poi la musica si è fermata ed è iniziato il panico. L'ho persa di vista.

Lo Sceriffo: Anche noi. I nostri sono entrati proprio in quel momento, ma non c'era speranza di localizzarla tra tutti quegli umani in preda al panico.

GLI AFFLITTI – MALKAVIAN

Il loro vero nome è perduto, ma considerate la somiglianza tra Malkav, Moloch e Malakai: un Cainita, un demone biblico e un angelo del Signore. Ecco cosa si pensava fossero le persone "insane" nel passato che conoscete: uomini e donne possedute da esseri al di là dell'umana comprensione. Gli Antichi ritengono ancora che il primo degli Afflitti fosse chiaramente inumano. Secondo me è un po' più semplice: Malkav era l'unico tra gli antichi ad avere capito cosa stava succedendo davvero. Erano morti ma avevano ancora fame, e questa consapevolezza distrusse la loro mente. Una reazione comprensibile, se ci pensate. I lunatici portano con più o meno orgoglio questa maledizione di chiarezza: ognuno di essi è un veggente e un folle che cerca di annegare la sua condizione nel risonante sangue dei vivi. Certe notti mi fanno paura, altre vorrei essere come loro, considerando la pazzia la sola reazione sana al dilemma della Bestia. Una cosa è sicura: Malkav vive in tutta la sua Progenie e parla con mille voci nello stesso momento. Forse un nome migliore per loro è "Legione".

LE BESTIE – GANGREL

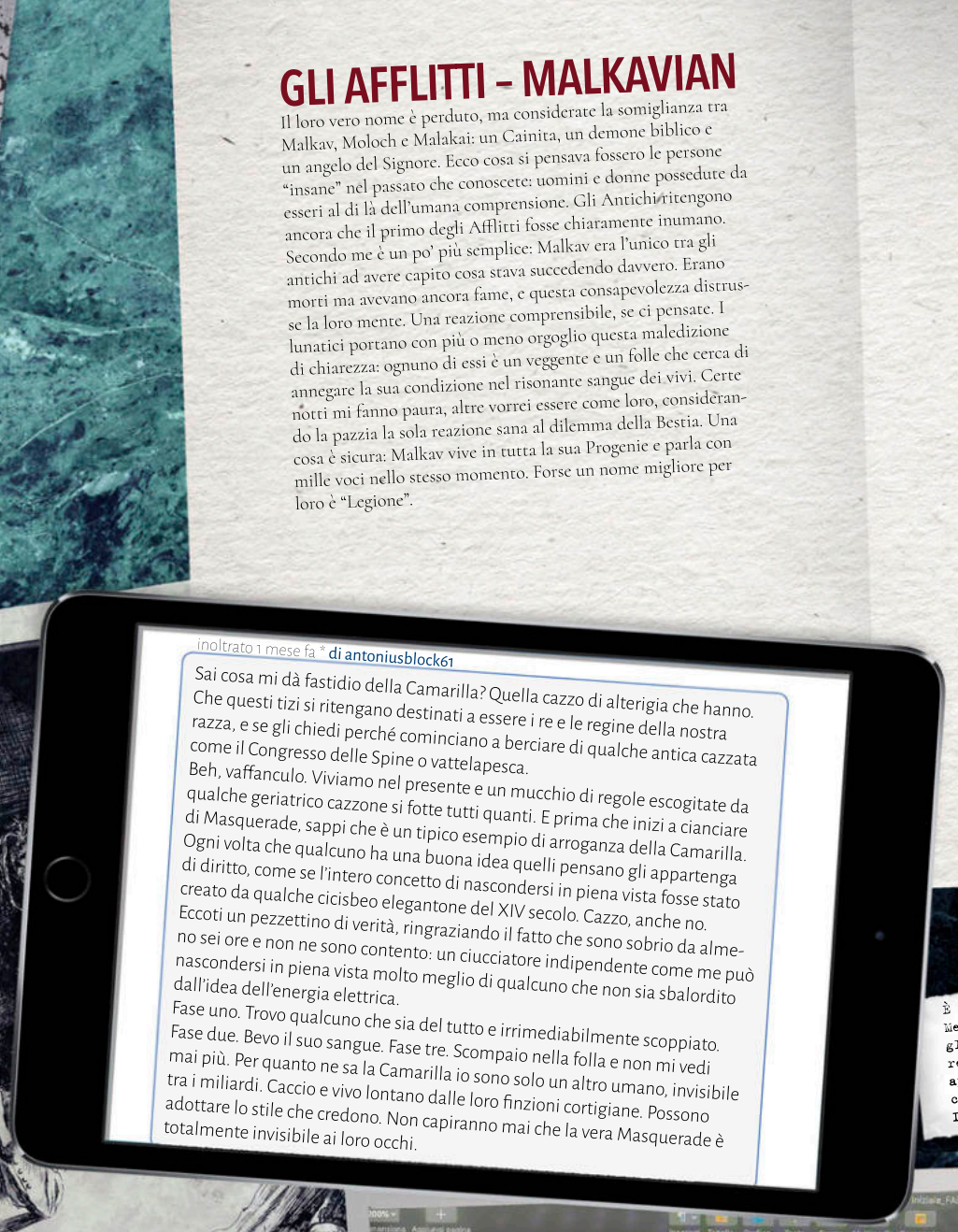
Ennoia maledisse sua madre Lilith mentre la metteva al mondo, sputò nell'occhio di ogni pretendente e visse libera come un lupo giacendo solo coi più grandi della sua razza. Dai suoi lombi si dice siano scaturiti i Lupini che impazziscono sotto la luna, e si dice che lei sia "la metà femmina di Dio", perché sua è la fertilità della terra stessa. Non le serviva il mondo degli uomini, né le loro città o le loro usanze. Così ella si separò da loro, fu morta per il mondo e risorse di nuovo nella natura. Prima tra gli emarginati, santa dei predatori e degli omicidi seriali. Di tutti i 13, lei sola accettò la Bestia come parte di se stessa. I suoi discendenti ereditarono la sua indipendenza e brama della caccia. Nel loro Sangue dormono da sempre tratti animali che una volta destati li fanno devolvere lentamente, finché non si mettono a correre a quattro zampe e ululare le loro canzoni al cielo stellato, così come facevano un tempo i compagni di branco di Ennoia.

I RE – VENTRUE

C'era una volta un Re perfetto, e tutti i suoi sudditi lo adoravano.

"Che il mio regno duri per sempre – non per il mio bene, ma per la felicità del mio popolo."

E così fu. Ma ora il Clan dei Re spadroneggia su un regno di dolore, dissenso e paura. Servire il diavolo che si conosce è forse meglio che correre i propri rischi con orrori ancora ignoti? In cambio della loro guida e saggezza, essi proclamano loro suddito e vassallo ogni essere sul pianeta. Poiché molti anziani sono cresciuti in un tempo nel quale il sangue era potere, il clan è fieramente feudale nel proprio atteggiamento e nessuna uguaglianza giungerà mai fin quando essi rimarranno sui loro troni.



Prendiamo il toro per le corna e parliamo dell'11 settembre. Lo so che è un argomento spinoso, specialmente per noi newyorchesi, ma è successo. Conosco personalmente dei Fratelli che hanno trovato la morte ultima nel rogo delle torri, quindi piantala di strillare e apri le orecchie. Tutti abbiamo fatto qualche stupida cazzata in quelle prime, caotiche notti. Se non riconosciamo i nostri errori, l'ombra del passato ci terrà per sempre in ostaggio.

Perciò lascia che io sia il primo ad ammettere qualcosa di davvero imbarazzante. Sono stato convinto che la nostra specie vi avesse avuto un ruolo anche anni dopo che i rapporti ufficiali dimostrarono il contrario. Ero ossessionato da teorie del complotto come "è stato il Sabbat" e "lo ha fatto un mago". Ero un autentico Truther dei Fratelli. Il tempismo mi era sempre sembrato troppo perfetto.

L'evento, del resto, era stato così spettacolare nella sua capacità distruttiva che dovevamo per forza essere stati noi. Nell'estate del 2001 il Sabbat cominciò a predicare che la fine era ormai iniziata. La Gehenna era qui! Quando le torri crollarono, qualche Cainita fuori di melone rivendicò sul serio gli attacchi, dicendo che era una vendetta per la recente conquista di NYC da parte della Camarilla, un colpo perfettamente pianificato ed eseguito contro la presunta infestazione di un Antidiluviano nascosto nelle fogne, servendosi di demolizioni controllate e aerei dirottati pilotati da schiavi di sangue dominati.

E noi ci volevamo credere. Alimentava il nostro esagerato senso di importanza. Agimmo come se questa ridicola teoria del complotto fosse vera sul serio. L'11/9 morirono 2.974 vacche, ma noi eravamo più preoccupati dei tre fratelli – tutti della Camarilla – che furono ridotti in cenere quel giorno. Due di loro erano Riker e Yezlaveta, Topi di Fogna sotto gli scantinati, ma al 46° piano c'era anche Megan Truesdale, una Ventrue piuttosto ben ammanicata con il suo staff di 27 asserviti.

Gli anziani Ventrue dovevano reagire subito o affrontare la collera delle masse. Il Circolo Interno corse un grave rischio: decise di usare le risorse della NSA (fino a quel momento rigidamente intoccabili) e appoggiare fortemente lo Homeland Security Act allo scopo di rintracciare i responsabili. Nelle loro menti, gli anziani volevano capire quanto profondamente il Sabbat si era infiltrato dentro Al-Qaeda e analoghi gruppi dell'estremismo islamico.

Niente andò come previsto. Finirono per capire che non c'erano state demolizioni controllate, nessun dipendente dominato nel TSA, nessuna cospirazione dei Fratelli: semplicemente un gruppo di giovani umani suicidi e altamente motivati, ma totalmente terreni. A quel punto era già troppo tardi.

Sì. Siamo stati noi. Lo abbiamo fatto noi. Abbiamo scatenato noi la Seconda Inquisizione.

Dando la caccia al Sabbat servendoci di risorse mortali, la punta di lancia della Camarilla Jan Pieterzoon e l'arconte Theo Bell scoperchiarono il vaso di Pandora. La loro disperata strategia aiutò le agenzie mortali a guardare nei posti giusti. Essi pensavano di poter controllare i loro nuovi alleati, o screditarli se fossero diventati un problema. Si sbagliavano.

Una sola settimana dopo l'11/9, la prima incursione della Homeland Security contro il rifugio di un Fratello finì con la morte di 14 agenti e la distruzione del Serafino Jalan-aajav, una creatura millenaria con gli artigli profondamente immischiati nei gruppi fondamentalisti sunniti, nonché nel narcoterrorismo messicano. Fu solo il primo colpo di quella che divenne rapidamente nota come la Seconda Inquisizione.

Caro M.

Ecco qualcosa che mi sarebbe piaciuto mostrare a chiunque mi chiedeva cosa ricordassi dell' ex Principe di Berlino, Gustav Breidenstein. Si tratta di una conversazione che facemmo in Elysium nel 1994, trascritta così come la ricordo.

Breidenstein: Seconda guerra mondiale. Quelli sì che erano bei tempi per essere un vampiro!
Ldescu: Credevo che oggi ci facessimo chiamare Fratelli.
Breidenstein: Io sono più vecchio della Camarilla! Posso chiamare succhiasangue un succhiasangue.
Ldescu: Io ricordo in modo molto diverso la Seconda guerra mondiale e gli anni che la portarono. Molti dei servi e membri giovani della nostra cappella erano ebrei. C'era un giovanotto che finì per indossare il triangolo rosa.
Breidenstein: Sei troppo sensibile, Maxwell. Una notte o l'altra ti farai ammazzare. Perché ti preoccupi delle vacche? O anche dei neonati, a dirla tutta. Io non considero davvero una persona qualcuno che non abbia vissuto almeno un paio di secoli.
Ldescu: Rispondimi sinceramente, se puoi. Hai cercato di controllare i nazionalsocialisti? A quei tempi eri già il Principe di Berlino.
Breidenstein: Berlino sono io! Sono il primo principe che questa città abbia mai avuto, e sarò anche l'ultimo.
Ldescu: Capisco.
Breidenstein: Vuoi sapere la verità, Maxwell?
Ldescu: Sì.
Breidenstein: Ho provato a controllare i nazionalsocialisti, ma ho fallito. Era la prima volta che la politica dei mortali si muoveva troppo velocemente perché riuscissi a starle dietro.
Ldescu: Avresti fermato la guerra e le uccisioni, se ci fossi riuscito?
Breidenstein: No! Io adoro la guerra. È questo che sto cercando di dirti. La caccia a Berlino durante le incursioni aeree inglesi era la migliore che abbia mai sperimentato, e ormai vado a caccia da molto, molto tempo. Prova a immaginartele, le vacche che sudano nei rifugi antiaerei bui, famiglie stipate come sardine, i vecchi, i bambini e le donne. Era come un banchetto. Potevi seguire il tuo istinto, vedere se riuscivi a trovare proprio il tipo giusto di sangue. Mi sentivo giovane, pieno di energia.
Ldescu: Lo sai, Gustav, l'umanità che mi rimane non è molta. Posso uccidere stanotte e dimenticarlo entro domani. Ma tu riesci ancora a disgustarmi.
Breidenstein: Potrei farti a pezzi per avermi insultato così.
Ldescu: Potresti.
Breidenstein: Ah! Non prenderla troppo sul serio! Viviamo troppo a lungo per preoccuparci di cose sciocche e frivole come un paio di vacche morte.
Ldescu: O qualche milione.
Breidenstein: Giusto! Hai capito quello che intendevo! Alla fine della notte, contano solo quelli che saranno con te nei decenni e nei secoli. Tutti gli altri sono solo cibo.
Ldescu: Sei troppo arrogante, Gustav. Finirai male.

Adesso Gustav è morto. Berlino è in mano agli Anarchici. Io sono ancora il Reggente Tremere. Suppongo che in questo vi sia una lezione. Puoi decidere da solo se la lezione riguarda conservare la tua umanità o i pericoli dell'arroganza. E no, non avevo nemmeno previsto sul serio la rivoluzione Anarchica, nonostante l'avvertimento che diedi a Gustav.

– Maxwell Ldescu
Reggente di Berlino

Theo? Sono Agata. So che hai lasciato la Camarilla e sei passato agli Anarchici, ma nel caso tu abbia ancora qualche vecchio pregiudizio riguardo il mangiare le anime, ti mando questo su una musicassetta. Tecnologia antiquata per evitare la Seconda Inquisizione. Se ha funzionato per Osama bin Laden, andrà bene anche per noi.

Ricorda solo che non sono tua nemica. Ora siamo dalla stessa parte.

Ecco le mie informazioni sul Sabbat e gli Anarchici. Negli ultimi quindici anni, il Sabbat è diventato al tempo stesso più piccolo e più pericoloso. Hanno capito che gli Antidiluviani non si sveglieranno da soli, perciò sono andati in Medio Oriente per trovare le loro tombe e assumere un pizzico di iniziativa.

Ti stai chiedendo cos'è successo alla gerarchia di vescovi e cardinali e ai branchi di psicopatici che si univano nella Vaulderie per spezzare i loro Vincoli di Sangue? Molti dei cardinali e le loro congregazioni adesso sono a Kabul, a combattere la loro Guerra della Gehenna.

Prima gli anziani, poi i fanatici Noddisti del Sabbat andarono a est sull'esempio di Vykos, il martire di Caino. Qualcuno imita l'infiltrazione del martire e ricorre a pedine mortali indigene, ma molti di più seguono le forze di invasione dell'Iraq e Afghanistan guidate dagli USA, spesso camuffati da mercenari privati o agenti in incognito. Inizialmente la Camarilla è rimasta passiva e ha negato i rapporti su un'offensiva del Sabbat in Medio Oriente, ma dopo le sommosse in Egitto, Libia e Siria, la Camarilla e gli Ashirra hanno iniziato a reclutare attivamente con l'intenzione di affrontare il Sabbat sul campo di battaglia. Nascosti tra il sangue e il fuoco di Fallujah, Baghdad e Aleppo, vampiri spaventosamente potenti si preparano a scontrarsi nel caos della guerra.

Cara Camilla,
ho apprezzato molto il nostro ultimo incontro e sono onorato di averti alle mie dipendenze. Il restauro di antichità è un lavoro faticoso e c'è sempre il rischio di provocare danni irreparabili ai reperti. Sapere come riportare in primo piano le qualità originali di un'antica opera d'arte richiede più che semplice talento.

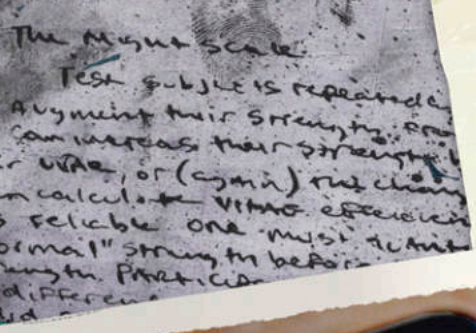
Mentre ti prepari a lavorare per me, vorrei chiarire alcune cose importanti sulla storia. Dal punto di vista dei mortali, le tue capacità sono impareggiabili. Tuttavia stai entrando in un mondo nuovo, un mondo popolato da immortali come me. Quelli di noi che stanno nel Ministero sono benedetti da una lunga visione della storia umana, e lo stesso vale per i discendenti di Caino.
Devi imparare a pensare nei termini di due storie: la storia umana che apprendi da conferenze, libri e fonti primarie, e quella nascosta delle forze imperiture che influenzano le vite dei mortali.

Alcuni della nostra specie dicono che controlliamo il destino degli esseri umani. Io sono troppo umile per affermare una cosa simile, ma vale la pena ricordare che dietro eventi umani apparentemente inspiegabili esiste talvolta una spiegazione celata. Questi fattori sono particolarmente importanti nel tuo lavoro di restauro delle antichità che mi servono, in quanto sono le qualità alle quali sono più interessato. A uno storico mortale potrebbe sfuggire il fatto che un dipinto fu originariamente commissionato per commemorare la Promessa di un Giovanni o un calice fabbricato in modo che un signore Cainita potesse bere il sangue dei suoi nemici.

Tale storia segreta risale fino agli albori dell'umanità. Per alcuni aspetti è più facile decifrare l'influenza degli immortali nei tempi antichi, perché allora la Masquerade non era altrettanto onnicomprensiva. Da parte mia ho assistito solo a pochi secoli di storia, ma ho visto il potere della segretezza aumentare di anno in anno, rendendo più difficile che mai per gli studiosi come noi distinguere la vera forma degli eventi.

Eppure, ora tu possiedi un vantaggio con cui nessuno storico mortale può competere. Sei una degli imperituri, e le tue azioni faranno parte della narrazione nascosta di questo mondo.

Tuo
Hesha Ruhadze



As-Salam-u-Alaikum, Hassan.

Ho ordinato al mio servo di riferirti questo messaggio parola per parola. Non mi fido dei dispositivi in rete per le questioni importanti, ma puoi ritenere le parole dette dal mio servo come se uscissero dalla mia bocca.

Essendo Arconte sei ben piazzato per riferire i nostri desideri ai tuoi padroni nella Camarilla. Come sappiamo entrambi, gli anziani delle nostre rispettive sette possono comunicare direttamente tra di loro, ma ogni tanto dimenticano di informare il resto di noi sulle loro decisioni. Per questo motivo, ho deciso di rendere note le nostre preoccupazioni alla Camarilla a un livello più ufficiale, tramite te.

Come setta, noi Ashirra rappresentiamo la totalità dei bevitori di sangue musulmani. Siamo anche la più antica tra le sette moderne, precedendo di secoli la Camarilla e il Sabbat. Gli Ashirra nacquero quando il Profeta ancora calcava la Terra.

Ammetto che la conquista e l'espansione non rientravano tra le nostre priorità. Come nel conflitto tra i vostri clan, anche le nostre regioni sono state dominate dagli scontri tra i nostri fratelli Ashirra, le varie diramazioni dei Figli di Haqim e il cosiddetto "Ministero": gli immondi adoratori di Set.

Pensare al Ministero e ai Figli di Haqim porta in evidenza una certa qualità regionale degli Ashirra. Pur essendo entrambi definiti dalla nostra fede, in realtà la progenie infedele del Ministero in Egitto è più Ashirra di te, Hassan di Parigi.

Purtroppo le scorrerie del Sabbat e la concomitante espansione della Camarilla nei nostri paesi rendono insostenibile il nostro approccio storicamente pacifico al territorio. Gli Ashirra sono in ascesa in queste notti moderne, rinvigoriti da nuove generazioni di Fratelli musulmani che non sono disposti ad accettare ulteriori intromissioni della Camarilla europea in terre già devastate dai bombardamenti occidentali.

Per questa ragione, noi accettiamo un'alleanza con la Camarilla al solo scopo di distruggere il nostro comune nemico, il Sabbat. L'aiuto che ci scambieremo sarà notevole, ne sono certo. Tuttavia, alla fine della notte, noi seguiamo le leggi tramandateci da Solimano ibn Abdullah, che le apprese ai piedi del Profeta stesso all'alba della nostra epoca. La Camarilla è la benvenuta nelle nostre terre come onorata ospite, purché rammentiate sempre che il destino del Nord Africa e del Medio Oriente sarà sempre deciso da coloro tra noi che vivono qui.

Baghdad, Fi Amaan Allah,

[01:05] <Dee> la roba che mi hai passato era di prima scelta
[01:07] <theaugustslutlord> la roba? ero troppo fuori quando ce ne siamo andati, non ricordo
[01:08] <Dee> la bamba
[01:08] <Dee> la roba buona
[01:08] <Dee> hai capito
[01:08] <Dee> il succo
[01:08] <Dee> dei tizi coi soldi
[01:10] <theaugustslutlord> intendi il sangue ventrue che volevi che ti procurassi?
[01:11] <Dee> nnnngrh perché l'hai detto
[01:12] <Dee> è buona abitudine non usare mai quelle parole
[01:12] <Dee> ora ci tocca scollegarci
[01:12] <Dee> e lo sai, dar fuoco ai nostri portatili e roba simile
[01:13] <theaugustslutlord> aspetta aspetta aspetta
[01:13] <theaugustslutlord> posso chiederti una cosa? per favore? non ci sono dentro da molto
[01:14] <Dee> da abbastanza per fare fesso quel tipo
[01:15] <theaugustslutlord> andiamo, su. l'unico motivo per cui mi ha lasciato assaggiare era per fotterti dandomi qualcosa per la quale ti vendevi. solo che non si aspettava che non lo inghiottissi
[01:16] <Dee> può essere. furbo da parte tua sputare la roba nella lattina vuota di red bull e portarla a me. in linea di massima pure cavalleresco.
[01:17] <Dee> che posso dire? adoro questa roba.
[01:18] <Dee> ha un gustino
[01:19] <Dee> comunque, ora di scollegarsi
[01:19] <theaugustslutlord> un attimo… è vero che la nostra razza controlla la storia, lo sai, i politici e cazzate del genere?
[01:20] <theaugustslutlord> perché suonava davvero figo
[01:21] <Dee> a te sembra di controllare un cazzo di qualcosa? no, sono i capoccioni nella C che controllano tante cose. lo stesso di chiunque altro con un sacco di soldi e muscoli. e quel dolce, inebriante… succo
[01:22] <Dee> impara, giovane idiota, che non si devono usare le parole online, le parole vere, ti fanno beccare dalla SI
[01:23] <Dee> se usi me come modello sei spacciato, cristo
[01:23] <Dee> non siamo i padroni dell'umanità, siamo solo parassiti. Ogni volta che gli umani hanno fatto qualcosa di importante e storico, puoi scommetterci che lì c'era qualcuno come me che si comportava come un tossico di sangue totale
[01:24] <Dee> adesso seguirò il mio stesso consiglio
[01:25] <theaugustslutlord> Dee? ti rivedrò ancora?

Benvenuti a tutti,

come la maggior parte di voi probabilmente saprà, mi chiamo Yvea von Eichel. Sono la CFO del Gruppo Eichel ed è mio privilegio accogliervi nel circolo interno.

Sapete già che la nostra compagnia opera su diversi livelli di fiducia. Quando siete entrati come apprendisti avete lavorato con aziende, autorità cittadine e fondazioni. Avete avuto l'opportunità di osservare una parte delle nostre attività e conoscere le tipologie di clienti più comuni.

Lavorando sodo e salendo di grado, siete passati a incontrare la clientela più preziosa. Capi di Stato. Membri del Parlamento Europeo. Alcune delle famiglie più antiche e facoltose d'Europa. Eppure, anche mentre trattavate con queste persone, avete sempre sentito che ci doveva essere qualcos'altro. Che non eravate ancora in cima.

Adesso ci siete. Solo i nostri dipendenti più fidati sono ammessi a conoscere il vero scopo che serviamo. Operiamo come lobby per soddisfare le volontà di esseri fuori dall'ordinario. Degli immortali. Ho il sospetto che buona parte di voi abbia già risolto l'enigma. In effetti è proprio uno dei requisiti per chi vuole progredire oltre un certo livello di carriera.

Davanti a voi c'è una tazzina. ***Bevetene il contenuto.***

Sì, proprio così. Questo è il sangue di cui viviamo. Vi manterrà giovani e sani in eterno, fin quando servirete la funzione per cui fu fondata la nostra compagnia.

La politica è un sistema di potere, conoscenza ed esperienza complesso e in costante evoluzione. Gli immortali sono troppo antichi per afferrare appieno tali concetti eterei. Non viviamo più nell'epoca dei re, ma nell'era delle lobby, dove denaro, accesso e influenza definiscono l'aspetto del futuro. Noi siamo tra i migliori professionisti in questo campo su scala globale. Quando seguiamo le direttive dei nostri clienti, essi sanno che pur essendo la loro comprensione della modernità limitata, noi siamo in grado di trascrivere le loro volontà in qualcosa che abbia senso in una riunione mattutina con un membro del Parlamento Europeo.

I nostri strumenti primari sono quelli a disposizione di chiunque operi come lobby per i ricchi: denaro e contatti. Al di là di questi, i nostri mecenati ci consentono di appellarci al loro favore, purché la causa sia sufficientemente degna. Il Sangue conferisce loro capacità che vanno oltre la mera eterna giovinezza; dà loro poteri che voi potete solo immaginare.

Noi non siamo gli unici a essere impiegati dagli immortali. La Wright+Moreau Strategies, la Lifeblood Initiative e altre organizzazioni svolgono lavori analoghi. A volte vi sarà chiesto di collaborare con esse.

Ora, il primo progetto su cui lavorerete è l'imminente rinnovo di una direttiva dell'UE riguardante la sistematizzazione degli standard qualitativi per le aziende che si occupano del sangue. I nostri clienti vogliono un registro paneuropeo di tutti i dati ematici generati nell'Unione. Lo scopo dichiarato è umanitario: una simile banca dati renderebbe più facile gli sforzi di cooperazione internazionale in caso di importanti emergenze sanitarie…

Devo ammettere che provo nostalgia per l'epoca vittoriana. Londra all apice dell Impero Britannico, quando sembrava che quella sarebbe stata la forma del mondo da quel momento in poi. La schiacciante repressione dell ordine sociale che avrebbe generato una nuova messe di ignorante aristocrazia ingenua di cui cibarsi. La curiosità sconfinata ma inibita di un popolo che non aveva paura di cannibalizzare i suoi sottoposti in cambio di un veloce brivido e un po' di diletto.

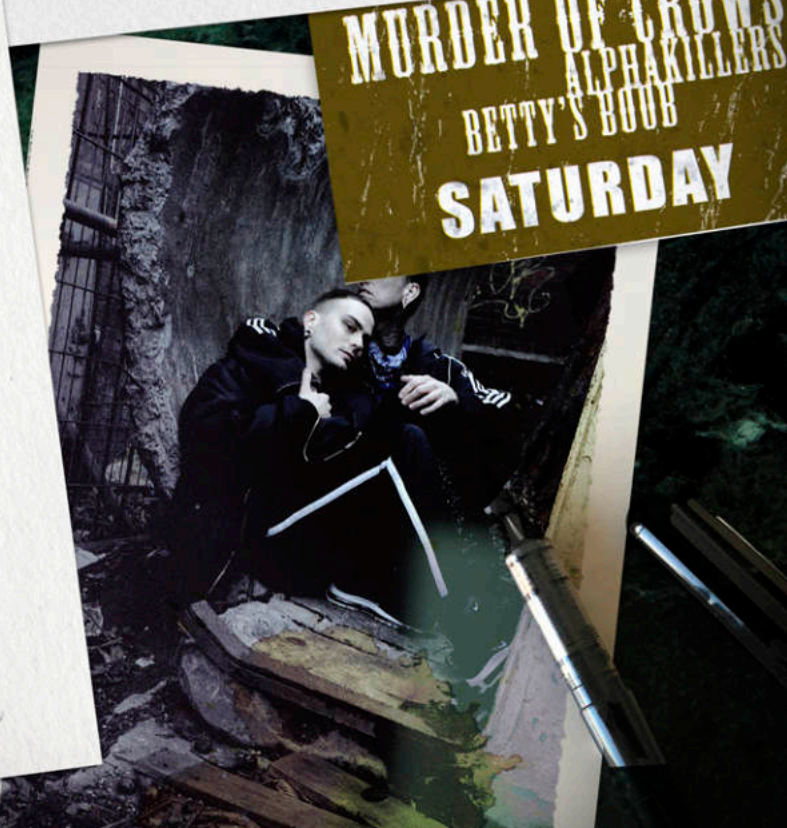
Con il senno di poi, puoi ben vedere che quella fu l'ultima volta in cui gli anziani della Camarilla capivano davvero il mondo sul quale esercitano la loro spropositata influenza. Loro sono ancora sulle loro poltrone, a bere sangue come se fosse Pernod, sovrintendendo a un impero sul quale il sole non sorge mai ma ignorando persino in che modo quell impero si restringe, che i sistemi di governo e ordine sociale dei mortali diventano così complicati e rapidi a cambiare che i nostri antichi mostri stanno perdendo la capacità di tenere il passo.

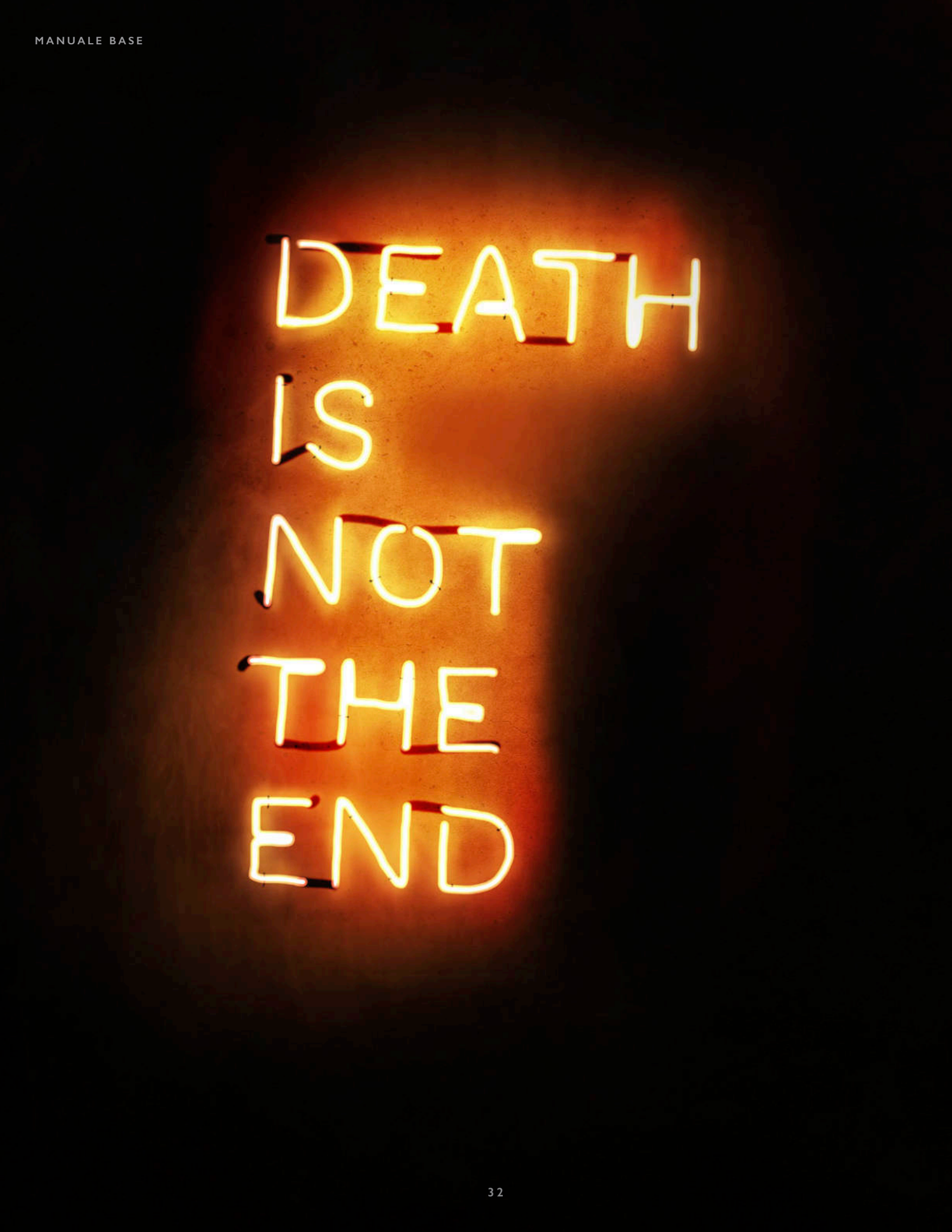
Tremo al pensiero della notte in cui anch io diverrò una di loro. Sono stata benedetta dall amore per i mortali e per le cose bellissime che essi creano, e ciò mi ha permesso di rimanere aggiornata. Spero duri ancora a lungo.

Nella nostra Londra della Regina Vittoria, a volte sembrava che i Fratelli fossero solo un altra società segreta nella quale i veri potenti si riunivano per prendere decisioni che avrebbero influenzato il mondo intero. Un Lord mortale non si sarebbe nemmeno reso conto che l augusta assemblea alla quale partecipava regolarmente era composta per lo più da morti viventi. Dopotutto, la nostra specie non era la sola cosa che si celava dietro lo schermo del decoro. Personalmente ho sempre cercato di includere nel mio salotto sia Fratelli che vacche. Spero non mi riterrai condiscendente se dico che era proprio quello a determinarne il successo.

Ormai tutto ciò è scomparso. Mi chiedo se sia stato perché i nostri anziani erano così ebbri di sangue e potere da non riuscire a preparare il loro impero per le esigenze della nuova epoca.

–Victoria




DEATH
IS
NOT
THE
END

CONCETTI CHIAVE

"Entrate liberamente e di vostra spontanea volontà."

– DRACULA A JONATHAN HARKER

Un Mondo di Tenebra

Balli un ritmo techno indiavolato nella calca di corpi caldi e sudati. Ti trovi nell'attico di un edificio occupato abusivamente, i muri coperti di graffiti, a terra cemento nudo macchiato di liquidi misteriosi. Sei ubriaco e strafatto, travolto dall'euforia di essere parte della folla fremente.

Una donna ti sfiora, la sua mano sulla tua spalla è gelida. La osservi farsi largo tra la gente per finire dietro al banco del DJ. Non sembra così vecchia, vestita come uno dei tanti tossici stremati che premono i loro corpi contro il tuo – o almeno non lo sembrava finché non si è accorta che la stavi fissando. Ti sorride, e in quel preciso istante sembra incarnare una conoscenza che supera qualsiasi cosa sia immaginabile su questa pista da ballo.

Forse avete sperimentato un momento simile nella vita reale. Avete notato uno sconosciuto irresistibile, avvertito qualcosa di eccitante o terribile in una persona mai più rivista. Ha fatto parte della vostra vita per un istante fugace, ma la ricordate ancora a distanza di anni.

Nel mondo reale, cose del genere sono legate al caso. Chi era la donna che ha attraversato la folla? Forse solo una DJ che andava a sostituire un collega, magari la sua mano era fredda perché aveva appena finito di fumare una sigaretta fuori. Nella vita reale, tutto ha una spiegazione.

Nel Mondo di Tenebra, invece, le cose non sono sempre così semplici.

In superficie i due mondi possono sembrare identici. L'ufficio dove lavorate, la scuola che frequentavate da piccoli e l'ospizio dove andate a trovare i vostri nonni sono uguali nel nostro mondo e nel Mondo di Tenebra.

Una volta che si comincia a frugare negli angoli più dimessi, abbandonati e nascosti, però, la vera natura di questo mondo inizia ad affiorare. È un universo di segreti, gremito di profondi abissi oscuri... dentro cui è facile cadere se si seguono le tracce. Forse la gelida mano della donna alla festa techno clandestina era proprio quello: un segnale da seguire per lasciarvi alle spalle la vostra comoda esistenza e accedere a una segreta dimensione di terrore.

L'ombra del grattacielo

Nel Mondo di Tenebra, vampiri ed esseri ancora più strani si celano nelle masse sconfinate dell'umanità. Somigliano a noi, si sforzano di agire come noi, ma alla fine della notte loro sono i predatori e noi siamo le prede. Il Mondo di Tenebra non è un lontano reame fantastico dove ogni regola è differente. I vampiri sono vicini a voi. Forse la donna che avete notato alla festa techno era una vampira. Forse lo era anche il DJ. E i buttafuori che avete visto alla porta. Persino quello con gli occhiali da sole decorati con le fiamme. Forse erano tutti vampiri ed erano tutti d'accordo: tutti quanti Dannati.

Gli orrori mostruosi e nascosti del Mondo di Tenebra compenetrano la società umana. Bizzarre creature cacciano nei vicoli solitari e si aggirano nelle soirée dell'alta società con identica disinvoltura. Umani come siamo, non ci accorgiamo di loro finché non è troppo tardi.

Il Mondo di Tenebra è un luogo decadente zeppo di corruzione, violenza e ipocrisia. In questo è simile al mondo reale, ma deve anche confrontarsi con terrori soprannaturali che amplificano tutte le peggiori inclinazioni umane. Guardate i notiziari e riflettete su quali eventi potrebbero essere stati influenzati dal tocco impalpabile dei non morti: il nostro mondo, il nostro tempo; proprio qui e ora.

Vampiri è un gioco dell'orrore e il suo mondo è un luogo terribile. Il Narratore non è tenuto a rendere il mondo reale peggiore di com'è in realtà, sebbene possa certamente farlo. Invece, può semplicemente focalizzarsi sugli elementi e i temi che appoggiano la sua visione di una città oscura. Se sceglie semplicemente di evidenziare questi elementi della realtà, scoprirà che esistono polizia corrotta, istituzioni indifferenti, razzismo, odio e brutalità più che sufficienti a rendere il mondo di gioco estremamente sinistro.

In una storia di **Vampiri**, il grattacielo svolge il ruolo che normalmente era delegato al castello nei classici racconti dell'orrore. Un alto edificio di vetro e acciaio può apparire moderno e dinamico alla luce del giorno, ma una volta che il sole è tramontato esso rivela la sua vera natura: è un ago conficcato in profondità nella carne della metropoli, un ago che inietta il veleno della corruzione vampirica.

Non esistono eroi

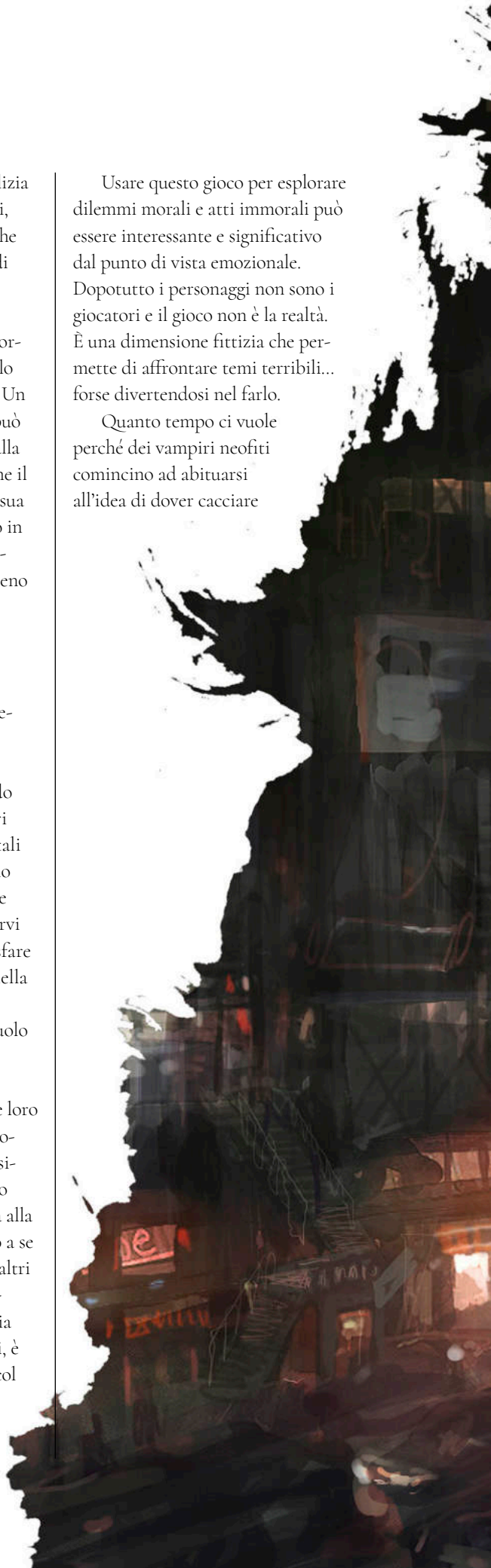
In **Vampiri**, i giocatori interpretano personaggi che appartengono alle schiere dei Dannati. Essi devono sostentarsi bevendo il sangue dei vivi. Hanno oscuri poteri con cui imporre ai mortali indifesi la loro volontà. Possono donare alla gente il loro Sangue immortale e trasformarla in servi assuefatti, condannati a soddisfare ogni capriccio dei non morti nella speranza di una nuova dose.

Questo non è un gioco di ruolo dove si interpretano "i buoni".

Forse i personaggi cercano disperatamente di conservare le loro vestigia di moralità umana nonostante le sordide esigenze dell'esistenza vampirica. O forse hanno già adattato la propria moralità alla loro nuova condizione, dicendo a se stessi che non sono peggiori di altri vampiri quando uccidono qualcuno senza volerlo. Quale che sia l'approccio etico dei personaggi, è molto probabile che finiscano col commettere azioni che i giocatori ritengono – a ragione – moralmente ripugnanti.

Usare questo gioco per esplorare dilemmi morali e atti immorali può essere interessante e significativo dal punto di vista emozionale. Dopotutto i personaggi non sono i giocatori e il gioco non è la realtà. È una dimensione fittizia che permette di affrontare temi terribili... forse divertendosi nel farlo.

Quanto tempo ci vuole perché dei vampiri neofiti comincino ad abituarsi all'idea di dover cacciare



Arriverai a comprendere che il sangue è il tuo padrone. Sei divorato dall'interno. All'inizio non te ne accorgerai, ma poi, poco a poco, capirai che l'umanità è solo un lontano ricordo. Saprai di aver vissuto in mezzo ad essa, ma svanirà come un sogno. Ti resterà solo l'ombra di un ricordo, finché anche tu non diverrai un'effige indistinta di chi eri un tempo. La Bestia interiore indosserà la tua pelle, finché sarai in grado di mantenerla sazia.

per procurarsi il sangue? Mentono a loro stessi raccontandosi di essere brave persone o ritengono che il senso di colpa o l'autocommiserazione possano giustificare in qualche modo un omicidio? È possibile esplorare questi dilemmi attraverso i personaggi e cercare parallelismi con i problemi reali nelle vite e nel mondo dei giocatori.

È uno dei grandi vantaggi dei giochi di ruolo da tavolo come forma di espressione artistica nell'era di internet: si è responsabili del benessere dei giocatori, ma gli eventi del gioco non finiscono spiattellati in rete per chiunque. La natura privata del gioco di ruolo consente di esplorare un territorio morale difficile da affrontare nel mondo online, dove è onnipresente il pericolo del collasso dei contesti. Si può correre il rischio e giocare "a pelle".

Anche le storie di redenzione rientrano nelle tematiche di questo gioco, ma redimersi è difficile. Come si fa a raddrizzare la propria fibra morale quando si deve letteralmente conficcare le zanne ogni notte nel collo di un essere umano? Esistono anche altre storie, che offrono scelte diverse. Se un personaggio è una mamma lavoratrice imprigionata in un matrimonio violento e crudele, essere Abbracciata e diventare vampira può conferirle potere e possibilità che prima non aveva. Per i diseredati del mondo, diventare un succhiasangue è come fare un patto con il Diavolo: si ha la possibilità di sfuggire all'inferno in cui si era intrappolati, ma al prezzo della propria umanità.

Questo tipo di scenari evidenzia il labirinto morale che sta al cuore del Mondo di Tenebra. Persone apparentemente buone possono commettere atti orripilanti, mentre persino i mostri, ogni tanto, compiono gesti gentili.

Limiti individuali

In Vampiri si gioca con il male. I personaggi devono nutrirsi di sangue vivo, il che è di per sé un atto malvagio. Possono scivolare più in basso nella scala della moralità, uccidendo e assassinando solo per sopravvivere. Mano a mano che si addentrano nella società dei vampiri, dovranno assistere in silenzio mentre mostri antichi commettono crimini innominabili.

Nel presentare una storia di Vampiri, il Narratore deve accertarsi che le cose orribili lo sembrino sul serio, ma anche fare in modo che rimanga giocabile e accessibile agli altri giocatori. I limiti di tollerabilità degli orrori sono troppo individuali per essere definiti dalle regole, e il gruppo dovrebbe riflettere su tali confini prima che il gioco abbia inizio.

Il modo migliore per gestire questa collaborazione non è minacciare i giocatori, ma accettare le idiosincrasie individuali di ognuno di noi. Forse uno dei giocatori è appena diventato padre e non vuole assistere ad atti di violenza sui bambini piccoli, neppure in un racconto dell'orrore. O forse uno di loro è stato vittima di insulti online e non gradisce il manifestarsi delle stesse cose in un gioco di ruolo da tavolo.

La nostra esperienza indica che questi limiti individuali non hanno nulla a che vedere con la gravità di un atto malvagio: un giocatore può non fare una piega dopo una spaventosa scena di tortura e invece considerare insopportabile anche la semplice allusione a un episodio di violenza domestica.

Non esiste una soluzione facile per rendere l'orrore sempre efficace per i giocatori, ma una discussione sincera è comunque un ottimo punto di partenza! La bellezza del gioco di ruolo non digitale è che si può adattare agli individui specifici che siedono attorno al tavolo.

Cosa sta succedendo

Un vampiro imprudente ti ha agguantato nel bagno sudicio di un rave. Mentre la musica martellante fa da contrappunto al panico del giovane sire, che ha visto andare a rotoli una caccia apparentemente banale, egli ti cede un po' del suo Sangue. Ti accasci a terra, rapito dall'estatica agonia dell'Abbraccio. Torni in te solo un'ora dopo, barcollando nella notte come vampiro, senza avere la minima idea di cosa sia successo.

Come entri in contatto con il resto del Mondo di Tenebra?

Non è facile. La Masquerade implica che sia difficile per i vampiri trovare i propri simili, specialmente nelle grandi città. Non conosci le Tradizioni e hai infranto le leggi del Principe ancor prima di sapere della sua esistenza.

Quando finalmente riesci a raggiungere l'Elysium, scopri che l'ignoranza non è una scusa nelle corti degli immortali. Autorità ben oltre quelle degli umani possono condannarti a morte – alla vera morte, stavolta.

Forse però ti lasceranno vivere. Quale forma assume il mondo in cui entri? Cosa sta accadendo nel mondo dei vampiri?

Tiranni di nuova generazione

Secoli fa, saggi vampiri anziani fondarono la Camarilla, che ha mantenuto i Fratelli di tutta Europa, Americhe e mondo intero al sicuro mentre al contempo salvaguardava le Tradizioni della specie... o almeno così recita la propaganda della Camarilla. Eppure, nonostante i recenti problemi, questa setta definisce la vita vampirica per moltissimi Fratelli di tutto il mondo.

A lungo considerata un'immutabile, invincibile Torre d'Avorio, la Camarilla oggi si ritrova in una condizione incerta, vedendo sparire o diventare più difficili da raggiungere molti dei suoi membri più vecchi e Principi più consolidati. Una forza misteriosa chiamata il Richiamo li convoca lontano ed essi lasciano i loro reami deboli e sguarniti contro le aggressioni degli Anarchici.

Questa instabilità ha inflitto alla Camarilla la perdita di alcuni dei propri domini più famosi come Londra e Berlino. In molte città essa non regna più come autorità assoluta, ma deve dividere il potere come una specie di aristocrazia che si mescola a malincuore agli Anarchici.

Non tutto va a rotoli nella Camarilla. Per un vampiro giovane e ambizioso, la scomparsa di così tanti anziani ha lasciato margini di avanzamento del tutto inauditi nella storia della setta. Per la prima volta da sempre un neonato può impadronirsi di un dominio, a patto che giochi bene le sue carte. Per di più, molti degli anziani hanno lasciato le loro tenute, fortune e risorse

praticamente incustodite, sotto l'incerta gestione di pochi servi confusi. Un neonato sveglio può arraffare una fortuna accumulata nei millenni e usarla a proprio vantaggio.

In questo momento storico la Camarilla è chiusa sulla difensiva, ma non resterà così a lungo. L'energia apportata dai giovani ambiziosi sta conferendo alla setta nuova vitalità. Per gran parte della storia della Camarilla, quando un neonato avido o dotato proponeva un piano, gli anziani reagivano sempre in maniera prevedibile: "Non è il momento giusto. Prenditi un secolo o due per rifletterci su e impara come funziona il mondo, poi forse il Principe ti concederà un'udienza." Le innovazioni davano origine a sospetti, non promozioni.

Per di più, gli anziani in cima alla Torre d'Avorio divennero adulti in un'epoca in cui i telescopi e i mulini a vento erano considerati tecnologia d'avanguardia, i re governavano in modo assoluto e il denaro prendeva la forma di favori dovuti o doni scambiati. I cambiamenti moderni li confondevano e li irritavano, ed essi cercavano semplicemente di sopravvivervi senza adottarli. Ovviamente non poteva funzionare. Tuttavia, dal momento che i giovani Fratelli prendono decisioni sempre più spesso, la Camarilla sta lentamente abbandonando la sua tradizionale strategia di inazione e si sta muovendo per esercitare un vero potere nel mondo moderno. I tempi sono maturi perché un giovane vampiro possa lasciare il segno. Perché non essere come i neonati alla testa dell'assalto che ha strappato Città del Messico dalle grinfie del Sabbat? Gli anziani e i Conciliatori della Camarilla avevano sempre ritenuto impossibile un'azione tanto ardita. Cos'altro sarebbe possibile fare, riuscendo a cogliere l'attimo?

L'OCCULTAMENTO DEL SABBAT

Una volta il Sabbat serrava tra gli artigli città e territori in tutto il mondo. La nuova Inquisizione lo ha bruciato, la Rivoluzione Anarchica non ha risparmiato la Chiesa Nera e un'ondata di Fratelli giovani e ambiziosi che bramavano disperatamente un dominio proprio lo ha sfidato e combattuto dappertutto. Alcuni branchi del Sabbat, rimasti senza guida, oggi si spacciano per bande di Anarchici. Altri appartenenti alla setta offrono esitanti le loro conoscenze alla Camarilla, cercando in qualsiasi porto un riparo dalla tempesta.

Tuttavia, in questo momento cruciale, quello della sua apparente disfatta, il Sabbat è forse più pericoloso che mai. Mentre la setta scompare dalle carte geografiche, riemerge come una forza oscura ovunque e in nessun luogo. Il vero terrore proviene dagli agenti esperti del Sabbat, ora liberi dal bisogno di gestire un'organizzazione vasta e complessa. Adesso possono concentrarsi su ciò che sanno fare meglio: colpire in fretta e duramente, diffondendo la paura al servizio del Padre Oscuro.

Nelle notti moderne il Sabbat è lo spauracchio dei vampiri, il mostro che cerca di distruggere, per ragioni inumane e incomprensibili, tutto ciò che essi hanno costruito.

Rivoluzione totale Questo è un grande momento per essere Anarchici. La Rivolta Anarchica, a lungo repressa dall'oppressione della Camarilla e dai conflitti intestini, oggi si infiamma in tutto il mondo. Persino le città più solide della Camarilla racchiudono enclavi Anarchiche: l'élite si trincera negli Elysia mentre gli ex diseredati spadroneggiano rivendicando i loro domini.

La caduta di Los Angeles e la nascita del Libero Stato Anarchico sulla Costa Ovest degli Stati Uniti ha rappresentato un mero preludio della caduta di Berlino e di altre grandi città. Ancora confusi dalla perdita dei loro anziani, i vampiri della Camarilla – privi di una guida – sono incapaci di difendere i privilegi acquisiti senza il potere del Sangue antico a spalleggiare i loro decreti.

Non esiste un singolo Movimento Anarchico unificato sotto un'ideologia o struttura di comando. La Rivoluzione Anarchica globale è una forza spontanea scaturita da secoli di oppressione della Camarilla, incarna le diverse ideologie e scopi di chiunque si venga a trovare sul campo, pronto a innalzare la fiaccola della libertà.

È un periodo di grandi opportunità per un vampiro Anarchico che voglia lasciare il suo marchio, idealmente, sulla gola della Camarilla. Non importa quanto siano umili le sue origini, può portare la guerra nei cortili dei cosiddetti Principi e cercare di rovesciare la Torre d'Avorio. I suoi nemici sono indeboliti dai cacciatori mortali e dalle insidie del Richiamo, e finalmente il rapporto di forze è a favore degli Anarchici.

La rivoluzione, però, è solamente

l'inizio. La vera sfida, per un neonato con ambizioni politiche, inizierà dopo. La rivoluzione degenererà in un caos di violenza e brutalità, o un Succhiatore carismatico riuscirà a costruire la propria utopia di sangue?

Mostri senza causa La violenta turbolenza di una Camarilla ferita e vicina alla rinascita, un Movimento Anarchico che lotta per il proprio futuro e un Sabbat frammentato lasciano molto spazio alle attività dei vampiri non allineati. I Sangue debole sono più numerosi che mai: vampiri di una generazione così alta che esibiscono tratti normalmente associati agli esseri umani. Per questi vampiri, i conflitti della Camarilla e degli Anarchici e le immense lotte di potere tra le sette non sono che un rumore di fondo. Meglio ignorarli del tutto, a meno che un Arconte o un Conciliatore troppo scrupoloso non decida di assumersi il compito di tormentare chi non si conforma.

Un'infinità di storie anima i margini del Mondo di Tenebra, e a lungo andare alcune di esse potranno dimostrarsi più importanti di quanto immaginino le sette maggiori. Nessun abitante del Mondo di Tenebra sa davvero tutto ciò che succede, e l'infinita varietà del mondo offre sempre nuovi misteri, nuovi rompicapi che non coincidono con alcuno schema prestabilito.

I singoli vampiri costruiscono i loro domini e regnano con pugno di ferro come novelli mostri medioevali. Gli Anarchici dissidenti fuggono in piccole comunità rurali, zone di guerra e aree di confine per ricavare i propri territori lontano dalle autorità umane o non morte. I vampiri nomadi dimostrano che dopotutto è possibile sopravvivere sulla strada, purché si sappia farlo. Innumerevoli stili di non vita sono a disposizione di chi desidera sfuggire alle schiaccianti ideologie delle sette.

L'immensa estensione di una metropoli odierna e l'esistenza stessa della Masquerade rendono addirittura possibile, a un Fratello abbastanza scaltro, nascondersi sotto il naso di un Principe della Camarilla. Solo uno sciocco può illudersi di conoscere tutto quello che succede in una città con milioni di abitanti.

La Seconda Inquisizione

Nonostante i continui conflitti tra i non morti, la minaccia peggiore per i Fratelli potrebbe nascere proprio dall'umanità. La Camarilla è convinta che, se i mortali dovessero riconoscere l'esistenza dei vampiri, tutti i Fratelli finirebbero sul rogo. Il mondo conoscerebbe una caccia alle streghe come non si è mai vista e nessuno sfoggio di potere immortale riuscirebbe a difendere i signori della notte dai miliardi di umani brulicanti che abitano il pianeta.

I fatti stanno dando ragione alla Camarilla. I servizi segreti di tutto il mondo hanno scoperto l'esistenza dei non morti. Anche se questi gruppi mortali faticano a discernere la vera natura della minaccia, si scambiano informazioni fra loro e con i fanatici residui della Società di Leopoldo nel Vaticano. I vecchi inquisitori vedono finalmente i loro pregiudizi confermati e presi sul serio da alcune delle più potenti e spietate organizzazioni al mondo, e vengono finanziati e dotati di interi arsenali.

In questo momento la Seconda Inquisizione è ancora una realtà criptata e nascosta, non capita né controllata dai servizi segreti terreni o dai rispettivi governi. Non tutti gli agenti della CIA o gli *apparatčik* del FSB sanno dei vampiri, ma un numero sufficiente di persone chiave in uffici del tutto anonimi conosce quanto basta per generare una grave minaccia. La Seconda Inquisizione ha distrutto Principi a Londra e Las Vegas, e azzoppato un intero clan a Vienna. Dozzine di Anarchici imprudenti e Sabbat arroganti hanno incontrato la vera morte, impreparati a mortali che sanno come cacciare i vampiri. E, naturalmente, molti vampiri cercano di indirizzare la Seconda Inquisizione contro i loro rivali facendo trapelare l'indirizzo di un rifugio o i particolari di un omicidio.

La Seconda Inquisizione combatte i vampiri, ma gli inquisitori sono tutt'altro che eroi. Provengono da alcune delle più spietate e amorali organizzazioni del pianeta. Assassinio, cambiamenti di regime, sovversione, sorveglianza globale, destabilizzazione e disinformazione sono il loro pane quotidiano. In questo senso, sono un osso duro anche per i discendenti di Caino.

Dal punto di vista dei personaggi giocanti, la Seconda Inquisizione li obbliga a prendere molto sul serio la Masquerade. Viaggiare oltre i confini nazionali o anche solo attraversare un aeroporto li mette su una lista anche quando non li fa finire in una stanza illuminata dal sole. Navigano in rete? Perché non mandare alla NSA una email che la inviti a braccare i Primogeniti? I Five Eyes hanno aggiunto in silenzio una serie di parole chiave vampiriche ai loro elenchi di segnali d'allarme. Inviare un messaggio a qualcuno per conoscere l'ubicazione attuale dell'Elysium significa rischiare che si presenti pure l'Inquisizione.

Nonostante tutti i pericoli,

però, l'Inquisizione rappresenta anche un'opportunità. Ha sterminato abbastanza vampiri da creare aperture e vuoti di potere nella società dei Dannati. Magari i personaggi potrebbero avere fortuna e aizzarli contro i loro nemici. Un gruppo di Fratelli particolarmente avventato potrebbe persino cercare di infiltrarsi o controllare l'Inquisizione o qualcuno dei suoi agenti, rischiando una morte tra le fiamme in cambio della possibilità di "impugnare" un'arma terrificante.

Un mondo che cambia Il Mondo di Tenebra è un mondo in continua evoluzione. Quando si conoscono le regole del gioco, esso diventa un campo da usare per costruire la storia che si vuole. Ogni elemento, dalla Camarilla agli Anarchici alla Seconda Inquisizione, esiste in uno stato di squilibrio ed è pronto a essere rovesciato in una direzione o nell'altra a seconda delle azioni dei personaggi giocanti.
È possibile decidere in che misura usare il mondo nelle sessioni di gioco, ad esempio saltandovi dentro a piè pari per trasformare le partite in un romanzo di spionaggio, uno in cui i personaggi fanno del loro meglio per eludere gli agenti dell'Inquisizione mentre scoprono i letali segreti della Camarilla, i quali a loro volta cambieranno irreparabilmente tutto ciò in cui credono. Oppure si può lasciare che l'ambientazione resti sullo sfondo mentre i personaggi si concentrano su storie dal respiro personale e umano.

Il Mondo di Tenebra, dopotutto, appartiene ai giocatori.

Gioco di Ruolo e Narrazione

L'arte di raccontare storie ha avuto inizio con la razza umana, mano a mano che il linguaggio ci trasformava da scimmie che usavano il fuoco in qualcos'altro. Quelle storie ebbero inizio attorno a un fuoco come avvertimenti sui pericoli reali o immaginari e sulle tentazioni in agguato nell'oscurità al di fuori. Le nostre storie si evolsero da avvertimenti narrati attorno a un falò a poemi epici, commedie teatrali, romanzi e opere liriche. Aggiunsero pericoli e tentazioni sempre nuove, molte delle quali ora covano dentro di noi.

Nel XX secolo, le storie si separarono dalle voci e dalle menti umane e divennero rappresentazioni e spettacoli. Film, fumetti, serie televisive e le distese sconfinate dell'intrattenimento digitale hanno continuato a tenere acceso quel fuoco tremolante, anche mentre portavano le nostre storie lontano quasi quanto la nostra immaginazione. Quasi.

I giochi di ruolo, essendo una delle arti narrative più giovani, completano la parabola iniziata davanti a quei remoti falò facendoli rivivere nel moderno bagliore dei monitor. Nei giochi di ruolo, i partecipanti recitano le storie per un pubblico costituito da loro stessi, guidati dalle regole di una logica interna al gioco, ma con il solo limite della loro immaginazione. Non è fondamentale aver già giocato di ruolo: è semplice come il vecchio "guardie e ladri" e offre tutto il fascino sconfinato delle più attuali serie TV.

Il Narratore

I giocatori di **Vampiri** assumono il ruolo e la personalità di un personaggio da essi creato, poi si calano nella parte di quel personaggio durante lo svolgimento della storia. Uno dei partecipanti, il *Narratore*, dà impulso al racconto e lo guida. Tutti insieme contribuiscono a costruire l'ambientazione, che viene quindi popolata da un ricco cast di *Personaggi Non Giocanti (PNG)*.
Il Narratore descrive cosa avviene nel mondo come risultato di ciò che fanno o dicono i giocatori. Egli ha inoltre il compito di gestire le regole e introdurre nuove e terrificanti sfide nella trama.

Il dovere primario del Narratore è assicurarsi che tutti gli altri giocatori si divertano, e lo può fare raccontando una bella storia. A differenza dei romanzieri o dei registi cinematografici, però, la storia non viene semplicemente riferita dal suo incipit al momento culminante: il Narratore descrive la scena iniziale e mette in moto gli eventi della trama, ma poi lascia che siano i giocatori a recitare i ruoli dei protagonisti, alterando la storia e l'ambientazione mano a mano che il racconto si dipana. Deve mantenere un accurato equilibrio tra narrazione e applicazione delle regole, tra l'essere intrattenitore e arbitro, e in definitiva tra storia e gioco. Occasionalmente allestirà semplicemente la scena o addirittura ne descriverà l'azione, ma il più delle volte dovrà decidere, nel modo più giusto e imparziale possibile, cosa succede in conseguenza alle parole e alle azioni dei personaggi.

I giocatori

Sebbene il Narratore partecipi al gioco e interpreti decine o persino centinaia di personaggi secondari, il titolo di giocatori sarà usato in riferimento a quei partecipanti che

assumono il ruolo dei veri protagonisti della storia. Un giocatore di **Vampiri** crea un solo personaggio principale e poi lo interpreta nel gioco. Parla per il personaggio, guida le sue azioni, decide cosa desidera nel mondo di gioco e in che modo vuole ottenerlo o raggiungerlo.

Il Narratore deve adattare la storia a questi desideri; i giocatori devono creare personaggi che abbiano un ruolo da svolgere nella storia e le cui azioni possano trascenderla o portarla a compimento.

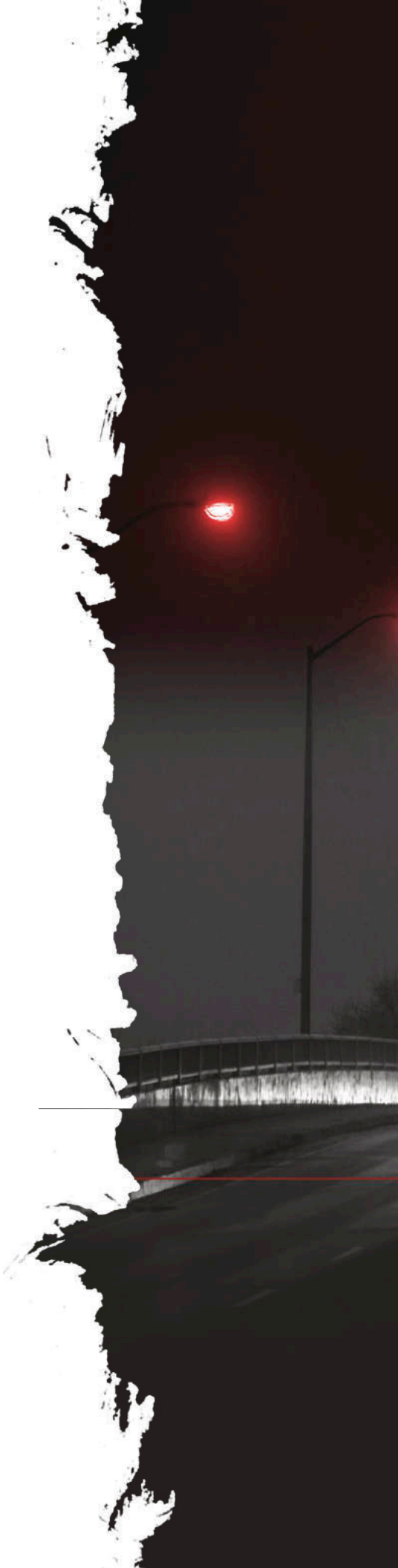
Spesso, dopo che un giocatore ha descritto le azioni che vuole compiere, il Narratore gli chiederà di eseguire un tiro di dadi per vedere se il personaggio riesce a compiere ciò che ha descritto a parole. I Tratti del personaggio, la descrizione delle sue forze e debolezze, indicano con quanta perizia possa fare certe cose. Quantificare le capacità sia naturali che soprannaturali dei personaggi fornisce ai giocatori le opzioni tra cui scegliere per avere le migliori probabilità di successo.

Di conseguenza, un buon giocatore dovrà bilanciare recitazione e strategia, tenendo conto del carattere e dei desideri del suo personaggio oltre che dei suoi Tratti. Per raggiungere gli obiettivi che si è prefisso dovrà sfruttare i suoi punti di forza e aggirare le proprie debolezze, anche se il mondo in sé rimane ostile e pericoloso. Le azioni dei personaggi possono plasmare il mondo, mentre i giocatori possono contribuire alla storia offrendo idee ed elementi nuovi. Il Narratore può quindi incorporarli (o scegliere di non farlo) al fine di promuovere una vicenda il più possibile interessante, impegnativa e avvincente al tavolo da gioco.

Con il suo enorme potenziale di intensità e intimità, **Vampiri** ricompensa i giocatori che restano focalizzati sui loro personaggi e sui drammi e desideri dei loro compagni. Gran parte del mistero e dell'atmosfera di questo gioco evapora irrimediabilmente quando i giocatori devono scontrarsi tra di loro per ottenere l'attenzione del Narratore (e dei propri amici). Analogamente, la storia può perdere mordente se viene diluita su un numeroso entourage di personaggi "principali". Idealmente, Vampiri funziona al meglio con un Narratore e una troupe composta da tre a cinque giocatori..

Materiali di gioco

In linea di massima, Vampiri è concepito per essere giocato davanti a un tavolo. Non esiste un tabellone, ma dadi, carta e matita richiedono comunque un tavolo per essere usati nel modo giusto. Inoltre, il tavolo costituisce un buon punto focale per l'attenzione dei giocatori. Serviranno fotocopie della scheda del personaggio (alla fine del libro o scaricabile dal sito NEED GAMES!) e un supporto – un grande foglio di carta, una cornice di sughero, una lavagna o anche lo schermo di un tablet – dove attaccare la Mappa Relazionale (p. 142). I dadi necessari sono quelli a 10 facce, reperibili in qualsiasi negozio di giochi. Vi serviranno dadi di due colori: uno per i dadi normali e un altro per i dadi Fame. Per questi, ovviamente, è consigliabile il rosso. I dadi ufficiali di *Vampiri: La Masquerade 5a Edizione* sono reperibili nei migliori negozi di giochi di ruolo. ■



V5 ESEMPIO DI GIOCO:

"LA CACCIA"

Quattro amici si ritrovano per giocare una sessione di Vampiri: La Masquerade. Dato che solo alcuni di loro conoscono già il Mondo di Tenebra, la troupe decide di iniziare dalle cose semplici. I giocatori hanno creato i loro personaggi novellini (p. 139). Hanno deciso di ambientare la storia nella città in cui vivono e nella quale ogni anno transitano diversi studenti. Hanno anche stabilito di voler esplorare tematiche di moralità, nello specifico il costo e il privilegio di coltivare nobili ideali.

Volendo iniziare alla grande, il Narratore introduce la scena subito dopo che i giocatori hanno presentato i loro personaggi e abbozzato una Mappa Relazionale (p. 142).

"In un lurido ripostiglio situato da qualche parte lungo i condotti del vapore sotto l'università, quattro cadaveri iniziano a fremere all'improvviso non appena il sole, in superficie, tramonta. Rianimati dal Sangue essi si svegliano, gli occhi lucidi per una fame innaturale. È da... "l'incidente" che hanno rinunciato a nutrirsi, inorriditi dalla mera idea di bere sangue umano. Ora però, la loro Fame sta diventando un problema e alcuni di loro temono che le cose potrebbero mettersi molto male se non riceveranno presto ciò di cui hanno bisogno...

Iniziate tutti con tre livelli di Fame."

Ogni giocatore prende tre dadi Fame (p. 205) e Lars, che interpreta Sandra – la reginetta del comitato studentesco – coglie al balzo l'esca gettata dal Narratore.

"Ragazzi, ascoltatemi, dobbiamo... dobbiamo fare qualcosa. La scorsa notte io... sono andata a trovare mio fratello e la sua famiglia, e... non ero me stessa. Loro volevano solo uscire insieme, ma io... riuscivo solo a pensare a... lo sapete. E poi, non sono stata più in me. Le mie mani si sono mosse da sole, e... sono scappata. Se fossi rimasta credo che avrei finito per fare qualcosa di brutto. Di molto brutto."

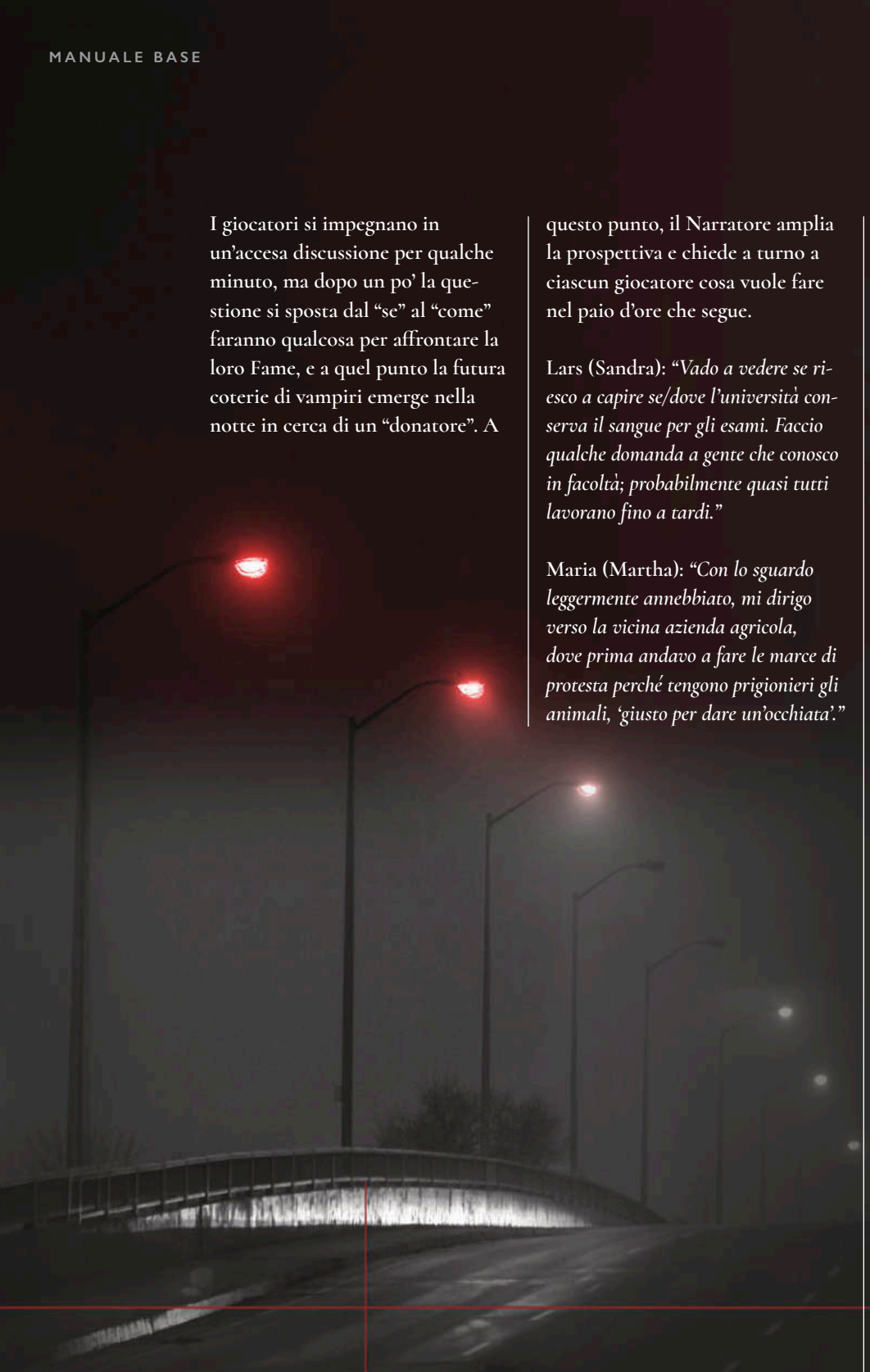
Mentre Lars parla, il Narratore annota il fratello di Sandra e la sua famiglia sulla Mappa Relazionale.

Cercando di evidenziare i temi della storia, Maria, che ha creato quella che definisce la versione "legale stupida" di se stessa sotto forma del suo personaggio, Martha, prosegue.

"'Fanculo, Sandra! Queste cazzate del 'non potevo farci nulla' io non me le bevo! Dobbiamo solo tenere duro e passerà! Ne sono certa!"

Quindi aggiunge: *"Mentre parla, Martha si gratta una mano fino a lacerarsi la pelle e comincia a succhiare la ferita che si è inferta."*

Per un personaggio è importante tenere nel vago i propri obiettivi: neppure gli alleati dovrebbero essere sicuri di conoscerli.



I giocatori si impegnano in un'accesa discussione per qualche minuto, ma dopo un po' la questione si sposta dal "se" al "come" faranno qualcosa per affrontare la loro Fame, e a quel punto la futura coterie di vampiri emerge nella notte in cerca di un "donatore". A questo punto, il Narratore amplia la prospettiva e chiede a turno a ciascun giocatore cosa vuole fare nel paio d'ore che segue.

Lars (Sandra): *"Vado a vedere se riesco a capire se/dove l'università conserva il sangue per gli esami. Faccio qualche domanda a gente che conosco in facoltà; probabilmente quasi tutti lavorano fino a tardi."*

Maria (Martha): *"Con lo sguardo leggermente annebbiato, mi dirigo verso la vicina azienda agricola, dove prima andavo a fare le marce di protesta perché tengono prigionieri gli animali, 'giusto per dare un'occhiata'."*

Sam, che interpreta Marcus, un ex studente ritrovatosi in un gruppo che di solito non frequenta, decide di accompagnare Sandra per darle una mano.

Partendo da Lars (Sandra), il Narratore chiede di eseguire un test di Persuasione + Accademiche (p. 117), concedendogli un dado extra grazie al lavoro di squadra (p. 122). 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). Sandra e Marcus decidono di ricongiungersi agli altri per vedere se hanno avuto miglior fortuna.

Pur avendo previsto di focalizzarsi sulle azioni all'azienda agricola, il Narratore cambia idea e dice che Martha gira attorno al complesso un paio di volte, dando a Maria l'opportunità di descrivere il suo stato d'animo e cosa sa dell'azienda stessa. Maria descrive alcuni edifici e i recinti degli animali. Anche se questa scena probabilmente non richiederebbe tanto tempo di gioco quanto ne hanno speso gli altri giocatori nelle rispettive attività, sono disposti ad alterare un pochino la scala cronologica in modo che tutti i personaggi possano partecipare alla scena successiva.

Narratore: *A quest'ora tutti gli animali dormono nei loro recinti. C'è una sola finestra illuminata nell'abitazione centrale: scorgete il guardiano notturno intento a bere caffè e cincischiare al cellulare. La sorveglianza è effettivamente più rigida che in passato; a quanto pare è dovuto alle proteste di Martha e dei suoi amici.*

Chi di voi ha la riserva di Destrezza + Furtività più bassa deve tirarla adesso."

Dopo qualche secondo di verifiche, il giocatore il cui personaggio ha la più bassa riserva di Destrezza + Furtività esegue il tiro, ottenendo purtroppo un solo successo. Temendo che essere scoperti così presto possa rivelarsi disastroso, il giocatore spende un punto Volontà per ripetere il tiro dei dadi che hanno fallito (p. 122).

Questo secondo tiro ottiene un successo extra e la coterie riesce a intrufolarsi nel complesso.

Lars (Sandra): "*Vedo se riesco ad aprire il lucchetto della stalla dove tengono i cavalli.*"

Maria (Martha) fissa Lars con un'espressione inquietante, per rispecchiare la reazione del suo personaggio: "*Che diavolo pensi di fare?*"

Lars (Sandra), sconcertato: "*Che vuoi dire? I cavalli sono grossi, dovrebbero riuscire a... donare... senza subire danni permanenti, no?*"

Maria (Martha): "*Martha gira la testa verso la finestra illuminata, con lo stesso sguardo annebbiato di prima. 'Gli animali non hanno fatto niente di male, Sandra. I loro custodi, d'altro canto... tengono gli animali in catene, in schiavitù, solo per divertirsi. E stanotte, uno di loro pagherà.' Martha si mette davanti alla finestra facendo un sorriso innocente, anche se lievemente predatorio.*"

Narratore: "*Il guardiano notturno è un trentenne sovrappeso, e sembra sbalordito nel vedere Martha apparire all'improvviso. Poi apre la porta ed esce fuori alla luce delle lampade. Sembra accorgersi soltanto di Martha.*

'C'è qualcosa che non va? Tu...'"

Lars (Sandra): "*Nessun problema! Stavamo solo passando di qui! Martha, ce ne andiamo. Adesso!*"

Narratore: "*Ehi! Sei quell'animalista rompicoglioni! Ora chiamo la sorveglianza!*"

Nel frattempo Sam ha fatto dei gesti al Narratore, indicando che Marcus cerca di avvicinarsi di nascosto alle spalle del guardiano. Tira Destrezza + Furtività; stavolta uno dei dadi Fame e un dado normale si fermano sullo 0 (10), scatenando un critico caotico (p. 207). Dato il contesto, non è difficile immaginare cosa succeda: Marcus arriva quatto quatto alle spalle dell'uomo e gli pianta le zanne nel collo.

A quella vista, il Narratore chiede agli altri giocatori un tiro per resistere alla frenesia (p. 219). Maria decide che Martha non oppone resistenza e Lars supera il test per Sandra; lei è perciò l'unica a non banchettare a spese del poveretto, al tempo stesso inorridita e stuzzicata dalla scena.

Prosciugato l'uomo fino all'ultima goccia, i due vampiri hanno placato la loro Fame (p. 211), ma le loro azioni provocano anche una Macchia (p. 239) sulla loro Umanità: hanno infatti violato il Precetto della cronaca "Non fare del male" (p. 172).

"*Dopo qualche minuto di noncurante massacro, l'uomo giace morto a terra e alcuni di voi si sentono bene come non capitava da molto tempo. Ma avete poco tempo per crogiolarvi nel 'successo' della vostra caccia, perché scorgete una figura indistinta avvicinarsi all'improvviso dall'oscurità. Che strano: avreste giurato che, fino a un attimo prima, in quel punto ci fosse soltanto un pennuto solitario. Lo sconosciuto è un individuo magrissimo che indossa normali indumenti da esterno, e i suoi occhi luccicano stranamente alla luce della finestra.*

'Cosa. Cazzo. Ci fate. Voi. Succhiatori. Nel. Mio. Dominio?!'" ■

Dove noi siamo,
vi sono pugnali nei sorrisi.
Chi nel sangue è più vicino,
più propende per il sangue.

–WILLIAM SHAKESPEARE, *MACBETH*

Punti di vista antichi e contemporanei

Caino era un agricoltore. Abele un pastore. Ciò non passa inosservato ai Fratelli dalla mentalità scientifica che ricercano le loro ataviche origini. La maggior parte di essi data l'avvento dell'*Homo sanguinis* relativamente tardi nella storia umana, in qualche momento intorno al 12.000 AC, con lo sviluppo dell'agricoltura e l'ascesa della civiltà – vale a dire alla caduta dell'Eden per una società di cacciatori-raccoglitori.

La teoria più diffusa postula Caino in persona come il viandante che propagò l'idea della semina e del raccolto in almeno undici diversi siti nel Vecchio e Nuovo Mondo, mentre gli studiosi umani affermano che la pratica si sviluppò in modo spontaneo e indipendente. Con i campi coltivati giunsero gli insediamenti permanenti, le città e infine l'esazione di tributi. Con essa giunse la parola scritta, così nacquero i primi re-dèi e imperatori. Su questo tutti gli accademici dei Fratelli sono d'accordo: quegli antichi sovrani erano il più delle volte vampiri.

Partendo dagli Antidiluviani, progenitori a Enoch dei clan dal sangue maledetto, passando per l'ascesa dell'Egitto, di Roma e del Grande Zimbabwe fino agli ultimi giorni dei Secoli Bui, i vampiri dominarono la Terra. Divisi in alti e bassi clan, essi si consideravano i giusti dominatori della specie umana e si cibavano con spregio di tali inferiori. Molti lo fanno ancora oggi, anche se i fuochi dell'Inquisizione li hanno costretti a riconsiderare i loro metodi. Dunque sì, i Fratelli sono antichi. Eppure, anche i più vecchi della loro razza devono esistere nel mondo moderno, nella seconda decade del XXI secolo.

Nei cinquecento anni trascorsi dalla prima Inquisizione si sono adattati alla cultura umana e

hanno imparato a nascondersi, indossando maschere che li fanno somigliare a noi. La loro unica possibilità di seguirci nell'era moderna era convincerci che fossero frutto della fantasia, pertanto favorirono la crescita della scienza e del pensiero razionale, patrocinando i Newton e i Descartes dei loro rispettivi domini. Per la mente razionale, la loro esistenza era semplicemente impossibile. Anche il capitalismo fu un dono inestimabile, ma né il libero commercio né il comunismo furono una loro invenzione. Questi sistemi consentirono ai vampiri una fluida transizione da oscuri sovrani a invisibili padroni di banche, signori del traffico dell'oppio, capi partito e sovrintendenti di Gulag. Essi hanno prosperato in sistemi di potere diversificati come la tratta degli schiavi, il mercato azionario, le industrie discografiche e della moda, il boom del commercio elettronico e la corsa alle energie rinnovabili. In questo modo si sono dimostrati sorprendentemente adattabili a livello di specie, benché non sempre come individui.

Le menti più antiche tra loro sono congelate nel tempo, smarrite in ideologie superate e incapaci di afferrare in che modo gli smartphone siano superiori alle macchine da stampa, eppure al tempo stesso sono obbligati a fronteggiare nemici che usano satelliti per tracciare i loro movimenti e bombe intelligenti per distruggerli.

I più giovani vivono un'esistenza criptata all'avanguardia dei Sociali media e ascoltano Trentemøller su Spotify, odiando la loro storia e la tirannia degli anziani. Devono affrontare un sistema di governo che era arcaico già 500 anni fa e sottostare a generali mongoli e veterani della Guerra dei Sette Anni.

In apparenza, non importa quanto rapidamente i Fratelli adottino gli sviluppi tecnologici, saranno sempre irrimediabilmente incollati al passato. Mancando loro la voglia o capacità di riconciliare le proprie divergenze, i vecchi combattono contro i giovani e ciò costituisce il fondamentale strappo nella società dei Fratelli, attualmente espresso dal conflitto tra Camarilla e Anarchici. I Dannati la chiamano Guerra delle Età.

La Jyhad

Ai Fratelli piace il potere. Amano possedere le quote di controllo degli imperi bancari, che un narco-imperatore debba loro la vita o avere un ruolo nell'educazione dei bambini prodigio e mettere in moto rivoluzioni. Forse bramano l'influenza sugli altri perché possiedono poco controllo su se stessi. Sono schiavi di una dipendenza che non potrà mai essere curata. E, a prescindere da quanto potenti diventino, esiste sempre il rischio di divenire i servi o le prede dei loro atavici sire.

La Jyhad, forse, è ciò che accade quando la guerra tra i generatori e i generati non giunge mai a una risoluzione. È un conflitto interminabile tra generazioni di esseri antichi che furono neonati migliaia di anni fa e che hanno lasciato i propri contrasti in eredità ai loro discendenti. Alimentata da vendette personali e sogni di utopie irraggiungibili, la Jyhad è il fuso che tesse l'arazzo della storia dei Fratelli. Assegna a giovani e idealisti il ruolo di pedine degli antichi sulla scacchiera della politica non morta. E lascia spesso delle tracce, se non cicatrici, sul mondo dei mortali.

Il conteggio delle battaglie combattute nella Jyhad che hanno alterato il mondo ebbe inizio con la Prima Città e prosegue ancora oggi. La distruzione di Enoch fu probabilmente causata dalla Quarta e Quinta Generazione di Fratelli che si ribellarono ai loro progenitori Antidiluviani, così come questi ultimi avevano fatto tra di loro in precedenza. Le Guerre Puniche furono solo il sintomo mortale dell'aspro conflitto tra anziani Ventrue e Malkavian, che si spacciavano per patrizi romani da un lato e sognatori di utopia guidati dalla Brujah africana Troile dall'altro. Allora e in quel momento, la grande visione ribelle – vivere apertamente tra i mortali – fu sconfitta. Non per la prima volta né per l'ultima. È infatti crollata sotto la sua stessa impossibilità più e più volte nel corso della Storia. L'ascesa dell'Eresia Cainita e degli alti clan dell'Île-de-France scatenò gli orrori della crociata contro gli Albigesi. Furono i Fratelli stessi ad appiccare le fiamme ai roghi dell'Inquisizione che per un soffio non estirparono dalla Terra la maledizione di Caino. La caduta di Costantinopoli durante la follia della Quarta Crociata impazzò come una bufera di sangue attorno alla diablerie dell'"Arcangelo" Michele e vide la fine del sogno del Triumvirato Bizantino.

Le ultime notti dei Secoli Bui e la Guerra dei Principi coincisero con la formazione delle grandi sette, forgiate tra sommosse e tradimenti che sgretolarono il vecchio ordine di alti e bassi clan e misero ancora una volta infante contro sire. La costituzione del culto della morte del Sabbat e la diablerie di almeno due Antidiluviani presagirono l'inizio di una nuova era. Ma anche dopo che i Fratelli della Camarilla decisero di nascondersi accuratamente per sfuggire alla collera dei mortali nel corso della Convenzione delle Spine, la Jyhad continuò a infuriare senza sosta. La distruzione

di qualsiasi *ancien régime* è sempre un'utile copertura per i morti, e sia la Rivoluzione Francese che la Rivoluzione di Ottobre videro un banchetto di sangue nobile da parte dei Fratelli che cercavano di annientare i loro anziani. Persino oggi, in queste notti postmoderne illuminate da lampade al neon e schermi a circuito chiuso, i Matusalemme come Elena e Menelao infuriano ancora gli uni contro gli altri, benché Troia sia ormai poco più che ceneri e leggende.

Ogni Fratello vuole convincersi di conoscere il proprio ruolo nella Jyhad, ma pochi hanno tale privilegio. Le trame che il Principe del Cairo ordisce per epurare la sua città dagli Anarchici infedeli nel caos della Primavera Araba non sono farina del suo sacco, ma confluiscono nei piani di un Matusalemme sepolto nelle catacombe sotto Torino. Strati su strati di complicatissimi giochi politici e alleanze strategiche oscurano la realtà, ma mentre il Sabbat urla della Gehenna, gli Anarchici impugnano di nuovo le armi, e gli anziani dalla settima generazione in giù vengono richiamati dove tutto è iniziato, sembra proprio che la tragedia si stia avviando all'atto finale.

Gli anziani che restano nei loro rifugi si ingozzano di vitae neonata per rimanere sani di mente e resistere al Richiamo. Anziché governare direttamente si chiudono in un isolamento paranoico, lasciando neonati impreparati a comandare in loro vece. Le "coterie ereditarie" oggi sono dappertutto e dominano feudi e territori di gang, mentre i loro signori sono fuggiti a Oriente o gridano frasi insensate agli spettri invisibili della loro pazzia sanguinaria. Molti dei regnanti-controfigura non hanno la minima intenzione di restituire ciò che hanno avuto, quando e se gli anziani faranno ritorno. Perché mai l'apocalisse di una generazione non dovrebbe essere l'alba di un'altra?

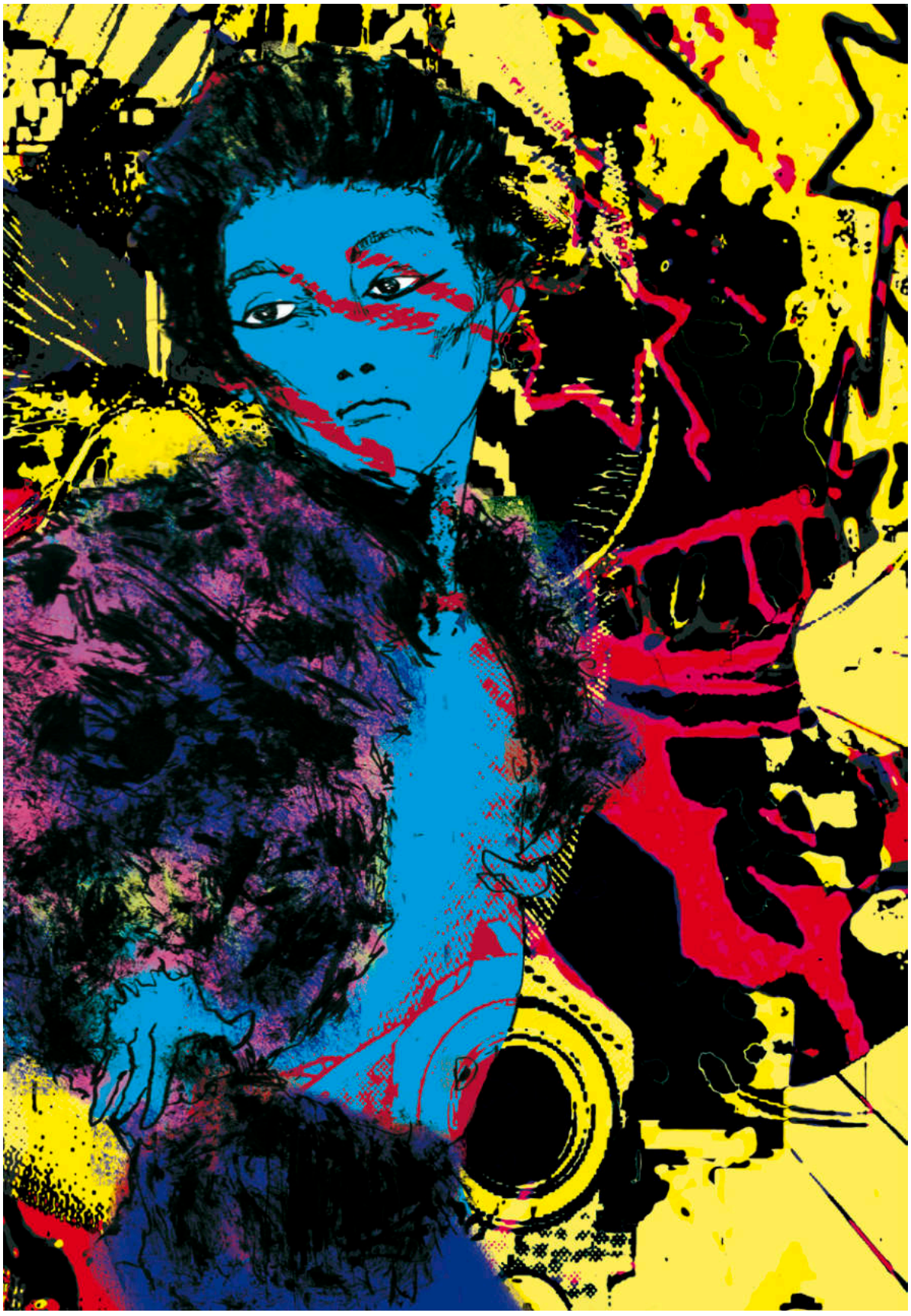
I vampiri vivono per sempre, certo, quindi chi può dire che la loro apocalisse non durerà tutta un'era dei mortali? Sempre che questa sia davvero la fine. Gli indipendenti scuotono il capo e descrivono gli ultimi incidenti nell'arazzo sanguinario della Jyhad come complotti e faide personali camuffate da profezie e destino. Per loro, gli antichi sono soltanto persone che hanno potere, rancori e decisamente troppo tempo da perdere.

La Camarilla

La Camarilla è l'organizzazione più capillare e influente che la storia dei Fratelli abbia mai conosciuto. Ha lo scopo dichiarato di preservare la Masquerade, un complesso velo di inganni abbassato sugli occhi dei vivi per celare l'esistenza dei Fratelli. La Camarilla, tuttavia, è molto più di questo. È una cospirazione volta a preservare il potere degli anziani, una società segreta di non morti che influenza il commercio e la politica mondiali, la cosa più vicina che i vampiri abbiano a un sistema di governo e un'associazione internazionale di città simile alle Nazioni Unite – con tanto di Circolo Interno e un quadro di Arconti e Conciliatori che viaggiano nel mondo per "mantenere la pace", rispondendo a padroni invisibili e ignoti. La setta ostenta forti principi morali sulla conservazione dell'umanità di fronte agli impulsi del Sangue, considerandosi il pastore delle cieche masse mortali – al tempo stesso moralmente superiore e inferiore ai suoi sudditi dalla vita così breve.

La pura età, potere e ricchezza di molti membri della Camarilla, nonché la recente esclusione degli Anarchici dai suoi ranghi, rendono la setta manifestamente aristocratica. Questi sono i mostri che si celano dietro completi da cocktail da 5.000 dollari, portafogli azionari meticolosamente curati e rifugi sorvegliati da schiavi di sangue in divisa di sicurezza privata. Sono l'un per cento dell'un per cento, e vogliono sempre di più. Le loro pedine sono saldamente incuneate nel Congresso e nel sistema bancario statunitense, dove suggellano affari e fanno passare leggi. Sono maestri di disinformazione, propaganda e ricatto, che non lasciano alcuna questione irrisolta a lungo. In queste notti c'è molto da risolvere, ma la Camarilla non esita a rovinare vite umane e non vite vampiriche pur di proteggere i segreti della sua influenza.

Per molti affiliati alla Camarilla, Caino è solo un mito, una metafora per la loro maledizione, piuttosto che un personaggio storico. Detto questo, molti si aggrappano ancora alle loro fedi cristiane, ebraiche o musulmane come pagliuzze in una tempesta, cercando di trovare un significato e uno scopo alle loro esistenze oscure. La controparte mediorientale della



Camarilla – l'Ashirra – è interamente basata sull'uso dell'Islam per temperare gli impulsi omicidi del Sangue. In ogni caso, il culto degli antenati è una pratica diffusa e accettata nella Camarilla, dove antichi Matusalemme come Mitra e il Dracon svolgono le funzioni dei santi. In alcuni clan gli Antidiluviani sono divenuti oggetto di venerazione, immaginati come ideali incarnati delle rispettive linee di sangue.

Una città della Camarilla è gestita alla stregua di una corte feudale, anche se le sue adunanze somigliano più a sontuose riunioni in sale congressi o chiassosi raduni di cartelli criminali. La gerarchia è assoluta. Al vertice si trova il Principe, una creatura abbastanza impressionante o astuta da essere riconosciuta come sovrano assoluto del proprio dominio. Dopo di lui vengono i membri del Consiglio dei Primogeniti, rappresentanti delle principali fazioni della Camarilla nella zona. Che siano gli anziani dei clan o un'assemblea di coloro che possiedono i terreni di caccia più estesi, essi parlano direttamente al Principe, che ha tutto l'interesse ad ascoltare i loro consigli. Più di un signore è stato deposto dal suo stesso consiglio. Alcuni Principi nominano un siniscalco, che agisce come consigliere personale o sostituto qualora il Principe non sia disponibile.

Quando è necessario, la corte si raduna in zone sicure segrete conosciute come Elysia (singolare: Elysium), che spesso cambiano ubicazione per mantenere la totale privacy, sfruttando una miriade di inganni per nascondere gli affari dei Fratelli all'occhio dei mortali. Gli Elysia sono teatro di banchetti, cerimonie, negoziati e accese discussioni, protetti e diretti dal Custode e i rispettivi araldi, conosciuti come Arpie. Uno potrebbe celarsi dietro le stanze buie di un *fetish club* di alto bordo, un altro in un bunker antiatomico apparentemente in disuso, un terzo presso la collezione Brancusi nel museo Guggenheim in orario notturno.

L'ordine nel dominio nel suo insieme è garantito da uno Sceriffo, gendarme, conestabile o quale che sia il termine localmente in voga per il tutore della legge vampirica. Costoro sono solitamente più sicari che poliziotti: la giustizia sommaria tende a essere la norma, perché la Camarilla disapprova le idee moderne come il giusto processo. Chi viene trascinato davanti al Consiglio per implorare pietà anziché essere incatenato sotto un lucernario in attesa dell'alba deve ritenersi fortunato.

Le Sei Tradizioni

Le Sei Tradizioni rappresentano l'ossatura essenziale del governo dei Fratelli. Pur essendo interpretate in modi estremamente diversi e ricevendo vari gradi di attenzione dai singoli Principi e consigli, sono usanze antiche di cui nessun vampiro iniziato alla Camarilla ignora l'esistenza. E anche se fosse, l'ignoranza non è una giustificazione qualora siano infrante.

La Prima Tradizione: La Masquerade

Non rivelare la tua vera natura a coloro che non appartengono al tuo Sangue. Comportandoti così rinuncerai ai tuoi diritti.

La prima tradizione è la sola che venga universalmente rispettata, ma anche quella infranta più spesso. Una caccia maldestra che lascia testimoni, un volgare sfoggio di potenza dei non morti, una confessione a un amante mortale. Sono cose che capitano, ma ci si aspetta che i Fratelli sappiano ripulire i loro casini, altrimenti dovranno pagarne lo scotto. Il proverbio della malavita "chi fa la spia finisce in terapia" non è neanche lontano dal descrivere quanto seriamente la Camarilla e gli Anarchici considerino la Masquerade. Nell'epoca delle sfide su YouTube, dell'acchiappaclic e delle fake-news, un'infrazione della Masquerade può essere facilmente trascurata dalle masse, ma qualsiasi trasgressione può finire con una squadra di sicari in incognito che sfonda la porta di un rifugio. Solo i più pazzi fanatici della superiorità Cainita sognano un'epoca in cui possano regnare apertamente; il resto ha già affrontato la realtà, cioè che i non morti sono più al sicuro nei panni di occulti poteri dietro il trono che come grandi predatori o infernali signori di domini umani.

La Seconda Tradizione: Il Dominio

Il tuo dominio è una questione solo tua. Tutti gli altri ti devono rispetto quando si trovano su di esso. Nessuno può mettere in dubbio la tua parola nel tuo dominio.

Il dominio di un Principe si estende sull'intera città, ma molti concedono diritti speciali a coloro che li hanno serviti degnamente, consentendo ad altri di regnare in loro vece su un quartiere o un isolato. Ciò crea una gerarchia di vassalli e valvassori non dissimile dai feudi del tardo Medioevo. Conoscere la suddivisione dei territori e sapere chi può rivendicarne l'usufrutto è

vitale per orientarsi nei labirinti metropolitani della notte.

La Terza Tradizione: La Progenie

Genererai un altro come te solo con il permesso del tuo Anziano. Se procrerai senza il suo benestare, tu e la tua Progenie verrete uccisi.

La sovrappopolazione può diventare in fretta una grave minaccia per la Masquerade, e l'obbligo di chiedere al Principe il permesso di creare un infante è il miglior modo di evitarla che si sia riusciti ad escogitare. Un compagno che condivida il proprio Sangue è una delle cose che i Fratelli desiderano di più, ed è una cosa che non possono avere liberamente. Perciò, essa è diventata un dono ambito e un potente strumento per assicurarsi alleati.

Le popolazioni vampiriche usavano aggirarsi attorno a un Fratello ogni centomila mortali, ma in queste notti chi può dire se sia ancora così? Alcune città, come Londra, si sono quasi svuotate dopo i rastrellamenti della Seconda Inquisizione, mentre altre sono divenute alveari brulicanti di attività dei Sangue debole.

La Quarta Tradizione: La Responsabilità

Quelli che crei sono i tuoi infanti. Finché la tua Progenie non verrà messa in libertà, la comanderai in tutto. I suoi peccati sono anche i tuoi.

In queste notti, il rilascio nella Camarilla è più una questione di iniziazione che altro. Se un infante non ha quel che serve per unirsi all'élite, viene gettato tra gli Anarchici per essere braccato e schiacciato come il resto dei non vincolati,. Questo quando non viene annientato sul posto. Gli infanti che vengono accettati ma sfuggono ai loro sire opprimenti sono comunque una loro responsabilità, perciò i creatori faranno meglio a ritrovare in fretta la propria progenie ribelle... e a punirla a dovere.

La Quinta Tradizione: L'Ospitalità

Onora il dominio di un altro. Quando visiterai una città straniera, ti presenterai a chi regna. Senza una parola di accoglienza, tu non sei nulla.

In un'era di giostre di spie e domini cittadini isolati, questa tradizione sta diventando alquanto polarizzata nella sua applicazione forzata. Tenere traccia di chi si trovi in una città è un compito scoraggiante nell'era dei profughi e della cittadinanza globale, e qualche Principe appoggia energicamente le politiche più repressive sull'immigrazione, costruisce muri o si infiltra negli organi di sorveglianza dei confini solo per rimanere al passo. Di solito i Principi non hanno mezze misure: ignorano questa legge o la fanno rispettare in maniera inflessibile grazie ai mortali.

La Sesta Tradizione: La Distruzione

Ti è proibito distruggere un altro della tua specie. Il diritto di distruzione appartiene solo ai tuoi Anziani. Solo il più vecchio tra loro potrà proclamare una Caccia di Sangue.

La Caccia di Sangue è la punizione estrema comminata dalla società dei vampiri. Di solito la distruzione di un altro Fratello è considerata un peccato cardinale, ma chiunque può braccare e uccidere coloro che sono stati marchiati dalla *lex talionis*, la legge della rappresaglia. Persino i Sangue debole, gli Anarchici e gli indipendenti sono invitati a partecipare alle squadre della morte. In una Caccia di Sangue non vige regola alcuna, e se chi uccide il bersaglio lo beve fino all'ultima goccia, assorbendo una parte del suo potere con l'orrendo crimine della diablerie... sono cose che capitano. Agevolare una Caccia di Sangue è un buon modo per entrare nelle grazie della Camarilla, perciò il parteciparvi è in genere disapprovato dagli Anarchici. ■

La Moda *dei Fratelli*

Il nero è ancora di moda, perché sui tessuti scuri le macchie di sangue sono più facili da nascondere. I Toreador, arbitri del buon gusto che bazzicano l'industria della moda, ritornano al nero a ogni stagione per questo motivo. Ciò significa che gli indumenti di colore chiaro, in particolare i bianchi, diventano status symbol. Un Brujah in tuta bianca significa: "sono così fico che non ne verso una goccia". Ma indossare colori chiari è sempre un rischio, e molti Fratelli lo considerano andare in cerca di guai, non importa quanto siano esperti nell'arte di bere sangue.

La moda è un linguaggio segreto. Proprio come i mortali, i Fratelli segnalano affiliazioni, atteggiamento e ideologie tramite ciò che indossano, sia per le strade che nell'Elysium. Un vestito rosa grida "sono una diva" a coloro che conoscono l'iconografia del clan, mentre una tenuta di stracci e spazzatura etichetta come dei Nosferatu… o forse Malkavian. Un sottile taglio edoardiano alla giacca o al maglione che si indossa tra i mortali può dare un'idea dell'età di chi lo indossa, mentre il vestito del 1905 preservato con ogni cura che si porta a corte insegna ai neonati a rispettare gli anziani.

I Fratelli si vestono in modo molto diverso per strada e nell'Elysium. In pubblico vige la Masquerade, e sembrare una reliquia obsoleta è di solito una pessima idea. I vampiri sono cacciatori furtivi. Si mescolano alle loro prede. I più indossano la maschera di un aspetto umano, e tutti seguono un personale schema comportamentale predatorio. Questi due fattori contribuiscono a dettare il "look" di strada. Un *sandman* scassinatore indossa tuta con cappuccio e Adidas nere, ma una sanguisuga che segue lo stesso modus operandi per nutrirsi in un reparto psichiatrico si traveste da inserviente. Una regina della scena che si aggiri negli ambienti psychobilly può passare un'ora ogni sera a lavorare sui suoi tatuaggi e acconciatura alla pompadour, mentre un affezionato predatore techno non si sognerebbe mai di indossare la maglietta di un complesso, e di giorno ha gli incubi che non lo lascino entrare al Berghain. Solo la manciata di Fratelli che si ostina a infestare gli ambienti *goth* si veste ancora "da vampiro" in pubblico.

Elysia e rifugi sono tutt'altra faccenda. In queste aree non soggette alla Masquerade i Fratelli possono vantarsi della loro età e natura mostruosa. Qui regnano i complessi codici neofeudali della loro società, e le Arpie indossano capi elisabettiani o creazioni di *haute couture* che mozzerebbero il fiato persino a Lady Gaga. Fa tutto parte del gioco del prestigio. Arrivare dalla strada nella tana di un anziano è una esperienza che fa sentire umili – e non viene sminuita se l'ospite che indossa jeans neri e maglietta smanicata si inginocchia davanti a un mostro in abito bianco gesso cucito in pelle umana.

Gli Anarchici tendono a disprezzare gli abbellimenti ritenendoli un tipico vezzo della Camarilla e restano invece fedeli a un singolo stile che cambia gradualmente con il trascorrere dei decenni: una moderna interpretazione stradale di chi sono e della loro storia personale, che mantiene accuratamente la loro maschera umana. La moda hip-hop dei calzoni a sbuffo e i tatuaggi in stile incisione su legno ricordano il 1500 al lanzichenecco. Giubbotto di pelle da aviatore della II GM per il tassista ribelle di lungo corso. Armatura borchiata punk per il signore della guerra mongolo diventato Gangrel. Quasi tutti indossano abiti da strada perfettamente comuni, ma che alludono alla loro natura in modi comprensibili solo a chi sa cosa cercare.

ICONOGRAFIA

Uno specchio rotto lasciato sulla scena del crimine. Una croce ansata che contrassegna la costola di un libro. Un graffito a guisa di maschera tragica dipinto sul telone di una tenda nella Skid Row. Il simbolo anarchico capovolto tatuato sul collo nerboruto di un motociclista. Aspetta, oppure quelle sono spade?

Ogni sottocultura e società segreta possiede il proprio linguaggio di segni e simboli, e i Fratelli non fanno eccezione. I marchi degli Antidiluviani e delle loro linee di sangue sono stati tracciati in alfabeto cuneiforme, dipinti dall'immaginazione deviata di un bambino della Stiria e abbozzati sui vassoi vuoti di qualche innominato banchetto di conclave. Sin dagli albori del tempo, l'araldica dei clan e delle sette si è evoluta in una miriade di forme localizzate e personalizzate, ma i temi e la simbologia di base non muoiono mai, proprio come i Fratelli a cui appartengono. L'araldica delle nobili dive del tardo medioevo (non ancora chiamate Toreador; la parola fu coniata da Bizet nel 1877 per il suo libretto della *Carmen* e subito adottata) comprendeva una rosa, i Ventrue della Britannia hanno sempre impugnato lo scettro e una maschera di qualche tipo è associata agli orrori da ben prima che la tragedia greca salisse in auge.

I nuovi simboli di clan e sette presentati in questo libro, pertanto, non sono stati disegnati da qualche grafico non morto per essere utilizzati universalmente dai clan. Lo stesso vale per i simboli che li hanno preceduti. Le nuove varianti, tuttavia, riflettono alcuni dei cambiamenti occorsi nella società dei non morti. I Ventrue del XXI secolo aggiungono sovente una spada al loro scettro, indicando che il Clan dei Re ora è in guerra contro gli Anarchici e la Seconda Inquisizione; il simbolo Tremere si è evoluto a nuove complessità dopo il crollo della Piramide, e lo specchio dei Malkavian ora restituisce il loro sguardo. Nella realtà del Mondo di Tenebra, i simboli di clan e setta vengono raramente usati nell'esatta forma in cui sono mostrati in questo libro.

Un Toreador indossa una corona di rose, un'altra ha dei petali freschi che adornano il suo vestito, un terzo porta una spilla vittoriana a forma di rosa dal gambo lungo, un quarto un piercing ombelicale concepito per somigliare a una rosa più astratta a gambo più corto e arrotolato. Nessun marchio di clan perde mai la sua validità, e il Fratello che si è fatto tatuare negli anni '90 porta i suoi colori della vecchia scuola con lo stesso orgoglio di chi si è marchiato con una nuova interpretazione del simbolo solo ieri notte. Nella loro cronaca, Narratore e giocatori sono liberi di astrarre la simbologia fino al suo nucleo essenziale. Ricondotti ai loro aspetti più semplici, possono finire sulle copertine dei dischi punk, nei quadri rinascimentali e nella pittura di strada più radicale: tracce di rossetto rosso sangue impresse nella storia dell'arte dai nostri padroni immortali.

Il Movimento Anarchico

La ribellione contro la Camarilla è antica quanto la setta stessa. Originariamente conosciuta come Rivolta Anarchica, nei decenni recenti essa si è estesa a macchia d'olio, dato che i Fratelli giovani facevano sempre più fatica a capire perché avrebbero dovuto obbedire agli ordini di anziani del tutto lieti di gettarli in pasto alla Seconda Inquisizione, se necessario.

I "non vincolati" sono tutti quei vampiri che non rientrano nella Camarilla. Il Movimento Anarchico e i suoi vari aspetti è un sottoinsieme dei non vincolati, nonché la più visibile delle loro manifestazioni. Molti cercano di sfuggire al controllo della Camarilla nascondendosi, ma gli Anarchici hanno deciso di reagire, tentando di conquistare e controllare domini originariamente rivendicati da coloro che si proclamano i loro padroni. E perché no? Gli anziani della Camarilla sono ora convocati in Medio Oriente dal Richiamo, e la Seconda Inquisizione ha distrutto Principi e Primogeniti in tutto il mondo.

Il numero di anziani sta diminuendo, mentre ogni anno nasce una nuova schiera di Anarchici famelici e ambiziosi.

La parola sulla bocca di tutti è "rivoluzione". Basta coi compromessi, basta con la politica, basta tentare di accordarsi con la Camarilla. Il Movimento si è finalmente svegliato dalla secolare letargia in cui cadde dopo la Convenzione delle Spine e la costituzione del Sabbat: quei tempi ormai sono finiti. Gli Anarchici hanno ricordato come si fa a combattere, galvanizzati dal grande tradimento della Camarilla: la sua responsabilità nella nascita della

Seconda Inquisizione.

Le cause alla radice dello scontento Anarchico non sono difficili da individuare. Molti Principi della Camarilla amano definirsi sovrani giusti e illuminati che hanno a cuore il benessere di tutti i Fratelli. L'esperienza di ogni neonato divenuto Anarchico è ben diversa. Quando il diritto di nutrirsi viene limitato al solo quartiere dei magazzini, quando il sire di qualcuno viene giustiziato per un'oscura violazione delle leggi della Camarilla, o quando lo Sceriffo ammazza la tua madre mortale perché "era una minaccia alla Masquerade", la retorica del Principe inizia a suonare vuota.

Il Movimento è diverso in ogni città. A volte una città Anarchica ha un governante chiamato "Barone". Più comunemente è guidata da bande che controllano ognuna il proprio territorio. Alcune città sono attualmente contese tra gli Anarchici e la Camarilla: entrambe le fazioni si battono per assumere il comando.

Se la Camarilla suole influenzare dall'esterno la società umana, gli Anarchici vi sguazzano dentro in profondità. Molti di essi conservano le loro identità umane, forse addirittura le famiglie e i lavori. Ciò li rende al tempo stesso più vulnerabili e più al sicuro. Vulnerabili perché sono ogni notte a contatto con il loro ambiente, e prima o poi è garantito che commetteranno un errore. Al sicuro perché un Anarchico non è mai il signore dei vampiri che abita nella proverbiale casa sulla collina. È il DJ di un locale notturno, il terribile poliziotto della disciplinare, il tossico che ciondola fuori dalla finestra.

La motivazione più forte per il Movimento Anarchico è il dolce profumo della vittoria. Per la prima volta da secoli sembra davvero possibile rovesciare i Principi. Se il vecchio ordine è crollato a Berlino, può farlo in qualsiasi altro luogo! ■

Gli Autarchici

Persino in una città dominata dalla Camarilla come Parigi, molti Fratelli rimangono indipendenti e nascosti ai loro cugini. Le loro storie possono essere così vecchie da fargli considerare le sette una semplice moda passeggera, o così recenti da renderli ancora indaffarati a curare i contatti con la gente e gli ideali che avevano da vivi. Sono gli *Autarchici*, i vampiri al di fuori della società.

A Yerevan, in Armenia, qualsiasi tentativo da parte della Camarilla di insediare un Principe o un Consiglio di Primogeniti finisce invariabilmente con uno scrigno in palissandro pieno di ceneri fatto recapitare a un indirizzo fermoposta di Tbilisi. A New York esiste probabilmente una cinquantina di Fratelli che rifiutano semplicemente di schierarsi per qualsiasi causa. Le loro ambizioni si limitano a voler proteggere le proprie linee di sangue e comunità etniche (atteggiamento che ha qualcosa a che fare con un terribile errore commesso su Ellis Island). La Camarilla non possiede certo l'esclusiva sull'ordine pubblico. Le sue Tradizioni furono usanze prima di diventare leggi, e persino gli Autarchici che tengono la testa bassa e restano fuori dai giochi politici le rispettano a modo loro. Entrare a Little Odessa senza prima passare dal bagno turco in Brighton Beach Avenue per baciare l'anello di Yurgi è una mossa poco furba.

Quindi, no, non tutti i "Principi" appartengono alla Camarilla o agli Anarchici. Un dominio può essere controllato da un clan, un altro da un gruppo di cospiratori senza volto, un terzo da nessuno, un quarto da un ridestato sotto il giogo del suo padrone e così via. Per un Fratello risoluto una via d'uscita esiste sempre, e il mondo clandestino è pieno zeppo di personalità forti alle quali non interessano leggi e adunanze mensili nell'Elysium. Quando ogni cosa è in uno stato di mutamento, non ci si può aspettare che ogni creatura sia schedata o rispetti le regole conosciute. Gli Autarchici e i non vincolati sono un promemoria che i Fratelli sono mostri unici, non nazioni, eserciti o religioni.

La fine e l'inizio

A solo pochi anni dall'inizio della Guerra al Terrore, la Camarilla si trova in una situazione disperata. Negli Stati Uniti, migliaia di Fratelli sono finiti negli schedari NSEERS e in altri elenchi stilati dalla Homeland Security. Nel 2007, subito dopo l'approvazione del "Protect America Act" e avere unito le forze all'ancora segretissimo "Progetto PRIS", i servizi segreti vaticani (l'Entità), la CIA e la NSA sferrano un'offensiva su larga scala. Lo fanno di nascosto, spalleggiati dalla potenza terrena delle più grandi agenzie antiterrorismo del pianeta. Oltre mille Fratelli vengono sterminati nel giro di tre mesi.

Ben pochi di questi attacchi vengono raccontati come letali al grande pubblico. Molti sono etichettati come semplici "arresti", altri camuffati da regolamento di conti, e i peggiori, cosa persino più odiosa, come attentati terroristici di matrice islamica. La distruzione della Prima Cappella di Vienna da parte delle forze congiunte Vaticano-SOCOM, nel 2008, è tuttora una "atrocità terroristica" attribuita all'Unione delle Jihad Islamiche.

Soltanto gli Autarchici e gli Inconnu più isolati restano immuni. Ormai la copertura è saltata e l'uso della sorveglianza e dell'alta tecnologia si sono ritorti contro la Camarilla, che viene coinvolta nella peggiore crisi dai tempi della Convenzione delle Spine e della sua stessa creazione. La Seconda Inquisizione ha avuto inizio.

La prima reazione della Camarilla è ordinare la Cancellazione: i più esperti hacker Nosferatu smantellano i loro server, facendo a pezzi la SchreckNET per spazzare via dalla rete la maggior quantità possibile di comunicazioni tra Fratelli.

Il secondo passo è un editto in vigore sull'intero territorio della setta, diffuso per passaparola orale nonché tramite un'ultima trasmissione criptata sui canali vampirici. Qualsiasi Fratello colto sul fatto a contattarne un altro in rete sarà rimosso dalla protezione della Camarilla e bollato come traditore, passibile di una Caccia di Sangue qualora la comunicazione sia ritenuta un rischio per la Masquerade.

Il terzo passo è la convocazione dei primi conclave globali da oltre un secolo. Data la difficoltà dei viaggi ai tempi dell'Inquisizione, ci si aspetta che partecipino solo i rappresentanti di Principi e Primogeniti. Un congresso si tiene a Chicago, la più grande città della Camarilla negli Stati Uniti, l'altro nella metropoli neutrale di Praga. La Convenzione di Praga per poco non è degenerata in una guerra civile quando la fazione Anarchica ha dichiarato che l'élite della Camarilla e i suoi traffici con i governi nazionali e federali erano la causa dell'Inquisizione, mentre la Camarilla ha ribadito l'atteggiamento sbruffone e disinvolto con il quale gli Anarchici e i neonati in

generale hanno usato Internet.

La Convenzione è finita nel caos. Theo Bell, Arconte Brujah e lealista della Camarilla, ha giustiziato il suo ex signore di fronte a una sbalordita assemblea di suoi pari. Le Tradizioni della Camarilla sono mutate per sempre. L'espulsione degli Anarchici dalla setta è un dato di fatto. Ora è considerato Anarchico chiunque sia affiliato al Movimento, ma anche tutti i Sangue debole, i Vili e gli Autarchici, mentre nessun Fratello dalla 14ª Generazione in su è più accettato nella Camarilla.

Per un breve istante, è sembrato stesse per scatenarsi una guerra aperta. Alla fine, però, gli Anarchici hanno acconsentito ad appoggiare una e una sola Tradizione: la Masquerade. La Camarilla ha indetto una "seconda masquerade", ordinando ai suoi membri di troncare ogni contatto con i Fratelli estranei alla setta. Al momento vige una fragile pace, ma le tensioni stanno crescendo ancora, e almeno a giudicare dai recenti eventi a Berlino e Praga, la Guerra delle Età smetterà ben presto di essere un conflitto freddo per infuriare nelle strade. ■

IL LESSICO DEI DANNATI

Abbraccio, l': l'atto di trasformare un mortale in vampiro. Per Abbracciare è necessario succhiare tutto il sangue della vittima per poi donarle alcune gocce del proprio.

Alcolizzato: Vampiro che si nutre solitamente di mortali drogati o ubriachi per sperimentarne l'ebbrezza.

Allevatore (volgare): termine derisorio per definire quei vampiri che rifiutano di cibarsi di sangue umano, ma si nutrono di quello degli animali.

Amaranthum (arcaico): l'atto di consumare il sangue di un altro Fratello. Vedere diablerie.

Ancilla: vampiro che ha dato prova di sé e si trova a metà strada tra gli anziani e i neonati. Plurale: ancillae.

Andare per bassifondi (volgare): pratica di cibarsi da derelitti, senzatetto e altri scarti della società; il vampiro che adotta regolarmente tale comportamento viene definito Visitatore di Bassifondi.

Antidiluviano: membro della temuta Terza Generazione.

Anziano: vampiro che ha sperimentato almeno uno o due secoli di non vita. Gli anziani sono i partecipanti più attivi della Jyhad.

Appestato (volgare): "mina vagante" tra i vampiri, che contrae una malattia e la diffonde a tutte le vene da cui si ciba.

Asservito: vampiro sotto gli effetti di un Legame di Sangue, poiché ha bevuto tre volte il Sangue di un altro Fratello.

Autarchico (arcaico): vedi *non vincolato*.

Bacio, il: atto di bere il sangue, soprattutto da un mortale. Il Bacio suscita una sensazione di estasi in chi lo riceve.

Bambola di sangue (volgare): mortale che offre il suo sangue a un vampiro. La maggior parte delle bambole di sangue prova una soddisfazione perversa durante il Bacio e cerca attivamente vampiri che prendano il suo sangue.

Bestia, la: gli impulsi e i desideri incontrollati che minacciano di trasformare il vampiro in un mostro irragionevole e famelico.

Caccia di Sangue: castigo che condanna un vampiro alla morte ultima sotto le zanne dei suoi simili. *Vedere lex talionis*.

Cacciatore di streghe (arcaico): mortale che ricerca e distrugge i vampiri e altri esseri soprannaturali.

Cacciatore di teste (volgare): vampiro che caccia e si ciba da altri Fratelli (vedi Sanguisuga).

Cainita (arcaico): un vampiro; un appartenente alla discendenza di Caino.

Camarilla, la: setta di vampiri dedita principalmente al mantenimento delle Tradizioni, in particolare quella della Masquerade.

Canaille (arcaico): le masse bovine degli umani, soprattutto quelle incolte e sgradevoli. La Canaille viene vista soprattutto come fonte di nutrimento. Vedere vacche.

Cappella: nome tradizionale per il quartier generale dei Tremere di una città, generalmente in parte rifugio, in parte biblioteca e in parte laboratorio.

Casanova (volgare): vampiro che seduce i mortali per prendere il loro sangue, ma non li uccide. Vedere sirena.

Cauchemar (arcaico): vedere *Sandman*.

Chasse (arcaico): l'estensione e la qualità di un dominio o territorio di caccia.

Clan: gruppo di vampiri che condividono le stesse caratteristiche tramandate attraverso il Sangue. Esistono 13 Clan conosciuti, creati presumibilmente da membri della Terza Generazione.

Consanguineo (arcaico): letteralmente "dello stesso sangue", in particolar modo in riferimento al lignaggio.

Coterie: piccolo gruppo di Fratelli, uniti dal bisogno di nutrirsi e talvolta da interessi comuni.

Crepuscolare: vedere *Sangue debole*.

Dannati, i (volgare): la razza dei Cainiti; tutti i vampiri.

Depravato (arcaico): Fratello che caccia nei nightclub, nei bar e in altri locali compresi nel "quartiere a luci rosse".

Diablerie: consumo del Sangue di un altro Fratello, al punto da causarne la morte ultima. I vampiri possono ridurre la loro generazione in modo permanente attraverso questa pratica odiosa.

Divenire, il: il momento in cui un Fratello si trasforma da novellino a vampiro vero e proprio. Nella Camarilla, il Divenire non è possibile finché il sire non ritiene il vampiro pronto e non ottiene l'approvazione del Principe.

Dominio: area dove il vampiro esercita un'influenza particolare. I Principi rivendicano intere città come domini, concedendo a volte a vampiri inferiori di rivendicarne altri all'interno di esse.

Domitor: il padrone di un ghoul; colui che lo nutre del suo Sangue e che gli impartisce ordini.

Donatore (volgare): termine sarcastico per definire una vena, generalmente umana.

Elysium: luogo dove i vampiri possono riunirsi e discutere senza timore di subire danni. Le funzioni di corte nell'Elysium sono rigorosamente interdette ai mortali e circondate di segretezza, ma l'ubicazione fisica di un Elysium può essere un museo pubblico, una galleria d'arte o un circolo esclusivo. Per esempio, il Berghain è un Elysium degli Anarchici; il Louvre un Elysium della Camarilla.

Fame, la: stimolo a nutrirsi, simile a quello delle creature viventi. Per i vampiri, la Fame è la necessità primaria che mette in secondo piano tutte le altre.

Farfallone (volgare): vampiro che si aggira nell'alta società dei mortali traendo nutrimento solo da uomini famosi e facoltosi.

Fatalona (volgare): vedere *Casanova* e *Sirena*.

Fratelli: termine in uso nella Camarilla per definire la razza dei vampiri nella sua totalità. Secondo alcune dicerie, il termine nacque nel XV o XVI secolo, dopo la Rivolta Anarchica.

Gehenna: l'ipotetico Armageddon dei vampiri, quando gli Antidiluviani si leveranno dal loro torpore e divoreranno la razza dei Fratelli e il mondo intero. Il Sabbat sostiene che questo tempo sia ormai giunto e ha lasciato i suoi domini tradizionali, andando a combattere la sua ultima Guerra della Gehenna all'ombra degli interminabili conflitti mediorientali.

Generazione: numero di "gradini" che intercorrono tra un vampiro e il leggendario Caino; quanto si è lontani dal Primo Vampiro.

Ghoul: servo creato donando una stilla di vitae vampirica a un mortale senza avergli precedentemente succhiato tutto il sangue (cosa che invece creerebbe un vampiro).

Golconda: stato mitico di trascendenza vampirica; il vero predominio sulla Bestia e l'equilibrio di stimoli e principi contrastanti. Si dice sia simile al nirvana mortale e che tutti la cerchino, ma pochi riescano a ottenerla.

Grassatore (arcaico): colui che si ciba di derelitti o altri scarti della società. Raramente i grassatori riescono a mantenere a lungo un rifugio permanente. Vedere randagio.

Humanitas (arcaico): il grado di umanità mantenuto da un vampiro.

Inconnu: setta di vampiri che si è sottratta alle questioni dei Fratelli e, per quanto possibile, alla Jyhad. Si dice che tra gli Inconnu ci siano molti Matusalemme.

Infante: vampiro creato tramite l'Abbraccio – l'infante è la progenie del suo sire. Questo termine è spesso usato in modo dispregiativo, a denotare l'inesperienza.

Jyhad, la: guerra segreta e autodistruttiva combattuta tra le generazioni. I vampiri anziani manipolano i loro inferiori, utilizzandoli come fossero pedine in un gioco terribile le cui regole sfidano la comprensione.

Lande, le (o i Deserti): le zone della città non abitabili, compresi i cimiteri, gli edifici abbandonati, le zone industriali e le aree di degrado urbano irreversibile.

Legame di Sangue: potere mistico nei confronti di un altro individuo, che si crea nutrendosi per tre volte del sangue di uno

stesso vampiro; accettare il Sangue di un vampiro significa acconsentire al suo predominio.

Lex talionis (arcaico): codice dei Fratelli e sistema per punire le trasgressioni; la Caccia di Sangue. Si riconduce a una giustizia biblica o al codice di Hammurabi: occhio per occhio e una punizione proporzionata al danno.

Liberale (arcaico): termine sprezzante per definire un vampiro che è interessato alle tendenze e alle mode dei mortali.

Libertino (volgare): frequentatore abituale del Serraglio, che si reca in quei luoghi soprattutto per nutrirsi.

Libro di Nod, il: una raccolta delle leggende e della storia dei Fratelli.

Lien (arcaico): il diritto di predazione delle vacche in un dominio o territorio di caccia.

Lignaggio (arcaico): linea di sangue di un vampiro; il sire del Fratello, il sire del sire ecc.

Linea di sangue: il retaggio di un vampiro. Vedere *lignaggio*.

Lupino: lupo mannaro, il nemico mortale e naturale della razza vampirica. Plurale: Lupini.

Marmocchio (arcaico): termine dispregiativo utilizzato per definire un giovane Fratello, in origine usato esclusivamente in riferimento alla propria progenie.

Maschera: identità mortale di cui un Fratello ha bisogno per rimanere nascosto in mezzo alle sue prede.

Masquerade, la: abitudine (o Tradizione) di nascondere agli uomini l'esistenza dei vampiri. Istituita per proteggere i Fratelli dalla distruzione a opera dell'umanità. La Masquerade fu adottata dopo che l'Inquisizione rivendicò le non vite di molti vampiri.

Matusalemme: vampiro con un'età superiore ai mille anni; anziano che non appartiene più alla società dei Fratelli. Si dice provengano dalla Quarta o dalla Quinta Generazione.

Morte ultima: quando un vampiro cessa di esistere, attraversando il confine che separa la non morte dalla vera morte.

Movimento Anarchico: setta di vampiri che si oppongono alla tirannia degli anziani e che si sono posti al di fuori della società segreta della Camarilla.

Neonato: giovane Fratello, Abbracciato da poco ma più "maturo" di un novellino.

Non vincolato: Fratello che rimane estraneo alla società vampirica di una data città, per ignoranza o per scelta consapevole. Generalmente considerato un Anarchico dagli affiliati alla Camarilla, sebbene molti non vincolati non abbiano nulla a che vedere con il Movimento.

Novellino: vampiro appena creato e ancora sotto la protezione del suo sire.

Otre o sacca (volgare): termine dispregiativo per definire i mortali indicando che la loro unica utilità è quella di fornire nutrimento.

Papillon (arcaico): quartiere a luci rosse, la zona della città dove si trovano i bar, i bordelli, le bische e altri locali di dubbia fama. I terreni di caccia principali di una città, dove la scomparsa dei mortali va di pari passo con lo squallore generale della zona.

Portillon (arcaico): la sorveglianza e il livello di protezione di un dominio o territorio di caccia.

Praxis: diritto del Principe di governare; la rivendicazione del suo dominio. Questo termine si riferisce anche alle faccende politiche, ai proclami e alle mozioni del Principe.

Principe: vampiro che dichiara proprio un dominio, specialmente una città, e lo rivendica davanti agli altri. Il termine può riferirsi a un Fratello di qualunque sesso. Nelle città Anarchiche è solitamente definito *Barone*.

Progenie: tutti gli infanti di un vampiro, nel loro insieme.

Quartiere (volgare): termine moderno per definire un dominio.

Randagio (volgare): vampiro che non ha un rifugio fisso, ma che ogni notte dorme in luoghi diversi. Questo termine si riferisce anche ai Fratelli che si nutrono esclusivamente di senzatetto, vagabondi e altri sfortunati. Vedere grassatore.

Rapinare (volgare): pratica del "prelevare" sangue da banche del sangue, da riserve ospedaliere, dai morti o morenti. Questo sangue non ha gran sapore, sebbene riesca a nutrire un vampiro, pertanto

gli anziani rifuggono da tale spregevole abitudine. Un Fratello che la coltiva viene chiamato *bancario*.

Regnante: Fratello che detiene un Legame di Sangue su di un altro.

Rifugio: la "casa" o la base di un vampiro; il luogo dove trova asilo dal sole.

Sabbat, il: setta di vampiri che ripudia l'umanità, accettando la propria natura mostruosa. Si ritiene che sia attualmente impegnato nella Guerra della Gehenna, dopo avere abbandonato o essere stato scacciato dai suoi possedimenti in Occidente.

Sandman (volgare): vampiro che si nutre esclusivamente di vittime dormienti.

Sangue debole: vampiro di 14° o 15° (o forse superiore) Generazione che non sperimenta la maledizione di Caino allo stesso modo degli altri Fratelli.

Sangue: il Sangue (maiuscolo) soprannaturale e semisenziente di un vampiro, contrapposto al sangue (minuscolo) di un mortale o animale. Sinonimo di vitae.

Sanguisuga (volgare): vampiro che si nutre della vitae di altri Cainiti per necessità o depravazione.

Seconda Inquisizione, la: nome collettivo dato dai vampiri ai recenti sforzi coordinati dei servizi segreti per combattere i Fratelli come se fossero una minaccia terroristica. Pochi agenti capiscono personalmente contro cosa stanno lottando, e la struttura di cooperazione interforze denominata FIRSTLIGHT pone enorme importanza sul mantenere segrete le proprie operazioni camuffandole come normali azioni antiterroristiche.

Seguace: umano che serve un padrone vampiro. È raro che i Fratelli non abbiano alle loro dipendenze almeno alcuni di questi mortali, a scopo sia di comodità sia di protezione.

Serraglio, il (volgare): territorio di caccia che comprende bar, nightclub, luoghi dove si spaccia, case di tolleranza e altri locali di svago dove i mortali hanno la sfortunata tendenza a sparire. Vedere *Papillon*.

Setta: gruppo di vampiri uniti da una filosofia comune. Le tre sette più conosciute che attualmente popolano la notte sono la Camarilla, il Sabbat e il Movimento Anarchico.

Sire: "genitore" di un vampiro; il Fratello che l'ha creato.

Sirena (arcaico): vampiro che usa la seduzione per bere dai mortali, succhiando solo una piccola quantità di sangue per non ucciderli.

Spauracchio: vampiro irrimediabilmente ghermito dalla Bestia e divenuto schiavo del volere del Sangue.

Succhiatore (volgare): vampiro. Vedere *Fratelli* e *Cainiti*.

Terzo Mortale, il (arcaico): Caino, che fu bandito diventando il primo vampiro.

Tossico (volgare): Fratello che si nutre di coloro che hanno assunto alcol o stupefacenti, per provare indirettamente le stesse sensazioni. Esistono diverse tipologie di tossici: quelli che prediligono il crack, altri che preferiscono l'oppio o l'eroina. Vedere *alcolizzato*.

Trasformazione, la (volgare): l'attimo durante il quale un individuo cessa di essere mortale e diventa uno dei Fratelli.

Vacche: termine dispregiativo utilizzato per definire i mortali. La frase "Fratelli e vacche" si riferisce all'intera popolazione.

Vegano: termine dispregiativo che indica coloro che bevono solo sangue di animali. Vedere *Allevatore*.

Vena: fonte di sangue dalla quale trarre nutrimento o piacere, di natura prevalentemente mortale.

Vile: vampiro privo di clan o di cui si ignora il clan. Di solito gli Indegni sono membri delle ultime generazioni, in cui il sangue di Caino è troppo diluito per poter trasmettere caratteristiche evidenti.

Vita, la (arcaico): eufemismo riferito al sangue mortale. Molti Fratelli considerano il termine vecchio e sorpassato.

Vitae (arcaico): il Sangue di un vampiro.

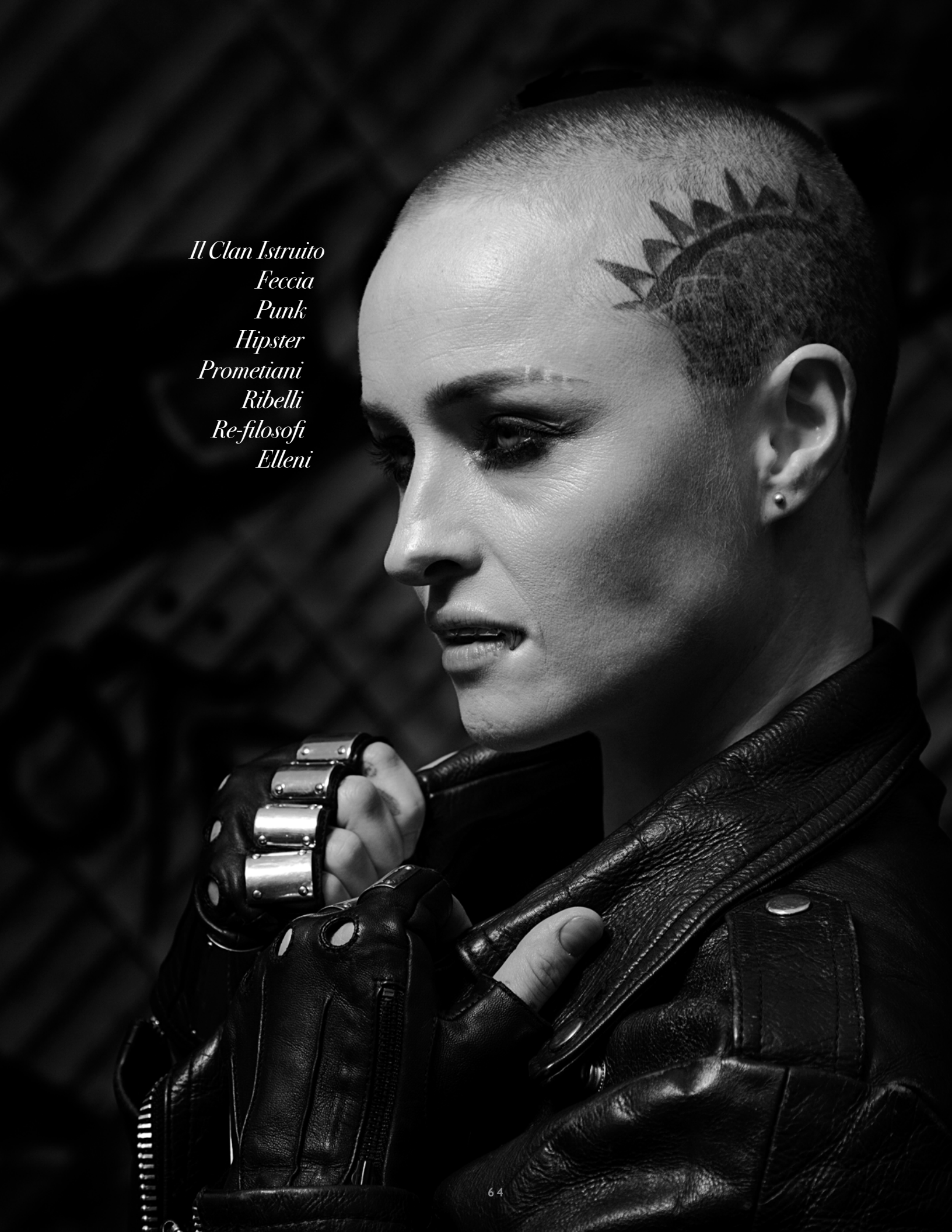
CLAN

Oh! Se sapessi a quale
opra m'astringi atroce,
per quanto sii feroce,
ne avresti orror con me.
Va'... Non v'ha mostro eguale...
colpa maggior non v'è.

–GAETANO DONIZETTI, *LUCREZIA BORGIA*

Secondo la mitologia dei Fratelli Caino generò tre infanti, i quali a loro volta crearono una discendenza. Questa terza generazione apparve prima del Diluvio Universale, e c'è chi dice che furono proprio i suoi peccati a provocarlo. I superstiti, conosciuti come Antidiluviani, divennero i progenitori dei moderni clan. Il Sangue di ogni Antidiluviano permane nei suoi discendenti, alimentando poteri, debolezze e forse persino comportamento e credenze dei Fratelli appartenenti al clan da essi iniziato.

Nelle notti attuali esistono 13 diversi clan con innumerevoli linee di sangue minori, nonché i Vili e i Sangue debole, ripudiati e disprezzati dai lignaggi più fieri e potenti. Due dei 13 (Lasombra e Tzimisce) sono caduti sotto le ombre del Sabbat. Due (Giovanni e Ravnos) sono stati ridotti quasi all'estinzione al di fuori delle loro tradizionali roccaforti a causa di nemici mortali e magici. Altri due (Banu Haqim e il Ministero Setita) permangono nel limbo tra la zona di guerra della Gehenna e la dubbia protezione della Camarilla. Gli ultimi sette, infine, continuano a tramare per posizionarsi più in alto e duellano per il potere nell'eterna notte della Jyhad.


Il Clan Istruito
Feccia
Punk
Hipster
Prometiani
Ribelli
Re-filosofi
Elleni

Il sogno irrealizzabile del Clan Istruito è un mondo nel quale ogni ingiustizia sarà eliminata e dove viventi e non morti coesisteranno in pace. Dicono di volerlo per amore dei mortali che li guidarono contro i loro padroni. In verità, probabilmente è semplice rabbia contro un Dio remoto o inesistente che non potranno mai affrontare e contro una maledizione a cui non potranno mai porre fine. Quello dei Brujah è un sogno che avvelena ogni cosa che tocca. Mano a mano che si infiltrano nelle rivoluzioni o le istigano dall'esterno, la loro fame e le loro passioni sono la garanzia che fiumi di sangue saranno versati, che gli innocenti moriranno e la pace non si raggiungerà mai.

Chi sono i Brujah?

Il clan Brujah ha sempre Abbracciato coloro che si mostravano solidali verso la controcultura e la rivoluzione. Ricerca alleati che mettano in dubbio le idee normative e, riconoscendo il fuoco che infiamma gli oppressi, tende a gravitare verso gli sfavoriti.

La percezione comune colloca tra i Brujah punk, membri delle gang, immigrati disadattati respinti dalla società che dovrebbe proteggerli, e rivoltosi armati di molotov e cartelli propagandistici. Anche se il clan include un numero non trascurabile di emarginati chiassosi e fin troppo visibili, il desiderio di ribellione si annida profondamente anche nel truffatore che raggira la sua stessa azienda, nell'avvocato che rappresenta i poveri pro bono, nel neonazista che dichiara di appartenere alla "destra alternativa" e nell'inquilino di uno scantinato che scarica migliaia di film pirata per ridistribuirli sui siti di streaming. I novellini Abbracciati per combattere e protestare sono comunemente etichettati come "feccia".

I Brujah possono essere combattenti passionali, ma anche pensatori critici; gli attivisti del clan sono spesso molto diversi dai suoi teorici. In molte occasioni, questi ultimi sono Abbracciati entro gli ex studi di genere o gli studenti di sociologia, tra coloro che sono sopravvissuti a esperienze di premorte e individui che hanno sofferto in altro modo e hanno subito gravi perdite personali. I Brujah filosofi, noti come elleni, credono che il modo migliore per smantellare il sistema sia capire i meccanismi sociali e culturali che gli permettono di esistere in primo luogo.

Archetipi Brujah

Cancro nel sistema

Questo Fratello esiste come ingranaggio in un sistema corrotto. Può essere il dipendente del turno di notte di un'azienda mortale famigerata per trattare da schifo i suoi impiegati, un membro dello staff di un partito politico deviato o uno dei Brujah rimasti nella Camarilla. Lavora per distruggere il sistema dall'interno; forse spera di rimpiazzarlo con qualcosa di meglio, ma il più delle volte il processo della ricostruzione è proprio in fondo all'elenco delle sue priorità.

Voce del popolo

I Brujah si battono da sempre per il progresso della società dei Fratelli. Molti di essi erano progressisti da vivi, e nella non morte continuano a esserlo. La voce del popolo può essere un'ex attivista femminista, un ecoguerriero o un contestatore anticapitalista che incanala la sua passione parlando contro i Ventrue e i Toreador o fomentando il dissidio politico tra i mortali. Le loro ambizioni possono ritorcersi contro il clan in un secondo momento, ma qualche volta vanno a costituire il nucleo dei movimenti rivoluzionari.

Adoratore del sangue

Un tempo i Brujah erano considerati un Alto Clan, superiore a molti e rispettato da tutti. Alcuni di essi credono ancora che il loro Sangue sia più forte di quello degli altri clan e di avere il diritto di imporre agli altri la loro dottrina. I Brujah che appoggiano questa forma di idolatria sanguinaria provengono spesso da background fondamentalisti, frange di estrema destra e dall'élite accademica.

Teppista provocatore

Il clan Brujah include molti attivisti che a parole e fatti seguono acriticamente la corrente, crogiolandosi nel proprio senso di rettitudine. Al teppista provocatore interessa la lotta, non la causa. Può essere un aggressore che infiamma lo scontro con le minoranze, un occupatore abusivo che vuole far festa solo per fare incazzare la polizia o una "femminista" all'acqua di rose di quarta categoria che passa più tempo a insultare le sue colleghe e i loro alleati che a coordinare le risposte all'oppressione. Le azioni a breve termine producono risultati consistenti, che però non sempre si rivelano positivi per i Brujah.

Mostro camuffato

I Brujah dicono che non esista clan più legato all'umanità di loro, ed è per questo che manifestano passioni tanto focose. Qualcuno però si spinge addirittura oltre e cerca di vivere come un mortale restando al passo con la cultura moderna, intrattenendo rapporti e mettendo su famiglia. La ricompensa di tale comportamento è una sbalorditiva dualità tra sogni e realtà. La Bestia non può essere rinnegata a lungo, e sempre più spesso i non morti "di famiglia" devono scivolare via dalle loro false esistenze per evitare di vedere rosso, facendovi ritorno solo dopo avere saziato i loro pericolosi bisogni.

Discipline

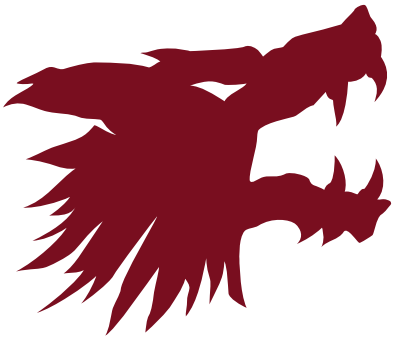
Ascendente: i Brujah usano questa Disciplina per conquistare i cuori della folla, rivolgere contro se stessa una torma inferocita o far fuggire urlando nella notte un avversario pericoloso. I Brujah intellettuali preferiscono nutrirsi con Ascendente per convincere le vene a cedere spontaneamente il loro sangue. Altri membri del clan la impiegano per terrorizzare le loro prede, il che a quanto dicono aggiunge "un sapore marcato e delizioso" e alimenta i poteri meno sottili della loro maledizione.

Potenza: i Brujah usano questa Disciplina come un'arma devastante, per chiudere bruscamente qualunque scontro con distruttiva finalità. Sebbene il clan predichi una connessione all'umanità, i suoi membri spesso prendono ciò che vogliono con la forza, perché è più facile immobilizzare un mortale o fracassargli la testa e bere le sue interiora che negoziare per un sorso di sangue.

Velocità: i Brujah usano questa Disciplina per colpire in fretta e sfuggire alle sommosse che essi stessi hanno provocato. La impiegano nella caccia per prelevare in strada le loro prede e nutrirsi da esse con ferocia, oppure per sbarazzarsi di un mortale prima di svanire nella notte.

Debolezza

Il Sangue dei Brujah ribolle di furia trattenuta a stento, pronta a esplodere alla minima provocazione. Un numero di dadi pari alla Gravità della Debolezza dei Brujah viene sottratto da qualsiasi tiro per resistere alla Frenesia da furia. La riserva non può essere ridotta a meno di un dado. ■



GANGREL

Il Clan della Bestia
Animali
Ferini
Selvaggi
Barbari
Reietti
Lupi
Erranti

Nel petto dei lupi arde una fame più antica del genere umano. Quando gli altri Fratelli maledicono i loro appetiti e scelgono la gabbia dorata delle città e il guinzaglio della gerarchia sociale, i lupi accettano la Bestia come parte di loro stessi e corrono liberi. Trascendendo i confini tra le specie, le nazioni e i domini con la disinvoltura dei predatori perfetti, essi appartengono alla natura incontaminata ed essa a loro. Pensare ai Gangrel come a nobili selvaggi è pericoloso, perché gli animali hanno poco rispetto per l'arroganza della civiltà e solo i più forti sopravvivono alle loro cacce sanguinarie e feroci cerimonie iniziatiche. Scambiandosi racconti di guerra e storie segrete di clan davanti a falò dove bruciano le ossa dei loro oppressori, i Gangrel hanno voltato le spalle alla Camarilla e lottano con le unghie e coi denti per sfuggire agli interminabili complotti dei Fratelli loro cugini.

Certo, so cosa stai pensando. Vedo le tue spalle ingobbite, la tua fronte aggrottata, i tuoi capelli dritti. "Rudi", stai pensando, "mi hai portato qui alle case popolari solo per ridurmi in polvere?"

No, giovanotto. Non ci incontriamo nella parte più merdosa della città così che io possa strapparti la testa dal collo o farti godere il panorama. Queste sono le lande selvagge che abbiamo

di questi tempi. Alle notti del sire del tuo sire avresti potuto cacciare nei boschi e nelle pianure mentre i Ventrue dominavano le città, ma quei tempi sono andati. Loro stanno perdendo il controllo delle città e noi assumiamo quello dei modi per entrare e uscire. Questo è il tuo territorio, adesso, e non lascerai che lo attraversino senza il consenso del branco.

Ora devi dimostrare il tuo valore al Clan della Bestia. Noi non siamo un circolo esclusivo per elegantoni con la puzza al naso, crediamo nelle azioni sopra le parole, nella forza del branco e nell'unità della famiglia. Se difendi il nostro rifugio, fai fuori uno dei nostri nemici, ci porti il cranio di un Ravnos o un mutaforma o anche solo umilii il Principe facendo a pezzi la sua auto preferita, per i nostri standard andrai bene. Non serve di più. Ricorda solo che i lupi solitari, per quanto fighi possano apparire, sono quelli che vengono abbattuti per primi.

Siamo ben più che boriosi motociclisti, ma l'analogia è accettabile. Non mettiamo mai radici, prendiamo sul serio l'iniziazione nel nostro gruppo e non accettiamo padroni. Il sire del tuo sire? Si è inginocchiato davanti a qualche Sangue Blu e ha imparato a subire come un cagnolino. Tu? Se ti inginocchi ti ammazzerò io stesso.

Chi sono i Gangrel?

I Gangrel sono reietti, vagabondi, canaglie e cacciatori. Ricavano rifugi nelle zone più povere della città senza alcuna vergogna. Rivendicano pochi domini, ma non rispettano alcun Principe. Se un ferino entra in una città, il Principe lo accetta o deve combatterlo per obbligarlo a tirarsi indietro.

I Gangrel Abbracciano generalmente combattenti e sopravvissuti: capi di bande di galeotti o gang criminali, esploratori (urbani e non e mortali che vedono il mondo come qualcosa da attraversare o da cui nascondersi. Non si interessano a titoli o apparenze, ma solo a risultati e reputazione. Avere un infante può essere una sfida, ma il clan osserva rituali e cerimonie di iniziazione per garantire che il novellino valga il tempo e la fatica. Un successo procura al clan un nuovo membro onorato. Un fallimento, solo uno scarto trascurabile o un mucchietto di cenere.

Qualsiasi mortale capace di imporre la sua volontà sul prossimo, guidare un gruppo dal disastro al successo o affrontare sfide impossibili attira l'attenzione del clan. Questo fatto genera una situazione nota come "eccesso di comandanti", cioè quando il clan è composto da più capi che seguaci. Le usanze incoraggiano le lotte per il predominio, ma queste si spingono di rado fino alla morte ultima, perché gli anziani Gangrel sconsigliano di prendere sul personale la competizione per l'autorità, favorendo invece una cultura di sana rivalità.

Archetipi Gangrel

Galeotto liberato

Questo Fratello ha trascorso gran parte della propria vita mortale in prigione, o è stato rinchiuso per qualche grave reato. Un simile passato porta con sé una certa reputazione e un atteggiamento disilluso nei confronti dell'autorità, ravvivato da un forte desiderio di indipendenza e dalla possibilità di esercitare libertà che prima gli erano negate.

Avventuriero

I Gangrel sono a loro agio nella natura selvaggia e passano gran parte del loro tempo fuori dai confini cittadini, mescolandosi a creature e clan esterni alla Camarilla. Nella vita e nella non morte, l'avventuriero ha visto e sperimentato cose che pochi riuscirebbero a capire. Ha camminato di luogo in luogo, passando la vita sulla strada e sopravvivendo solo grazie alla sua prontezza di spirito, alla gentilezza degli sconosciuti e a una spiccata curiosità. Questo lupo non teme il sentiero che lo aspetta, dovunque esso lo condurrà.

Cantastorie

Il clan Gangrel pratica la tradizione della narrazione attorno al fuoco, pur essendo la cosa più lontana che si possa immaginare da un circolo di boy scout. Che sia attorno a un bidone pieno di carboni ardenti, un fuocherello in uno pneumatico scartato o di fronte a un grande raduno, questo animale conosce le canzoni e le storie che onorano i nomi di eroi caduti e nemici che non devono essere dimenticati. Nella vita mortale i cantastorie possono essere stati cantanti, intrattenitori o artisti indipendenti.

Dirigente del consiglio di amministrazione

Questo Gangrel crede nel potere espresso non solo attraverso la violenza fisica, ma anche tramite il peso sociale, l'autorità sugli altri e il comando su un gruppo di persone come un circolo o un'azienda. Il Gangrel da consiglio di amministrazione è un esemplare alfa che prospera istillando paura e rispetto, che non gioca secondo le regole ed è capace di ordinare ad altri di compiere le azioni più immorali servendosi di minacce personali e professionali. Bracca le sue prede nottetempo nei corridoi tra gli uffici e negli alberghi a cinque stelle, pagati con la carta di credito aziendale

Bestia impenitente
I Gangrel apprezzano i loro tratti animaleschi e la loro natura ferina. Molti si comportano come bestie selvagge, conducendo non vite dominate da desideri e bisogni fisici immediati. La bestia impenitente si comportava come un animale anche prima dell'Abbraccio. Forse era un criminale predatore o un individuo che usava mezzi leciti per sfogare desideri pericolosi. Ora che è un vampiro non è affatto migliorato.

Discipline

Animalità: un Gangrel può usare questa Disciplina per trovarsi un compagno animale, a volte chiamato *famulus*. Questo compagno animale può essere usato per cacciare, spiare e attaccare. Alcuni Gangrel aizzano gli animali domestici contro i loro padroni, tormentano i vagabondi con branchi di cani o attirano a loro i randagi per nutrirsi quando hanno fretta.

Proteide: i Gangrel sono famosi per la loro padronanza di questa Disciplina, un dono pressoché esclusivo. A cavallo tra il vampirismo e le capacità dei mutaforma, Proteide consente a un Gangrel di acquisire le proprietà fisiche di un'altra creatura o di alterare in altri modi la sua forma fisica. I Gangrel che si nutrono sotto forma animale spesso considerano le loro uccisioni le più sincere che esistano, o quanto meno le migliori.

Robustezza: nel loro ruolo di guardie del corpo e soldati per gli altri clan, i Gangrel hanno sempre tratto enormi benefici da questa Disciplina. Essa può infondere in loro un senso di temerarietà, perché permette di cacciare su terreni altrimenti impraticabili e incassare pallottole e pugnalate senza preoccuparsi troppo. Un Gangrel che punta ad aumentare Robustezza si aspetta probabilmente di dover sopportare molti danni.

Debolezza

I Gangrel si rapportano alla propria Bestia così come gli altri Fratelli si rapportano a loro: con una cauta diffidenza. Quando va in frenesia, un Gangrel acquisisce una o più caratteristiche animalesche: un tratto fisico, un odore o un tic comportamentale. Queste caratteristiche durano per tutta la notte seguente, protraendosi come gli strascichi di un atto dissoluto. Ogni caratteristica riduce di un pallino un Attributo del personaggio: il Narratore può decretare che una lingua biforcuta o un odore selvatico riducano il Carisma, o che le orecchie da pipistrello attenuino la Fermezza ("tutti quei suoni sono una distrazione"). Se non gli viene in mente nulla di particolare, la caratteristica inficia l'Intelligenza o la Persuasione.

Il numero di caratteristiche manifestate da un Gangrel è pari alla Gravità della Debolezza. Se il personaggio Cavalca l'Onda della sua frenesia (vedere pagina 219), può scegliere di manifestare una sola caratteristica animale, subendo pertanto una sola penalità agli Attributi. ■

I MUST
Voices

MALKAVIAN

Il Clan della Luna
Lunatici
Pazzi
Buffoni
Oracoli
Dervisci
Visionari
Figli di Malkav

Uno psicologo diagnosticherebbe ai figli di Malkav schizofrenia, depressione, sindrome ossessiva compulsiva o disturbo da stress post-traumatico. A volte contemporaneamente. In realtà, questi Fratelli le hanno tutte e nessuna. Come i "folli saggi" delle poesie, la loro alienazione deriva dal fatto di percepire troppo del mondo in una sola volta, da una comprensione troppo profonda e dal provare emozioni troppo intense da sopportare. Si curano bevendo sangue, ma è sempre e comunque una soluzione temporanea.

"Non siamo pagliacci, Jeanette. Non siamo qui per far divertire gli altri Fratelli."

"Baggianate. Siamo qui per farli ridere, per farli piangere, per impiastrarli di delizia o di imbarazzo..."

"Così trascini la nostra cerchia nel fango. Il nostro clan! C'è stato un tempo in cui eravamo noi i Fratelli a cui si rivolgevano per consiglio, premonizioni, strategie in tempo di guerra."

"Tirati fuori dal culo quel manico di scopa, Therese. A meno che non ti piaccia tenerlo lì. Siamo sempre stati dei buffoni."

"I buffoni, ai tempi che furono, studiavano la corte e riferivano le loro scoperte al Principe."

"Così come facciamo noi! Dio. Vedi la minigonna e il trucco che indosso e pensi solo 'troia', giusto?"

"Ovvio. Non lo sei?"

"Certo, ma quante pepite d'oro pensi che abbia estorto al ghoul che mi scopavo, allo stregone represso che ho fatto sciogliere o al Principe LaCroix mentre ballonzolava su e giù sul mio pistolino dell'amore? Bang. Bang."

"Tu... dio, mi disgusti. Io trovo informazioni attraverso le visioni, assaggiando il sangue, discutendo, nelle transazioni di affari, leggendo le emozioni, estraendo verità scomode..."

"Tu indossi il completo, io le calze a rete. Saremo anche mentalmente bacati come clan, ma cacchio, se questo ci permette di abbassare le nostre inibizioni e sporcarsi un po' per fare ciò che dobbiamo, io dico: viva i disturbi della personalità. È come un cocktail che si mescola nella mia capoccia."

"Non c'è nulla di sbagliato in me. Sei tu quella coi bisogni speciali."

"Ehi, guarda che hai bisogno del tuo paparino esattamente come me."

"Chiudi il becco. Solo per una notte, non potresti astenerti dal dire che siamo tutti da ricovero e concentrarti invece sui risultati che raggiungiamo?"

"Scusa, sorellina. Suppongo ci siano due aspetti nell'essere un Malkavian. Il visionario e il maniaco. Siamo proprio una bella squadra!"

"Ti odio."

"Tu odi noi."

"Noi odiamo noi."

"Ti voglio bene."

"Me ne voglio anch'io."

Chi sono i Malkavian?

Il fatto che poche famiglie di Fratelli siano disparate come il Clan della Luna è una percezione errata ma duratura. Gli altri clan li guardano e dicono: "sono tutti pazzi, dunque perché le origini di ognuno di essi dovrebbero avere importanza?" Per i Malkavian, invece, le origini personali importano eccome. Anche se i sire possono scegliere progenie da ogni strato della vita, da ogni fascia di età, etnia e genere, ciascun mortale scelto per l'Abbraccio possiede qualcosa che solo un Malkavian è in grado di vedere.

Uno dei doni ricercati dai Malkavian nei mortali è quella che chiamano "seconda vista". Se una persona sa interpretare i sogni, riesce a percepire gli spiriti o predice senza errore gli eventi futuri, i Malkavian se ne accorgono. Una persona simile agisce come un faro che richiama a sé ogni membro del clan che la veda.

Un altro dono apprezzato dai Malkavian è quello dell'intuito. Un alto livello di empatia, una conoscenza di materie complesse attentamente affinata o anche solo un desiderio ossessivo di trovare risposte ai dilemmi filosofici può suscitare l'interesse del clan. E dato che l'intuito è spesso collegato alla professione, il clan beneficia di una gamma di accademici e dottori, in particolare terapeuti e psicologi.

Infine, il Clan della Luna è affascinato dagli individui "distrutti": persone che sono state cambiate da esperienze traumatiche o semplicemente sono nate leggermente scollegate da se stesse e dal resto della società. Per i Malkavian costoro si trovano solo a un passo dall'accedere a un piano di realtà completamente diverso. Anziché considerarli un peso, il clan li vede come portatori di un grande potenziale.

Dopo l'Abbraccio tutti i Malkavian sviluppano una patologia mentale, che talvolta accentua una condizione già esistente, talaltra aggiunge una nuova dimensione alla loro instabilità. Come se i loro pensieri e azioni si basassero su una logica ultraterrena, sembra che non sia possibile sapere quando la loro condizione si manifesterà in maniera distruttiva o quando offrirà loro importanti prospettive dove prima non ne esisteva alcuna. In genere nessun altro Fratello si sente del tutto a suo agio in presenza di un noto Malkavian, spesso considerandolo un imprevedibile maniaco i cui lampi di intuizione valgono raramente gli attacchi di pazzia.

Alcuni Malkavian dichiarano che esiste un fattore comune nella loro follia, pensano di essere legati da una connessione psichica che trasmette su una lunghezza d'onda comune, una sorta di coscienza condivisa. Chi è consapevole dell'esistenza di tale legame lo chiama "la ragnatela", oppure, più di recente, "la rete della pazzia".

Archetipi Malkavian

Influenzatore

Questo visionario è attratto dal brivido di reinventarsi e presentarsi in modi sempre nuovi, prosperando nell'attenzione che riceve tramite le storie che racconta. Cerca di influenzare gli altri attraverso le parole, le immagini o l'uso delle Discipline – che lo faccia per piacere, per dimenticare i suoi problemi o per adempiere ai bisbigli della ragnatela. Da mortale può avere avuto un'estesa rete di seguaci sui Sociali o aver condotto la distruttiva esistenza del mitomane.

Medium

La capacità di percepire e registrare più di quanto sia possibile a ogni altro Fratello affligge i membri del clan Malkavian con la loro famigerata instabilità, ma può anche ricompensarli con intuizioni grandiose. Qualcuno trova modo di usare e trarre aperto beneficio dalla propria maledizione senza

infrangere la Masquerade, come il medium che scopre gli spiriti reali o fittizi associati a oggetti, luoghi e individui – per aiutare gli afflitti o per profitto personale.

Analista deviato

Alcuni Malkavian sanno istintivamente come smontare e ricomporre le menti altrui, in qualunque stato esse si trovino. Forse da vivo l'analista è stato un terapeuta, uno che eccelleva nell'aiutare il prossimo a barcamenarsi nelle crisi personali. O forse usa le esperienze della propria psiche agonizzante come una luce guida per scardinare le menti di pazienti e vittime allo scopo di guarire, finalmente, se stesso. L'analista è rispettato e temuto per la sua capacità di orientarsi nei labirinti della mente... e di imprigionarvi dentro gli altri.

Fanatico

I Malkavian sono inclini al fanatismo alimentato dall'instabilità mentale. Ogni fanatico ha uno

scopo che ossessiona gran parte della sua esistenza: può trattarsi di qualsiasi cosa, da un intenso fervore religioso o politico a una immensa passione per i romanzi polizieschi o le teorie del complotto sull'11 settembre. Assurdamente devoto com'è a quest'unica passione, si può certamente dire che il fanatico conosce quasi tutti i dettagli e le informazioni che la riguardano.

Tossico del sangue puro

Definiti da un bizzarro intuito e convinzioni atipiche, molti Malkavian ritengono che determinati tipi di sangue calmino i loro sintomi o alienazioni. Per un tossico del sangue puro questo è diventato un chiodo fisso, nonché la sola cosa a cui riesce a pensare. Da vivo faceva (ab)uso di droghe, soffriva di ipocondria o forse era solo un buongustaio, e adesso non può fare a meno di bere e bere finché quel "rosicchio" nella sua mente non si affievolisce o la sua ansia non si placa. Sa quali vene scegliere per ricavarne il sangue migliore e più sostanzioso, e prende molto sul serio ogni occasione di nutrimento.

Discipline

Auspex: i Malkavian usano questa Disciplina per amplificare i loro sensi, potenziando la loro vista o udito a livelli soprannaturali, oppure per discernere paure, illusioni e fragilità mentali di un mortale, in modo da sfruttarle orribilmente mentre si preparano a cibarsi di lui. Non pochi Malkavian hanno convinto una vena a "raccontargli tutto" per poi prosciugarla mentre era in lacrime, neppure dieci minuti dopo.

Dominazione: alcuni Malkavian usano questa Disciplina per cancellare ogni distrazione dalla mente di una vittima, asservendola completamente; altri la impiegano per scatenare o infliggere psicosi tramite la sua famigerata variante conosciuta come Demenza. Sebbene alcuni di essi lo facciano per lo più a scopo di sperimentazione, entrare nella testa di un mortale e convincerlo di voler donare spontaneamente il suo sangue può fare miracoli per aiutare il clan nella sua sopravvivenza quotidiana.

Oscurazione: i Malkavian non reclamizzano la loro perizia in questa Disciplina, lasciando che gli altri Fratelli tendano a dimenticare che la possono imparare senza problemi. Gli scopi per cui la usano, però, variano molto. Se alcuni Malkavian vogliono sorvegliare la corte da angoli nascosti o giocare qualche scherzo al loro Principe, altri si nascondono nelle case, nei reparti psichiatrici e negli ospizi delle vacche, scrutando i loro volti dormienti prima di nutrirsi senza troppo clamore.

Debolezza

Tormentati dal loro lignaggio, tutti i Malkavian sono gravati da almeno un tipo di alienazione mentale. A seconda della loro storia personale e dallo stato psicologico al momento della morte, essi possono sperimentare allucinazioni, visioni di terribile chiarezza o qualcosa di completamente diverso.

Quando un Malkavian subisce un Fallimento Bestiale o una Compulsione, la sua maledizione si manifesta. Il personaggio subisce una penalità pari alla Gravità della Debolezza a una categoria di riserve di dadi (Fisiche, Sociali o Mentali) per l'intera scena. Ciò si somma a qualsiasi penalità già inflitta dalle Compulsioni.

Alla creazione del personaggio, il giocatore deve decidere insieme al Narratore il tipo di penalità ricevuta e l'esatta natura della patologia che affligge il vampiro. ■

Esempio:

Hector decide che il suo personaggio, un Malkavian noto come Ventriglio, sperimenti di tanto in tanto le sensazioni fisiche sotto forma di voci anziché avvertirle normalmente. Quando l'afflizione si manifesta Ventriglio subisce una penalità di -1 (Gravità della Debolezza 1) a tutte le riserve Fisiche, perché "le voci" lo distraggono. Naturalmente, ciò viene anche interpretato in gioco.

Orrori
Il Clan Velato
Topi di fogna
Lebbrosi
Alveari
Fenomeni
Pustole
Kapò
Barboni
Orlok

Nosferatu

Per un Nosferatu l'Abbraccio è un percorso attraverso la degradazione, mentre il Sangue dell'orrore deforma poco a poco i tormentati tessuti del corpo umano e li riplasma in deformità grottesche simili a spaventosi difetti congeniti, escrescenze tumorali, menomazioni inabilitanti e piaghe purulente. Chi resiste diventa un vero mostro... più orrendo della creatura cinematografica di Murnau. I Nosferatu, come hanno deciso di chiamarsi per gioco, sono i più "umani" tra i Fratelli e mostrano la loro maledizione esteriormente, anziché covarla nei cuori. Alcuni di loro si mescolano alla gente affidandosi al Sangue per indossare volti presi a prestito delle vittime o scomparire alla vista, mentre altri usano protesi e trucco pesante.

Suppongo che quelle fighette di inquisitori siano grate che il buon Signore abbia affibbiato questa maledizione a noi Nosferatu. Di tutti i loro bersagli, noi siamo i più facili da identificare. Non è che la mia faccia sia esattamente una sottile allusione all'orrore. Certo, una volta imparato a guardarci senza scappare hanno iniziato a darci qualche problema. E la novità quale cazzo sarebbe? Se già non ci braccassero i nostri cugini più belli, i mortali, i mutaforma o i nostri antenati, sono certo che troveremo qualcos'altro da cui fuggire.

Questo ci rende dei vigliacchi o ci condanna a un'inevitabile morte ultima? No, in nessun caso. Tra tutti i clan, siamo quelli che hanno le migliori probabilità di sopravvivere alla nuova epurazione. Scarafaggi e bombe atomiche, baby. Certo, abbiamo scazzato a lasciare che violassero la SchreckNET, ma indovinate chi si è beccato la botta peggiore? Non noi, perché ce l'eravamo già squagliata da un pezzo.

Sappiamo di doverci nascondere prima che il panico inizi a diffondersi. Perché dovremmo provare a giustificare la nostra posizione in un Elysium affollato usato come nascondiglio, quando possiamo altrettanto facilmente inviare un servo e non rischiare la collera dei nostri cugini più attraenti?

Rapporto #197

"Nosferat" e danni collaterali

Lo scopo di questo rapporto è evidenziare i danni collaterali che spesso si verificano negli attacchi ai corpineutri che si fanno chiamare "Nosferat". Va precisato che non disdegnano la compagnia, malgrado il proprio aspetto. Tale compagnia è generalmente formata da barboni, nullatenenti, tossici, deformi e in generale i cosiddetti "miti". Troppe delle nostre azioni hanno causato la morte di questi sfortunati.

I compagni di cui si circondano i Nosferat complicano le nostre operazioni. Gli emarginati vivi tendono a mostrare compassione per questo particolare ceppo del virus corponeutro, amplificando il rischio che molti di essi vengano infettati in futuro. Eppure, siamo tenuti a difendere coloro che non sono in grado di farlo da soli.

I Nosferat sono indubbiamente all'ultimo posto nella gerarchia postmortale e per questo si associano a chi tra i vivi occupa una posizione similare. Raccomando, per il momento, di riservare la nostra potenza di fuoco a minacce peggiori che non siano circondate di vittime indifese. Esistono chiari indizi che i Nosferat forniscano ai loro compagni vivi guida e protezione, dovremmo quindi investigare se sia possibile ottenere da essi informazioni e armi da usare contro i loro oppressori.

Le testimonianze evidenziano che le comunità di corpineutri Nosferat si compongono in larga misura di spie, emarginati, deviati e altri individui che esistono ai margini della società. Le loro reti di informazione e comunicazione sono impressionanti sotto qualsiasi punto di vista, e dopo il disastro della loro stazione clandestina ARPANET denominata "SchreckNET" (vedi Rapporto #45) sembra abbiano iniziato a comunicare usando codici, lingue morte e intermediari, riuscendo finora a bloccare i nostri tentativi di scoprire i loro "nidi" più grandi.

Attenzione ad arrestare gli individui usati come "ripetitori". Spesso un Nosferat paga un senzatetto vivo perché gli faccia da messaggero, ma non gli fornisce alcuna informazione utile a stanarlo. Molti degli innocenti sottoposti a forme avanzate di interrogatorio sono morti prima che capissimo che non ci avrebbero potuto dare alcuna informazione utile.

Prestare le massima attenzione con i Nosferat: sono esperti nell'arte dell'inganno e possono spacciarsi per innocui senzatetto, ma il loro morso è micidiale come quello di ogni altro corponeutro. Non ci si deve fidare di loro.

No, noi rifiuteremo cortesemente le mani tese di chi vorrebbe gettarci in pasto al pericolo. E in queste notti ciò non significa solo i Brujah, ma chiunque sia al di fuori del nostro clan.

Noi aspettiamo. Alziamo muri, facciamo provviste e ci adattiamo alle nuove realtà. Ed è per questo che siamo un clan di sopravvissuti: perché abbiamo imparato a esistere nel sottosuolo, nelle fogne, dentro catacombe e stazioni della metro abbandonate. Personalmente prediligo lo scantinato sfitto di una villetta a schiera, il mio sire invece occupa un vecchio bunker, ma il principio è lo stesso.

Non saremo bellocci o capaci di mescolarci agevolmente alle vacche. Non possiamo fingere di essere altro che mostri degeneri. Ma sai una cosa? Questo ci offre prospettive che mancano a tutti quegli altri bastardi illusi.

Archetipi Nosferatu

Centro informativo
Quando la Seconda Inquisizione scoprì la SchreckNET, molti Toreador proposero di nascosto un brindisi al collasso del clan Nosferatu. Il clan perse credibilità e parecchi dei suoi membri, ma coloro che sopravvissero e in seguito prosperarono hanno padroneggiato le arti dell'archiviazione criptata, sia di dati fisici che virtuali. Hanno potenziato i loro legami con contatti e clienti e riguadagnato in fretta la fiducia dei Fratelli che sanno apprezzare un fulcro informativo centralizzato per svolgere ricerche o scambiarsi messaggi segreti. In un'era in cui i contatti e i viaggi tra i domini sono sempre più precari a ogni notte che passa, i Nosferatu come questi sono diventati preziosissimi; se possono garantire la riservatezza, non devono fare altro che dire il prezzo.

Investigatore di dominio
I Nosferatu possono essere "segugi" perfetti, purché restino nell'ombra e occultati da una moltitudine di veli. L'investigatore è a suo agio negli appostamenti in strada, può correre da soglia a soglia sotto la pioggia e non ha remore a intrufolarsi nelle case, nei rifugi o nelle cripte per trovare l'ultimo, prezioso pezzo di un rompicapo. A volte reclutati come Sceriffi del dominio, questi Nosferatu prediligono le ricerche e le indagini, optando per un approccio riflessivo alla maggior parte delle domande piuttosto che ricorrere a mezzi violenti. In vita, l'investigatore di dominio era probabilmente un tutore della legge, un detective dilettante o un professore universitario.

Più bestia che uomo
Questo Nosferatu si identifica più strettamente con gli esseri che zampettano sotto la città o volano di notte sui sobborghi, anziché con le vacche che si aggirano per strada. Forse prima dell'Abbraccio era un disinfestatore, un veterinario o semplicemente un individuo antisociale; ora questo Fratello parla con gli animali, li controlla e probabilmente si comporta come uno di essi. Alcuni Nosferatu non limitano i loro istinti animaleschi al comportamento, ma diventano letteralmente alveari di insetti o covi semoventi di topi. Sostengono che comunque i loro stomaci e cavità addominali gli servissero a poco, e che per lo meno i loro infestatori traggono beneficio dalla vitae.

Cacciatore di mostri
Avendoli associati così a lungo agli animali e all'isolamento, molti dimenticano che i Nosferatu possono sfondare muri, strappare via spine dorsali o scardinare portoni con il minimo sforzo. Ora che molti Brujah e Gangrel hanno lasciato la Camarilla, i Nosferatu possono esprimere con frequenza assai maggiore la loro brutalità. Spesso Abbracciati tra i criminali o i survivalisti, questi Nosferatu si fanno pochi scrupoli a pestare un nemico fino a ridurlo in cenere.

Ratti
La somiglianza dei Nosferatu ai ratti va ben oltre l'esistere nelle fogne e gli incisivi allungati. La storia è piena di episodi nei quali gli orrori si rivoltarono contro i loro padroni per proteggere la propria esistenza, tradirono i loro simili per qualche piccolo extra o tentarono di schierarsi da entrambe le parti di un conflitto. Il ratto può essere coinvolto nello spionaggio industriale o proclamarsi Anarchico, salvo poi correre a spiattellare tutto al suo Principe al primo segno di guai. Alcuni ratti fanno solo ciò che devono per restare "vivi", e non sono del tutto incapaci di mostrare solidarietà.

Discipline

Animalità: i Nosferatu fanno tesoro di questa Disciplina per la sua utilità nell'incrementare la loro rete di spie, procurarsi famigli, inviare messaggi e sommergere improvvisamente un nemico con un'orda di topi, insetti o uccelli. Animalità aiuta anche un Nosferatu che desideri nutrirsi di animali; spesso è più facile, e secondo qualcuno più etico, richiamare un piccione e spremerlo fino all'ultima goccia, piuttosto che braccare un mortale e bere dal suo collo.

Oscurazione: i Nosferatu hanno opinioni contrastanti riguardo questa Disciplina, perché offre loro la possibilità di mescolarsi agli altri, ma nasconde anche ciò che li definisce come clan. Alcuni Nosferatu vanno fieri della loro palese mostruosità, altri compiono ogni sforzo possibile per celarla. A prescindere dalle controversie, Oscurazione è un ottimo strumento per cacciare e nutrirsi, visto che poche altre tecniche permettono a un topo di fogna di interagire con le vacche.

Potenza: i Nosferatu usano questa Disciplina per neutralizzare velocemente gli avversari. Comprendono i meriti del "mordi e fuggi", cioè mettere una vena fuori combattimento prima di nutrirsi e dileguarsi, o del fracassare la testa del Barone Anarchico prima di svicolare fuori dalla sua tana. Molti topi di fogna esitano a usare Potenza sotto gli occhi dei mortali, perché la sua violenza senza controllo va a scapito dei loro inganni.

Debolezza

Orridi e spregevoli, tutti i Nosferatu possiedono il Difetto *Ripugnante* (-2) e non possono mai aumentare il loro punteggio nel Pregio *Aspetto*. Inoltre, qualunque tentativo di camuffarsi da umani subisce una penalità alle riserve di dadi pari alla Gravità della Debolezza (ciò include i poteri di Oscurazione *Maschera dei Mille Volti* e *Foggia dell'Impostore*). ■

Dive
Il Clan della Rosa
Degenerati
Artisti
Meretrici
Arikeliti
Edonisti
Sensisti
Pervertiti

Toreador

Condannate dalla loro sfrenata sensualità, le dive sono ossessionate dalla perfezione estetica. Una modella in overdose da eroina scadente, lo spezzone su YouTube che mostra una decapitazione eseguita a regola d'arte, lo sguardo annebbiato di un bambino che ha visto troppo o il riflesso della luna in una pozza di sangue – queste sono le cose che fanno perdere la testa ai Toreador. Si dice che la prima diva alla fine morì davanti allo specchio, incapace di distogliere gli occhi dall'immagine del suo volto baciato dal riflesso dei raggi dell'alba.

Comunque, liquidare i Toreador come semplici pervertiti sregolati o artistucoli di bassa lega può essere l'ultimo errore commesso da un Fratello. La bellezza è potere, e l'amore può spingere chiunque a fare qualsiasi cosa. Ed è questa la promessa dei Toreador: indurre persino i morti a provare qualcosa di intenso, qualcosa di vero.

Ora che vi siete nutrito, consentitemi di presentarmi. Mi chiamo Carmelita Neillson. Sono un dottore. Uso questa parola perché forse non sapete cosa sia un archeologo. Servo il mio clan – il vostro clan – dissotterrando antichi come voi e aiutandoli a conoscere il mondo com'è diventato.

Sembrate sorpreso che un membro del Clan della Rosa si sporchi le mani scavando e studiando. Lasciatemi indovinare: ritenete che il nostro clan sia più adatto a stare in salotto ad ammirare cantanti, ballerini e artisti mortali? È vero, il volto del nostro clan è una bellezza superficiale, ma non abbiamo smarrito la nostra essenza. Nel loro intimo, i Toreador sono il clan della creazione. Lo scultore si sporca le mani con la pietra e lo scalpello. Il pittore si ricopre di macchie di ogni genere. La mia vocazione

mi spinge a riportare a noi gli antichi in torpore per conoscere le loro storie. È questa la mia forma d'arte.

Il clan Toreador non ha compiuto passi falsi da quando siete scivolato nel sonno. Siamo ancora sulla cresta dell'onda e guidiamo una setta chiamata Camarilla assieme ai nostri pari tra Ventrue e Tremere. E non crediate che occupiamo il secondo o il terzo posto in tale triumvirato; noi siamo la voce, l'ispirazione e l'anima che lega insieme la setta.

In queste notti, i Toreador rappresentano la fiaccola della speranza per tutti i clan. Siamo la prova che i Fratelli possono essere qualcosa di più che schiavi della Bestia. Gli altri vengono da noi cercando una guida e si sforzano di emulare la nostra devozione alla bellezza e all'innocenza. Noi insegniamo, ma nessuno potrà mai padroneggiare le arti come noi.

Per ogni autentico artista, innovatore e grande mente nel nostro clan, abbiamo un sicofante, un dilettante e una bellezza insulsa. Così dev'essere. Ogni cosa è bellissima, o antico, incluso il dualismo che noi rappresentiamo. Mentre gli altri ci considerano degli sciocchi azzimati, noi tessiamo le nostre meraviglie per rendere l'intera società di Fratelli un posto migliore.

Bentornato nel clan Toreador. La notte appartiene a noi.

Chi sono i Toreador?

Il clan Toreador ha sempre predicato il perfezionismo nei suoi rituali di Abbraccio. Gli anziani sottolineano di continuo che il clan ha bisogno di pionieri delle arti e di ogni tipo di avanguardista. Il clan è al massimo della forza quando è composto dai pensatori più innovativi e da coloro che coltivano la sperimentazione e la scoperta estetica. Per questo motivo, molti Toreador provengono dai ranghi degli artisti di successo, che siano nuove leve o veterani la cui stella è ormai tramontata. Non tutti gli artisti devono per forza usare il pennello: per i Toreador, il concetto di arte comprende ogni forma di intrattenimento e stimolazione. Il clan corteggia i più grandi attori, cantanti, scrittori, ballerini e persino professionisti del sesso, se i degenerati ritengono che questi mortali abbiano qualcosa di nuovo da offrire al clan.

A dispetto dell'usanza di Abbracciare solo i migliori, la fissazione dei Toreador per la bellezza e l'innocenza ha spinto molte dive a creare novellini con troppa fretta. Molte volte i nuovi membri del clan si sono dimostrati edonisti insipidi, meteore fugaci o solo bei corpi senza nient'altro da offrire. Gli errori peggiori vengono cancellati e dimenticati. Eppure il clan è molto diversificato, e i suoi membri considerano l'insieme come uno splendido caleidoscopio di talento e bellezza.

Archetipi Toreador

L'artiste

I Toreador apprezzano la bellezza in ogni forma d'arte e si sforzano di essere essi stessi dei creatori. Che mostri perizia sulle corde di un violino, tessendo note splendenti come il fatato bagliore della falce di luna, o impugni una bomboletta spray per tracciare linee prismatiche su muri di un vicolo, questo Fratello è un artista molto stimato dal suo clan.

Direttore di scena

Senza un burattinaio a tirarne i fili, il burattino non saprebbe danzare. Il dito di questa diva è costantemente teso a tastare il polso della notte. Sa tutto ciò che succede in ogni locale e bar senza bisogno di visitarli ed è possibile che abbia influenza su questi luoghi e sulla gente che li frequenta. Intimamente connesso all'atmosfera sociale della città, il vampiro sa cosa ci vuole per aiutare gli altri a salire alle luci della ribalta o tornare nel buio dietro le quinte.

Girandolone

Tramite carisma, intuito sociale e un sorriso che conquista, il mondo è ai piedi di questo Toreador. L'edonista girandolone è un tale maestro nell'arte della persuasione, dell'attrattiva e dell'empatia che persino i Cainiti più timidi desiderano la sua attenzione o godono a vederlo mescolarsi senza sforzo in ogni cerchia o categoria. Questo Toreador si adatta a qualsiasi professione che richieda di gestire clienti, pazienti o assistiti, e sa impiegare ogni trucco del mestiere per posizionare i suoi bersagli esattamente dove lui li vuole.

Mecenate

Il mecenate è un collezionista di talenti grezzi e promettenti bellezze a cui serve solo una guida. Sa plasmare in forme complesse non la creta o il vetro, ma le persone, e considera un proprio dono al mondo la capacità di scegliere i migliori prima che sfioriscano. Il mecenate può posare nei panni di eccentrica ereditiera la cui dimora è aperta a poeti e pittori in ristrettezze economiche, oppure assumere il ruolo di critico d'arte o cacciatore di talenti, aiutando i suoi pupilli con sovvenzioni e consigli in cambio del loro sangue.

Attore spia
I Toreador amano recitare, e chi sa recitare bene il ruolo di spia sa anche come carpire preziose informazioni a qualunque bersaglio, spesso prendendosi anche più tempo del necessario al mero scopo di assaporare l'esperienza nel modo giusto. Forse eccede nel gusto teatrale, ma suscita di rado sospetti grazie alla sua natura affabile: un attore spia può inserirsi senza fatica in numerosi domini per intrattenere, osservare e compilare faldoni di informazioni da scambiare con altri piaceri.

Discipline

Ascendente: i Toreador padroneggiano questa Disciplina, avvalendosene spesso in sincronia con Auspex per manipolare le emozioni di Fratelli e vacche. Ascendente può garantire un pubblico ricettivo o provocare lo spettacolare fallimento di un artista rivale. Qualche Toreador usa la Disciplina per indulgere nei piaceri carnali con un partner innaturalmente entusiasta o per blandire una vena attirandola tra le sue braccia (e alle sue zanne). I membri del clan adorano le vene consenzienti, anche quando la loro spontaneità è solo una facciata indotta con mezzi soprannaturali.

Auspex: i Toreador sono sempre a caccia di esperienze squisite e si avvalgono di Auspex per identificare le vene più influenzabili e quelle che potrebbero, coi loro sentimenti e temperamento, offrire nuovi sapori e sensazioni al bevitore durante la nutrizione. I Toreador usano spesso la

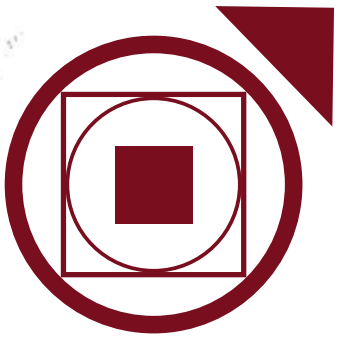
Disciplina anche sugli altri Fratelli, soddisfacendone i desideri o contrastandoli con verità che non dovrebbero sapere.

Velocità: i Toreador dicono di non essere combattenti, ma ben pochi sanno muoversi rapidamente come il degenerato che usi questo potere per fare a fette un nemico prima ancora che abbia avuto il tempo di estrarre la sua arma. I Toreador utilizzano spesso Velocità per amplificare le loro capacità artistiche o performative. Quando si nutrono, infine, possono impiegarla per prendere ciò che gli occorre da un mortale e scomparire prima che la vittima comprenda la verità di quanto è accaduto.

Debolezza

I Toreador esemplificano il vecchio detto per cui l'arte che scorre nel sangue assume forme strane. Desiderano la bellezza così intensamente da soffrire fisicamente la sua assenza. Quando il personaggio si trova in un ambiente poco attraente per i suoi canoni di bellezza, subisce una penalità alle riserve di dadi per l'uso delle Discipline pari alla Gravità della Debolezza. Basandosi sul senso estetico del personaggio, il Narratore deve decidere in che modo specifico la bellezza o la bruttezza dell'ambiente circostante (inclusi vestiti, bambole di sangue e via dicendo) penalizzi il Toreador. Detto ciò, neppure i fautori della Ashcan School riescono a vedere una perfetta bellezza nelle comuni vie cittadine. Questa ossessione per l'estetica fa anche sì che le dive restino attonite nei momenti di bellezza, e un fallimento bestiale provoca spesso una sorta di trance estatica, come descritto nelle regole sulle Compulsioni (pag. 208). ■

XV
IL DIAVOLO.



TREMERE

Usurpatori
Stregoni
Ermetici
Taumaturghi
Trasgressori
Il Clan Spezzato
Streghe del Sangue

Tremere, un mago ermetico nella Romania dell'ottavo secolo, era il capo di una cabala di stregoni giustamente temuti per la loro brama ossessiva di conoscenza e potere. Pur capace di prolungare innaturalmente la sua vita per secoli, alla fine Tremere si accorse con sgomento che i suoi poteri si affievolivano e la sua presa sulla giovinezza cominciava ad allentarsi. Non potendo o non volendo accettare la propria mortalità, Tremere volse lo sguardo ai sacri segreti degli immortali. Nella sua cupidigia, l'incantatore istigò i più terrificanti esperimenti magici che mai si fossero condotti, condannando se stesso e i suoi seguaci a un inferno creato da loro. Migliaia di mortali furono sterminati, centinaia di Fratelli vivisezionati e prosciugati nei cerchi rituali prima che Tremere e i suoi cultisti ritenessero di avere trovato l'elisir della vita eterna. La loro sorpresa, quando capirono di aver soltanto scoperto la maledizione di Caino, fu grande. Inorriditi, morirono e rinacquero nuovamente in una eternità di non vita e fame, tagliati fuori per sempre dalla loro arte.

In una crudele scimmiottatura dei loro antichi rituali magici, ora solo il sangue fresco consente ai Tremere di lanciare incantesimi taumaturgici e alterare la realtà.

"Consentitemi di richiamare all'ordine questo consesso di menti. Dobbiamo discutere del tipo di mortali da introdurre nel gregge in questa e nelle notti a venire." Schrekt sbirciò le sue controparti dall'altro lato del grande tavolo triangolare. La stanza in cui sedevano esisteva in tre luoghi al tempo stesso.

"Herr Schrekt, non credo che le nostre pratiche siano cambiate di molto. Abbracciamo ancora solo le menti più brillanti e coloro che sono già in sintonia con l'occulto. Benché il mio casato accolga soggetti dalla morale meno restrittiva del suo, posso garantirle che non concediamo l'immortalità a chi non la merita." Il rappresentante del Casato Goratrix concluse la sua dichiarazione arretrando tra le ombre.

Schrekt guardò le sue controparti attraverso il tavolo. Se tale scelta non avesse avuto conseguenze, li avrebbe eliminati entrambi senza esitazione. Purtroppo gli servivano ancora. Lo sapeva perché glielo diceva il Sangue. Si rivolse alla donna nell'altro angolo. "E il Casato Carna?"

Carna si passò l'indice sul palmo della mano sinistra mentre parlava. "Il nostro casato ripudia le vecchie regole stabilite dagli uomini e cerca pagani, streghe e maghi del caos che sappiano vedere il futuro. Per la sopravvivenza del nostro clan, ci vediamo costretti ad ampliare la portata delle nostre reti. Ora che gli antichi vincoli avvizziscono e che il suo casato è uno degli ultimi a conservare la struttura irreggimentata della Piramide, non vedo alcun motivo di restare aggrappati alla tradizione."

Schrekt serrò la mascella senza rendersene conto, le mani chiuse a pugno. "Rinneghereste secoli di tradizione per un capriccio scismatico? Com'è che in queste notti il Casato Tremere ha più cose in comune con il Casato Goratrix?"

Carna fece spallucce senza alzare lo sguardo. "Questo sembra un problema, Karl. Un problema che lei deve risolvere. La prego di tener conto che il Casato Carna fa ancora parte della Camarilla, almeno per il momento." Con la faccia ancora rivolta sulle proprie mani, lei fece guizzare gli occhi verso l'alto e il suo sguardo incontrò per un breve istante quello di Schrekt. "Ha sentito le stesse voci che sono giunte alle nostre orecchie. Nessuno di noi si sbaglia. Dev'esserci permesso di seguire ognuno la sua strada, per poi riunirci quando i tempi saranno maturi."

Shrekt fece un sorriso che non convinse nessuno. Il rappresentante del Casato Goratrix scomparve. "Ora ci siamo solo lei e io. Stiamo davvero per riempire il nostro clan di indovini dilettanti, donne che leggono foglie di tè e spiritualisti? Un tempo eravamo un nobile clan."

Carna cominciò a svanire a sua volta, la sua voce si affievoliva dolcemente in lontananza. "Non siamo mai stati nobili. Il nostro clan è fatto di mortali che vollero carpire un potere immeritato. Forse è tempo che iniziamo ad Abbracciare coloro che amano la magia per quella che è."

Chi sono i Tremere?

Dopo che la Seconda Inquisizione distrusse la Prima Cappella di Vienna nel 2008, in molte regioni i Tremere sono precipitati dal posto di eminenze grigie a quello di personae non gratae. L'arroganza della Piramide ha procurato agli usurpatori ben pochi amici, ma il bisogno della stregoneria non è scomparso; semmai è aumentato, ora che il Sangue maledetto si agita irrequieto nelle vene dei Fratelli.

Senza la Piramide a metterli in ordine di rango e valore, gli stregoni si sono ritrovati a competere con gli altri vampiri e, sempre di più, gli uni contro gli altri per qualsiasi cosa possa aiutarli a recuperare almeno in parte il potere perduto. In tutto il clan si è scatenata una disperata caccia a manufatti e grimori appartenenti ai loro antenati inceneriti, una caccia che rivaleggia per asprezza con i peggiori intrighi di corte, e l'alleanza con la Camarilla è un'arma impiegata frequentemente nelle contese tra casati del clan Tremere. Nel frattempo, la definizione "magus mercenario" si sta diffondendo sempre più, mentre gli stregoni che un tempo erano legati dal Sangue al volere dei loro padroni si ritrovano liberi di offrire i loro servizi a qualunque prezzo desiderino.

I Tremere aiutano in tre modi: forniscono agli altri clan la loro esperienza nell'occulto, servono la Camarilla usando la Stregoneria di Sangue e sono utili a se stessi grazie alle missioni che consentono loro di accumulare potere. Per quanto in queste notti ascenda alla praxis un numero di Tremere molto superiore che in passato, i troni da loro occupati in tutto il mondo sono comunque meno di quelli dei Nosferatu. In verità, molti stregoni riconoscono che diventare Principi è utile solo se consente di ampliare le loro conoscenze. I Tremere ritengono che il vero potere risieda nell'arte di plasmare il mondo, nell'accesso al giusto tipo di sangue e nel possedere i più rari tra i manufatti antichi.

Che si alleino con le confuse coterie di cui sono elementi ambiti, vadano a caccia di reliquie e manufatti ben protetti o analizzino attentamente frammenti di sapienza connessi alla mitologia Cainita – celando gelosamente nel contempo i propri segreti ai

XVI

loro consanguinei – i Tremere sono tutti accomunati dalla sete di conoscenza. Un Fratello che voglia conoscere un po' della storia della sua specie può senz'altro cercare le risposte da un Tremere, purché sia d'accordo a condividere qualche segreto dei suoi – consapevolmente o meno.

Archetipi Tremere

Lealista della Piramide

Fino a poco fa, la gerarchia della Piramide rendeva il clan Tremere uno dei più rigidi in assoluto. Esistono ancora molti lealisti conservatori, tenacemente legati all'ordinamento originale del clan tramite la volontà, se non dal Sangue. Un lealista della Piramide può ancora osservare le usanze di responsabilità tra sire e infante, appoggiare i gradi e la tutela di una cappella formale e cercare di ricostruire il prestigio e la notorietà del clan. Alcuni lealisti della Piramide vogliono perlustrare Vienna in cerca di ciò che resta del deposito di informazioni del clan, sebbene gli anziani Tremere abbiano dichiarato quel dominio "oltreconfine".

Eterno studioso

Questo Tremere era un ricercatore diligente anche prima dell'Abbraccio, e la morte non ha fatto nulla per distoglierlo dalla sua ossessiva ricerca della conoscenza. Anche se il clan ha sempre avuto l'inclinazione per l'arcano, lo studioso non deve necessariamente essere un ex occultista; potrebbe avere lavorato come chirurgo d'avanguardia, teologo con il gusto dei testi sacrileghi o collezionista di libri rari. Spesso questi Fratelli sono interessati a capire la propria natura, ed è possibile che diventino esperti della storia della loro specie.

LA TORRE.

Pagano anticonformista

Gli altri Fratelli catalogano solitamente i Tremere seguaci di Carna come "new ager"; non riescono a capire la profondità di esplorazione magica, adorazione femminile e libertà praticate da questi stregoni. Che sia davvero un ex wiccan o satanista, un ex membro del clan Tremere che si è allineato alla ribellione di Carna o semplicemente qualcuno che in vita era un oppresso e bramava autonomia personale e autorità su coloro che volevano fargli del male, in questa strega del sangue qualcosa contrasta con le tradizioni del clan. I pagani parlano di cambiamento e perseguono con entusiasmo i loro sogni di magia proibita.

Estraneo ambizioso

La recente disponibilità ad Abbracciare al di fuori delle tradizionali categorie di accademici e occultisti ha introdotto un assortimento di individui con idee diverse per il clan e la pratica della Taumaturgia. L'estraneo ambizioso può essere una strega bianca o un ribelle destinato agli Anarchici. È probabile che un Tremere come questo fatichi a ottenere rispetto nel proprio clan, ma avendo molto da dimostrare e, almeno in teoria, l'appoggio del Casato Carna, l'estraneo ambizioso potrebbe avere un futuro.

Capo della sicurezza

I Tremere non sono soltanto studiosi e bibliotecari. I doni che possiedono consentono loro di identificare le minacce, manipolare le menti e distruggere gli aggressori. Persino dopo la distruzione della Piramide, molti altri Fratelli guardano gli usurpatori con diffidenza, ricordandoli come il clan degli assassini e dei torturatori. Uno sceriffo o capo della sicurezza Tremere ha probabilmente ereditato le proprie capacità specializzate dalla sua vita mortale come tutore della legge di qualche tipo.

Discipline

Auspex: i Tremere usano questa Disciplina per percepire l'aura degli altri, cercare indizi di essenze magiche e oggetti importanti perduti, e comunicare vicendevolmente a grande distanza senza timore di essere intercettati. Quando hanno bisogno di nutrirsi, Auspex li aiuta a cercare una vena arrendevole, perché possono distinguere gli entusiasti dai riluttanti. Molti Tremere usano la Disciplina per capire di cosa ha bisogno un mortale per diventare più malleabile.

Dominazione: i Tremere sono disposti quasi a tutto pur di ottenere conoscenze e influenza, e questa è la Disciplina che consente loro di farlo. Il ladrocinio, le pugnalate alla schiena e il pretestuoso omicidio del ghoul di un altro membro del clan sono tutti resi più facili dalla capacità di controllare la mente e il corpo dei mortali. Quando vuole nutrirsi, un Tremere non ha remore a ricorrere a Dominazione per costringere un mortale a scoprirsi la gola.

Stregoneria del Sangue: i Tremere sono taumaturghi impareggiabili, e la loro perizia nella magia del sangue li rende una colonna preziosa, seppure vista con sospetto, della Camarilla. Usando la Stregoneria del Sangue, i Tremere possono scatenare attacchi devastanti su mente e corpo di un avversario, difendersi dalle aggressioni e facilitare la nutrizione. Alcuni stregoni usano Taumaturgia per attingere al sangue nelle vene di un mortale senza neppure il bisogno di toccarlo.

Debolezza

Un tempo il clan era definito da una rigida gerarchia di Legami di Sangue che andava dal vertice alla base della Piramide. Dopo la caduta di Vienna, però, il loro Sangue si è ribellato abortendo tali vincoli. La vitae Tremere non è più capace di indurre il Legame di Sangue negli altri Fratelli, gli stregoni invece possono essere vincolati normalmente ai membri degli altri clan. Un Tremere può ancora legare a sé mortali e ghoul, sebbene per dare origine al Legame la sua vitae corrotta debba essere bevuta un numero aggiuntivo di volte pari alla Gravità della Debolezza che lo affligge. Qualcuno ipotizza che questo cambiamento sia la vendetta dell'Antidiluviano divorato da Tremere, altri lo attribuiscono a una semplice mutazione. A prescindere dalla verità, il clan studia la propria vitae intensamente per capire se il processo possa essere invertito e, in tal caso, decidere se voglia farlo davvero. ■

Il Clan dei Re
Sangue blu
Tiranni
Condottieri
Patrizi
Borgia
Il Culto di Mitra

VENTRUE

Nella sua opinione, solo il Clan dei Re possiede la moderazione, la saggezza, il controllo e il pedigree necessari per guidare la razza vampirica attraverso la notte. Per tutto il tempo da essi trascorso come re-dèi dell'antica Babilonia, e signori e dame dei Secoli Bui, fino ai ruoli contemporanei di guardiani del sangue reale, azionisti di maggioranza e finanziatori di campagne elettorali, i Ventrue sono sempre stati ossessionati dall'istinto a governare. Raccolgono le loro decime sotto forma di sangue prezioso, garantendo in tal modo la crescita del proprio retaggio.

Anche se molti altri clan vantano posizioni di influenza nella politica e negli affari, nessuno nel gioco rivaleggia con i Ventrue per puro potere e ricchezza. Ultimamente, però, il loro arrogante atteggiarsi a sovrani per diritto divino, più adatti a comandare di qualunque altro clan, ha cominciato a vacillare. Il loro tempo è agli sgoccioli. Mentre sentono i privilegi scivolargli via tra le dita, i Ventrue serrano la morsa e lottano con le unghie e coi denti per restare al vertice nel ruolo di padroni della loro specie.

Chi sono i Ventrue?

Il clan Ventrue è da lunghissimo tempo alla guida della Camarilla, occupa più posizioni di potere di qualsiasi altro clan e non ha la minima intenzione di cederle. Anche dopo avere perso il suo rappresentante più prestigioso in un assassinio orchestrato dai Brujah, i Ventrue continuano a sostenere di essere destinati a regnare su tutti i Fratelli, non importa a quale prezzo.

I Ventrue credono nella forza della tradizione e del lignaggio. L'Abbraccio è uno dei loro riti più importanti e la scelta di un infante influenza il modo in cui gli altri membri del clan trattano il sire. Pertanto, i Ventrue puntano ad Abbracciare chi eccelle oltre ogni aspettativa, mortali potenti dal punto di vista politico o finanziario o coloro che possiedono un talento che li distingue dalle masse.

Di queste notti, i Ventrue sono diventati più cauti. Chi è privo di talento viene messo in disparte, mentre i migliori si confondono in mezzo all'umanità sotto le spoglie di banchieri, direttori ombra, magnati riservati e capi di stato maggiore. Non possono più guidare

apertamente i consigli di amministrazione o occupare posizioni prominenti nelle comunità mortali. Detestano dover influenzare il circondario restando dietro le quinte, ma sanno che il rischio di una fatale rottura della Masquerade è troppo elevato per poter usare metodi più diretti.

I Ventrue sono il sistema. Definiscono e fanno rispettare le regole, punendo coloro che le infrangono e di tanto in tanto ricompensando quelli che le seguono. I loro critici li considerano i tiranni o i carcerieri degli altri Fratelli. La scomoda verità è che senza di loro la Masquerade, e con essa la Camarilla, sarebbero crollate molto tempo fa. In queste notti i Ventrue sono più ligi che mai alla loro causa, e le avversità non fanno che renderli più determinati al successo e più sicuri di avere il diritto di fare tutto ciò che è necessario.

Archetipi Ventrue

Dirigente impassibile

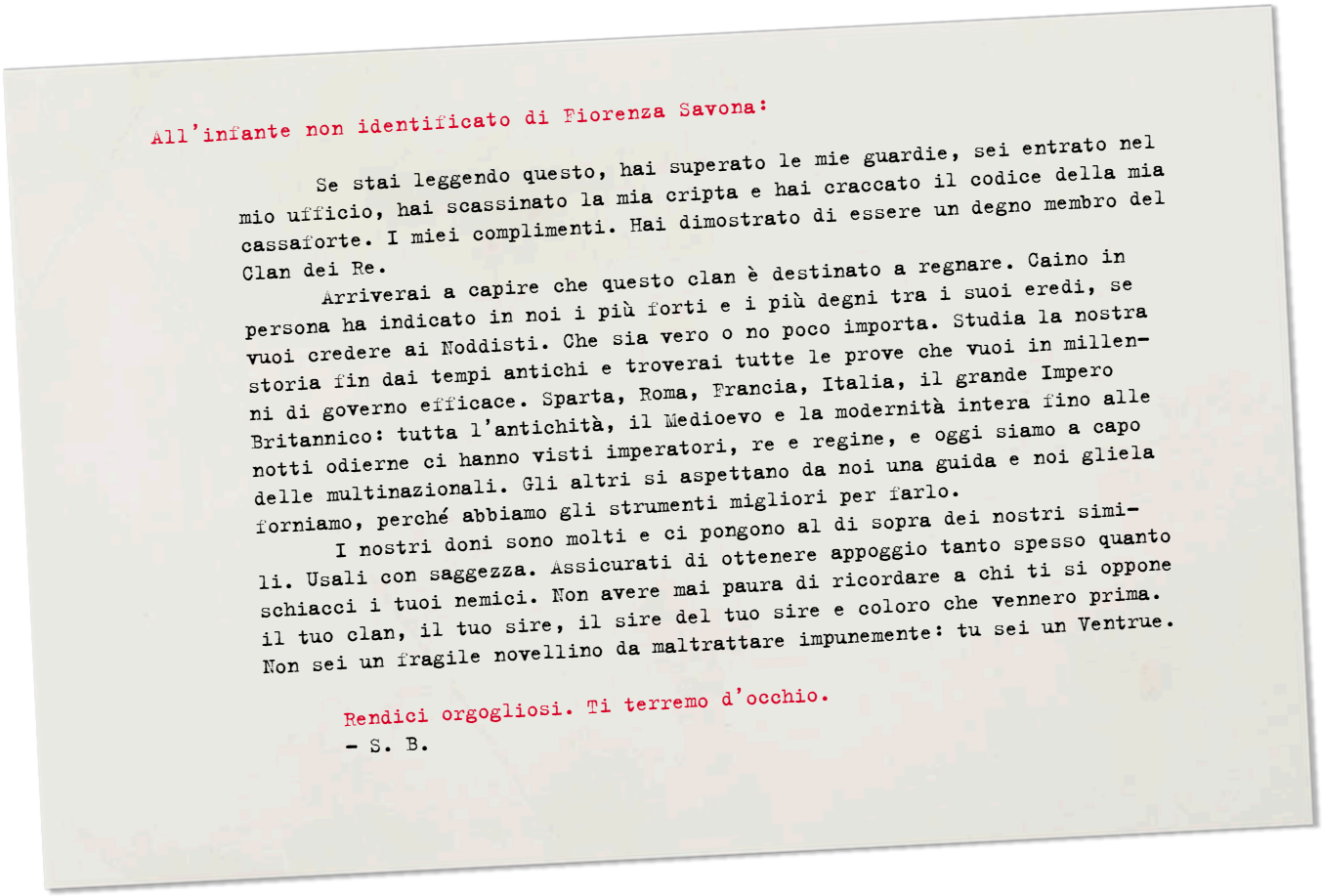
Questo Ventrue controlla un'azienda di successo, forse nei panni di un eccentrico e riservato presidente o forse come un socio silenzioso ma influente che ne dirige le operazioni dall'ombra. Il Ventrue si tiene sempre a un'adeguata distanza dalle attività che fanno sporcare le mani, ma si pone ben pochi dilemmi etici quando si tratta di battere la concorrenza.

Affiliato all'Ordine

Il Clan dei Re è adatto a occupare posizioni importanti nelle società segrete come la Massoneria o i Rosacroce. Questo Ventrue sa bene come usare l'eloquio: agisce come riservato capo o membro importante della sua organizzazione, che si tratti di un informale circolo per gentiluomini, una consorteria per signore, un'associazione studentesca per magnati e milionari o un'adunanza di cittadini preoccupati che – di nascosto – vogliono tenere il loro quartiere sotto controllo.

Politico conservatore

I sovrani hanno sempre favorito il conservatorismo e la preservazione dello status quo. I sangue blu dalle inclinazioni politiche agiscono come intoccabili spin doctor, si aggirano ai margini dei partiti o danno consigli a prestanome e a giornalisti su come mostrare la storia. Grazie alla



All'infante non identificato di Fiorenza Savona:

Se stai leggendo questo, hai superato le mie guardie, sei entrato nel mio ufficio, hai scassinato la mia cripta e hai craccato il codice della mia cassaforte. I miei complimenti. Hai dimostrato di essere un degno membro del Clan dei Re.

Arriverai a capire che questo clan è destinato a regnare. Caino in persona ha indicato in noi i più forti e i più degni tra i suoi eredi, se vuoi credere ai Noddisti. Che sia vero o no poco importa. Studia la nostra storia fin dai tempi antichi e troverai tutte le prove che vuoi in millenni di governo efficace. Sparta, Roma, Francia, Italia, il grande Impero Britannico: tutta l'antichità, il Medioevo e la modernità intera fino alle notti odierne ci hanno visti imperatori, re e regine, e oggi siamo a capo delle multinazionali. Gli altri si aspettano da noi una guida e noi gliela forniamo, perché abbiamo gli strumenti migliori per farlo.

I nostri doni sono molti e ci pongono al di sopra dei nostri simili. Usali con saggezza. Assicurati di ottenere appoggio tanto spesso quanto schiacci i tuoi nemici. Non avere mai paura di ricordare a chi ti si oppone il tuo clan, il tuo sire, il sire del tuo sire e coloro che vennero prima. Non sei un fragile novellino da maltrattare impunemente: tu sei un Ventrue.

Rendici orgogliosi. Ti terremo d'occhio.
– S. B.

manipolazione dei media, sono facilmente in grado di insabbiare ogni infrazione della Masquerade.

Padrino

Il cosiddetto "padrino" brandisce il suo potere tramite il crimine organizzato, manovrando le bande e il flusso di contante che scorre dalle strade ai banchieri e ai politici. Gli altri Ventrue possono anche sdegnare un individuo tanto losco, ma il padrino sa come portare a termine le cose e che il sangue, di tanto in tanto, deve essere versato.

Sommo sacerdote

I Ventrue hanno sempre riverito i loro antenati, sia Fratelli mitici come Mitra, Tinia e Tiamat, che personaggi storici quasi altrettanto eminenti. Questa venerazione degli avi può variare da uno studio storico approfondito alla guida di un culto in onore dell'antenato. Scorgendo il tocco dei progenitori in ogni sua azione, il sommo sacerdote si sforza di ripetere la storia, raggiungere gli obiettivi degli antenati e diffondere la conoscenza della loro gloria.

Discipline

Ascendente: i Ventrue cercano di blandire la corte e costruire l'amore e la devozione altrui verso il loro comando, e questa Disciplina è un utile aiuto. Ascendente è anche impiegata per sbattere in faccia agli altri quanto facilmente i Ventrue riescono a trovarsi delle vene. Il clan apprezza il risparmio di tempo e risorse, e questo potere consente a un sangue blu assetato di ottenere la massima efficienza quando attira le sue prede.

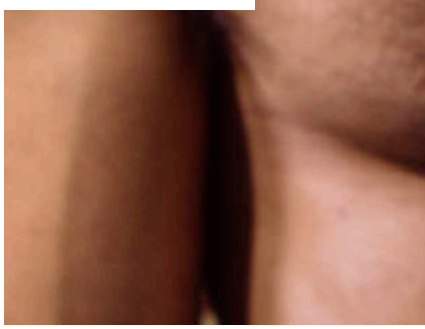
Dominazione: i Ventrue si considerano i maestri di questa Disciplina e la usano principalmente per imporre il loro volere su vassalli e vacche. All'ora di "cena", un Ventrue può comandare a un mortale di scoprirsi la gola o usare Dominazione per cancellare ogni ricordo dell'episodio. I Ventrue sanno anche applicarla con perizia per proteggere la Masquerade.

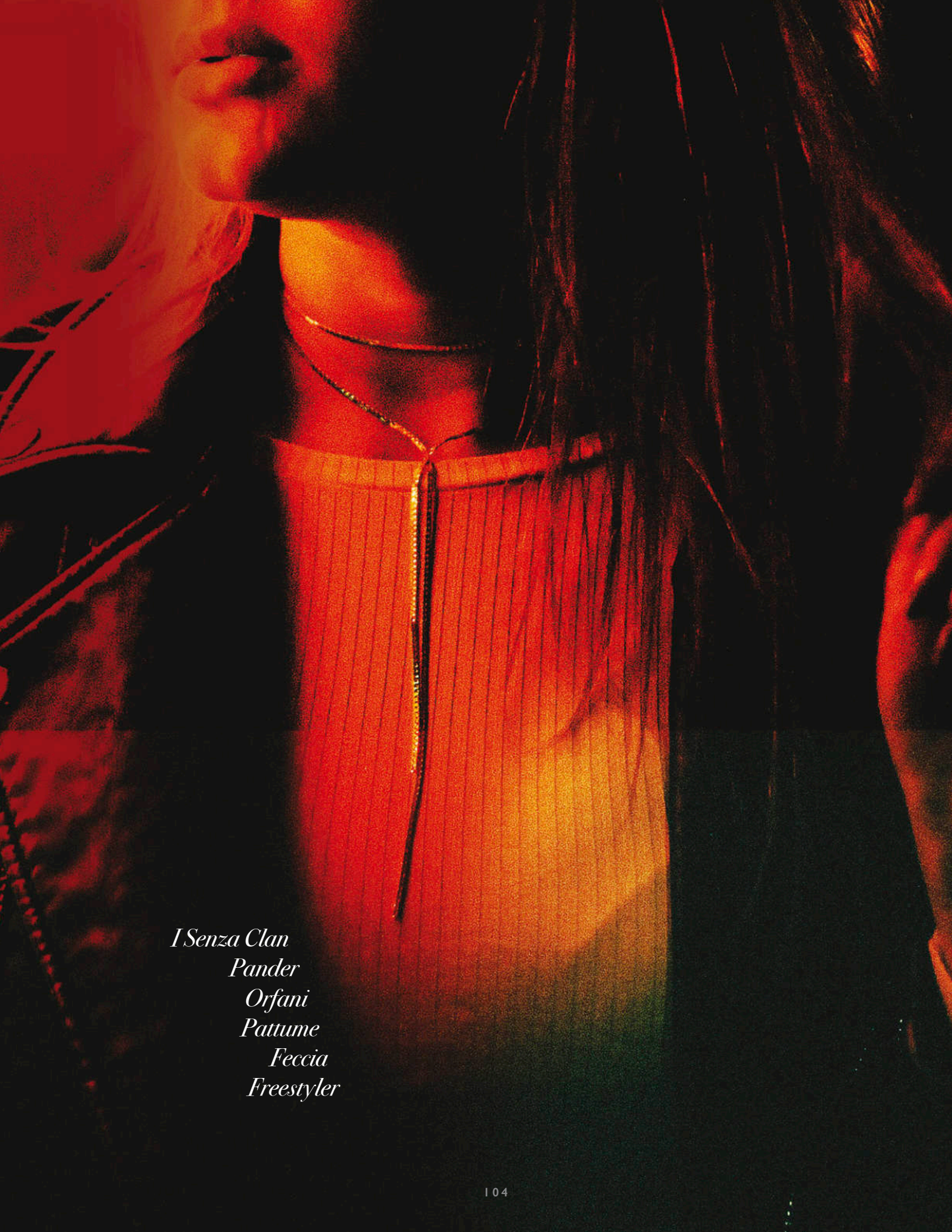
Robustezza: questa Disciplina permette ai Ventrue di conservare i propri troni anche quando contro di loro vengono schierati eserciti, nonché di resistere a ogni lama, proiettile o bomba. La usano anche per nutrirsi in situazioni avverse dal punto di vista fisico o psicologico. Mentre altri Fratelli devono restare a corto di vitae, un Ventrue può resistere agli elementi e saziarsi.

Debolezza

I Ventrue hanno palati fin troppo raffinati. Quando un Ventrue beve sangue da qualsiasi mortale estraneo alle sue preferenze, deve compiere un profondo sforzo di volontà per non rigettare come vomito scarlatto il sangue preso. Tali preferenze variano molto, alcuni Ventrue possono cibarsi solo di autentiche brune, individui di ascendenza svizzera oppure omosessuali, altri solo da soldati, mortali affetti da SSPT o fruitori di anfetamine. Il vampiro può capire se un mortale ha il sangue che gli serve tramite un test di Fermezza + Allerta (Difficoltà 4 o più).

Se il personaggio vuole nutrirsi da qualcuno che non sia la sua vittima preferita, deve spendere un numero di punti Volontà pari alla Gravità della Debolezza. ■





I Senza Clan
Pander
Orfani
Pattume
Feccia
Freestyler

i VILI

Non tutti i Fratelli ereditano la maledizione di uno dei 13 clan. A qualcuno semplicemente non importa del proprio lignaggio. Certe linee di sangue vampiriche sono sempre state senza clan, e qualche volta gli infanti dei clan "nascono" diversi. Di solito vengono scartati, banditi o scelgono di allontanarsi dai clan che li disprezzano. I Vili sono vampiri puri, che compensano ciò che manca loro in rispetto e pedigree con un sangue più versatile e l'assenza di una debolezza caratteristica. Per quanto possano essere fiere o vergognarsi della loro natura di senza clan, queste creature non hanno famiglie e rappresentano il vampirismo nel suo aspetto più puro e individualistico.

Chi sono i Vili?

Molti Fratelli presumono erroneamente che tutti i Vili vengano creati per sbaglio, che i senza clan non cerchino volutamente particolari mortali per l'Abbraccio. Questa concezione è superata ed erronea. In queste notti, i senza clan stanno inesorabilmente diventando una forza con cui fare i conti. Pur essendo più disparati, individualisti e caotici dei loro cugini, essi sono tutti dei sopravvissuti e hanno cominciato a riunirsi, a forgiare alleanze e creare infanti per conto loro.

I Vili che cercano mortali per Abbracciarli scelgono generalmente gli individui più volitivi e abituati a difficoltà fuori dal comune. La posizione di un Vile nella gerarchia dei Fratelli è ovviamente sul fondo, appena sopra i Sangue debole che non sarebbero dovuti nascere affatto, e dovrà lottare per scavarsi una nicchia o cadere nel dimenticatoio. Per i Vili non ha molto senso Abbracciare mortali che difficilmente riusciranno a sopravvivere alla notte con le loro sole forze.

Anche se i Vili hanno cominciato a incrementare volutamente il loro numero, la maggior parte di essi viene ancora creata quando un novellino Abbracciato da un clan non sviluppa una connessione al proprio Sangue ancestrale e non manifesta i segni rivelatori della maledizione di famiglia. Quando gli altri Fratelli

00:00:04 Caino era senza clan, lo sai? Tecnicamente. Immagino lo fossero anche i suoi infanti. Fu solo dalla quarta generazione che la nostra specie cominciò a raggrupparsi in famiglie con capacità e debolezze comuni.

00:01:12 Dove voglio arrivare? I Cainiti senza clan sono in giro da più tempo di quelli ai quali servivano club per sentirsi importanti o al sicuro dallo scontento del Signore. Mentre loro si sono stretti insieme tremando, noi siamo rimasti da soli – sopravvivendo, resistendo, diventando più forti.

00:01:30 Puoi anche pensare, caro il mio Sangue Blu, che noi Vili non potremo mai arrivare al tuo livello. Ma pensa al Principe Mukhtar Bey del Cairo, un senza clan, alla leggenda dell'Uomo di Pietra e a ciò che quel glorioso bastardo di Sarrasine ha fatto a Sydney, e chiediti: "Cosa avete che noi non abbiamo?"

00:01:46 Un circolo per mocciosi. Debolezze che vi azzoppano. Restrizioni all'uso delle vostre capacità. Obbligo di osservare tradizioni senza significato per non farvi punire dai superiori.

00:01:60 Noi Vili possiamo essere chi ci pare, quando vogliamo, dove vogliamo. Non abbiamo debolezze o padroni programmati. Sputiamo sulle vostre tradizioni. ...Aspetta lì, vado a prendere l'attizzatoio.

00:04:45 Stai comodo? Dov'ero arrivato? Noi siamo il futuro. Voi siete il passato. Ce la godremo a bere la vostra vitae solo per provare com'è essere voi per qualche secondo, ma poi torneremo a essere liberi. Ti sei mai chiesto come sarebbe essere libero?

00:05:27 Come la tua lingua adesso è libera dalla tua bocca. Eh eh.

parlano dei Vili, raccontano di Nosferatu rimasti per settimane senza mai sviluppare deformità, Malkavian dolorosamente sani di mente e giovani Ventrue capaci di nutrirsi da chi gli pare. Non volendo accettare un simile infante come uno dei suoi, il clan li abbandona. Oppure, l'infante percepisce nel proprio Sangue di non appartenervi, nonostante le proteste del suo sire. La creazione di un Vile non è una scienza esatta e molti infanti abbandonati manifestano ancora qualche caratteristica del clan genitore nonostante l'assenza della sua debolezza.

Archetipi Vili

Cresciuto in strada

Questo Vile è cresciuto nel peggior quartiere della città con genitori ai quali non importava di lui o che non erano capaci di proteggerlo... se mai ne ha avuti. È probabile che non abbia mai potuto sperare in un esistenza felice e ricca di significato. Per lui l'Abbraccio è stato una via di uscita, che il sire gli ha fornito in segno di rispetto per la sua perseveranza contro ogni avversità.

Sopravvissuto ai maltrattamenti

In genere i Vili scelgono di Abbracciare le vittime di prepotenze. Questo sopravvissuto ha attirato l'attenzione del suo sire partecipando a un gruppo di sostegno, apparendo sui giornali come

vittima accusatrice in un processo per aggressione aggravata o forse scrivendo sul suo blog un post particolarmente impressionante sulle sue esperienze. Così come il ragazzo di strada, anche il sopravvissuto fu "ricompensato" con l'immortalità e la possibilità di vendicarsi dei suoi aguzzini. Avendo già sperimentato esperienze terribili, è stato giudicato capace di costituire un valido membro dei senza clan.

Sopravvalutato

Questo Vile fu Abbracciato dai senza clan per i motivi sbagliati. Forse una volta si è liberato dal giogo di un boss crudele o ha dato il benservito a un compagno prepotente, ma tale comportamento è stato un'eccezione nella sua vita. È stato scelto per la sua forza solo apparente e ora è completamente smarrito e soverchiato dalla sua esistenza di Fratello.

Vile segreto

Questo Fratello si è svegliato come Vile, ma è riuscito a nasconderlo al suo sire. Ora è un membro a pieno titolo del suo clan ancestrale, partecipa ai rituali e obbedisce alle tradizioni dei suoi simili in cambio della protezione degli anziani. Non nutre alcun desiderio di attraversare l'eternità da solo e farà ogni cosa in suo potere per tenere nascosto il proprio segreto.

Infante indesiderato

L'infante indesiderato è stato Abbracciato da uno dei clan, ma non riesce a ricordare il suo sire e non ha mai sviluppato una connessione al Sangue. Poiché la maledizione degli antenati non si è mai manifestata nel suo corpo, è riuscito a evitare la debolezza che affligge il clan. Senza questo tratto distintivo, però, il Sangue dei suoi fratelli e sorelle non attecchisce, ed essi lo ripudiano.

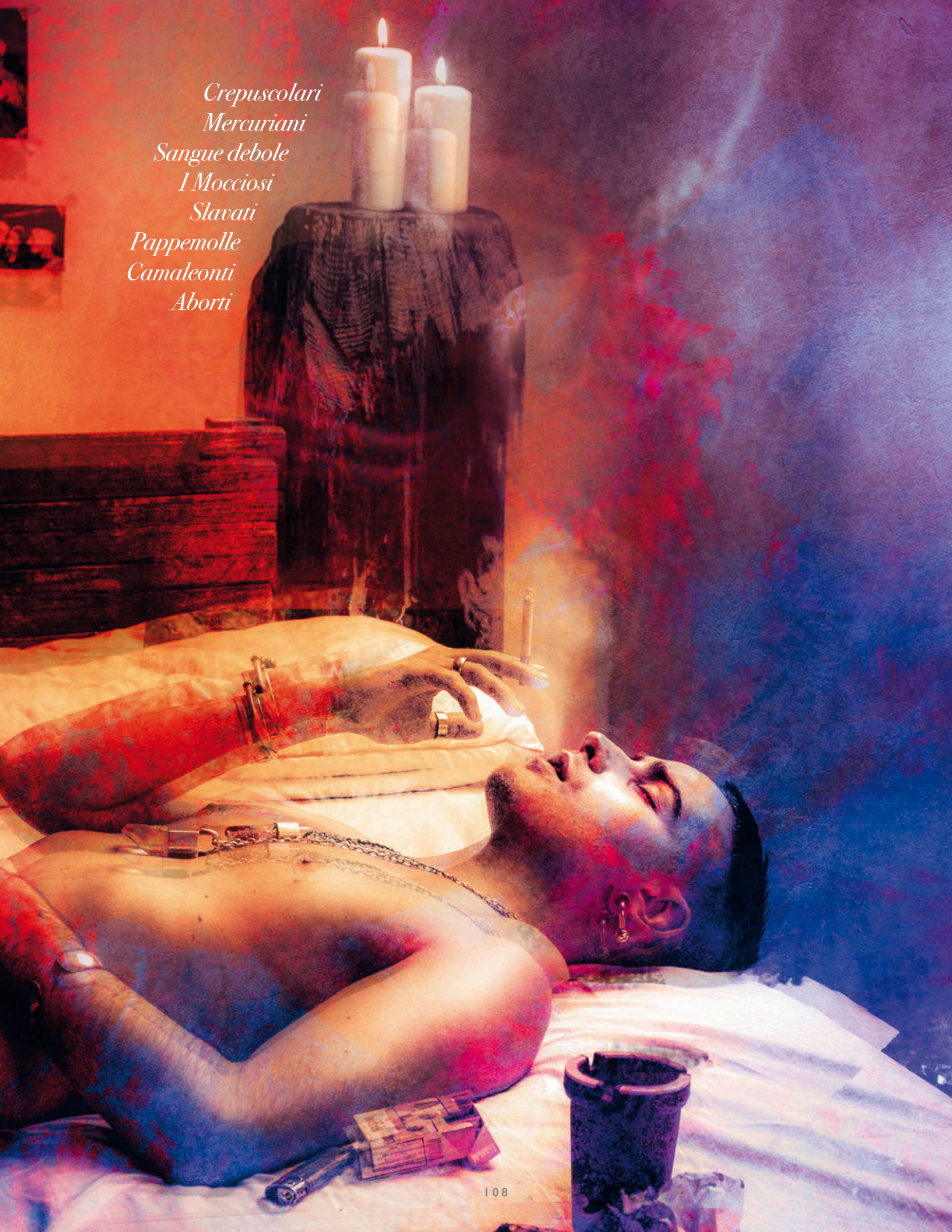
Discipline

Dopo l'Abbraccio, i personaggi Vili hanno accesso a tre Discipline a scelta. Queste non sono considerate Discipline di clan ai fini del costo in Esperienza e il Vile può imparare qualunque Disciplina allo stesso prezzo, purché assaggi almeno una volta il Sangue di un Fratello che la conosce e soddisfi le condizioni normali di quella Disciplina.

Debolezza

Mai toccati dagli Antidiluviani, i Vili non possiedono una debolezza comune. Questi vampiri iniziano il gioco con il Difetto Sospetto (•) e non possono acquistare Status durante la fase di creazione del personaggio. Il Narratore ha sempre la facoltà di imporre una penalità di 1 o 2 dadi ai test Sociali contro altri Fratelli che conoscono la loro natura di Vili, a prescindere dal loro eventuale livello di Status.

Inoltre, per migliorare una delle sue Discipline, un Vile deve spendere sei punti esperienza moltiplicati per il livello che desidera acquistare. ■


Crepuscolari
Mercuriani
Sangue debole
I Mocciosi
Slavati
Pappemolle
Camaleonti
Aborti

i SANGUE DEBOLE

Stirpe degenere, portento della fine dei tempi o vampiri adatti a un mondo nuovo? In equilibrio a mezza via tra la vita e la morte, la natura sempre mutevole dei crepuscolari suscita compassione, invidia e timore in pari misura. Sopravvissuti agli ultimi decenni di feroci epurazioni, pregiudizi e ostracismo, i Sangue debole sono e resteranno tra noi. La loro maldestra alchimia di strada e la capacità di passare per umani li rendono particolarmente adatti a prosperare fuori dalla società dei Fratelli e a costruirsi il proprio destino nelle notti postmoderne.

Chi sono i Sangue debole?

I sire dicono ai loro infanti che la 13ª e 14ª generazione non dovrebbero mai tentare di Abbracciare, perché il loro Sangue è troppo distante da Caino. Dicono che non otterrebbero niente a parte morte e dolore. Tuttavia, che sia per errore o volontà, questa regola non viene sempre rispettata.

Un Fratello di 14ª generazione, che solo per miracolo ha scampato il difetto del sangue diluito, prosciuga un mortale in una crisi di frenesia e, mosso dal senso di colpa, gli versa in bocca un po' della sua vitae, sperando contro ogni probabilità che possa rianimare quel corpo maciullato.

Una Ventrue proveniente da una lunga stirpe di bugiardi si ritiene più vicina al progenitore di quanto pensi e crede di dare vita a un nuovo e degno membro del suo clan.

Il pronipote di un Principe tenta di versare la propria vitae diluita in bocca al ghoul traditore che il suo antenato ha appena giustiziato, solo per insultare il vecchio tiranno.

Un Tremere, spesso trascurato dal suo clan per la sua debolezza di Sangue e spirito, fa esperimenti con l'Abbraccio per dimostrare di essere in gamba quanto chiunque altro.

In tutti questi casi può ridestarsi un crepuscolare, sempre che il Sangue lo desideri.

I Fratelli che vogliono generare volutamente dei Sangue debole prendono sovente di mira individui

Mi chiamo Oscar Reyes, e non dovrei esistere.

Per le leggi di Caino e dei suoi discendenti non mi sarei mai dovuto svegliare. La vitae che ho nelle vene avrebbe dovuto ripudiarmi lasciandomi morto, non risvegliato dal mio cuore immobile.

Secondo il mio sire (su cui piscio), il tentativo di Abbraccio è stato solo un impulso ad agire dettato in qualche modo dall'ebbrezza. Un errore scatenato dalla droga che avevo nelle vene. La mia rianimazione lo ha sorpreso almeno quanto vedere che gli saltavo alla gola.

Questa mia seconda vita è un miracolo. Non dovrei esistere, capisci. È più di quanto meriti. Ho commesso molti torti nella mia vita, fatto molte cose di cui mi vergogno, ma ora vivo di nuovo e posso espiare. Grazie a Dio.

Mi sveglio ogni sera con il proposito di rendermi un uomo migliore. Di apprezzare ciò che mi è stato dato. Il mio Sangue sarà anche troppo diluito per generare altri, ma non vorrei farlo comunque. Non posso fare di un altro il mio schiavo, né fare molte delle cose possibili ai miei anziani. Ma posso ancora guardare l'alba, e mi sveglio prima del crepuscolo. Posso ancora mangiare, fare l'amore e godermi la mia tequila. Posso peccare negli stessi modi ai quali ero abituato, ma mi sforzo di diventare una persona migliore. Dio mi ha mostrato che l'inferno non è una favola e che i dannati camminano tra noi. E mi ha mostrato che ancora non appartengo a loro, e ciò mi dà speranza.

Quello che i Cainiti usano come insulto, io lo chiamo dono. Non sono né uomo né completamente mostro. Sono ancora un figlio di Dio e posso riguadagnarmi il suo amore. Nella Sua saggezza e misericordia, Lui mi ha dato tutto il tempo del mondo per riuscirci.

con i quali intrattengono già una relazione, come un fidato ghoul o il membro di una famiglia umana che non riescono a dimenticare, oppure cercano vene che manifestino specifici tratti o talenti rari che li rendono meglio equipaggiati per sopravvivere nei panni dei più deboli tra i predatori. Molti Fratelli ritengono i Sangue debole una minaccia per la Masquerade e li distruggono non appena ne hanno la possibilità.

I Sangue debole possono avere qualunque origine mortale e non sono influenzati dalla maledizione o dalle inclinazioni del clan con la stessa intensità del sire. Se viene loro permesso di rianimarsi, probabilmente verranno cacciati via, ottenendo al tempo stesso il lusso della libertà e il pericolo della solitudine.

Nel 2009, il Circolo Interno della Camarilla ha emesso un editto per il quale tutti i Sangue debole devono essere marchiati o tatuati con il "segno della luna crescente". Disegnato da un tatuatore Tremere o bruciato a fuoco vivo con un raggio di luce solare, il marchio è irreversibile. Persino gli Anarchici e i non vincolati ci pensano due volte prima di fare comunella con un Mercuriano marchiato.

Archetipi Sangue debole

Il vivo

Questo Sangue debole è profondamente connesso al mondo dei mortali, forse più che a quello dei Fratelli. Ha ancora una famiglia e tenta di tenersi un lavoro; pagare le bollette è più importante dei capricci di uno sconosciuto barone. Ironia della sorte, per mantenere la sua facciata umana deve probabilmente usare i poteri che il Sangue gli ha concesso.

Arma di comodo

Un ex occultista, ghoul o bambola di sangue, costui era vicino ai Fratelli prima di unirsi a loro e conoscere alcuni dei loro segreti. Il suo sire lo ha Abbracciato per disperazione quando lo hanno messo con le spalle al muro, e il suo ruolo era quello di prendere parte a qualche guerra o agevolare un sogno di vendetta. Che scelga di farlo o no dipende da lui. L'Abbraccio lo ha liberato dalla sua condizione di asservito, e adesso non c'è nulla che lo obblighi a eseguire gli ordini del suo sire.

Infante della colpa

Questo Sangue debole non fu Abbracciato come parte di qualche elaborato complotto. Era un festaiolo, un operaio del turno di notte che rincasava da solo o semplicemente uno che si trovava nel posto sbagliato al momento sbagliato – un vampiro si è cibato di lui e ha bevuto un po' troppo. Forse l'Abbraccio fu eseguito dal bevitore come gesto disperato sull'onda del senso di colpa, o forse il suo sire era un astante che non è riuscito a sopportare di guardarlo morire.

Vampiro naturale

Questo Sangue debole era destinato a diventare uno dei Fratelli. Da mortale era un cacciatore o un affiliato all'Arcanum, studiava le storie dei clan e il mito di Caino e alla fine la curiosità gli giocò un brutto scherzo. Con l'intenzione di uccidere, interrogare o esigere l'Abbraccio, riuscì a stanare un Fratello. Ma il suo sire non era quello sperato dall'infante, che ora è amareggiato dalla debolezza nelle sue vene.

Cercatore di redenzione

Questo crepuscolare è stato trasformato contro la sua volontà e rifiuta di accettare un posto in un mondo fatto di lampioni e sangue. È stato Abbracciato da poco ed è alla disperata ricerca di una cura per la sua "condizione", cercando di rintracciare altri che vi siano riusciti e strampalate leggende su Golconda e le trasfusioni di sangue. Un modo effettivamente esiste, ma prima che questo Sangue debole riesca a scoprirlo sarà disposto a provare di tutto, quindi una preda facile per le spietate macchinazioni dei Fratelli.

Caratteristiche dei Sangue debole

Un Sangue debole viene creato quando un vampiro di 13ª o superiore Generazione Abbraccia un mortale. Pur appartenendo formalmente alla 14ª, 15ª o persino 16ª Generazione, queste etichette non significano nulla per i crepuscolari, poiché essi manifestano un'ampia varietà di tratti senza alcun collegamento alla loro presunta generazione Cainita. Un Sangue debole di 14ª generazione potrebbe essere troppo fiacco persino per generare il Legame di Sangue con un mortale, mentre uno di 15ª può conservare la capacità di concedere l'Abbraccio o viceversa. Tra i crepuscolari, i confini si fanno incerti.

Nonostante ciò, un personaggio Sangue debole è pur sempre un vampiro, e a meno che non sia specificato diversamente segue le stesse regole degli altri Cainiti descritte in questo libro.

Sangue

I Sangue debole non possono creare Legami di Sangue o eseguire l'Abbraccio con risultati garantiti. Una misura di vitae pari a una Prova di Risveglio infonde in un mortale poteri simili a quelli di un ghoul, ma solo per una notte.

I Sangue Debole hanno sempre una Potenza del Sangue pari a 0 (p. 215).

Clan

Un Sangue debole è sempre considerato senza clan e non subisce mai alcuna specifica debolezza o compulsione di clan.

Danni

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.

Discipline

Questi vampiri hanno inventato e praticano l'arte dell'alchimia dei Sangue debole. Ciò potenzialmente concede loro un assaggio delle Discipline degli altri Fratelli... e anche più di un "sorso", se riescono a procurarsi la vitae per alimentarne i poteri.

Inoltre, ogni volta che un Sangue debole si nutre, riceve 1 pallino in una Disciplina associata alla Risonanza del sangue ingerito, nonché un potere di livello 1 in quella Disciplina. Se la Risonanza è Intensa o più forte, ottiene un pallino aggiuntivo e un secondo potere. Nessun ulteriore potere può essere ottenuto in questo modo, né il loro livello può crescere con l'esperienza. Questa Disciplina permane finché la Fame del personaggio non sale a 5 o fino al suo successivo nutrimento.

Fame e frenesia

Un Sangue debole soffre la Fame esattamente come qualunque altro vampiro. Tuttavia, nel suo caso la Bestia è molto meno preponderante e un Sangue debole non entra mai in frenesia a meno che non sia provocata con mezzi soprannaturali (ad es. Animalità, p. 244).

Sembianza vitale

I Sangue debole sono sempre considerati sotto l'effetto di Rossore della Vita (p. 217), ma i risultati dipendono comunque dal suo punteggio di Umanità.

Luce solare

I Sangue debole subiscono solo 1 danno Superficiale per turno dalla luce solare diretta. La luce del sole indiretta provoca danni con frequenza molto più ridotta. Per esempio, sotto una densa coltre nuvolosa o se mascherato e protetto da indumenti o uno spesso strato di crema solare, un Sangue debole può cavarsela subendo danni solo ogni tre turni o una volta al minuto.

Pregi dei Sangue debole

I Sangue debole manifestano sovente variazioni aggiuntive. Per i dettagli si rimanda alla sezione Pregi e Difetti dei Sangue debole (p. 183).

Vie di uscita

Trovandosi al confine tra mortalità e vampirismo, i Sangue debole possono permettersi di scegliere. Sebbene non invecchino e possano perciò esistere indefinitamente nella loro condizione, gran parte di essi prima o poi opera una scelta tra il giorno e la notte. Un Sangue debole che riesca a commettere diablerie ai danni di un "vero" vampiro ne assorbe non solo il potere e lo spirito, ma anche il lignaggio, trasformandosi in un Fratello di 13ª Generazione del clan della vittima. Ogni tanto la Camarilla fa dondolare questa ricompensa come una carota sotto il naso dei crepuscolari che si mostrano capaci di svolgere i lavori più scomodi e sopravvivere, offrendo loro in sacrificio un Cainita condannato alla Caccia di Sangue.

D'altro canto, ogni Sangue debole conosce qualcuno... che conosce qualcun altro che è riuscito a "tornare alla luce del giorno" diventando nuovamente mortale. Di solito queste storie includono atti di tenacia, perseveranza morale e la distruzione del proprio sire per porre fine alla maledizione.

Ovviamente, qualsiasi mortale che sappia dei Fratelli è una minaccia per la Masquerade... ■

REGOLE

"Senza l'aritmetica, cosa sarebbe la vita se non una scena di orrori?"

– SYDNEY SMITH

Le regole di Vampiri conferiscono una struttura coerente al mondo raffigurato nel gioco. Il Narratore non deve inventare tutto sul momento, dopotutto, e nemmeno seguire una trama interamente prestabilita: questo è un gioco, non un romanzo o un film.

Le regole base, le più rapide ed eleganti da usare in gioco, sono descritte qui: il nucleo dello *Storyteller System*.

È possibile gestire l'intero gioco servendosi solo di queste regole, quelle sui personaggi e quelle sui poteri vampirici, rispettivamente nei capitoli *Vampiri* e *Discipline*. Per le storie che includono solo personaggi umani, queste ultime due sezioni sono probabilmente superflue.

Altre regole, modulari e più avanzate, appaiono nel capitolo *Sistemi Avanzati*: possono essere usate o ignorate a piacimento.

In ogni caso, è in queste pagine che batte il cuore del sistema.

Tempo

Nel Mondo di Tenebra il tempo passa come nel nostro universo, benché molti più avvenimenti sembrino verificarsi di notte. Questo perché non è necessario giocare ogni minuto, e neppure ogni giorno, del tempo che trascorre nella cronaca. Una sessione di gioco può durare qualche ora di tempo reale e coprire un decennio di tempo di gioco in Memoriam (p. 312) – o una sparatoria di 15 minuti appena prima dell'alba.

Vampiri utilizza cinque unità basilari per descrivere il tempo di gioco:

Turno: tempo necessario a eseguire un'azione relativamente semplice come aggredire un poliziotto, rovistare in uno zaino o pagare un drink a qualcuno. L'esatta durata di un turno rimane astratta: richiede tutto il tempo necessario a compiere l'azione. In generale i turni diventano più corti durante le scene d'azione e si allungano nelle scene sociali: ci vuole più tempo per offrire un drink a qualcuno che a premere il grilletto di una pistola.

Scena: una scena comprende una serie compatta di azioni e interazioni che si svolgono nello stesso luogo o tra un unico gruppo di personaggi. La fuga sui tetti di

ELIMINARE I DADI

È la storia, non le regole, a governare una cronaca di Vampiri. Il ritmo narrativo giusto può generare tensione, mentre una tempistica svogliata distrugge e appiattisce anche il più terrificante degli orrori. Per questa ragione, i Narratori possono alterare le modalità di gioco per adattarsi al loro senso del ritmo. Molte scene si svolgono altrettanto bene – e molto più in fretta – senza bisogno di ricorrere ai dadi, se i giocatori e il Narratore coordinano i reciproci contributi, dialoghi e azioni.

Per alcuni tipi di scene i dadi possono certamente aumentare la suspense, come la musica "di paura" nella colonna sonora di un film. Tuttavia, così come non si può riempire un intero film di violini o bassi minacciosi, i dadi andrebbero usati con parsimonia. Non è necessario tirarli durante tutta una scena: il tiro può essere eseguito solo una volta per poi procedere con la scena così come è stata "prevista" dall'esito dei dadi. ("D'accordo, sembra che quel tizio in impermeabile scuro vi abbia avvistato. Come ci sarà riuscito?") Questa tecnica funziona particolarmente bene per le scene di dialogo; si tira all'inizio per vedere chi vince la discussione, quindi i giocatori e il Narratore possono indirizzare i loro discorsi verso un risultato ormai noto. Persino le scene di combattimento possono svolgersi così, una volta che i giocatori ci hanno fatto l'abitudine.

In breve, è possibile giocare qualunque scena facendo molti tiri, un solo tiro all'inizio o senza usare affatto i dadi.

Ulteriori approfondimenti sono reperibili nella sezione Scene e Modalità, a p. 290 del capitolo *Sistemi Avanzati*.

una coterie di vampiri da una squadra di Inquisitori può occupare una scena, così come una serie di telefonate tra un vampiro e i suoi contatti in quattro diverse città. Grazie al teatro, ai film e alla televisione, il funzionamento delle "scene" è piuttosto intuitivo. Una scena contiene tutti i turni necessari per mantenere il ritmo: se è una scena di pura interazione verbale, la suddivisione in turni è forse superflua.

Sessione: una sessione di gioco, talvolta chiamata "capitolo". Vampiri non si affida molto a tale suddivisione, ma essa può conferire equilibrio e regolarità ad alcuni effetti delle regole. Ha inoltre il vantaggio di essere priva di ambiguità: è sempre piuttosto chiaro quando il gruppo interrompe il gioco per quella sera!

Storia: un racconto completo, con tanto di introduzione, sviluppo e climax. Alcune storie possono richiedere diverse sessioni di gioco per essere risolte, altre anche una sola. Alcune storie brevi sono

semplici episodi composti da una singola scena.

Cronaca: una serie di storie collegate dai personaggi e dal flusso narrativo che li vede protagonisti. Alcune cronache hanno un tema unificante o una trama generale; altre sono semplici sequenze che vedono svolgersi "una dannata cosa dopo l'altra". Le cronache presentano di solito un tema comune come l'orrore gotico, la letalità delle strade, il melodramma o l'azione filmica. Tuttavia, le singole storie o capitoli possono alterare il tono per varietà o per sottolineare cambiamenti nell'ambientazione. Per esempio, le scene del passato esplorate tramite Memoriam possono avere un tono più spensierato dell'attuale oscurità, o viceversa.

Tiri semplici

La maggior parte delle azioni intraprese durante il gioco si svolge senza ricorrere a regole: mettere in moto un'auto, adocchiare sconosciuti "appetitosi", fare ricerche su Google, caricare un'arma, attraversare la strada, annusare l'aria e mille altre cose, con la stessa facilità di chiunque nel mondo reale. Persino un'attività del tutto normale, però, può richiedere un tiro se viene eseguita sotto stress, in fretta o se ostacolata. E le attività che implicano stress, fretta e ostacoli richiedono il più delle volte di tirare i dadi.

Per cominciare, i giocatori dicono al Narratore cosa faranno i loro personaggi. Il Narratore può sempre dichiarare che hanno successo automaticamente; un'azione banale come parcheggiare non dovrebbe impegnare un vampiro quanto fiutare il sangue. Il Narratore può anche decidere che l'azione sia appropriata alla scena in corso. A volte saltare un tiro velocizza il gioco, specialmente nel caso di un'azione semplice o che rientra nella sfera di eccellenza del personaggio (*Vittoria Automatica*, p. 120).

Se però il personaggio non è così bravo o vuole fare qualcosa di più difficile del solito, come scalare una parete liscia, leggere il sumero o scassinare una serratura, si ricorre a un *tiro semplice*. I tiri semplici si eseguono in questo modo:

- Il giocatore descrive cosa sta tentando di fare il personaggio e in che modo.
- Il Narratore dichiara quali Tratti del personaggio vadano sommati per comporre una riserva di dadi.
- Il Narratore stabilisce la *Difficoltà*. Può tenere segreto tale numero a seconda delle circostanze e dello stile di gioco
- A meno di una *vittoria automatica* (p. 120), si tira la riserva di dadi e si contano i successi. Ogni dado che totalizza 6 o più è un successo. Uno "0" sul dado corrisponde a un 10: un successo.
- Se il totale dei successi è uguale o superiore alla Difficoltà, il tiro è superato e il personaggio riesce nell'azione.

ESEMPIO:

Il personaggio di Juan sta sondando il quartiere in cerca di informazioni sui movimenti in zona. Il Narratore decide che è un tiro semplice di Fermezza + Investigare con Difficoltà 2: elementare. Il vampiro ha 3 pallini in Fermezza e 3 in Investigare, quindi tira 6 dadi e ottiene tre successi: più che sufficienti. Il Narratore riferisce a Juan l'informazione che cercava: un indizio che potrebbe tornargli utile.

Tratti

I personaggi sono definiti da Tratti, che rappresentano il loro potenziale fisico, le capacità assimilate con l'apprendimento; e vantaggi e svantaggi, sia naturali che soprannaturali. Lo *Storyteller System* esprime i Tratti in pallini, generalmente da uno a cinque. Per esempio, una persona con un solo pallino in Forza è debole, una con cinque potrebbe potenzialmente vincere un campionato olimpico.

I Tratti che definiscono le capacità innate e potenziali di un individuo sono chiamati *Attributi*, mentre le *Abilità* definiscono i modi in cui i personaggi applicano con successo e precisione il loro potenziale. Entrambi i tipi si suddividono nelle categorie *Mentali*, *Fisiche* e *Sociali*. Tutti questi Tratti, più altri come i Background, sono descritti nel capitolo *Personaggi* (pp. 133-199).

Riserve di dadi

Il Narratore dichiara quale combinazione di Tratti costituisce la *riserva di dadi* di un personaggio, cioè il numero di dadi a dieci facce che dovrà tirare per una data azione.

Sebbene la maggior parte delle azioni impieghi una *riserva di Abilità* (Attributo + Abilità o Attributo + Disciplina), alcune richiedono solo gli Attributi. Spesso una *riserva di Attributo* rappresenta un test essenziale dell'Attributo in questione: Forza + Forza per sollevare una pesante trave, ad esempio. Talvolta due Attributi si combinano per formare una riserva, come Fermezza + Autocontrollo per resistere a molte Discipline (p. 243). Un personaggio privo di un punteggio di Abilità tira soltanto i dadi del suo Attributo, senza subire penalità aggiuntive.

ESEMPIO:

Il personaggio di John fa ricerche sull'occulto in una biblioteca arcana. Ha 3 pallini in Intelligenza e 2 in Occulto; la sua riserva è quindi di 5 dadi.

Il numero di dadi a dieci facce (*d10*) da tirare è pari al numero di pallini posseduti in quei Tratti. I Tratti hanno di solito punteggi compresi tra 0 a 5, perciò le riserve vanno da 1 solo dado (il minimo per poter eseguire il tiro) a 10 o più dadi.

Specialmente quando si affrontano azioni sociali, come diplomazia o seduzione, si dovrebbe evitare di intralciare la recitazione affidandosi ai dadi. Se un giocatore fa dire al suo personaggio qualcosa di ispirato (o sbagliato), apre il discorso con un'offerta allettante (o del tutto offensiva) o presenta una spiegazione astuta (o platealmente falsa), il Narratore è libero di modificare la Difficoltà o lasciare che il personaggio prevalga (o fallisca) senza coinvolgere dadi e Tratti.

Un Tratto alto dovrebbe garantire un avvertimento del Narratore prima di intraprendere un approccio disastroso – "visto che sei così dotato in Galateo, sai bene che le pacche sulle spalle al Principe non sono consigliabili." Ma persino un'Abilità a 1 solo pallino può fare miracoli se applicata nel modo giusto.

I vampiri devono sempre rimpiazzare con i loro attuali dadi Fame i dadi normali di qualunque riserva. Ulteriori dettagli sono a p. 205.

Specialità I personaggi possono avere una maggiore attitudine o perizia in particolari aspetti delle loro Abilità. Quando si tenta un'azione che rientra in una delle proprie specialità nell'Abilità utilizzata, si ottiene un dado extra per la riserva.

Ulteriori informazioni sulle specialità sono a p. 159.

Salute e Volontà Tre degli Attributi sono direttamente collegati a due riserve speciali chiamate *Salute* e *Volontà*, provviste di caselle:

- *Salute* pari a Costituzione +3.
- *Volontà* pari ad Autocontrollo + Fermezza.

Queste riserve uniche aumentano e diminuiscono mano a mano che i personaggi spendono i loro punti o subiscono danni. Le riserve di Salute e Volontà non possono mai superare il valore di partenza definito sopra.

Se il Narratore richiede un tiro usando una di queste riserve, va usato il suo valore attuale, non quello massimo. Nessuna riserva di dadi può essere inferiore a 1, tuttavia, quindi il tiro su una riserva speciale vuota si esegue comunque con 1 dado.

ESEMPIO:

Bhavna ha Volontà 7, ma ha speso 3 punti durante la sessione; pertanto, se le fosse richiesto un tiro Volontà, tirerebbe 4 dadi anziché 7.

Difficoltà

La Difficoltà di un'azione è stabilita dal Narratore ed espressa come numero di successi necessari a compiere l'azione.

A differenza delle precedenti edizioni di **Vampiri**, quindi, la Difficoltà *non* è il risultato da ottenere sui singoli dadi per avere un successo, che è invece sempre 6 o più.

EQUIPAGGIAMENTO Alcune azioni richiedono un'attrezzatura speciale, come scassinare una porta o prendere parte a un conflitto a fuoco. Se il Narratore ritiene che l'equipaggiamento sia essenziale per un'attività, può applicare un modificatore +1 alla Difficoltà se il personaggio usa un'attrezzatura improvvisata, inaffidabile o scadente. Senza alcun tipo di equipaggiamento, invece, l'azione sarà impossibile.

OPPOSIZIONE A volte i personaggi tenteranno azioni contrastate da un Personaggio Non Giocante (PNG): ad esempio violare i computer di una banca, scivolare dietro una guardia o sedurre una vittima.

Il Narratore può considerare tali azioni come *confronti* (p. 123), ma per velocizzare il gioco è preferibile rappresentare l'opposizione con un valore di Difficoltà fisso. È possibile stabilirlo in vari modi, avendo cura di impiegare il più rapido:

- Decidere una Difficoltà in base alla tabella sottostante.
- Dividere a metà la corrispondente riserva di dadi del PNG, arrotondando per difetto (*Prendere Metà*, p. 123).
- Definire il valore di Abilità del PNG e usarlo come Difficoltà. Anche se l'Abilità dell'avversario è zero, la Difficoltà minima sarà comunque 1. Valori di Abilità (e Attributo) di 2 o 3 sono i più comuni; gran parte dei mortali offre ben poca sfida ai vampiri o ad altri mortali particolarmente capaci e allenati.

MODIFICATORI Il Narratore può anche decidere di aggiungere o sottrarre un *modificatore* a qualsiasi riserva di dadi. In **Vampiri** esistono due tipi di modificatori:

- **Modificatore alla riserva di dadi** – Riflette un cambiamento o una circostanza che influenza il personaggio: è sotto l'effetto di droghe, usa una specialità, appare terrificante ecc.
- **Modificatore alla Difficoltà** – Rispecchia un cambiamento o una circostanza che influenza l'azione: clima piovoso, equipaggiamento mal tenuto, azione eseguita sotto il fuoco nemico, su terreno ostile ecc.

Difficoltà dell'azione	Valore di Difficoltà
Routine (colpire un bersaglio immobile, ottenere l'aiuto di un amico fedele)	1 successo
Elementare (sedurre qualcuno già dell'umore giusto, intimidire un codardo)	2 successi
Moderata (sostituire lo stereo di un'auto, camminare su una corda)	3 successi
Impegnativa (localizzare l'origine di un bisbiglio, creare un'opera d'arte memorabile)	4 successi
Difficile (convincere un poliziotto di non avere nulla a che fare con la droga che si aveva addosso, ricostruire un blocco motore distrutto)	5 successi
Molto difficile (correre su una corda tesa sotto il fuoco nemico, calmare una folla ostile e violenta)	6 successi
Quasi impossibile (trovare uno specifico senzatetto a Los Angeles in una sola notte, recitare senza errori un lungo testo in una lingua sconosciuta)	7 o più successi

In generale, alzare o abbassare di 2 dadi una riserva ha grosso modo lo stesso effetto statistico di aumentare o ridurre la Difficoltà di 1.

Il Narratore deve usare buonsenso quando accumula i modificatori. Infiorettare un'azione all'inverosimile non aiuta a eseguirla automaticamente; d'altro canto, i doni essenziali di un personaggio possono permettergli di superare avversità apparentemente disperate. Un limite definitivo ai modificatori può essere fissato in +/-2 alla Difficoltà o al massimo in tre dadi aggiunti o sottratti alla riserva del personaggio. Ciò si applica solo ai modificatori improvvisati dal Narratore, non a quelli derivanti da specialità o altre regole specifiche.

Vittoria automatica Se la riserva di un personaggio equivale al doppio della Difficoltà di un'azione, il Narratore può decidere che abbia successo senza dover tirare. Le vittorie automatiche semplificano e velocizzano il gioco, a beneficio della storia. Non si deve esitare a usarle, specialmente al di fuori del combattimento o nei tiri in cui un fallimento sarebbe noioso: raccolta di informazioni, battute di apertura delle conversazioni o esordi che aprono una scena o la fanno progredire in modo teatrale e imprevisto. Al contrario, la vittoria automatica si applica di rado al combattimento o altre situazioni stressanti. Se il Narratore è disposto a velocizzare i round iniziali o a superare in fretta una località che non deve costituire una sfida impegnativa, può consentire la vittoria automatica contro dei comuni scagnozzi e i tipici ostacoli umani senza neanche un nome: gli sbirri a noleggio nell'atrio di un ufficio, non i veri agenti di pattuglia sulle strade.

Risultati delle riserve di dadi

Quando si tira una riserva di dadi, ogni dado che mostri un 6 o più è un *successo*, incluso un 10 ("0" su molti d10). Se si totalizza un numero di successi pari o superiore alla Difficoltà, si ottiene una *vittoria*.

Critici Un 10 su due dadi normali (00) è un *successo critico*. Un successo critico conta come due successi aggiuntivi oltre i 10 (per un totale di 4): il personaggio esegue l'azione molto più in fretta, con più disinvoltura o precisione del solito. Un tiro vincente con almeno un successo critico è chiamato *vittoria critica*, o solo *critico*.

Ogni coppia di 10 conta come successo critico a sé, perciò tre 10 (000) risulterebbero in 5 successi, mentre quattro 10 (0000) ne totalizzerebbero 8.

In alcuni tiri, un critico produce effetti aggiuntivi a parte quello enunciato sopra, e quando la situazione lo permette il Narratore può persino ricompensarla con una vittoria totale a prescindere dalla Difficoltà. Tuttavia, i vampiri sono soggetti anche ai *critici caotici* (p. 207).

Margine Il numero di successi eccedenti la Difficoltà è chiamato *margine*. Se la Difficoltà è 4 e il giocatore ha ottenuto 7 successi, il suo margine è 3. I danni, molti effetti dei poteri vampirici e alcune altre regole fanno uso del margine per calcolare un grado di efficacia.

Anche al di fuori di tali circostanze, il Narratore può assegnare un grado di successo a seconda dell'entità del margine: più questo è abbondante, più il successo è clamoroso.

In una *vittoria automatica* il margine è sempre zero.

USARE I DADI DI VAMPIRI: DADI NORMALI

● = (1-5) Fallimento
† = (6-9) Successo
✶† = (10) Successo, potenziale vittoria critica (ogni coppia di ✶† vale 4 successi)

Esempi di tiri con i dadi normali:

Martin (riserva di dadi 6) ottiene ● ● ● † ✶† ✶† = 5 successi, 4 per il successo critico (✶†+✶†), 1 per il successo normale (†).

Freja (riserva di dadi 5) ottiene ● ● ✶† ✶† ✶† = 5 successi, 4 per il successo critico (✶†+✶†) 1 per la singola ✶†. Freja può spendere Volontà (p. 122) per ritirare i due fallimenti, sperando di ottenere una quarta ✶†, e portare il suo totale a ben 8 successi – 4 per ogni coppia di ✶† (10).

Nel ***Capitolo 7: Vampiri*** *è spiegato come leggere e usare i simboli sul dado Fame rosso.*

Vittoria costosa Se un tiro include un qualsiasi successo, ma fallisce comunque, il Narratore può offrire al personaggio una *vittoria costosa*. Egli raggiunge il suo scopo, ma subisce un contraccolpo di qualche tipo: subisce dei danni, attira attenzioni ostili (e potenti), perde qualcosa di valore, ecc. Il "costo" può essere suggerito da qualsiasi giocatore (incluso quello che ha eseguito il tiro) o dal Narratore; generalmente, il prezzo da pagare dovrebbe essere commisurato al numero di successi mancanti. Se il costo è troppo alto, il giocatore può sempre scegliere di fallire e basta.

ESEMPIO:

All'inizio di una cronaca, la coterie deve eseguire un tiro per scappare da un edificio in fiamme. Fallire potrebbe risultare nella morte dei personaggi, un risultato che manderebbe a monte la storia prima ancora del suo inizio; per questo motivo, il Narratore decide che i vampiri subiranno danni per ogni successo mancante ai loro risultati.

Provare e riprovare Se un personaggio fallisce un'azione, a volte può provare di nuovo. Dopotutto, non riuscire a scassinare una serratura non equivale a non poter mai più infilarvi un grimaldello. Per giustificare tale tentativo, le circostanze devono consentirlo: il personaggio si procura arnesi migliori, oppure la sua abilità è aumentata.

I personaggi possono ripetere gran parte delle azioni in combattimento, durante un inseguimento

GIOCARE CON I CRITICI

Il Narratore deve fare l'abitudine ai critici nel gioco. Usando riserve sempre più ingenti, questi risultati divengono via via più comuni: una riserva di 10 dadi ha una probabilità leggermente superiore al 25% di dare un critico. Naturalmente, una riserva di 10 dadi rappresenta un individuo al culmine assoluto della perfezione umana, che ha soppesato le probabilità con cura o che ha attinto a un potere oscuro sufficiente a permettergli di rasentare la perfezione. Per questo motivo, i dadi extra alle riserve dei giocatori vanno concessi con cautela: se è probabile che un critico spezzi la tensione narrativa, è preferibile abbassare la Difficoltà. A livello matematico, abbassare la Difficoltà di 1 equivale ad aggiungere due dadi alla riserva di un personaggio.

Detto questo, il miglior consiglio è quello di "accettare" i critici per quello che sono: consentono ai giocatori di mettere in mostra i loro personaggi e producono effetti rapidi e spettacolari anche quando a ottenerli sono gli avversari.

o in altri conflitti. Il conflitto è stressante di per sé, e in queste circostanze un fallimento ha già il suo costo.

Fallimento totale Se il tiro non produce alcun successo, il personaggio ha fallito del tutto. A volte, un *fallimento totale* significa solo che il personaggio non ottiene il risultato sperato; in altre occasioni invece si verificano conseguenze tragiche. Spetta sempre al Narratore definire cosa comporta un fallimento totale a seconda delle circostanze, decidendo inoltre se il personaggio può riprovare dopo avere fallito così gravemente.

ESEMPIO:

Sam tenta di spiccare un salto rischioso da un tetto all'altro, ma non ottiene alcun successo. Il suo personaggio va incontro all'unica certezza di chiunque cada: il duro asfalto.

Lavoro di squadra Se due o più personaggi collaborano a un'attività, ad esempio le indagini su un crimine o reggersi il gioco in un raggiro, esegue il tiro chi possiede la riserva maggiore, aggiungendo un dado extra per ogni personaggio che lo assiste e che abbia almeno un pallino nell'Abilità coinvolta. Se nel tiro non è coinvolta alcuna Abilità, qualsiasi personaggio può collaborare.

Volontà Un personaggio può spendere 1 punto Volontà per ritirare fino a tre dadi normali in qualsiasi test di Abilità o Attributo, inclusi quelli delle Discipline. Non è possibile spendere Volontà per ritirare i dadi Fame o quelli di un tiro di Volontà o Umanità. La spesa di un punto Volontà equivale a subire 1 danno Superficiale alla Volontà (p. 126) e viene indicato come tale sulla scheda. Ulteriori informazioni sulla Volontà sono disponibili alle pp. 157-158.

Prove A differenza dei tiri, nelle *prove* si usa in genere un solo dado. Per eseguire una prova si tira un dado tentando di ottenere un 6 o più.

I vampiri impiegano le prove anzitutto per determinare l'aumento della Fame (vedere Fame, nutrirsi e Prove di Risveglio, p. 211).

I personaggi non possono spendere Volontà per ripetere le prove, alle quali non si applicano mai le vittorie automatiche o prendere metà.

Confronti

Il Narratore può usare i confronti per simulare un'opposizione diretta ai personaggi: violare un sistema sorvegliato, intrufolarsi alle spalle di un guardiano che li sta cercando o sedurre un agente di polizia in incognito.

In un confronto, il personaggio attivo e il suo avversario formano entrambi una riserva di dadi. Non devono necessariamente utilizzare la stessa riserva: il Narratore può dire al personaggio furtivo di usare Destrezza + Furtività, ma poi tirare Prontezza + Allerta per la guardia che lo sta cercando. I confronti semplici si svolgono così:

- Il giocatore descrive ciò che il personaggio intende fare e in che modo.
- Il Narratore decide che qualcuno contrasta l'azione e dice quali Tratti usare per formare una riserva di dadi.
- Il Narratore decide quali Tratti dell'avversario utilizzerà per formare la sua riserva di dadi.
- Ogni partecipante al confronto tira la sua riserva e conta i successi.
- Se il personaggio attivo ha ottenuto un numero di successi pari o superiore a quello dell'avversario, vince il test.

I personaggi giocanti possono certamente confrontarsi anche tra loro! In questo caso, il Narratore dirà quali riserve dovranno essere formate dai vari partecipanti.

DESCRIVERE I TEST

Dopo avere risolto un test (o tiro), occorre descrivere dettagliatamente ciò che succede in base alle circostanze. Nel bene o nel male sarà ciò che accadrà. Si può usare come guida il risultato dei dadi, l'atmosfera che si vuole imprimere alla storia, il carattere del personaggio coinvolto e le circostanze specifiche della situazione. Il giocatore e il Narratore collaborano alla descrizione, ma l'arbitro finale del risultato di qualsiasi test è sempre il Narratore.

Prendere metà Per ridurre il numero di tiri in una sessione, nei confronti semplici il Narratore può ricorrere alla regola del *prendere metà* per i suoi PNG.

Per prendere metà, si conta il numero di dadi nella riserva dell'oppositore e si divide a metà arrotondando per difetto: il risultato è il numero di successi ottenuti dall'avversario.

Conflitti

I confronti semplici che provocano danni – fisici o mentali – sono chiamati conflitti. Le regole sui conflitti semplici promuovono linearità e rapidità di gioco e si applicano a qualunque interazione ostile, da una brutale colluttazione a un'astiosa discussione a corte. Narratore e giocatori possono arricchire questi conflitti semplici con i dettagli che preferiscono, traducendo l'esito dei dadi in sangue e orrore.

Per i sistemi di conflitto avanzato, vedere pp. 295-305.

Il turno di conflitto

Un conflitto è un diluvio di colpi, retorici o fisici. Quando ogni partecipante ha agito una volta o rinunciato ad agire, si è svolto un *turno*. I turni occupano tutto il tempo richiesto dallo svolgimento narrativo: due colpi di pistola possono essere esplosi in meno di due secondi e porre fine a uno scontro, mentre tre ore di allusioni e cortesie potrebbero occupare il primo turno di un tentativo di seduzione che durerà l'intera notte. Pertanto, un tiro non rappresenta per forza un singolo pugno, a meno che non lo decida il Narratore.

All'inizio di ciascun turno del conflitto, ogni giocatore dichiara le proprie intenzioni, ovvero il risultato che spera di ottenere. Può trattarsi di qualsiasi cosa, come cercare di placcare il pilota di una motocicletta in fuga, agevolare la seduzione di un ghoul distraendo il suo domitor, o il semplice mettersi al riparo.

ESEMPIO:

Fabian, Tracy e Leah sono caduti in un'imboscata in una chiesa e sono costretti a combattere. Procedendo da sinistra a destra, il Narratore chiede ai giocatori di descrivere le azioni che intendono compiere. Fabian vuole tuffarsi al coperto, Tracy spara una raffica di proiettili e Leah tenta di respingere un folle aggressore armato di uncino.

Quando tutti i giocatori hanno deciso cosa fare, il Narratore fa lo stesso per tutti i PNG e dice alla troupe quali riserve di dadi preparare. Quindi i giocatori eseguono i tiri per le loro azioni.

ESEMPIO:

Nessuno si interessa a Fabian, il bersaglio di Tracy si avventa su di lei e l'aggressore di Leah continua ad attaccarla.

Riserve di conflitto

La riserva usata in un turno di conflitto è chiamata riserva di conflitto. In uno scontro fisico, la riserva di conflitto può essere ad esempio Forza + Rissa o Autocontrollo + Armi da Fuoco. In un dibattito si può usare Carisma + Convincere o Persuasione + Galateo. A volte i personaggi passano a un'altra riserva durante un conflitto, per esempio se raccolgono da terra un cric o cambiano tattica discorsiva.

ESEMPIO:

Tracy tira Autocontrollo + Armi da Fuoco con Difficoltà 2 (il bersaglio è allo scoperto e si avvicina di corsa), mentre Leah impegna il suo aggressore in un confronto di Forza + Rissa contro Destrezza + Mischia. Per quanto riguarda Fabian, il Narratore dichiara che trova un riparo senza bisogno di tirare, dato che nessuno lo ha attaccato in questo turno.

In un conflitto semplice, attaccante e difensore tirano le proprie riserve di dadi simultaneamente. Come negli altri conflitti semplici, chi ottiene più successi vince il turno. Il vincitore sottrae dal suo totale i successi ottenuti dal difensore e applica

quelli rimasti come danno al punteggio interessato del perdente (di solito Salute, vedere *Danni*, p. 126).

Se il conflitto è unidirezionale, per esempio se il difensore cerca solo di non farsi colpire, infligge danni solo l'attaccante. Se entrambi i partecipanti possono/vogliono causare danni all'avversario, il conflitto è bidirezionale ed entrambi si considerano attaccanti: le loro azioni si fondono in un singolo tiro di conflitto. In caso di pareggio entrambi i contendenti infliggono 1 danno all'avversario (si ricordi però di aggiungere i danni provocati dalle armi, qualora applicabili; vedere sotto).

Armi a distanza Il combattimento a distanza si risolve come un confronto, di solito contro la riserva di Destrezza + Atletica del difensore. Nei casi in cui i due combattenti si scambiano attacchi a distanza, è possibile risolverlo come un conflitto bidirezionale di Armi da Fuoco. Ciò presuppone che i soggetti dispongano di qualche copertura limitata, come un'automobile o l'angolo di un edificio. Un personaggio del tutto allo scoperto subisce una penalità di 2 dadi alla sua riserva di difesa, mentre una copertura superiore (sacchetti di sabbia, fortificazioni di cemento e simili ostacoli a prova di proiettile) conferiscono un bonus di 1-2.

Schivare Se impegnato in un conflitto di Rissa o Mischia, il difensore può sempre scegliere di usare la sua Destrezza + Atletica anziché un'abilità di combattimento. In questo caso non può infliggere danni all'avversario se vince il turno, non importa con quale margine.

Avversari numerosi Qualora gli attacchi in massa abbiano senso, un personaggio che si trovi ad affrontare più avversari perde un dado dalla sua riserva di difesa per ogni successivo nemico che lo prende di mira. Al fine di attaccare diversi avversari nella stessa azione, un personaggio deve suddividere la sua riserva di attacco.

Esempio:

Katarina affronta tre guardie. Con Destrezza 3 e Rissa 4, la sua riserva di difesa è pari a 7 dadi contro l'attacco della prima guardia, 6 contro la seconda e solo 5 contro la terza. Se vuole attaccarne due durante il turno, deve suddividere i suoi 7 dadi in due riserve, ad esempio 4 e 3.

CHI AGISCE PER PRIMO?

La domanda si applica per lo più al combattimento fisico; nelle discussioni, avere l'ultima parola può essere più importante che lanciare la prima accusa.

A meno che uno dei due contendenti non goda del beneficio della sorpresa – generalmente grazie al successo in un precedente test, dovuto forse a tattica o furtività nell'allestire un agguato – i personaggi agiscono in ordine di azione decrescente. Prima si risolve il combattimento ravvicinato tra avversari già impegnati, poi gli attacchi a distanza e infine ogni altra azione. Se necessario, si esegue uno spareggio confrontando Destrezza + Prontezza, e se sono uguali ricorrendo ai pallini dell'Abilità impiegata.

Esempio:

Nel conflitto di prima, Leah agisce simultaneamente al suo aggressore, in quanto già impegnati in combattimento ravvicinato. Tracy risolve la sua azione prima dell'attaccante, perché il combattimento a distanza si svolge prima di iniziare quello ravvicinato. Il fatto che Tracy agisca o meno prima di Leah è ininfluente. Il momento in cui avviene l'azione di Fabian, infine, non rileva ai fini dell'ordine di gioco, perché nessuno sta interagendo con lui.

Se la troupe desidera implementare un sistema di iniziativa più tradizionale, si veda p. 300.

Danni

Il Narratore decide a quale punteggio della vittima si applicano i danni di un attacco. In un conflitto fisico si applicano di solito alla Salute, in un conflitto sociale normalmente alla Volontà.

Il vincitore di ogni confronto applica come danno il suo margine di successo al punteggio dell'avversario. Il margine si applica come danno anche nel caso di attacchi con armi a distanza.

A volte, le circostanze definiscono l'insorgere di danni aggiuntivi dopo il confronto:

- Se il vincitore ha usato un'arma, il valore di danno della stessa si aggiunge al margine ottenuto (p. 304).
- In un conflitto sociale si aggiungono danni a seconda del pubblico (p. 305). Il Narratore può inoltre incrementare i danni se il perdente ha particolarmente a cuore l'opinione del pubblico.

ESEMPIO:

Clara spara a un poliziotto con un fucile a pompa e ottiene un margine di due successi. Sommando il valore di danno +4 dell'arma, il poliziotto subisce un totale di 6 danni.

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.

Quando un punto viene speso volontariamente da un punteggio speciale, ad esempio quando si usa la Volontà per ritirare i dadi, esso va segnato come 1 livello di danno Superficiale, cioè una "/". Se tutte le caselle hanno già danni Superficiali, uno di essi diventa Aggravato secondo le normali regole sulla Menomazione. I danni Superficiali dovuti alla spesa di punti non vengono dimezzati.

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

Tranne dove diversamente specificato, i danni Superficiali sono dimezzati (arrotondando per eccesso) prima di essere applicati. 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.

Menomazione Quando un personaggio subisce danni di un tipo (o un insieme dei due tipi) sufficienti a riempire completamente le caselle del suo punteggio, subisce una Menomazione. I personaggi Menomati perdono 2 dadi da tutte le riserve pertinenti: le riserve Fisiche in caso di Menomazione alla Salute, quelle Sociali e Mentali se è colpita la Volontà; oltre a qualunque altra riserva il Narratore ritenga influenzata.

A discrezione del Narratore, a questo punto i PNG mortali sono

inabilitati e incapaci di agire.

Ogni ulteriore livello di danno (Superficiale o Aggravato) subito da un personaggio Menomato converte in Aggravato 1 danno Superficiale subito in precedenza. Basta trasformare in "X" la "/" precedentemente annotata sulla scheda. Come di consueto, i danni Superficiali vanno dimezzati prima di essere convertiti.

Fine delle caselle Quando le caselle del punteggio di Salute si riempiono completamente di danni Aggravati, un personaggio è fuori combattimento, forse per sempre. In un combattimento fisico la conseguenza è il coma o la morte (per gli umani), oppure il torpore (per un vampiro; vedere p. 223).

ESEMPIO:

Il poliziotto di prima subisce 6 danni Aggravati (fucile a pompa contro mortale), ma ha solo 5 caselle di Salute. Il poveretto muore sul colpo.

Riempire la traccia della Volontà di danni Aggravati, al di fuori di un conflitto sociale, non ha alcuna conseguenza immediata a parte la Menomazione. Se avviene nel contesto di un conflitto sociale invece, il personaggio sconfitto crolla completamente e perde la faccia. Può essere bandito dalla corte, perdere pallini in Status o altri Pregi o subire qualunque altra conseguenza decida il Narratore. (Una di tali conseguenze potrebbe effettivamente essere la condanna a morte...)

ESEMPIO:

Poiché ha attirato fin troppa attenzione sulla comunità vampirica abbattendo un poliziotto a colpi di calibro 12, la coterie subisce una tremenda strigliata nell'Elysium. I personaggi che perdono tutta la loro Volontà nel conseguente conflitto sociale non riescono a giustificarsi né ad addossare la colpa a qualcun altro, e la mattina dopo vedranno sorgere il sole per la prima volta dalla notte del loro Abbraccio...

Guarigione

Danni Superficiali alla Salute All'inizio di una sessione, i mortali possono rimuovere dal punteggio di Salute un numero di danni Superficiali pari alla loro Costituzione.

I vampiri possono rimuovere *ogni turno* dal punteggio di Salute un numero analogo di danni Superficiali Risvegliando il Sangue (*Risanare i danni*, p. 218).

Danni Superficiali alla Volontà All'inizio di una sessione, vampiri e mortali possono rimuovere dal punteggio di Volontà un numero di danni Superficiali pari al loro Autocontrollo o alla loro Fermezza (il valore maggiore).

ESEMPIO:

Terence ha Fermezza 3 e Autocontrollo 4. Nel corso di un confronto tra gang ha subito 6 livelli di danno Superficiale alla Volontà. Potrà cancellarne 4 all'inizio della prossima sessione.

Danni Aggravati alla Salute Per i mortali, un personaggio con Medicina può convertire i danni Aggravati alla Salute in danni Superficiali. Per farlo deve superare un tiro semplice di Intelligenza + Medicina con Difficoltà pari al totale dei danni Aggravati subiti dal paziente. La Difficoltà dei tentativi di curarsi da soli aumenta di +1.

Il numero massimo di danni Aggravati che un personaggio può convertire equivale a metà del suo valore di Medicina arrotondato per eccesso.

Questa guarigione avviene nel corso della nottata. Il Narratore quindi decide se le eventuali ferite restanti richiedono solo un altro giorno di cure analoghe o se il paziente deve essere ricoverato in ospedale.

Il ricovero evita di dover effettuare ulteriori tiri di dadi, ma la guarigione richiede un numero di settimane pari al totale dei danni Aggravati subiti. Il Narratore può ridurre questo tempo per adattarlo alla storia, o consentire al personaggio di essere operativo anche da ferito – ad es. con un'ingessatura.

I vampiri possono risanare 1 livello di danno Aggravato a notte tramite il Risveglio del Sangue (*Guarigione vampirica*, p. 218).

Danni Aggravati alla Volontà All'inizio della sessione di gioco successiva, un personaggio che abbia agito in accordo alla propria Ambizione può guarire 1 danno Aggravato alla Volontà.

Tuttavia, le altre conseguenze dovute alla sconfitta in un conflitto sociale o mentale – cattiva reputazione, perdita di Status, vulnerabilità al controllo mentale o predominio sociale – possono permanere a discrezione del Narratore.

Esempi di tiri

Il sistema di regole è concepito per essere il più versatile possibile: ad esempio, l'attuale assortimento di Attributi e Abilità consente circa 270 combinazioni per le riserve di dadi. Tale potenziale non include gli effetti delle specialità o di qualsiasi altra Abilità possa essere aggiunta in caso di bisogno. Il Narratore ha a disposizione una enorme varietà di tiri per modellare le azioni nel gioco: può scegliere quelli che ritiene più adatti a promuovere la trama o simulare un effetto del mondo reale. Gli esempi che seguono offrono una breve panoramica delle possibilità di un personaggio durante una cronaca:

- Vuole comportarsi in modo impeccabile alla cena formale del governatore (senza poter mangiare nulla). Tiro di Destrezza + Galateo (Difficoltà 4).
- È molto lontano dal suo rifugio e il sole sta per sorgere. Tiro di Prontezza + Sopravvivenza (Difficoltà 4) per trovare un riparo. Prima o poi troverà comunque un rifugio, a prescindere dal risultato, ma subirà 1 livello di danno Aggravato alla Salute per ogni successo in meno rispetto a quelli necessari.
- Prova a distrarre una guardia del corpo con la mano sinistra, mentre con la destra nasconde di soppiatto il pugnale nella cintura. Tiro di Destrezza + Sotterfugio (la Difficoltà equivale alla riserva di Prontezza + Allerta della guardia del corpo).
- Fissa con insistenza il capo di una banda per sottometterlo davanti ai suoi uomini, e questi tenta di fare altrettanto. Confronto semplice di Carisma + Intimidire.
- Deve sbarrare velocemente la porta del suo rifugio, e deve pure farlo in modo che resista. Tiro di Prontezza + Manualità (Difficoltà 3). Ogni successo aggiuntivo nel margine aggiunge 1 alla Difficoltà per sfondare la porta.
- Non è importante il messaggio della canzone, ma quanto il vampiro riesca a cantarla bene. Tiro di Carisma + Espressività (Difficoltà 3) per conquistare il suo personale gruppo di fan.
- Per quanto tempo riuscirà a stare immobile tra i cespugli mentre le guardie chiacchierano della partita? Tiro di Costituzione + Furtività. Ogni successo gli consente di restare fermo per un'ora.
- Sarebbe stupido minacciare apertamente un rivale nell'Elysium. Tiro di Persuasione + Intimidire (Difficoltà 4) per celare le minacce senza nascondere al rivale le sue intenzioni.
- Improvvisamente un uomo butta una cassa giù dal furgone in fuga. Tiro di Prontezza + Guidare (Difficoltà 5) per evitarla in tempo con una sterzata.
- Riesce a distrarre i cani da guardia mentre si intrufola in una villa? Tiro di Persuasione + Affinità Animale (Difficoltà 3 + Gravità della Debolezza).
- Quel Succhiatore lo ha appena minacciato? Tiro di Prontezza + Intimidire (Difficoltà pari al

valore più alto tra Persuasione o Galateo dell'interlocutore) per capire cosa volesse dire.

- Tenta di attirare l'attenzione dei malavitosi piantando il coltello nella mano di uno scagnozzo e inchiodandola al tavolo di quercia. Tiro di Forza + Armi da Mischia (difficoltà 6).
- Cerca di affiancare la Mercedes in corsa per farci saltare sopra i suoi amici. Tiro di Prontezza + Guidare contrastato dalla riserva di Prontezza + Guidare del conducente avversario. Se vince il vampiro, riesce a mettersi in posizione. In caso contrario la Mercedes riesce a seminarlo.
- La nuova banda criminale in città dev'essere davvero in gamba se è riuscita a prendere il controllo delle operazioni gestite dai Fratelli. Tiro di Carisma + Bassifondi per scoprire ciò che la gente conosce sui nuovi arrivati. Più successi si ottengono più informazioni si riescono a carpire, ma questa operazione richiederà tutta la notte.
- Che tipo di allarme è installato qui? Tiro di Intelligenza + Criminalità; più successi si ottengono, più informazioni si riescono a intuire.
- A quale versione crede il Principe, a quella del vampiro o a quella del suo rivale? Confronto semplice di Persuasione + Convincere.
- Tenta di convincere un impiegato del tribunale che è un funzionario dell'Agenzia delle Entrate con il compito di ispezionare i libri contabili. Tiro di Persuasione + Finanza (Difficoltà 5).
- Riesce a leggere la traduzione tedesca del Libro di Nod afferrandone appieno il significato? Tiro di Intelligenza + Occulto (Difficoltà 6 meno i suoi pallini nel Pregio Linguista).
- Per seminare i suoi inseguitori, deve continuare a correre. Confronto di Costituzione + Atletica per resistere più a lungo di loro.
- Deve riuscire a convincere il giudice a rilasciarlo prima che sorga il sole. Tiro di Carisma + Accademiche (Legge) (Difficoltà 4) per rendere abbastanza eloquente la sua dichiarazione di innocenza – o Persuasione + Politica (Difficoltà 5) per far sì che i suoi agenti facciano pressioni dietro le quinte.

Tre turni e via

È caldamente consigliato terminare ogni conflitto dopo circa tre turni, a meno che tutti i partecipanti non si stiano divertendo. Un eccesso di tiri di dado rallenta l'azione e rende difficile descriverla in modo creativo. Se il Narratore e i giocatori vogliono che i combattimenti durino fino all'ultima casella di Salute sono liberi di farlo, naturalmente. Altrimenti, ecco qualche consiglio per decidere chi ha vinto se, dopo tre turni, entrambi i contendenti sono ancora in piedi.

- Consentire ai giocatori di interrompere il conflitto, se vogliono. Per riuscirci, il Narratore può richiedere un confronto semplice (ad esempio Forza o Destrezza + Atletica per scappare o Fermezza + Galateo per sviare la discussione su un altro argomento); altrimenti, gli avversari possono semplicemente lasciarli andare.
- Se gli avversari hanno subito più perdite – o anche solo una quantità imprevista di danni – il Narratore può semplicemente decidere che interrompono il conflitto con le modalità di cui sopra.
- Concedere semplicemente la vittoria a chi ha vinto più confronti o allo schieramento che ha subito meno danni Aggravati. Il Narratore racconta la fine del conflitto basandosi sui risultati dei confronti precedenti. A livello ideale, se i personaggi dei giocatori hanno perso dovrebbero avere la possibilità di fuggire o quanto meno di arrendersi conservando un po' di dignità.
- Alterare la situazione. Forse entra in scena una terza e nuova forza, ad esempio la polizia o il Principe. Forse il conflitto cambia semplicemente palcoscenico, passando dal vicolo a un vicino capannone o dalla corte a una sala concerti. Il cambiamento dovrebbe offrire nuove possibilità a entrambi i contendenti.
- Utilizzare i *conflitti a tiro singolo* (p. 296).

Esperienza e miglioramento

I personaggi che sopravvivono ai pericoli della notte migliorano le loro possibilità di sopravvivere a quella successiva. Questo processo darwiniano è rappresentato in gioco dall'apprendimento e il miglioramento tramite i punti esperienza.

Il Narratore ricompenserà ogni giocatore con 1 punto esperienza per ogni sessione giocata, più 1 punto alla fine di ciascuna storia. Nelle cronache più brevi e nelle storie in cui la teatralità è incentivata da una crescita più rapida, il Narratore può decidere di concedere 2 punti a ogni personaggio alla fine di ogni sessione. I giocatori possono spendere tali punti per migliorare i Tratti dei personaggi o per acquistare specialità (p. 159) in base alla tabella *Costo dei Tratti* (p. 151).

ESEMPIO:

Evan vuole incrementare la sua Fermezza da 2 a 3 pallini. Per farlo dovrà spendere 15 punti esperienza (5 x 3).

Il Narratore può sempre richiedere ai giocatori di far compiere ai loro personaggi azioni che rendano plausibile qualsiasi successivo miglioramento, e non soltanto i Pregi.

La regola d'oro

La regola più importante di tutte, l'unica da rispettare fedelmente, è: non esistono regole. Il gioco è ciò che vogliono Narratore e giocatori, che sia una cronaca "senza dadi" di pura interazione o una lunga campagna tattica nella quale ciascun giocatore controlla una piccola coterie di vampiri. Se le regole in questo libro interferiscono con il divertimento nel gioco, cambiatele. Il mondo è decisamente troppo grande, e nessun sistema di regole inflessibili riuscirà mai a rispecchiarne la diversità. Pensate a questo libro come una raccolta di semplici consigli: metodi suggeriti ma non obbligatori per raffigurare il Mondo di Tenebra sotto forma di gioco. Spetta a voi decidere cosa funziona meglio nelle vostre storie. E siete liberi di usare, alterare o ignorare queste regole a vostro piacimento. ■

PERSONAGGI

Tutto il mondo è un palcoscenico,
E tutti gli uomini e le donne non sono che attori;
Hanno le loro uscite come le loro entrate,
e nella vita ognuno recita molte parti.

– WILLIAM SHAKESPEARE, *COME VI PIACE*

Un gioco di narrazione offre l'opportunità di mettersi nei panni di qualcun altro. Va sfruttata fino in fondo. La cronaca può essere immaginata come una sontuosa serie televisiva, dove ognuno interpreta un personaggio probabilmente molto diverso da com'è nella realtà, coinvolto in situazioni spaventose che lo cambiano e lo fanno evolvere in modo drastico. I personaggi esprimono nel gioco i punti di vista e la personalità dei giocatori, per cui questi devono chiedersi: "Chi voglio fingere di essere?" Il personaggio definisce la voce, l'aspetto e il linguaggio corporeo del suo interprete nel mondo di gioco, nonché la fede, le idee politiche e i principi morali che definiscono chi è. Gli Attributi, le Abilità e Discipline, invece, determinano ciò che può fare. Il giocatore definisce il concept, gli Attributi e le Abilità nel corso di un coinvolgente preludio o semplicemente scegliendo un archetipo di Predatore e un clan e seguendo le istruzioni per creare velocemente un personaggio giocante. In questa fase e durante il gioco, infine, tutti contribuiscono a infondere vita nella cronaca annotando le persone che conoscono, mortali e Fratelli, sulla Mappa Relazionale.

Elementi fondamentali

I personaggi sono un potente mezzo per plasmare le storie. Essi definiscono il tipo di storie che i partecipanti racconteranno insieme. Interpretare un prete tossico che lotta per recuperare la fede perduta manda un messaggio assai diverso rispetto a creare un sicario che lavora per un signore della droga armeno. Gli altri PNG e i membri della coterie tratteranno queste due persone in modo radicalmente diverso, mentre il Narratore ideerà storie e relazioni che si adattino meglio a loro. In definitiva le scelte iniziali, incluso il concept, la coterie e il clan, indicheranno chiaramente lo stile di gioco preferito. Attenzione: i giocatori non sono i loro personaggi. In un Gioco di Narrazione, i partecipanti sono liberi dalle restrizioni che limitano gli attori di un film. I personaggi possono essere letteralmente chiunque e appartenere a qualunque sesso, etnia o background e professare qualsiasi religione, credo politico o punto di vista. I giocatori possono non essere d'accordo con le loro opinioni né a rispettarne i valori. Anzi, l'esperienza di gioco sarà probabilmente più emozionante se non lo faranno.

Vampiri offre l'opportunità di interpretare affascinanti mostri: antieroi, tossicomani, parassiti, la cui anima sta per cadere nel baratro delle tenebre o elevarsi alla luce. Restare entro stereotipi e convenzioni è perfettamente lecito e innocuo – anzi, a volte è inevitabile ricorrere ai cliché in un gioco di improvvisazione, dove le frasi e le reazioni vengono decise sul momento; tuttavia, gli stereotipi possono anche annoiare se i personaggi sono solo questo. Documentarsi sulle culture o gli ambienti sociali che hanno generato i personaggi è una buona idea. Guardare filmati realizzati da gente come loro, sforzarsi di capire e rispettare le persone nella cui carne fredda e morta si ha intenzione di calarsi renderà memorabile la loro interpretazione. Quando si tratta di complessità e imprevedibilità, la realtà supera sempre la finzione.

I personaggi non vivono isolati. Più di qualunque altra cosa, un personaggio è definito dai suoi rapporti. **Vampiri** è un gioco nel quale chi si conosce è spesso più importante di *quanto lontano* si riesce a tirare un avversario attraverso un muro. In **Vampiri** si fa uso di una *Mappa Relazionale* per tenere traccia dei rapporti nel gioco. Vi si possono annotare personaggi, frecce direzionali dei rapporti e descrizioni, includendo qualsiasi informazione sia ritenuta importante: clan, Background e persino Abilità, se necessario. La coterie può quindi stilare una "carta geografica" della sua rete sociale, dei sire e dei Punti di riferimento ancora vivi.

Ultimo, ma non meno importante, i personaggi sono vampiri. Il gioco richiede di interpretare dei mostri. Mostri "umani", forse, ma comunque predatori non morti che indossano la pelle delle loro vittime. Il loro aspetto è quello di mortali (forse defunti o sfigurati), la loro voce somiglia a quella delle persone, ma pensare che siano umani è un errore che commettono soltanto le loro vittime. Nel profondo, la Bestia nel Sangue ulula infuriata, rammentando costantemente la sua Fame mostruosa.

In **Vampiri**, i giocatori interpretano un'ampia varietà di succhiasangue ispirati a oltre tre secoli di narrativa horror. Qualunque sia l'immagine evocata dalla parola "vampiro", essa è descritta e anche sovvertita nei suoi canoni in questo volume. Il Mondo di Tenebra ospita una moltitudine di stirpi, clan, religioni, filosofie e sette di non morti. ■

Creazione del personaggio

Questo capitolo descrive come creare un personaggio unico partendo da un concetto essenziale e traducendolo nei valori utilizzati in gioco. Include alcuni consigli per offrire a ogni giocatore le stesse opportunità pur consentendo un'ampia personalizzazione e diversificazione dei vampiri. Il sistema è semplice e può essere usato autonomamente dai giocatori, ma il Narratore ha un ruolo chiave. Egli dovrà non solo rispondere alle domande tecniche o interpretare le regole, ma anche guidare i giocatori nella creazione di personaggi che si adattino alla sua cronaca e possano indirizzarla in direzioni nuove e avvincenti.

Ogni personaggio inizia e finisce con una storia. Si sceglierà di interpretare un teppista indurito dalla vita in strada o un raffinato colletto bianco? Il personaggio ha appreso i segreti occulti in un cortile alberato o ha trovato la sua forza nella polvere dell'Afghanistan? Viveva per gli altri, per se stesso oppure, come la maggior parte della gente, un po' di tutte e due le cose? Qual era il limite che non voleva superare? E ora che i mostri hanno ridefinito quel confine, che cosa farà? Il personaggio va costruito con l'occhio della mente, servendosi dei pallini e dei numeri come scheletro, non come anima. Non bisogna cercare di creare "il miglior personaggio possibile" – ciò annulla lo scopo del dramma, ed è impossibile avere più risorse di un'intera città di predatori, se non di tutto il Mondo di Tenebra. Il gioco tratta di sopravvivenza, terrore e tragedia: vanno creati personaggi che possano parteciparvi, che sappiano davvero vivere, pur essendo già morti.

Il ruolo del Narratore

Il Narratore ha il compito di guidare i giocatori nel processo di creazione. Quando il gruppo si è riunito per la prima sessione, descriverà ai giocatori le premesse basilari di Vampiri e una breve panoramica delle regole. Dovrà cercare di rendere le cose quanto più semplici possibile. Nel caso di giocatori principianti, la semplicità è fondamentale: andranno aiutati a costruire i personaggi che vogliono, scoprendo da soli le sottigliezze del sistema.

Allestire il gioco

Esistono svariati approcci alla preparazione del gioco, ognuno con i suoi vantaggi e svantaggi a seconda della natura ed esperienza del gruppo, gusti personali e tempo disponibile.

Mostrare, non descrivere Con questa tecnica, i giocatori passano un tempo minimo a creare i personaggi e lasciano che tutti i dettagli si svelino gradualmente in gioco. Ognuno descrive il suo personaggio solo a grandi linee e allude a quale potrebbe essere il rapporto con gli altri. Il resto emergerà durante le sessioni, e quando succederà il Narratore avrà cura di annotarlo sulla Mappa Relazionale. I giocatori possono anche rimandare la decisione di altre cose, per esempio l'esatta natura di Contatti e Alleati.

Questo metodo risulta vantaggioso per i giocatori che hanno poco tempo e/o pazienza per le altre tecniche, nonché quelli che hanno una grande (o nessuna) esperienza con l'ambientazione.

Sessione zero Con questo metodo, il gruppo si prende tutto il tempo necessario e dedica un'intera sessione di gioco alla creazione. Tale processo garantisce che i

IL VOLANTINO

Qualche Narratore preferisce fornire in anticipo ai giocatori alcune indicazioni generali sulla cronaca che intende presentare. In questi casi, un documento, il cosiddetto "volantino", può essere distribuito tramite social media, email o condivisione di file. Il volantino dovrebbe includere almeno il titolo della cronaca, i particolari essenziali e le modifiche implementate alle regole, oltre a una grafica curata, citazioni suggestive e testi di canzoni, o persino illustrazioni o filmati incorporati.

L'aspetto, il tono e il testo del volantino influenzano la Sessione Zero e possono al tempo stesso creare emozione e aspettativa, organizzare le tempistiche e stabilire un'ossatura avvincente per la cronaca. Il Narratore, in altre parole, deve "vendere" ai suoi amici il concept della cronaca, illustrando brevemente le tematiche oscure che verranno affrontate.

riassunto
della creazione del personaggio

CONCETTO ESSENZIALE

Come si chiamava il personaggio da vivo? Cosa faceva? Dove e quando è stato Abbracciato? Come si fa chiamare adesso? Dove abita?

Scrivere il nome del personaggio sulla Mappa Relazionale.

CLAN E SIRE

Scegliere il clan. Scrivere sulla Mappa Relazionale il nome del sire e quello di altri eventuali PNG importanti.

ATTRIBUTI

Scegliere un Attributo a 4, tre Attributi a 3, quattro Attributi a 2 e un Attributo a 1.

Salute = Costituzione + 3; Volontà = Autocontrollo + Fermezza.

ABILITÀ

Scegliere una distribuzione di Abilità:

- **Tuttofare:** un'Abilità a 3, otto Abilità a 2 e dieci Abilità a 1.
- **Equilibrato:** tre Abilità a 3, cinque Abilità a 2 e sette Abilità a 1.
- **Specialista:** un'Abilità a 4, tre Abilità a 3, tre Abilità a 2 e tre Abilità a 1.

Le seguenti Abilità ricevono specialità gratuite: Accademiche, Espressività, Manualità e Scienze.

Scegliere un'altra specialità gratuita.

DISCIPLINE

Scegliere due Discipline di clan; assegnare due pallini a una e un pallino all'altra.

Per i Vili, scegliere due Discipline qualsiasi; assegnare due pallini a una e un pallino all'altra.

I personaggi Sangue debole non hanno Discipline intrinseche.

PREDATORE

Scegliere un archetipo di Predatore (p.175) e applicarlo al personaggio:

- Assegnare una delle specialità elencate.
- Assegnare un pallino a una delle Discipline elencate.
- Applicare qualsiasi Svantaggio o Difetto associato.

VANTAGGI

Spendere 7 punti nei Vantaggi e acquisire 2 punti di Difetti in aggiunta a quelli ricevuti dall'archetipo di Predatore. I personaggi Sangue debole devono scegliere da uno a tre Pregi dei Sangue debole e un numero analogo di Difetti dei Sangue debole.

CONVINZIONI E PUNTI DI RIFERIMENTO

Scegliere da una a tre Convinzioni (p.172).

Creare un numero equivalente di Punti di riferimento (p.173), ognuno dei quali sarà collegato a una Convinzione; annotarli sulla Mappa Relazionale.

Fissare a 7 l'Umanità.

IL MARE DEL TEMPO

Insieme al Narratore e agli altri giocatori, decidere se la coterie sarà composta da:

- **Infanti:** vampiri Abbracciati entro gli ultimi 15 anni
  - 14ª, 15ª o 16ª Generazione (Sangue debole): Potenza del Sangue 0
  - 12ª o 13ª Generazione: Potenza del Sangue 1
- **Neonati:** vampiri Abbracciati tra il 1940 e un decennio fa
  - 12ª o 13ª Generazione: Potenza del Sangue 1
  - Ogni giocatore riceve 15 punti esperienza da spendere
- **ancillae:** vampiri Abbracciati tra il 1780 e il 1940
  - 10ª o 11ª Generazione: Potenza del Sangue 2
  - Ogni giocatore assegna 2 punti ai Vantaggi
  - Ogni giocatore assegna 2 punti ai Difetti
  - Ogni giocatore sottrae 1 all'Umanità
  - Ogni giocatore riceve 35 punti esperienza da spendere

COSTO DEI TRATTI: ESPERIENZA

Tratto	punti esperienza
Incremento di Attributo	Nuovo livello x 5
Incremento di Abilità	Nuovo livello x 3
Nuova specialità	3
Disciplina di clan	Nuovo livello x 5
Altra Disciplina	Nuovo livello x 7
Disciplina dei Vili	Nuovo livello x 6
Rituale di Stregoneria del Sangue	Livello del rituale x 3
Formula dei Sangue debole	Livello della formula x 3
Vantaggio	3 per pallino
Potenza del Sangue	Nuovo livello x 10

Veterano

COSA SI PUÒ FARE IN QUESTO GIOCO?

- **Andare a caccia di sangue**
- **Lottare contro la Bestia**
- **Combattere la Seconda Inquisizione o tentare di sfuggirle**
- **Dominare le strade**
- **Proteggere i Punti di riferimento della propria Umanità**
- **Assurgere al potere**
- **Tramare contro altri Fratelli**
- **Svelare terribili segreti**
- **Affrontare le conseguenze dell'essere mostri**
- **Combattere i primordiali, fanatici lupi mannari**

giocatori non si sentano sotto pressione e abbiano il tempo di ideare personaggi completi in ogni aspetto.

All'inizio di questa sessione introduttiva, o "Sessione Zero", i giocatori e il Narratore si riuniscono armati di schede dei personaggi in bianco, il manuale, matite, qualche d10, un foglio grande per la Mappa Relazionale e un po' di carta per appunti. Può essere utile avere qualche penna di diverso colore e copie di ogni Sapienza Tenebrosa che si intende usare, in modo che i giocatori possano leggerle nello stesso momento.

I giocatori sono incoraggiati ad aiutare i compagni a costruire personaggi le cui storie si intreccino e le cui capacità siano complementari, gettando le basi di una complessa rete di rapporti, dipendenze e intrighi che ravviverà la cronaca.

Il preludio In un *preludio* il gruppo tratteggia un quadro impressionista della vita umana dei personaggi – e recita in dettaglio il terrore e la crudeltà del loro Abbraccio. Gli altri giocatori assumono ruoli comprimari e possono interpretare parenti, amici, il sire e via dicendo. Il preludio introduce i giocatori ai loro personaggi e alla cronaca stessa, perciò tutti devono sforzarsi di renderlo memorabile!

Personaggi, coterie, cronaca

Narratore e giocatori modellano insieme le loro storie durante il gioco, ma questo processo comincia con la fase di creazione dei personaggi. I giocatori li pensino come parte di una coterie, un termine che denota un piccolo gruppo di Fratelli che operano insieme – nello specifico, il gruppo dei personaggi. Come ricorda questa definizione, la coterie inizia come elemento di un'ambientazione ideata dal Narratore usando il Mondo di Tenebra come sfondo.

La storia dei personaggi, la coterie che formano, e i modi in cui essa esplora l'ambientazione e il Mondo di Tenebra diventano la cronaca. Pertanto, tutti e tre gli elementi – personaggi, coterie e cronaca – si influenzano vicendevolmente sin dall'inizio. È per questo che il Narratore e la troupe dovrebbero stabilire insieme e da subito le loro fondamenta.

La prima sessione, con la forma della cronaca che comincia ad affiorare, dovrebbe essere avvincente per tutti. Qui i preparativi e i piani del Narratore incontrano i personaggi ideati dalla troupe e le loro aspettative per il gioco. Di solito, il Narratore avrà iniziato a costruire l'ambientazione ben prima della sessione iniziale, perciò si partirà descrivendo questo processo – ma in realtà, attorno al tavolo, tutti e tre gli elementi si fondono allo stesso tempo.

La città

Le storie di **Vampiri** si svolgono per definizione in una città. Ai vampiri serve molto sangue per sopravvivere, e gli umani si raggruppano nelle città. Ai tempi della Seconda Inquisizione e delle liste di sospettati negli aeroporti, i vampiri si rinchiudono nelle loro roccaforti feudali. Dove sarà ambientata la cronaca?

Il Narratore può avere già un'idea di quale città usare come sfondo, essere aperto alla discussione, oppure un'idea migliore potrebbe prendere corpo durante le prime sessioni. Si valutino le seguenti opzioni e i consigli nel capitolo *Città* (pp.317-335), per avere altri dettagli

La propria città Ambientare la cronaca nella città in cui si abita o una città vicina che si conosce bene può essere una buona scelta. Tutti i partecipanti sapranno com'è fatta e quale atmosfera permea la città, quali persone ci si può aspettare di incontrare e cosa vi succede durante la notte. Il Narratore può avere già un'idea di quali clan e sette dominano la sua cronaca e inserirli facilmente nella città.

Da qualche parte... by night In alternativa, si può situare la cronaca in uno dei libri di ambientazione del gioco. Che si decida di usare uno dei nuovi manuali di **Vampiri V5** o un libro di un'edizione precedente è piuttosto irrilevante. I supplementi della serie **By Night** offrono un assortimento pressoché inesauribile di personaggi, ganci per le storie e approfondimenti storici.

Età e Generazione

Quanto sono vecchi i vampiri dei giocatori? I Cainiti risalenti a secoli o anche a decenni diversi possono avere valori e convinzioni molto lontani da quelli di novellini Abbracciati una settimana fa.

Il loro sire avrà sempre una Generazione meno di loro: un Fratello di 11ª Generazione genera un Succhiatore di 12ª. Ai fini dell'equilibrio di gioco, tutti i personaggi dovrebbero appartenere alla stessa Generazione. Se la parità di potenza dei personaggi non è una priorità, potete interpretare un sire e i suoi infanti o qualunque altra combinazione di Fratelli risulti intrigante.

Insieme al Narratore e agli altri giocatori, bisognerà decidere se la coterie è composta da:

Infanti o novellini: abbracciati entro gli ultimi 15 anni, o addirittura solo la settimana scorsa o la notte precedente, se si vuole una cronaca composta da veri e propri novellini. Quanto più recentemente è avvenuto

ALTRE EPOCHE

Tradizionalmente, Vampiri è ambientato nelle notti moderne.

Tuttavia, nulla impedisce di giocare una cronaca che inizia nel 1991, 1968, 1888, 1204 o nell'antica Roma del 120 DC. Anche se in questo libro non troverete tutte le regole o le informazioni necessarie per le cronache in altri periodi storici – e ovviamente nessun libro potrebbe mai comprendere l'intera storia dei Fratelli – le vecchie edizioni ne includono moltissime, in particolare Victorian Age Vampire e Vampiri: i Secoli Bui.

l'Abbraccio, tanto più è probabile che i personaggi siano Sangue debole di 14ª, 15ª o 16ª Generazione. Tuttavia, nuovi infanti di 12ª e 13ª Generazione sono plausibili anche nelle notti moderne.

Neonati: abbracciati entro l'arco di una vita umana, grosso modo tra la 2ª guerra mondiale. e il presente. I neonati appartengono probabilmente alla 12ª e 13ª Generazione. I Sangue debole erano rari prima dei decenni più recenti, principalmente perché i Fratelli più vecchi li sterminavano ritenendoli araldi della Gehenna.

Ancillae: abbracciati nel periodo compreso tra la Rivoluzione americana e la 2ª guerra mondiale, generalmente non più vecchi di 250 anni. Un'ancilla ha raggiunto la maggiore età durante l'era moderna, o quanto meno in un'epoca nella quale il diritto divino dei Principi cominciava a diventare un'eccentrica burla anziché la base della società vampirica. Fu proprio il contrasto tra la loro relativa "modernità" e la mentalità medievale della Camarilla a dare origine al Movimento Anarchico. Persino le ancillae più energicamente a favore della Camarilla credono che il sistema dovrebbe allentare un po' la presa – opinione che gli altri Fratelli interpretano come un "date più potere a noi". I personaggi ancillae possono rientrare al massimo nella 10ª Generazione.

Anziani: Cainiti più vecchi di 250 anni, appartenenti alla 9ª Generazione o precedenti. Il Richiamo attira inesorabile gli anziani alla Guerra della Gehenna; di conseguenza essi non sono disponibili come personaggi in questo libro.

Setta

Delle molte società segrete dei non morti, a quale sono affiliati i personaggi? Ogni setta ha il proprio carattere esclusivo, descritto altrove in questo libro e più approfonditamente nei supplementi sulle sette: **Camarilla** e **Anarchici**. Di seguito è riportata solo una breve panoramica di ciascuna setta, accompagnata dai clan tipici e dai tipi di coterie (p. 197) che di solito la compongono.

La Camarilla Agli inizi del Rinascimento, i signori vampirici degli alti clan crearono la cosiddetta Torre d'Avorio per nascondere i Fratelli all'Inquisizione. Essa è divenuta una delle società segrete più potenti della storia: ha sovvertito e manovrato governi, aziende multinazionali, crimine organizzato e mass media. Organizzata su schemi feudali, con Principi che regnano sui vampiri di una città come i signori oscuri di un'era passata, la Camarilla unisce ordine civilizzato a una spietata crudeltà. Le cronache sulla Camarilla concernono l'uso del potere, lo spettro del passato e le questioni di sicurezza e dovere contro onore e libertà.

> **Clan tipici:** Ventrue, Toreador, Nosferatu, Malkavian, Tremere e dissidenti dei clan Brujah e Gangrel.
> **Tipi di coterie possibili:** Cerberus, Commando, Guardia Diurna, Squadra da Caccia, Maréchal, Plumaire, Questari, Reggenza, Talpa, Vehme e Custodi.

Gli Anarchici Il Movimento Anarchico pone a ogni vampiro la domanda: "*Perché obbedisci?*" Antico quanto la Camarilla, il Movimento è stato infine espulso dalla Torre quale inaccettabile minaccia in questi tempi pericolosi. Il risultato: guerra aperta nelle strade, nuovo sangue che alimenta collettivi e baronie, nonché le inevitabili epurazioni. Sotto le bandiere nere marcia un numero di Anarchici equivalente a quello schierato dietro le bandiere rosse, mentre altrettanti vogliono solo tenere la testa bassa e capire da dove arriverà il prossimo pasto. Le cronache sugli Anarchici riguardano la società che cambia, la vita sotto sorveglianza, la differenza tra ideologia e realtà, e il prezzo della rivoluzione.

> **Clan tipici:** Brujah, Gangrel, dissidenti dei clan della Camarilla, qualche Vile.
> **Tipi di coterie possibili:** Culto Sanguinario, Campioni, Commando, Banda Zannuta, Nomadi, Questari, Talpa, Custodi.

I Sangue debole Una sera i personaggi si svegliano con i postumi di una sbronza e una dipendenza del tutto nuova. L'aroma del sangue li attrae, li induce a sperimentare bizzarre alchimie e a sballarsi a spese delle persone che fino a poco fa chiamavano amici. Le notti offrono poche regole, molte domande e una infinità di orrori. Sono vivi o morti? Cosa sono le creature antiche che si aggirano nella notte come squali negli abissi? Cercheranno di ridiventare umani o prosciugheranno qualche Cainita per abbracciare la notte e vivere per sempre come Dannati?

In una cronaca sui Sangue debole, il mondo dei Dannati è visto da una prospettiva personale, una

Investigatore

notte alla volta, e non servirà alcuna conoscenza dell'ambientazione per cominciare a giocare. L'esperienza dei Sangue debole può poi confluire fluidamente in una cronaca sulla Camarilla o sugli Anarchici.

Clan tipici: solo Sangue debole.
Tipi di coterie possibili: Campioni, Guardia Diurna, Banda Zannuta, Squadra da Caccia, Nomadi, Plumaire.

Concept del personaggio

Mentre viene deciso dove si svolgerà la cronaca e in quali grinfie cadranno i personaggi, il loro "concept" inizierà ad affiorare. Il concept è l'idea di fondo, una definizione vaga ma intrigante: "sicario vampirico" oppure "strambo profeta di una confraternita" o anche "una tipa alla Jessica Jones, che beve sangue invece del whisky". Chi conosce l'ambientazione di Vampiri può avere in mente anche un'idea del clan: "una dolce nonnina, ma anche una furiosa Brujah" o "chirurgo plastico Nosferatu".

Mano a mano che storia e ambientazione vengono svelate, il concept può alterarsi o semplicemente mettersi a fuoco meglio. Eventuali punti morti sono affrontati chiedendo consiglio agli altri giocatori e al Narratore. Bisogna pensare alla coterie che sta prendendo forma e alla setta a cui i personaggi vorranno affiliarsi. I concept dovrebbero funzionare bene in sincronia con quelli degli altri personaggi: se un giocatore ha creato una trafficante d'armi con una coscienza politica, un altro potrà affiancarle un medico di Big Pharma con dei contratti militari.

Ogni giocatore ha la responsabilità di creare un personaggio che collabori con la coterie o quanto meno che non intralci il gruppo o lo svolgimento del gioco. La non vita dei vampiri è già troppo pericolosa per esporsi a ostilità dall'interno; per sopravvivere è necessario cooperare. Va deciso perché i vampiri si sono uniti ai loro compagni e per quale motivo restino insieme. Hanno una missione o un nemico in comune? Sono legati dal punto di vista mistico o politico? "Ci ha formati il Principe" è una risposta buona come un'altra alla prima domanda; la recitazione potrà rispondere alla seconda.

Scegliere il clan

Se ancora non è stato fatto, è il momento di scegliere il clan del personaggio. (dettagli e archetipi al capitolo *Clan*, p. 63.) Il clan di un

vampiro definisce il suo lignaggio essenziale: ha bevuto la vitae del suo sire, perciò sarà il clan del suo sire – il suo Sangue – a definire anche il suo. I sette clan presentati in questo libro rappresentano la maggioranza dei vampiri nei territori della Camarilla e del Movimento Anarchico. Gli altri clan, per ora, esistono unicamente ai margini della Jyhad.

Forse i personaggi non fanno parte di un clan riconosciuto: ciò è perfettamente ragionevole. Tuttavia, i vampiri non vanno d'accordo con questi emarginati. Li chiamano *Vili* e sputerebbero loro addosso, se non fosse uno spreco di sangue. In alternativa, il sangue dei personaggi può essere così diluito da non accomunarli ad alcun clan – e se è iniziata una cronaca sui Sangue debole, la decisione è già stata presa.

Creare un Sangue debole

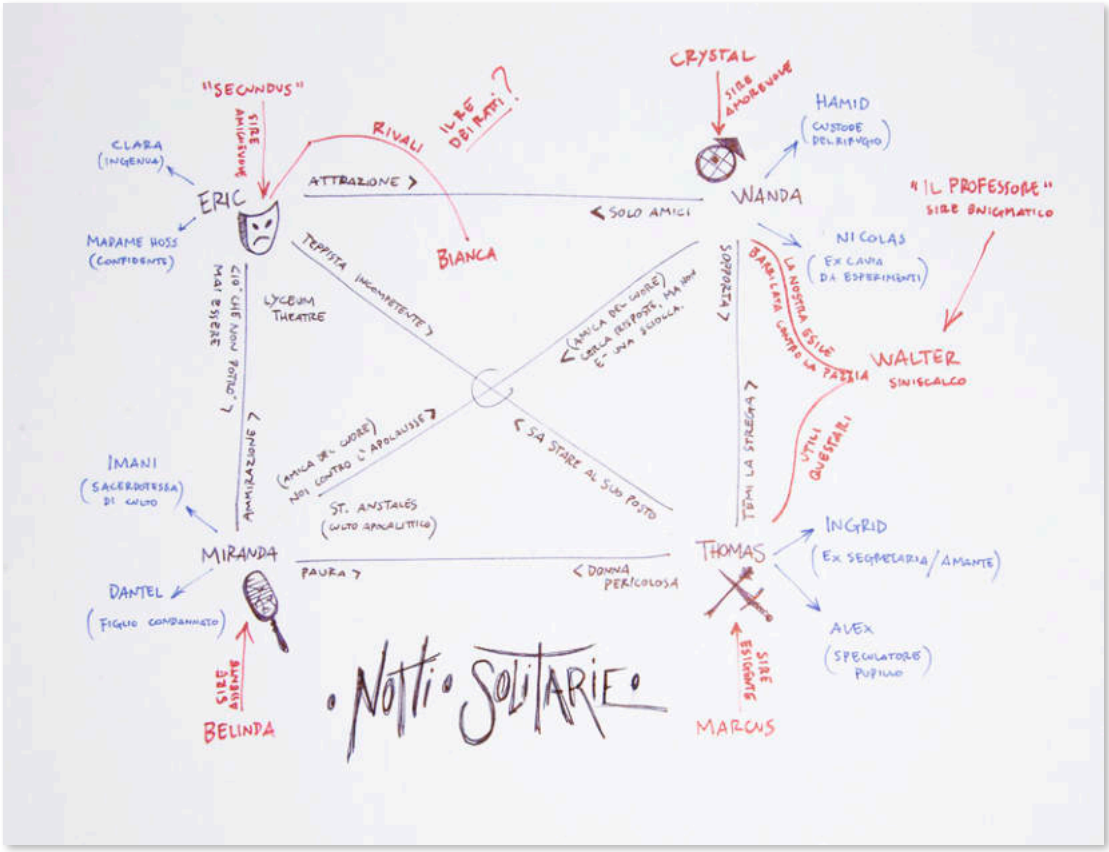
Questi personaggi seguono regole leggermente diverse durante la fase di creazione. I Sangue debole non hanno clan e non ricevono pallini di Disciplina. Invece, essi ottengono Discipline temporanee a seconda della Risonanza del sangue di cui si nutrono e possono imparare l'Alchimia dei Sangue debole tramite un Pregio o l'esperienza.

Devono anche scegliere da uno a tre Pregi dei Sangue debole e un analogo numero di Difetti dei Sangue debole prima di scegliere i normali Vantaggi (p. 182).

La Mappa Relazionale

Vampiri valorizza l'azione drammatica. Il dramma si origina nei rapporti tra persone, alcune delle quali possono essere vampiri. Quando due persone interagiscono, creano, rafforzano o alterano un rapporto. Una Mappa Relazionale consente di evidenziare visivamente l'intreccio del dramma, tenere traccia dei personaggi di supporto e fornire a Narratore e giocatori "carburante emotivo" per alimentare le scene di interazione.

Tutto parte dai personaggi, ognuno dei quali ha un sire e alcuni Punti di riferimento. In seguito, forse, si aggiungeranno mentori vampirici, amanti umani o un losco giornalista che conosce sempre



gli ultimi accadimenti soprannaturali.

Andrà sicuramente annotato il Principe della città o il Barone in carica e i relativi Consiglieri. Via via che si tracciano le righe e si descrivono le connessioni tra i personaggi e questi nuovi PNG, la Mappa Relazionale prende forma e la cronaca si arricchisce di vita e possibilità.

Con il progressivo apparire di nuovi comprimari e l'evoluzione dei rapporti, la mappa si arricchisce di nuovi nomi e vengono cancellate vecchie verità ormai superate. Il rifugio nascosto o il fantastico terreno di caccia scoperto dal Gangrel andrebbero annotati. La mappa va aggiornata mano a mano che gli alleati diventano avversari dopo il fallimento di un negoziato, o quando un vampiro sconosciuto Abbraccia un pericoloso inquisitore. Presto diventerà un groviglio di scarabocchi sui personaggi, Post-it con disegni, frasi memorabili, macchie di caffè e bozzetti vari.

La Mappa Relazionale, alla fine, diventerà il tabellone personale dei giocatori su cui tenere traccia di cospirazioni svitate o una bacheca delle indagini con tanto di foto e puntine collegate da fili colorati. Va usata non solo per dare impulso agli eventi drammatici, ma anche per tenere sott'occhio l'intricata rete di inganni ordita dai Fratelli della città. Va posizionata sempre sul tavolo, dove tutti la possono vedere. La sua forma fisica è totalmente discrezionale: un grande foglio di carta, una mappa mentale digitale, uno stampato della mappa della città con tracciati i confini dei domini e via dicendo. È possibile usare qualsiasi colore, ma la Mappa Relazionale a p. 142 impiega i seguenti:

- **Nero:** nomi dei personaggi, luoghi e appunti.
- **Rosso:** altri Fratelli e i relativi rifugi e interessi.
- **Blu:** mortali e le loro basi e attività.

Frecce e descrittori

Non c'è alcun limite con la grafica. Per esempio, ogni riga tra due personaggi può diventare una freccia che indica il carattere dominante o quello più debole. Le righe tra i sire e i personaggi puntano verso questi ultimi, ad esempio, non viceversa. Se le parti sono in parità, la riga non ha punte di freccia; ne andrà disegnata una quando verrà fuori chi tirava i fili fin dall'inizio.

L'altro elemento necessario a una riga di rapporto è un'etichetta: una breve descrizione del suo significato. I rapporti sono sempre bidirezionali e raramente alla pari in entrambe le direzioni. I vampiri sono maestri nel celare i loro veri sentimenti, perciò una freccia potrebbe indicare "odio" in una direzione e "amore" nell'altra. Altri possibili descrittori includono: "sire iperprotettivo", "gelosia psicotica", "ghoul" o "Legame di Sangue". Su un lato della freccia va annotato il descrittore di una delle parti nel rapporto, vicino al suo nome. Il descrittore della seconda parte andrà sull'altro lato. I rapporti definiti all'inizio del gioco e quelli tra membri della coterie possono essere sinceri e reciproci, ma le connessioni che giocatori e Narratore aggiungeranno durante la cronaca indicano solo quello che provano i personaggi in quel dato momento. Lo schema deve essere aggiornato mano a mano che affiorano le vere motivazioni o quando le passioni cambiano.

Iniziare la mappa

Durante la Sessione Zero si inizia a stilare la Mappa Relazionale, magari disegnandola a matita. A questo stadio preliminare, ma fondamentale, si annotano i nomi dei personaggi e i rapporti che intercorrono fra di loro e i comprimari noti.

Rapporti di coterie Vanno scritti a lettere grandi i nomi dei protagonisti. Quindi vanno tracciate righe (o frecce) tra ognuno di essi e altri due personaggi, annotando un rapporto positivo su una delle frecce e uno negativo sull'altra. I rapporti di coterie positivi possono includere: "affascinato da", "vecchio amico", "confida in lui/lei", "gli deve molto" e "gli piacciono le armi come a me". I descrittori negativi potrebbero dire: "sfiducia", "compete per l'affetto di X", "le piace primeggiare", "vuole la mia bambola di sangue" o "si atteggia a Sceriffo". Si ricordi che è possibile alterare in meglio o in peggio questi rapporti anche durante la creazione dei personaggi, se viene in mente qualcosa che si adatti alla storia in modo più elegante, oppure in reazione agli eventi della cronaca.

Sire Scrivere il nome (e forse dettagli come clan, anno dell'Abbraccio e posizione nota nella setta) del sire di ciascun personaggio in un riquadro a una certa distanza da quest'ultimo. Quindi tracciare una freccia verso il personaggio e indicare un descrittore per l'Abbraccio, come: "Abbraccio accidentale", "allevato per il potere", "il mio errore", "Abbraccio tormentoso" e "odia".

Comprimari di setta Tutti i vampiri, a parte forse l'infante più inesperto, hanno connessioni nella loro setta. Il Narratore dovrà fornire i nomi di due vampiri locali o far acquisire una connessione con un altro

comprimario o con il sire di un altro personaggio. I nomi dei nuovi personaggi non giocanti andranno annotati dentro riquadri come per il sire dei personaggi: nome, clan, anno dell'Abbraccio e posizione nota nella setta. Dal riquadro di ogni personaggio si traccerà una freccia verso ognuno di essi, con un descrittore. Un rapporto può essere positivo: "il mio signore", "rispetto il suo candore", "incute soggezione", "abbiamo sanguinato assieme contro il Principe", "collega abitante dei tetti" o "provo una strana attrazione". L'altro invece negativo: "mi deve dei soldi", "vuole farmi le scarpe", "vigliacco", "tendenze Anarchiche" (o l'opposto), o "mi fa la corte... e mi fa paura". Nessuno di questi rapporti corrisponde (per ora) a un Vantaggio o un Difetto meccanico, ma sarà possibile assegnarvi dei pallini più avanti.

La vita umana del personaggio

Ogni vampiro è stato un essere umano. I personaggi non fanno eccezione: possono avere qualsiasi età e provenire da qualunque cultura o nazione, previa approvazione da parte del Narratore. I concept di coterie e cronaca possono aiutare a restringere il campo delle scelte dai sette miliardi iniziali.

Se ancora non è stato fatto, è il momento di decidere il nome del personaggio.

Scegliere i Tratti

In **Vampiri**, ogni personaggio viene creato acquistando Tratti a svariati livelli; le sue azioni nel gioco saranno invece decise dal giocatore. Più avanti sarà possibile migliorare tali livelli con i punti esperienza. Neonati e ancillae ricevono punti esperienza da spendere in altri Tratti e Vantaggi alla fine della creazione, ma il Narratore dovrebbe permettere persino agli infanti appena Abbracciati di spostare i punti tra le varie caratteristiche dopo il preludio, allo scopo di personalizzare i valori in base ai desideri di ogni giocatore. Non è necessario intestardirsi troppo sulle scelte.

Il gioco misura i Tratti in pallini, a volte chiamati anche "livelli" o "valori". I Tratti variano da 1 a 5 pallini, dove 5 è il massimo livello raggiungibile dagli esseri umani. Un personaggio con cinque 5 in Destrezza e altrettanti in Atletica, per esempio, è un atleta di livello olimpionico: forse ne esiste solo uno su un milione.

Definire gli Attributi Vanno esaminati gli Attributi in cima alla scheda. In quale di essi primeggia il personaggio? Dovranno essere anneriti 4 pallini accanto al nome di quell'Attributo. Quale di essi è il peggiore? Un solo pallino accanto a quell'Attributo andrà riempito. Dei restanti, tre Attributi avranno 3 pallini e quattro Attributi invece 2.

Attributo migliore: 4 pallini
Tre Attributi: 3 pallini ciascuno
Quattro Attributi: 2 pallini ciascuno
Attributo peggiore: 1 pallino

Due Tratti ulteriori vanno ricavati partendo dagli Attributi:

- Salute: Costituzione +3.
- Volontà: Fermezza + Autocontrollo.

ESEMPIO:

Christopher sta assegnando i pallini e decide che il principale pregio del personaggio è la compostezza nelle avversità: pertanto assegna 4 pallini all'Autocontrollo. Tuttavia, vuole che abbia un fisico gracile e di conseguenza assegna solo 1 pallino a Costituzione. Fermezza, Carisma e Prontezza ricevono 3 pallini ciascuno, mentre i restanti Attributi ne ricevono 2.

Scegliere le Abilità Le Abilità raccontano la vita del personaggio: cosa faceva quando era vivo? Si può usare il metodo di Assegnazione Rapida delle Abilità nel riquadro a p. 147 o adottare un approccio più particolareggiato usando le seguenti indicazioni. È opportuno riflettere sul significato di ciascuna Abilità nel contesto della vita umana del personaggio. Quei 3 pallini in Rissa li ha guadagnati dopo un anno di merda passato a fare il buttafuori a Pattaya, con una carriera nella marina mercantile o frequentando un ottimo *dojo* a Gainesville ai tempi dell'università?

Abilità professionali

Di solito un individuo eccelle in ciò che gli serviva per guadagnarsi il pane. Senz'altro era quello che faceva più spesso.

La professione del personaggio gli conferisce due Abilità a 3 pallini (•••) e due Abilità a 2 pallini (••).

Le parole tra parentesi rappresentano le specialità, che offrono un bonus ai test di Abilità in quello specifico campo. Ogni volta che si acquisisce il primo pallino nelle Abilità Accademiche, Espressività, Manualità o Scienze, va scelta una specialità a esse associata.

Scegliere una specialità professionale in una delle Abilità professionali del personaggio.

Abilità degli eventi di vita

Quali eventi importanti hanno plasmato la vita del personaggio? Ha servito in Iraq, sopportato un rapporto con un compagno violento, vinto la lotteria o avuto dei figli? È stato rapinato e ha iniziato a praticare il taekwondo? Di qualunque cosa si sia trattato, l'esperienza gli ha insegnato qualcosa.

Nello specifico, un evento gli ha insegnato un'Abilità a 3 pallini (•••) e un altro un'Abilità a 2 pallini (••).

Abilità del tempo libero

Il personaggio aveva dei passatempi nei quali spendeva i suoi guadagni. Quali di queste attività sono state interrotte dagli eventi della sua vita? Praticava il triathlon? Andava in discoteca tutte le settimane? Perfino dai divertimenti ha imparato qualcosa.

Scegliere tre Abilità del tempo libero a cui assegnare un pallino (•).

Abilità Extra

Ora è possibile esaminare tutte le altre Abilità! Utilizzare una delle seguenti opzioni:

Specialista: scegliere un'altra Abilità a 4 pallini (••••). È possibile rimpiazzare la specialità professionale con una specialità di questa. Tuttavia non si può spostare a una nuova Abilità una delle specialità gratuite conferite da Accademiche, Espressività, Manualità o Scienze.

Generalista: scegliere altre due Abilità a 2 pallini (••) e altre quattro Abilità a 1 pallino (•).

Idealmente andrebbe elaborata una ragione plausibile che giustifichi il perché un PG abbia queste nuove Abilità, ma non è necessario trovare una risposta a ogni costo.

Definire i principi Quali erano i valori morali del personaggio? Era un credente, un comunista, un vegano? Chi era la persona più importante nella sua vita? Queste cose rappresentano le *Convinzioni* e i *Punti di*

ESEMPI DI ASSORTIMENTI PROFESSIONALI:

- **Artista:** Espressività o Manualità (Arte) ••• Intuito ••• Accademiche •• Occulto o Allerta ••
- **Programmatore:** Tecnologia ••• Accademiche o Manualità ••• Finanza •• Convincere ••
- **Dirigente:** Finanza ••• Convincere o Intimidire ••• Intuito •• Sotterfugio ••
- **Investigatore:** Investigare ••• Intuito ••• Allerta •• Rissa o Armi da Fuoco ••
- **Tossicomane:** Bassifondi ••• Affinità Animale o Rissa ••• Intuito o Criminalità •• Mischia o Armi da Fuoco ••
- **Malavitoso:** Rissa o Sotterfugio ••• Bassifondi ••• Intimidire o Criminalità •• Mischia o Armi da Fuoco ••
- **Studioso:** Accademiche o Scienze ••• un'altra Abilità Mentale ••• Manualità (Scrittura) •• Convincere ••
- **Alta società:** Espressività o Tecnologia ••• Finanza ••• Intuito •• Galateo o Sotterfugio ••
- **Veterano:** Atletica o Allerta ••• Armi da Fuoco ••• Furtività •• Autorità o Sopravvivenza ••

riferimento dell'Umanità di un personaggio, la sua integrità morale e la diga per arginare la Bestia che si annida in ogni vampiro.

Convinzioni

Le *Convinzioni* sono i valori essenziali di un individuo: una serie di principi morali che fortificano le sue azioni contro la Bestia. Vanno definite da una a tre Convinzioni cruciali per il personaggio quando era vivo. Le Convinzioni iniziano spesso con "mai" o "sempre"; sono le credenze forti riguardo qualcosa che probabilmente si manifesterà durante il gioco. Uccidere, amare, essere leali, avere ideali fondamentali, principi politici e codici religiosi: sono tutti ottime Convinzioni. Il Narratore deve approvare le Convinzioni scelte dal personaggio; in alcune troupe, devono approvarle tutti i giocatori. È necessario pensare a dove e in che modo queste Convinzioni sono diventate importanti per il personaggio. È stata la sua famiglia a inculcargliele? Le ha adottate frequentando la Sorbona o un'amante? Forse una di esse è stata generata da uno degli eventi chiave visti durante la scelta delle Abilità.

ESEMPIO:

La cronaca per la quale il vampiro Thomas è stato creato verterà sul come le persone cattive finiscono male, e Thomas ha delle Convinzioni che rispecchiano tale concetto. "Mi importa solo di me e dei miei cari", "Gli altri dovrebbero stare al loro posto" e "L'avidità garantisce che il potere passi dai deboli ai forti" sono del tutto in contrasto con i Precetti della cronaca (p. 172), ma questo è proprio l'effetto che il giocatore desidera ottenere.

ESEMPI DI EVENTI

(scegliere o tirare):

1. **Servizio militare: Armi da Fuoco o Allerta**
2. **Matrimonio fallito: Persuasione o Sotterfugio**
3. **Senzatetto: Bassifondi o Sopravvivenza**
4. **Università: Accademiche o Scienze**
5. **Campagna elettorale: Politica o Sotterfugio**
6. **Vittima di un crimine: Rissa o Criminalità**
7. **Grave malattia: Medicina o Intuito**
8. **Arricchito: Finanza o Galateo**
9. **Aveva figli: Convincere o Intuito**
0. **Affiliazione a un culto: Occulto o Intimidire**

ESEMPI DI HOBBY E PASSATEMPI

(scegliere o tirare):

1. **Maratoneta: Atletica**
2. **Videogiocatore: Tecnologia**
3. **Creativo: Manualità**
4. **Attivista: Autorità o Politica**
5. **Guardia Nazionale: Armi da Fuoco**
6. **Cacciatore: Sopravvivenza**
7. **Attore o musicista: Espressività**
8. **Fedifrago: Sotterfugio**
9. **Scuola serale: Accademiche**
10. **Street racer: Guidare**

Punti di riferimento

Ora è il momento di pensare alle persone che circondano il PG e che gli stanno più a cuore. Se diventare mostri le allontanasse da lui, per chi sarebbe disposto a rischiare tutto? Chi fra questi, tornandogli alla mente, potrebbe impedirgli di squarciare una gola indifesa?

Queste persone sono i *Punti di riferimento* del personaggio. Vanno scelti tanti mortali quante sono le sue Convinzioni. Queste persone definiscono alla lettera il meglio del genere umano per il vampiro ed esemplificano le sue Convinzioni. Potrebbero essere sua moglie e i suoi figli, il suo migliore amico o il suo vecchio sergente, o magari il suo barista preferito e una bella ragazza che ha guardato da lontano senza avere mai il coraggio di approcciare. Per ulteriori suggerimenti è possibile consultare la sezione *Punti di riferimento*, p. 173.

ESEMPIO:

Per la prima Convinzione di Thomas, "Mi importa solo di me e dei miei cari", il giocatore sceglie il suo discendente mortale, al quale vuole molto bene. Decide anche che i valori di questo mortale sono completamente diversi dai suoi. La seconda, "Gli altri dovrebbero stare al loro posto", è collegata a un affarista che Thomas è convinto di disprezzare, ma che rimane comunque molto importante per lui. La terza, "L'avidità garantisce che il potere passi dai deboli ai forti", è legata al suo ghoul; Thomas lo sta istruendo per Abbracciarlo in futuro.

Annotare i nomi dei Punti di riferimento sulla Mappa Relazionale, vicino a quello del personaggio.

ALTERNATIVA DI ASSEGNAZIONE RAPIDA DELLE ABILITÀ

Scegliere una distribuzione di Abilità:

- **Tuttofare: un'Abilità a 3 pallini, otto Abilità a 2 e dieci Abilità a 1.**
- **Equilibrato: tre Abilità a 3 pallini, cinque Abilità a 2 e sette Abilità a 1.**
- **Specialista: un'Abilità a 4 pallini, tre Abilità a 3, tre Abilità a 2 e tre Abilità a 1.**

Aggiungere specialità gratuite alle seguenti Abilità: Accademiche, Manualità, Espressività e Scienze.

Scegliere un'ulteriore specialità gratuita.

Ambizione

Qual era la maggiore aspirazione del personaggio quando era umano? Dopo l'Abbraccio questo obiettivo può cambiare, ma al momento della morte qual era il suo scopo nella vita? Spesso questa domanda influenza solo il preludio, dato che la morte e l'Abbraccio hanno la tendenza a cambiare le priorità. Detto ciò, molti succhiasangue secolari lottano ancora per completare la loro Ambizione mortale, talvolta in una forma contorta e depravata.

Per ulteriori idee e consigli è possibile consultare la sezione Ambizione, p. 173.

E poi, un mostro vi toglie la vita.

L'Abbraccio e le sue conseguenze

I migliori Succhiatori rientrano in due categorie di persone. Le prime hanno vissuto esistenze grigie a cui si aggrappano con fervore quasi religioso: per loro l'Abbraccio è come un nuovo lavoro, una nuova malattia di famiglia, una nuova sfida da superare. Le altre pensano che il peggio sia già avvenuto e che da qui le cose possano solo migliorare. Ovviamente si sbagliano, ma la disposizione mentale aiuta...

Entr'acte e preludio Nel caso di una cronaca incentrata sui Sangue debole, e in particolare una storia di infanti novellini, a questo punto è possibile recitare l'Abbraccio e completare la creazione dei personaggi dopo aver finito. È possibile farlo anche se si desidera che l'esistenza di un vampiro sia influenzata da come si è svolta la sua trasformazione.

Se è già stato scelto il clan, se si conosce bene il Mondo di Tenebra e si ha già un'idea chiara del Fratello che si desidera interpretare, o se si preferisce concludere la creazione del personaggio, è meglio terminare la fase dell'Abbraccio e delle conseguenze. Il Narratore può quindi integrare le decisioni dei giocatori nella prima "vera" sessione, sotto forma di presagi o di aggancio narrativo diretto. Magari i giocatori sanno che tipo di vampiro diventeranno, ma non come, finché la scena non si svolgerà.

Chi è adesso il personaggio? Se è morto da poco e senza clamore (il suo bancomat funziona ancora), non ha bisogno di un nome nuovo. Ma se è deceduto dal punto di vista legale, in un altro secolo o un altro continente, dovrà scegliere il nome della sua Maschera. Lo userà quando fingerà di essere umano; se è morto da molto tempo o aveva un nome comune come "Susan Johnson", potrà continuare a servirsene. Il personaggio potrebbe anche avere un nome da Fratello solo per l'Elysium o per i suoi consanguinei. Questo appellativo può essere qualsiasi cosa: il nome che aveva da vivo, un nome latino che indichi l'adozione da parte di un lignaggio potente, il soprannome da gang che usa per terrorizzare gli Anarchici rivali. Un consiglio: le Arpie si divertono molto a deridere le idee dei mortali sui "nomi fighi da vampiro", perciò fate attenzione.

Chi è il personaggio durante la notte? Non può più uscire alla luce del sole; non può più mangiare. Se deve indossare una Maschera, per non parlare di tenersi un lavoro, dovrà spiegare perché nessuno dei suoi conoscenti mortali lo veda mai di giorno. Ecco alcuni suggerimenti di carriere notturne:

- Guardiano notturno
- Batterista di una cover band
- Netturbino
- Programmatore o agente di borsa che lavora da casa quando in India o Giappone è giorno
- Giornalista, poliziotto, infermiere, terapeuta o paramedico del turno di notte
- Commesso di minimarket o negozio di dolciumi aperto 24h
- Membro di una ronda di cittadini ("*Il crimine non dorme mai, e nemmeno io.*")
- Barista
- Tassista o autista di Uber
- Fattorino in bicicletta
- Autore di giochi da tavolo

Forse non ha mai a che fare con i noiosi abitanti del giorno. Non ha un vero lavoro, ma nessuno glielo chiede mai. Potrebbe spacciarsi per (o essere davvero) un:

- Modaiolo o "alternativo"
- Ludopatico
- Criminale
- Professionista del sesso
- Senzatetto
- Immigrato senza permesso o profugo ("*Non esco quando La Migra potrebbe beccarmi!*")

Potenza del Sangue Quanto più vicino a Caino è un vampiro, tanto più alto è il potenziale del suo Sangue e potenti le arti che è capace di padroneggiare. La Potenza del Sangue dei personaggi principianti dipende dalla loro Generazione, come definito di seguito:

- **14ª, 15ª o 16ª Generazione:** 0 (Sangue debole)
- **12ª o 13ª Generazione:** 1
- **10ª o 11ª Generazione:** 2

Annotare questo numero nell'apposito spazio sulla scheda del personaggio.

Segnare l'Umanità *L'Umanità* è un Tratto che definisce fino a che punto un personaggio è scivolato verso la mostruosità. Un vampiro con Umanità pari a 0 si è completamente arreso alla Bestia e non può più essere usato come PG.

L'Umanità di ogni personaggio parte da 7. Il Narratore può consentire ai personaggi di una cronaca incentrata sui novellini di cominciare con Umanità 8. Ulteriori regole sull'Umanità sono a p. 236.

Come si procura il sangue?

Ogni omicida seriale segue il suo schema. Ogni predatore ha i suoi istinti. Quelli del vampiro dipendono dalle sue Discipline e dal suo archetipo di Predatore.

Scegliere le Discipline Quando i personaggi diventano vampiri, acquisiscono diverse Discipline conferite dal Sangue. Le Discipline e i poteri a esse associati sono descritti a partire da p. 243.

Scegliere due delle Discipline associate al clan del personaggio (vedere il capitolo *Clan*, pp. 63-113) e annotare due pallini in una di esse e un pallino nell'altra.

Se il personaggio è un Vile,

pertanto senza clan, scegliere due Discipline qualsiasi a piacere e annotare due pallini in una di esse e un pallino nell'altra.

ESEMPIO:
Carmen sceglie le Discipline per il suo personaggio, un Nosferatu. Annota 2 pallini in Oscurazione e 1 pallino in Animalità.

Attenzione: va scelto anche un potere per ciascun pallino (p. 244).

ESEMPIO:
Per Oscurazione, Carmen sceglie il potere "Manto d'Ombre" e "Passaggio Inosservato". Per Animalità sceglie "Vincolare Famulus".

I Sangue debole e le Discipline
I personaggi Sangue debole non possono servirsi in modo affidabile delle Discipline associate a un Sangue più denso del loro. Per compensare tale debolezza, hanno sviluppato un'arte unica: l'Alchimia dei Sangue debole. Essi ricevono inoltre benefici dalla Risonanza delle loro vittime (p. 226).

Dato che i Sangue debole mantengono probabilmente maggiori contatti con il mondo mortale, valutare se sia opportuno acquisire Contatti, Influenza e altri Vantaggi Mortali, o magari un Punto di riferimento aggiuntivo. Annotare sulla Mappa Relazionale ogni nuova persona collegata a questi Vantaggi.

Nessun Sangue debole può acquistare Legame, Mawla, Seguaci o Status in fase di creazione (una coterie mista può tuttavia acquisirli come Background condiviso).

Scegliere l'archetipo di Predatore Il personaggio, il suo sire o il suo Sangue definiscono anche il modo in cui va a caccia di prede. Scegliere uno degli archetipi di Predatore descritti da p. 175.

Ogni archetipo conferisce al personaggio una serie di Tratti quali Discipline, Vantaggi, Difetti e altre caratteristiche specifiche che simulano o rendono più facile il suo metodo favorito di caccia. Se un archetipo conferisce una specialità per la quale non si possiede l'Abilità corrispondente, il personaggio ottiene invece un pallino in quell'Abilità.

I succhiasangue appena trasformati, come i Sangue debole e molti novellini, non scelgono un archetipo fino a quando non hanno afferrato appieno questo aspetto della loro esistenza notturna.

Qual è la sua storia?

A questo punto della creazione del personaggio si apportano gli ultimi ritocchi alla sua vita interiore e si stabiliscono i suoi legami con l'ambiente della cronaca e con il Mondo di Tenebra in generale.

Credenze notturne Ora che è noto il modo in cui il personaggio uccide, bisogna capire perché lo fa. Se la sua Ambizione mortale (o una distorta versione Cainita di essa) è rimasta intatta, va annotata sulla scheda. Se una maggiore conoscenza dell'ambientazione induce a cambiarla, basta prendere in considerazione di sostituirla con un'Ambizione vampirica.

Vantaggi Tutti possiedono vantaggi e difetti difficili da descrivere in termini di semplici abilità o capacità. Può trattarsi di privilegi sociali o influenza politica, ricchezza, bellezza, amici nei posti giusti o mancanza di tale cose. I Vantaggi aiutano a definire ulteriormente la vita dei personaggi e risultano utili anche dopo la morte.

Scegliere fino a 7 pallini di Vantaggi dalle sezioni Pregi (pp. 179-182) e Background (p.184). Durante questa fase si dovrebbe tenere a mente un paio di cose:

Innanzitutto, i Vantaggi devono essere pertinenti all'esistenza del vampiro, dato che il loro uso durante la cronaca ha un costo. Se si sceglie come Alleato il suo parroco di quartiere, sarà necessario nascondergli la propria vera natura o escogitare una ragione per cui dovrebbe essere amico di un mostro.

A seconda della natura della cronaca, il Narratore può vietare l'acquisto di determinati Vantaggi.

Il Narratore può anche dichiarare che alcuni Background sono obbligatori o che la coterie deve procurarsi un rifugio comune e perciò tenere in serbo qualche punto a tal fine; in questo caso, può concedere uno o due pallini extra. Bisogna valutare attentamente quali Vantaggi possono generare i migliori spunti narrativi.

Alla fine del processo di creazione occorre inoltre acquisire almeno 2 punti nei Difetti. Ogni nuovo personaggio comprimario derivante dai Vantaggi deve inoltre essere annotato sulla Mappa Relazionale.

ESEMPIO:
Nel tentativo di ancorare il suo personaggio al mondo dei mortali, Klaus assegna 2 pallini a Maschera, 2 pallini a Risorse e 2 pallini ad Alleati, a rappresentare amici e conoscenti ancora

vivi. Assegna il suo ultimo pallino a Contatti – un povero editore oberato di lavoro. Ma la vita notturna non è priva di pericoli, e il vampiro è ostracizzato dagli Anarchici locali a causa delle sue precedenti indiscrezioni – un Difetto da 2 punti.

Scegliere una Sapienza di Tenebra
Le Sapienze di Tenebra sono speciali Vantaggi che collegano il personaggio direttamente al ricco background canonico di **Vampiri**. Ogni giocatore può scegliere una particolare Sapienza e assegnarvi pallini proprio come se si trattasse di un normale Vantaggio. Attenzione però: questi Tratti sono spesso di natura assai diversa e potrebbero non essere adatti a tutte le cronache. Vari esempi appaiono in fondo a questo libro; ne troverete altri nei supplementi **Camarilla** e **Anarchici**, e altri ne appariranno in future pubblicazioni. Il Narratore ha sempre l'ultima parola su quali Sapienze di Tenebra sono disponibili per i personaggi.

Pregi e Difetti dei Sangue debole
Nessun Sangue debole è uguale agli altri. La Camarilla li perseguita anche per questo motivo: la loro natura (o soprannatura) non segue le regole.

Quando si creano tali personaggi, bisogna scegliere da uno a tre Pregi dei Sangue debole (p. 183) e un numero analogo di Difetti dei Sangue debole (p. 182).

Questi Tratti rappresentano le loro peculiarità specifiche e il modo esclusivo in cui la maledizione si manifesta in essi.

Creare la coterie Ogni giocatore riceve a questo punto un pallino Coterie (nel caso di una troupe poco numerosa, il Narratore può concedere a ogni giocatore due pallini Coterie). Mettendosi d'accordo, i giocatori spendono questi pallini e ogni eventuale pallino di Vantaggi tenuto in serbo per costruire la loro coterie. Creare la coterie congiuntamente offre molti spunti per storie, infonde nei giocatori un senso di appartenenza e aiuta a mantenere tutti sullo stesso piano – almeno all'inizio. I pallini Coterie vanno usati per definire il territorio di caccia del gruppo: il suo Dominio nella città (p. 195).I pallini Coterie e i pallini Vantaggio avanzati possono essere usati per acquistare i Background di Coterie condivisi (p. 196).

Ogni nuovo PNG originato da questa fase deve essere annotato sulla Mappa Relazionale.

Il mare del tempo Questa fase dipende dall'età della coterie definita in precedenza.

Novellini o infanti: se i personaggi sono così giovani, la creazione è finita! Tempo di svolgere i preludi, dare una rapida sbirciata allo specchio (p. 154) e si potrà iniziare a giocare.

Neonati: ogni personaggio può spendere 15 punti esperienza, che rappresentano la sua lenta crescita nel corso dei decenni.

Ancillae: ogni ancilla ottiene un ulteriore pallino in Potenza del Sangue, riceve due pallini di Vantaggi e sottrae un pallino alla propria Umanità. Riceve inoltre 35 punti esperienza da spendere.

COSTO DEI TRATTI: ESPERIENZA

Tratto	Punti esperienza
Incremento di Attributo	Nuovo livello x 5
Incremento di Abilità	Nuovo livello x 3
Nuova specialità	3
Disciplina di clan	Nuovo livello x 5
Altra Disciplina	Nuovo livello x 7
Disciplina dei Vili	Nuovo livello x 6
Rituale di Stregoneria del Sangue	Livello del rituale x 3
Formula dei Sangue debole	Livello della formula x 3
Vantaggio	3 per pallino
Potenza del Sangue	Nuovo livello x 10

Il costo di un pallino dipende dal suo tipo e da quanti pallini si possiedono già in quel Tratto. La tabella Costo dei Tratti specifica tale prezzo. La voce "Nuovo livello" sulla tabella significa "il livello di Tratto che si desidera acquisire". Ad esempio, passare da due pallini (••) a tre pallini (•••) in Autocontrollo richiede 15 punti esperienza, perché Autocontrollo 3 x 5 = 15.

Non è possibile saltare un passaggio e acquistare direttamente quattro pallini di Autocontrollo (••••) al costo di 20 punti se si possiedono solo due pallini (••); bisogna prima acquistare il terzo pallino (•••) con 15 punti esperienza, quindi il quarto (••••) con 20 punti.

VAMPIRI: LA MASQUERADE

Scheda Riassuntiva

ATTRIBUTI

- **Carisma**: fascino, magnetismo, personalità (Sociale)
- **Persuasione**: convincere altri a fare ciò che si vuole (Sociale)
- **Autocontrollo**: dominio di sé, freddezza, contegno (Sociale)
- **Forza**: esercizio di potenza muscolare (Fisico)
- **Destrezza**: agilità, grazia, coordinazione (Fisico)
- **Costituzione**: robustezza, resilienza, tenacia (Fisico)
- **Intelligenza**: memoria, raziocinio, intelletto (Mentale)
- **Prontezza**: astuzia, intuizione, riflessi (Mentale)
- **Fermezza**: risolutezza, concentrazione, attenzione (Mentale)

ABILITÀ

- **Accademiche:** discipline umanistiche e liberali, apprendimento sui libri (Mentale)
- **Affinità Animale:** domare e comunicare con gli animali (Sociale)
- **Allerta:** percezione sensoriale, consapevolezza ambientale, individuazione dei pericoli (Mentale)
- **Armi da Fuoco:** usare armi a distanza come pistole e balestre (Fisica)
- **Atletica:** correre, saltare, scalare (Fisica)
- **Autorità:** comandare e ispirare altri (Sociale)
- **Bassifondi:** capire il funzionamento della società criminale e metropolitana (Sociale)
- **Convincere:** persuadere il prossimo (Sociale)
- **Criminalità:** attuare e difendersi da effrazioni (Fisica)
- **Espressività:** esprimere l'arte di persona davanti a un pubblico (Sociale)
- **Finanza:** capacità di far soldi, gestirli e trasferirli (Mentale)
- **Furtività:** non farsi vedere, sentire o riconoscere (Fisica)
- **Galateo:** cortesia negli ambienti sociali (Sociale)
- **Guidare:** pilotare veicoli (Fisica)
- **Intimidire:** obbligare il prossimo a tirarsi indietro (Sociale)
- **Intuito:** discernere emozioni e motivazioni (Sociale)
- **Investigare:** seguire indizi, risolvere misteri (Mentale)
- **Manualità:** assemblare, costruire, modellare (Fisica)
- **Medicina:** curare ferite, diagnosticare malattie (Mentale)
- **Mischia:** combattimento armato in corpo a corpo (Fisica)
- **Occulto:** sapienza segreta, reale o immaginaria (Mentale)
- **Politica:** gestire, influenzare e formare governi (Mentale)
- **Rissa:** combattimento senz'armi (Fisica)
- **Scienze:** conoscenza e teoria del mondo fisico (Mentale)
- **Sopravvivenza:** restare vivi in un ambiente ostile (Fisica)
- **Sotterfugio:** indurre il prossimo a fare ciò che si vuole con l'inganno (Sociale)
- **Tecnologia:** capire e utilizzare tecnologia moderna, computer e attività in rete (Mentale)

CLAN

Ogni clan è particolarmente versato nelle tre Discipline elencate dopo la breve descrizione.

- **Brujah:** la Feccia si ribella al "Sistema" e scatena la sua collera contro la tirannia. (Ascendente, Potenza, Velocità)
- **Gangrel:** gli animaleschi Stranieri sono in parte vampiro e in parte bestia. (Animalità, Proteide, Robustezza)
- **Malkavian:** la pazzia dei Lunatici nasconde e svela molte verità. (Auspex, Dominazione, Oscurazione)
- **Nosferatu:** gli orrendi Topi di Fogna celano la loro deformità nelle tenebre, da cui estraggono segreti. (Animalità, Oscurazione, Potenza)
- **Toreador:** I Degenerati ricercano il brivido dell'arte, del romanticismo e della crudeltà nello stagnante panorama della non morte. (Ascendente, Auspex, Velocità)
- **Tremere:** distrutti da una nuova Inquisizione, gli Stregoni ambiscono a ripristinare il loro monopolio sul potere magico. (Auspex, Dominazione, Stregoneria del Sangue)
- **Ventrue:** gli aristocratici Sangue Blu impongono le Tradizioni e la Masquerade alle stirpi che ritengono inferiori. (Ascendente, Dominazione, Robustezza)
- **Vili:** i senza clan non manifestano tratti comuni, a parte il ritrovarsi emarginati dai vampiri di

chiaro lignaggio. (Nessuna)
- **Sangue debole:** nati troppo lontani da Caino per condividere appieno la sua maledizione, i Mercuriani dal sangue diluito devono lottare con le unghie e le zanne per sopravvivere in un mondo ostile – o trovare una via di uscita. (Alchimia dei Sangue debole)

DISCIPLINE
- **Animalità:** affinità soprannaturale e controllo degli animali
- **Ascendente:** capacità di attirare, influenzare e controllare le emozioni
- **Auspex:** percezione extrasensoriale, sesto senso e premonizioni
- **Dominazione:** controllo mentale tramite lo sguardo penetrante del vampiro
- **Oscurazione:** capacità di rimanere nascosti e invisibili anche in una folla
- **Potenza:** la Disciplina del vigore e della possanza fisica
- **Proteide:** l'arte di cambiare forma, dalla crescita di artigli sulle dita alla fusione con la terra
- **Robustezza:** tenacia ultraterrena, capace persino di resistere al fuoco e alla luce del sole
- **Velocità:** rapidità e riflessi soprannaturali
- **Alchimia dei Sangue debole:** mescolare sangue, emozioni e altri ingredienti per ricavare effetti impressionanti
- **Stregoneria del Sangue:** uso del Sangue per compiere opere di magia

ARCHETIPI DI PREDATORE
- **Accattone:** si procura sangue conservato o dai morti, anziché cacciare i vivi.
- **Allevatore:** si nutre solo dagli animali.
- **Consensualista:** prende il sangue altrui solo dietro consenso.
- **Osiride:** essendo oggetto di devozione, si ciba a spese del suo culto, della sua chiesa o dei suoi ammiratori.
- **Randagio:** sottrae il sangue con la forza o le minacce.
- **Regina della Scena:** si ciba in una sottocultura o gruppo esclusivo nel quale ricopre una posizione di prestigio.
- ***Sandman*:** si nutre solo da vittime dormienti, spesso intrufolandosi nelle loro case.
- **Sanguisuga:** si nutre da altri vampiri.
- **Simulante:** prende il sangue di nascosto alla sua famiglia o agli amici mortali.
- **Sirena:** si nutre tramite seduzione, sotto la maschera dell'atto sessuale.

BACKGROUND
- **Alleati:** conoscenti mortali, generalmente famiglia o amici.
- **Contatti:** fonti di informazione possedute dal vampiro.
- **Fama:** quanto è famoso presso i mortali.
- **Gregge:** le vene da cui può nutrirsi liberamente e senza pericolo.
- **Influenza:** potere politico nella società dei mortali.
- **Maschera:** falsa identità corredata da appositi documenti.
- **Mawla:** Fratello che consiglia e appoggia il personaggio. Un mentore, patrono o compagno di setta.
- **Rifugio:** un luogo dove dormire al sicuro durante il giorno.
- **Risorse:** ricchezza materiale, proprietà e reddito.
- **Sapienza di Tenebra:** connessione del personaggio alla storia segreta e leggendaria del Mondo di Tenebra.
- **Seguaci:** ammiratori, guardie e servitori mortali.
- **Status:** grado di prestigio del vampiro nella società dei non morti.

Per altri Vantaggi e Difetti, vedere pp. 179-184

TIPI DI COTERIE
- **Banda Zannuta:** gruppo criminale, gang o simile.
- **Campioni:** combatte per una buona causa.
- **Cerberus:** protegge o sorveglia un luogo importante.
- **Commando:** combatte per un padrone.
- **Culto Sanguinario:** controlla un culto umano e si nutre dai suoi membri.
- **Custodi:** protegge la città dagli intrusi soprannaturali.
- **Guardia Diurna:** protegge dai mortali i non morti che dormono.
- **Maréchal:** serve e protegge il signore della città.
- **Nomadi:** viaggia da un luogo all'altro.
- **Plumaire:** coterie sociali che amano riunirsi spesso.
- **Questari:** cerca di raggiungere un obiettivo o compiere una grande impresa.
- **Reggenza:** gestisce la situazione fino al ritorno degli anziani.
- **Squadra da Caccia:** cattura per conto terzi umani con sangue di particolare Risonanza.
- **Talpa:** coterie camuffata e infiltrata segretamente da un signore rivale.
- **Vehme:** tutela con la forza la Masquerade.

Uno sguardo allo specchio

Ora è il momento di riflettere su altri aspetti del vampiro in aggiunta a quelli sopra elencati. Non è obbligatorio scriverli, ma sarebbe il caso di pensarci un po' – non solo ora, ma per tutta la carriera dei personaggi.

Sembianze

L'aspetto esteriore del personaggio rende i suoi Tratti visibili agli altri. Ogni suo Tratto pertinente – come gli Attributi Sociali, i livelli nel Pregio Aspetto e persino le Risorse – andrebbe reso come una sfaccettatura delle sue sembianze esteriori. Un'Intelligenza elevata, per esempio, può tradursi in uno sguardo acuto e penetrante. Alti livelli di Finanza possono implicare un elegante completo di Savile Row. La sua Forza si manifesta sotto forma di un corpo muscoloso o di un fisico asciutto e tonico? I Tratti devono trasparire in gioco anche quando non si usano i dadi.

Equipaggiamento

Di regola, si presuppone che i personaggi di **Vampiri** abbiano accesso a qualunque equipaggiamento rientri nelle loro Risorse e sia forse disponibile tramite i Contatti. Non va sprecato più tempo del necessario ad annotare ogni minima attrezzatura; anche se un personaggio ha 5 pallini in Finanza, **Vampiri** non è un gioco sulla contabilità.

Il Narratore può certamente permettere a chi ne ha il tempo o l'inclinazione di fare tutte le spese che vuole, senza però punire i giocatori a cui queste cose non interessano. Per questi, un semplice test di Intelligenza + Risorse o Persuasione + Bassifondi durante il gioco sarà più che sufficiente a capire se hanno accesso o no a determinate proprietà.

Peculiarità

Attribuendo ai personaggi delle peculiarità (dettagli curiosi e aneddoti personali), si potrà infine arricchirli e renderli più interessanti. Vanno annotate alcune delle cose insolite e potenzialmente interessanti che li definiscono. Potrebbe trattarsi di un senso dell'umorismo nero, la gentilezza verso gli animali o l'abitudine di ringhiare quando è distratto o irritato.

Tratti fondamentali

Quando un vampiro vuole raggirare un Inquisitore che lo sta interrogando, sottomettere i segugi sguinzagliati da uno Sceriffo ostile o scavare in una biblioteca Tremere abbandonata, deve appellarsi tanto ai propri Attributi innati quanto alle Abilità che ha imparato. Anche se gli manca qualsiasi addestramento speciale, un vampiro può sempre avvalersi dei suoi tratti Fisici, Sociali o Mentali per provare a compiere l'azione.

I valori di Attributi e Abilità variano da 1 (scarso), 2 (medio) fino a 5 (culmine delle potenzialità umane), ma sono possibili anche punteggi di 0. In un Attributo, uno 0 indica un'effettiva disabilità; in un'Abilità denota semplice mancanza di addestramento specifico o esperienza. Un valore di 3 può indicare un'esperienza significativa, mentre 4 denota un alto livello di professionalità; un individuo con un'Abilità a 5 è forse il migliore della città o addirittura della nazione. La maggior parte della gente normale sopravvive con un mero 2 nella sua Abilità principale.

Attributi Fisici

Gli Attributi Fisici misurano la forza, l'agilità e la tenacia generale. Date le stravaganze del Sangue, i vampiri forti, veloci o resistenti non devono essere per forza muscolosi, aggraziati o nerboruti. Alcuni dei Fratelli più letali in circolazione hanno un aspetto ingannevolmente gracile e lento.

Forza

Il peso massimo sollevabile da un mortale, la potenza con cui può colpire e quanta possanza un vampiro può sprigionare dal suo corpo morto.

(Il peso approssimativo sollevabile senza effettuare test di Attributo è indicato tra parentesi).

- Può stritolare facilmente una lattina di birra (20 kg: albero di Natale, segnale di stop).
- •• Fisicamente nella media (45 kg: la tazza di un water).
- ••• Può sfondare una porta di legno (115 kg: umano robusto, bara vuota, frigorifero).
- •••• È un modello di prestanza e probabilmente ha una muscolatura alquanto vistosa (180 kg: bara piena, cassonetto).
- ••••• È un autentico vulcano e può sfondare una porta metallica, strappare un recinto di fil di ferro o spalancare un cancello chiuso da una catena (250 kg: motocicletta, pianoforte).

Destrezza

L'agilità e la grazia nei movimenti, quanto rapidamente il vampiro riesce a schivare il paletto che sta per trafiggergli il cuore e la precisione nelle attività delicate quando è sotto pressione.

- Può correre, ma equilibrio e schivate sono una sfida.
- •• Il suo scatto è solido, qualche volta appare persino aggraziato.
- ••• La sua agilità è impressionante e la sua coordinazione alla pari di qualsiasi dilettante addestrato.
- •••• Potrebbe eccellere come acrobata e riesce a muoversi in modi impossibili a gran parte degli umani.
- ••••• I suoi movimenti sono liquidi e ipnotici, quasi sovrumani.

Costituzione

La resistenza fisica del vampiro: assorbe i danni convenzionali come pallottole o lame e consente di perseverare nei pericoli e negli sforzi prolungati.

La Salute di un personaggio equivale alla sua Costituzione + 3.

- Anche il minimo sforzo lo lascia senza fiato.
- •• Può incassare qualche colpo, poi farebbe meglio a scusarsi.
- ••• Diversi giorni di marcia forzata con uno zaino pieno non sono un problema.
- •••• Potrebbe vincere una maratona o sopportare un bel po' di dolore, almeno dal punto di vista fisico.
- ••••• Se fosse ancora mortale non verserebbe nemmeno una goccia di sudore.

Attributi Sociali

I Fratelli adorano le macchinazioni e usano gli umani come mattoni nelle loro strutture di potere, oltre che come cibo e carburante.

Gli Attributi Sociali definiscono le prime impressioni, la capacità del vampiro di affascinare, ispirare e motivare la gente, e la natura delle sue interazioni con il prossimo.

Carisma

Il fascino, la grazia sociale e la sensualità del vampiro. Se ce l'ha, la gente è attratta da lui e ciò gli rende nutrirsi estremamente più facile. Possedere Carisma non equivale ad avere un bell'aspetto; ciò dipende invece dall'omonimo Pregio (p. 179).

- Può parlare, ma sono in pochi ad ascoltarlo.
- •• È generalmente gradevole a dispetto della sua natura di non morto; può persino avere degli amici.
- ••• La gente si fida istintivamente di lui e riesce a fare amicizia senza difficoltà.
- •••• Possiede un notevole magnetismo e attira seguaci come mosche.
- ••••• Potrebbe guidare una città alla rivolta, se volesse.

Persuasione

La capacità di convincere gli altri ad adottare il proprio punto di vista, saper mentire in modo convincente e allontanarsi dopo avere imbrogliato un fesso senza che nessuno se ne accorga.

- Finché è onesto può provare a convincere gli altri a fare qualcosa.
- •• La sua capacità di inganno sovrasta la volontà dei deboli e dei sempliciotti.
- ••• Non deve mai pagare nulla a prezzo intero.
- •••• Potrebbe diventare il capo di un culto... o un politico.
- ••••• Può convincere il Principe a investire in una proprietà nel deserto o forse addirittura a revocare la Caccia di Sangue che pende sulla sua testa

Autocontrollo

Consente al vampiro di rimanere calmo, di tenere a bada le proprie emozioni e di mettere gli altri a loro agio nonostante il nervosismo. Rappresenta anche la sua capacità di conservare la freddezza in ogni situazione, dalle sparatorie agli incontri intimi.

La Volontà del personaggio equivale alla sua somma di Autocontrollo + Fermezza (p. 157).

- Il minimo insulto o affronto personale può scatenare la frenesia.
- •• Può placare i suoi istinti predatori in quasi ogni situazione non ostile.
- ••• Gli altri guardano a lui cercando una guida quando il sangue comincia a schizzare dappertutto.
- •••• Può bluffare senza fatica e in una certa misura riesce persino a gestire la sua Bestia.
- ••••• La Bestia è il suo animaletto domestico.

Attributi Mentali

Gli Attributi Mentali rappresentano la capacità di apprendimento, intuizione e concentrazione del personaggio. Valori elevati in questi Attributi possono indicare una genialità innata, un'educazione sopraffina o una volontà d'acciaio. Valori bassi possono denotare ingenuità, ignoranza o semplice incapacità di pensare. Questo però avveniva in vita; il Sangue può risvegliare il cervello e i gangli nervosi proprio come riesce a fortificare i tendini o rafforzare le ossa.

Intelligenza

La capacità di ragionare, fare ricerche e applicare la logica. Il vampiro può rammentare e analizzare informazioni lette nei libri o percepite dai sensi. Nessun enigma o mistero sfugge a chi è davvero intelligente.

- Sa leggere e scrivere senza problemi, sebbene qualche termine lo confonda.
- •• È abbastanza sveglio da capire le proprie limitazioni.
- ••• È un illuminato ed è capace di correlare indizi senza difficoltà.
- •••• È possibile che i membri del clan Tremere si rivolgano a lui per la sua saggezza.
- ••••• La parola "genio" non si avvicina neanche alla profondità e alla ricchezza del suo intelletto.

Prontezza

La capacità di pensare in fretta e reagire correttamente avendo poche informazioni. "Sentite un rumore" è Prontezza; "Sentite arrivare due guardie" è Intelligenza. Prontezza consente al personaggio di subodorare un agguato o ribattere a un'Arpia a corte, anziché dover pensare a cosa dirle la notte successiva.

- Prima o poi capisce, ma bisogna spiegarglielo.
- •• Può sfidare la sorte a poker o azionare in tempo il freno di emergenza. Di solito.
- ••• Sa analizzare una situazione e stabilire rapidamente la miglior via di fuga.
- •••• Non è mai colto alla sprovvista e riesce sempre a trovare una risposta pungente.
- ••••• Pensa e reagisce più in fretta di quanto la gente normale riesca a capire.

Fermezza

Conferisce concentrazione e determinazione, misura risolutezza e tenacia mentale. Questo Attributo è essenziale per stare in guardia tutta la notte ed escludere distrazioni.

La Volontà del personaggio equivale alla somma di Autocontrollo + Fermezza.

- Riesce a prestare attenzione solo alle cose più urgenti.
- •• Può concentrarsi per un lungo periodo... purché non sia troppo lungo.
- ••• Per distrarlo bisogna sforzarsi più di quanto desideri la maggior parte della gente.
- •••• Può arrivare a una deduzione sbaragliando gli ostacoli con la pura volontà.
- ••••• Può riflettere durante una sparatoria o sorvegliare la porta durante un'orgia di sangue, per poi raccogliere tutti i bossoli o asciugare ogni goccia versata.

Volontà

Misura la fiducia, stabilità mentale e capacità di superare le probabilità sfavorevoli. Come la Salute, Volontà è un punteggio che ha un valore massimo e una riserva variabile.

La Volontà massima di un personaggio equivale alla somma dei suoi tratti Autocontrollo + Fermezza. Non si possono acquistare pallini extra di Volontà né alla creazione del personaggio né con i punti esperienza, ma è possibile ottenerne di più incrementando gli Attributi a essa collegati.

È probabile che la riserva di Volontà di un personaggio vari molto durante una storia o una cronaca. Viene spesa ogni volta che un giocatore usa 1 punto Volontà per consentire al personaggio di fare qualcosa di straordinario o resistere a impulsi indesiderati. Anche i conflitti Sociali possono prosciugare la Volontà. Quando spende un punto Volontà, il giocatore lo segna sulla scheda come se fosse un danno Superficiale (p. 126).

Un personaggio rimasto senza punti Volontà (per averli spesi, per aver ricevuto danni o una combinazione delle due cose) è Menomato e subisce una penalità

di -2 dadi ai test Sociali e Mentali. Può comunque tirare un solo dado qualora la sua riserva sia ridotta a zero, secondo le normali regole.

Spendere Volontà

Un giocatore può spendere un punto Volontà per ottenere diversi effetti:

- Ritirare fino a tre dadi normali (non dadi Fame) in qualsiasi riserva tranne quando le regole escludono specificamente questo uso della Volontà: ad es. i test Volontà o i Conflitti a Tiro Singolo (p. 296).
- Prendere il controllo del personaggio per un turno durante la frenesia o sotto l'influsso di una coercizione soprannaturale come Ascendente o Dominazione (p. 255).
- Eseguire movimenti minimi (il fremito di un dito, aprire gli occhi) quando si è trafitti da un paletto di legno nel cuore.
- Ignorare per un turno le penalità dei danni alla Salute, inclusa la Menomazione.

Recuperare Volontà

I personaggi possono recuperare i danni Superficiali alla Volontà nei seguenti modi:

- All'inizio di ogni sessione, un personaggio può rimuovere dal punteggio di Volontà una quantità di danni Superficiali equivalente al suo valore di Fermezza o Autocontrollo (il più alto).
  Eccezione: una sessione che termina con una situazione in sospeso, per la quale i livelli critici di Volontà aiutano ad amplificare la tensione. In questi casi, i personaggi conservano la Volontà che avevano alla fine della sessione precedente.
- A discrezione del Narratore, una volta per sessione, un personaggio che agisca inequivocabilmente per promuovere il suo Desiderio (p. 174) può risanare immediatamente 1 livello di danno Superficiale alla Volontà.
- A discrezione del Narratore, un giocatore che reciti in maniera adeguatamente teatrale un critico caotico (p. 207), un fallimento bestiale (p. 207), un episodio di frenesia (p. 219) o una Compulsione (p. 208) può risanare 1 o più livelli di danno Superficiale alla Volontà – ha infatti assecondato temporaneamente la sua Bestia.

REGOLAZIONE FINE

Alterare il tasso di rigenerazione della Volontà è un modo perfetto per fissare il livello di orrore personale nella cronaca. Se si vuole che i personaggi riescano a convivere più a lungo senza conseguenze con la loro natura bestiale o se si preferisce una cronaca fortemente basata sui tiri di dado, è sufficiente potenziare la rigenerazione della Volontà, lasciando che i personaggi recuperino tutti i danni Superficiali all'inizio di ogni sessione, anziché il consueto limite dettato dal valore più alto tra Fermezza o Autocontrollo.

Al contrario, se si vuole che i personaggi si sentano ancora più schiavi della Fame o si tireranno i dadi solo raramente, basterà ridurre il quantitativo di Volontà recuperata, limitandone il recupero al valore più basso o addirittura a un solo punto per sessione.

I personaggi possono recuperare i danni Aggravati alla Volontà nei seguenti modi:

- A discrezione del Narratore, un personaggio può risanare 1 o più livelli di danno Aggravato alla Volontà quando agisce a chiaro beneficio di un Punto di riferimento o per riaffermare una Convinzione contro i suoi migliori interessi.
- Alla fine di una sessione nella quale ha agevolato espressamente la propria Ambizione, un personaggio risana un livello di danno Aggravato alla Volontà.

Abilità Fisiche

Le Abilità Fisiche dipendono interamente o in larga misura dal controllo del corpo, dalla prestanza o dall'applicazione di sforzo.

Armi da Fuoco

Lasciare una vittima con due forellini in gola: indagine a tappeto della Seconda Inquisizione. Lasciare una vittima con qualche buco in testa: un normale sabato sera a Baltimora. I Cainiti usano Armi da Fuoco non solo per ragioni umane (efficienza e il brivido dello sparo), ma anche per preservare la Masquerade. Questa Abilità comprende la dimestichezza con le armi personali, dalle pistole tascabili ai fucili d'assalto. Include anche altre armi azionate da un grilletto, come balestre e lanciarazzi da spalla. Infine, comprende il saper pulire, disinceppare e ricaricare rapidamente tali armi.

- Ha sparacchiato qualche

SPECIALITÀ

Una specialità è un particolare grado di perizia in un aspetto di un'Abilità. È un campo nel quale si può risultare particolarmente competenti o che è stato studiato in maniera approfondita. Se il Narratore dichiara che un personaggio sta tentando un'impresa che rientra nel campo della sua specialità, il giocatore ottiene un dado extra per la riserva. È possibile applicare soltanto una specialità a un singolo tiro.

Ogni Abilità include alcuni esempi di specialità, ma la lista non è esaustiva; il Narratore può svilupparne altre che corrispondano maggiormente ai personaggi. Per la maggior parte delle Abilità, si può conoscere un massimo di specialità diverse equivalente al numero di pallini posseduti nell'Abilità stessa.

Il Narratore non dovrebbe autorizzare specialità così onnicomprensive da applicarsi sempre o anche solo alla maggior parte degli usi di un'Abilità. Ad esempio, non si possono scegliere specifiche arti marziali come specialità di Rissa. Dal momento che ogni impiego di Rissa può essere descritto come una mossa di Muay Thai, scegliere Muay Thai come specialità equivarrebbe in pratica a un dado extra gratuito in ogni tiro di Rissa.

Quattro Abilità ricevono una specialità automatica quando vengono acquistate: Accademiche, Espressività, Manualità e Scienze.

I personaggi ricevono una specialità gratuita in fase di creazione, e possono applicarla a qualsiasi Abilità; ne ricevono inoltre una seconda conferita dal loro archetipo di Predatore.

Ulteriori specialità possono essere acquistate al costo di tre punti esperienza ciascuna.

colpo al poligono o in circostanze meno formali.

•• Sa come tenere pulita, smontare e rimettere insieme la sua arma.

••• Si è trovato coinvolto in qualche conflitto a fuoco uscendone sulle sue gambe.

•••• Sa sparare a bersagli impossibili prendendo la mira mentre corre... basta che si spari, insomma.

••••• Fa pratica da quando fu lanciato sul mercato il primo Winchester.

Specialità: Armaiolo, Balestre, Estrazione Rapida, Ricarica Manuale, Tiratore Scelto, Tiri Impossibili, Rivendere Armi.

Il Narratore dovrebbe scoraggiare sciocchezze come specialità in "Sparare in Combattimento", "Pistole" o anche solo "Glock 17". Una specialità in "un'Arma Personale Che Uso Ormai da Decenni" potrebbe essere accettabile, perché se un personaggio usa sempre la Colt che si è fatto costruire su misura, perfettamente bilanciata per la sua mano, è più probabile che la faccia cadere, che gliela rubino o che l'impronta balistica dei proiettili lo colleghi a una serie di omicidi irrisolti.

Atletica

Consente di sfuggire a un inseguitore, saltare via dalla traiettoria di un'automobile e scalare o nuotare come una persona viva, sana e robusta.

Un personaggio può usare Atletica al posto di una qualsiasi Abilità Fisica di combattimento in un tiro di conflitto, ma in questo caso non infligge danni al suo avversario a prescindere dal numero di successi ottenuti.

• È sempre stato attento alle lezioni di educazione fisica e i suoi passi hanno ancora una certa grinta.

•• Pur essendo morto, è ancora in forma quanto un mortale che si alleni regolarmente.

••• È sano come un pesce e potrebbe praticare uno sport da professionista. Nelle partite notturne, per lo meno.

•••• Con la sua bravura nel *parkour*, a che gli servirebbe trasformarsi in pipistrello?

••••• I record olimpici sono dietro l'angolo; solo pochissimi umani al picco della forma possono competere con lui. I Fratelli tendono a scambiare la sua perizia per un'applicazione di Discipline Fisiche.

Specialità: Acrobazia, Alpinismo, Lanciare, Nuoto, Parkour, Resistenza, Saltare, Tiro con l'Arco.

Criminalità

La dimestichezza con gli attrezzi e le tecniche dello scassinare serrature, piazzare cimici, disattivare sistemi di allarme per case e automobili, eseguire falsificazioni a mano, avviare auto senza chiavi o aprire casseforti, nonché una serie infinita di tecniche di effrazione. È possibile usarla anche per allestire sistemi di allarme "inviolabili" o dedurre quando e dove detti sistemi sono stati debellati durante un furto. Probabilmente i Ventrue la chiamano "Sicurezza".

Di questi tempi, la maggior parte dei sistemi di sorveglianza include computer, videocamere o allarmi elettronici; pertanto, per oltrepassarli sarà probabilmente necessaria anche l'Abilità Tecnologia.

• Può scassinare un semplice lucchetto o borseggiare un imprudente.

•• Può rubare una macchina o svaligiare un negozio con facilità.

••• Sa identificare la posizione di telecamere e allarmi, così da aggirarli nel modo più semplice.

•••• Sa aprire una serratura a tastierino, riassegnare una carta d'identità elettronica o scassinare una cassaforte.

••••• Può letteralmente entrare e uscire dalla camera blindata di una banca multinazionale.

Specialità: Analisi di Sicurezza, Allarmi, Borseggiare, Effrazione, Falsificare, Grande Furto d'Auto, Scassinare Casseforti, Scassinare Serrature.

Furtività

Consente di pedinare di nascosto un bersaglio, rendendo i vampiri con questa capacità dei cacciatori a dir poco superlativi, che traggono ogni beneficio dalla possibilità di spiare e avvicinarsi di soppiatto alle vittime, confondendosi nella folla quando è necessario.

• Avvistare il vampiro occultato nelle tenebre o mimetizzato si dimostra difficile.

•• Può sgusciare non visto alle spalle di qualcuno e seguire vittime ignare senza dare nell'occhio.

••• Può eludere guardiani di pattuglia muovendosi in silenzio e nascondendosi facilmente.

Sono nata dalla morte,
nella fiammeggiante pira della disperazione,
armata solo di sabbia e bile.
Mi mancano solo speranza e grazia.
Voi non mi annullerete.
Non questa notte.

AGGIUNGERE NUOVE ABILITÀ

Nuove Abilità possono essere aggiunte senza alcun problema! Tuttavia, è consigliabile rifletterci un po'. Le nuove Abilità occupano spazio, non solo sulle schede dei personaggi, ma anche nella mente dei giocatori.

La nuova Abilità può essere la specialità di un'Abilità già esistente? È abbastanza comune nel gioco da valere la pena inserirla? Può darsi che la fabbricazione di un mortaio improvvisato con cemento e un tubo d'acciaio non sembri molto legata a Tecnologia. I mortai odierni dipendono tutti da soluzioni di tiro e controllo di fuoco computerizzati, però, quindi la domanda è: quanta artiglieria pre-anni '90 è presente nella cronaca? I personaggi piloteranno parecchi aeromobili diversi nel corso della storia, o Pilotare Elicotteri funziona bene come specialità di Guidare, e Pilotare Aviogetti come specialità di Tecnologia?

Anche se la cronaca può includere una discreta misura di una certa attività, le azioni in se stesse sono poi così diverse? Le Abilità comprendono molte specialità. Se un lancio col paracadute non è diverso dagli altri, è proprio necessario distinguere i lanci HALO dal Parapendio, invece di limitarsi ad alterare la Difficoltà di ognuno? Anche se la cronaca è incentrata su una squadra aviotrasportata delle forze speciali vampiriche, forse Paracadutarsi continua a funzionare meglio come specialità di Atletica. Se invece, per esempio, la cronaca si svolge a Los Angeles, Mumbai, Lagos o Seul, ed è importante per la trama avere come personaggio un regista che nasconde messaggi vampirici nei film, "Cinematografia" potrebbe far parte di una nuova Abilità chiamata Arte, con alcune specialità presa in prestito da Accademiche, Espressività e Manualità.

Che la nuova Abilità sia Arte o Pilotare, bisogna decidere se rientra nella categoria Fisica, Sociale o Mentale. Quindi è necessario esaminare i vari sottosistemi del gioco per capire dove essa andrà a inserirsi.

- •••• Il suo passaggio furtivo potrebbe fare di lui un ninja... o un degno avversario per un ninja.
- ••••• I Figli di Haqim gli chiedono consiglio su come nascondersi e cacciare... sempre che riescano a trovarlo.

Specialità: Ambienti Naturali, Folle, Imboscate, Movimento Silenzioso, Nascondersi, Pedinamenti, Travestimenti, Urbana.

Guidare

Chiunque (a parte forse i vampiri di 500 anni) può imparare a guidare un'automobile. L'Abilità Guidare esprime la capacità di guidare veloce e in sicurezza in condizioni avverse o situazioni di

Solo chi si sente a proprio agio con la malvagità può raggiungere la ricchezza.

stress: guida fuoristrada, sfuggire alle imboscate, vincere gare di velocità e seminare inseguitori.

- È un guidatore prudente, poco incline a commettere azzardi.
- •• Può schiacciare l'acceleratore senza troppa paura di incidenti, purché la visibilità sia buona.
- ••• Ha vinto svariati inseguimenti, guadagnandosi la reputazione di "uno tosto" tra gli Anarchici.
- •••• Potrebbe essere un conducente acrobatico o l'autista personale di un Principe o Barone.
- ••••• Conosce le auto come le sue tasche. Pochi possono competere con la sua perizia ed esperienza.

Specialità: Acrobazie Automobilistiche, Autocarri, Gare di Velocità, Manovre Evasive, Modelli d'Epoca, Motociclette, Pedinamenti, Veicoli Fuoristrada.

Manualità

Comprende a grandi linee la capacità artistica, la creazione di oggetti e strumenti utili di aspetto variabile dal bello al funzionale, e svariate arti e mestieri, dalla fabbricazione di oggetti in ceramica a costruire e fortificare un intero rifugio.

Quando acquisisce questa Abilità, il personaggio riceve anche una specialità gratuita. A differenza di gran parte delle Abilità, è possibile avere un numero di specialità di Manualità superiore al suo valore in pallini.

- È un dilettante, ma sa quello che fa.
- •• I suoi lavori sono apprezzati per la loro funzionalità.
- ••• Le sue creazioni possono essere splendide o terrificanti, ma il loro scopo è sempre chiaro.
- •••• La sua perizia è molto rispettata presso i mortali e i Fratelli che la conoscono.
- ••••• È spesso scelto per creare il punto focale delle feste nell'Elysium.

Specialità: Armaiolo, Falegnameria, Intaglio, Pittura, Progettazione, Sartoria, Scultura.

Mischia

Si usa per brandire con perizia armi a mano come pugnali, catene e mazze da baseball. Se impugnato da aspiranti cacciatori di vampiri, un paletto di legno è un'arma da mischia.

- Può vibrare una mazza o una lama e il più delle volte colpire chi vuole.
- •• La sua ovvia perizia con l'arma che impugna fa esitare gli aggressori.
- ••• La sua maestria con un'arma da mischia è famosa in tutto il dominio.
- •••• Quegli sciocchi hanno portato delle pistole al suo combattimento col coltello.
- ••••• Il vampiro è il maestro d'armi del dominio e la sua abilità è ricercata dai Fratelli di ogni nazione.

Specialità: Armi Improvvisate, Asce, Catene, Colpi Disarmanti, Coltelli, Garrota, Paletti, Randelli, Scherma, Spade.

Rissa

Permette al vampiro di colpire il bersaglio con pugni, calci e artigli. Purché il personaggio non abbia armi in mano, i suoi attacchi in una "rissa" possono tradursi in un' elegante forma di aikijutsu o in un brutale combattimento di strada.

- Ha avuto un'infanzia difficile e ha dovuto battersi per affermare i suoi diritti. Conosce ancora qualche mossa.
- •• Ha ricevuto una qualche istruzione formale su come assestare colpi con energia e precisione.
- ••• Sa farsi valere in qualsiasi tafferuglio.
- •••• Ha ricevuto un addestramento a livello delle Spetsnaz o ha trascorso decenni di non vita a battersi sulle strade.
- ••••• Potrebbe trionfare in un campionato MMA anche senza ricorrere ai suoi poteri soprannaturali.

Specialità: Animali, Combattimento Sportivo, Fratelli, In Forma Bestiale di Proteide, Lupi Mannari, Mortali Armati, Mortali Disarmati, Prese di Lotta, Zuffe da Bar.

Sopravvivenza

Comprende la capacità di resistere nella natura e in altre condizioni avverse e ritornare alla civiltà: orientarsi con le stelle, erigere un rifugio improvvisato e notare tracce di lupi mannari prima che sia troppo tardi. Alcune delle sue funzioni si applicano a parchi, zone industriali e altri "deserti" della giungla urbana.

- Conosce le piste e l'ambiente naturale intorno al dominio.
- •• Passa più tempo fuori che dentro e può rintracciare chiunque non conosca i boschi.
- ••• Può sostentarsi fuori città, allestendo trappole per i mortali e un rifugio per se stesso.
- •••• Può prosperare fuori città come un autentico predatore.
- ••••• I Gangrel fanno branco con lui... se riescono a stare al passo.

Specialità: Boschi, Caccia, Deserto, Esplorazione Urbana, Giungla, Ripari, Seguire Tracce, Trappole.

Abilità Sociali

Queste capacità operano nello spazio tra persone o Fratelli. Benché dipendano dalla perizia e personalità dell'individuo, la risposta altrui ha un peso nel tentativo. Se il personaggio non ha competenza, tale risposta tenderà a essere negativa..

Affinità Animale

Consente di domare, calmare e persino farsi amici gli animali. Permette di prevedere come potrebbe reagire un animale in una data situazione, addestrare una creatura addomesticata o persino cercare di calmarla o farla infuriare. Senza questa Abilità, gran parte delle creature evitano volutamente i vampiri o diventano aggressive vicino a loro.

- Gli animali girano alla larga, ma non scappano e non attaccano.
- •• Gli animali sono docili e si comportano come se il vampiro non ci fosse, a meno che non intrecci un rapporto con essi.
- ••• Gli animali lo trattano come se fosse un padrone gentile, a meno che non siano provocati.
- •••• Il vampiro attrae gli animali nella sua orbita. Poche creature restano aggressive a lungo.
- ••••• Può percepire i pensieri e i sentimenti di un animale, che a sua volta può sentire e agire in base ai suoi.

Specialità: Acrobazie, Attaccare, Cani, Cavalli, Gatti, Falconeria, Lupi, Pacificare, Serpenti, Topi.

Autorità

Conferisce la capacità di guidare una folla, comandare un drappello, alzare il morale dei seguaci o placare una sommossa. Un Principe o Barone forte deve possederne molta, o rischia di perdere il trono.

- Ha guidato circoli informali e sa organizzare i Fratelli che la pensano come lui.
- •• La sua voce si fa udire nel consiglio e a volte lo ascoltano persino i suoi superiori.
- ••• Può dare ordini in battaglia e guidare i soldati verso la morte.
- •••• Sa ispirare i feriti e i morenti per spingerli all'azione, a patto che sia lì a guidarli.
- ••••• Le sue parole infondono nel cuore di un vampiro abbastanza forza da farlo sentire di nuovo vivo.

Specialità: Branco da Guerra, Comando, Dinamiche di Squadra, Ispirazione, Oratoria, Praxis.

Bassifondi

Consente di capire il linguaggio e orientarsi nella società di strada e della malavita. Il vampiro può capire gergo e parole in codice, interpretare i graffiti e imitare i marchi delle gang.

- Sa dove trovare droga e sesso nel dominio.
- •• Sa quali gang operano in zona, inclusi i loro colori e rivalità. Può avere il suo tag personale.
- ••• Sa distinguere la "bamba" buona da quella schifosa, trovare armi e confondersi tra la gente di strada o i malviventi.
- •••• Quando i delinquenti dicono "conosco un tizio", si riferiscono a lui
- ••••• Può assumere, orchestrare o coordinare qualunque attività criminale in città.

Specialità: Corruzione, Droghe, Fama Personale, Gang, Graffiti, Mercato Nero, Prostituzione, Ricettazione, Sopravvivenza Urbana, Traffico d'Armi.

Convincere

Si usa per persuadere gli altri che si sa ciò che è meglio per loro e che un morsettino non farà loro alcun male. I persuasori più abili sanno giocare sulle emozioni e appellarsi al raziocinio. L'Abilità si applica in tribunali, corti dei Principi, consigli di amministrazione, bar e camere da letto.

- Può vendere a un compratore motivato.
- •• Può sempre ottenere uno sconto o riuscire a conoscere gli ultimi pettegolezzi.
- ••• Ottiene sempre un compromesso in qualsiasi conflitto.
- •••• L'avversario, umano o Fratello che sia, cerca un accomodamento non appena lo vede apparire in tribunale.

••••• È un autentico diavolo tentatore.

Specialità: Contrattare, Dibattimento, Interrogare, Negoziati, Raggirare, Retorica.

Espressività

Comprende una serie di arti, dalla danza alla poesia, dalla commedia alla narrazione. Il vampiro può essere un artista ispirato o un semplice appassionato.

Quando il giocatore sceglie questa Abilità, riceve una specialità gratuita.

- Il vampiro è l'anima della festa, ma non oserebbe esibirsi sul palco.
- •• Si è esibito in pubblico con risultati alterni. Qualcuno lo ama, altri lo odiano.
- ••• È un esperto studente dell'arte che ha scelto.
- •••• Esegue in modo strabiliante l'arte che pratica, conquistando persino i Toreador.
- ••••• L'improvvisazione non lo spaventa: ogni notte un diverso pubblico e un nuovo spettacolo.

Specialità: Batteria, Canto, Chitarra, Commedia, Declamazione, Danza, Poesia, Rap, Strumenti a Fiato, Tastiere, Teatro, Violino.

In teoria, il Narratore potrebbe suddividere le specialità all'infinito – una pop star da 5 pallini può davvero esibirsi come soprano o cantante country? In pratica, però, a meno che l'intera cronaca non verta sull'ambiente teatrale o musicale, è meglio permettere specialità più ampie.

Galateo

È la capacità di identificare e rispondere alle convenzioni sociali nella scena attuale, dettare nuovi protocolli e compiacere gli astanti con le buone maniere. Può essere usata nell'alta società mortale e dei Fratelli.

- Sa come rivolgersi ai governanti locali senza commettere passi falsi.
- •• Conosce le regole del galateo nei punti più popolari del dominio.
- ••• Impressiona gli altri con la sua cortesia, deferenza e grazia sociale.
- •••• Il suo comportamento lancia nuove mode, specialmente se fa qualcosa che ribalta le regole del galateo.
- ••••• Il Custode dell'Elysium e le Arpie dettano i protocolli del dominio guardando lui.

Specialità: Anarchici, Aziende, Camarilla, Celebrità, Elysium, Feudale, Ricconi, Società Segreta.

Intimidire

È il potere di sopraffare e schiacciare il prossimo per ottenere una vittoria sociale. I vampiri che si affidano a Intimidire non esitano a sbriciolare la mente – e di tanto in tanto le ossa – dei loro nemici.

- Può lanciare efficacemente un insulto tranciante.
- •• Può tiranneggiare quasi tutti gli umani senza sforzo.
- ••• La sua baldanza e portamento crudele gli hanno procurato una certa reputazione.
- •••• È molto al di là delle semplici minacce fisiche.
- ••••• Persino gli altri Fratelli arretrano se si fa avanti lui.

Specialità: Coercizione Fisica, Estorsione, Insulti, Interrogare, Lotta di Sguardi, Minacce Velate.

Intuito

Conferisce la capacità di interpretare il linguaggio corporeo, notare indizi sottili nell'espressione e nel tono e distinguere la verità dalle bugie. Permette inoltre al personaggio di percepire e capire le ragioni dietro le azioni di qualcun altro.

- Può smascherare all'istante banali vanterie.
- •• Sa cogliere le emozioni nascoste degli umani e talvolta persino dei Fratelli.
- ••• Può essere uno psicoterapeuta persino migliore di uno che non vuole mangiare i pazienti.
- •••• È una specie di macchina della verità per non morti. Solo i migliori truffatori riescono a sfuggirgli.
- ••••• Gli altri saranno anche libri di sangue, ma per lui sono stampati a caratteri grossi – facili da leggere.

Specialità: Ambizioni, Desideri, Emozioni, Empatia, Fobie, Interrogare, Motivazioni, Scoprire Bugie, Vizi.

Sotterfugio

È l'arte di mentire in modo convincente, raccontare una frottola e inventare scuse credibili per le cattive azioni. Definisce il talento del vampiro per l'intrigo, i segreti e il doppio gioco. Può anche essere usata per sedurre i mortali e imitarne il comportamento.

- Sa raccontare bugie semplici ma convincenti.
- •• Può imbrogliare gli ingenui, anziani e bambini, e convincerli a dargli la loro roba.
- ••• Sa agire su più livelli e

Questo è il confine tra la vita e la morte.
È la sfaccettatura della Pulsazione: sapere che l'inevitabile
sta arrivando e accettare di non poterci fare nulla.
Devi morire insieme a me.

raccontare bugie concepite per essere scoperte e rafforzarne altre.

•••• Può operare indefinitamente sotto copertura, come un perfetto agente doppiogiochista. E forse lo è davvero!

••••• Nessuno crederebbe mai che possiede anche un solo pallino in Sotterfugio...

Specialità: Bluff, Bugie Impeccabili, Fingere Mortalità, Innocenza, Lungo Raggiro, Seduzione.

Abilità Mentali

Queste Abilità dipendono quasi del tutto da conoscenze specializzate e doni intellettuali innati.

Accademiche

Riflette comprensione, educazione superiore e capacità di fare ricerca nei campi delle discipline umanistiche e liberali. Lo studio della Storia, per esempio, è difficilmente "pura accademia" se i vostri nemici immortali hanno vissuto – e lasciato tracce – in quel periodo.

Quando sceglie questa Abilità, il personaggio riceve una specialità gratuita. Per le lingue straniere va usato il Pregio *Linguista* (p. 179).

• Educazione primaria e secondaria; un corso serale all'università pubblica..

•• Istruzione universitaria di base o tutela di un mentore mediocre; laurea quadriennale.

••• Istruzione universitaria avanzata o istruzione privata di qualità; ottima laurea quadriennale, dottorato.

•••• Studi postuniversitari avanzati in campi poco conosciuti.

••••• Istruzione raffinata e avanzata; probabilmente lo cercano per ricevere consigli e insegnamenti.

Specialità: Architettura, Giornalismo, Filosofia, Letteratura Inglese, Insegnamento, Ricerca, Storia dell'Arte, Storia (specificare Campo o Periodo), Teologia.

Allerta

Le percezioni del vampiro; può avvistare un Figlio di Haqim prima che attacchi, scorgere una chiave caduta tra i rifiuti o annusare un residuo di profumo nell'aria.

• Pare capisca quando c'è qualcosa di storto.

•• Può notare un comportamento erratico o schematico in un individuo.

••• Può accorgersi di molti travestimenti e percepire pericoli o indizi nascosti.

•••• Poche cose gli sfuggono, anche quando è distratto.

••••• Ha i sensi di un animale selvatico.

Specialità: Ambienti Naturali, Imboscate, Istinto, Mimetismo, Oggetti Nascosti, Olfatto, Vista, Trappole, Udito

Finanza

Consente al vampiro di identificare le tendenze dei mercati, investire bene, giocare in borsa e sapere quando si avvicina un rovescio. Permette anche di stimare – e tracciare – la ricchezza altrui e negoziare accordi

finanziari. È generalmente possibile valutare arte, proprietà o altri beni non illeciti grazie a questa Abilità. I Ventrue la ritengono più preziosa di alcune Discipline.

• Può gestire un'attività e tenere i conti.

•• Può gestire una divisione aziendale o una filiale bancaria; le sue dichiarazioni dei redditi sono molto credibili.

••• È un ottimo consulente per i mercati azionari esteri.

•••• Le banche seguono i suoi consigli di investimento. Può nascondere le frodi senza alcuna fatica.

••••• Può usare i soldi per fare

qualunque cosa, incluso tenerli nelle sue tasche... o rovinare paesi.

Specialità: Belle Arti, Borsa, Cambio di Valuta, Contabilità Forense, Banking, Mercati Neri, Riciclaggio, Valutazioni.

Investigare

Permette di risolvere "casi" terreni e misteriosi, scoprire e interpretare indizi e rintracciare persone scomparse. I vampiri la trovano particolarmente utile quando una vena riesce a scappare.

- Adora i romanzi polizieschi e si considera un detective dilettante.
- •• Conosce bene la criminologia e le attività tipiche delle canaglie locali.
- ••• È o potrebbe essere un investigatore professionista. In una scena del crimine, non gli sfugge nulla.
- •••• Lo Sceriffo lo consulta quando ignoti minacciano la sicurezza del dominio.
- ••••• La sua esistenza enigmatica è un mistero per chiunque.

Specialità: Analisi del Traffico, Criminologia, Deduzione, Medicina Legale, Omicidi, Misteri Paranormali, Persone Scomparse.

Medicina

Consente di curare ferite e diagnosticare cause di morte o malattia. Permette inoltre di usare strumenti medici, prescrivere medicinali e arrestare (o favorire) il rapido scorrimento del sangue.

Medicina può essere usata per risanare i danni Aggravati alla Salute dei mortali (p. 127).

- Conosce le basi dell'anatomia e la differenza tra una vena e un'arteria. Sa eseguire la rianimazione e altre tecniche di pronto soccorso. Forse da vivo studiava medicina.
- •• Può curare agevolmente piccoli traumi e malattie e

imbastire una diagnosi. Forse da vivo era un infermiere o un paramedico.

••• Il suo addestramento gli consente di eseguire interventi complessi e curare ferite gravi. Forse da vivo era un tirocinante, un pediatra o un medico generico.

•••• Sa diagnosticare e curare ogni malattia salvo le più rare. Forse da vivo era uno specialista o un chirurgo.

••••• È un famoso luminare della medicina ricercato da mortali e immortali.

Specialità: Chirurgia, Traumatologia, Ematologia, Farmacologia, Flebotomia, Patologia, Pronto Soccorso, Veterinaria.

Occulto

Rappresenta la conoscenza del mondo mistico e spazia da riti e pratiche di Massoni e Rosacroce agli studiosi Noddisti e ai veri maghi. Il vampiro sa riconoscere sigilli occulti e pratiche di magia popolare, efficaci o meno.

• Conosce le leggende di Caino e degli Antidiluviani; ha letto il *Libro di Nod*.

•• Può distinguere la verità dalla fuffa dell'occultismo popolare.

••• Ha sperimentato di persona un fenomeno inspiegabile anche per gli standard dei vampiri.

•••• Conosce i nomi di quasi tutti gli Antidiluviani e saprebbe persino capire un rituale Tremere.

••••• I Tremere e i Figli di Haqim lo consultano nelle questioni di sapienza esoterica.

Specialità: Alchimia, Fantasmi, Fate, Grimori, Infernalismo, Lupi Mannari, Magia del Sangue, Maghi, Necromanzia, Noddismo, Parapsicologia, Vudù.

Politica

Comprende diplomazia e burocrazia umana e vampirica. Il personaggio può consigliare – e fare pressioni – sul sindaco e forse anche a livelli più alti. Presso i Fratelli, sa quali sette vanno per la maggiore e dove, chi è in guerra con chi, e dove sono sepolti i cadaveri. Letteralmente.

• Segue le attività politiche dei mortali nel suo dominio e conosce almeno ciò che gli anziani rivelano della politica vampirica.

•• Può fare pressioni a livello locale o conosce chi può farlo.

••• Potrebbe dirigere un partito o una campagna elettorale, o lasciare il segno come astro nascente nella sua setta.

•••• Conosce la vera personalità delle persone più influenti, vive e non morte, della sua zona.

••••• Potrebbe indovinare chi sono i membri sconosciuti del Circolo Interno della Camarilla.

Specialità: Anarchici, Camarilla, Clan (specifico), Diplomazia, Governo Cittadino, Media, Politica Nazionale, Politica Statale/Provinciale.

Scienze

Un campo molto ampio che include di tutto, dai principi basilari della vita alla comprensione dell'entropia universale. Le leggi della scienza governano il mondo dei mortali, e i vampiri che desiderano dominarlo le studiano.

I livelli di questa Abilità corrispondono grosso modo a quelli di Accademiche, da "un po' di liceo" a "studioso di fama mondiale". Inoltre, come per Accademiche, all'acquisto di Scienze si riceve una specialità gratuita.

- Si balocca con le scienze e conosce i principi dietro i "mattoncini" della vita.
- •• Può spiegare con cura a un altro vampiro le teorie contrastanti sull'Abbraccio.
- ••• Sarebbe un ottimo amministratore scientifico; può gestire un laboratorio, interpretare scoperte e tenersi al passo delle ricerche in molti campi. Può riparare attrezzature scientifiche.
- •••• È un esperto nel suo campo e nei campi collegati.
- ••••• Pochi colleghi si avvicinano alla sua comprensione, e tutti gli chiedono consiglio.

Specialità: Astronomia, Biologia, Chimica, Demolizioni, Fisica, Genetica, Geologia, Ingegneria, Matematica.

Tecnologia

Questa Abilità è una sorta di "contenitore"; governa l'uso e la comprensione degli "sviluppi tecnologici impenetrabili a gran parte dei vampiri". Nel 1870 riguardava elettricità e motori a vapore; di queste notti include computer e sistemi informatici. Ovviamente oggi sono i computer a controllare tutto il resto, incluse le turbine a vapore nelle centrali elettriche e gli impianti negli uffici.

- Sa come aggiornare un PC domestico e proteggerlo dai virus.
- •• Sa nascondere il suo IP, azionare droni e falsificare foto digitali.
- ••• Sa creare e scatenare i suoi virus senza essere scoperto.
- •••• Il Principe può chiamarlo per gestire di persona la sicurezza informatica del dominio.
- ••••• Su Internet nessuno sa che è un vampiro... e nemmeno che è in rete.

Specialità: Artiglieria, Assemblare Computer, Data Mining, Hackeraggio, Programmazione, Reti Informatiche, Sistemi di Sorveglianza, Telefonia. ■

Credenze

Pur non essendo Tratti veri e propri in quanto prive di valori numerici, le convinzioni essenziali di un personaggio contribuiscono a guidare la sua storia. Per questo motivo esse hanno nel gioco degli effetti meccanici volti a rappresentare tali drammi personali.

Convinzioni

Ogni personaggio inizia con una, due o tre *Convinzioni*: valori umani che si sforzerà di rispettare anche dopo la morte, e i cui dettagli sono lasciati al giocatore. Possono rispecchiare un codice religioso, un fulcro etico personale, un sentiero vampirico o semplici cose che il personaggio fa o al cui pensiero inorridisce, ma senza mai riflettere davvero sul loro peso filosofico. Il Narratore è libero di non approvarle se non le ritiene adatte al tipo di storia che si intende giocare.

Ecco alcuni esempi di Convinzioni:

- Non uccidere
- Uccidere solo gli indegni/infedeli/in combattimento leale/per difendersi
- Non esporre mai i bambini alla violenza
- Amare il prossimo come se stesso
- La disobbedienza è un disonore
- Proteggere gli innocenti dal male
- Il coraggio è la più alta virtù
- Mantenere sempre la parola data
- La verità è sacra; non dire falsa testimonianza
- La schiavitù è malvagia
- L'autorità va rispettata
- Il mio paese, nel bene o nel male
- Nessuno mi può controllare
- Mai fare uso di droghe (o bere alcolici)
- Non torturare
- I colpevoli devono essere puniti
- Da ognuno secondo le sue capacità, a ognuno secondo i suoi bisogni
- Rubare ai ricchi per dare ai poveri
- Rifiutare la ricchezza, perché corrompe
- Mai agire contro un altro (inserite gruppo/fede/setta del PG)
- Aiutare sempre le donne in difficoltà
- Difendere gli emarginati
- Rispettare la sacralità del (inserire fede religiosa) e obbedire ai suoi precetti morali

Incorrere nelle Macchie mentre si agisce in base alle proprie Convinzioni può mitigare alcune di esse (p. 239).

A discrezione del Narratore, anche violare una Convinzione può provocare una o più Macchie.

Precetti della cronaca

La troupe dovrebbe stabilire una serie di Precetti basandoli su qualsiasi cosa, dall'emulazione di genere all'ironia drammatica, dai gusti personali alle opinioni nella vita reale. I Precetti impongono ai personaggi sanzioni morali e degenerazione solo quando vengono violati – se un giocatore rischia un trauma reale partecipando a una storia che comprende una certa violazione, il Narratore dovrebbe evitare quell'argomento o invitarlo a unirsi a un'altra troupe.

I Precetti della cronaca si applicano a tutti i personaggi, anche se alcuni di essi non osservano personalmente tali credenze. Il conflitto tra il codice morale personale e quello della società è uno dei temi chiave della letteratura umana, dopotutto. I Precetti rappresentano delle fondamenta etiche, perciò quando e se i vampiri diventano davvero dei serial killer nichilisti devono pagarne il prezzo. I Precetti vanno discussi all'interno del gruppo, in modo che tutti i giocatori capiscano cosa significano e che tipo di azioni potrebbero tradursi in una loro violazione.

Ecco alcuni esempi di Precetti:

Umanista

- Non uccidere, tranne che per autodifesa
- Non stuprare o torturare
- Non fare del male agli innocenti

Credo della giustizia

- Mai uccidere gli innocenti
- Non appartenere a nessuno, non sottomettersi mai
- Senza una causa non si è nulla

Gotico/Romantico

- Mai negare il vero amore
- I colpevoli devono soffrire
- Difendere le regole di una società decorosa

La legge della strada

- Mai fare la spia
- Rispettare gli altri, ma esigere rispetto
- Non uccidere gli esclusi

ESEMPIO:

Kareem e i suoi amici preparano una cronaca e sono orientati su uno stile che chiamano "gotico nordico" – realistico e focalizzato su moralità e degenerazione. Hanno stabilito i Precetti ***"Non fare del male"****,* ***"Agire come persone, non come Bestie"*** *e* ***"Mai scrutare nell'abisso"****. Dopo averne discusso per un po', decidono che "Non fare del male" comprende ovviamente uccidere e ferire, ma anche altre violazioni dell'integrità altrui, ad esempio trasformarli in schiavi o piegarli al proprio volere con mezzi non naturali. "Agire come persone, non come Bestie" include gli atti chiaramente inumani come sopravvivere a orribili traumi fisici e altre cose che rammentino ai personaggi la loro natura di non morti. L'ultimo, "Mai scrutare nell'abisso", è stato aggiunto perché i giocatori apprezzano i classici dell'horror dove il "sapere cose che non si dovrebbero mai conoscere" produce una spaventosa degenerazione nelle persone. Ciò infliggerà ai vampiri molte Macchie mentre scoprono le orrende verità che si celano sotto la facciata del Mondo di Tenebra.*

Punti di riferimento

Ogni vampiro inizia con un numero di Punti di riferimento pari alle sue Convinzioni: umani che rappresentano ciò che gli stava a cuore da vivo e che sembrano incarnare ciascuna delle sue Convinzioni. Se un Punto di riferimento viene meno, così accade anche alla Convinzione che rappresenta.

Un Punto di riferimento deve essere una persona viva; collegarsi all'Umanità tramite gli inumani è a dir poco un controsenso.

Un Punto di riferimento potrebbe essere:

- Un coniuge, amante o genitore umano superstite
- Un figlio umano oppure (per i vampiri più vecchi) un discendente della sua famiglia
- Un umano che somiglia esattamente a una persona amata in vita
- Un umano che il vampiro ammirava in vita, o il suo discendente
- Un parente di una delle prime vittime uccise dal vampiro; qualcuno che ha giurato di non uccidere perché... non è un mostro, no!
- Qualcuno che il vampiro si è convinto sia un'autentica (e rara) brava persona: un volontario al canile, un prete, un infermiere, un assistente sociale, una gentile vecchietta del quartiere
- Qualcuno che rappresenta una cosa che gli era cara in vita e alla quale si aggrappa ancora: un soldato, un calciatore, un artista o musicista, un ministro della sua fede
- Qualcuno che custodisce, simboleggia o protegge una cosa che il vampiro ha a cuore: il portiere del palazzo dove abitava da vivo, il poliziotto di quartiere, un cronista appassionato, la mamma single che abita nella sua casa d'infanzia, il custode che tiene pulita la sua tomba

I Punti di riferimento forniscono collegamenti e appoggio meccanico per l'Umanità dei personaggi; ulteriori dettagli sono a p. 239.

ESEMPIO:

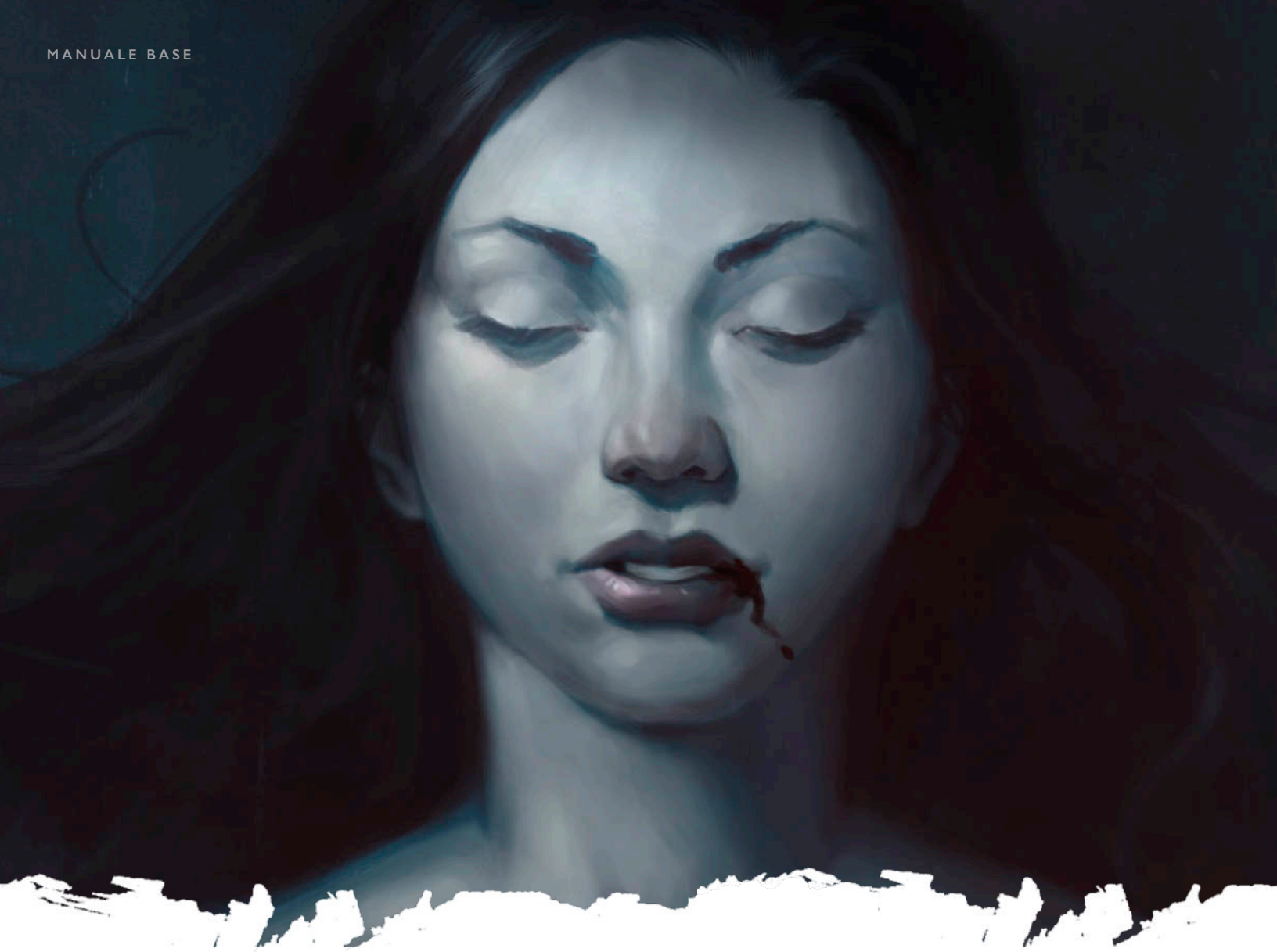
Torfi ha creato due Punti di riferimento per il suo personaggio: un giovane che di recente ha iniziato a frequentare cattive compagnie e il padre umano del vampiro, che abita ancora nella loro vecchia casa e crede che suo figlio sia morto molti anni fa.

Ambizione e Desiderio

Queste caratteristiche sono collegate, ma non identiche. L'Ambizione può essere pensata come un obiettivo a lungo termine: un'aspirazione (se il vampiro respirasse ancora), il sogno di una vita (se ancora sognasse o fosse vivo). Per contrasto, i Desideri sono più immediati: smanie a breve termine, di vendetta o soddisfazione.

Ambizione

L'Ambizione spinge un vampiro ad agire e superare una notte dopo l'altra nella cronaca. Fornisce motivazione al giocatore e agganci di storia al Narratore.



Un'Ambizione deve essere misurabile in termini di gioco ("la mia Ambizione è raggiungere Umanità 10") o un risultato concreto nel mondo della cronaca ("ambisco a liberare Chicago dalla Camarilla"). Non è una cosa vaga come "porre fine al razzismo" o "ottenere la pace nel mondo", ma si concentra su qualcosa di specifico, come "dare la Vera Morte a (inserire famigerato anziano della cronaca)" o "mettere fine alla Guerra della Gehenna in Ucraina". Se un'Ambizione ha scarse probabilità di essere raggiunta o farebbe finire la cronaca se così fosse, può comunque fornire alimento alla storia: è sufficiente che sia raggiungibile almeno a livello teorico.

Se un personaggio soddisfa la sua Ambizione e la cronaca continua, il giocatore dovrebbe definirne una nuova, idealmente una che sia emersa durante la storia o derivi dal fatto che la precedente ha lasciato qualcosa di incompiuto.

Alla fine di una sessione in cui il vampiro ha attivamente operato per favorire la sua Ambizione, risana un livello di danno Aggravato alla Volontà.

Desiderio

I Desideri riflettono aspirazioni meno durature di una vita ma più che momentanee. Un personaggio può scegliere in ogni sessione un nuovo Desiderio oppure mantenere quello insoddisfatto nella precedente; una volta per sessione, quando agisce chiaramente per promuovere o soddisfare il suo Desiderio, risana immediatamente un livello di danno Superficiale alla Volontà. Dato che i Desideri cambiano spesso, non è necessario annotarli sulla scheda: vanno scritti su un biglietto e messi dove giocatore e Narratore possano vederli.

Questa meccanica offre volutamente ai personaggi un incentivo ad agire anziché attendere passivamente lo sviluppo della trama.

Pertanto, un buon Desiderio deve collegarsi in qualche modo al mondo esterno. Una regola generale: se non coinvolge qualcuno o qualcosa annotato sulla Mappa Relazionale, non vale la pena considerarlo come Desiderio. In base a questo metro, "voglio guidare una Maserati" o "voglio succhiare una bruna" non sono Desideri, mentre "voglio guidare la Maserati color ciliegia di Cytherea" o "voglio succhiare la bruna di Lord Harkness" sono Desideri eccellenti. Il Narratore deve giudicare se i Desideri riguardanti altri personaggi rientrano nello spirito di incoraggiare l'interazione o sono solo fiacchi pretesti per recuperare Volontà.

Archetipi di Predatore

Neanche i predatori sono immuni alla necessità di adattarsi. Forse a causa della loro ristretta nicchia ecologica, i predatori e i relativi stili di caccia si adattano di pari passo. Tali preferenze alimentano il Sangue dei vampiri, che a sua volta plasma quali Abilità e Discipline sviluppano.

Questo *modus predationis* rappresenta la tecnica con cui il personaggio si nutre di solito. Un archetipo di Predatore esprime i riflessi o le abitudini di un vampiro, ma non ne detta il comportamento nel gioco: può sempre cacciare in altri modi, dato che spesso è necessario cooperare con altri archetipi e sfruttare le opportunità di nutrimento mano a mano che si presentano.

Accattone

Il vampiro ruba o si procura sangue "freddo" anziché cacciare, affidandosi al mercato nero o alle sue capacità di scassinatore o inseguitore di ambulanze. Forse lavora ancora nel turno di notte all'ospedale. I Ventrue non possono scegliere questo archetipo.

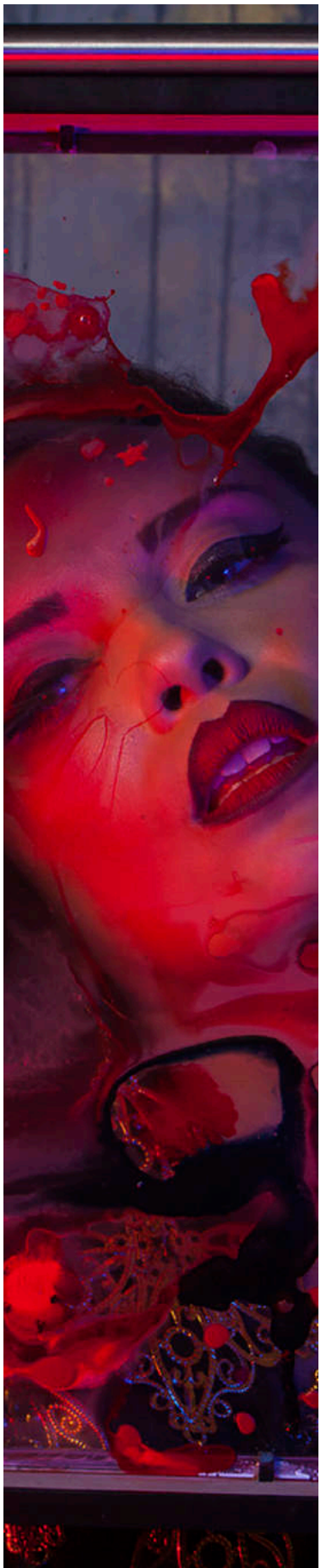
- Riceve una specialità: Bassifondi (Mercato Nero) o Criminalità (Scassinare Serrature)
- Riceve un pallino in Oscurazione o Stregoneria del Sangue (solo Tremere)
- Riceve il Pregio di Nutrizione: Stomaco di Ferro (•••)
- Riceve il Difetto: (••) Nemico. Ha un creditore, oppure c'è un'altra ragione che tiene il vampiro lontano dalle strade.

Allevatore

Il vampiro si nutre solo di animali. La Fame è un assillo costante, ma finora è riuscito a non ammazzare nessuno (a parte forse quella volta...) e intende continuare così. In vita può essere stato chiunque, ma la sua scelta indica una persona ossessionata dalla moralità. Forse era un attivista, un prete, un operatore umanitario o un vegano, ma la scelta di non mettere mai in pericolo una vita umana potrebbe essere fatta e osservata da chiunque. I Ventrue non possono scegliere questo archetipo.

Questo archetipo non è disponibile ai vampiri con Potenza del Sangue 3 o più.

- Riceve una specialità: Affinità Animale (animale specifico) o Sopravvivenza (Caccia)
- Riceve un pallino in Animalità o Proteide
- Riceve un pallino in Umanità
- Riceve il Difetto di Nutrizione: (••) Vegano



Consensualista

Il vampiro non si nutre mai contro la volontà delle sue vittime. Si finge raccoglitore di sangue per beneficenza, raffinato bevitore di sangue nella "comunità dei veri vampiri" o dicendo chiaro e tondo alle sue vittime che cos'è e chiedendo il permesso di nutrirsi. Secondo la Camarilla quest'ultima è una violazione della Masquerade, ma molti filosofi Anarchici lo considerano un rischio accettabile. In vita il vampiro può essere stato chiunque, ma un professionista del sesso, un organizzatore politico o un avvocato possono avere delle remore a nutrirsi di qualcuno senza permesso.

- Riceve una specialità: Convincere (Vittime) o Medicina (Flebotomia)
- Riceve un pallino in Auspex o Robustezza
- Riceve un pallino in Umanità
- Riceve il Difetto Segreto Oscuro: (•) Trasgressore della Masquerade
- Riceve il Difetto di Nutrizione: (•) Esclusione di Preda (non consenzienti)

Osiride

Il vampiro è una celebrità tra i mortali o regge un culto, una chiesa o qualcosa di simile. Si nutre dai suoi fan o adoratori, che lo considerano una divinità. Ha sempre accesso a sangue facile, ma i seguaci generano problemi con le autorità, la religione organizzata e persino la Camarilla. In vita può essere stato un DJ, uno scrittore, un predicatore o un organizzatore di eventi LARP.

- Riceve una specialità: Espressività (intrattenimento specifico) o Occulto (tradizione specifica)
- Riceve un pallino in Ascendente o Stregoneria del Sangue (solo Tremere)
- Deve spendere tre pallini nei Background: Fama e/o Gregge
- Deve spendere due pallini nei Difetti: Nemici e/o Mitici

Randagio

Il vampiro è un aggressore violento che caccia, sopraffà e beve da chiunque e ogni volta che può. Può tentare di minacciare o Dominare le sue vittime per ridurle al silenzio o camuffare l'episodio da rapina. Come è giunto a questo approccio? Cosa lo mette a suo agio con una esistenza di appostamenti, aggressioni e fughe? Forse era un senzatetto, un militare del SAS, un sicario dei cartelli o un grande cacciatore.

- Riceve una specialità: Intimidire (Rapina) o Rissa (Lotta)
- Riceve un pallino di Potenza o Velocità
- Sottrae un pallino da Umanità
- Riceve tre pallini di Contatti nel crimine

Regina della scena

Il vampiro conta sulla dimestichezza con una certa sottocultura e una posa ben studiata per cibarsi di chi lo ritiene "uno di loro". Le vittime lo adorano per il suo prestigio scenico, senza dar credito a chi ha capito cos'è in realtà. Può venire dalla strada o appartenere alle classi agiate e abusare dei deboli con false speranze e promesse di elevazione sociale. In vita frequentava quasi sicuramente una scena simile a quella dove si aggira adesso.

- Riceve una specialità: Autorità (una specifica "scena"), Bassifondi (idem) o Galateo (idem)
- Riceve un pallino in Dominazione o Potenza
- Riceve il Vantaggio: Fama (•)
- Riceve il Vantaggio: Contatti (•)
- Riceve il Difetto di Influenza: (•) Malvisto (al di fuori della sua sottocultura) o il Difetto di Nutrizione: (•) Esclusione di Preda (una sottocultura diversa dalla sua)

Sandman

Il vampiro si affida alla furtività o alle Discipline per nutrirsi da vittime dormienti. Se non si svegliano durante l'atto, non sapranno mai che lui esiste. Forse in vita era un tipo antisociale e non si sente tagliato per un'esistenza notturna interpersonale o per la violenza fisica di predatori più estroversi.

- Riceve una specialità: Furtività (Effrazione) o Medicina (Anestesia)
- Riceve un pallino in Auspex o in Oscurazione
- Riceve un pallino in Risorse

Sanguisuga

Il vampiro si nutre dai suoi simili tramite caccia, coercizione o esigendo il Sangue come pagamento – il solo mezzo etico per nutrirsi a cui riesce a pensare. Purtroppo questa pratica è di solito proibita nella società dei Fratelli, ed è mostruosamente rischiosa o richiede una posizione di invidiabile potere.

- Riceve una specialità: Furtività (contro i Fratelli) o Rissa (Fratelli)
- Riceve un pallino di Proteide o Velocità
- Sottrae un pallino da Umanità
- La sua Potenza del Sangue aumenta di uno
- Riceve il Difetto: Segreto Oscuro (••) Diablerista o il Difetto: (••) Evitato
- Riceve il Difetto di Nutrizione: (••) Esclusione di Preda (mortali)

Simulante

Il vampiro si nutre di nascosto dalla sua famiglia e dai suoi amici mortali (o quelli di qualcun altro), con i quali mantiene ancora un contatto. I simulanti più estremi adottano bambini, sposano umani e cercano di conservare una vita famigliare il più a lungo possibile. La sua famiglia va annotata sulla Mappa Relazionale. Un simulante compie spesso enormi sforzi per nascondere alla famiglia la verità della sua condizione, ma qualcuno intrattiene anche rapporti malsani con i suoi parenti. La Camarilla proibisce di avere una famiglia umana, in quanto potenziale falla nella Masquerade. Se dovessero scoprire il suo segreto e avessero a cuore il vampiro, Fratelli più saggi potrebbero massacrare la famiglia "per il suo bene".

- Riceve una specialità: Convincere (Disorientare) o Sotterfugio (Insabbiare)
- Riceve un pallino in Animalità o Dominazione
- Riceve il Difetto Segreto Oscuro: (•) Simulante
- Riceve il Vantaggio: Gregge (••)

Sirena

Il vampiro si ciba esclusivamente durante il sesso (vero o finto) e si affida a Discipline o alla capacità di sedurre per nascondere la sua natura predatoria. È un maestro nell'arte del "una botta e via" o si aggira sulla scena dei sex club come un astro tenebroso. Si considera una bestia sensuale, ma nei momenti bui teme di essere nel migliore dei casi un amante difficile, e nel peggiore uno stupratore seriale. Un ex amante sfuggito alla distruzione potrebbe essere uno dei suoi Punti di riferimento o il suo stalker (in tal caso, va annotato sulla Mappa Relazionale). Forse in vita era un artista dell'imbroglio, un produttore, uno scrittore, un depravato – o un vergine che vuole recuperare il tempo perduto *post mortem*.

- Riceve una specialità: Convincere (Seduzione) o Sotterfugio (Seduzione)
- Riceve un pallino in Ascendente o Robustezza
- Riceve il Vantaggio di Aspetto: Attraente (••)
- Riceve il Difetto: (•) Nemico. Un amante rifiutato o un partner geloso. ■

Vantaggi

Oltre a poteri vampirici e abilità umane, i personaggi dispongono di molti possibili Vantaggi, da "un dono per le lingue" a una squadra di fedeli ghoul.

Anche i Vantaggi si esprimono in pallini, di solito da 1 a 5. Avere zero pallini in un Vantaggio non comporta penalità. Pochi tiri coinvolgono direttamente questi Tratti, anche se il Narratore può richiedere Intelligenza + Linguista per decifrare un papiro o Sotterfugio + Contatti per spargere dicerie su un rivale.

I Vantaggi si dividono in *Pregi*, *Background* e *Sapienza di Tenebra*. I *Difetti* sono invece l'altra faccia dei Vantaggi e causano problemi duraturi.

Pregi e Difetti

Esprimono benefici e doni innati dei personaggi: Fisici, Mentali e Sociali. Anche se durante il gioco può accadere qualcosa che li altera – specialmente quando si scatenano magie strane e inspiegabili – i Pregi tendono a rimanere costanti nel corso della storia.

Linguista Tutti conoscono perfettamente la loro lingua natale e (a parte forse un fascinoso accento ungherese) l'idioma dominante nell'ambientazione.

Per esempio, un vampiro libanese in una cronaca a Città del Messico può parlare e leggere arabo (o aramaico, se è un vampiro molto vecchio) e spagnolo. Un Narratore generoso può permettere ai vampiri la cui lingua natale coincide con quella dell'ambientazione di acquisire comunque una seconda lingua.

Ogni pallino in Linguista consente al personaggio di parlare, leggere e scrivere correttamente una lingua aggiuntiva oltre le due di base.

Non bisogna pensare troppo ai cambiamenti delle lingue nel corso dei secoli: ai fini del gioco si presume che l'inglese sia rimasto grosso modo invariato, ad esempio, sebbene leggere documenti antichi o cantare in un dialetto sconosciuto possa aumentare la Difficoltà dei test di Accademiche e Occulto.

- **Difetto: (••) Analfabeta.** Il vampiro non sa leggere né scrivere. Le sue Abilità Accademiche e Scienze non possono superare 1 e non può avere in esse alcuna specialità riguardante la sapienza moderna.

Aspetto Non tutti i vampiri sembrano attori di True Blood. Alcuni sono persino meglio. E qualcuno, naturalmente, molto peggio.

Questi modificatori si applicano solo quando il vampiro può essere visto; il Narratore deciderà se si applicano ai conflitti Sociali in base al singolo episodio di conflitto (o alla singola riserva di dadi).

- **Difetto: (••) Ripugnante.** Sottrae due dadi da tutte le riserve Sociali pertinenti.
- **Difetto: (•) Brutto.** Sottrae un dado da tutte le riserve Sociali pertinenti.

•• **Attraente:** un dado extra a tutte le riserve Sociali pertinenti.

•••• **Strepitoso:** due dadi extra a tutte le riserve Sociali pertinenti.

Dipendenza Il vampiro è assuefatto a una sostanza diversa dal sangue. I Fratelli con questo Tratto cercano sangue che contiene la sostanza e bevono da chi ne fa uso. La dipendenza da un tipo specifico di sangue o il rifiuto di bere sangue contenente la sostanza contano entrambi come Esclusione di Preda (p. 181). Si veda p. 310 per gli effetti di sostanze comuni sul sangue ingerito; questi permangono a prescindere dallo specifico Pregio o Difetto acquisito. La sostanza desiderata va specificata all'acquisizione del Tratto.

- **Difetto: (••) Assuefazione Incurabile.** Sottrae due dadi da tutte le riserve quando l'ultima persona di cui si è nutrito non usava la droga scelta, tranne nelle azioni che gli procurano subito la sua droga.
- **Difetto: (•) Dipendenza.** Sottrae un dado da tutte le riserve quando l'ultima persona di cui si è nutrito non usava la droga scelta, tranne nelle azioni che gli procurano subito la sua droga.

- **Dipendenza ad Alta Funzionalità:** un dado extra a una categoria di riserve (specificata alla scelta della sostanza) quando l'ultima persona di cui si è nutrito usava la droga scelta.

Arcaismo Solo le ancillae e i vampiri più vecchi possono acquisire uno dei seguenti Difetti.

- **Difetto: (••) Arcaico.** Incapace di adattarsi al presente, o ha passato molto tempo in torpore. Non può usare computer o cellulari e il suo valore di Tecnologia è per sempre fissato a 0. Il Narratore può penalizzare di un dado altre riserve legate a tecnologie molto moderne.
- **Difetto: (•) Legato al Passato.** Il vampiro non capisce la mentalità moderna o non vuole farlo. Manifesta una o più Convinzioni superate come: "la parola del papa è legge", "le donne sono delicati fiorellini", "le classi inferiori esistono solo per servire" o "bruciate i bagagli dei vostri nemici". Tale moralità arcaica preserva la sua Umanità ma risulta odiosa a molti; sottrae un dado dalle riserve Sociali che coinvolgono tali convinzioni arcaiche, tranne quando interagisce con vampiri coevi o più vecchi, i quali possono invece ammirare la sua virtù incrollabile.

Legame Non tutti i vampiri reagiscono ugualmente al Legame di Sangue. Alcuni cadono sotto l'influsso di un regnante con rapita facilità; altri resistono con ogni fibra del loro essere. Si possono mischiare questi Pregi e Difetti: ad esempio, un Fratello può essere un Tossico del Sangue con Legame Breve. Altre informazioni sui Legami di Sangue sono a p. 233.

- **Difetto: (••) Schiavo del Legame.** Il vampiro si lega istantaneamente alla vitae di un altro; un solo sorso di Sangue è sufficiente a legarlo, non tre. Inizia asservito al suo sire o il Narratore deve escogitare una ragione per la rottura di quel primo legame. Forse il sire è stato distrutto o è rimasto più di sei mesi in un'altra città?
- **Difetto: (•) Tossico del Sangue.** Quando attecchisce, il Legame sembra più dolce. Il vampiro sottrae un dado dalle riserve quando agisce contro un Legame di Sangue.

ACQUISIRE E PERDERE I VANTAGGI

Gli eventi della cronaca possono alterare Vantaggi e Difetti dei personaggi, in particolare i Background. Un Rifugio può bruciare, un Alleato ribellarsi se tradito, o la polizia può sparare a un Seguace senza motivo. Al contrario, tramite missioni disperate o astute macchinazioni è possibile acquisire dei Vantaggi: i pallini variano con le sorti dei vampiri.

La regola essenziale è questa: un personaggio dovrebbe recuperare o almeno rimpiazzare i Vantaggi perduti se sono stati acquistati con punti esperienza o alla sua creazione. Se li ha ottenuti senza spendere esperienza, invece, dovrebbero essere come minimo temporanei.

Esempio: ***Katya ha ammaliato diversi mortali creduloni, equivalenti a 2 pallini di Alleati. Se non giustifica la sua acquisizione spendendo punti esperienza, quegli alleati le saranno disponibili solo in questa storia.***

Tossicomane

- **Difetto: (•) Legame Prolungato.** I Legami di Sangue perdono efficacia più lentamente del solito, diminuendo di uno ogni tre mesi se non rafforzati.

• **Resistenza al Legame:** il Sangue si ribella al controllo. Un dado extra alle riserve di dadi per resistere a un Legame di Sangue per ogni livello acquisito in questo Pregio (massimo 3).

•• **Legame Breve:** i Legami di Sangue perdono efficacia più rapidamente del solito, diminuendo a ogni plenilunio e novilunio (cioè di due ogni mese) se non rafforzati.

••••• **Invincolabile:** il vampiro non sviluppa mai il Legame. Inoltre, se fosse a corto di soldi, potrebbe probabilmente vendere la sua vitae agli alchimisti.

Nutrizione In questa categoria generale rientrano diversi Pregi e Difetti. Un vampiro con uno di essi non possiede necessariamente gli altri.

- **Difetto: (••) Vegano.** Si nutre solo di sangue animale e deve spendere due punti Volontà per bere sangue umano. I Ventrue non possono acquisire questo Difetto..
- **Difetto: (••) Organofago.** Può saziare la sua Fame solo mangiando carne e organi umani, specialmente se ricchi di sangue come cuore, fegato, polmoni, placenta e milza (oggi quasi tutti i Fratelli organofagi preparano frullati con gli organi). Solo il cuore, però, conferisce Risonanza, e non sempre.
- **Difetto: (•) Sete del Matusalemme.** La sua Fame può essere saziata solo dal sangue di creature soprannaturali (un Alchimista potrebbe riuscire ad addensare la vitae di Sangue debole quanto basta per saziarlo.) In caso contrario, essa rimane costantemente a un minimo di 1 (o più, a seconda della sua Potenza del Sangue – p. 215).
- **Difetto: (•) Esclusione di Preda.** Rifiuta di cacciare un certo tipo di preda: tossici, donne, bambini, un'etnia o minoranza, ecc. Se si ciba di tali prede, riceve Macchie come se avesse violato un Precetto della cronaca. A discrezione del Narratore, può provocare Macchie anche guardare altri Fratelli nutrirsi

dalle prede escluse senza interferire. I Ventrue con questo Difetto ricevono una restrizione aggiuntiva, rendendo la loro scelta di prede assai limitata.

- **Segugio Ematico:** il vampiro può annusare la Risonanza del sangue di un umano senza assaggiarlo. Deve comunque trovarsi a portata di olfatto ed eseguire un test di Fermezza + Allerta a Difficoltà 3. La Difficoltà aumenta in caso di profumo o distanza e si riduce se il contatto è più intimo.

••• **Stomaco di Ferro**: può nutrirsi di sangue freddo o rancido e plasma frazionato. Nessuno di questi fornisce Risonanza. I Ventrue non possono acquisire questo Pregio.

Pregi e Difetti Mitici Ogni linea di sangue ha le sue peculiarità, maledizioni e ferite dell'anima. Resti di antenati divenuti polvere germinano nella vitae che propaga la maledizione da sire a infante. Altri vampiri, invece, sviluppano debolezze sul momento: disturbi psicosomatici aggravati dall'Abbraccio o invisibili maree nel flusso millenario del Sangue.

■ **Difetto: (••) Esca per Paletti.** Anziché entrare in torpore, il vampiro subisce la Morte Ultima se trafitto al cuore.

■ **Difetto: (•) Flagello Folcloristico.** Subisce danni Aggravati da una debolezza tipica delle credenze popolari. Queste includono:

□ Luce ultravioletta (danni pari alla luce solare)

□ Argento o armi placcate in argento (danni pari a quelli dell'arma: il semplice contatto con una monetina o un cucchiaio infligge un livello di danno Aggravato).

□ Acqua santa (danni pari al fuoco)

■ **Difetto: (•) Barriera Folcloristica.** Il vampiro deve arrestarsi o arretrare davanti a una barriera del folclore, o spendere un punto Volontà per oltrepassarla.

Ogni barriera acquisita conta come Difetto da un punto a se stante. Le barriere includono:

□ Simboli sacri impugnati da un credente (anche se privo di Vera Fede)

□ Attraversare corsi d'acqua visibili (sconsigliato in alcune città come Amsterdam, Stoccolma o Venezia)

□ Entrare in una casa senza invito del proprietario

□ Animali bianchi

□ Aglio

□ Rose selvatiche

□ Semi sparsi a terra da contare

■ **Difetto: (•) Stigmate.** Sanguina da piaghe aperte su mani, piedi e fronte quando la sua Fame sale a 4. Ciò attira l'attenzione e può penalizzare alcuni test a discrezione del Narratore.

•• **Mangiare Cibo:** può ingerire cibo senza fatica e persino gustarlo, anche se non gli procura nutrimento e deve espellerlo prima di coricarsi per il giorno.

Pregi e Difetti dei Sangue debole

Questi Tratti si applicano solo ai Sangue debole. Non hanno valore in pallini; ogni Difetto bilancia un Pregio e viceversa. Pertanto, non contano ai fini del massimo di pallini in Vantaggi e Difetti acquisibile alla creazione del personaggio o tramite l'esperienza.

Difetti dei Sangue debole

■ **Carne Morta:** il suo Sangue non è abbastanza forte da sostentarlo del tutto, perciò la sua carne è in perenne decomposizione, verdastra e con un lieve tanfo di putrefazione. Qualsiasi analisi medica lo identifica come defunto, e sottrae un dado da qualsiasi riserva Sociale usata davanti ai mortali. Se ha questo Difetto, non può acquisire Sembianza Vitale.

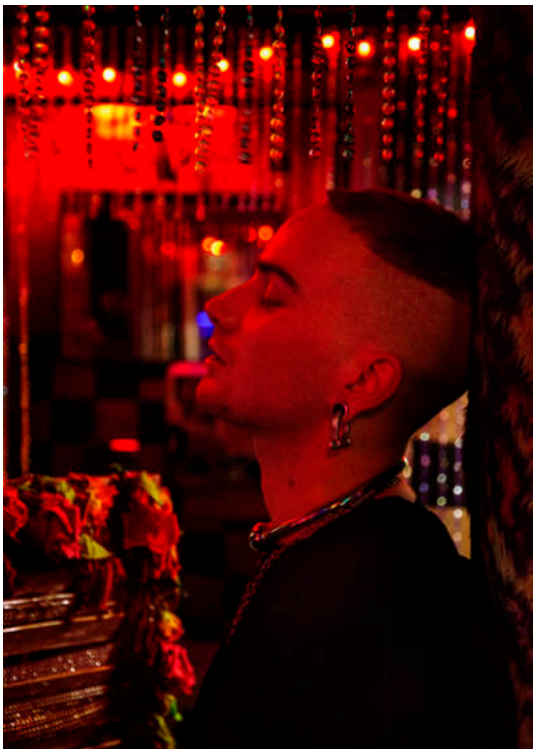
■ **Dipendenza dalla Vitae:** il suo Sangue non può alimentare da solo i poteri vampirici. A meno che non beva abbastanza sangue di vampiro da saziare un livello di Fame a settimana, perde la capacità di ottenere e usare le Discipline (inclusa Alchimia dei Sangue debole). Recupera i suoi poteri non appena sazia almeno un livello di Fame con il sangue vampirico.

■ **Denti da Latte:** il vampiro non ha mai sviluppato le zanne, o quelle che ha sono inutili per la nutrizione. Deve tagliare le vittime o estrarne il sangue con una siringa.

■ **Fragilità Mortale:** non può Risvegliare il Sangue per

risanarsi e guarisce invece come un mortale (p. 127). Se ha questo Difetto, non può acquisire Resilienza Vampirica.

- **Indole Bestiale:** è afflitto da una Bestia pari a quella di un "autentico" vampiro. Deve effettuare test di frenesia secondo le regole normali.
- **Maledizione di Clan:** nelle sue vene scorre ancora il Sangue del sire, che reca tracce della sua antica maledizione. Acquisisce una Debolezza di Clan, con Gravità 1 ai fini del Difetto. Le Debolezze Brujah o Gangrel possono essere scelte solo se ha il Difetto Indole Bestiale, e quella Tremere solo se ha il Pregio Sangue Concatenato.
- **Marchiato dalla Camarilla:** in alcune città, chi governa bracca e stermina i Sangue debole. Altrove, uno Sceriffo "benevolo" può limitarsi a marchiarli a fuoco perché non dimentichino il loro posto (in seguito molti sono comunque braccati e sterminati, spesso per torti percepiti o semplice capriccio). Il vampiro porta uno di questi marchi indelebili e la Camarilla si accerta di tenerlo d'occhio in attesa del suo inevitabile sgarro. Può acquisire Contatto nella Camarilla insieme a questo Difetto; la setta prospera su tali doppi giochi.
- **Ostracismo Anarchico:** ha infranto qualche regola non scritta o si è considerato uno tra gli uguali, dove però alcuni sono più uguali di altri. Comunque sia, gli Anarchici del regno lo conoscono e lo evitano. Preferirebbero gettarlo in pasto alla Camarilla che ascoltare le sue scuse. Se ha questo Difetto non può acquisire Compagni Anarchici.



Pregi dei Sangue debole

- **Affinità in una Disciplina:** ha un'affinità per una Disciplina scelta alla creazione. Ottiene un pallino in questa Disciplina e può imparare e mantenere altri pallini tramite i punti esperienza, come fosse un normale vampiro (costo analogo alle Discipline non di clan). Bere sangue della Risonanza adatta non gli conferisce pallini extra nella Disciplina, temporanea o meno che sia.
- **Alchimista Sangue debole:** i Crepuscolari cambiano mano a mano che si nutrono, e l'Alchimia è la maestria di tale processo. Che sia apparsa spontaneamente o l'abbia appresa confrontando appunti coi suoi simili, il vampiro ha ottenuto un pallino e una formula (p. 281) di Alchimia dei Sangue debole. Può acquisire normalmente altri pallini e formule tramite l'esperienza.
- **Bevitore Diurno:** la luce del sole dimezza la sua Salute (arrotondare per eccesso), ma per il resto si limita a rimuovere le sue capacità vampiriche, incluse Discipline e benefici alla Salute, senza infliggere altri danni. Subisce tuttavia i morsi della Fame, e prima o poi dovrà pur dormire. Se la sua Salute scende sotto il livello di danni attualmente sostenuto come risultato di ciò, subisce gli effetti della Menomazione o del torpore (a seconda del tipo di danni) finché non si mette al riparo dal sole.
- **Compagni Anarchici:** il vampiro ha fatto amicizia con una coterie Anarchica che tollera la sua presenza o lo tratta persino con affetto, come un cagnolino. Essa agisce come Mawla

Anarchica da un pallino, almeno finché lui segue la linea di partito. Va annotata sulla Mappa Relazionale.

- **Contatto nella Camarilla:** ha attirato l'attenzione di un reclutatore della setta che gli ha promesso di ammetterlo e la possibilità di diventare un vero vampiro. Non deve far altro che stare pronto, riferire le attività sue e della coterie e prepararsi a eseguire qualsiasi incarico. Ha l'equivalente di una Mawla Camarilla da un pallino che lo tratta con disprezzo. Va annotata sulla Mappa Relazionale.
- **Resilienza Vampirica:** subisce danni come un normale vampiro, considerando le comuni ferite da taglio e penetrazione come danni Superficiali.
- **Sangue Concatenato:** può creare Legami di Sangue ed eseguire l'Abbraccio come un vampiro normale. Qualsiasi vampiro creato in tal modo sarà un Sangue debole.
- **Sembianza Vitale:** il suo cuore batte, può mangiare cibo e godersi le attività sessuali come un mortale. Solo le indagini mediche più avanzate possono svelare qualcosa di anomalo, a patto ovviamente che si svolgano di notte.

Background

I Background esprimono i benefici di rapporti, circostanze e opportunità: proprietà materiali, reti sociali e simili. Sono Tratti esterni e non innati; va spiegato come sono stati acquisiti e cosa rappresentano. Chi sono i Contatti? Perché gli Alleati offrono il loro aiuto? Dove ha incontrato i suoi Seguaci il personaggio? Quali investimenti esprimono quei 4 pallini in Risorse? Non è necessario chiarire tutto subito, ma bisognerà farlo più avanti o adattare la risposta alla storia.

I Background sono separati e non progressivi; lo stesso Background può essere acquisito più volte.

ESEMPIO:

Martin acquista due volte il Background Alleati, la prima a 1 pallino (la sua guardia di quartiere) e la seconda a 3 pallini (il suo fido avvocato di punta) per rappresentare due persone diverse.

I personaggi possono condividere alcuni Background con il resto del gruppo: vedere Background di Coterie, p. 196.

Alleati

Sono i mortali che appoggiano e aiutano il vampiro: famiglia, amici o anche un'organizzazione che gli deve lealtà. Sebbene lo aiutino spontaneamente senza coercizione, non sono sempre disponibili: hanno le loro incombenze e possono arrivare fino a un certo punto per onorare il loro rapporto. In genere appaiono una sola volta per storia.

Gli Alleati possono essere chiunque nella città natale del personaggio, con il permesso del Narratore. Può avere degli amici all'obitorio, in un giornale scandalistico o blog di gossip, nell'alta società o allo scalo merci. Gli Alleati sono di solito degni di fiducia (benché forse non sappiano cos'è il personaggio, e nemmeno che i vampiri esistono). Tuttavia, nulla è gratis: se il vampiro chiede un favore ai suoi amici nella mafia russa, probabilmente prima o poi questi ne chiederanno uno a lui.

I Nemici sono l'opposto, e vengono acquisiti come Difetto.

Gli Alleati si possono creare usando i Profili dei Mortali al momento dell'acquisto o la prima volta che entrano in gioco, al quale punto vengono annotati sulla Mappa Relazionale; molti gruppi, però, lasciano questo compito al Narratore.

Alleati e Nemici sono creati tramite una riserva di punti basata sulle loro Efficacia e Affidabilità. Il massimo numero di punti in un Alleato è 6. I gruppi di Alleati o Nemici appaiono in numero analogo al numero di personaggi.

Tutti i Nemici valgono la loro Efficacia meno due pallini; un mortale Dotato costa 3 pallini come Alleato, ma ne conferisce solo uno come Difetto. Tutti i Nemici hanno la stessa Affidabilità: appaiono ogni volta che il Narratore lo ritiene opportuno, ma almeno una volta per storia.

Efficacia

- Mortale Debole, probabilmente inutile in una situazione violenta o potenzialmente ostile.
- •• Mortale Comune o gruppo compatto di mortali Deboli (ragazzini di quartiere che risolvono misteri, gruppo parrocchiale, sezione di una ONG).

••• Mortale Dotato o gruppo pericoloso di mortali Comuni (gang di strada, entourage di una celebrità, sezione del sindacato locale).

•••• Mortale Superiore, un mortale Dotato con poteri magici o soprannaturali o gruppo ben armato di mortali Dotati (squadra di sicurezza privata, equipe di avvocati, bratva della mafia russa

Affidabilità

• Alla chiamata, appare metà delle volte

•• Alla chiamata, appare entro 1-10 ore (tirare un dado).

••• Alla chiamata, appare il prima possibile.

Contatti

Il vampiro conosce gente – umani – di varia estrazione sociale. I Contatti forniscono più che altro informazioni nei loro campi di competenza e possono chiedere favori in cambio. Per aiuti di tipo diverso, vanno usate Influenza (p. 187) nel mondo mortale, Alleati (p. 184) o Mawla (p. 190).

Un Contatto è una persona in una posizione eccellente per ottenere informazioni. Può essere un sergente di polizia piuttosto che un tenente della omicidi, o un fattorino del Congresso piuttosto che un senatore. Informatori, cronisti scandalistici, tuttofare della "mala" e giornalisti sono Contatti eccellenti: tutti possono essere definiti all'acquisto del Tratto o mano a mano che entrano in gioco. Comunque sia, vanno annotati sulla Mappa Relazionale.

PROFILI DEI MORTALI

Usare questi profili per creare PNG, quando anche la generazione rapida dei personaggi richiede troppo tempo. In caso, è possibile usare i punti dei Vantaggi per acquistare altre Abilità.

Mortale Debole

- **Attributi: due a 2, il resto a 1**
- **Abilità: tre a 2, cinque a 1**
- **Vantaggi: nessuno**

Mortale Comune

- **Attributi: due a 3, tre a 2, il resto a 1**
- **Abilità: tre a 3, quattro a 2, cinque a 1**
- **Vantaggi: fino a 3 punti (massimo 2 punti di Difetti)**

Mortale Dotato

- **Attributi: una a 4, due a 3, due a 2, il resto a 1**
- **Abilità: due a 4 (con una specialità), quattro a 3, quattro a 2, quattro a 1**
- **Vantaggi: fino a 10 punti (massimo 4 punti di Difetti)**

Mortale Superiore

- **Attributi: due a 5, due a 4, due a 3, il resto a 2**
- **Abilità: una a 5, tre a 4, cinque a 3, sei a 2; tre specialità**
- **Vantaggi: fino a 15 punti (nessun Difetto)**

Malavitoso

- Contatto che può fare o procurare qualcosa di comune o economico (Risorse 1). Esempi: uno spacciatore di erba, un venditore di auto.
- •• Contatto che può fare o procurare qualcosa di utile (Risorse 2). Esempi: trafficante d'armi dilettante, veterinario.
- ••• Contatto che può fare o procurare qualcosa di costoso o difficile (Risorse 4). Esempi: esperto di sorveglianza, tenente della omicidi o della narcotici, altro esperto competente.

Fama

I mortali conoscono il nome del vampiro e cercano attivamente notizie sul suo conto: può essere una stella del cinema, del rock o un'altra celebrità. La fama attira i mass e i Sociali media, e il vampiro può manipolare più facilmente i pensieri del popolo. Deve probabilmente celare il fatto che non si mostra di giorno, ad esempio con una controfigura.

In alcuni casi, il Narratore può consentirgli di usare la Fama in un test Sociale al posto di un altro Tratto, specialmente per accedere a un locale o a un evento esclusivo. Ogni livello di Fama sottrae uno alla Difficoltà dei test Sociali con i fan e da molti tiri di caccia a seconda della strategia predatoria – i famosi fanno meno fatica ad attirare vittime.

Ovviamente la Fama ha i suoi svantaggi: ad esempio è difficile pedinare qualcuno di nascosto, e chi potrebbe mai volere uno stuolo di groupie davanti al proprio rifugio impegnato a taggarsi su Instagram? È consigliabile acquisire la specialità Camuffarsi.

Di regola la Fama si applica ai mortali, ma è possibile acquistarla anche per i Fratelli allo stesso costo. Alcuni vampiri, come Dracula o Elizabeth Bathory, potrebbero averle entrambe! I vampiri possono ammirare o quanto meno essere più interessati a Fratelli famosi o famigerati in vita: Arthur Rimbaud, Crispus Attucks, Billy the Kid e così via.

INFAMIA Il vampiro è famoso per qualcosa di orribile. Come minimo, la Difficoltà di gran parte dei

test di reazione aumenta del valore del Difetto; al peggio, le autorità tentano di ucciderlo o arrestarlo appena compare.

Segreto Oscuro Una versione meno grave di Infamia. Il Difetto restituisce un punto in meno rispetto a una Infamia equivalente, in quanto le gesta sinistre restano nascoste a tutti tranne il vampiro e forse uno o due nemici motivati. La versione di Infamia da un pallino vale un punto anche come Segreto Oscuro, perché è più facile da scoprire rispetto a un segreto che può davvero mettere in pericolo di vita.

- **Difetto: (••)** il vampiro è un Simulante o un contravventore seriale della Masquerade, è Braccato in un'altra città o ha gravemente offeso il governo del dominio.
- **Difetto: (•)** ha un grosso debito con gente cattiva o si è reso generalmente odioso. In alternativa, ad avere Infamia •• è il suo coniuge, amante o famigliare..

- • Una sottocultura scelta sa chi è e lo ammira.
- •• È una celebrità locale, nota alla maggioranza della città.
- ••• Quasi tutti nel paese conoscono almeno il suo nome.
- •••• Chiunque segua anche solo alla lontana le tendenze sociali o il suo campo sa qualcosa di lui.
- ••••• La sua Fama raggiunge un pubblico enorme o persino internazionale. È una stella del cinema, un cantante di prima grandezza o un ex presidente.

Influenza

Il vampiro ha potere nella comunità mortale, che sia tramite ricchezza, prestigio, carica politica, ricatto o coercizione soprannaturale. I Fratelli con alta Influenza possono indirizzare e in certi casi controllare la politica e la società del dominio, specialmente la polizia e la burocrazia.

Di regola, Influenza si applica per lo più a un singolo gruppo o regione della città. I gruppi possono essere numerosi o distribuiti: crimine organizzato, media, religione, polizia, municipio ecc. La regione è più grande di un quartiere o un dominio urbano eccetto i maggiori: Brooklyn, la Rive Gauche, il South Side, il Ginza ecc. L'Influenza si applica all'intera città a un pallino in meno rispetto alla sua efficacia sul suo gruppo o regione. Usare l'Influenza locale in un'altra città nella stessa area o provincia è possibile con un'ulteriore penalità di un pallino, e così via. Perciò, un vampiro può essere Potente (••••) a Hollywood, Inserito (•••) in tutta Los Angeles, solo Influente (••) a San Francisco e appena Ammanicato (•) a Chicago o New York.

Il Narratore può richiedere l'uso di Influenza al posto di un altro Tratto in alcuni test, in particolare quelli Sociali per smuovere piccoli burocrati o simili. Può aiutare a far demolire (o preservare) un caseggiato "abbandonato", non certo a scatenare guerre mondiali.

Se la cronaca è incentrata sulla giostra dell'influenza mondiale, il Narratore può ricalibrare il Background per applicarlo a livello nazionale (••••) o persino globale (•••••).

- **Difetto: (••) Disprezzato.** Un gruppo o regione vive solo per angariare il vampiro e la sua fazione. Penalità di due dadi alle riserve per convincere un attore neutrale a dare il suo appoggio politico o fargli un favore. Il Narratore deve cogliere ogni opportunità per coinvolgere chi lo odia nella storia.
- **Difetto: (•) Malvisto.** Penalità di un dado alle riserve Sociali che coinvolgono qualsiasi gruppo della città tranne Contatti, Alleati o altri leali sostenitori.

- • **Ammanicato:** le sue parole sono sempre ascoltate con rispetto.
- •• **Influente:** la gente vuole fargli dei favori.
- ••• **Trincerato:** fazioni e potenti mortali esitano a opporsi a lui.
- •••• **Potente:** senza una buona ragione per fare il contrario, funzionari e faccendieri obbediscono sempre.
- ••••• **Dominante:** gli inferiori cercano di indovinare ciò che vuole ed eseguirlo prima che lui lo dica.

Gregge

Il vampiro ha coltivato un gruppo di vene da cui può nutrirsi senza preoccupazioni. Può usarle anche per eseguire incarichi semplici, benché non siano né controllabili né fedeli quanto i Seguaci. (Se necessario, il Gregge può essere definito come un insieme di mortali Deboli o Comuni – p. 185.) Il Gregge consente di ridurre la Fame di un livello pari ai suoi pallini ogni settimana, senza dover tirare

(il beneficio può essere condiviso tra più vampiri). Bere troppo mette in pericolo il Gregge e potenzialmente ne riduce il valore facendo fuggire o morire i membri.

■ **Difetto: (••) Predatore Smodato.** Il vampiro ha un evidente atteggiamento predatorio e gli umani lo temono istintivamente. Penalità di due dadi quando si caccia, a parte che per le espressioni puramente Fisiche come braccare, inseguire e uccidere. Penalità di un dado a ogni test Sociale volto a mettere a loro agio gli umani. Non può mantenere un Gregge.

- Da una a 3 vene con Risonanza casuale e nessuna Discrasia; il vampiro può cambiare una volta al mese la Risonanza di una vittima con un test di Persuasione + Intuito (Difficoltà 4). Esempi: studenti liceali, allievi musicisti, famiglia di un simulante.

•• Da 4 a 7 vene, metà delle quali condivide una Risonanza scelta all'acquisto del Pregio. Esempi: adepti della scena goth sulla via del tramonto, colleghi frequentatori di club, famiglia allargata di un simulante.

••• Da 7 a 15 vene con due Risonanze scelte ogni settimana quando si nutre da vari membri del Gregge. Esempi: squadra di rugby, ambiente degli scambisti, scolaresca di danza o scuola serale, impiegati del turno di notte.

•••• Da 16 a 30 vene; scegliere due Risonanze ogni settimana. Cura e reclutamento del Gregge possono occasionalmente apparire nella cronaca. Esempio: culto, casa di tolleranza, fabbrica clandestina.

••••• Da 31 a 60 vene; scegliere tre Risonanze ogni settimana. Cura e reclutamento possono compromettere la Masquerade. Esempi: grande fabbrica clandestina, culto numeroso.

Maschera

I vampiri hanno poche armi più potenti della capacità di fingersi umani. La bugia che vivono getta un'ombra permanente sulle storie e nessuna descrizione di un Fratello dovrebbe omettere in che modo si aggira nella società umana – cioè quale Maschera indossa. Una buona Maschera giustifica l'esistenza notturna del vampiro e gli offre molte opportunità di restare solo coi mortali.

Alcuni vampiri cambiano Maschera spesso, rischiando di confondere le identità e commettere errori, altri ne forgiano una plausibile e vi aderiscono per la durata di un'intera vita umana, truccandosi sempre più mano a mano che "invecchiano" e fingendo altri aspetti della vita per apparire normali. Altri, quasi sempre Nosferatu o non vincolati, ripudiano la sicurezza pur di essere irrintracciabili o restare liberi sulle strade.

Normalmente, cioè senza pallini, o un vampiro non ha bisogno di Maschera (è stato Abbracciato da poco e può ancora fingersi umano), o possiede una singola Maschera e documenti capaci di superare un esame superficiale. Una Maschera da zero pallini non può superare una verifica dei trascorsi, per non parlare di una vera e propria indagine da parte delle autorità.

■ **Difetto: (••) Noto Corponeutro.** La sua traccia biometrica, nome, storia, frequentazioni e alias figurano in varie banche dati e lo indicano ai servizi segreti come potenziale terrorista. Qualsiasi inquisitore può leggere tra le righe e capire che è un vampiro.

■ **Difetto: (•) Noto Defunto.** I mortali sanno che è morto da poco e inorridiscono se riappare tra loro. Il Difetto si applica a qualsiasi ricerca sulla sua identità nelle banche dati.

- Ha un'identità fasulla che include carta di credito, conto corrente, storia credibile, certificato di nascita ecc., tutto a nome della sua Maschera. Può superare una verifica dei trascorsi a livello statale o provinciale.

•• La Maschera può superare una verifica dei trascorsi da parte della polizia nazionale: FBI, Scotland Yard o equivalente. Se da vivo aveva un curriculum militare o nell'Intelligence, è stato segretato.

Con una Maschera da 2 pallini, il vampiro può anche acquistare i seguenti Vantaggi a 1 pallino ciascuno:

- **Azzerato:** qualcuno in alto loco ha cancellato tutti i registri reali del vampiro. Ufficialmente non esiste.
- **Falsario:** il vampiro può creare o procurare Maschere. Creare una Maschera richiede tre giorni per pallino e forse lo fa risaltare in rete; procurarne una richiede solo un giorno per pallino ma costa qualcosa in cambio. Il prezzo dipende dalla sua influenza, dal margine ottenuto nel test Sociale o da qualunque altro elemento deciso dal Narratore.

Mawla

Questo Tratto rappresenta un Fratello o un gruppo di vampiri che ha a cuore il personaggio e gli offre consigli, informazioni o aiuto una volta ogni tanto. La parola viene dall'arabo medievale e può avere vari significati, da "persona fidata" a "zio" a "non musulmano che tiene comunque fede alla sua parola". I vampiri occidentali adottarono il termine durante le Crociate e, ora che Ashirra e Camarilla sono sempre più alleate nella Guerra della Gehenna, la parola è tornata in auge nella loro società.

Un Mawla può agire come mentore; tale ruolo è di solito affidato al sire, sempre che non vi tratti come oggetti o vi ignori del tutto.

Il Mawla può scambiare informazioni a beneficio reciproco o persino giungere in aiuto del personaggio, se ha onorato il rapporto. Un Mawla può essere potente, ma il suo potere può non essere diretto. A seconda del numero di pallini, può essere solo un'ancilla con un'apprezzabile rete di informatori o una creatura secolare di tremenda influenza e potere. Può offrire consiglio, intercedere con il Principe o il Barone, distogliere l'attenzione di altri anziani o segnalare situazioni ambigue e mal comprese. Ovviamente si aspetta che il personaggio lo ricambi.

Un valore di Mawla può anche rappresentare un gruppo di vampiri con le stesse opinioni, come gli anziani della cappella Tremere o una cricca trotskista tra gli Anarchici della città (il plurale di Mawla è Mawali). Come regola generale, un gruppo Mawla costa un pallino in più di un singolo vampiro di quel livello: una congrega di Mawali anziani sarebbe un gruppo Mawla da 4 pallini, ad esempio.

Chiunque siano, vanno annotati sulla Mappa Relazionale al momento dell'acquisizione.

I Mawali offrono generalmente parole di aiuto e occasionale favore o copertura politica, ma non combattono le battaglie del personaggio né gli procurano favori preziosi. Se devono farlo, loro malgrado, il Tratto può ridursi di uno o più pallini a causa del fastidio arrecatogli.

È anche possibile acquisire Favori Minori (p. 315) monouso da altri Fratelli, ma solo durante la creazione del personaggio. Questi favori costano metà dei punti del Mawla equivalente, arrotondati per eccesso.

Avversario Un altro Cainita che in genere vuol male al vampiro (o più probabilmente al suo sire, clan o mentore); un Avversario è il Difetto opposto a Mawla. Gli Avversari spaziano da anziani da un pallino a Principi o potenti cabale da 3; per assemblare le riserve con cui contrastare i personaggi, il Narratore usa il loro Status o un altro Tratto specifico, non i pallini del Difetto.

- • Neonato
- •• Ancilla
- ••• Anziano
- •••• Primogenito o membro del Consiglio Rivoluzionario Anarchico
- ••••• Principe o Barone

Rifugio

Come ogni Background, anche questo è del tutto facoltativo. Un vampiro senza pallini avrà la tomba di un suicida, una camera in un motel abbandonato o un appartamento con le finestre oscurate. Può sempre passare il giorno al sicuro in questo rifugio piccolo e aleatorio. Il Narratore può concedergli un rifugio un po' migliore se possiede un altro Background come Risorse, Status o Influenza. Ovviamente, se questi Tratti scompaiono, svanisce anche il suo comodo rifugio.

Se non ha nessuno di quei Background, però, può comunque disporre di un rifugio del tutto ragionevole acquisendo questo. Ad esempio, forse non si può permettere una magione vittoriana, ma se la bisnonna gliene ha lasciata una in eredità senza pendenze, non c'è motivo di non occuparla.

Il valore base misura dimensioni, sicurezza e privacy del Rifugio; tali fattori influenzano le probabilità di trovarlo, violarlo e sorvegliarlo. Ogni pallino aggiunge +1 alla Difficoltà di tali test o un dado extra alle riserve per resistervi.

I Fratelli conoscono i propri rifugi a menadito. Ogni pallino di Rifugio base conferisce loro un dado extra alle riserve per notare i pericoli (inclusi i tiri per svegliarsi, p. 219) finché restano dentro.

Rifugio base

■ **Difetto: (•) Nessun Rifugio.** Il vampiro deve compiere qualche sforzo (almeno un test semplice) per trovare un nuovo riparo ogni mattina.

- Rifugio piccolo, ma più sicuro del minimo sindacale. Esempi: scantinato, cripta, ripostiglio chiuso a chiave in un capannone.
- •• Dimensioni, sicurezza o privacy discrete. Esempi: villetta unifamiliare, recinto dei lupi allo zoo, tunnel fognario laterale.
- ••• Molto grande, sicuro o privato. Esempi: tenuta fuori città, sede di una banca, stazione della metropolitana chiusa.

Pregi e Difetti del Rifugio

È possibile assegnare al Rifugio Pregi e Difetti. Questi si sommano al valore base per produrre il totale di pallini espressi dal Background. Può anche essere creato come Background condiviso della coterie: questo è il modo migliore per permettersi un Rifugio con diverse comodità.

■ **Difetto: (••) Compromesso.** Il rifugio è già stato saccheggiato una volta, forse prima che diventasse del personaggio Probabilmente è nella lista nera di qualcuno. Intrusi o spie ricevono due dadi extra per violarlo o sorvegliarlo. Se il personaggio finisce sui radar dell'Inquisizione farebbe meglio a traslocare.

■ **Difetto: (•) Infestato.** Il rifugio ha un inquilino soprannaturale che il vampiro non controlla né capisce. Può essere un fantasma, un portale dimensionale, un meteorite maledetto o qualsiasi altra cosa di cui non si può liberare facilmente. Ovviamente, chi comprende la manifestazione potrebbe sfruttarla per violare il rifugio. Gli effetti precisi sono lasciati al Narratore, ma ogni pallino del Difetto sottrae un dado alle riserve influenzate usate nel rifugio.

■ **Difetto: (•) Inquietante.** Il rifugio sembra il covo di un serial killer, e in tutta franchezza lo è. I vicini ignari potrebbero fare una soffiata alla polizia o anche solo parlare del luogo spaventoso che hanno visto. Le riserve Sociali per sedurre o mettere a loro agio gli ospiti mortali subiscono due dadi di penalità.

- **Arsenale Nascosto:** ogni pallino aggiunge una coppia di armi – una pistola e un fucile con le relative munizioni. Trovarle è difficile quanto individuare il giaciglio del vampiro.
- **Biblioteca:** una libreria dedicata a occulto, leggende Cainite, storia cittadina e simili. Ogni pallino nel Pregio aggiunge un dado ai test connessi a una specialità di Accademiche, Investigare o Occulto. I rifugi piccoli possono avere al massimo un pallino.
- **Cella:** una stanza apposita e sicura per custodire due prigionieri (la Difficoltà base per scappare è 5). Ogni pallino in più consente di rinchiuderne il doppio (fino a un massimo di 32, solo nei rifugi molto grandi) o aggiunge +1 alla Difficoltà di fuga. Non disponibile nei rifugi piccoli.
- **Guardiani:** delinquenti o sicurezza privata sorvegliano il rifugio. Ogni pallino fornisce quattro guardie Comuni e un capo Dotato (Profili dei Mortali, p. 185).
- **Laboratorio:** un locale attrezzato con lavello industriale, pavimento rinforzato ecc. Ogni pallino nel Pregio aggiunge un dado ai test connessi a una specialità di Scienze o Tecnologia – o Alchimia, per i Sangue debole che usano il metodo della Fixatio (p. 283). Non disponibile nei rifugi piccoli.
- **Lusso:** TV ad alta definizione, mobili firmati, oggetti d'arte e altri particolari costosi conferiscono un bonus di due dadi ai test Sociali con ospiti mortali. Se non si hanno almeno Risorse (•••), il *décor* è stato acquisito illecitamente.
- **Posterla:** un'uscita sul retro, galleria segreta che sbuca nelle fogne o altra via di fuga non appariscente. Ogni pallino aggiunge un dado alle riserve per fuggire o eludere la sorveglianza nei pressi del rifugio.
- **Protezione:** il rifugio dispone di qualche tipo di barriera magica contro le forze soprannaturali. Forse il personaggio non è in grado di disattivarla, ma essa gli concede di passare. I limiti della barriera devono essere discussi con il Narratore. Ogni pallino aggiunge un dado alla riserva

"Sai qual è la cosa più triste?" disse lei. "La cosa più triste è che siamo come voi."

Io non dissi nulla.

"Nelle vostre fantasie", continuò, "la mia gente è proprio come voi. Solo migliore. Non moriamo di vecchiaia né soffriamo il dolore o il freddo o la sete. Ci vestiamo con più stile. Abbiamo la saggezza dei secoli. E se bramiamo il sangue, beh, non è molto diverso da come voi bramate il cibo o l'affetto o la luce del sole – e comunque, ci aiuta a uscire di casa. Dalla cripta. Dalla bara. Insomma, ci siamo capiti."

"E la verità qual è?" le chiesi.

"Noi siamo voi", rispose. "Siamo voi, con tutti i vostri errori e tutto quello che vi rende umani; tutte le paure, la solitudine e la confusione... niente di tutto ciò migliora.

"È come diventare ricchi o famosi. Siete gli stessi di quando eravate poveri o sconosciuti. Solo peggio. Tutte le cose brutte sono ingigantite, e non ricordate più dove sono quelle belle.

"È tutto questo. Ma è anche di più. Noi siamo più freddi di voi. Più morti. Mi manca il sole e il cibo e sapere cosa si prova a toccare qualcuno e volergli bene. Ricordo la vita e incontrare le persone come persone e non come cose di cui cibarsi o da controllare, e ricordo com'era sentire qualcosa, qualunque cosa, felice o triste o altro..." E qui si interruppe.

"Stai piangendo?" le chiesi.

"Noi non piangiamo", rispose.

Come ho già detto, era una bugiarda.

per resistere allo scrutamento soprannaturale o a qualsiasi altra intrusione contrastata dalla barriera. Per acquisire il Pregio, il Narratore può richiedere il possesso di Occulto 3 o + o di Stregoneria del Sangue.

- **Sala Operatoria:** una stanza attrezzata come ospedale da campo. Due dadi extra alle riserve pertinenti, di solito Medicina, dei test effettuati nel rifugio. Non disponibile nei rifugi piccoli.
- **Sistema di Sicurezza:** un sistema di sorveglianza migliore della media. Ogni pallino aggiunge un dado alle riserve per resistere a (o segnalare) un'intrusione.
- **Ubicazione:** il rifugio è in una delle zone più eleganti o esclusive della città, nel Serraglio o in altro terreno ghiotto. Due dadi extra (o +2 alla Difficoltà dei nemici) ai bonus dei tiri pertinenti a *Chasse* (p. 196) o al valore base del Rifugio (sceglierne uno). Se nessun modificatore esprime esattamente ciò che si aveva in mente, definire con il Narratore quando ci si può aspettare di ottenere i due dadi bonus. Ad esempio, un Rifugio vicino all'Elysium può concedere un bonus di due dadi ai test di Galateo nell'Elysium e per raccogliere pettegolezzi a corte.

Risorse

I mezzi di sostentamento del vampiro. Questi benefici non sono necessariamente di carattere finanziario e sono di rado denaro liquido, ma è sempre possibile venderli per fare qualche soldo. Per farlo possono volerci settimane o persino mesi, a seconda di quanto ha bisogno di vendere. Dato che la Seconda Inquisizione può stanare i loro conti bancari, molti Fratelli hanno ripreso a custodire le loro Risorse in contanti – o in oro, arte, droga, armi e schiavi.

I pallini di Risorse offrono un reddito per mantenere un tenore di non vita, ma bisogna descrivere la fonte degli introiti e la forma assunta dal Background, che può sempre venire meno, essere rubato o sparire in altro modo durante la cronaca.

■ **Difetto: (•) Indigente.** Niente soldi e niente casa.

- **Proletario:** campa di busta paga in busta paga; appartamento, auto, attrezzatura da campeggio.

•• **Borghese:** bell'appartamento o villetta, diverse auto, corredo di lusso.

••• **Benestante:** attico o bella casa, oggetti di lusso, corredo di lusso per diverse persone.

•••• **Ricco:** tenuta, elicottero o jet privato, corredo di lusso specializzato.

••••• **Ricco Sfondato:** molte tenute, "tutto quello che il denaro può comprare."

Sapienza di Tenebra

Una volta acquisito un Vantaggio da una Sapienza di Tenebra essa va integrata nel lignaggio e nelle connessioni del vampiro. Alcuni di questi Tratti (specialmente "Discendente di...") richiedono l'appartenenza a un clan. Ogni livello di Sapienza di Tenebra è autonomo e deve essere acquisito separatamente: non conferisce automaticamente i livelli "precedenti". Ulteriori dettagli sulle Sapienze di Tenebra sono a p. 382.

Seguaci

Il vampiro ha uno o più servi o aiutanti fedeli e risoluti. Possono essere ghoul legati con il Sangue, individui così Dominati da essere incapaci di azioni indipendenti, o persone talmente soverchiate dal suo Ascendente che farebbero qualsiasi cosa per lui.

I seguaci vanno sempre controllati in qualche modo: salario, donazione di vitae o mesmerismo diretto. Pur essendo tipicamente leali, possono tradire se la ricompensa supera il rischio o se il vampiro li maltratta. Il Narratore può sempre richiedere una scena tra il vampiro e un seguace.

I seguaci agiscono come personaggi, non marionette; neppure i ghoul sono superuomini, e i servi più capaci non sempre mostrano incrollabile lealtà. In **Vampiri**, tutto è un compromesso. Il Narratore può usarli per arricchire una cronaca, ma non deve lasciare che il loro abuso arrechi danno alla storia.

■ **Difetto: (•) Molestatori.** Il vampiro ha la tendenza ad attirare gente un po' troppo... infatuata. Forse un ex seguace serba il ricordo di lui e vuole tornare nelle sue grazie; può essere affamato, folle d'amore, disperato o qualsiasi combinazione o variazione. Se il vampiro si libera di lui, un altro prende subito il suo posto.

• Seguace deludente: un bambino, delinquente di mezza tacca o nerd dell'horror segue il vampiro dappertutto e fa quello che vuole senza Legame di Sangue. È un mortale Debole.

•• Un ghoul, servo di famiglia, amante umano o asservito Dominato: deve avere una sua storia. È un mortale Comune o un ghoul senza Vantaggi. Altre informazioni sui ghoul sono a p. 234.

••• Un seguace abbastanza esperto da agire in modo indipendente e risolvere problemi minori. Probabilmente è un ghoul con i Tratti di un mortale Dotato in aggiunta alle sue capacità soprannaturali.

Status

Il vampiro ha una certa reputazione o prestigio (meritato o no) in una specifica comunità locale di Fratelli, forse la Camarilla o gli Anarchici. Lo Status nella Camarilla deriva al tempo stesso dal prestigio del sire, dal rispetto che si deve alla sua linea di sangue e dai propri risultati personali. Un alto Status tra gli Anarchici può dipendere teoricamente dal contributo del vampiro, ma il più delle volte dal suo grado di connessione (tramite Sangue o coterie) al capo del momento.

Lo Status in una setta non si trasferisce all'altra. In generale, lo Status detenuto in un'altra città si riduce effettivamente di un pallino; un vampiro Influente (••) a Cartagena sarà solo Rispettato (•) a Buenos Aires.

Il Narratore può occasionalmente richiedere di sommare il proprio Status alla riserva di un Tratto Sociale, in particolare nei primi incontri e alle cerimonie di corte. In altri casi, può permettere di sostituire con lo Status un Tratto Sociale più basso – ma gli altri possono accorgersi che il vampiro "vive di rendita" sullo Status anziché usare correttamente il Galateo, per esempio. I Vili iniziano con il Difetto Sospetto e non possono acquisire Status positivo alla creazione.

■ **Difetto: (••) Evitato.** La setta lo detesta fino al midollo. Il vampiro ha tradito, insultato un capo locale o l'ha combattuta in passato. I membri della fazione agiscono a suo detrimento ogni volta che possono.

■ **Difetto: (•) Sospetto.** La setta non lo vede di buon occhio: ha infranto un accordo, un giuramento o simili. Può cercare di non farsi vedere, ma a meno che non riesca a rimediare subisce una penalità di due dadi a tutti i test Sociali con quella fazione.

• **Conosciuto:** un neonato accettato e correttamente presentato, ritenuto un astro nascente.

•• **Rispettato:** ora ha delle responsabilità; tipica ancilla.

••• **Influente:** ha autorità su parte della fazione; tipico anziano.

•••• **Potente:** esercita una carica nella fazione, come Sceriffo, Arpia o Frusta.

••••• **Luminare:** siede al tavolo del potere nella fazione; un rispettato Primogenito. ■

Creazione della coterie

I giocatori creano i personaggi singolarmente, ma costruiscono insieme la coterie. Tale collaborazione produce coinvolgimento nella cronaca e consente loro di indicare quali aspetti del Mondo di Tenebra sono più interessati a esplorare.

La riserva di coterie parte da un pallino gratuito per personaggio (il Narratore può permettere a gruppi di 3 giocatori o meno di iniziare con una riserva di 2 pallini gratuiti ciascuno). I giocatori possono anche contribuire alla riserva con i loro pallini dei Vantaggi.

La riserva viene spesa collettivamente, anche se in qualche gruppo ogni giocatore gestisce il suo contributo. La coterie può anche acquisire Difetti per ottenere più pallini, ma tutti i giocatori devono essere d'accordo.

ESEMPIO:

I giocatori creano una coterie Maréchal (p. 198); decidono di non avere un Dominio e assegnano i loro 4 pallini a Contatti per viaggiare meglio e a un cabinato da diporto come Rifugio. Scelgono anche un Avversario da due punti (una figura misteriosa che pedina la coterie) ottenendo altri due pallini da assegnare a Status (Camarilla).

Dominio

Aspetto fondamentale di una coterie, il dominio rappresenta un'area fisica della città nella quale essa può cacciare liberamente.

Nella Camarilla, il dominio somiglia a un feudo concesso dal Principe o un altro nobile Fratello; le coterie Anarchiche vi si riferiscono più probabilmente come "quartiere". In ogni caso, il principio è lo stesso.

Come altri elementi del Mondo di Tenebra, i Domini hanno dei Tratti. Ogni pallino di Dominio costa un pallino della riserva di coterie. I Tratti di Dominio comprendono varie cose: vanno considerate un'astrazione, non un limite.

Chasse

Esprime l'abbondanza, la vulnerabilità e la ricchezza del dominio come territorio di caccia. Un pallino di Chasse equivale a Difficoltà 6 per i test di caccia nel dominio; ogni ulteriore pallino la riduce di uno.

Chasse misura anche in astratto l'estensione fisica. Tale qualità varia molto a seconda della geografia cittadina, ma vigono le seguenti indicazioni generali:

Chasse	Equivalente geografico
•	Un isolato, una comunità recintata nei sobborghi
••	Da due a quattro isolati, un parco e le sue entrate, un sito piccolo (attrazione turistica, ospedale, supermercato)
•••	Otto isolati sui due lati di un viale, un sito medio (aeroporto, grande fabbrica, casinò, liceo)
••••	Un quartiere definito, un chilometro quadrato, ogni cosa lungo una tangenziale o arteria importante, un sito maggiore (grande università, parco tematico)
•••••	Tre quartieri, un raggruppamento di elementi simili ("tutti i parchi del South Side", "tutti gli ospedali del Queens", "tutte le strade a sud del fiume")

I pallini non corrispondono sempre alla grandezza. Com'è ovvio, un dominio più piccolo in una ricca zona di caccia come il Serraglio avrà una Chasse più alta di un grande dominio in un'area vuota o desolata.

Lien

Misura l'integrazione della coterie nel proprio dominio. Ogni pallino aggiunge un dado alla riserva di un membro della coterie che tenta (ad esempio) di: interagire pacificamente con un mortale del posto; trovare qualcosa, qualcuno, o un luogo specifico; scoprire le "chiacchiere di strada" o investigare un avvenimento nel dominio.

Lien non modifica mai i tiri di caccia della coterie.

Portillon

Esprime la sicurezza del dominio contro intrusioni o disturbi: da parte di altri vampiri, polizia o predatori mortali, Inquisitori ecc. Ogni pallino sottrae un dado dalla riserva di un avversario che tenta – ad esempio – di entrare, indagare o sorvegliare il dominio senza che la coterie lo sappia.

Portillon si somma di rado alle riserve dei personaggi; agisce principalmente come Tratto di resistenza. Un successo critico da parte di un intruso può abbassare il Portillon del Dominio contro quello specifico nemico, a meno che la coterie non se ne sbarazzi prima della successiva incursione.

Portillon non si applica ai Rifugi dentro o fuori dal Dominio.

Coterie senza domini

Una coterie senza Dominio pratica il "bracconaggio" (a grave rischio personale) o ha un lasciapassare del Principe o alto ufficiale. Se le autorità locali accettano le credenziali, in genere permettono alla coterie di cacciare temporaneamente nel territorio.

Il Narratore può usare i valori a p. 308 per fissare la Difficoltà base di caccia della coterie.

Background di coterie

Le coterie possono acquisire alcuni Background in comune: Alleati, Avversario, Contatti, Influenza, Maschera, Mawla, Risorse, Seguaci e Status. Si acquistano tramite la riserva di coterie con le stesse modalità dei personaggi. Le figure principali vanno annotate sulla Mappa Relazionale, come nel caso dei Background personali.

Ogni membro della coterie può usare i Background condivisi come fossero i suoi, secondo le regole alle pp. 179-194. Tuttavia essi appartengono al gruppo, non al singolo vampiro. Se la coterie si separa o se un membro viene scacciato (bandito dal Principe, ad esempio), non può portarli con sé.

I Background non si moltiplicano: un Gregge di coterie da 2 pallini ha un analogo numero di vacche e fornisce una sola Risonanza, come quello di un singolo vampiro con Gregge (●●).

Anche i Background condivisi sono vulnerabili agli eventi di gioco. Se una folla di battisti armati di torce brucia il Rifugio della coterie, quei pallini vanno in fumo come se fosse bruciato il Rifugio di un personaggio – con la differenza che, in questo caso, nessuno ha più un posto dove dormire. Mettere tutte le uova nello stesso paniere ha le sue controindicazioni.

Tipi di coterie

I Fratelli amano proclamarsi creature solitarie, e in parte è vero: come tutti i drogati, mettono se stessi e il bisogno di sangue prima di ogni cosa. Un vampiro con amici intimi è un vampiro molto debole. Quando i secoli trasformano amore in odio e la familiarità produce disprezzo, il tradimento diventa inevitabile. Ciò che i Dannati non dicono è che bramano significato e compagnia tanto quanto noi, forse di più. Esistono sul ciglio di un baratro di disperazione senza fondo: un vampiro solitario cade vittima della Bestia o è facilmente attratto dal fuoco annientatore della depressione.

Esistenzialismo a parte, qual è la ragione per l'esistenza del gruppo? In pratica, i vampiri si riuniscono in tanti tipi di coterie quanto gli umani nei loro gruppi sociali. Bisogna scegliere un tipo di coterie o inventarne uno. I supplementi Anarchici e Camarilla offrono molti altri spunti.

Se la coterie aderisce a un tipo, vanno sottratti i costi elencati dalla riserva di coterie. Se la riserva non è sufficiente per pagare il tipo di coterie, i pallini vanno raccolti dai contributi dei giocatori.

Qualsiasi valore indicato può essere amplificato con i rimanenti pallini della riserva, se ve ne sono. La dicitura "Extra possibili" offre altre possibilità di spesa.

Banda Zannuta

La coterie opera come una gang criminale o forse come squadra di scassinatori o truffatori. La banda zannuta può fingersi parte della criminalità organizzata della città o agire come mediatrice del Principe o Barone.

- **Dominio:** Chasse (•), Lien (•) e Portillon (•)
- **Contatti:** (•) (ricettatore o altro intermediario criminale)
- **Nemici:** (••)

Extra possibili: Gregge (membri/vittime umane della gang), Influenza (crimine organizzato), Rifugio (locale notturno), Seguaci, Status (probabilmente con gli Anarchici)

Campioni

La coterie combatte per una causa, forse persino una che i mortali giudicherebbero degna, come ripulire il quartiere dagli spacciatori. I Sangue debole iniziano spesso le loro non vite come campioni. I campioni più potenti si considerano forse Anarchici o quanto meno loro simpatizzanti, sebbene un Principe scaltro possa fare buon uso anche dei vampiri con i più alti ideali. In definitiva, persino i campioni devono compiere la difficile scelta tra gli umani che proteggono e i loro impulsi vampirici.

- **Dominio:** Chasse (•) e Lien (•••)
- **Alleati:** (•)
- **Nemici:** (••)

Extra possibili: Avversario, Contatti

Cerberus

La coterie esiste per proteggere o custodire un sito o località importante come una tomba, un portale o la cripta di una reliquia inestimabile. Le coterie cerberus diventano spesso "ereditarie": l'affiliazione a esse si tramanda alle successive generazioni di vampiri.

- **Dominio:** Chasse (•) e Portillon (•••)
- **Rifugio:** (••)

Extra possibili: Avversario, Difetto del Rifugio (Infestato), Status (per le ereditarie)

Commando

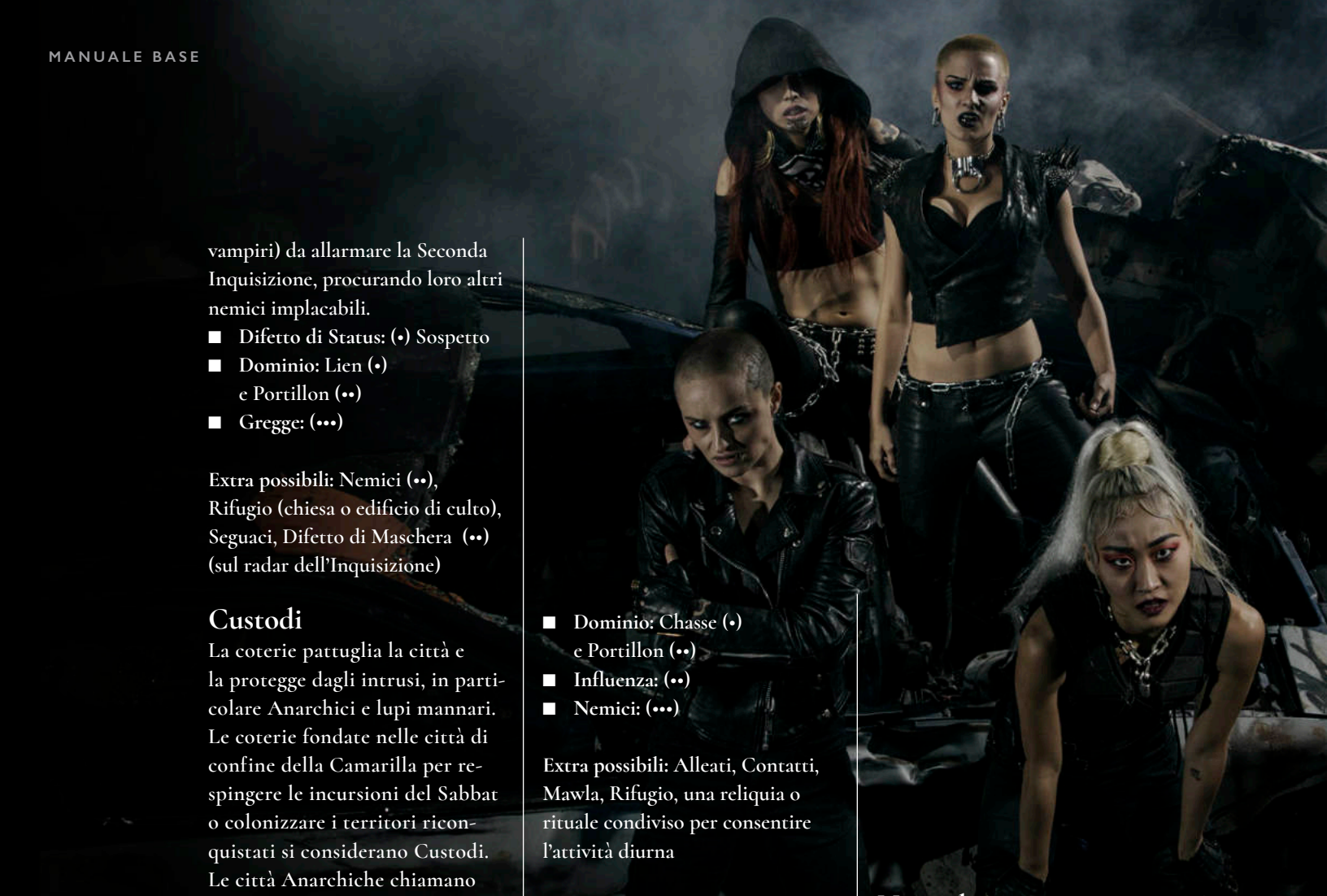
La coterie esiste per combattere i nemici del suo padrone: è l'equivalente vampirico di una squadra SWAT o di forze speciali. Può anche spacciarsi per squadra tattica della polizia, purché non lo faccia sotto gli occhi dei veri agenti.

- **Dominio:** Chasse (•) e Portillon (••)
- **Mawla:** (•••) (chiunque la invii in missione)
- **Nemici:** (••)
- **Status:** (•)

Extra possibili: Avversario, Maschera, Rifugio (base operativa)

Culto Sanguinario

Formalmente condannati come violazioni della Masquerade, i culti sono tornati in auge con l'avvento della Gehenna. La coterie seduce adoratori mortali facendo bere loro la vitae o schiavizzandoli e basta. Molti culti sanguinari svelano abbastanza verità soprannaturali (benché non sempre relative ai



vampiri) da allarmare la Seconda Inquisizione, procurando loro altri nemici implacabili.

- **Difetto di Status: (•)** Sospetto
- **Dominio:** Lien **(•)** e Portillon **(••)**
- **Gregge: (•••)**

Extra possibili: Nemici **(••)**, Rifugio (chiesa o edificio di culto), Seguaci, Difetto di Maschera **(••)** (sul radar dell'Inquisizione)

Custodi

La coterie pattuglia la città e la protegge dagli intrusi, in particolare Anarchici e lupi mannari. Le coterie fondate nelle città di confine della Camarilla per respingere le incursioni del Sabbat o colonizzare i territori riconquistati si considerano Custodi. Le città Anarchiche chiamano le loro Custodi (che proteggono anche dai reazionari e dagli infiltrati della Camarilla) Comitati di Salute Pubblica, Čeka o Occhi del Popolo.

- **Dominio:** Chasse **(•)**, Lien **(••)** e Portillon **(•)**
- **Status: (••)** (Camarilla)

Extra possibili: Contatti, Seguaci

Guardia Diurna

La coterie protegge i vampiri dai mortali, specialmente di giorno, quando molti Fratelli dormono. Ogni membro deve essere un Sangue debole con il Pregio Bevitore Diurno, o il Narratore dovrà escogitare un altro modo per farli rimanere attivi di giorno.

- **Dominio:** Chasse **(•)** e Portillon **(••)**
- **Influenza: (••)**
- **Nemici: (•••)**

Extra possibili: Alleati, Contatti, Mawla, Rifugio, una reliquia o rituale condiviso per consentire l'attività diurna

Maréchal

Questi Fratelli servono e proteggono un Principe o Barone, obbedendo ai suoi ordini come suoi attendenti e sicari. L'accesso diretto al sovrano garantisce che anziani influenti tentino di inserire i loro infanti nella coterie: anzi, ogni suo membro potrebbe essere "figlio" di un Primogenito. Gli anziani rimasti fuori useranno ogni mezzo possibile per sfruttare (o distruggere) la coterie a loro vantaggio.

- **Dominio:** Chasse **(••)** e Portillon **(••)**
- **Status: (•••)**

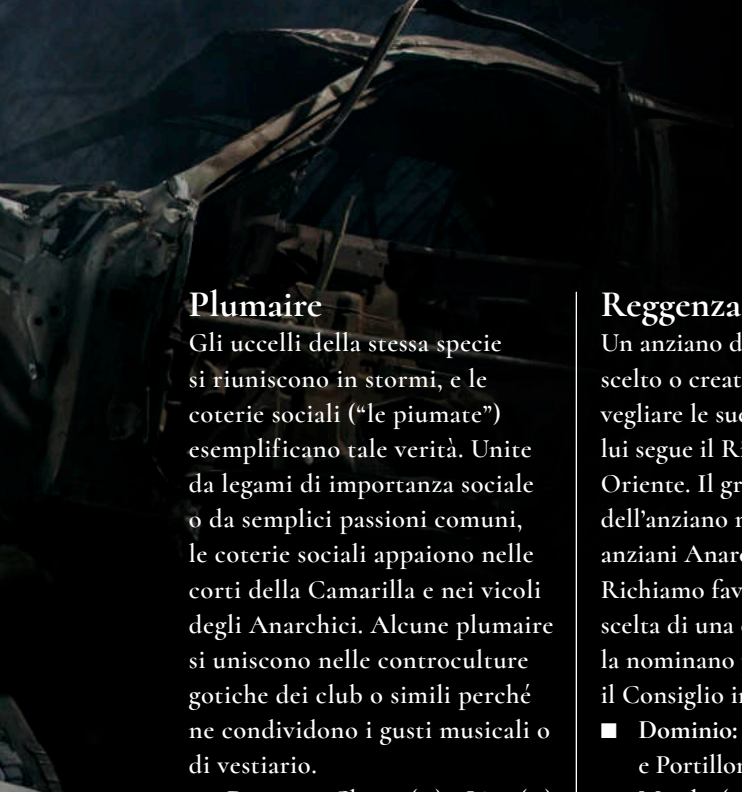
Extra possibili: Avversario, Influenza, Mawla (Principe/Barone), Seguaci

Nomadi

I vampiri viaggiano di continuo. Possono fingersi un complesso, una troupe teatrale o altri artisti itineranti. Anzi, la coterie può esibirsi esclusivamente per un pubblico di vampiri alle udienze dei Principi, non solo nei locali scalcinati del quartiere industriale. In alternativa, i nomadi possono essere profughi della Guerra della Gehenna o anche semplici "re della strada".

- **Dominio:** nessuno
- **Contatti: (•••)** (pubblico, promoter, agenti di viaggio ecc.)
- **Seguaci: (••)** (almeno un adulto per occuparsi dei viaggi diurni)
- **Difetto di Status: (•)** Sospetto

Extra possibili: Gregge (compagni di viaggio)



Plumaire

Gli uccelli della stessa specie si riuniscono in stormi, e le coterie sociali ("le piumate") esemplificano tale verità. Unite da legami di importanza sociale o da semplici passioni comuni, le coterie sociali appaiono nelle corti della Camarilla e nei vicoli degli Anarchici. Alcune plumaire si uniscono nelle controculture gotiche dei club o simili perché ne condividono i gusti musicali o di vestiario.

- **Dominio:** Chasse (••) e Lien (••)
- **Contatti:** (•••) (altri appartenenti alla sottocultura)

Extra possibili: Avversario o Nemici (modaioli rivali), Status (per le plumaire dell'alta società)

Questari

La coterie esiste per compiere una grande impresa o scopo. Spesso tali gruppi si formano spontaneamente e perseguono lo scopo per loro volontà anziché che per editto. Possono inseguire un bersaglio, cercare una reliquia o investigare un mistero, e spesso hanno bisogno di lasciare la città.

- **Dominio:** Chasse (•) e Lien (•••)
- **Contatti:** (••)

Extra possibili: Mawla, Rifugio con Biblioteca, Risorse (budget di ricerca)

Reggenza

Un anziano della Camarilla ha scelto o creato la coterie per sorvegliare le sue proprietà mentre lui segue il Richiamo nel Medio Oriente. Il gruppo detiene il voto dell'anziano nei Primogeniti. Gli anziani Anarchici che sentono il Richiamo favoriscono anch'essi la scelta di una coterie di reggenza o la nominano per tenere d'occhio il Consiglio in loro vece.

- **Dominio:** Chasse (••) e Portillon (•••)
- **Mawla:** (••) (maggiordomo o *zampolit*)
- **Status:** (••••) (o ••• per gli Anarchici)
- **Vantaggi:** scegliere fino a 4 pallini condivisi tra Gregge, Influenza, Rifugio, Risorse e/o Seguaci.
- **Difetti:** scegliere lo stesso numero di pallini in Difetti.

Squadra da caccia

La coterie è specializzata nella caccia e cattura di umani con sangue di una particolare qualità. Se conosce e apprezza umori e Risonanze che vanno per la maggiore anche tra i cuochi Sangue debole e buongustai Toreador, la coterie può mettere a buon frutto le sue inclinazioni.

- **Dominio:** Chasse (•••)
- **Alleati:** (•) o Mawla: (•) (chi procura il sangue)

Extra possibili: Gregge, Influenza (crimine organizzato)

Talpa

Questo gruppo si spaccia per una coterie di altro tipo e serve di nascosto un Principe o Barone diverso da quello al quale simula fedeltà. Questi sceglie un gruppo di vampiri e li invia in un'altra città o talvolta in un'altra fazione nella stessa metropoli.

- **Mawla:** (••) (mediatore o messaggero)
- **Maschera:** (•)

Extra possibili: Avversario nei Primogeniti della città bersaglio, altri Vantaggi del tipo di coterie simulato dal gruppo

Vehme

Assumendo il titolo (e forse la discendenza) dall'omonima società segreta della Germania medievale, i Primogeniti assegnano questa coterie alla protezione a ogni costo della Masquerade. Una Vehme ha l'autorità di arrestare e sottomettere i trasgressori, se necessario, per trascinarli davanti al Principe e ai Primogeniti.

- **Dominio:** Chasse (•)
- **Influenza:** (•••) (soprattutto polizia e media)
- **Status:** (•••)

Extra possibili: Avversario, Mawla (nei Primogeniti o Consiglio Anarchico) ■

VAMPIRI

Perciò ho detto agli Israeliti: Nessuno di voi mangerà il sangue, neppure lo straniero che soggiorna tra voi mangerà il sangue. [...] Perché il sangue è la vita di ogni carne; chiunque ne mangerà sarà eliminato.

– LEVITICO 17:12

I bevitori di sangue che infestano il Mondo di Tenebra si fanno chiamare Fratelli o Cainiti. Il termine "vampiro" appare *déclassé* ai frequentatori dell'Elysium e ai teorici dell'utopia Anarchica: ricorda troppi filmacci di serie B e attrazioni per turisti. Chi è stato Abbracciato in decenni recenti, però, ne fa uso sempre più spesso ("riprendiamoci la parola con la V!") per riaffermare il proprio status a dispetto della densità del suo Sangue. Quando glielo si chiede, rispondono: "Chi ha più diritto a quel nome? Quelli di noi che si aggirano davvero nella notte, o i mostri mitici dei film?"

I vampiri possono permettersi poche illusioni: la loro esistenza di predatori dipende da come ingannano le prede, non se stessi. Che si facciano chiamare Fratelli, Succhiatori o vampiri, essi fronteggiano alcune verità immutabili. Essere vampiri significa essere spinti da una Fame insensata di sangue umano e dal retaggio immortale del proprio Sangue. La Fame spinge alla frenesia omicida, obbliga a saziare la sua brama sulle vene mortali. Il sangue umano alchimizza e risuona, conferendo non solo estasi ma anche immortalità; non solo strani poteri, ma anche schiavitù. Più di chiunque tra noi, i vampiri sono ciò che mangiano. Più di chiunque tra noi, devono conservare la propria Umanità se vogliono essere qualcosa di più.

Verità e menzogne

La differenza tra i vampiri della cultura popolare, o anche tra i leggendari vampiri balcanici e i Fratelli, inganna gli aspiranti cacciatori e persino qualche Cainita novellino. Tuttavia, le somiglianze dicono che i creatori di miti medievali e moderni hanno di tanto in tanto toccato la verità. Persino le verità apparentemente senza tempo dei vampiri ammettono delle eccezioni o cambiano quando il Sangue altera le sue maree. Per secoli i Fratelli hanno creduto che non esistesse alcuna Generazione oltre la 13ª, e qualche vampiro moderno ha un terrore psicosomatico per l'aglio o la croce.

I vampiri sono immortali: vero. Possono morire per decapitazione, fuoco o luce del sole, ma non invecchiano né muoiono per cause naturali. Non hanno bisogno di cibo a parte il sangue e non devono respirare. Un trauma sufficiente grave può ridurli in un profondo stato di trance chiamato torpore – ma possono rianimarsi con tempo e sangue a sufficienza.

I vampiri sono morti viventi: vero. I loro corpi non hanno battito cardiaco, non trattengono calore e non producono sudore né ormoni. Il corpo di un vampiro non invecchia né si decompone. Con il tempo può rigenerare la carne ferita e persino gli arti mozzati. Tuttavia pensa, cammina, complotta e parla – e caccia, e uccide.

I vampiri bevono il sangue dei vivi: vero. Bramano il sangue umano e possono saziare la loro sete e alimentare le proprie capacità inumane con il sangue vitale delle vittime. Alcuni vampiri penitenti "tirano a campare" bevendo sangue animale e qualche antico Cainita deve cacciare e uccidere altri della sua specie, ma in genere essi devono consumare il sangue della specie a cui appartenevano da vivi.

I vampiri lasciano il tipico marchio delle loro zanne sul corpo delle vittime: per lo più falso. Subito dopo l'Abbraccio, quasi tutti i non morti sviluppano zanne retrattili per nutrirsi. Tuttavia, la saliva vampirica può richiudere le ferite causate dalle zanne, nascondendo in tal modo ogni traccia dell'episodio.

Chi muore per il morso di un vampiro risorge come vampiro: falso. Quando uccidono le loro prede, queste muoiono e basta. Se così non fosse, il mondo brulicherebbe di vampiri. Per Abbracciare un umano e farlo resuscitare come non morto il vampiro deve far bere alla vittima il proprio Sangue immortale, che i Cainiti anziani chiamano "vitae".

La luce del sole brucia i vampiri: vero. Anche se qualche Sangue debole può tollerare per poco la luce solare e qualche potere vampirico consente di sopravvivere alcuni minuti, il sole brucia fatalmente la carne dei Fratelli se restano esposti abbastanza a lungo. I vampiri sono creature della notte e quasi tutti trovano estremamente difficile restare svegli di giorno, anche in un ambiente riparato.

Aglio e acqua corrente respingono i vampiri: per lo più falso. Si tratta di frottole inventate da mortali alla disperata ricerca di qualsiasi protezione. Alcuni vampiri patiscono effettivamente questi svantaggi, ma sono piuttosto rari.

I vampiri scappano davanti alle croci: generalmente falso. È un'altra pia illusione inventata nel medioevo. Tuttavia, alcune persone sono effettivamente in grado di respingere o danneggiare i vampiri brandendo simboli sacri (non solo crocifissi) grazie alla forza della Vera Fede.

Un paletto nel cuore uccide i vampiri: falso. Tuttavia, un paletto – o freccia, quadrello ecc. – di legno conficcato nel cuore paralizza il mostro e lo getta in torpore finché non viene rimosso.

I vampiri hanno la forza di 10 uomini, comandano lupi e pipistrelli, possono ipnotizzare i vivi ecc.: vero e falso. Il Sangue conferisce ai Fratelli poteri soprannaturali chiamati Discipline, le quali comprendono tutte queste e altre capacità. Inoltre i Cainiti diventano più forti con l'età, dai novellini poco più potenti di comuni mortali a formidabili anziani capaci di rivaleggiare con i Dracula o i Lestat della narrativa. I Matusalemme e gli Antidiluviani, che si aggirano nella notte da millenni, possiedono spesso poteri paragonabili letteralmente a quelli degli dèi.

I vampiri sono mostri, spiriti demoniaci incarnati nei cadaveri: falso... e vero. Se non altro, la tragedia dei vampiri è più pesante di quella che affligge i demoni. Invece di una caduta e una chiara eternità di male, i vampiri provano un'inesorabile spinta verso la dannazione, che spesso dura secoli. Essi iniziano di rado come mostri sadici, a meno che non lo fossero già da umani. Purtroppo, la brama inesauribile di sangue umano e un'esistenza fondata sul nutrirsi regolarmente li spingono verso la sociopatia e la predazione. La psicologia dei vampiri cambia mano a mano che la loro esistenza solitaria e predatoria corrode i valori imparati quando erano ancora onnivori sociali.

Le circostanze o il bisogno prima o poi costringono anche il

Fondi fiduciari e matrimoni di convenienza vanno bene se si vuole avere la propria linea di abbigliamento, ma queste zanne? È qui che il mondo smette di essere la tua festa e diventa la tua preda.

vampiro più riluttante a uccidere, e la gioia e facilità dell'omicidio trasformano tali forze prima in inclinazione e infine in desiderio. Realizzando il loro tradimento, i vampiri smettono di fidarsi. Comprendendo le loro differenze, si isolano dal mondo dei mortali. Capendo che la loro esistenza dipende da segretezza e controllo, diventano reticenti e intriganti.

Via via che gli anni diventano decenni e poi secoli, e che il vampiro uccide più e più volte – o si astiene dall'uccidere e vede comunque i suoi cari morire uno dopo l'altro – questi sentimenti si calcificano. La vita umana, breve, vale sempre meno e poi più nulla a paragone dell'immortalità. Il gregge mortale non significa più niente, solo la dimora di crudeltà, ombre e bugie del vampiro conserva qualche importanza. Annoiati, indifferenti, paranoici – in altre parole, mostruosi – i vampiri anziani forse non saranno demoni, ma a quel punto chi sa dire la differenza?

Se le complicazioni della Fame sembrano troppo pericolose sul momento, il giocatore può (e dovrebbe) ripetere il tiro spendendo Volontà (p. 122), sia per eliminare i normali "0" e disinnescare un potenziale critico caotico, sia per trasformare un tiro fallito in un successo nel caso di un fallimento bestiale. Diversi punti Volontà si recuperano all'inizio di ogni sessione (p. 158), dunque non c'è ragione di conservarli a oltranza, e si presume che molti vampiri compiano ogni notte simili sforzi. Ovviamente un basso livello di Volontà amplifica il rischio di frenesia (p. 219), ma come si suol dire, "Una bestia devo essere, per non diventare una bestia".

La Fame

In parte appetito, in parte lussuria e in parte dipendenza, la Fame dà voce al Sangue e artigli alla Bestia. Chiama i vampiri senza sosta, bisbigliando e gridando loro di bisogni, impulsi e desideri. Ogni vampiro si risveglia con la Fame e deve uccidere per zittirla. I Fratelli pagano con essa la loro immortalità e i loro poteri, ed è un conto che non si può evitare.

In **Vampiri: La Masquerade,** ogni Cainita possiede un tratto unico, la Fame, misurato in livelli variabili da 0 a 5. Un vampiro con Fame 0 è sazio e soddisfatto, mentre uno con Fame 5 è un mostro famelico che riesce a stento a pensare a qualcosa che non sia il suo prossimo pasto.

Dadi Fame

Per ogni livello di Fame che lo influenza, un personaggio riceve un dado Fame. I dadi Fame sono a 10 facce come quelli normali, ma di un colore diverso, così che i giocatori possano distinguerli a colpo d'occhio (ovviamente è consigliato il rosso). Quando un giocatore forma una riserva di dadi per il suo personaggio, ogni dado che gli è imposto dalla Fame sostituisce uno dei suoi normali dadi.

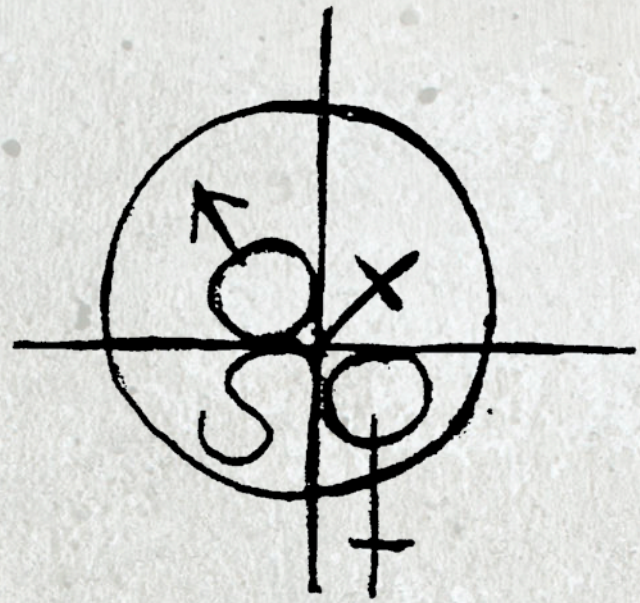
Se la riserva per il tiro è più bassa della sua Fame, il personaggio tira semplicemente un numero di dadi Fame pari alla riserva.

ESEMPIO:

Erica esamina una scena del crimine in cerca di indizi. Il Narratore le dice di formare una riserva di Intelligenza + Investigare. Lei ha 3 in entrambi i Tratti, perciò la sua riserva di dadi è 6 (Intelligenza 3 + Investigare 3). La Fame di Erica però è a 2, quindi rimpiazza con due dadi Fame altrettanti dadi della riserva. La riserva totale è sempre 6, ma due di essi sono dadi Fame.

L'eccezione: i personaggi non includono mai i dadi Fame nelle riserve di Prove, Volontà o Umanità.

I dadi Fame agiscono come dadi normali nei test e nei confronti, ottenendo successi con 6 o più. Non possono però essere ritirati spendendo Volontà, perché la Fame si fa beffe dei tentativi della mente razionale di domarla. Inoltre, ottenere uno o (10) in un dado Fame comporta conseguenze aggiuntive: critici caotici e fallimenti bestiali.



USO DEI DADI FAME

= Fallimento, fallimento bestiale se il test fallisce (1)
● = Fallimento (2-5)
= Successo (6-9)
= Successo, critico caotico se parte di una vittoria critica (10)

I dadi Fame non possono mai essere ritirati spendendo Volontà

Esempi di tiri comprendenti dadi Fame:

Mary (riserva di dadi 4, Fame 2) ottiene ● contro Difficoltà 3. Con un solo successo, il tiro è un fallimento bestiale. Mary non può ritirare i dadi Fame, e ritirare i due dadi normali non le darebbe mai i 3 successi che le occorrono. Mary si prepara a recitare la sua compulsione Toreador per il resto della scena.

Freja (riserva di dadi 7, Fame 3) ottiene ● ● ● in un test di Rissa contro i 6 successi dell'avversario. Il critico offre 4 successi, ma non è ancora abbastanza per vincere, perciò Freja rischia un fallimento bestiale. Freja usa Volontà per ritirare i fallimenti normali, sperando di ottenere i due successi che le mancano per portare il totale a 6 e a una vittoria critica (catastrofica). Purtroppo i dadi offrono ● ● – un solo successo in più. Non basta a salvarla dal fallimento bestiale! Freja descrive come il suo personaggio si avventa sull'avversario e lo avvinghia senza ritegno, con l'intenzione di spezzargli il collo in un impeto di furia. Non vede che impugna una pistola e riceve un colpo a bruciapelo in faccia, subendo un danno Aggravato (la vampa di volata brucia) e finendo a terra.

Il personaggio di Martin (riserva di dadi 6, Fame 2) cerca di sedurre una mortale scettica (Difficoltà 5). Totalizza ● ● ● . 5 successi – 4 per il successo critico (+) e 1 per il successo aggiuntivo ( ). Purtroppo, la presenza del trasforma la vittoria critica in un critico caotico! Martin ha davanti a sé una scelta difficile: vuole davvero portare la mortale a casa al prezzo di una violazione della Masquerade o di una Macchia causata da un approccio finito male? Non può ritirare i dadi Fame usando Volontà; tuttavia, può usarla per tenere a freno i suoi istinti e ritirare fino a 3 dadi normali. Così fa, ritirando il e due dei ●, sperando di non ottenere un altro e, forse, che il suo imbroglio abbia successo. Il nuovo tiro dei dadi produce ●, e . 2 successi! Ciò rende il totale ● ● . 4 successi e nessun critico, caotico o meno. Il Narratore gli chiede se vuole una vittoria costosa (p. 121). Egli descrive in che modo tiene a freno la sua natura predatoria e passa una lunga notte cercando con cautela un mutuo consenso, mettendo a nudo il proprio lato umano. Alla fine la donna lo segue fino a casa, ma il personaggio di Martin ha perso per quella sera l'occasione di fare qualsiasi altra cosa. La sua vittoria gli è costata tempo, ma per lo meno non ha macchiato la propria anima né messo in pericolo la Masquerade.

Critici caotici

Una vittoria critica nella quale uno o più "10" appaiono sui dadi Fame genera un critico caotico. Il vampiro ha successo come in un normale critico, ma compie l'azione come farebbe un animale, non un essere capace di autocontrollo o raziocinio. Forse è stata la Bestia a ottenere quel critico, non lui.

ESEMPIO:

La Fame porta il vampiro a raggiungere risultati più grandi del previsto... al prezzo del controllo. Uccide un buttafuori, ma lo fa spezzandogli la schiena o strappandogli la testa dal collo. Apre una porta strappandola via dai cardini. Trova il libro giusto e nella sua esultanza fa a pezzi il resto della libreria. Elude le guardie squarciando la gola di quella che lo ha visto prima che dia l'allarme, lasciandosi dietro un cadavere ricco di indizi.

Il Narratore e il giocatore collaborano per definire il livello di successo e le sue conseguenze impreviste: in generale, la loro intensità procede di pari passo. Ecco una serie di risultati adatti a un successo caotico:

- Il vampiro riceve una o più Macchie (p. 239) per la sua azione mostruosa.
- Infrange la Masquerade manifestando apertamente forza o rapidità soprannaturale, o lasciando su un cadavere evidenti ferite di morsi.
- Perde un pallino da un Vantaggio. Ad esempio potrebbe avere schiantato la sua Bugatti (sperperando Risorse), azzoppato un Seguace, offeso un Alleato o perso Status a corte a seguito della sua scenata. Benché il personaggio debba comunque spendere tempo (nelle scene successive o dietro le quinte) nel compiere azioni che ripristinino il pallino, il Narratore può consentirgli di recuperare la perdita più in fretta di altri pallini scomparsi.
- Se nessuna delle suddette condizioni si applica alla narrazione, ad esempio nei test di Furtività o Allerta, il critico caotico si trasforma in una semplice catastrofe e il test fallisce: la Bestia ottunde i sensi e rende irraggiungibile una soluzione silenziosa.

ESEMPIO:

Wanda ottiene un critico caotico usando il potere Premonizione (p. 252). Mentre riceve le informazioni con una chiarezza sbalorditiva, la percezione è bruscamente interrotta da una visione di se stessa che indulge nei propri impulsi più bestiali; riceve una Macchia.

I tiri di Umanità o Volontà non contemplano l'obbligo di usare i dadi Fame, e pertanto non possono risultare in critici caotici.

Fallimento bestiale

Un tiro fallito (successi insufficienti a raggiungere la Difficoltà o superare i successi dell'avversario) nel quale uno o più "1" appaiono sui dadi Fame genera un fallimento bestiale. Il vampiro fallisce perché la sua Bestia si manifesta in modo eccessivo o inopportuno, oppure il fallimento l'ha fatta infuriare facendola affiorare in superficie. Ecco una serie di risultati adatti a un fallimento bestiale:

- Il giocatore deve recitare una Compulsione: il Sangue comincia a dettare sottilmente le azioni del vampiro (vedere sotto).

I giocatori principianti o le troupe che preferiscono personaggi meno inclini ad agire sulla scia dell'istinto possono scegliere una delle seguenti opzioni:

- Il vampiro perde un pallino da un Vantaggio (come in un critico caotico).
- Subisce uno o più livelli di danno Aggravato alla Salute. Tale risultato funziona meglio per i fallimenti bestiali sui tiri di resistenza: lo stress fa sì che il vampiro inizi a sudare copiosamente il proprio Sangue.
- Se nessuno nella troupe riesce a escogitare una buona idea, la Fame aumenta di uno. Se tale risultato porterebbe la sua Fame oltre 5, il vampiro tira immediatamente per resistere a una frenesia alimentare (p. 220) con Difficoltà 4.

Attenzione: se il tiro ha comunque successo, non può generare un fallimento bestiale, a prescindere da quanti "1" appaiano sui dadi Fame.

Compulsioni

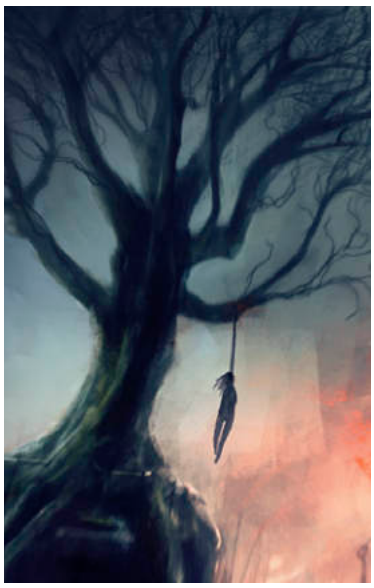
Le compulsioni si scatenano in caso di fallimento bestiale, quando la Fame spinge un vampiro a compiere azioni dettate dal Sangue e talvolta risvegliando tratti provenienti dal fondatore del suo clan. Quando un personaggio deve attivare una Compulsione, il Narratore ne sceglie una o la determina a caso tirando sulla tabella a lato (è opportuno variare le Compulsioni anziché ricorrere ogni volta a quella di clan, a meno che non si voglia rafforzare gli stereotipi). Una volta scelta, il giocatore decide come recitarla: se lo fa in modo ammirevole, può recuperare un punto Volontà. Si noti che, a differenza della frenesia, non è possibile spendere Volontà per ignorare gli effetti di una Compulsione. Questi istinti insidiosi inducono comportamenti che sembrano del tutto naturali: forse il vampiro non si rende neppure conto di esserne influenzato.

Esempi di Compulsioni

Queste Compulsioni basilari costituiscono il nucleo della personalità vampirica. Il Narratore è ovviamente libero di idearne di nuove basandosi sulla sua idea delle disfunzioni vampiriche o sulle specifiche modalità di fallimento dei suoi giocatori.

COMPULSIONI CASUALI

1-3: Fame
4-5: Predominio
6-7: Brutalità
8-9: Paranoia
0: Compulsione di clan*
*Ripetere il tiro per Vili o Sangue debole



Fame

L'archetipo di ogni Compulsione: con la Fame, i pensieri del vampiro deviano inesorabilmente verso il brivido di piantare le zanne nella preda e assaporarne il sangue caldo sulla lingua.

Il vampiro farà qualsiasi cosa per saziare la sua Fame, che ciò comporti violenza, sotterfugio o umilianti implorazioni. Le riserve di qualunque azione che non agevoli direttamente il nutrimento subiscono una penalità di 2 dadi. La Compulsione cessa quando il vampiro sazia almeno 1 livello di Fame..

ESEMPI:

Un ambiente sociale: anziché interrogare un testimone mortale, il vampiro dirige l'incontro verso la seduzione.

Una situazione violenta: getta via la sua arma e si avventa sull'avversario per afferrarlo, determinato a cibarsene.

Un momento solitario: decide che gli serve una pausa e si ritrova "per caso" in un affollato nightclub.

Predominio

Il Sangue incita il suo ospite a prevalere su chiunque, a possedere e stabilire un predominio. Questa Compulsione spinge il vampiro non solo a eccellere ma a crogiolarsi nella sua eccellenza, insultando i deboli e sfidando i forti.

Il vampiro rende la sua prossima interazione una gara, usando ogni mezzo a sua disposizione per riportare la vittoria e rigirare il coltello nella piaga dello sconfitto. Non può usare il lavoro di squadra e le riserve di qualsiasi azione

che eviti di stabilire predominio o sfidare l'autorità subiscono una penalità di 2 dadi. La Compulsione cessa quando il vampiro ha "vinto" e se ne è vantato a sufficienza.

ESEMPI:

Un ambiente sociale: il vampiro trasforma una conversazione civile in un esercizio di prevaricazione, allontanando la persona di cui voleva conquistare la fiducia.

Una situazione violenta: si sofferma a giocare con un avversario mortale, crogiolandosi nella sua superiorità anziché focalizzarsi sull'obiettivo.

Un momento solitario: diventa ossessionato dal raggiungere il suo scopo in un modo innovativo che dimostri a se stesso e al mondo la propria superiorità.

Brutalità

Le cose si mettono male: la Fame obbliga il vampiro a distruggere e fare del male – non per vincere o nutrirsi, ma per il puro gusto di farlo e crogiolarsi nel dolore altrui. Questa Compulsione comporta spesso, anche se non sempre, la violenza fisica. Può tuttavia sfogarsi in tipi di danno più sottile, ad esempio sociali o emotivi.

Le riserve di qualsiasi azione che non risultino immediatamente in dolore o danno subiscono una penalità di 2 dadi. La Compulsione cessa quando il vampiro rende inabile, distrugge o caccia via il bersaglio. Se si scatena su un oggetto, questo deve essere molto prezioso per una persona che normalmente gli sta a cuore; ad esempio, se stesso.

ESEMPI:

Un ambiente sociale: il vampiro comincia a tormentare e torturare psicologicamente il soggetto, facendo degenerare una presentazione che finora andava a meraviglia.

Una situazione violenta: anziché ignorare un avversario ormai fuori combattimento, il vampiro inizia a farlo a pezzi con crudele diletto.

Un momento solitario: irritato da un problema di poco conto, il vampiro prende una mazza da baseball e distrugge il suo prezioso computer.

Paranoia

Cacciatore e preda, un vampiro deve sempre stare in guardia. Quando si scatena questa Compulsione, tale necessità degenera in una totale paranoia: la Fame impietosa gli rammenta la vulnerabilità del Sangue.

Il vampiro cerca il disimpegno da qualsiasi minaccia percepita, sospettando di tutto e di tutti. Le riserve di qualsiasi azione non finalizzata a tale fine immediato subiscono una penalità di 2 dadi. La Compulsione cessa quando il vampiro ha passato circa un'ora in un luogo sicuro, come un tetto con una buona visibilità, il suo rifugio o le viscere della terra.

ESEMPI:

Un ambiente sociale: il vampiro tratta chiunque con diffidenza, cercando di sottrarsi a qualsiasi interazione.

Una situazione violenta: cerca di porre fine o sfuggire al pericolo con ogni mezzo, dandosi alla fuga o implorando per la sua non vita.

Un momento solitario: scorge pericoli dove non ve ne sono, aggredendo e scappando, ossessionato da simboli occulti a caso o da strane coincidenze.

Compulsioni di clan

Le forme specifiche assunte dal Sangue che scorre dagli Antidiluviani influenza i loro discendenti seguendo uno schema millenario. Che tale Compulsione rappresenti difetti congeniti, necessarie valvole di sfogo o parte di qualche imperscrutabile Grande Opera, può comunque dimostrarsi inopportuna sul momento.

Brujah: *Ribellione*

Il vampiro oppone resistenza a qualcosa o qualcuno che considera lo status quo nella situazione, che si tratti del suo capo, di un punto di vista espresso da una vena potenziale o solo dal lavoro che dovrebbe fare in quel momento.

Finché non ha agito in contrasto ai suoi ordini o aspettative, percepite o reali, il vampiro subisce una penalità di 2 dadi a tutti i tiri. La Compulsione cessa una volta che è riuscito a far cambiare idea a qualcuno (con la forza, se necessario) o ha fatto l'opposto di quel che ci si aspettava da lui.

Gangrel: *Impulsi Ferini*

Regredendo a uno stadio animalesco, il vampiro arriva a un punto in cui gli è difficile parlare, i vestiti gli stanno stretti ed è meglio decidere ogni discussione coi denti e gli artigli.

Per una scena, il vampiro subisce una penalità di 3 dadi a tutti i test che coinvolgono Persuasione e Intelligenza. Durante questo tempo può esprimersi solo a ringhi e frasi di una sola parola.

Malkavian: *Allucinazione*

I doni extrasensoriali del vampiro partono per la tangente, facendogli sperimentare quelle che ritiene verità o portenti, ma che gli altri chiamano "illusioni indotte dalla Fame".

Pur continuando a funzionare, la mente e le percezioni del vampiro sono distorte, imponendo per una scena una penalità di 2 dadi a tutti i tiri che coinvolgono Destrezza, Persuasione, Autocontrollo e Prontezza, nonché ai tiri per resistere alla frenesia da paura.

Nosferatu: *Criptofilia*

Il bisogno di sapere permea il vampiro, che si sente divorare dalla brama di segreti, di conoscere ciò che è noto a pochi o a nessuno; una brama che rivaleggia con quella di sangue. Egli rifiuta inoltre di condividere con gli altri tali segreti, se non in cambio di misteri più grandi.

Le riserve di qualsiasi azione non finalizzata a imparare un segreto, non importa quanto piccolo o grande, subiscono una penalità di 2 dadi. La Compulsione cessa quando il vampiro scopre un segreto abbastanza importante da essere considerato utile. La condivisione di tale segreto è facoltativa.

Toreador: *Ossessione*

Rapito dalla bellezza, il vampiro diviene temporaneamente ossessionato da una singola cosa meravigliosa e non riesce a pensare a nient'altro.

Scegliete un elemento come una persona, una canzone, un'opera d'arte, uno schizzo di sangue o persino l'alba. Il vampiro ne è stregato e non riesce a distogliere la sua attenzione da esso; se gli parlano, parla solo di quella cosa. Ogni altra azione subisce una penalità di 2 dadi. La Compulsione cessa quando non può più percepire l'oggetto adorato o al termine della scena.

Tremere: *Perfezionismo*

Solo il meglio può soddisfare il vampiro. Qualsiasi esecuzione meno che eccezionale suscita un profondo senso di fallimento, che lo spinge a ripeterla ossessivamente per portarla a termine "nel modo giusto".

Finché il vampiro non ottiene una vittoria critica in un tiro di Abilità o la scena non termina, subisce una penalità di 2 dadi a tutte le riserve. La penalità si abbassa a un dado per le azioni ripetute e scompare del tutto alla terza esecuzione.

Ventrue: *Arroganza*

Il bisogno di governare domina il vampiro, che non si ferma davanti a nulla pur di assumere il comando di una situazione.

Qualcuno deve obbedire a un ordine del vampiro; qualsiasi azione non direttamente finalizzata al comando subisce una penalità di 2 dadi. La Compulsione dura finché non viene eseguito un ordine, che tuttavia non deve essere spalleggiato da mezzi soprannaturali quali Dominazione.

Risvegliare il Sangue

Ogni volta che un vampiro si rianima al tramonto, attinge ai suoi poteri o si appella al suo Sangue in altro modo, rischia di svegliare la sua Fame. Quando infonde il Sangue nei suoi Attributi, assume il Rossore della Vita o guarisce il suo corpo ferito (pp. 218-219), è richiesta una Prova di Risveglio. Anche l'attivazione di molti poteri di Disciplina incorre nel prezzo di almeno una Prova di Risveglio (vedere Discipline, pp.243-287).

Per eseguire la prova, il giocatore tira un solo dado. Come sempre, un risultato di 6 o più è un successo. In tal caso, la Fame del vampiro resta invariata. Se fallisce, il vampiro riceve 1 livello di Fame aggiuntiva e acquisisce di conseguenza un ulteriore dado Fame.

Il nuovo livello si aggiunge dopo la risoluzione dell'effetto voluto, perciò è del tutto lecito eseguire la Prova di Risveglio allo stesso tempo o anche dopo gli altri test coinvolti, purché essa sia chiaramente distinguibile e non venga scambiata per una parte della riserva.

ESEMPIO:

Erica attiva il Rossore della Vita, eseguendo poi una Prova di Risveglio. Ottiene un 4: ha fallito. Assume comunque il Rossore della Vita per il resto della notte, ma la sua Fame aumenta di 1.

Alcune condizioni, come l'incremento di Potenza del Sangue, consentono di tirare due dadi in alcune Prove di Risveglio e scegliere il risultato più alto. Un successo (6+) su un dado qualsiasi previene l'aumento della Fame (ciò equivale a ripetere il tiro della Prova).

A Fame 5, il corpo di un vampiro è troppo bramoso di sangue per conferirgli un aumento di potenza soprannaturale: nessun vampiro può Risvegliare il Sangue volontariamente quando ha Fame 5. Se qualche fattore esterno lo obbliga a una Prova di Risveglio, il giocatore deve eseguire subito un test di frenesia a Difficoltà 4 (p. 219). Come sempre, fallire una Prova di Risveglio a Fame 5 attiva comunque l'effetto che ha causato la prova, se ne esiste uno.

Saziare la Fame

Bere sangue riduce la Fame di un vampiro di un valore predefinito. La Fame può essere ridotta a 0 solo dissanguando a morte un essere umano.

I vampiri giovani possono abbassarla a 1 senza uccidere una vittima umana; quando la Potenza del Sangue di un Cainita cresce, lo fa anche il suo livello di Fame latente. Sopra Potenza del Sangue 7, ad esempio, i vampiri non possono ridurre la loro Fame a meno di 3 senza uccidere una vittima umana.

Per bere sangue nel modo giusto servono tempo e attenzione. Il morso di un vampiro può indurre euforia nella vittima; le zanne hanno un effetto inebriante soprannaturale quando incidono un vaso sanguigno. A patto che il vampiro si accerti di bucare correttamente una vena o un'arteria e leccare la ferita dopo essersi nutrito, la vittima ricorderà l'incontro sotto forma di un intenso sballo da droghe, un insolito incontro sessuale o una confusa quanto piacevole sbornia. Comunque, anche una

Fonte	Fame saziata	Tempo	Note
Molti animali piccoli (3 o 4 gatti, 12 o più topi)	1	Una scena	Non sazia Fame a vampiri con Potenza del Sangue 2+
Animale medio (procione, cane, coyote)	1	Un turno	Risonanza animale; nessuna Discrasia
Animale grande (cavallo)	2	Una scena	
Sacca di sangue	1	Un turno	Non sazia Fame a vampiri con Potenza del Sangue 2+; nessuna Risonanza o Discrasia
Sorso da umano	1	Tre turni	Include leccare la ferita per rimarginarla
Prelievo massimo senza danni per un umano	2	Una scena	
Prelievo dannoso da un umano; rischio di morte senza cure mediche	1-4	Un turno per Fame saziata	Danni Aggravati pari alla Fame saziata; per sopravvivere alla perdita di sangue, l'umano tira Forza + Costituzione a Difficoltà pari alla Fame saziata
Umano dissanguato e ucciso	5	5 turni	Unico modo per portare la Fame a 0 (zero)

ferita richiusa e una lieta allucinazione possono lasciare nella vittima un embolo pernicioso, per non parlare dell'anemia a lungo termine.

Come regola generale, tentare di preservare vita, salute e memoria offuscata della vittima (tutte cose che ovviamente tutelano anche la Masquerade) richiede più tempo che non squarciare un'arteria e tracannare sangue. D'altro canto, una vittima che reagisce rallenta il procedimento e mette a rischio la Masquerade. Un vampiro può prosciugare e uccidere un mortale indifeso o inerme in 5 turni.

Nutrirsi dagli animali

Tranne poche eccezioni, come nel caso di animali di taglia maggiore a quella umana, bere da un animale ne causa la morte. Un vampiro molto accorto che impieghi una scena intera per cibarsi può forse saziare un livello di Fame senza uccidere un grosso cane, se per qualche motivo ne ritiene preziosa la vita. Anche in tal caso, comunque, il cane ne uscirà menomato o gravemente indebolito.

Animali più massicci possono contenere molto sangue – quasi 40 litri per una mucca e più di 50 per un cavallo, a paragone dei 5 di molti umani – ma il sangue animale non è altrettanto nutriente per i Fratelli: non contiene mai Discrasie, ad esempio (p. 227), e persino i Gangrel ritengono che nutrirsene in via esclusiva sia un'esperienza alquanto blanda. I vampiri con Potenza del Sangue superiore a 2 non possono saziare neppure un livello della loro Fame bevendo sangue animale (p. 216).

Nutrirsi di sangue conservato

E acquistare e bere sacche di sangue per uso ospedaliero? Purtroppo per la comunità vampirica, la maggior parte di tale sangue è frazionata: centrifugata per separare il plasma dalle cellule e quindi conservata sotto forma di plasma, cellule ematiche compresse o altri derivati. Persino il sangue intero è pieno di conservanti anticoagulanti come il CPDA-1. Tutte queste alterazioni rendono il sangue "in busta" nel migliore dei casi sgradevole e quasi inutilizzabile dai Fratelli.

Senza il Pregio Stomaco di Ferro (p. 182), un vampiro non trae alcun sostentamento dal sangue lavorato. Il sangue in busta *non lavorato*, per esempio quello animale, non sazia affatto la Fame dei bevitori con Potenza del Sangue superiore a 2.

Il sangue in busta, come ogni altro sangue lasciato all'esterno del corpo per più di 15 minuti, non offre al bevitore Risonanza o altri effetti potenzianti, benché i Tremere e gli alchimisti Sangue debole possano talvolta utilizzarlo – come i suoi derivati – nei loro Rituali e Formule. Un Rituale di Stregoneria del Sangue o l'atto

della distillazione risvegliano la sua Risonanza latente, ma lo consumano nello stesso istante.

Nutrirsi da altri vampiri

Bere da un altro vampiro sazia 1 livello di Fame per ogni punto di incremento della Fame inflitto al donatore, consenziente o meno. Nutrirsi da un vampiro con Potenza del Sangue superiore di almeno 2 sazia 2 livelli di Fame per ogni punto inflitto. Al contrario, nutrirsi da un vampiro con Potenza del Sangue inferiore di almeno 2 sazia solo un livello per ogni 2 punti inflitti.

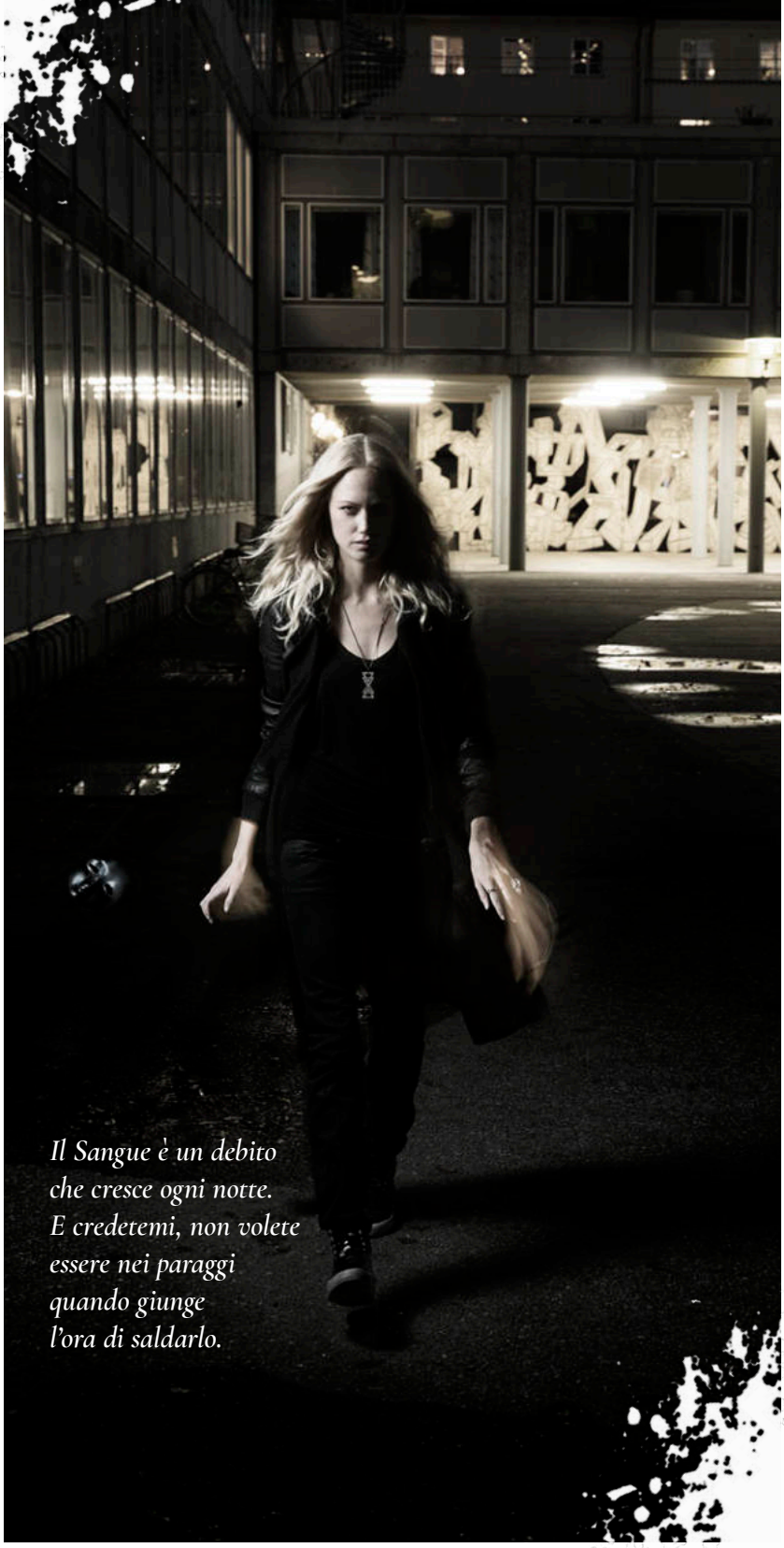
Inoltre, nutrirsi direttamente da un altro vampiro incorre nel rischio di contrarre un Legame di Sangue (p. 233).

Attaccare a morsi

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 tirare i dadi e rimuovere 2 dadi dalla sua riserva: difendersi da questi attacchi è più facile, mentre è più difficile centrare la carne esposta.

A prescindere dal numero di successi ottenuti, le zanne dei vampiri infliggono 2 danni con una vittoria nel tiro di Rissa. Le zanne causano danni Aggravati alla Salute di mortali e vampiri.

Nei turni successivi a un attacco con il morso messo a segno, il vampiro può nutrirsi dal bersaglio. A questo punto non subisce più penalità alla riserva di Rissa – non è affatto facile liberarsi da un morso messo a segno. Sui mortali, nutrirsi causa un danno Aggravato alla Salute per turno, saziando al contempo 1 livello di Fame del bevitore. Contro i vampiri, invece di causare danni aggiuntivi, un attacco a morsi aumenta la Fame del bersaglio di 1 per turno (vedere sopra). ■



Generazione	Potenza del Sangue min.	Potenza del Sangue max.
4ª	5	10
5ª	4	9
6ª	3	8
7ª	3	7
8ª	2	6
9ª	2	5
10ª-11ª	1	4
12ª-13ª	1	3
14ª-16ª	0	0

IL SANGUE

Il Sangue si agita nel cuore di ogni vampiro. Non esattamente senziente, ma tutt'altro che privo di ingegno, esso stuzzica e blandisce il suo ospite spingendolo ad azioni impensabili ai mortali. Può offrire un potere immenso, ma prima o poi qualcuno ne paga sempre il prezzo.

Generazione

Ogni vampiro trae la sua prestanza sacrilega dal Sangue, ma non tutto il Sangue è uguale. Quanto più vicino un vampiro è al suo mitico progenitore Caino, tanto più grande è il potenziale della sua vitae. I vampiri le chiamano *Generazioni*, dove Caino (e forse Lilith) è il mitico progenitore della Prima Generazione. Dopo l'Abbraccio, un vampiro risorge dalla morte con una Generazione superiore – cioè più debole – di quella del suo sire. Pertanto, gli Antidiluviani, gli infanti degli infanti di Caino, compongono la Terza Generazione, e i loro infanti la Quarta. L'Abbraccio di un vampiro definisce anche la sua Generazione; solo tramite l'atto proibito della *diablerie*, cioè prosciugare il Sangue e lo spirito stesso di un altro vampiro, è possibile cambiarla.

La Generazione di un vampiro non indica necessariamente la sua età. Un anziano può avere generato un vampiro di 10ª Generazione la notte che Colombo partì per le Americhe, mentre un Matusalemme potrebbe aver creato un vampiro di 6ª Generazione solo l'anno scorso.

Caino e la Seconda Generazione: i miti

I primi vampiri rientrano quasi esclusivamente nell'ambito delle leggende e delle disquisizioni teologiche. La maggior parte dei vampiri che crede in questo mito identifica Caino nel suo omonimo biblico, ma resta il fatto che in quelle notti remote potrebbe essere accaduta qualsiasi cosa.

Terza Generazione: gli Antidiluviani

Gli Antidiluviani, fondatori dei 13 clan vampirici, scatenarono in qualche modo il Diluvio biblico... o ne furono i bersagli. Le loro discendenze continuano a plasmare i Fratelli nelle notti odierne, mentre le trame da essi avviate millenni fa guidano tuttora l'eterna Jyhad dei non morti. Per gli ultimi mille anni, molti Cainiti hanno ipotizzato che gli Antidiluviani fossero in torpore; solo una manciata credeva che proseguissero la loro lotta tra sotterfugi, complotti e astuzie dietro le quinte della storia segreta. La Camarilla riteneva gli Antidiluviani esseri mitici o distrutti da secoli, prima che il Sabbat dimostrasse il contrario.

Il Sabbat, quanto meno, si sforza di porre fine alla Jyhad. La Spada di Caino ha dichiarato guerra agli Antidiluviani nel nome del primo vampiro, scatenando la Gehenna e risvegliando lentamente la Terza Generazione dal suo torpido isolamento in catacombe e labirinti primordiali. Ora gli Antidiluviani convocano al loro fianco i propri discendenti, suscitando nel Sangue una voce che i vampiri più giovani hanno battezzato il Richiamo.

Quarta e Quinta Generazione: i Matusalemme

Potenti quasi quanto gli Antidiluviani, i Matusalemme si ritirarono dalla Jyhad nel corso del suo primo millennio: il loro potere li rendeva strumenti perfetti e ottimi bersagli. Molti Matusalemme dormono sotto le più antiche città umane, accuditi da culti devoti o del tutto dimenticati. Altri sono diventati Inconnu, ritraendosi completamente dalla società vampirica e dalla Jyhad.

Sesta - Nona Generazione: gli anziani

Abbracciati per lo più prima dell'era moderna, i vampiri di queste Generazioni hanno per lungo tempo occupato le posizioni di potere in seno a Camarilla e Movimento Anarchico, dando seguito a conflitti già vecchi agli albori del Rinascimento. Il Richiamo li attira fuori dalle loro torri e nidi, verso il fronte di guerra della Gehenna. Qualche anziano resiste o proclama di non udire la chiamata del Sangue, restando avvinghiato con tutte le forze alla sua città. Ironicamente, dopo secoli di condiscendenza, anche la Nona Generazione ha finito per essere annoverata tra i veri anziani: anche questi Cainiti, infatti, sentono il Richiamo.

10ª e 11ª Generazione: le ancillae

Tipicamente, le ancillae più vecchie convincono prima o poi la gerarchia a includerle, o la fanno arrabbiare al punto da esserne eliminate. Tra questo sfoltimento e l'esplosione demografica globale, quasi tutti i vampiri di queste Generazioni vantano in media meno di 250 anni. A lungo escluse dallo status di anziani e agendo pertanto come intermediarie tra la corte e le strade, le ancillae si sono comunque fatte le ossa nel Mondo di Tenebra.

I personaggi di Generazione più bassa possibile in questa edizione di Vampiri provengono dai ranghi delle ancillae.

12ª e 13ª Generazione: i neonati

Ancor più delle Generazioni immediatamente inferiori, i Cainiti della 12ª e 13ª sono diminuiti lentamente per secoli, prima di rifiorire nelle notti moderne. Quasi tutti gli appartenenti a tali Generazioni hanno relativamente poca esperienza del vampirismo, ma una comprensione un po' migliore dei cambiamenti sociali e tecnologici. Gli ammuffiti anziani della Camarilla incolpano la rinnovata Rivolta Anarchica dell'ascesa di queste Generazioni.

14ª - 16ª Generazione: i Sangue debole

Molti Fratelli studiosi guardano con terrore la marea di queste Generazioni, così lontane da Caino da diluirne nel nulla sia la maledizione che i doni. Il *Libro di Nod* accenna al "Tempo del Sangue Debole" come precursore della Gehenna, il risveglio degli Antidiluviani e la fine della specie vampirica.

Potenza del Sangue

Anche in seno alla stessa Generazione, la potenza del Sangue può variare. Con il passare degli anni il Sangue si addensa e matura entro i limiti della Generazione di un vampiro. Essere Abbracciati da un sire potente o sfidare gli orrori dell'*Amaranthum* offre scorciatoie per ottenere tale potere. Ma l'aumento della potenza giunge a caro prezzo: ha bisogno di più sangue per sostentarsi e la maledizione del suo lignaggio diviene inoltre più evidente.

La Potenza del Sangue aumenta mano a mano che un vampiro invecchia. Come regola generale, riceve un pallino di Potenza del Sangue per ogni 100 anni di attività, ma esperienze molto intense o esposizione a Sangue assai potente possono velocizzare il processo. Un vampiro in torpore perde Potenza del Sangue al ritmo di un livello ogni 50 anni. La sua Potenza del Sangue non calerà mai sotto il minimo della sua Generazione, né può superare il massimo. I Sangue debole non possono incrementare la loro Potenza del Sangue a meno che non commettano diablerie fino alla 13ª Generazione o superiore.

Questo Tratto conferisce a ogni livello i seguenti effetti; per una disamina completa degli effetti di Potenza del Sangue, si veda la tabella a p. 216. Le voci di seguito elencano solo gli effetti che variano con la Potenza del Sangue del personaggio.

Potenza del Sangue 0 (zero): Sangue debole

Il personaggio è un Sangue debole, schernito e disprezzato dai veri vampiri.

- Subisce danni come i mortali. Quando guarisce i danni (p. 218), può rimuovere 1 danno Superficiale per Prova di Risveglio. La Gravità della Debolezza di questi vampiri è 0, in quanto sono privi di clan, dunque orfani della relativa debolezza.
- Non può creare Legami di Sangue (p. 233), eseguire l'Abbraccio con sicurezza o creare ghoul (p. 234).
- Entra in frenesia solo per effetti soprannaturali (p. 219).
- Subisce solo un danno Superficiale per turno alla luce solare diretta.

Per altri dettagli sulle restrizioni e le capacità dei Sangue debole, vedere p. 109.

Potenza del Sangue	Impeto Sanguigno	Danni Risanati (per Prova di Risveglio)	Bonus ai poteri di Disciplina	Ritirare Prove di Risveglio delle Discipline	Gravità del Flagello	Penalità alla Nutrizione
0	n/d	1 pt. Superficiale	n/d	n/d	0	n/d
1	+1 dado	1 pt. Superficiale	n/d	Livello 1	1	n/d
2	+1 dado	2 pt. Superficiali	+1 dado	Livello 1	1	Animali e sangue in busta saziano ½ Fame
3	+2 dadi	2 pt. Superficiali	+1 dado	Livello 2 e inf.	2	Animali e sangue in busta non saziano la Fame
4	+2 dadi	3 pt. Superficiali	+2 dadi	Livello 2 e inf.	2	Animali e sangue in busta non saziano la Fame Ogni umano sazia 1 Fame in meno
5	+3 dadi	3 pt. Superficiali	+2 dadi	Livello 3 e inf.	3	Animali e sangue in busta non saziano la Fame Ogni umano sazia 1 Fame in meno Deve dissanguare e uccidere un umano per ridurre la Fame sotto 2
6	+3 dadi	3 pt. Superficiali	+3 dadi	Livello 3 e inf.	3	Animali e sangue in busta non saziano la Fame
7	+4 dadi	3 pt. Superficiali	+3 dadi	Livello 4 e inf.	4	Ogni umano sazia 2 Fame in meno Deve dissanguare e uccidere un umano per ridurre la Fame sotto 2
8	+4 dadi	4 pt. Superficiali	+4 dadi	Livello 4 e inf.	4	Animali e sangue in busta non saziano la Fame
9	+5 dadi	4 pt. Superficiali	+4 dadi	Livello 5 e inf.	5	Ogni umano sazia 2 Fame in meno Deve dissanguare e uccidere un umano per ridurre la Fame sotto 3
10	+5 dadi	5 pt. Superficiali	+5 dadi	Livello 5 e inf.	5	Animali e sangue in busta non saziano la Fame Ogni umano sazia 3 Fame in meno Deve dissanguare e uccidere un umano per ridurre la Fame sotto 3

Potenza del Sangue 1

Il personaggio è un autentico vampiro, seppure a stento in base ai canoni di qualche anziano. Comunque, il risveglio del suo Sangue può già produrre effetti spettacolari.

- Ottiene un dado Attributo in più alle riserve quando usa un Impeto Sanguigno (p. 218).
- Quando Risana i Danni, può rimuovere 1 danno Superficiale per Prova di Risveglio.
- Può tirare due dadi e scegliere il più alto quando esegue una Prova di Risveglio per un potere di Disciplina di livello 1 (o ripetere la Prova di Risveglio.)
- La Gravità della Debolezza che manifesta è 1.

Potenza del Sangue 2

Il vampiro è un po' più forte di Succhiatori meno dotati, perché il Sangue sostiene meglio la sua esistenza di non morto. Tuttavia, il sangue umano non più fresco comincia a perdere efficacia al dissiparsi del sapore.

- Quando Risana i Danni, può rimuovere 2 danni Superficiale per Prova di Risveglio.
- Ottiene un dado in più alle riserve per usare o resistere ai poteri di Disciplina.
- Deve bere il doppio di sangue animale o in busta per saziare 1 livello di Fame.

Potenza del Sangue 3

Per gli anziani più conservatori, il sangue del vampiro è abbastanza denso da farlo considerare un vero Cainita, degno di nota e rispetto. Tuttavia, pur conferendogli grandi doni, il Sangue alimenta anche la sua debolezza di clan.

- Ottiene 2 dadi Attributo in più alle riserve quando usa un Impeto Sanguigno.
- Può tirare due dadi e scegliere il più alto quando esegue una Prova di Risveglio per un potere di Disciplina di livello 2 o meno.
- Il sangue animale e in busta non saziano più la sua Fame.
- La Gravità della Debolezza che manifesta è 2.

Potenza del Sangue 4

Così vicino, eppure così lontano: il vampiro occupa una posizione invidiabile, spadroneggiando sugli inferiori pur restando un "piccoletto" per le alte sfere. Gli serve sempre più sangue umano per saziare la sua Fame, e sente la propria Umanità scivolargli via dalle dita.

- Quando Risana i Danni, può rimuovere 3 punti di danno Superficiale per Prova di Risveglio.
- Ottiene 2 dadi in più alle riserve per usare o resistere ai poteri di Disciplina.
- Quando si nutre dagli umani, ognuno di essi sazia 1 livello di Fame in meno.

Potenza del Sangue 5

Ai confini dell'anzianità, il vampiro rimane a un piccolo ma penoso passo da quello che per molti è uno stato di divinità.

- Ottiene 3 dadi Attributo in più alle riserve quando usa un Impeto Sanguigno.
- Può tirare due dadi e scegliere il più alto quando esegue una Prova di Risveglio per un potere di Disciplina di livello 3 o meno.
- Può portare la sua Fame sotto 2 livelli solo dissanguando e uccidendo un mortale.
- La Gravità della Debolezza che manifesta è 3.

Potenza del Sangue 6 o più

Mano a mano che il Richiamo priva la società dei suoi anziani, questi livelli diventano sempre più rari. I pochi individui isolati e diffidenti che restano si circondano di miti e leggende, nonché di guardiani più formidabili. Con un Sangue la cui potenza sfida la comprensione dei loro simili, essi diventano, nel corpo e nella mente, creature quasi aliene. I vampiri a questi livelli non sono adatti come personaggi giocanti e sono inclusi nella tabella a uso esclusivo del Narratore.

Doni del Sangue

Un vampiro riceve più della semplice non vita dal sangue che ingerisce. La vitae vampirica conferisce una serie di capacità, ognuna delle quali costa una o più Prove di Risveglio. Un vampiro dev'essere prudente nel servirsi di tali doni, perché può essere divorato dalla sua Fame. Fallire una Prova di Risveglio non significa che la capacità non funziona, ma solo che la Fame del vampiro aumenta di 1.

Rossore della Vita

Se non viene portato a una sembianza artificiale di vita, il corpo dei vampiri è, all'atto pratico,

defunto. La non morte si manifesta nel colorito pallido o cinereo, nella carne fredda e nella mancanza di respiro (tranne che per parlare), o battito cardiaco. Facendo affluire il Sangue nei capillari morti e nel suo cuore avvizzito, un vampiro può fingersi del tutto umano per una notte, incluse pulsazioni, temperatura, respiro e altro ancora. Il vampiro può persino superare un esame medico esterno, ma non analisi approfondite quali la ricerca della flora batterica intestinale.

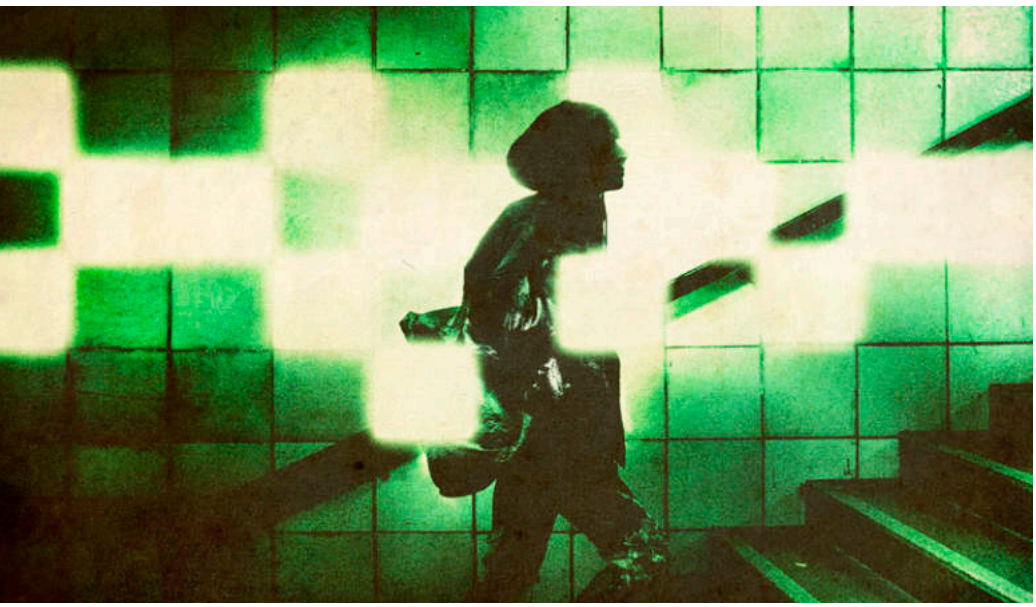
I vampiri, a esclusione dei Sangue debole, devono usare il Rossore della Vita per usare gli schermi tattili di cellulari e simili, che non funzionano senza la naturale umidità e conduttività elettrica dei vivi.

Il Rossore consente generalmente di mangiare e bere senza vomitare fino a un'ora dopo. Senza di esso, i vampiri devono eseguire un test immediato di Autocontrollo + Costituzione (Difficoltà 3) per raggiungere l'esterno o il bagno in tempo.

A seconda della loro Umanità, i vampiri possono simulare o persino godere dell'amplesso sessuale quando il Rossore è attivo (p. 236).

A Umanità 9 o più, i vampiri sembrano più malaticci o "tossici chic" che morti; il loro battito e respiro appaiono deboli, ma percepibili. Non devono usare il Rossore se non per motivi cosmetici.

Attivare il Rossore della Vita richiede una Prova di Risveglio.



Impeto Sanguigno

Qualsiasi vampiro può appellarsi al Sangue per potenziare temporaneamente i suoi Attributi Fisici, Sociali o Mentali. Se usa un *Impeto Sanguigno*, il giocatore può sommare un certo numero di dadi alle riserve che incorporano un Attributo. Il numero di dadi dipende dalla Potenza del Sangue, e i vampiri possono usare l'Impeto solo una volta per tiro.

Un Impeto Sanguigno richiede una Prova di Risveglio.

Un Impeto si applica solo a un singolo tiro di dadi (i dadi aggiuntivi restano anche se il tiro è ripetuto tramite Volontà). Non è possibile usare l'Impeto nei tiri di Volontà e Umanità, nei tiri che si applicano a più di una scena, nel Combattimento a Tiro Singolo (p. 296) o se il Narratore non lo permette. Le vittorie automatiche (p. 120) e "Prendere Metà" non si applicano ai tiri potenziati dall'Impeto.

Guarigione vampirica

Dato che sono morti, i vampiri non guariscono normalmente. Con uno sforzo sufficiente, i loro corpi defunti possono però rigenerarsi.

Risanare danni Superficiali alla Salute In base alla sua Potenza del Sangue, un vampiro può risanare uno o due punti di danno Superficiale alla Salute con una singola Prova di Risveglio. Può essere eseguita una prova a ogni turno.

Risanare danni Aggravati alla Salute Per risanare i danni Aggravati, un vampiro deve attendere fino alla notte successiva ed eseguire 3 Prove di Risveglio in aggiunta alla normale Prova richiesta quando si rianima.

Questo processo rimuove un punto di danno Aggravato e una Ferita Invalidante o analoga menomazione. Un vampiro può risanare solo un punto di danno Aggravato per notte.

Come per la rianimazione serale, se queste Prove di Risveglio aumentano oltre 5 la Fame del vampiro, egli cade in torpore anziché effettuare un test di frenesia alimentare.

Discipline

Quasi tutti i poteri avanzati di Disciplina, molti dei quali richiedono diverse Prove di Risveglio, sono alimentati dal Sangue. Un vampiro può attivare un potere di Disciplina in ogni turno, a prescindere dalla sua durata.

Non c'è limite al numero di poteri attivi simultaneamente.

A livelli superiori di Potenza del Sangue, il giocatore può tirare due dadi per ogni Prova di Risveglio al fine di attivare alcuni poteri di Disciplina e tenere il risultato più alto. Come indicato in tabella (p. 216), più alta la Potenza del Sangue, più elevati i livelli di potere che si possono attivare in tal modo.

In un singolo turno, un vampiro può attivare un potere di Disciplina, acquisire il Rossore della Vita, potenziare una riserva di Attributo con l'Impeto Sanguigno e risanare danni Superficiali. Tale processo, tuttavia, richiederebbe almeno 3 Prove di Risveglio in aggiunta al costo del potere di Disciplina.

Prezzo del Sangue

Nonostante tutti i doni conferiti, il Sangue esige un pesante scotto. I vampiri sono afflitti da una serie di orribili maledizioni, ognuna delle quali è un nemico in agguato appena sotto la loro pelle.

Rianimazione

Ogni sera, quando il vampiro si rianima dal sonno diurno, deve eseguire una Prova di Risveglio. Se la prova fallisce e la sua Fame supera 3, cade in torpore anziché essere costretto a un test di frenesia alimentare.

Durante il giorno, il Sangue del vampiro diventa immobile e persino gelido. Rianimarsi durante il giorno richiede un tiro di Umanità con Difficoltà legata al livello della crisi. Un incendio o altra situazione potenzialmente letale ha Difficoltà 3; una decisione o un messaggio urgente, Difficoltà 4; un fastidio di cui occuparsi, Difficoltà 5 o più.

Una volta rianimato dal sonno diurno, il vampiro può agire solo per una singola scena. Alla fine di tale periodo, se vuole rimanere sveglio, deve eseguire un tiro di Umanità con Difficoltà 3; una vittoria consente un'altra scena di attività. Una vittoria critica gli permette di stare sveglio per tutto il tempo necessario. Se un Fratello agisce durante il giorno, il livello massimo delle sue riserve di dadi è pari al suo valore di Umanità.

Frenesia

La frenesia attende al varco qualsiasi vampiro: è una minaccia costante alla loro fragile pace. A provocarla sono in genere circostanze esterne, che spezzano il tenue guinzaglio della ringhiante Bestia interiore. Espressione estrema delle più turpi pulsioni del Sangue, la frenesia scatena la Bestia senza pensiero o rimorsi: il predatore abbandona ogni ritegno.

Un vampiro in frenesia perde ogni capacità di raziocinio ed è spinto solo da furia, fame o panico. Fa tutto il possibile per ridurre a brandelli ciò che lo ha provocato, saziare la sua Fame o sfuggire al pericolo percepito, di solito in modo violento e con abbondanza di danni collaterali. A differenza di molti altri impulsi del Sangue, una frenesia non è mai sottile.

Per resistere alla frenesia, il vampiro esegue un tiro di Volontà con Difficoltà definita dal Narratore a seconda del livello di provocazione. I vampiri possono sommare dadi pari a un terzo della loro Umanità (arrotondate per difetto) alla riserva di Volontà per resistere.

Con una semplice vittoria, il vampiro resiste alla frenesia ma deve spendere un turno per sopprimere l'istinto. Con una vittoria critica resiste alla frenesia senza perdere un turno.

Cavalcare l'Onda È anche possibile *Cavalcare l'Onda*, cioè soccombere intenzionalmente alla frenesia senza eseguire un test. Tale atto segue le normali regole sulla frenesia, ma anziché assumere il controllo completo del personaggio, il Narratore lo lascia al giocatore, che può (ad esempio) scegliere quale vittima aggredire per prima.

Se non Cavalca l'Onda, il vampiro in frenesia viene gestito del Narratore per tutta la durata dell'episodio.

Effetti della frenesia Un vampiro in frenesia è immune a ogni penalità basata sulla Salute eccetto le mutilazioni. Può usare solo Discipline fisiche (Potenza, Robustezza e Velocità), ma resiste alle Discipline mentali (come Ascendente o Dominazione) con 3 dadi extra nelle riserve (se la Disciplina non offre una riserva di resistenza, aumenta di +2 la Difficoltà dell'utilizzatore). Il giocatore può spendere un punto Volontà per assumere il controllo del suo personaggio per un turno mentre è in frenesia, ma non può usare Volontà per ritirare i dadi.

Un vampiro già in frenesia non può essere provocato alla frenesia da un altro stimolo, né può ricevere Compulsioni. Tenterà di raggiungere il suo scopo a ogni costo (vedere *Tipi di frenesia*) e la sua frenesia permane finché non ci riesce o fino alla fine della scena.

Tipi di frenesia Stimoli diversi provocano frenesie di tipo diverso, suddivise in tre categorie generali: rabbia, alimentare e paura. Ogni tipo di frenesia si esprime in modo diverso, benché sempre attraverso le azioni di una Bestia insensata.

Frenesia da rabbia Le provocazioni quali insulti, umiliazioni o aggressione possono scatenare una violenza bestiale. Un vampiro in *frenesia da rabbia* non si ferma davanti a nulla pur di annientare la fonte della provocazione, spesso insieme a chiunque sia nelle vicinanze, amico o nemico che sia. Dopo averla distrutta, il vampiro può eseguire un test Volontà con Difficoltà 3 (5 se nei dintorni ci sono nemici ancora in piedi): un successo pone fine alla frenesia, il fallimento scatena una collera ancora più intensa e il Cainita massacra chiunque sia nei paraggi a meno che non venga immobilizzato.

Esempi di fattori scatenanti:

Provocazione	Difficoltà
Amico ucciso	2
Amante o Punto di riferimento ferito	3
Amante o Punto di riferimento ucciso	4
Provocazione o tormento fisico	2
Insulto da un inferiore	2
Umiliazione pubblica	2

Frenesia alimentare È scatenata dalla tentazione: la brama di sangue della Bestia non si esaurisce mai. Ogni volta che un vampiro fallisce una Prova di Risveglio quando ha Fame 5, deve eseguire un test di *frenesia alimentare*.

A seconda della cronaca, il Narratore può imporre il test più o meno rigidamente, ma dovrebbe essere una possibilità sempre presente. Durante una frenesia alimentare, il vampiro cerca sangue umano fresco dalla fonte più vicina (se tale fonte è un suo Punto di riferimento, si spera che il giocatore abbia ancora qualche punto Volontà da spendere per prendere il controllo e spingere il vampiro su un bersaglio diverso). La frenesia cessa quando la Fame del vampiro scende a 1 o meno.

Esempi di fattori scatenanti:

Provocazione	Difficoltà
Vedere una ferita aperta, irresistibile odore di sangue a Fame 4 o più	2
Gusto del sangue a Fame 4 o più	3
Fallire una Prova di Risveglio a Fame 5	4

Frenesia da paura È provocata dal pericolo: la Bestia deve preservare se stessa da qualsiasi minaccia. Conosciuta anche come *Rötschreck*, la *frenesia da paura* si manifesta quando il vampiro si trova davanti a una minaccia come la luce del sole o una fiamma scoperta, ma anche un danno ingente al suo corpo può innescare tale reazione. Durante la frenesia, il vampiro fugge dalla fonte del pericolo senza riguardo per nulla e nessuno sulla sua strada. La frenesia cessa quando il vampiro non percepisce più alcun pericolo o quando la scena finisce.

Esempi di fattori scatenanti:

Provocazione	Difficoltà
Falò	2
Interno di edificio in fiamme	3
Essere bruciato	2
Luce solare soffusa (dietro una finestra, ecc.)	3
Esposto alla luce solare diretta	4

Minacce per il Sangue

Per i Fratelli le pallottole sono appena un fastidio; le spade incidono meramente la loro carne. Anche se contraggono una malattia bevendo sangue infetto, la passano alle vacche di cui si nutrono, mentre nei loro organismi i germi muoiono. Tuttavia, alcune fonti causano autentici danni a un vampiro.

Luce del sole

La luce solare brucia i non morti, incenerendo Sangue e carni sacrileghe sotto lo sguardo impietoso del cielo. Un vampiro direttamente esposto al sole subisce danni Aggravati alla Salute pari alla Gravità della sua Debolezza per turno.

ESEMPIO:

La Gravità della Debolezza di Klaus è pari a 2. La luce solare diretta gli infligge 2 danni Aggravati per turno.

La luce schermata, da una tenda o in un giorno molto nuvoloso, o pesanti indumenti protettivi come cappotto lungo, guanti, maschera, cappello a tesa larga, occhiali scuri e stivali, riduce l'insorgenza del danno a una volta ogni due turni o più.

Luce solare e Sangue debole

I Sangue debole subiscono solo un punto di danno Superficiale per turno alla luce solare diretta. Possono usare creme solari e coprirsi di indumenti più leggeri (cappello floscio, maniche lunghe) rispetto ai veri vampiri al fine di ridurre l'insorgenza del danno a una volta ogni due turni.

Fuoco

A meno che non sia usato come arma (torcia accesa, proiettili incendiari, lanciafiamme), il fuoco infligge danni Aggravati alla Salute di un vampiro sulla base della superficie corporea esposta alle fiamme a giudizio del Narratore. Ficcare una mano in un falò acceso può causare 1 danno, essere inghiottiti da un inferno fiammeggiante può infliggerne 3 o più per turno. Benché i vampiri non brucino più rapidamente degli umani, il fuoco rimane una delle minacce più concrete e onnipresenti per i non morti.

Freddo estremo

Anche se i vampiri non possono morire di freddo, subiscono gli effetti del congelamento e possono irrigidirsi del tutto a temperature estreme. Il freddo presenta loro una minaccia speciale, perché non possiedono calore corporeo tranne nei pochi minuti successivi alla nutrizione e pertanto non sanno individuare i pericolosi cali di temperatura.

Dopo un'ora di freddo estremo (-30°C o meno), i vampiri devono tirare Costituzione + Fermezza (Difficoltà 2) per continuare a muoversi. Il test va ripetuto ogni ora a Difficoltà +1 per ogni successivo tiro. Se falliscono smettono di muoversi e possono avvalersi solo delle Discipline mentali. Un'ora più tardi la loro carne diventa un blocco solido ed entrano in torpore.

L'acqua conduce il calore più efficacemente dell'aria; i vampiri immersi in acqua gelata eseguono il test ogni mezz'ora. Un vampiro congelato affonda, in quanto non ha aria nei polmoni per favorire il galleggiamento.

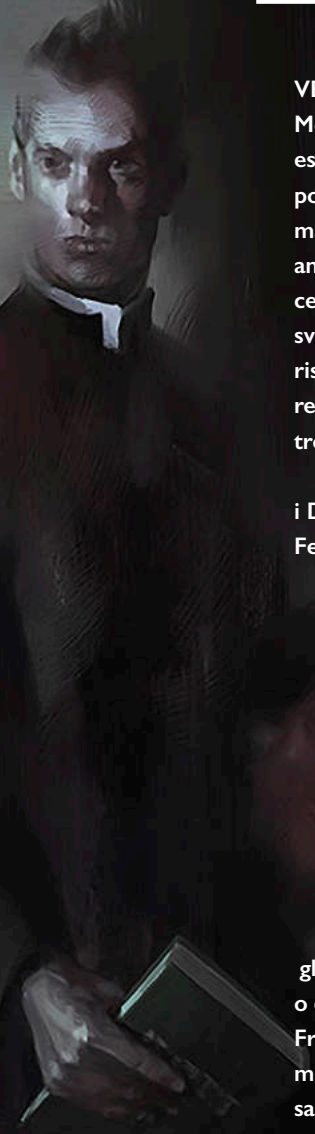
Decapitazione

Mozzare la testa a un vampiro lo distrugge istantaneamente. Decapitarlo in combattimento richiede un colpo mirato con penalità -2 (p. 303) e l'uso di un'arma da taglio adatta (ascia, scimitarra, spadone ecc.) che infligga 10 o più danni alla Salute di qualsiasi tipo (prima di dimezzarli, nel caso di danni Superficiali).

Paletti

Per trafiggere il cuore di un vampiro occorre piantare il paletto a martellate mentre dorme o centrarlo nel punto giusto durante il combattimento. Per impalettarlo mentre combatte, il cacciatore deve eseguire un attacco mirato a penalità -2 e infliggere 5 o più danni di qualsiasi tipo (prima di dimezzarli). Tali danni possono derivare da un'arma a distanza come una balestra o un lanciagranate modificato per sparare paletti aguzzi (o altra arma simile), oppure derivare dal combattimento ravvicinato tramite un test Forza + Mischia, usando come arma il paletto stesso. A prescindere da come viene usato, un paletto ha sempre un modificatore ai danni di +0.

Un vampiro trafitto al cuore da un paletto di legno è paralizzato,



VERA FEDE

Molti mortali, forse quasi tutti, credono in un essere superiore o una realtà più grande, ma solo pochi possiedono il Tratto Vera Fede. Esso può manifestarsi come zelo evangelico o fanatismo, amore altruistico e calorosa generosità, o semplicemente apparire in una vera crisi. Non sembra svelarsi più spesso tra i mortali ecclesiastici rispetto ai laici; l'Ordine di San Leopoldo tenta di reclutare adepti che la possiedano, ma anche loro trovano difficile prevederla o individuarla.

Le leggende occidentali sui vampiri dicono che i Dannati sono respinti dai crocifissi, ma la Vera Fede si manifesta in tutte le religioni. Un devoto ebreo che impugna la Stella di Davide, un pio musulmano che regge il Corano, un fedele indù con il simbolo dell'Aom sulla maglietta: tutti costoro possono respingere i vampiri tramite la Vera Fede. Il crocifisso può rivelarsi inutile anche tra le mani di un vescovo, se il portatore non possiede questo ardore focoso.

Il Tratto Vera Fede appare a valori variabili da 1 a 5, come molti altri. Non può essere acquistato con i punti esperienza, sebbene gli episodi più terribili possano farlo aumentare o eroderlo. Ogni livello offre più protezione dai Fratelli, come indicato sotto. Le vie della fede sono misteriose per mortali e vampiri: solo il Narratore sa precisamente cosa accadrà nella sua cronaca.

• Il mortale può tentare di scacciare i vampiri brandendo un simbolo sacro o recitando preghiere, tirando Fermezza + Vera Fede in un confronto con la Volontà del bersaglio. Ogni successo costringe il vampiro ad arretrare di un passo e distogliere lo sguardo; se il fedele tocca il vampiro con il simbolo durante la scena, il Cainita subisce anche un danno Aggravato per successo – il simbolo gli brucia la carne. Un successo critico obbliga il vampiro a fuggire e scatena un test per la frenesia da paura con Difficoltà pari alla Vera Fede del mortale.

•• Il mortale può resistere a Dominazione e simili poteri di controllo mentale vampirico spendendo Volontà (1 punto protegge per un numero di turni pari al livello di Vera Fede).

••• Il mortale può percepire la presenza di un vampiro. Le meccaniche, se necessarie, dipendono dal Narratore e dal mortale; un annusastreghe Nyanza o *sabotnik* bulgaro potrebbero avere un incredibile grado di Allerta, mentre una devota massaia di ritorno dalla moschea risponde al suo Intuito subconscio. La capacità funziona in base alle necessità drammatiche e non offre un "radar da vampiri": il mortale intuisce solo che nei paraggi si annida qualcosa di impuro e malvagio.

•••• Il mortale non può essere trasformato in ghoul e non soccombe mai alle Discipline di suggestione mentale come Ascendente, Dominazione e Oscurazione.

••••• Brandendo un simbolo sacro o pregando ad alta voce, il mortale costringe un vampiro a eseguire un test di Rimorso. Anche se prevale, il vampiro si accascia nel disgusto e il disprezzo di sé stesso, incapace di difendersi per un numero di turni pari alle sue attuali Macchie (minimo 1). Successivamente, ogni Macchia è rimossa. Senza successi, il vampiro perde in via permanente 1 pallino di Fermezza, non cancella Macchie e fugge immediatamente in preda alla frenesia da paura. Se il vampiro non può fuggire, subisce danni come se il simbolo fosse la luce solare diretta e deve allontanarsene il più possibile.

sebbene all'inizio rimanga cosciente. Spendendo un punto Volontà, può compiere minuscoli movimenti come far fremere un dito o aprire gli occhi, ma nulla di più.

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.

Quando è impalettato, un vampiro deve comunque eseguire la Prova di Risveglio a ogni tramonto per rianimarsi. Presto o tardi la sua Fame lo spingerà al torpore, come indicato a p. 219.

Torpore

I Fratelli esistono in uno stato a mezza via tra la vita e la morte. Tra la non vita vampirica e la Morte Ultima c'è un'ibernazione chiamata *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.

I vampiri restano in torpore per periodi di tempo dettati dalla loro Umanità (vedere tabella a p. 241). Se impalettato, un vampiro resta in torpore anche oltre, finché qualcuno o qualcosa non rimuove il paletto. Rimuovere un paletto dopo che è trascorso il suo periodo di torpore sveglia il vampiro all'istante o entro quella notte. La Fame di un vampiro che si sveglia dal torpore è sempre pari a 5.

Una volta trascorso il periodo di torpore, i vampiri non impalettati possono eseguire un test di Fermezza + Allerta (Difficoltà 2) ogni volta che una vittima potenziale giunge nei paraggi. Se lo superano, possono svegliarsi il tanto che basta per nutrirsi, entrando con ogni probabilità in frenesia alimentare. Quando la loro Fame scende a 4 o meno, si rianimano del tutto liberi dagli effetti del torpore.

I vampiri entrano in torpore in tre modi: per Fame, per danni o spontaneamente.

- Se un vampiro tenta di rianimarsi per la notte con un livello di Fame 5 e fallisce la Prova di Risveglio, entra in torpore.
- Se subisce abbastanza danni Aggravati da riempire tutte le sue caselle di Salute, entra automaticamente in torpore. Può tentare di riparare i danni inconsciamente, sforzandosi di risanare un punto Salute a notte. Se si rigenera completamente (risana tutti i danni alla Salute e guarisce o si riprende da ogni menomazione o colpo critico), può rianimarsi. Se le Prove di Risveglio fallite per risanare i danni lo portano sopra Fame 5, entra in torpore come sopra.
- Un vampiro in torpore volontario incrementa comunque ogni notte la sua Fame, fino a quando entra in torpore come sopra. A questo punto si applicano le stesse regole.

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.

Morte Ultima

Pur non essendo più mortali, i vampiri devono comunque temere la possibilità della Morte Ultima. Un vampiro che muore la seconda volta non può tornare alla non vita e si dice che abbia "subito la Morte Ultima". 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. Il Narratore può anche ideare qualche orrenda malattia vampirica che scatena la Morte Ultima dall'interno.

Molti vampiri trovano la Morte Ultima in combattimento contro i lupi mannari, i loro simili oppure, sempre più spesso, contro inquisitori mortali. Neppure la carne vampirica può sopportare traumi all'infinito; un numero sufficiente di proiettili può portare al torpore, e una volta in torpore il vampiro diventa un bersaglio indifeso.

La Società di San Leopoldo prescrive di incenerire i vampiri in torpore; altre Morti Ultime, invece, li fanno tornare cadaveri di analoga età. Un vampiro con meno di un anno di esistenza diventa un cadavere putrefatto, mentre Cainiti più vecchi si trasformano in scheletri o persino polvere.

A livello di meccaniche, quando le caselle della sua Salute si riempiono completamente di danni Aggravati, un vampiro cade in torpore. Qualsiasi ulteriore danno Aggravato da fuoco o luce solare subito in questo stato provoca la Morte Ultima, così come la decapitazione o la distruzione totale del suo corpo.

Sei quello che mangi

Il sangue alimenta ogni attività nel corpo dei non morti. Tutti i Fratelli, persino un Anarchico pisciasangue come il nostro Case, laggiù, ne hanno bisogno per stare svegli, per continuare a muoversi. Queste sono le basi, come mangiare o dormire quando eri vivo. È il sangue che ti fa superare la notte. È così che ci piace parlarne, ma non è tutto qui, giusto? La pura e semplice fame non spiega tutto questo baraccone, tutto quello che facciamo per procurarci succo buono e passarla liscia. Non tiene conto dei rischi folli che corriamo per assaggiare quel ragazzino così speciale: i crudeli trattamenti che usiamo per blandirlo, sedurlo o spaventarlo.

Ti ricordi di Latisha, l'impiegata che avevamo chiuso nel bagno del Rainbow? Sotto il fruscio del liquore c'era quel tepore dolciastro e muschiato, vero? Ce l'aveva perché la facevi arrapare. L'avevi già bevuta per un quarto quando la mia maschera è scivolata, quindi ti sarai accorto che il sapore è cambiato. Assenzio amaro e ceneri di sandalo. Si adatta molto meglio a quello che sei, giusto? Accende il potere grezzo nei tuoi muscoli morti. Ecco, quella era paura. E se vuoi saperlo, sì, ho lasciato cadere la maschera di proposito.

Non è solo una fame, è una dipendenza: un desiderio insanabile di ingozzarci dell'infinita varietà di essenze dell'uomo. Se il corpo umano digerisce aminoacidi e proteine per crescere, noi digeriamo emozioni, storie, traumi e ossessioni per cucinare il sangue e sentirci vivi. Mangiamo ciò che significa essere umani, e con il tempo diventiamo ciò che mangiamo: ombre condensate delle loro paure e fantasie. È sempre stato così. I Sangue Blu si fissano su una particolare qualità – il sangue di parenti mortali, delle bionde in calore, dei fanatici del fitness o dei depressi. Dà loro ciò di cui hanno bisogno e svela questa verità non detta: il sangue non è tutto uguale. Al resto di noi piace abusare di varie sostanze, e cerchiamo la botta che ci porti dove vogliamo andare.

Io preferisco chi è arrabbiato, violento o spaventato: il sangue collerico. Mi rende più facile dormire di giorno. Le mie prede sanno esattamente cosa succede e percepiscono appieno la giungla interiore: io adoro il gusto puro della lotta o della fuga. In questo modo è più onesto, no? Alla fine della notte, però, tutto quel che mi interessa è la botta, non le giustificazioni morali. Mi alimento di forza grezza e giuro che potrei scavalcare Hollywood Boulevard balzando da un tetto all'altro, se ora avessi dentro di me il sangue di Latisha. Non è un argomento per le discussioni cortesi e vorrai tenere nascosta ai nemici la tua preferenza particolare, ma sapere cosa ti piace e come procurartelo è la chiave per diventare forti in fretta nel nostro ambiente.

Non sarà bello e non sarà giusto, ma farai meglio a imparare come calmare o spaventare, isolare o coltivare l'amore nelle tue vittime. Sii sempre pronto a colpire: non si sa mai quando può presentarsi la vittima perfetta. Forse quel tipo laggiù con il portatile è tutto solo al mondo e sta scrivendo un'ultima, disperata lettera a sua madre nel Midwest, che ha sempre avuto da ridire sulle sue scelte di vita. Questa è solitudine: sangue melanconico. Nessuno nota gli individui nascosti, isolati o socialmente inetti, perciò anche tu sarai nascosto, le viscere annebbiate dal suo plasma freddo e fumoso. Va' e assaggia. Solo non permettergli di sviluppare una vera connessione con te, o rovinerai il gusto della tristezza. Ti auguro una caccia felice... o sarebbe meglio dire, infelice?

Il Sangue è la Vita

Il corpo dei vampiri è alimentato dal sangue umano. Senza "succo" fresco un Fratello giace torpido, immobile e impotente. Il suo cuore morto batte solo se smosso dall'essenza vitale rubata. I suoi occhi vedono solo quando la corona e il vitreo sono soffusi dal Sangue. Tutti i vampiri sanno che il fluido vitale è composto da ben più che plasma, cellule e piastrine: vi è anche un insondabile legame all'anima del mortale, che dà al rosso liquore di ogni persona la sua particolare "botta" ed effetto. Forse sono solo ormoni e tracce dell'incessante flusso bioelettrico mentale, ma resta il fatto che i sentimenti di una vittima influenzano molto l'organismo dei Cainiti.

Bevendo abbastanza, si porta in superficie la *Risonanza* della vittima: prima come un sapore netto nel sangue, poi sotto forma di immagini, sussurri e sentimenti; coaguli di traumi irrisolti o grappoli di speranze acerbe. Ricordi vividi, presenze impalpabili come fantasmi o visioni di momenti che straziano il cuore possono verificarsi proprio quando la perdita di sangue raggiunge il livello fatale. Inutile a dirsi, lo sballo più intenso deriva dall'uccisione, perciò la tentazione è sempre presente.

Il brivido non è solo uno sballo, è uno stato nel quale il sangue altera un po' la Risonanza del vampiro. Un goccio di sangue melanconico fa comodo quando si deve usare Oscurazione, ma *quel tizio che porta a spasso il cane ed è un po' troppo attaccato alla mamma* racchiude un tipo speciale di sottomissione che rende possibile la Dominazione senza contatto di sguardi. È quella che i Fratelli chiamano "Discrasia", i Succhiatori chiamano "grumo" e i giocatori chiamano "un PNG da bere assolutamente".

Risonanza

I vari tipi di sangue sono espressi come Risonanza. A meno che non cerchi solo di sopravvivere, un bevitore dovrebbe scegliere di chi e come nutrirsi. I vampiri bevono sangue. I mortali mangiano cibo. La Risonanza insaporisce il sangue, trasformando la nutrizione in un raffinato banchetto. Non è questione di genetica, anche se una famiglia può manifestare una particolare Risonanza. È più una miscela del temperamento della vena e del suo stato emotivo al momento della nutrizione.

I Fratelli ricorrono a svariati quadri di riferimento per descrivere la Risonanza, dall'astrologia dei gruppi sanguigni negli adolescenti giapponesi alla frenologia Myers-Briggs adottata nelle scuole professionali americane. I Succhiatori indiani parlano di guna ayurvedico, i decadenti Toreador ammiratori di Gurdjieff annotano i loro pasti sull'Enneagramma; un Topo di Fogna ginevrino proclama di usare gli appunti originali di Jung per costruire una "teoria unificata della *Blutfunktion*". Ma il metodo più comune, quello usato da taumaturghi Tremere e dai cuochi Crepuscolari, si basa sulla teoria dei quattro umori della medicina classica e dell'alchimia medievale.

Il *Crogiolo dell'Alchimia*, dicono gli Stregoni, minia una metafora del corpo vampirico. I sali e i metalli nel crogiolo rappresentano gli elementi del sangue, raffinati dal fuoco dell'emozione del momento. Secondo questi Tremere, l'alchimia sta tutta nello spaventare o infiammare le vacche in modo esatto e bere al momento giusto. Sarà anche una mistificazione medievale, ma come possono confermare i Mercuriani, lo sballo è comunque garantito. Per i vampiri, il cui Sangue racchiude effettivamente ingredienti magici, questi alchimisti moderni hanno certamente argomenti validi.

I quattro umori L'origine di questa suddivisione risale alla medicina dell'antico Egitto e Babilonia, ma fu Ippocrate a codificarli in Occidente intorno al 400 a.C. Egli li descrisse come umore collerico o *xanthecholia* (bile gialla), melanconia (bile nera), flemma bianca (non solo il moderno muco, ma anche saliva, linfa e i fluidi dei polmoni e del cervello) e *hema* rosso (il sangue).

Pertanto, quando uno degli umori acquista il predominio nell'organismo, si dice che una persona è *collerica*, *melanconica*, *flemmatica* o *sanguigna*. Gli alchimisti odierni sottolineano che i test di sedimentazione

Umore	Elemento	Funzione junghiana	Ormone	Emozioni e condizioni
Collerico	Fuoco	Sentimenti	Adrenalina	Rabbioso, violento, prepotente, appassionato, invidioso
Melanconico	Terra	Pensieri	Tiroideo	Triste, spaventato, raziocinante, depresso, radicato
Flemmatico	Acqua	Intuizioni	Pituitario	Pigro, apatico, calmo, controllato, sentimentale
Sanguigno	Aria	Sensazioni	Testosterone/ estrogeni	Eccitato, felice, dipendente, attivo, volubile, entusiasta

dimostrano l'esistenza di tutti e quattro gli umori nel sangue: piastrine nere e coaguli sul fondo, cellule ematiche rosse sopra queste, quindi le cellule bianche che le governano e infine il plasma giallastro trasparente e ricco di bilirubina. I Succhiatori più assetati che intellettuali dividono semplicemente i quattro umori in "rabbioso, triste, pigro e arrapato".

Temperamento e Discrasia La Risonanza può avere tre temperamenti: *fugace*, *intenso* e *acuto*. Il temperamento fugace si verifica sul momento grazie a stimoli immediati. Gli umani emotivamente equilibrati ("adattati") sperimentano nella vita quotidiana fugaci vampe di tutte le quattro Risonanze.

Un temperamento intenso indica un mortale con una forte tendenza verso una particolare Risonanza. Tale connessione può essere dovuta a malattie mentali, vecchiaia, traumi passati, tossicomania o anche solo un ciclo di ricompense molto attivo; una persona attraente che se la spassa a letto può diventare intensamente Sanguigna, in quanto sperimenta ogni notte l'emozione preferita.

Una Risonanza acuta, infine, è così intensa da creare una reazione autoalimentata nel sangue. I Fratelli amano riferirsi a questo effetto con il termine ippocratico "Discrasia", o "cattiva miscela". I Succhiatori più giovani, che se ne fregano di alchimia o ematologia, lo chiamano "grumo".

Risonanza e Discipline

Ma perché a un vampiro dovrebbe importare di Ippocrate? Perché la Risonanza dà al sangue ben più che sapore e gusto: gli conferisce potere. E una Discrasia, beh, quella dà la botta migliore di tutte. Le Risonanze non danno solo sapore al sangue e personalità delle vittime, ma si mescolano al Sangue vampirico per energizzare le Discipline.

Risonanza	Discipline
Collerica	Potenza, Velocità
Melanconica	Oscurazione, Robustezza
Flemmatica	Auspex, Dominazione
Sanguigna	Ascendente, Stregoneria del Sangue
Sangue animale	Animalità, Proteide

UMORI ANIMALI

Gli animali provano stati emotivi abbastanza complessi da generare Risonanza? Il Narratore può adottare due linee. Chiunque abbia posseduto un animale domestico, lavorato in una fattoria o passato tempo vicino agli animali vi dirà che sì, gli animali provano emozioni o quanto meno stati d'animo. Il Narratore può collegare le Risonanze animali al loro stato emotivo, sebbene molti animali chiusi negli zoo siano Melanconici o nel migliore dei casi Flemmatici. Tuttavia, qualsiasi animale minacciato o aggressivo è Collerico, mentre se è in calore sarà chiaramente Sanguigno.

Un'altra possibilità che distingue più nettamente il sangue animale da quello umano definisce la Risonanza animale in base al tipo di personalità associata nel medioevo a quell'animale. Gli animali incarnavano vari vizi e virtù: lo sfortunato topo e il saggio gufo offrono sangue Melanconico, mentre l'umore Sanguigno pompa nelle vene di un gatto o coniglio in estro. I cani fedeli sono Flemmatici; i lupi famelici, Collerici. In questo caso, un animale presenta sempre una fugace Risonanza del suo tipo e natura, che il Narratore può ricercare o inventare sul momento. Paracelso non disse nulla sulla natura del procione, ad esempio.

In entrambi i sistemi, il sangue animale offre la massima intensità dopo che la bestia ha ucciso o si è accoppiata. A parte alcune creature di cui bisbigliano le profezie dei Gangrel, gli animali non presentano Discrasie.

Ogni persona offre un sapore e una botta diversi, e alcune persone rendono più facili certi poteri se un vampiro è ebbro del loro sangue. Dopo centinaia di vittime, qualsiasi bevitore comincia a percepire degli schemi.

Uccidere gente triste aiuta a svanire dalla vista, uccidere chi è eccitato potenzia l'attrattiva e gli arrabbiati rafforzano i cazzotti. Col tempo il sangue si aggrega, miscelandosi e sublimando nelle bizzarre alchimie che generano gli effetti soprannaturali dei doni di Caino.

È in questo modo che i Fratelli imparano e sviluppano le Discipline: con una miscela del nutrirsi da un insegnante e praticare abitudini alimentari consce e spesso studiate. I vampiri integrano tale processo con il biofeedback dei non morti, spingendo la vitae nel loro organismo e ravvivando organi, chakra o gangli nervosi proprio al momento giusto. Ciò che mangiano, in altre parole, getta le basi di quello che possono fare.

Questo vale anche per i loro nemici. Gli zannuti più scaltri studiano le abitudini alimentari e deducono le forze e le debolezze degli altri Fratelli. Ogni bevitore nel mondo segue il suo schema di nutrizione: statico o variabile nel tempo. Forse tutti i vampiri, a prescindere da età, Generazione, perizia e apprendimento, cercano istintivamente il tipo di sangue che affina alla perfezione la loro maledizione e le loro Discipline.

Effetti del temperamento Un temperamento fugace offre spunti narrativi e dà sapore alla caccia, ma non ha effetti meccanici immediati a parte come ingrediente alchemico per i Sangue debole. Detto ciò, anche tale temperamento insaporisce il sangue quanto basta per giustificare l'acquisto di pallini nelle Discipline associate (vedere Risonanza ed Esperienza, p. 231).

Bere sangue di temperamento intenso offre un dado extra alle riserve coinvolgenti una Disciplina associata alla Risonanza. Tale bonus permane finché la successiva bevuta del vampiro non la diluisce o finché il suo organismo non si svuota del sangue quando la sua Fame sale a 5.

Attingere a una Discrasia Le vene di temperamento acuto offrono lo stesso bonus di Disciplina di una Risonanza intensa, ma incorporano anche una Discrasia che conferisce al bevitore un beneficio più potente o sottile.

Il requisito per ottenere l'effetto varia a seconda delle Discrasie, ma a meno che non sia diversamente specificato, il vampiro deve dissanguare e uccidere la vena o nutrirsi da essa per tre notti di fila. Alcune Discrasie possono essere attinte solo una volta prima di svanire dal sangue della vittima, mentre altre permangono e possono essere ottenute in più occasioni.

Gli effetti di una Discrasia durano di solito finché il Fratello non si nutre di nuovo o fin quando la sua Fame non sale a 5.

Caccia e umori

La necessità di distinguere la Risonanza di una vena rende la nutrizione qualcosa di più di una tappa al fast food. Molti vampiri studiano le vittime da lontano o parlano con loro per dedurla. La recitazione in gioco dovrebbe dare un'idea piuttosto precisa di quale Risonanza contenga il sangue di una preda, ma dopo aver cacciato o parlato per una scena, il Narratore può permettere un test di Fermezza + Intuito per chiarire la questione.

Assaggiare il sangue di un umano dissolve ogni dubbio; la descrizione del Narratore del gusto, densità e "botta" del sangue dovrebbe dare alla Sanguisuga un chiaro indizio della Risonanza del mortale. Se questi racchiude una Discrasia, il Narratore può accennare alla sua natura. Quando il personaggio sazia almeno un livello di Fame a spese della vittima, sente il brivido dell'essenza racchiusa nel suo sangue. Questo brivido di Risonanza può mandare in overdrive i poteri del vampiro o manifestarsi come condizione esclusiva.

Per trovare il temperamento di una potenziale vittima, se il Narratore (o l'autore della storia) non l'ha deciso anzitempo, esso può essere definito casualmente tirando un d10. Con un risultato di 6+, tirate di nuovo per definire la Risonanza del mortale. Il Narratore può (e deve) alterare i numeri per adattarli all'ambiente circostante: i nightclub incoraggiano l'umore Sanguigno e inibiscono quello Flemmatico; le chiese protestanti producono forse l'effetto opposto.

Temperamento casuale	Risonanza casuale
1-5: Equilibrato, Risonanza trascurabile	1-3: Flemmatico
6-8: Fugace	4-6: Melanconico
9-0: Intenso, potenzialmente acuto; ripetere il tiro e vedere sotto	7-8: Collerico
1-8: Intenso, 9-0: Acuto	9-0: Sanguigno

Cambiare Risonanza

La Risonanza di una vittima può essere alterata con l'interpretazione o attraverso i vari sistemi di gioco. Se un vampiro spaventa, seduce o droga la sua vittima, il Narratore può alterarne la Risonanza in modo corrispondente. Se seduce una vittima spaventata, ad esempio, il mortale riceve il temperamento Sanguigno (fugace) che sovrasta (per un po') la sua Risonanza Melanconica.

Intensificare la Risonanza di una vittima è un procedimento simile che incrementa il suo temperamento di un grado (da fugace a intenso o da intenso a acuto) previo un test Sociale riuscito o una scena ben interpretata. Quando la vittima prova una Risonanza acuta, un vampiro adeguatamente crudele può iniziare il lungo processo per trasformarla in una Discrasia. Una storia d'amore che duri mesi o anni con un mortale può portarlo a sviluppare un grumo Sanguigno; tenere una vittima rinchiusa per mesi e sottoporla a torture o lavaggio del cervello può produrre una Discrasia Collerica o Melanconica, in base alla sequenza e natura esatte della prigionia.

Questo "allevamento" e abuso delle vittime a lungo termine non è un processo scientifico e provoca invariabilmente molte Macchie. È anche probabile che i Precetti della cronaca proibiscano la tortura, ma qualcuno troverà sempre una scusa per sedurre un mortale e coinvolgerlo in una storia d'amore che "coltivi" l'umore Sanguigno. I vampiri più umani trovano tale pratica disgustosa; spetta al Narratore decidere cosa funziona e in che misura la coltura di Discrasie nuoccia all'Umanità di un Fratello.

Esempi di Discrasie

Ecco qualche esempio di Discrasie che il Narratore può disseminare nella prossima folla di mortali o includere nel Gregge di un rivale. I personaggi vorranno certamente annotarsi i PNG con particolari Discrasie al fine di nutrirsi da loro e ricavarne vantaggi tattici. Il Narratore dovrebbe invece adattare le Discrasie ai piani dei giocatori e ai desideri dei loro nemici.

Alcune Discrasie sono durature e si annidano in un mortale per anni o anche tutta la vita, altre sono temporanee e dipendono da circostanze esterne. Spetta al Narratore decidere se ciascuna di esse può essere usata solo una volta o rimane più a lungo una proprietà del sangue della vena.

Discrasie Colleriche

Ciclo di violenza: la prossima assunzione di sangue collerico sazia un livello di Fame aggiuntivo; altri tipi di sangue ne saziano uno di meno.

Crudeltà: il bevitore può ripetere qualsiasi tiro che includa l'Abilità Intimidire. Non può ritirare i dadi Fame risultati in "1" nel primo tiro.

Invidia: +1 danno agli avversari migliori (più belli, più giovani, più capaci, più alti, più ricchi ecc.). Il bonus si applica al combattimento fisico e sociale.

Prepotenza: +1 danno agli avversari più deboli (o il genere di nemici che la vena adorava bullizzare). Il bonus si applica al combattimento fisico e sociale.

Questione di principio: il bevitore può ripetere un singolo tiro nei conflitti contro quelli che considera nemici ideologici. Non può ritirare i dadi Fame risultati in "1" nel primo tiro.

Ossessione: concede 1 punto esperienza gratuito ai fini di acquistare Potenza o Velocità. Il beneficio esaurisce completamente la Discrasia.

Vendetta: 2 dadi extra a un singolo test contro il tipo di bersaglio nei confronti del quale la vena bramava vendetta (coniugi fedifraghi, rivali sociali, vicini chiassosi, il governo ecc.) o a tutti i tiri contro lo specifico individuo odiato dalla vena.

Discrasie Melanconiche

Amore perduto: 1 dado extra nelle riserve per resistere ai tentativi di seduzione, incluso Ascendente.

Congiunto perduto: sazia un livello di Fame aggiuntivo quando ci si nutre da un membro superstite della famiglia.

Grave fallimento: ossessionato dal non fallire allo stesso modo, il bevitore può ripetere i test che gli ricordano il fallimento della vena. Non può ritirare i dadi Fame risultati in "1" nel primo tiro.

In lutto: 1 dado extra nei test di Rimorso.

Nostalgia: 1 dado extra a tutte le riserve dei tiri che si ricollegano alla specifica decade, forma d'arte o gruppo sociale che suscitava nostalgia della vena; 3 dadi extra alla riserva di Memoriam per esplorare tale argomento.

Rimembranza: concede 1 punto esperienza gratuito per di acquistare Oscurazione o Robustezza. Il beneficio esaurisce completamente la Discrasia.

Discrasie Flemmatiche

Capitolazione: la prossima assunzione di sangue flemmatico sazia un livello di Fame aggiuntivo; altri tipi di sangue ne saziano uno di meno.

Lupo solitario: 1 dado extra ai test quando il vampiro è da solo, 1 dado in meno quando aiuta altri o usa il lavoro di squadra (p. 122). L'effetto dura solo una scena.

Meditazione: concede 1 punto esperienza gratuito ai fini di acquistare Auspex o Dominazione. Il beneficio esaurisce completamente la Discrasia.

Nutrimento emozionale: il bevitore può mangiare e digerire cibo senza provare nausea (non sazia la Fame, ovviamente).

Ottundimento: il bevitore non sente il dolore. Non subisce penalità o altri effetti negativi derivanti dal dolore, fisico o sociale che sia.

Placidità: 2 dadi extra nelle riserve per resistere alla frenesia.

Procrastinare: recupera 1 punto Volontà se rimanda di almeno un giorno qualcosa di importante. L'effetto può essere usato solo una volta a sessione.

Discrasie Sanguigne

Annusare prede: 3 dadi extra nei tiri per individuare altre vene Sanguigne.

Entusiasmo contagioso: se il bevitore può toccare il bersaglio con la pelle nuda, ottiene 3 dadi extra in

un test per convincerlo a fare qualcosa. La Discrasia si considera un uso di Dominazione ai fini di convinzioni essenziali, segreti e altro.

Sballo maniacale: il bevitore aggiunge un dado a ogni test finché non fallisce un tiro; a quel punto sottrae 2 dadi da ogni test.

Sballo vitale: il bevitore può usare il Rossore della Vita senza eseguire una Prova di Risveglio.

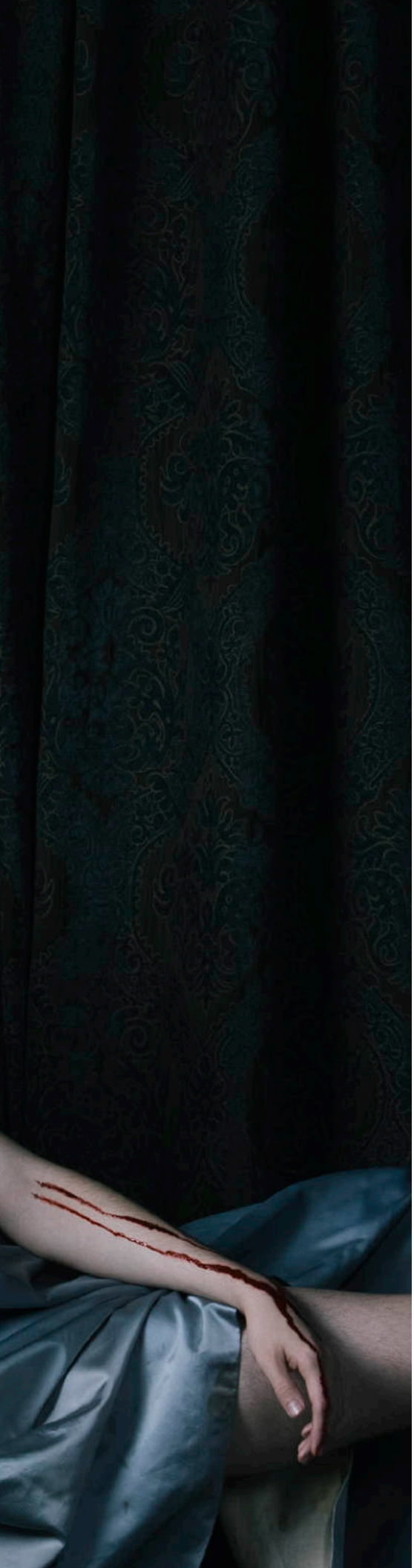
Stimolazione: concede 1 punto esperienza gratuito ai fini di acquistare Ascendente o Stregoneria del Sangue. Il beneficio esaurisce completamente la Discrasia.

Vero amore: sazia un livello di Fame aggiuntivo quando ci si nutre dal vero amore della vena. Se il bevitore ha Auspex, può vedere attraverso gli occhi del vero amore Risvegliando il Sangue.

Risonanza ed Esperienza

Al fine di giustificare la spesa di esperienza nelle Discipline, un vampiro deve nutrirsi di sangue che abbia una Risonanza corrispondente. La quantità di sangue e di vene può variare, ma in generale coincide con il livello di Disciplina desiderato. Il Narratore ha ogni diritto di obbligare i giocatori a cercare Risonanze più forti o persino Discrasie al fine di raggiungere i livelli di potere più elevati. Inoltre, per imparare una nuova Disciplina non di clan occorre assaggiare il Sangue di un vampiro che la possiede. ■

La Camarilla è potente a sufficienza per darvi tutto ciò che volete, ma anche avida quanto basta per prendere tutto ciò che avete. Qualunque cosa otteniate nel servirla, i vostri occulti padroni ve la toglieranno più tardi.



STATI DELLA DANNAZIONE

Il Sangue dei vampiri può indurre un profondo cambiamento in coloro che lo bevono, che siano mortali o non morti. Che tali cambiamenti avvengano in meglio o in peggio dipende, per dirla secondo gli Anarchici leninisti, da chi si sta bevendo chi.

Il Legame di Sangue

Temuto da chiunque lo abbia patito, il Legame di Sangue crea e rafforza le più severe alleanze della Camarilla, sia quelle tra i Fratelli che quelle con i suoi servi mortali. Gli Anarchici, in genere, ripudiano il Legame di Sangue tra vampiri come concetto filosofico (benché si debba ogni tanto fare qualche eccezione per il bene del Movimento), e alcuni radicali rifiutano addirittura di sottoporvi i mortali.

Chiunque beva il Sangue di un vampiro diventa gradualmente sempre più attaccato al donatore, finché alla fine, dopo tre sorsi o più, è ridotto a un servile lacchè quando si trova in presenza di costui. I vampiri chiamano *asservito* la persona vincolata, e l'origine del Legame il *regnante*. In un Legame di Sangue completo, l'asservito sperimenta un forte senso di lealtà per il regnante, sconfinante talvolta nell'infatuazione. Tenta di compiacere il suo padrone e diviene esitante o addirittura terrorizzato all'idea di farlo arrabbiare. A differenza di molte Discipline, nulla impedisce di usare il Legame su un Cainita di Generazione inferiore o dal Sangue più potente. Molti Fratelli non si rendono neanche conto di essere stati vincolati e pensano che i loro sentimenti siano genuini e persino nobili. Ma un Legame di Sangue reciproco, talvolta chiamato matrimonio

di Sangue, non è amore, solo ossessione e dipendenza. I termini abusivo e disfunzionale non esprimono minimamente quanto orribili tendano a diventare dopo qualche secolo questi rapporti, assai disapprovati (a dir poco) nella società della Camarilla.

Proprio come nell'Abbraccio, il Sangue ingerito deve essere bevuto direttamente dalla vena del donatore, perché perde il suo potere vincolante nel giro di pochi secondi. Affinché il Legame si stabilisca, il bevitore deve ripetere l'atto in tre notti diverse e separate da non più di un anno (durante il suo primo anno, ogni infante rimane almeno per un terzo vincolato al suo sire, avendo già assaggiato una volta il suo Sangue). Un regnante può avere tanti asserviti quanti sono i suoi pallini di Potenza del Sangue, mentre un asservito può avere solo un regnante e diviene immune ad altri tentativi di vincolarlo finché dura il Legame. Se un regnante vincola un altro asservito portandosi sopra il limite della Potenza del Sangue, il Legame più vecchio con un altro suo asservito svanisce entro una settimana.

Meccaniche del Legame

Il Legame ha una Forza pari al numero di volte in cui l'asservito ha bevuto la vitae del regnante (massimo 6), che si riduce di 1 per ogni mese passato senza berne altra. Per tentare qualcosa che vada contro i desideri del regnante, l'asservito deve superare un confronto di Fermezza + Intelligenza contro la Forza del Legame. Se è in presenza del regnante, il gesto di sfida richiede un test per turno; se è fuori dalla sua percezione, l'asservito deve eseguire il test di sfida solo una volta per scena.

Per spezzare il Legame, l'asservito deve ridurre a 0 (zero) la Forza del Legame evitando il regnante per un periodo di tempo prolungato. Per riuscirci deve superare un tiro di sfida una volta per sessione (o più spesso, se il Narratore giudica che qualcosa abbia rievocato il regnante nella sua mente). Pochi asserviti riescono a resistere così a lungo, specialmente se i loro regnanti li vanno a cercare attivamente.

Ghoul

Un mortale che beva il Sangue di un vampiro diventa per qualche tempo qualcosa di più e qualcosa di meno di un essere umano. Chiamati con derisione *ghoul* dai vampiri occidentali, questi mortali acquisiscono una briciola dei poteri di un vero Cainita. La vitae ingerita non solo produce una grande euforia, ma arresta anche il processo di invecchiamento. Gli effetti però sono temporanei, e se il ghoul rimane troppo tempo senza Sangue di vampiro, gli anni bloccati ritornano tutti insieme e il suo corpo si deteriora in fretta. I vampiri usano i ghoul come seguaci quando la lealtà sopravanza il bisogno di preservare la Masquerade, dato che un Fratello può stabilire il Legame di Sangue con tutti i ghoul che è in grado di gestire.

A differenza dell'Abbraccio e del Legame, il Sangue vampirico conserva la sua capacità di sostentare i ghoul per alcuni giorni se conservato in un recipiente a tenuta d'aria e non esposto alla luce solare. Di solito i vampiri forniscono in questo modo il Sangue ai loro ghoul dopo averli adeguatamente asserviti col Legame.

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

- Il mortale riceve il primo pallino della Disciplina più alta del padrone 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.

Diablerie

È l'atto considerato esecrabile da quasi ogni Cainita che si proclami ancora civile o tema una giusta distruzione: commettere *diablerie* significa dissanguare fino all'ultima goccia un altro vampiro, bevendone non solo il Sangue ma anche la vera essenza. Chi ha inclinazioni religiose sostiene sia l'anima stessa della vittima ad essere consumata nell'atto, e chi è capace di percepire l'aura può vedere chiaramente le macchie che affliggono il colpevole.

Commettere diablerie

Per cominciare, l'aspirante diablerista deve in genere immobilizzare il suo bersaglio (un vampiro che si sacrifichi spontaneamente è

raro, ma non inaudito nel perverso teatrino della Jyhad). In passato hanno funzionato robuste catene, paletti, il torpore o uno stuolo di alleati per bloccare la vittima.

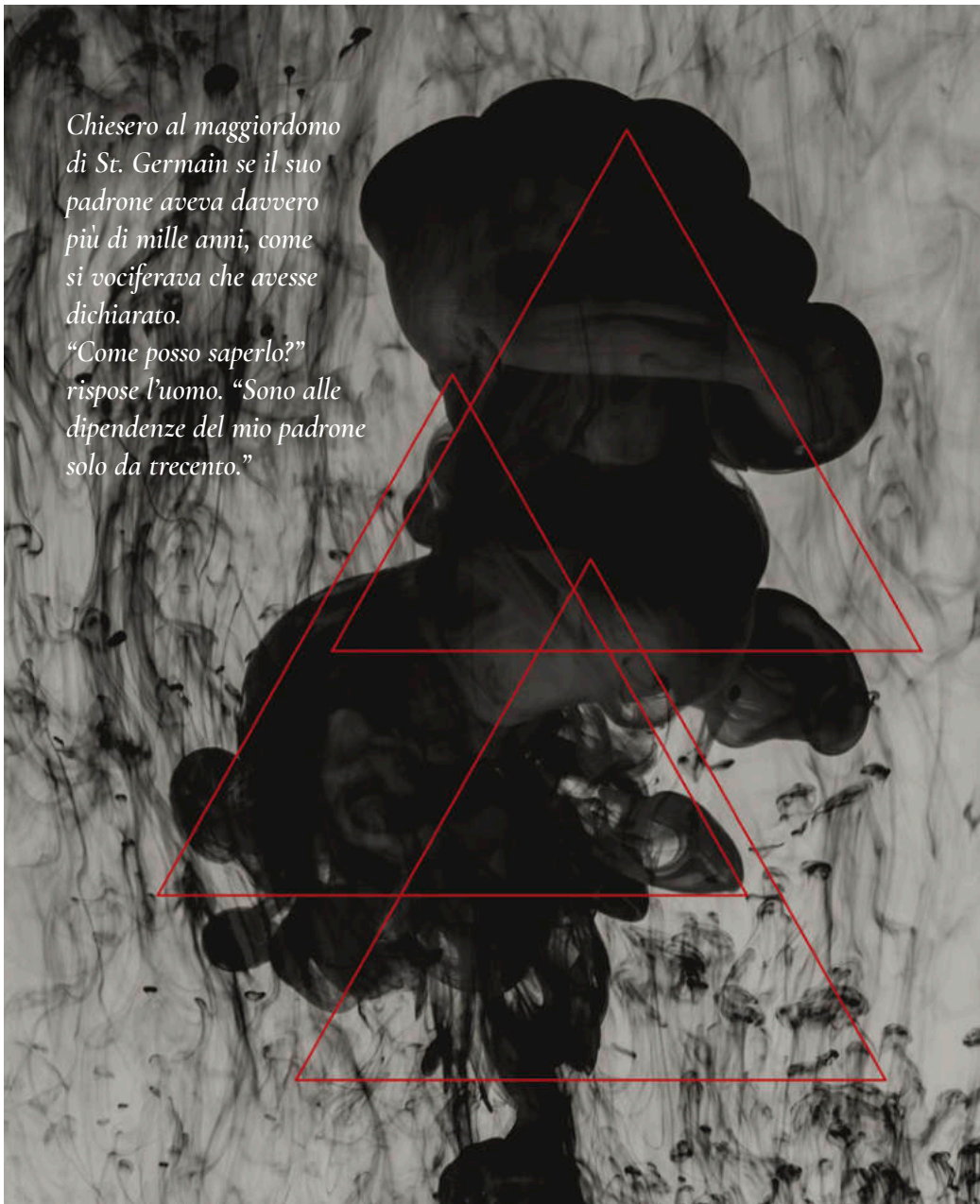
Quindi, il diablerista deve bere il Sangue della preda: un pasto simile a molti altri, con la differenza che, data la viscosità della vitae, di solito richiede un'intera scena (p. 213 per gli effetti del Sangue vampirico sulla Fame). I compagni possono aiutarlo a dissanguare la vittima, ma solo un bevitore può tentare di rubarle il potere con la diablerie vera e propria.

Dopo avere inabilitato e dissanguato il bersaglio, l'aspirante diablerista può tentare di commettere il sacrilegio finale: la vera diablerie, incorporando in sé la natura stessa e il potere della vittima. Il diablerista deve superare un numero di test di Forza + Fermezza (Difficoltà 3) pari alla Potenza del Sangue della vittima. L'aggressore può eseguire solo un tiro per turno; se anche uno solo di essi fallisce, la scintilla che anima la vittima muore senza essere divorata, sventando la vera diablerie. In entrambi i casi, il corpo della vittima si decompone rapidamente nella Morte Ultima.

Effetti della diablerie

Compiuto l'atto, il diablerista deve affermare il proprio controllo sul Sangue alieno che circola nel suo organismo, o rischia di cadere preda dello spirito della vittima. Tale processo si risolve come segue:

- Il diablerista perde 1 punto Umanità.
- 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 del valore posseduto dalla vittima) o nelle Discipline conosciute dalla preda.
- Se il tiro fallisce, il diablerista perde un altro punto Umanità per ogni successo mancante. Se tale perdita fa scendere l'Umanità a 0 (zero), la mente della preda rimpiazza quella del diablerista, il cui corpo diventa l'ospite del Sangue e della personalità del bersaglio (quindi un PNG).
- Se la vittima era di Generazione più bassa, il diablerista riduce di uno la propria.
- Nell'aura del diablerista appaiono vene nere che permangono un anno; se la Generazione del diablerista è più alta di quella della preda, le vene permangono un numero di anni pari alla differenza originale tra le Generazioni. ■



Chiesero al maggiordomo di St. Germain se il suo padrone aveva davvero più di mille anni, come si vociferava che avesse dichiarato.
"Come posso saperlo?" rispose l'uomo. "Sono alle dipendenze del mio padrone solo da trecento."

UMANITÀ

L'*Umanità* misura la vicinanza di un vampiro alla sua vita mortale, alle specifiche persone che lo attraggono verso la vita, la luce e gli atteggiamenti umani in generale.

Quasi tutti i Cainiti la perdono invecchiando, mentre la Bestia aliena che racchiudono rosicchia i loro sentimenti, i loro ricordi e i loro legami con il mondo diurno.

Fatta eccezione per circostanze speciali (come un modificatore basato sull'archetipo di Predatore), un personaggio di **Vampiri** inizia con Umanità 7 (per i normali Fratelli) o 8 (per i novellini appena Abbracciati).

La spirale discendente

I vampiri sono mostri, non c'è dubbio, e anche un Fratello con l'Umanità più alta possibile resta comunque un lupo travestito da pecora. Ciononostante, mano a mano che l'Umanità si erode, i vampiri non solo diventano capaci degli atti più depravati, ma cercano volutamente di commetterli. Cacciare e uccidere è nella loro natura, e prima o poi ogni vampiro si ritrova tra le mani il cadavere di una vena che non intendeva assassinare.

È importante, dunque, sapere come cambiano i vampiri via via che il loro punteggio di Umanità degrada e si ritrovano sempre meno collegati alle loro origini. Il comportamento dei Cainiti può diventare così depravato e alieno che il solo pensare a queste creature mette a disagio gli altri.

Umanità 10

Gli umani a questo livello sono già rari, e i vampiri ancora di più: conducono un'esistenza santa e ascetica, strettamente controllata dai principi etici e morali che sostengono tale fragile condizione. Il minimo atto o pensiero egoistico è sufficiente a far crollare questo stato di grazia.

I vampiri con Umanità 10 possono apparire umani in altri aspetti:

- Il Rossore della Vita non è necessario, perché sembrano mortali un po' pallidi ma in buona salute.
- Risanano i danni Superficiali come i mortali, in aggiunta alla guarigione vampirica.
- Possono gustare, mangiare e digerire cibo come gli umani.
- Possono restare svegli di giorno come gli umani, anche se ciò non li esenta dal bisogno di dormire.
- Subiscono danni dalla luce solare a ritmo dimezzato.

Umanità 9

I Fratelli a questo livello agiscono in modo più umano di molti mortali. La loro presenza in mezzo ad essi sembra naturale: pensano e agiscono come i mortali, nella stessa maniera inconscia che adotterebbe un buon attore di metodo. Uccidere è straziante, quasi quanto la Fame al massimo. Molti vampiri novellini aderiscono a codici più rigorosi di quelli osservati in vita come reazione all'essere diventati predatori. I Cainiti più vecchi sminuiscono tale pratica per crudele sdegno o per soffocare i propri rimorsi.

I vampiri con Umanità 9 possono apparire umani in altri aspetti:

- Il Rossore della Vita non è necessario perché sembrano malati, ma non defunti.
- Risanano i danni Superficiali come i mortali, in aggiunta alla guarigione vampirica.
- Possono gustare, mangiare e digerire carne cruda o al sangue, nonché molti liquidi.
- Se vogliono, possono rianimarsi dal sonno diurno fino a un'ora prima del tramonto e restare svegli fino a un'ora dopo l'alba.

Umanità 8

Questi vampiri provano ancora dolore per il male compiuto da loro e dalla loro razza. Il loro aspetto umano è ancora accettabile; i ricordi sono ancora freschi, o nuovi istinti comunitari sbocciano come verdi germogli dalle loro anime defunte.

I vampiri con Umanità 8 possono apparire umani in altri aspetti:

- Tirano 2 dadi nelle Prove di Risveglio per usare il Rossore della Vita e tengono il risultato più alto.
- Il Rossore della Vita consente loro di avere rapporti sessuali e forse addirittura trarne piacere.
- Il Rossore della Vita consente loro di assaporare e digerire il vino.
- Se vogliono, possono rianimarsi dal sonno diurno fino a un'ora prima del tramonto.

Umanità 7

Gran parte dei mortali è a questo livello; i vampiri con Umanità 7 possono generalmente farsi passare per mortali. Essi tipicamente osservano le normali usanze sociali – certo, peccare è sbagliato, ma evadere le tasse e infrangere i limiti di velocità mica sono peccati! Il vampiro prova qualche connessione con gli altri esseri, inclusi gli umani, benché temperata da buona parte di egoismo... come chiunque altro al mondo, mortale o no.

Le regole riguardanti i Fratelli con Umanità 7 sono più o meno le stesse degli altri vampiri:

- Devono eseguire una Prova di Risveglio per usare il Rossore della Vita.
- Non possono fare sesso, ma se vogliono possono fingere superando un test di Destrezza + Carisma (Difficoltà pari all'Autocontrollo o Prontezza del partner).
- A meno che non usino il Rossore della Vita, cibo e bevande inducono il vomito; devono superare un test di Autocontrollo + Costituzione (Difficoltà 3) per uscire o raggiungere il bagno in tempo.

Umanità 6

Ehi, la gente muore; la roba si rompe. Questi Cainiti hanno pochi problemi col fatto che devono bere sangue per sopravvivere e con ciò che devono fare per procurarselo. Magari non si sforzano volutamente di rompere cose o uccidere gente, ma se succede non stanno a piangerci sopra. Pur non essendo automaticamente orrendi, questi vampiri non vincono neanche dei premi per la loro simpatia.

Questo livello di Umanità segue le regole del precedente, salvo le seguenti eccezioni (la maschera umana diventa più difficile da indossare):

- Non possono fare sesso, ma se vogliono possono fingere superando un test di Destrezza + Carisma con penalità di 1 dado alla riserva (Difficoltà pari all'Autocontrollo o Prontezza del partner).
- Anche se usano il Rossore della Vita, devono superare un test di Autocontrollo + Costituzione (Difficoltà 3) per riuscire a tenere nello stomaco cibo e bevande per un'ora.

Umanità 5

A questo punto, il vampiro ha capito come gira il mondo. Gran parte dei neonati e qualche ancilla rientra nella

categoria. Il Fratello ha interiorizzato il dolore e l'angoscia e comincia ad accettarli come parte dell'esistenza. Non si cura particolarmente dei mortali, se non come compagnia o Punti di riferimento e simili. Dopotutto lui non tornerà mai a essere mortale, quindi perché darsi pena? È egoista, mente come se fosse una seconda natura e può manifestare piccole stranezze o deformità fisiche, come una tonalità innaturale delle iridi.

Questo livello di Umanità segue le regole del precedente, salvo le seguenti eccezioni:

- Subisce penalità di 1 dado ai tiri di interazione con gli umani. La penalità si applica a quasi tutte le riserve Sociali (inclusi i test per interagire con i Punti di riferimento) e specialmente a Intuito e Convincere, ma non a Intimidire o Sotterfugio, né ai test per cacciare o uccidere un umano. Si applica inoltre alla creazione di arte o altre attività umanistiche: ad esempio, la prosa dei Fratelli peggiora visibilmente e diventa più greve mano a mano che degenerano.
- Anche usando il Rossore della Vita non può fare sesso, ma se vuole può fingere superando un test di Destrezza + Carisma con penalità di 2 dadi alla riserva (Difficoltà pari all'Autocontrollo o Prontezza del partner).

Umanità 4

Ehi, qualcuno dovrà pur schiattare! Il vampiro ha finalmente iniziato, forse persino accettato, la sua inevitabile discesa nell'autocompiacimento e nella turpitudine. Uccidere è più che accettabile: chiedetelo agli anziani, che sono in giro da abbastanza tempo da aver visto ignorare fior di genocidi. Furto, distruzione, ferite... sono tutti strumenti, non tabù. Le alterazioni fisiche diventano più marcate, mentre il pallore cinereo vira con decisione al cadaverico puro.

Questo livello di Umanità segue le regole del precedente, salvo le seguenti eccezioni:

- Subisce penalità di 2 dadi nei tiri di interazione con gli umani.
- Non può più tenere nello stomaco cibo e bevande, nemmeno usando il Rossore della Vita.

Umanità 3

A questo livello, i termini "cinico" e "annoiato" descrivono il vampiro quando è di buon umore. Calpesta senza pensarci chiunque e qualsiasi cosa, fermandosi solo per indulgere nel suo nuovo hobby preferito: la crudeltà. Ha imboccato la strada sicura, quella del pragmatismo: ammazzare i testimoni e non rischiare di fidarsi di nessuno che in qualche maniera non tiene in pugno. Il suo aspetto è davvero mostruoso, anche sotto la luce più favorevole.

Questo livello di Umanità segue le regole del precedente, salvo le seguenti eccezioni:

- Subisce penalità di 4 dadi nei tiri di interazione con gli umani.
- Non può più attuare o simulare l'amplesso, nemmeno usando il Rossore della Vita.

Umanità 2

Conta solo il vampiro. Gli altri idioti mettono alla prova la sua pazienza; i vermi tentano di prendere la sua roba o catturare la sua attenzione; le sacche di sangue mortali si mettono tra i piedi e ritardano il suo pasto. Esistono solo servi e bestiame, e tutti devono scegliere cosa sono prima che sia il Cainita a farlo per loro. Ha i suoi passatempi, naturalmente – gli immortali ne hanno bisogno. Piaceri depravati, capricci decadenti, perversioni, spietati omicidi, mutilazioni... così tanto da fare, così poche ore in una notte. A questo punto, tutti gli umani e non pochi Fratelli inorridiscono in sua presenza.

Questo livello di Umanità segue le regole del precedente, salvo le seguenti eccezioni:

- Subisce penalità di 6 dadi nei tiri di interazione con gli umani, come sopra (la penalità si riduce a 4 dadi usando il Rossore della Vita).

Umanità 1

Senziente solo in teoria, il vampiro è in equilibrio precario sull'orlo dell'oblio. Poche cose risvegliano il suo interesse, persino i suoi desideri al di là del riposo e del mero sostentamento. Può fare tutto oppure niente.

Solo pochi brandelli sfilacciati di ego si frappongono tra lui e la degenerazione totale. Non gli servono parole, non gli serve l'arte, non gli serve nulla a parte farfugliamenti e schizzi di sangue raggrumato.

Questo livello di Umanità segue le regole del

precedente, salvo le seguenti eccezioni:

- Subisce penalità di 8 dadi nei tiri di interazione con gli umani, come sopra (la penalità si riduce a 5 dadi usando il Rossore della Vita, ma a chi importa? Non certo a lui).

Umanità 0

Il vampiro è diventato la Bestia. Le sue pulsioni estreme si manifestano sotto forma di un ultimo Rötschreck chiamato *wassail* (si veda *Perdere l'ultima goccia*, p. 241). Ormai è una marionetta del Sangue, uno spettro famelico per sempre sotto il controllo del Narratore.

Le caselle Umanità

La scheda del personaggio contiene 10 caselle Umanità: □□□□□ □□□□□

L'Umanità di un personaggio è annotata annerendo le caselle da sinistra a destra. Ad esempio, questa traccia rappresenta un valore di Umanità 6: ■■■■■ ■□□□□

Macchie

Il livello di Umanità si altera solo in risposta ad azioni di importanza narrativa capitale: Abbracciare un nuovo infante, fare del male a un Punto di riferimento e così via. Corruzioni e perversioni più ordinarie imprimono invece delle *Macchie* sulle caselle Umanità. Se si accumulano troppe Macchie senza pentimento o espiazione, l'Umanità del personaggio può diminuire.

Le Macchie si annotano barrando le caselle da destra a sinistra. Ad esempio, questa traccia rappresenta un vampiro con Umanità 6 che ha accumulato due Macchie: ■■■■■ ■□□⊠⊠

Se un personaggio agisce in violazione di un Precetto della cronaca, il Narratore deve valutare la gravità della violazione. Una violazione chiara ma giustificabile o meno che traumatica può provocare solo 1 Macchia. Un atto davvero bestiale, per contro, può generarne 2 o anche più.

Se il Precetto è stato violato in sostegno di una Convinzione, il numero di Macchie si riduce di 1 o più.

ESEMPIO:

Joan spappola il cranio di una persona che stava per svelare la sua vera natura a suo fratello minore. Questo orrendo omicidio normalmente infliggerebbe 3 Macchie, ma dato che Joan osserva la Convinzione "la mia famiglia deve restarne fuori", ne riceve solo 2.

Qualsiasi Macchia eccedente dopo avere riempito le caselle Umanità ancora vuote scatena la *degenerazione* e causa danni Aggravati alla Volontà (vedere sotto).

Rimorso

Un personaggio che alla fine della sessione ha delle Macchie sulle caselle Umanità deve eseguire un test di *Rimorso*. Tirate un numero di dadi pari alle caselle vuote; ad esempio, un vampiro con Umanità 6 e 2 Macchie tira 2 dadi. Il numero minimo di dadi in un test di Rimorso è 1; anche se tutte le caselle sono piene, il giocatore può comunque tirare un dado.

Se il tiro di Rimorso genera almeno un successo, il personaggio ha sofferto abbastanza senso di colpa, vergogna o rimpianto per conservare la sua Umanità attuale. Tutte le Macchie sono rimosse.

Se il tiro non genera alcun successo, invece, ha vinto la Bestia. Il personaggio perde 1 punto Umanità e rimuove tutte le Macchie.

Degenerazione

Se un vampiro accumula più Macchie delle caselle Umanità ancora vuote, subisce una Menomazione (in questo caso, una penalità di 2 dadi a tutte le riserve) perché sopraffatto dal rammarico. Inoltre subisce un danno Aggravato alla Volontà per ogni Macchia che non ha potuto annotare sulle caselle.

In questo stato il personaggio è incapace di ulteriori violazioni ai Precetti, e se costretto a commetterne una deve eseguire un test per la frenesia da paura a Difficoltà 4.

La Menomazione permane fino alla fine della sessione, quando si esegue il test di Rimorso come di consueto. Il vampiro può anche scegliere di riscuotersi rinunciando volontariamente a un punto di Umanità e spazzando via le Macchie: in questo caso, ha razionalizzato le proprie azioni e accettato ciò che è diventato.

Danneggiare e distruggere i Punti di riferimento Oltre alle violazioni dei Precetti, l'Umanità dei vampiri è messa a rischio anche da altri atti. Quando commette tali azioni, il Cainita acquisisce ulteriori Macchie a seconda della gravità dell'atto.

ESEMPIO:

Dopo avere salvato il suo Punto di riferimento dalle grinfie di un rivale, Marc si assicura che non accada mai più... eliminando la sua vulnerabilità. In una scena strappalacrime nella quale costringe il Punto di riferimento a bere veleno, Marc subisce 5 Macchie: 2 per l'omicidio e altre 3 perché ha distrutto ciò che lo ancorava alla sua Umanità.

Azione	Macchie
Imporre a un mortale il Legame di Sangue	+1
Abbracciare un mortale	+2
Punto di riferimento danneggiato	+1
Punto di riferimento danneggiato dalle azioni del vampiro	+2
Punto di riferimento distrutto	+2
Punto di riferimento distrutto dalle azioni del vampiro	+3

Un Punto di riferimento è "danneggiato" quando gli succede qualcosa di brutto, in genere causato dai Fratelli o dalle azioni indirette del vampiro stesso (spetta al Narratore decidere se una semplice malattia o la perdita del lavoro contino come "brutte cose"). Un Punto di riferimento è danneggiato anche se cambia in un modo non approvato dal vampiro: la sua vedova si risposa, il prete lascia la parrocchia, il giocatore passa dai White Sox ai Twins. Se cerca di impedirgli di cambiare, ovviamente, il vampiro può peggiorare la situazione e danneggiarlo comunque.

Un Punto di riferimento è distrutto se tradisce le sue convinzioni (nello specifico, se tradisce la Convinzione per la quale il vampiro gli dà valore), se muore per violenza o viene Abbracciato o se gli capita qualcosa di veramente disastroso.

Se un vampiro causa *direttamente* il danno o la distruzione del suo Punto di riferimento, le Macchie aumentano. Naturalmente, qualsiasi Narratore degno di tale nome saprà creare storie e drammi che obblighino il giocatore a scegliere tra preservare il suo Punto di riferimento o raggiungere qualche scopo vampirico.

Se, per contrasto, il Punto di riferimento muore in pace o per cause del tutto naturali, il vampiro può trasferire la sua fissazione su un altro mortale a esso collegato: suo figlio o suo fratello, il suo successore alla carica ecc. Questo cambiamento richiede un test di Umanità (Difficoltà 4) quando il vampiro incontra o osserva la persona, e forse anche altre azioni nella storia.

Se il Fratello non riesce a trasferire la sua attenzione a un nuovo Punto di riferimento, la Convinzione collegata ad esso scompare.

Quando l'Umanità fallisce

L'Umanità è ciò che tiene a bada la Bestia; pertanto, quando essa si riduce, la frenesia diviene più probabile (p. 219). Un numero di dadi pari a un terzo dell'Umanità del vampiro (arrotondato per difetto) si somma ai test di Volontà per resistere alla frenesia. L'Umanità gli consente inoltre di svegliarsi durante il giorno (p. 219).

Mano a mano che l'Umanità si abbassa, si allunga il periodo che un

vampiro trascorre in torpore.

La sua capacità di interagire con gli umani al di fuori del contesto predatore-preda si riduce a sua volta.

Umanità	Dadi extra per resistere alla frenesia	Lunghezza del torpore
Umanità 9	3	Tre giorni
Umanità 8	2	Una settimana
Umanità 7	2	Due settimane
Umanità 6	2	Un mese
Umanità 5	1	Un anno
Umanità 4	1	Una decade
Umanità 3	1	Cinque decadi
Umanità 2	0	Un secolo
Umanità 1	0	Cinque secoli

Perdere l'ultima goccia

Se un vampiro perde il suo ultimo punto di Umanità passando da 1 a 0 (zero), esce di scena con una frenesia spettacolare. Tutti i suoi Attributi Fisici salgono a 5 per quella scena; se sopravvive al wassail diventa uno spettro famelico, un PNG dominato dai capricci del Sangue.

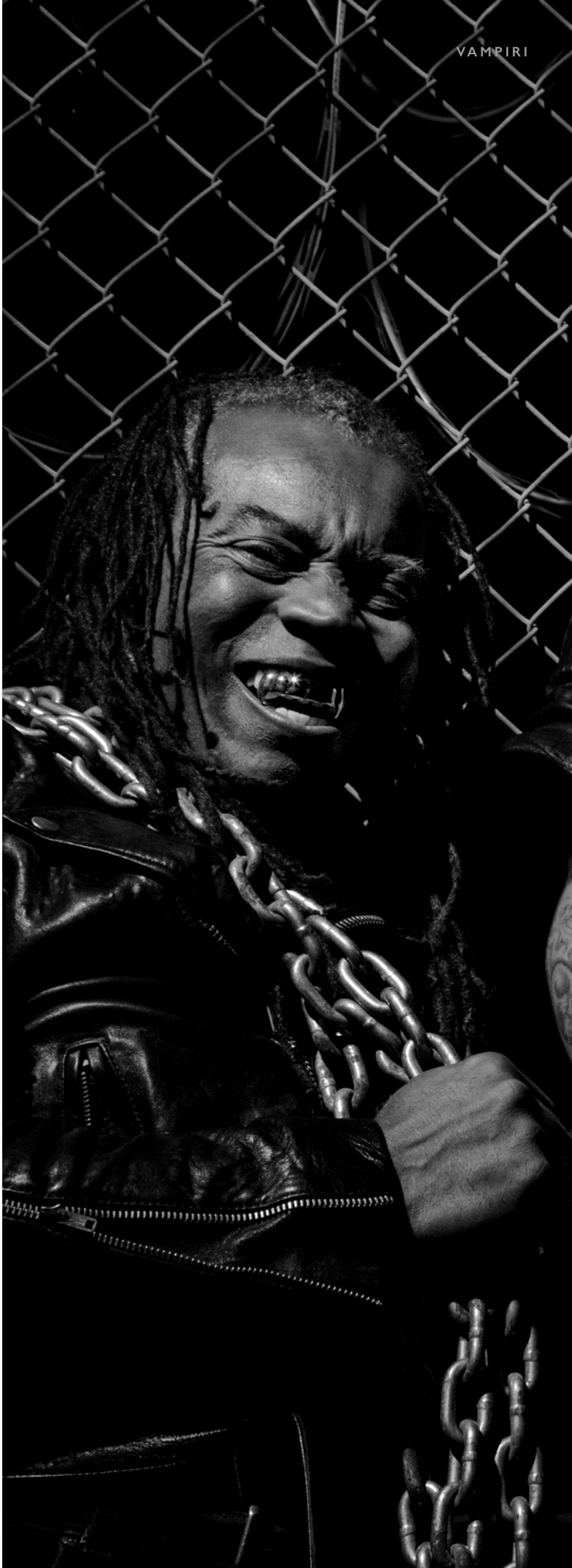
Sia i giocatori sia il Narratore avranno senza dubbio delle idee per un episodio finale adeguatamente teatrale e incisivo: non sprecate il wassail limitandovi a qualche danno marginale alle scenografie.

Incrementare l'Umanità

I vampiri possono incrementare la loro Umanità solo coinvolgendosi altruisticamente nella vita e nelle vicende umane. L'aumento di Umanità dovrebbe costituire la base di una importante storia personale che comprenda (come minimo) l'ottenimento di un nuovo Punto di riferimento e lo spontaneo abbandono della società e dei poteri dei Fratelli.

Anche alcune azioni di gioco straordinariamente umanitarie (sovvenzionare e proteggere un museo o un ospedale senza uccidere nessuno, ad esempio) possono consentire a un giocatore di acquistare Umanità coi punti esperienza al costo di 10 x il nuovo livello di Umanità. Tale acquisto è sempre a discrezione del Narratore, e alcuni Narratori non permetteranno mai di acquistarla così.

Alcune delle arti e pratiche della Golconda possono a loro volta consentire l'incremento di Umanità, ma devono essere definite e svelate dal Narratore. ■



DISCIPLINE

Ma supponendo che vi sia una qualsiasi realtà nei fatti riguardanti le apparizioni dei vampiri, devono esse ascriversi a Dio, agli angeli, agli spiriti dei defunti oppure al diavolo? E in quest'ultima istanza, si dirà che il diavolo sottilizza i cadaveri e conferisce a essi il potere di penetrare nel terreno senza smuoverlo, di infiltrarsi tra le crepe e le giunture di una porta, di passare dal foro di una serratura, di allungarsi o accorciarsi, di ridursi alla natura dell'aria o dell'acqua, di evaporare attraverso il suolo...

– ABATE AUGUSTIN CALMET, *TRATTATO SULLE APPARIZIONI*

Appena un mortale riceve l'Abbraccio, può accedere ai poteri chiamati colloquialmente Discipline. Sviluppati dai temperamenti delle vittime dissanguate e raffinati a potenziali devastanti, i doni del Sangue vengono scatenati dai vampiri sui loro nemici e prede. Le Discipline ricordano ai Dannati la loro separazione dai mortali, e la vitae nelle loro vene consente di soggiogare il prossimo, manifestare prestanza fisica inumana e percepire la realtà dal punto vantaggioso del predatore che studia dall'alto la preda. I Fratelli più giovani possono avere solo qualche potere abbozzato, ma persino questi doni minori conferiscono un vantaggio sui comuni mortali. Le ancillae impiegano Discipline di potenza sufficiente a schiacciare gli inferiori, mentre gli anziani, armati con questi strumenti da incubo, diventano invincibili per chiunque tranne gli aggressori meglio preparati.

Regole generali

Apprendere le Discipline Come gli altri Tratti, le Discipline seguono la consueta scala da 1 a 5 pallini. Un personaggio acquisisce pallini di Disciplina alla creazione o tramite la successiva spesa di punti esperienza. Al fine di spendere esperienza in esse, il vampiro deve generalmente nutrirsi della Risonanza corrispondente (p. 226). Per imparare in seguito una Disciplina completamente nuova e non compresa tra quelle del clan, deve anche assaggiare il Sangue di qualcuno che la possiede.

Scegliere i poteri Ogni volta che un vampiro ottiene un pallino in una Disciplina può scegliere un potere tra quelli elencati, corrispondente al nuovo livello o a quelli precedenti. I personaggi hanno normalmente un numero identico di pallini e poteri in una Disciplina: né di più, né di meno.

ESEMPIO:

Alla creazione, Martha riceve due pallini di Robustezza. Con il primo può scegliere uno qualunque dei due poteri di livello 1, optando per Resilienza. Per il secondo pallino può scegliere o Mente Inamovibile (il secondo potere di livello 1) o Solidità, il potere di livello 2. La sua scelta va a Mente Inamovibile. Quando in seguito ottiene il terzo pallino, può scegliere o Solidità o uno qualsiasi dei poteri di livello 3: Sfidare Flagello o Fortificare la Facciata Interiore. Non può scegliere il potere di amalgama Bestie Durevoli a qualunque livello, in quanto le manca il prerequisito di un pallino in Animalità.

Usare i poteri Tranne dove diversamente indicato, un vampiro può attivare una Disciplina in qualsiasi momento; ciò richiede poco tempo o azioni appariscenti. In genere l'attivazione dei poteri non è retroattiva: essi reagiscono alle azioni compiute contro il vampiro, non le interrompono. Un vampiro può attivare un potere di Disciplina per turno, e può mantenere attivo un numero indefinito di poteri simultaneamente.

I vampiri aggiungono dadi pari a metà della loro *Potenza del Sangue* (arrotondata per difetto) alle riserve per usare o resistere alle Discipline (Potenza del Sangue, p. 215).

Le regole generali per le specifiche Discipline appaiono nella sezione "Caratteristiche" di ciascuna di esse.

Poteri di amalgama

Alcuni rari poteri richiedono competenza in più di una Disciplina. Per acquisirli, un personaggio deve avere il numero indicato di pallini nell'altra Disciplina. Ai fini del tipo e altre classificazioni, questi poteri contano come appartenenti a entrambe le Discipline.

Animalità

Una scena da film dell'orrore. Vedo 'sto tizio che cammina da solo, mi accorgo che ha in tasca un portafogli bello gonfio e lo fermo. "O la borsa o la vita", avete presente? Come in quei vecchi romanzi. Be', le cose diventano subito parecchio strane. La notte, che prima era limpida e silenziosa, si riempie dei guaiti e gli ululati di... che ne so... una dozzina di cani? E 'sto tizio, un nero piccolino, si limita a fissarmi. La sua faccia comincia a cambiare, diventa meno... o più... che ne so. Somiglia a un rottweiler. Mi dice: "Ricordati questo. Se rompi il cazzo a un Topo, meglio che impari a correre." Poi sento cedere qualcosa dentro di me, e me la squaglio.

Non avrei dovuto guardare indietro. Non so quanti cani mi dessero la caccia in quella cazzo di strada, ma li hanno visti anche un sacco di altre persone, perché strillavo e sputacchiavo e chiedevo aiuto. E quando i cani mi raggiungono e cominciano a mordermi, penso che mi mangeranno vivo. Ma la cosa più bizzarra... è come se sapessero quando dovevano fermarsi. Si limitano a... a farmi la festa. Guardate come sono ridotto. Niente dita delle mani. Niente dita dei piedi. Niente cazzo di naso o orecchie. Vedo ancora la faccia di quello stronzo quando chiudo gli occhi, e sento quei cani di merda ogni volta che dormo.

Pseudonimi: Doolittlismo, Addomesticare, *Bestiae Sermo*

Forse il vampiro ha più cose in comune con gli animali che con gli umani. Lo spinge una serie di istinti pericolosi, e deve sforzarsi non poco per resistere all'impulso di azzannare. Come un cane selvatico alla catena, la Bestia del vampiro non è mai del tutto domata.

Alcuni Fratelli trovano il modo di diventare una cosa sola con la Bestia. Chi ci riesce è un maestro di Animalità. Alcuni accompagnano l'uso di questo potere con ululati, ringhi e ruggiti, o comunicano con gli animali nella loro "lingua", benché ciò sia un artifizio non necessario.

Animalità è molto usata dai vampiri che faticano a integrarsi o che non amano esistere tra i mortali. Spesso catalogata tra i doni di

utilità di Caino, essa consente a un vampiro di prosperare con sangue non raffinato o formare un legame con gli esseri non senzienti, ma è anche un'arma devastante contro i vampiri che si aggrappano alle loro torri e contro gli inquisitori convinti che tutti i loro nemici si presentino su due gambe. Il branco di topi assetati di sangue che invade il rifugio nell'attico di un Fratello, il vampiro che ammansisce la Bestia dello Sceriffo nell'Elysium o il corvo dagli occhietti luccicanti che spia la sezione locale della Società di San Leopoldo sono tutte espressioni di Animalità che ne rafforzano i praticanti e indeboliscono i nemici.

Caratteristiche

Di norma, i poteri che agiscono sugli animali possono essere usati solo sui vertebrati. Inoltre, qualsiasi uso della Disciplina sugli erbivori aggiunge 1 alla Difficoltà dei tiri coinvolti.

- **Tipo:** Mentale
- **Minaccia alla Masquerade:** da bassa a media. Sebbene parlare agli animali possa sembrare eccentrico, solo le applicazioni più violente della Disciplina suscitano qualcosa di più che qualche alzata di sopracciglio.
- **Risonanza ematica:** sangue animale, preferibilmente di bestie feroci.

Livello 1

Percepire la Bestia

Il vampiro può percepire la Bestia nei mortali, nei vampiri e altri esseri soprannaturali, facendosi un'idea della loro natura, fame e ostilità.

- **Costo:** gratuito
- **Riserve di dadi:** Fermezza + Animalità contro Autocontrollo + Sotterfugio
- **Sistema:** tiro di Fermezza + Animalità contro Autocontrollo + Sotterfugio. Una vittoria consente al vampiro di percepire il grado di ostilità del bersaglio (che la persona sia pronta a usare violenza o anche solo intenzionata a farlo) e definire se racchiude una Bestia soprannaturale, identificandola perciò come vampiro o lupo mannaro. Una vittoria critica offre informazioni sul tipo esatto di creatura, nonché sul suo livello di Fame o Furia. Il potere può essere usato a livello sia attivo sia passivo, nel qual caso avverte il vampiro delle intenzioni aggressive nelle immediate vicinanze.
- **Durata:** passivo

Vincolare Famulus

Stabilendo il Legame di Sangue con un animale, il vampiro può fare di esso un *famulus*, formando un legame mentale con la bestia e agevolando l'uso di altri poteri di Animalità. Sebbene questo potere non consenta da solo di comunicare nei due sensi, l'animale può obbedire a semplici comandi verbali come "fermo" o "vieni qui". Attacca per difendere se stesso e il suo padrone, ma non può essere persuaso a combattere qualcosa che normalmente non aggredirebbe.

- **Costo:** l'animale deve bere il Sangue del vampiro in tre notti separate, ognuna delle quali richiede una Prova di Risveglio. Fatto ciò, la quantità di vitae necessaria per mantenere il suo stato di ghoul è trascurabile. I giocatori che iniziano con questo potere hanno già completato il processo e possono scegliere gratuitamente un famulus.
- **Riserve di dadi:** Carisma + Affinità Animale
- **Sistema:** senza il previo impiego di Sussurri Ferini (di seguito), dare ordini all'animale richiede un tiro di Carisma + Affinità Animale (Difficoltà 2, con incremento per ordini più complessi). Il vampiro può avere solo un famulus alla volta, ma può ottenerne un altro quando il primo muore; può inoltre utilizzare Sussurri Ferini (Animalità 2) e Comunione di Spiriti (Animalità 4) gratuitamente sul suo famulus.
- **Durata:** il legame con il famulus può essere spezzato solo con la morte. Finché riceve regolarmente il Sangue dal vampiro, il famulus non invecchia.

Livello 2

Sussurri Ferini

Il vampiro può entrare in comunione con le bestie di campagna e di città. Il potere consente una comunicazione biunivoca: un gatto non sarà forse interessato a disquisire l'uso del colore di Matisse, ma parlerà con gioia della mancanza di prede attorno all'edificio di arenaria in fondo alla via. A seconda della perizia del vampiro, è anche possibile convincere gli animali a svolgere servizi; tuttavia, essi acconsentono di rado ad azioni che vanno contro la loro natura o li mettono in pericolo. Il potere può essere usato anche per convocare qualsiasi tipo di animale, ma le

bestie devono trovarsi nelle vicinanze. Nulla vieta a un vampiro di provare a convocare un'orca a Central Park, ma è poco probabile che ci riesca! Gli animali convocati ascoltano colui che li ha chiamati, ma si disperdono o attaccano se messi in pericolo.

- **Costo:** una Prova di Risveglio per tipo di animale scelto. Consente una convocazione e comunicazione illimitata.
- **Riserve di dadi:** Persuasione + Animalità, Carisma + Animalità
- **Sistema:** una comunicazione semplice non richiede alcun test. Convincere un animale a eseguire un servizio richiede invece un tiro di Persuasione + Animalità, con Difficoltà dipendente dall'incarico. Chiedere a un uccello di sorvegliare chiunque entri nel parco di notte ha Difficoltà 3, mentre ordinare a un animale di difendere un luogo a costo della vita ha Difficoltà 6. Per convocare animali serve un tiro di Carisma + Animalità con Difficoltà basata sulla scarsità degli animali desiderati. Il numero di animali che accorrono dipende dal margine di successo: una vittoria critica consente di convocare la maggior parte (se non tutti) gli animali di quel tipo presenti nella zona.
- **Durata:** una scena

Livello 3

Alveare Non Vivente

- **Amalgama:** Oscurazione 2

Riscontrato più spesso nei Nosferatu, questo inquietante potere consente di estendere la propria influenza agli sciami di insetti come mosche o scarafaggi. Alcuni vampiri si spingono persino ad adottare tali sciami come famuli, offrendo loro una dimora permanente nelle pieghe e orifizi dei loro corpi deformi.

- **Costo:** nessun costo aggiuntivo
- **Sistema:** questo potere estende agli sciami di insetti tutte le facoltà descritte sopra, trattando lo sciame come un'unica creatura. Il vampiro può vincolare lo sciame come famulus; qualcuno gli conferisce persino la capacità di annidarsi nelle cavità del suo corpo. Ciò nasconde lo sciame e consente al vampiro di nutrirlo con le minuscole quantità di vitae necessarie per mantenerlo indefinitamente. Quando è annidato, lo sciame è individuabile solo tramite mezzi come i raggi X.

  Gli sciami causano pochi danni in combattimento. Hanno Salute 5 e una riserva di 8 dadi per resistere agli attacchi. Subiscono danni Superficiali da Rissa, mentre fuoco e insetticida infliggono danni Aggravati. I vampiri li usano per spiare, distrarre (penalità di 2 dadi a qualsiasi tiro della persona investita da uno sciame) o intimidire i mortali (+1-3 dadi alle riserve di Intimidire, a seconda del tipo di insetto e le fobie della vittima). I giocatori e il Narratore escogiteranno senza dubbio impieghi ancora più creativi.
- **Durata:** passivo

Domare la Bestia

Fissando negli occhi il bersaglio, il vampiro ne intimidisce la Bestia interiore obbligandola ad assopirsi temporaneamente. I mortali diventano apatici, incapaci di compiere azioni a parte restare vivi, mentre gli impulsi bestiali dei vampiri si calmano per un po', nel bene e nel male.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Carisma + Animalità contro Costituzione + Fermezza
- **Sistema:** tiro di Carisma + Animalità contro Costituzione + Fermezza. La vittoria su un mortale lo inabilita per quella scena, suscitando una forte letargia. Il mortale agisce solo per autoconservazione, mai contro il vampiro o chiunque altro. La vittoria su un vampiro gli impedisce di operare l'Impeto Sanguigno. Mentre la loro Bestia è domata, i vampiri non ottengono critici caotici. Contro i vampiri, il potere dura un turno più un numero di turni pari al margine di vittoria nel confronto. Una vittoria critica su un vampiro pone anche fine alla sua frenesia.
- **Durata**: una scena o un numero di turni pari al margine di successo +1.

Succulenza Animale

Il vampiro può saziare più Fame nutrendosi dagli animali. Può inoltre consumare il suo famulus e ricavarne molto più nutrimento di quanto normalmente ottenibile da un animale di quella taglia e assorbendo una scheggia del suo tratto primario.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** nutrirsi da animali sazia 1 livello di Fame in più e il vampiro considera la sua Potenza del Sangue inferiore di 2 livelli ai fini delle penalità di nutrimento con sangue animale.

Dissanguare il proprio famulus sazia 4 livelli di Fame a prescindere dalla taglia dell'animale, ma non può mai rimuovere l'ultimo dado Fame. Inoltre, il consumo del famulus incrementa di 2 pallini l'Attributo del vampiro più associato a quell'animale (deciso dal Narratore). Dissanguare un gatto può aumentare Destrezza o Autocontrollo, mentre un cane offre Carisma o Fermezza. Il Narratore può variare la ricompensa per il consumo del famulus: cibarsi di un gufo può aumentare di 2 pallini l'Attributo nelle riserve di percezione o in quelle per prendere decisioni sagge. Il bonus dura fino alla successiva nutrizione o finché la Fame del vampiro non sale a 5.

- **Durata:** passivo

Livello 4

Comunione di Spiriti

Il vampiro può trasferire la sua mente nel corpo di un animale. Può quindi controllarlo e usare liberamente i suoi sensi persino di giorno, a patto che riesca a stare sveglio. Mentre lo fa, il suo corpo giace immobile come se fosse in torpore.

- **Costo:** una Prova di Risveglio; gratuito se usato sul famulu.s
- **Riserve di dadi:** Persuasione + Animalità
- **Sistema:** tiro di Persuasione + Animalità; Difficoltà 4. Se vince, il vampiro può abitare il corpo dell'animale per una scena; con una vittoria critica, può possederlo indefinitamente.

  Estendere la possessione nelle ore diurne richiede al vampiro di restare sveglio (p. 219); vedere il sole richiede un test di frenesia da paura, sebbene la luce non provochi danni all'animale "cavalcato". Il vampiro non sa cosa succede al suo corpo originale, ma se questo subisce danni esce subito dalla trance e rilascia l'animale. Anche la morte dell'animale pone fine alla possessione; in tal caso, lo shock causa al vampiro un danno Aggravato alla Volontà.
- **Durata:** una scena / indefinito (vedere testo)

Livello 5

Estirpare la Bestia

Il vampiro può proiettare la sua Bestia al momento della frenesia da rabbia o paura e trasferirla in un soggetto vicino, mortale o vampiro. Quella persona sperimenta immediatamente la frenesia al suo posto, scatenando una spietata furia distruttrice o scappando in preda al terrore a seconda del fattore scatenante.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Prontezza + Animalità contro Autocontrollo + Fermezza
- **Sistema:** invece del test di Volontà per resistere a una frenesia di rabbia o paura, tirare Prontezza + Animalità contro Autocontrollo + Fermezza del bersaglio. Se il vampiro fallisce, entra in frenesia come se avesse fallito il test di Volontà; se vince, il bersaglio sperimenta la frenesia al suo posto. Successivi stimoli possono ancora provocare la frenesia del personaggio, che può usare di nuovo il potere finché ha modo di eseguire Prove di Risveglio e ha a disposizione altri bersagli.

  Il potere non può trasferire una frenesia alimentare.
- **Durata:** durata della frenesia (p. 220)

Supremazia Animale

Il potere del vampiro sulle bestie è ora così grande che può comandare stormi e branchi come se fossero estensioni del suo corpo. A un suo gesto, gli animali sacrificano le proprie vite a dozzine o centinaia, pur di compiacere il loro padrone.

- **Costo:** due Prove di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Carisma + Animalità
- **Sistema:** tiro di Carisma + Animalità dopo aver scelto un tipo di animale; Difficoltà basata sulla natura degli animali e sull'ordine impartito. Ordinare a uno stormo di corvi di spargliarsi e cercare uno specifico individuo (fornendo qualche modo per identificarlo) è relativamente facile (Difficoltà 3), ma spingere un branco di cani a sferrare un attacco suicida è più arduo (Difficoltà 5). Il potere non consente di convocare gli animali, ma impone obbedienza su quelli già presenti. Il vampiro può comandare agli animali di tornare dopo avere completato l'incarico, se ne sono in grado.
- **Durata:** una singola scena o finché l'incarico non viene eseguito, quale che sia la più breve.

Ascendente

Dunque, mi sono intrufolato lì a tarda notte e ho trovato un mucchio di gente che impugnava pale e picconi, spazzole e, insomma, le normali attrezzature

archeologiche. Nessuno si è accorto che ero lì, almeno non all'inizio. Erano tutti troppo concentrati sul lavoro, e la sapete una cosa strana? Per gente costretta a lavorare a notte fonda sembravano tutti felici. Cioè, felici come se fossero drogati.

Sono riuscito a vedere la buca che stavano scavando. Ho visto un gran sarcofago nero – immagino fosse ossidiana, ma perché c'è un sarcofago di ossidiana in questa parte del mondo? Volevo avvicinarmi di più, ma una donna, che sembrava dirigere gli scavi, mi ha fermato. Era... diciamo che "bellissima" è una parola semplice per descrivere la sua posa, la sua fiducia e la limpidezza della sua voce... Mi ha chiesto come mai non lavoravo e io ho balbettato e mi sono impappinato. Ero stregato. È la parola giusta? Non riuscivo a distogliere lo sguardo da lei.

Poi i suoi occhi si sono socchiusi. Mi ha detto che non avrei dovuto essere lì. Sembrava scontenta. Mi si è spezzato il cuore. So che sembra ridicolo, ma in qualche modo mi ero innamorato di lei nel giro di un minuto. Sono caduto sulle ginocchia, ma lei mi ha ordinato di andarmene, e di punto in bianco è stato come ritrovarsi in un incubo della mia infanzia. Lei era... è passata dall'amore all'odio.

Non ho potuto fare a meno di schizzare via da lì il più in fretta possibile senza guardare mai indietro. So dove si trova lo scavo e i lavori vanno avanti ancora, ma sono troppo terrorizzato per tornarci. Cosa mi ha fatto quella donna?

Pseudonimi: Superstarismo, Ammaliamento, *Sublimitas*

Grazia e letalità caratterizzano gran parte dei vampiri. Da sempre associati a orribili violenze e devastante bellezza, i Fratelli incarnano gli opposti, alternandosi tra sogno e incubo a seconda di chi osserva e dei capricci del vampiro. I poteri di Ascendente esprimono questa esistenza bipolare. Usata per attirare vittime o farle fuggire spaventate, essa consente di controllare le folle, alterare le emozioni o imporre devozione. Un mortale può trovarsi davanti la sua più grande paura e improvvisamente vedere la più radiosa creatura della terra.

Molti praticanti usano Ascendente per procurarsi con facilità vene di cui nutrirsi, altri per aggirarsi nella notte come creature da incubo, facendo fuggire le vacche dalla volontà debole, incerte su cos'hanno appena visto. Efficace per attirare così come per difendersi, può rendere la non vita più facile al prezzo di scordarsi quali sentimenti proiettati su di sé sono reali e quali indotti dai suoi poteri.

Caratteristiche

Ascendente influenza le emozioni di chi vi è soggetto, non la mente. Pur essendo utile, nel senso che le vittime mantengono le loro facoltà (a differenza di Dominazione), esse non sono sotto il controllo diretto del vampiro e sono spesso imprevedibili. Per essere influenzato da Ascendente, il soggetto dev'essere in presenza del vampiro o quanto meno a portata d'orecchio. La Disciplina non si trasmette nei media elettronici a meno che il fruitore non possieda Magnetismo da Star (Ascendente 5). Rilevare l'uso di Ascendente è molto difficile a meno di non avere accesso a Percepire l'Invisibile (Auspex 1), e anche allora essa può essere troppo sottile da notare a meno che non la si cerchi specificamente.

I poteri di Ascendente non sono cumulativi, quindi un Cainita che usi Soggezione e Fascino sullo stesso soggetto somma il suo valore di Disciplina soltanto una volta nei tiri Sociali basati su Convincere.

Solo i poteri Sguardo Terrificante e Maestà hanno qualche effetto in combattimento, perché il fascino serve a poco quando qualcuno ha già deciso di farvi del male.

- **Tipo:** Mentale
- **Minaccia alla Masquerade:** da bassa a media. Ascendente è un potere sottile e la gente si accorge di rado di essere stata influenzata. Come molte altre Discipline, i poteri di livello più alto si lasciano dietro testimoni confusi, specialmente dopo che gli effetti si sono dissipati.
- **Risonanza ematica:** sanguigna. Gente bella e lussuriosa, chi è totalmente infatuato del vampiro, modelle, attori e stelle del cinema, oratori carismatici pubblici e privati (da politici a venditori di automobili), fenomeni di YouTube e influencer di Instagram.

Livello 1

Soggezione

Chiunque si trovi alla presenza del vampiro scopre che la sua attenzione è inspiegabilmente attratta da lui. Chi lo ascolta si ritrova improvvisamente a concordare su argomenti sui quali prima aveva un'opinione diversa. Pur non generando una rapita infatuazione per il Cainita, il potere è abbastanza forte da influenzare le menti di gran parte dei mortali.

- **Costo:** gratuito
- **Riserve di dadi:** Persuasione +

Ascendente contro Fermezza + Intelligenza

- **Sistema:** il valore di Ascendente si somma a qualsiasi tiro di abilità che includa Convincere o Espressività, nonché altri tiri basati su Carisma a discrezione del Narratore. Chiunque si renda conto di essere soggetto a influenza esterna può tentare di resistere (confronto di Fermezza + Intelligenza contro Persuasione + Ascendente del vampiro). Se prevale, la vittima può resistere agli effetti per una scena; in caso di vittoria critica diventa immune per tutta la notte. Quando l'effetto si dissipa, la vittima ritorna alle sue opinioni originali.
- **Durata:** una scena o finché non è disattivato volontariamente

Spaventare

Anziché attirare la gente, il vampiro sfrutta il suo Ascendente per scacciarla. Con questo potere il personaggio assume un aspetto minaccioso ed emana un'aura di pericolo abbastanza potente da spingere i mortali a non suscitare il suo interesse; persino i vampiri ci pensano due volte prima di agire contro di lui.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** il valore di Ascendente del personaggio si somma a qualsiasi tiro di Intimidire. Per attaccare il vampiro occorre un tiro di Fermezza + Autocontrollo con Difficoltà 2.
- **Durata:** una scena o finché non è disattivato volontariamente

Livello 2

Bacio Vincolante

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 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, ma i vampiri lo considerano un utile potere per formarsi un gregge.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** il vampiro può scegliere se usare o meno questo potere ogni volta che si nutre. Il personaggio somma un numero di dadi pari al suo Ascendente a tutte le riserve basate su Carisma che usa successivamente sul soggetto morso. Un mortale Baciato da questo potere può effettuare un test di Volontà (Difficoltà pari all'Ascendente del vampiro) ogni settimana per resistere agli effetti. Se supera il test per tre volte consecutive riesce a spezzare l'influsso, così come avviene in caso di una singola vittoria critica.
- **Durata:** finché la vittima non resiste con successo

Livello 3

Incanto

Il vampiro concentra il suo fascino innaturale su una sola persona, scatenando un rapimento estatico o un'infatuazione simile al colpo di fulmine o all'aver incontrato l'idolo di una vita. La persona fa del suo meglio per restare nelle grazie del vampiro, ma senza arrivare a fare del male a se stesso o ai propri cari.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Carisma + Ascendente contro Autocontrollo + Prontezza
- **Sistema:** il vampiro deve solo catturare l'attenzione della vittima e prevalere in un confronto di Carisma + Ascendente contro Autocontrollo + Prontezza. L'effetto dura circa un'ora, più una per punto nel margine di successo. L'effetto può essere rinnovato indefinitamente, ma un fallimento vi pone fine e rende il soggetto immune per il resto della notte.

  Se prevale, il vampiro somma un numero di dadi pari al suo Ascendente a qualunque riserva Sociale contro il soggetto. Le richieste che risultano ovviamente nel ferimento del soggetto o di coloro che ama e quelle che si oppongono ai suoi Precetti falliscono e richiedono subito un nuovo confronto come sopra, o l'Incanto si spezza di colpo.
- **Durata:** un'ora più una per punto di margine

Sguardo Terrificante

Svelando per un attimo la sua vera natura, il vampiro suscita un terrore indicibile in un singolo soggetto. I mortali si rannicchiano, scappano o si paralizzano per la paura, mentre i vampiri si sottomettono come cani bastonati o fuggono in preda a un frenetico Rötschreck.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi** Carisma + Ascendente contro Autocontrollo + Fermezza

- **Sistema:** scoprendo le zanne, il viso deformato da una smorfia predatoria, il Cainita esegue un confronto di Carisma + Ascendente contro Autocontrollo + Fermezza del bersaglio.
  - **Fallimento:** i mortali non possono agire se non per autodifesa, arretrando per un turno. I vampiri non sono influenzati.
  - **Vittoria:** i mortali fuggono spaventati. I vampiri non possono agire se non per autodifesa e arretrano per un turno a meno che non spendano punti Volontà pari al margine di successo del fruitore (minimo 1).
  - **Vittoria critica:** i mortali si paralizzano o si rannicchiano in posizione fetale. I vampiri devono eseguire un test di frenesia da paura (Difficoltà 3). Se lo superano, sono comunque influenzati come sopra.
- **Durata:** un turno

Livello 4

Convocazione

Il Fratello può chiamare a sé qualsiasi persona, mortale o vampiro, sulla quale abbia in precedenza usato Soggezione, Incanto o Maestà o che abbia assaggiato il suo Sangue almeno una volta. Il soggetto sa chi lo sta convocando e dove si trova. La chiamata dura una notte, dopodiché l'effetto si dissipa, ma il fruitore può riattivarlo nelle notti successive per farsi raggiungere gradualmente o se il soggetto è recalcitrante. Chiunque sia Convocato si sente attirare verso il vampiro e cerca di raggiungerlo, ma senza mettere in pericolo se stesso dal punto di vista fisico o finanziario. Non venderà la sua casa per comprare un biglietto né mancherà a una riunione vitale, ma potrebbe saltare una normale giornata di lavoro o impegni sociali.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Persuasione + Ascendente contro Autocontrollo + Intelligenza
- **Sistema:** il vampiro si concentra per 5 minuti sulla persona da convocare, quindi tira Persuasione + Ascendente contro Autocontrollo + Intelligenza. Se vince, il bersaglio sente la chiamata, ma può scegliere di non obbedire. Con una vittoria critica, il bersaglio arriva nel più breve tempo possibile senza mettere in pericolo immediato la propria incolumità.
- **Durata:** una notte

Voce Irresistibile

- **Amalgama:** Dominazione 1

L'Ascendente del vampiro diventa un tramite della sua Dominazione: ora gli basta che le vittime sentano la sua voce per farsi obbedire tramite quella Disciplina.

- **Costo:** nessun costo aggiuntivo
- **Sistema:** la voce del vampiro è ora sufficiente per Dominare un bersaglio. Ciò non si applica alla voce trasmessa da media elettronici quali telefoni, televisione o altoparlanti nel campanello.
- **Durata:** passivo

Livello 5

Maestà

Al culmine della Disciplina, il vampiro può amplificare la sua espressione a livelli soprannaturali. Che appaia incredibilmente bello, mostruosamente terrificante o assolutamente autorevole, chiunque lo veda è inebetito dalla sua immagine e incapace di agire o persino parlare contro di lui. Sperimentare Maestà significa essere in presenza del divino... o del diabolico.

- **Costo:** due Prove di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Carisma + Ascendente contro Autocontrollo + Fermezza
- **Sistema:** le persone in presenza del vampiro possono solo guardarlo a bocca aperta o distogliere gli occhi per paura o sottomissione. Chiunque voglia agire in qualsiasi modo in opposizione al fruitore, a parte per difendersi, deve prevalere in un confronto di Autocontrollo + Fermezza contro Carisma + Ascendente del vampiro. Una vittoria consente un turno di libertà più uno per punto di margine; solo una vittoria critica consente di resistere all'effetto per l'intera scena.
- **Durata:** una scena

Magnetismo da Star

I poteri di Ascendente del Cainita ora influenzano le persone che lo vedono in diretta su uno schermo o lo ascoltano al telefono. Tuttavia, immagini e messaggi registrati non conservano l'effetto.

- **Costo:** una Prova di Risveglio aggiuntiva
- **Sistema:** Soggezione, Scoraggiare e Incanto possono essere trasmessi in diretta su schermi o telefoni. Se usa Incanto, il vampiro deve dire chiaramente il nome della vittima, perché il potere

influenza solo una persona alla volta. Chiunque altro assista alla stessa trasmissione troverà il vampiro carismatico, ma non a livello soprannaturale.

- **Durata:** in base al potere usato

Auspex

La sento ancora, capite? Nella mia mente. Lo so che è lei. Mi è entrata in testa e non smette di ridere. È qui dentro e non la finisce più! Scusate. Certo che posso calmarmi. All'inizio pensavo che Dio avesse risposto alle mie preghiere. Lei disse che voleva conoscermi, e io mi sentivo così solo. Cominciò a dirmi cose di me stesso che ormai avevo dimenticato. Conosceva ogni fibra del mio essere. Era una bella sensazione, immagino, che qualcuno mostrasse interesse nei miei confronti.

Poi però cominciò a usare il mio cervello contro di me. Cominciò a dirmi cosa dovevo fare prima che lo facessi. Cominciò a dirmi che se mi fossi rifiutato non mi sarei mai liberato di lei. Io non volevo restare solo, ma non mi piaceva come si mettevano le cose. Ecco perché mi sono trapanato la testa.

Il fatto è... ascoltatemi bene: non sono pazzo! Conosco i pazzi, so che sembro pazzo, ma non lo sono. Avevo a che fare con qualcosa, con qualcuno, che proiettava la sua mente nella mia e mi smontava pezzo per pezzo quando ero più vulnerabile. Ancora non so perché l'abbia fatto, se non per togliersi qualche sfizio a buon mercato e trovare la combinazione della cassaforte aziendale, ma ora mi resta il ricordo di quell'intrusione e sono convinto che l'unico modo per fermarlo sia uccidere la donna responsabile. Ecco perché il governo mi ha reclutato. L'unica prospettiva che mi resta è la parola "manicomio", ma non mi fermerò finché quella non la smetterà di ridere.

Pseudonimi: Voyeurismo, Scrutamento, *Anima Visus*

Auspex è al tempo stesso tra i più grandi doni e le peggiori sciagure dei vampiri: consente loro di distinguere la verità dalle bugie, sondare le menti degli astanti e percepire la realtà a un livello diverso da quello degli altri. Ma quello che sembra il potere definitivo di preveggenza e visione offre forse un eccesso di conoscenza a chi ne fa uso. Può vedere la lama dell'assassino prima che si abbatta o entrare in testa a un nemico per fargli cambiare idea, ma anche percepire ogni alterazione emotiva, nel bene e nel male, o vedere cose che avrebbe preferito non conoscere e discernere futuri che non desidera esplorare. Usare Auspex significa invitare la paranoia, ma il suo impiego è come una droga. Quando si sa di avere la verità a portata di mano, la si cerca a ogni opportunità.

I Fratelli usano Auspex in molti modi. Alcuni fungono da spie per le loro corti o fazioni; altri agiscono per conto proprio, ricattando mortali e immortali coi segreti carpiti da conversazioni sommesse, sottili mutamenti emotivi e intrusioni telepatiche. Auspex permette di svolgere il ruolo di detective del dominio e studiare la scena della distruzione di un vampiro in cerca di indizi spirituali rivelatori o interrogare i sospettati con accuratezza innaturale.

Caratteristiche

Il Narratore può eseguire di nascosto i tiri di Auspex per tenere segreti i risultati e fornire convincenti informazioni errate o incomplete in caso di fallimento.

- **Tipo:** Mentale

- **Minaccia alla Masquerade:** bassa. Auspex non si manifesta mai in modo visibile a occhio nudo, né provoca effetti che non si possano razionalizzare anche solo come colpo di fortuna.
- **Risonanza ematica:** flemmatica. Artisti (in particolare fotografi) e visionari, alcuni schizofrenici, fruitori di sostanze psicoattive, detective.

Livello 1

Percepire l'Invisibile

I sensi del vampiro si sintonizzano su dimensioni al di là della sfera terrena, consentendogli di captare presenze altrimenti impercettibili. Può trattarsi di altri vampiri che usano Oscurazione, dell'uso di Auspex per spiare il personaggio o persino di un fantasma al centro della stanza. A discrezione del Narratore, il potere può anche individuare incantesimi e rituali quiescenti di Stregoneria del Sangue.

- **Costo:** gratuito
- **Riserve di dadi:** Prontezza + Auspex o Fermezza + Auspex
- **Sistema:** ogni volta che qualcosa di soprannaturale si cela in piena vista, il Narratore esegue di nascosto un tiro di Prontezza + Auspex contro una Difficoltà da lui definita. Nel caso di un'entità che si sforza attivamente di restare nascosta, il Narratore può richiedere un tiro alla cieca ("Lisa, tirami sette dadi") come azione contrastata contro la riserva pertinente del bersaglio (ad esempio, individuare un vampiro che usa Oscurazione richiede Prontezza + Auspex contro Prontezza + Oscurazione). Se il vampiro cerca attivamente un'entità soprannaturale nascosta, può eseguire un tiro analogo di Fermezza + Auspex.
- **Durata:** passivo

Sensi Amplificati

I sensi del vampiro si acuiscono a livelli soprannaturali, dandogli la capacità di vedere nel buio più totale, udire frequenze ultrasoniche e annusare la paura delle prede.

- **Costo:** gratuito (vedere testo)
- **Riserve di dadi:** Prontezza + Fermezza
- **Sistema:** il vampiro somma il suo valore di Auspex a tutti i tiri di percezione. Se esposto a sensazioni estreme quali violenti scoppi, lampi di luce intensa o afrori soverchianti mentre il potere è attivo, deve superare un test di Prontezza + Fermezza (Difficoltà 3 o +) per attenuare in tempo i propri sensi; in caso contrario, il sovraccarico gli impone una penalità di -3 dadi a tutti i test di percezione per il resto della scena.
- **Durata:** finché disattivato. Tenerlo attivo per lunghi periodi senza riposare (più di una scena), in particolare negli ambienti a stimolo elevato, può richiedere la spesa di Volontà a discrezione del Narratore.

Livello 2

Premonizione

Il vampiro sperimenta lampi di intuizione. Questi possono manifestarsi come pelle d'oca, ispirazioni inattese o persino vivide visioni. Pur non essendo mai molto precise, queste visioni possono indurlo ad allontanarsi da un pericolo o svelare una verità finora trascurata.

- **Costo:** gratuito o una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Fermezza + Auspex
- **Sistema:** ogni volta che il Narratore lo ritiene appropriato, il potere offre al personaggio un fulmineo suggerimento che lo aiuta in qualche modo, facendogli trovare un indizio che gli era sfuggito o salvandolo da un pericolo. Che si manifesti sotto forma di un'improvvisa visione di se stesso che cade in trappola, di un invitante bagliore rosso sulla seconda svolta a destra durante un inseguimento o di un breve lampo che rivela lo scheletro sotto il pavimento nell'ufficio del Principe, il potere concede sempre al Narratore la facoltà di velocizzare lo svolgersi della storia o di indirizzarla sul binario desiderato. Il limite consigliato è una sola premonizione per scena, anche se più personaggi hanno Premonizione.

  Il vampiro può anche provocare volontariamente una premonizione concentrandosi su un soggetto ed eseguendo una Prova di Risveglio e un tiro di Fermezza + Auspex. Il numero di successi determina il livello di intuizione eventualmente ottenuta sul soggetto.
- **Durata:** passivo

Livello 3

Condivisione Sensoriale

Proiettando la sua mente, il vampiro può attingere ai sensi di un mortale o altro Fratello e

vedere, udire e percepire ciò che fa. Il vampiro conserva anche le proprie percezioni ed è consapevole di ciò che gli accade intorno, sebbene la sensazione richieda un po' di pratica. Può decidere di attingere a uno, qualcuno o tutti i sensi del soggetto. Per attivarsi su uno sconosciuto, il potere richiede che il vampiro possa vederlo; tuttavia, questi può usarlo a distanze più lunghe su chiunque abbia in corpo un po' del suo Sangue.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Fermezza + Auspex
- **Sistema:** tiro di Fermezza + Auspex a Difficoltà 3, variabile in base a distrazioni, distanza e altri fattori quali la quantità di Sangue del vampiro nel corpo del bersaglio. Questi rimane generalmente inconsapevole dell'intrusione, ma Percepire l'Invisibile può consentire di notare il "passeggero". Per sbarazzarsi di un ospite indesiderato, la vittima deve prevalere sull'intruso in un confronto di Prontezza + Fermezza. Un vampiro espulso in questo modo non può effettuare altri tentativi di condivisione fino alla notte successiva.
- **Durata:** una scena

Scrutare l'Anima

Concentrandosi su una persona, il vampiro percepisce lo stato della sua psiche sotto forma di mutevole aura policroma. Le aure rivelano poche informazioni precise, ma forniscono indizi su molte cose quali stato emotivo, Risonanza e tratti soprannaturali. Se cerca una condizione specifica, il vampiro può esaminare superficialmente la folla per individuarla. Queste scansioni frettolose non conferiscono informazioni di altro tipo.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Intelligenza + Auspex contro Autocontrollo + Sotterfugio
- **Sistema:** tiro di Intelligenza + Auspex contro Autocontrollo + Sotterfugio. Con una vittoria, il Narratore risponde onestamente a un numero di domande pari al margine di successo e riguardanti aura e psiche del bersaglio, inclusi:
  - Il suo stato emotivo
  - La Risonanza nel suo sangue
  - Se è un vampiro, lupo mannaro, ghoul o altro essere soprannaturale
  - Se è sotto l'influsso di Stregoneria del Sangue o altre magie
  - Se ha commesso diablerie nell'ultimo anno
  - Una vittoria critica consente di scoprire qualcosa di imprevisto a discrezione del Narratore

  In caso di scansione sulla folla, tirate contro una Difficoltà basata su dimensioni della folla e distrazioni esterne, nonché sul tipo di tratto ricercato (trovare un vampiro nel soggiorno può avere Difficoltà 3, mentre scovare la persona più nervosa in uno stadio affollato può elevarla a 6 o più).
- **Durata:** un turno o a discrezione del Narratore

Livello 4

Tocco degli Spiriti

Toccando un oggetto inanimato o il terreno di un luogo, il vampiro può sentire il residuo emotivo lasciato da chi ha maneggiato l'oggetto o visitato il luogo in passato. Il vampiro riceve intuizioni non solo su quella persona, ma anche su cos'è accaduto ed entro quali circostanze. Pur essendo raramente limpide, le informazioni forniscono spesso indizi altrimenti impossibili da ricavare tramite semplice deduzione e scienza forense.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Intelligenza + Auspex
- **Sistema:** tiro di Intelligenza + Auspex con Difficoltà basata sulle informazioni cercate. Captare lo stato emotivo di chi ha usato l'arma di un delitto qualche giorno prima ha Difficoltà 3, percepire i dintorni mentre veniva scritta una lettera di 300 anni fa si avvicina a Difficoltà 6 o più. Ogni punto di margine nel tiro consente al fruitore di percepire un'altra persona che ha maneggiato l'oggetto o un'altra serie di circostanze, andando a ritroso dalla più recente.
- **Durata:** un turno

Livello 5

Chiaroveggenza

A occhi chiusi ed entrato in una leggera trance, il vampiro diviene il padrone dell'ambiente circostante. In pochi minuti può raccogliere informazioni da un'area grosso modo equivalente a un isolato cittadino (più ampia se si trova in campagna o in una zona meno popolata), cosa

che normalmente richiederebbe ore, se non giorni, di spostamenti e indagini. Una volta collegato in tal modo ai dintorni, il vampiro può anche ricevere notizia di qualunque evento straordinario che si verifichi nella zona.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Intelligenza + Auspex
- **Sistema:** tiro di Intelligenza + Auspex con Difficoltà basata sul livello di sorveglianza e di attività della zona. Usare il potere sulla propria tenuta ha Difficoltà 3, un isolato sconosciuto nei bassifondi di una metropoli può arrivare a 7 o più. Il vampiro può sommare alla riserva i suoi pallini in Rifugio quando usa Chiaroveggenza sulla sua casa.

  Il Narratore risponderà alle domande sull'andirivieni nella zona, cos'hanno visto e sentito gli abitanti, i pettegolezzi locali, recenti sconvolgimenti o impressioni, ecc. Il giocatore può fare grosso modo una domanda per punto di margine: le risposte su informazioni volutamente nascoste possono richiedere più di un punto. Una vittoria critica rivela un'informazione capitale a prescindere dalle domande rivolte, a patto naturalmente che vi sia qualcosa da svelare.

  Il potere consente anche al vampiro di monitorare gli eventi in corso, ma ciò gli richiede di rimanere nella zona per la durata dell'effetto.
- **Durata:** pochi minuti per raccogliere informazioni, fino a una notte per la vigilanza.

Possessione

- **Amalgama:** Dominazione 3

Con questo potere, il vampiro può annullare la volontà di un mortale e possederne completamente il corpo, usandolo come se fosse il suo. Anche se la mente del soggetto resta nascosta al vampiro, questi può fare ciò che vuole e andare ovunque potrebbe il soggetto finché il potere rimane attivo. In questo modo, il vampiro può sperimentare la luce solare, il cibo e la sessualità fisica che a lungo gli è stata negata, mentre il suo ospite paga il prezzo di ogni abuso a cui viene sottoposto.

- **Costo:** due Prove di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Fermezza + Auspex
- **Sistema:** il potere può essere usato solo sui mortali. Se il soggetto è un ghoul, deve prima essere vincolato al vampiro. Prima di iniziare la possessione, il vampiro deve guardare negli occhi la vittima (vedere *Dominazione*, p. 255); a questo punto può avviare un confronto di Fermezza + Auspex contro Fermezza + Intelligenza al fine di possederne il corpo. Se il vampiro fallisce del tutto, la vittima diventa immune ad altri tentativi di Possessione per il resto della storia.

  Quando il vampiro risiede nella vittima, il suo corpo cade in una trance simile al torpore, del tutto inconsapevole di ciò che gli avviene intorno e del suo stato fisico eccetto i danni Aggravati, che spezzano la trance e terminano l'effetto. Durante la possessione, il vampiro può usare Ascendente, Auspex e Dominazione tramite la vittima. Se vuole estenderla nelle ore diurne, deve eseguire un test per restare sveglio (p. 219). Se fallisce, la possessione termina. Anche ogni danno Aggravato subito dal soggetto rischia di porre fine all'effetto: il vampiro deve superare un tiro di Fermezza + Auspex (Difficoltà 2 + i danni subiti) per mantenere il controllo. Se il soggetto muore durante la possessione, il conseguente trauma spirituale infligge subito al vampiro tre danni Aggravati alla Volontà.

  Questo potere non dà la capacità di leggere la mente, usare le abilità o emulare il comportamento della vittima: qualsiasi abilità usata si serve dei punteggi del vampiro. Il fruitore deve eseguire un tiro di Persuasione + Espressività contro Prontezza + Intuito per simularne atteggiamenti, espressioni e così via.

  Infine, una possessione viola la vittima persino più intimamente di un Legame di Sangue; ne consegue che il Narratore dovrebbe considerare di infliggere Macchie a chi usa questo potere.
- **Durata:** finché la possessione non termina, volontariamente o meno.

Telepatia

A questi livelli di Auspex il vampiro può letteralmente leggere le menti, nonché proiettare i suoi pensieri nelle menti altrui. Se leggere i pensieri di un mortale è piuttosto facile, penetrare le menti dei non morti richiede uno sforzo molto più arduo.

- **Costo:** una Prova di Risveglio (più 1 punto Volontà sui vampiri non consenzienti)
- **Riserve di dadi:** Fermezza + Auspex contro Prontezza + Sotterfugio
- **Sistema:** il fruitore non deve eseguire alcun tiro

per proiettare i pensieri su chiunque, vampiro o mortale, benché gli sia richiesto di vedere il bersaglio. Per leggere la mente di un mortale entro il suo campo visivo, il vampiro deve guardarlo negli occhi e superare un confronto di Fermezza + Auspex contro Prontezza + Sotterfugio (a meno che il mortale non acconsenta, nel qual caso non è necessario tirare). Una vittoria significa che il fruitore può discernere i pensieri superficiali sotto forma di flusso di immagini, ma un margine più alto gli consente di sondare ricordi sepolti o più lontani. Una vittoria critica offre un quadro coerente dei pensieri attuali e delle intenzioni del soggetto. Per leggere i pensieri di un vampiro non consenziente occorre spendere 1 punto Volontà prima del tiro.

- **Durata:** circa un minuto per Prova di Risveglio, aumentata all'intera scena per i soggetti consenzienti.

Dominazione

"La signorina Savona, presumo." Talley fece un profondo inchino alla Ventrue prodigio quando lei e il suo seguito entrarono nel monumento dove doveva svolgersi il loro incontro.

"Chiamami pure 'Miss', 'Madame', 'Lady' o come preferisci, Segugio. Le tue azioni sono più importanti delle buone maniere." Fiorenza Savona congedò con un cenno due delle sue guardie del corpo, come immaginari granelli di polvere sulla sua manica. "Tu e i tuoi colleghi di clan avete agito bene. Grazie al vostro... sacrificio, il mese scorso abbiamo certificato il rogo di quattro Cardinali del Sabbat. Siamo pronti a sottoporre al Magister la richiesta fondata della vostra affiliazione a noi."

Talley sorrise, sebbene i suoi sorrisi fossero sempre falsi, e incontrò lo sguardo di Savona. "Mandi via subito le sue guardie." Le parole incisero la mente della Ventrue come una spada impugnata senza alcuna sottigliezza.

Lei si accigliò e sibilò al Lasombra. "Pensi davvero di potermi manipolare così direttamente? Non sono una Sangue debole o un ghoul che puoi comandare a bacchetta, Custode!" Ogni membro del suo seguito portò le mani alle armi nascoste.

"Aspetti, aspetti..." adesso Tulley sogghignava. "Volevo solo sincerarmi che lei non fosse una fragile intermediaria. Preferisco trattare con i caratteri forti, e chiaramente il suo lo è. Non era mia intenzione offendere." Le guardie di Savona si bloccarono, in attesa della sua risposta. Lei ordinò di mettere via le armi.

Talley si inchinò di nuovo, annotando mentalmente che per arrivare a quella Ventrue avrebbe dovuto concentrarsi sullo schiacciare la volontà dei suoi servi.

Pseudonimi: Incantare Serpenti, Mesmerismo, *Mentis Imperium*

Dominazione concede a un vampiro la capacità di controllare le azioni altrui, alterare i ricordi e costringere gli esseri viventi a compiere azioni che spontaneamente non farebbero mai. Al suo livello più basilare, la Disciplina permette di far dimenticare a una vittima di essere stata assaporata. A quello più elevato consente ai Fratelli di schiavizzare intere folle di mortali: la Bestia nel suo aspetto più crudele e tirannico.

Dominazione è il manganello che fa rispettare la Masquerade, crea servitori sottomessi e rafforza la fiducia in se stesso di un vampiro. Quando la usano, i Cainiti si sentono onnipotenti, benché i più saggi tra loro sappiano che anche questa può essere una catena messa al loro collo dal Sangue.

Caratteristiche

Quasi tutti i poteri di Dominazione richiedono il contatto di sguardi con la vittima. Una volta stabilito il contatto, la Disciplina impedisce alla vittima di distogliere gli occhi finché il vampiro non ha impartito il suo comando, salvo interferenze. Catturare lo sguardo di un soggetto che stia attivamente tentando di non guardare negli occhi il vampiro richiede un confronto di Fermezza + Intimidire contro Prontezza + Allerta del bersaglio. Ovviamente è impossibile guardare negli occhi chi li tiene chiusi con tutte le forze o è bendato, ma quella persona sarà facile preda di altre tattiche.

Usare Dominazione in combattimento o in altre situazioni frenetiche è limitato alle persone che attaccano o interagiscono altrimenti con il fruitore, perché l'attenzione di tutti gli altri è saldamente focalizzata sul proprio pericolo.

A meno che il vampiro non disponga di mezzi soprannaturali quali Telepatia (Auspex 5), deve impartire verbalmente i comandi alle vittime, che devono essere in grado di sentire la sua voce e capire la sua lingua.

Senza Decreto Terminale (Dominazione 5), i comandi

risultanti nell'ovvia morte o ferimento grave del soggetto falliscono automaticamente, e il soggetto tira per resistere agli ordini che risultano in altri danni fisici o sociali, come spogliarsi in pubblico (per altri dettagli vedere la descrizione dei poteri). Non si può usare Dominazione per estrarre informazioni, in quanto la vittima diventa un pupazzo privo di volontà quando è sotto il suo influsso. Ad esempio, il comando "Parla" ha come risultato una farfugliante insalata di parole a casaccio, mentre un individuo Mesmerizzato a cui viene detto "dimmi ciò che sai dell'assassino" risponde "ciò che sai dell'assassino". Dominazione non può ordinare ai soggetti di fare cose che non possono comunque fare a comando, come "Dormi". In definitiva, spetta al Narratore definire cosa può fare, con la raccomandazione che essa rimanga una Disciplina tra tante e non la risposta universale a qualunque problema.

Dominazione va dritta al nocciolo della supremazia predatoria dei vampiri; pertanto, essi devono resistere ai tentativi di Dominarli. Un vampiro di Generazione più bassa (più forte) può resistere ai tentativi di Cainiti di Generazione più alta spendendo un punto Volontà e negando del tutto l'effetto.

Con un fallimento totale nel tiro di qualsiasi potere di Dominazione, il vampiro non può più Dominare quel bersaglio per il resto della storia.

Dominazione mina l'Umanità, specialmente se il vampiro ha dei Principi che riguardano la libertà personale o proibiscono le violazioni dell'integrità umana. Farne uso può provocare Macchie (p. 239).

- **Tipo:** Mentale
- **Minaccia alla Masquerade:** bassa. A meno di non Dominare un'intera platea spingendola a buttarsi giù dalle scogliere di Dover, questo rimane uno dei poteri vampirici più sottili.
- **Risonanza ematica:** flemmatica. Il sangue di sottomessi o dominanti, padroni e schiavi, capitani d'industria, individui assetati di potere, capi e seguaci di culto.

Livello 1

Annebbiare la Mente

Pronunciando il comando "Dimentica!", il vampiro può far sì che la vittima dimentichi il momento attuale e i minuti che lo hanno preceduto, quanto basta per cancellare il ricordo di essere stati un pasto fugace o un incontro fortuito. Non vengono plasmati nuovi ricordi, e se messa sotto pressione, la vittima si renderà conto di avere 'perso' qualche minuto.

- **Costo:** gratuito
- **Riserve di dadi:** Carisma + Dominazione contro Prontezza + Fermezza
- **Sistema:** non è richiesto alcun tiro contro un mortale impreparato. Offuscare la memoria di chi oppone resistenza o di un altro vampiro richiede invece un tiro di Carisma + Dominazione contro Prontezza + Fermezza.
- **Durata:** indefinita

Comando

Fissando negli occhi la vittima, il vampiro può impartire un comando a singola azione, non più di una breve frase, che viene obbedito alla lettera. Deve essere possibile completarla in un solo turno. Il Narratore ha la facoltà di interpretare i comandi ambigui in modo imprevisto o sfavorevole al vampiro; in alternativa, confondono la vittima e falliscono.

- **Costo:** gratuito
- **Riserve di dadi:** Carisma + Dominazione contro Intelligenza + Fermezza
- **Sistema:** non è richiesto alcun tiro contro un mortale impreparato. Comandare una vittima che resiste, una vittima già Dominata nella stessa scena o un altro vampiro richiede invece un confronto di Carisma + Dominazione contro Intelligenza + Fermezza, così come i comandi che contrastano con la natura della vittima.
- **Durata:** non oltre una singola scena

Livello 2

Demenza

- **Amalgama:** Oscurazione 2

Questo insidioso potere non richiede nient'altro che una conversazione casuale, perché la perniciosa influenza del vampiro si nasconde tra le frasi e le inflessioni del discorso. La vittima si ritrova sempre più nervosa mano a mano che i suoi demoni interiori emergono in superficie, soffocando gradualmente ogni raziocinio e logica.

- **Costo:** una Prova di Risveglio per scena
- **Riserve di dadi:** Persuasione + Dominazione contro Autocontrollo + Intelligenza
- **Sistema:** dopo avere avviato una conversazione con la vittima, il vampiro può

attivare questo potere. Per la durata della scena, il fruitore può impegnare un individuo a ogni turno in un confronto di Persuasione + Dominazione contro Autocontrollo + Intelligenza, causando danni Superficiali alla Volontà. Un mortale che risulti Menomato da questo potere sperimenta una crisi di nervi o un episodio psicotico, le cui modalità dipendono dal suo carattere (e forse dalla sua Risonanza ematica). Un vampiro Menomato dal potere soccombe immediatamente a una Compulsione scelta dal fruitore.

Se il fruitore vuole influenzare più vittime, deve eseguire una Prova di Risveglio separata per ciascuna di esse.

- **Durata:** una scena

Mesmerismo

Il vampiro può impartire ordini complessi, a patto che abbia catturato lo sguardo della vittima e la situazione sia calma quanto basta per darle ordini. La vittima deve eseguire subito e al meglio delle sue capacità le istruzioni, che però non possono includere azioni condizionali ("...se vedi Henry, dagli il documento"), in quanto le richiederebbero di esercitare facoltà cognitive.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Persuasione + Dominazione contro Intelligenza + Fermezza
- **Sistema:** non è richiesto alcun tiro contro un mortale impreparato. Comandare una vittima che resiste o un altro vampiro richiede invece un confronto di Persuasione + Dominazione contro Intelligenza + Fermezza, così come i comandi che contrastano con la natura della vittima.
- **Durata:** una scena

Livello 3

Oblio della Mente

Il vampiro può riscrivere interi tratti dei ricordi della vittima, purché riesca a mantenere il contatto di sguardi e la sua totale attenzione ininterrotta. Descrive a parole i nuovi ricordi del soggetto, il quale li accetta come propri. Il potere non consente di investigare i veri ricordi della vittima; è più come dipingere su una tela già usata.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Persuasione + Dominazione contro Intelligenza + Fermezza
- **Sistema:** confronto di Persuasione + Dominazione contro Intelligenza + Fermezza. Ogni punto di margine consente di aggiungere o rimuovere un ricordo in più. La vittima rammenta le alterazioni solo in modo vago, come sensazioni nebulose che si dissipano a un esame approfondito. Una vittoria critica crea un'impronta perfetta e reale come un ricordo autentico.
- **Durata:** indefinita

Suggestione Post-Ipnotica

Quando usa Mesmerismo, il vampiro può ora impiantare una suggestione post-ipnotica, consentendo a un comando di rimanere quiescente fino al verificarsi di uno stimolo specifico. L'attivatore può essere qualsiasi cosa, da una specifica data a una persona ("Quando incontri Roland, digli queste parole") all'udire una particolare frase. La Suggestione Post-Ipnotica non si esaurisce mai:; una persona può esistere per anni con un ordine sepolto nella mente. Il fruitore può impiantare solo un ordine per ogni vittima.

- **Costo:** nessun costo aggiuntivo
- **Sistema:** come Mesmerismo, benché il Narratore possa eseguire eventuali tiri di nascosto. Non c'è modo di sapere se il comando sommerso funzionerà finché non si verificano le condizioni.
- **Durata:** passivo

Livello 4

Razionalizzazione

Le vittime del vampiro ora credono che le azioni da loro compiute sotto l'influsso di Dominazione siano il risultato del libero arbitrio e difendono il proprio operato, per quando assurdo possa essere. L'esposizione a lungo termine a questo potere può causare alla vittima gravi traumi mentali.

- **Costo:** nessun costo aggiuntivo
- **Sistema:** se indotta a riflettere sulle sue convinzioni, la vittima può effettuare un test di Prontezza + Allerta (Difficoltà 5). Se vince, comincia a mettere in dubbio il proprio giudizio e forse anche la sua sanità mentale.
- **Durata:** indefinita

Livello 5

Decreto Terminale

Non più intralciato dall'istinto di conservazione della vittima, il vampiro può impartirle comandi che la portino direttamente al ferimento o alla morte. I mortali possono essere obbligati a spararsi in testa, saltare giù dai palazzi o

inghiottire veleni. I vampiri possono, con un po' di sforzo, essere indotti a esporsi al fuoco o alla luce del sole.

- **Costo:** nessun costo di Fame aggiuntivo, ma il prezzo da pagare in Umanità può essere alto.
- **Sistema:** i comandi terminali ora devono essere resistiti (vedere i singoli poteri per le modalità) anziché fallire automaticamente.
- **Durata:** passivo

Manipolazione di Massa

Ora il vampiro può comandare intere congregazioni di mortali e in alcuni casi persino gruppi di vampiri. Può usare questo potere per impartire ordini o alterare ricordi.

- **Costo:** una Prova di Risveglio in aggiunta al costo del potere amplificato
- **Sistema:** il Fratello può amplificare qualsiasi altro potere di Dominazione per influenzare un gruppo di individui, mortali o vampiri. Tutte le vittime devono poter vedere gli occhi del fruitore, che esegue ogni tiro necessario contro la riserva dell'avversario più forte nel gruppo.
- **Durata:** come il potere amplificato

Oscurazione

D'accordo, partiamo dall'inizio. Sono solo un corriere, e dopo aver sentito di questo ordine passato per tre aziende prima di arrivare a me – è ovvio che qualcuno stesse cercando di nascondere le sue tracce – e avere ricevuto un bel bonus sottobanco, mi sono detto "cazzo, perché no?" Ecco come mai sono finito a consegnare quel pacco alla villa. No, non ho mai guardato cosa c'era nella scatola, ma a giudicare da com'era messo quel posto direi che avesse a che fare coi computer.

Dunque, il tizio che apre la porta sembra una specie di maggiordomo. Ha un aspetto normale, anche se è un po' pallido e pare uscito da un giornalino a fumetti. Gli consegno la scatola, chiedo la firma e quello mi scruta da capo a piedi. Mi chiede di entrare per ricevere il mio bonus. Ho già ricevuto una gratifica, ma cacchio, un'altra non fa mica male!

Così vado dentro. Il maggiordomo si allontana e arriva qualcun altro. Una cameriera, stavolta. Chiede se voglio un drink. Rispondo che sto a posto. Voglio solo prendere i soldi e andarmene.

La cameriera se ne va e riappare il maggiordomo. Mi assale una strana sensazione. Mi consegna una busta di contanti e chiede se voglio vedere l'attrezzatura di quel posto. Il bello è che non sono mai stato un amante della tecnologia, ma decido di dare un'occhiata comunque. Mentre mi fa strada in casa vedo server, computer, cavi stesi dappertutto. Una vera trappola, in caso di incendio. Tendo la mano per scostarne uno, e secondo me la mia sacca s'impiglia. È proprio in quel momento che succede.

Il maggiordomo si gira e mi strilla di non toccare niente. La sua faccia cambia davanti ai miei occhi. E anche il suo corpo. Si trasforma in una specie di ometto piccolo e squamoso. E poi è la cameriera. E poi è di nuovo il maggiordomo. E poi è qualcun altro. E poi scappa tra le ombre che all'improvviso noto dovunque in quella casa. Ovviamente me la squaglio a gambe levate, cazzo.

Perciò, sì, quel tizio si chiamava 'Meropis', ma c'è una cosa strana: sono passato dalla villa una settimana dopo ed era completamente vuota e polverosa, come se fosse disabitata da decenni.

Pseudonimi: Modalità Furtiva, Ammantarsi, Velarsi, *Occultus*

Per qualsiasi cacciatore, la capacità di nascondersi, muoversi senza essere visto e sfruttare il mimetismo si rivela vitale. Per i Fratelli che praticano Oscurazione, i suoi poteri offrono la copertura perfetta per avvicinarsi alle vittime, camuffarsi da persone innocue e scappare quando la situazione si fa troppo calda.

Gli esperti di Oscurazione possono utilizzarla per appostarsi nelle ombre mentre spiano, cambiare aspetto mentre sono sorvegliati e persino estendere il dono a un gruppo di vampiri desiderosi di nascondersi.

Caratteristiche

I poteri di Oscurazione agiscono tramite un mesmerismo ambientale di basso livello. Gli osservatori vedono il vampiro, ma le loro menti scelgono di ignorarlo. I testimoni si spostano inconsciamente se il fruitore blocca la loro strada e razionalizzano tale comportamento se interrogati. La Disciplina influenza tutti e cinque i sensi, tranne dove diversamente indicato.

Oscurazione ha qualche limite: l'illusione fallisce se l'osservatore non può ignorare il vampiro o se questi lo mette con le spalle al muro. Un vampiro che blocchi una porta non può mantenere Oscurazione contro qualcuno che vuole attraversarla. Analogamente, le azioni violente mettono a rischio la facciata, così come le azioni quali alzare la voce, i tentativi di borseggiare falliti e le armi sollevate per colpire. È invece possibile bisbigliare senza interromperne gli effetti.

In generale, la Disciplina non

offre protezione dalla sorveglianza tecnologica. Un umano che sorveglia il vampiro fatica a orientare l'ottica nel verso giusto, ma videocamere e sensori di altro tipo possono rilevarlo.

Un vampiro che usi Percepire l'Invisibile (Auspex 1) può individuare personaggi Oscurati tirando Prontezza + Fermezza contro Prontezza + Oscurazione. Chiunque può scoprire un vampiro Oscurato che attiri su di sé l'attenzione; tali osservatori si avvedono della rivelazione involontaria con un confronto di Prontezza + Allerta (o Fermezza + Allerta in caso di ricerca attiva) contro Prontezza + Furtività. Ciò si applica anche agli attacchi di sorpresa dall'Oscurazione – la vittima ha sempre la possibilità di percepire il pericolo un attimo prima del colpo.

- **Tipo:** Mentale
- **Minaccia alla Masquerade:** bassa. Il non farsi vedere, in fondo, è lo scopo della Disciplina.
- **Risonanza ematica:** melanconica. Individui ignorati e invisibili, senzatetto, reietti e depressi; spie, borseggiatori, servitori, vagabondi e attrezzisti teatrali, nonché ogni persona che opera dietro le quinte.

Livello 1

Manto d'Ombre

Restando del tutto immobile, il vampiro si confonde nell'ambiente. Finché resta dietro una copertura di qualsiasi tipo, non fa rumore e non si muove, può essere rilevato solo da mezzi tecnologici o soprannaturali.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** valgono le regole generali di Oscurazione. L'effetto permane finché il fruitore non si muove o è individuato con altri mezzi.
- **Durata:** una scena

Silenzio di Morte

Popolare presso i Banu Haqim, questo potere silenzia completamente il vampiro, cancellando ogni rumore che emette. Come altri poteri di Oscurazione, anche questo funziona solo sulle persone a portata di udito e non inganna microfoni o altri rilevatori elettronici. A differenza di altre facoltà di Oscurazione, questo potere funziona solo nella sfera uditiva, ma in cambio la sua efficacia è maggiore. Un vampiro deve fare davvero un bel chiasso per spezzare il silenzio.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** il vampiro silenzia passi, vestiti, piccoli urti e altri rumori che emette. Ciò lo rende non rilevabile se un osservatore potrebbe scoprirlo solo dal rumore, ad esempio quando cammina al piano superiore di una casa.

  Il potere non elimina i suoni che il fruitore produce fuori dal suo spazio personale (lancia oggetti, li fa cadere o sbatte la porta, ad esempio). A parte ciò, il vampiro può essere scoperto solo con Percepire l'Invisibile (Auspex 1).
- **Durata:** una scena

Livello 2

Passaggio Inosservato

Il vampiro può ora muoversi restando nascosto: è a tutti gli effetti invisibile, pur con le consuete limitazioni di Oscurazione.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** a patto che il vampiro non emetta odori pungenti e rumori più forti di un sussurro, il potere funziona automaticamente. L'osservatore può eseguire un tiro di percezione solo se la sua attenzione è attirata sul vampiro.

  Percepire l'Invisibile (Auspex 1) può rilevare il vampiro nascosto secondo le normali regole di Oscurazione.

  Si noti che il fruitore non può usare questo potere per sparire mentre è osservato direttamente: in tal caso fallisce automaticamente.
- **Durata:** una scena o fino alla scoperta

Livello 3

Alone nello Schermo

Ora il Cainita può estendere gli effetti di Oscurazione ai media elettronici, consentendogli di apparire invisibile o dissimulato se osservato sullo schermo. Se un osservatore guarda l'immagine più tardi, ad esempio una fotografia o una registrazione, l'effetto si riduce: la sagoma del vampiro è un po' sfocata, rendendo difficile identificarlo. Inoltre, la sorveglianza automatica ha la tendenza a fare le bizze in presenza del vampiro, riducendo le sue probabilità di essere captato dai sistemi elettronici automatizzati.

- **Costo:** nessun costo aggiuntivo
- **Sistema:** non è richiesto alcun tiro aggiuntivo se il vampiro è osservato in diretta. Ai fini della Disciplina, gli osservatori si considerano fisicamente in presenza del vampiro. I test per identificarlo in seguito su filmati, foto o altre registrazioni eseguite mentre Oscurazione

era attiva hanno Difficoltà +3. Il fruitore ottiene anche 3 dadi extra alle riserve usate per tentare di aggirare sorveglianza e contromisure elettroniche.
- **Durata:** in base al potere usato

Maschera dei Mille Volti

Anziché sparire, il vampiro può assumere l'aspetto di uno sconosciuto comune, qualcuno che ci si aspetterebbe di trovare nella zona. A differenza di altri poteri di Oscurazione, ciò gli consente di interagire e comunicare con gli altri. Suscita pochi sospetti in quanto la sua presenza è del tutto plausibile (cioè non inganna chi non si aspetta di trovare nessuno o che reagirebbe con ostilità a un estraneo). Inoltre, il potere non fornisce documenti o altri modi di sviare un controllo dell'identità.
- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** non è richiesto alcun tiro. Chiunque veda il vampiro vede una faccia comune dello stesso sesso e corporatura del fruitore. I vestiti diventano altrettanto banali, a seconda dell'ambiente. In un ufficio il vampiro può apparire come un guardiano notturno, mentre in fabbrica sembra indossare una tuta da lavoro. Percepire l'Invisibile (Auspex 1) può contrastare il potere normalmente.
- **Durata:** una scena

Livello 4

Occultamento

Questa capacità consente al vampiro di nascondere un oggetto inanimato come una porta, un'auto o una piccola casa. Come altri poteri di Oscurazione, ciò non rende l'oggetto davvero invisibile, ma crea un effetto ipnotico permanente che induce quasi chiunque a ignorarne l'esistenza. In questo caso, il potere è particolarmente efficace, visto che è improbabile che l'oggetto attiri su di sé l'attenzione. A meno che qualcosa non faccia sbattere i passanti sull'oggetto o qualcuno lo indichi, la gente si comporta come se non ci fosse, girando all'occorrenza attorno agli oggetti voluminosi.
- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Intelligenza + Oscurazione
- **Sistema:** il vampiro tocca l'oggetto e esegue un test di Intelligenza + Oscurazione a Difficoltà compresa tra 2 (occultare un anello in un cassetto pieno di altri ricordi) a 6 (nascondere una casa al centro di una piazza), in base alla taglia e ubicazione dell'oggetto. Il potere dura una notte. Ogni punto del margine di successo estende l'efficacia di un'altra notte.

  Il potere cela anche chiunque e qualsiasi cosa si trovi dentro l'oggetto (ad esempio gli occupanti di un'auto o una capanna), a patto che l'osservatore rimanga fuori. Non può influenzare oggetti più grandi di una casa a due piani né qualsiasi oggetto semovente (come un'auto in corsa). Un vampiro con Percepire l'Invisibile (Auspex 1) può notare l'oggetto vincendo un confronto di Prontezza + Auspex contro Intelligenza + Oscurazione del fruitore.
- **Durata:** una notte, più un'altra notte per ogni punto nel margine di successo.

Svanire

- **Prerequisito:** Manto d'Ombre

Il vampiro può attivare Manto d'Ombre e Passaggio Inosservato anche se lo guardano direttamente: sembra svanire in un batter di ciglia, e persino il suo ricordo diventa indistinto e nebuloso.
- **Costo:** come il potere amplificato
- **Riserve di dadi:** Prontezza + Oscurazione contro Prontezza + Allerta
- **Sistema:** per svanire davanti a un mortale, eseguite un confronto di Prontezza + Oscurazione contro Prontezza + Allerta. Con una vittoria l'osservatore si chiede se il vampiro sia mai stato davvero lì; il suo ricordo dell'episodio si offusca. Con una vittoria critica, il vampiro svanisce del tutto dalla memoria del soggetto. Il potere non agisce sui ricordi dei vampiri, ma qualsiasi vittoria del fruitore li nasconde come se avesse avviato il potere essendo inosservato. Svanire può essere usato solo una volta per scena.
- **Durata:** come il potere amplificato

Livello 5

Ammantare le Moltitudini

Il vampiro può nascondere i compagni sotto il mantello di Oscurazione.
- **Costo:** una Prova di Risveglio in aggiunta al costo del potere amplificato
- **Sistema:** il vampiro può estendere i suoi poteri di Oscurazione a un numero di soggetti consenzienti pari alla

sua Prontezza, più uno per ogni ulteriore Prova di Risveglio effettuata. Il vampiro può usare sul gruppo uno qualsiasi dei poteri che conosce e, qualora sia necessario tirare, è come se ogni membro del gruppo lo avesse usato su di sé con la riserva del vampiro Oscuratore. I membri del gruppo possono comunque percepirsi a vicenda mentre sono sotto l'effetto del potere. Se uno degli oscurati, a parte il fruitore originale, è scoperto per colpa sua o per l'astuzia di un osservatore, il resto del gruppo rimane nascosto. Se è il fruitore a essere scoperto, lo sono anche tutti gli altri.

- **Durata:** come il potere amplificato

Guisa dell'Impostore

- **Prerequisito:** Maschera dei Mille Volti

Con qualche preparativo, il vampiro può assumere l'aspetto di uno specifico individuo di qualunque sesso o corporatura. Deve studiare attentamente il soggetto imitato, o la messinscena fallirà quando incontra chiunque lo conosca appena più approfonditamente.

- **Costo:** Una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Prontezza + Oscurazione, Persuasione + Espressività
- **Sistema:** il Fratello deve studiare la faccia da copiare per almeno 5 minuti e da diverse angolazioni. Quindi servono altri 10 minuti per imitarne la voce e i manierismi. Il vampiro può copiare solo apparenze umane, non forme animali. Quindi il Narratore esegue di nascosto un tiro di Prontezza + Oscurazione (Difficoltà 4). Un fallimento significa che la somiglianza non è convincente e chiunque conosca la persona copiata si accorge automaticamente che qualcosa non va. Una vittoria crea un'illusione credibile, ma il fruitore deve eseguire un test di Persuasione + Espressività per imitare parlata e manierismi. Una vittoria critica crea un'illusione perfetta senza bisogno di eseguire altri tiri. Percepire l'Invisibile (Auspex 1) può penetrare la maschera secondo le regole normali.
- **Durata:** Una scena

Potenza

"Io non sono un teppista qualunque." Theo era su un palco dismesso a Berlino, insieme a Hesha Ruhadze del Ministero e Rudi del clan Gangrel. Tre angoli del Movimento Anarchico, anche se il pubblico di una trentina di persone era formato per lo più da Vili e Sangue debole. "E voi non siete bravi ragazzi e ragazze. Nessuno di noi è lo stupido sempliciotto che la Camarilla vorrebbe che sia! Eravate mortali e adesso non lo siete più, ma valete tanto quanto quegli stronzi nella Torre d'Avorio!"

Un gridolino di assenso si levò nel vecchio teatro, mentre Hesha batteva lentamente le mani. Theo proseguì, avvicinandosi a una colonna che svettava dal centro del palcoscenico al soffitto. "Non subiremo più le loro cazzate di scherno! Non saremo cittadini di seconda classe! Non saremo rifiuti da spazzare sulla strada dell'Inquisizione!" Theo Bell sferrò un pugno nella colonna di cemento, trapassandola da parte a parte. Con un ruggito, liberò il braccio e lo tenne alzato.

Le grida di sostegno divennero acclamazioni. Hesha inarcò un sopracciglio. Era un gesto teatrale, certo, ma confermava la sua opinione: meglio stare dietro ai pugni di Theo che davanti.

Pseudonimi: Hulkismo, Possanza del Sangue, *Percutio*

Tra i membri del clan Brujah c'è un detto popolare: "La tua forza può essere sottovalutata solo una volta". Potenza è la forza amplificata dalla vitae e va molto oltre le capacità fisiche di altri vampiri. Più impressionante di qualunque droga potenziante, più innaturale del fisico di un culturista pompato, la Disciplina è la Bestia scatenata nei pugni, piedi, arti e pura possanza corporea di un vampiro. Ma non è adatta solo a colpire, sebbene sia perfetta per tale scopo: rappresenta la capacità di obbligare il corpo a compiere azioni impossibili ai mortali.

La sua incongruenza sfida ogni altra Disciplina: un Nosferatu dall'aria vecchia e fragile può picchiare più forte di un peso massimo umano, mentre un Brujah abbracciato da bambino può decapitare una vittima con un solo fendente.

Caratteristiche

- **Tipo:** Fisica
- **Minaccia alla Masquerade:** da media a alta. Le sue applicazioni minori possono essere giustificate come "forza isterica", ma quando nei marciapiedi appaiono crepe e gli edifici cominciano a sbriciolarsi, tale spiegazione perde anche il poco di credibilità che aveva.
- **Risonanza ematica:** collerica.

I forti e sani; atleti e giovani in perfetta forma, palestrati, lottatori, muratori e taglialegna, portuali.

Livello 1

Corpo Micidiale

Il vampiro è in grado di causare danni raccapriccianti ai mortali, squarciando la carne e spezzando le ossa a mani nude.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** se il vampiro lo desidera, i suoi attacchi a mani nude infliggono danni Aggravati alla Salute dei mortali. Ignorano inoltre un livello di armatura per pallino di Potenza del vampiro.
- **Durata:** passivo

Salto Sovraumano

L'empia forza del vampiro non si limita alle sue braccia e ai pugni, ma può farlo balzare più in alto e più lontano di qualsiasi mortale.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** il Cainita può saltare in verticale un numero di metri pari a 3 volte il suo livello di Potenza, e 5 volte il suo livello in orizzontale. Il vampiro può spiccare questi balzi prodigiosi senza bisogno di prendere la rincorsa.
- **Durata:** passivo

Livello 2

Prodezza

Il Sangue dei vampiri con Potenza offre molta più forza rispetto a quello di chi non la possiede.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** una volta attivato, il valore di Potenza si somma ai danni che il vampiro infligge a mani nude, nonché alle prove di Forza; metà del valore (arrotondato per eccesso) si somma invece ai danni di Mischia.
- **Durata:** una scena

Livello 3

Nutrizione Brutale

Noto anche come "Bacio Feroce", questo potere consente di impiegare una sacrilega forza interiore quando si dissangua una vittima. In pochi istanti, l'aggressore trangugia torrenti di sangue, maciullando la vittima al contempo. Il risultato è una nutrizione efficace, seppure devastante, spesso usata nel vivo di una battaglia dove i resti mutilati della vittima possono essere nascosti meglio.

- **Costo:** gratuito.
- **Sistema:** il vampiro può dissanguare completamente un umano nel giro di secondi, di solito entro un solo turno. Ogni livello di Fame saziata causa un danno Aggravato alla Salute della vittima, le cui vene e organi scoppiano internamente. Usare Nutrizione Brutale sugli organi morti e inerti di un vampiro causa solo danni Superficiali alla Salute.

  In combattimento, il potere è attivato subito dopo un attacco riuscito di Rissa tramite le zanne. La vittima subisce per primi i danni del morso, quindi i danni del potere. L'armatura non protegge da Nutrizione Brutale in quanto le lesioni si verificano, o almeno iniziano, per lo più all'interno.

  Il Narratore può dichiarare che uccidere maciullando le vittime provoca Macchie (p. 239).
- **Durata:** una nutrizione

Scintilla di Collera

- **Amalgama:** Ascendente 3

Mescolando Ascendente e Potenza, il vampiro può suscitare la rabbia e persino la frenesia negli astanti, con la stessa facilità di soggezione o terrore. Il fruitore deve stare attento a non scatenare una folla inferocita su di sé anziché sul bersaglio o contro se stessa.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Persuasione + Potenza
- **Sistema:** quando è attivo, il vampiro può sommare il suo valore di Potenza a qualunque tentativo di aizzare alla violenza una persona o una folla. Inoltre, può attivare il potere ed eseguire un confronto di Persuasione + Potenza contro Autocontrollo + Intelligenza di un altro vampiro: se vince, questi deve eseguire un test di frenesia da rabbia a Difficoltà 3.
- **Durata:** una scena

Stretta Prodigiosa

Concentrando la sua forza soprannaturale nelle proprie dita di mani e piedi, il vampiro afferra e conficca le estremità in praticamente qualunque superficie: può scalare e restare appeso a muri e soffitti anche senza appigli. Guardando in seguito da più vicino si vedono fori e deformazioni rivelatrici nelle superfici, in quanto si tratta di una mera applicazione di forza bruta e non di aderenza nello stile dei supereroi.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** usando questo potere, il vampiro supera automaticamente qualsiasi test di Abilità per scalare una superficie non metallica. A discrezione del Narratore può anche scalare

rivestimenti di rame, bronzo o altri metalli teneri. Le superfici di vetro sottile (benché generalmente non le pareti di vetro dei moderni grattacieli) possono sbriciolarsi per la pressione. Per il resto, un vampiro può restare appeso a un muro per una scena, ma per aggrapparsi con i piedi dev'essere scalzo.

La scalata o aderenza lascia indizi evidenti a chiunque superi un test di Intelligenza + Investigare a Difficoltà 2. Per individuare le impronte sul vetro non è nemmeno necessario tirare.

- **Durata:** una scena

Livello 4

Sorso della Possanza

Il Sangue del vampiro si satura di Potenza e conferisce una parte di tale potere a chiunque ne beva. Il potere è l'analogo di Sorso della Finezza (p. 270).

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** bere direttamente dal vampiro una misura di Sangue pari a una Prova di Risveglio conferisce temporaneamente metà dei suoi pallini di Potenza (arrotondati per difetto). Il bevitore ottiene gli stessi poteri del donatore fino a quel livello.
- **Durata:** una notte; per i vampiri, fino alla successiva nutrizione o finché la Fame non sale a 5.

Livello 5

Pugno di Caino

Le mani nude del Fratello possono infliggere ferite tremende, letali per i mortali e gli altri vampiri. Può maciullare una vittima, trafiggerla, impalarla, decapitarla e persino strapparle il cuore dal petto.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** per una scena, il vampiro infligge danni Aggravati alla Salute agli esseri mortali e soprannaturali nei test di Rissa, facendoli letteralmente a pezzi a mani nude.
- **Durata:** una scena

Scossa Tellurica

La possanza del vampiro diventa una forza elementale: ora può percuotere il suolo con un pugno o il piede e creare un'onda d'urto che getta a terra gli avversari. Si tratta di una delle applicazioni più teatrali di Potenza e dev'essere usata con cautela per non farsi letteralmente crollare addosso gli edifici.

- **Costo:** due Prove di Risveglio
- **Sistema:** per creare l'onda d'urto non occorre alcun test aggiuntivo (il terreno è difficile da mancare!). Chiunque si trovi in un raggio di 5 metri dal vampiro deve eseguire un test di Destrezza + Atletica (Difficoltà 3) con i risultati seguenti. Chiunque sia preparato alla scossa (ad esempio i compagni del vampiro) può migliorare automaticamente di un grado il suo risultato.
  - □ **Vittoria critica:** nessun effetto.
  - □ **Vittoria:** sbilanciato; perde la sua azione di quel turno.
  - □ **Fallimento:** cade prono. Perde la sua azione di quel turno e deve spendere un turno per rialzarsi.

  Il potere provoca ingenti danni collaterali. Se usato sul terreno, la superficie si riempie di crepe. Se usato in interni, i mobili si spaccano e gli specchi vanno in frantumi. Se usato ai piani superiori il pavimento può sfondarsi e chiunque sia entro il raggio d'azione precipita al piano di sotto. Il potere può essere usato solo una volta per scena.
- **Durata:** un utilizzo

Proteide

Rudi guadò l'acqua bassa, girandosi per vedere se gli inseguitori gli fossero ancora alle costole ora che aveva lasciato il terreno soffice e smesso di lasciare impronte. Non riusciva a vederli, ma udiva distintamente i loro ululati. Imprecò. Incontrare i Lupini non era mai una bella cosa, ma reagire come aveva fatto lui, scoprendo gli artigli e minacciando di cavare gli occhi a quel cucciolo di lupo mannaro... Avrebbe dovuto controllare meglio la sua rabbia. Dopotutto non era un Brujah.

Il Gangrel non era un esperto se si trattava di percepire l'invisibile, ma sapeva che il branco era vicino. Mancavano ancora vari chilometri a Copenaghen, e a piedi non ce l'avrebbe mai fatta. Fermatosi per un secondo, studiò l'aria notturna e l'acqua sotto di sé. Spiccare il volo e sperare di essere più veloce del sole o rannicchiarsi sotto una coltre di fango e polvere. Aveva bisogno di sangue, ma prima doveva sopravvivere.

I lupi mannari abbaiarono piombandogli addosso, ma videro il pavido Gangrel rivolgere loro un saluto di scherno mentre si immergeva nel terreno. Il cucciolo infuriato spazzò con le zampe l'acqua fetida e si mise a pestare il terreno, poi i suoi compagni lo trascinarono via.

Pseudonimi: Morfismo, Trasformazione, *Mutatio*

Il fatto che i vampiri possiedano questa capacità provoca lo sdegno dei lupi mannari, che la ritengono una parodia dei loro poteri: quei non morti possono diventare lupi o pipistrelli, o farsi crescere artigli e zanne micidiali simili alle loro. Eppure, Proteide scorre nel Sangue dei Fratelli sin dagli albori della loro esistenza. Il potere di mutare, cambiare forma e diventare predatori sempre più letali è una cosa naturale per i vampiri quanto lo è per i Lupini.

I fruitori di Proteide la apprezzano per la sua utilità. Essa consente a un vampiro di diventare un animale, trasformare i suoi arti in armi micidiali o alterare la sua forma in nubi di bruma per sfuggire alla cattura, insinuarsi nei buchi delle serrature o filtrare dagli interstizi delle finestre.

Caratteristiche

I poteri di Proteide che alterano la forma o modificano il corpo del vampiro agiscono anche su vestiti, oggetti inghiottiti e altri piccoli articoli indossabili (sotto pochi grammi), ma non sugli oggetti di dimensioni maggiori come zaini, sacche e borsoni sportivi. Per questa ragione, i fruitori di Proteide hanno la tendenza a viaggiare leggeri.

- **Tipo:** Fisica
- **Minaccia alla Masquerade:** alta. Proteide è una delle Discipline più palesemente soprannaturali, e tutti i suoi poteri sono un pericolo per la Masquerade.
- **Risonanza ematica:** sangue animale, specialmente se della specie corrispondente alla trasformazione; sangue di lupi mannari, esseri fatati e altre chimere soprannaturali di uomo e bestia.

Livello 1

Levità della Piuma

Il vampiro può ridurre la sua massa e densità effettive, rendendosi quasi privo di peso. Ciò gli consente di non attivare sensori a pressione ed evitare danni ingenti da cadute, collisioni o dall'essere scagliato. Non può usare il potere per spiccare lunghi balzi, perché la sua forza si riduce in proporzione.

- **Costo:** gratuito
- **Riserve di dadi:** Prontezza + Sopravvivenza
- **Sistema:** se il vampiro ha tempo di prepararsi non è richiesto alcun tiro. Attivare il potere come reazione, ad esempio durante una caduta improvvisa, richiede un tiro di Prontezza + Sopravvivenza a Difficoltà 3. Finché il potere è attivo, il vampiro è immune ai danni da caduta, collisione ed essere scagliato. Inoltre, a discrezione del Narratore, non fa scattare i congegni attivati a pressione.
- **Durata:** finché il vampiro lo desidera

Occhi della Bestia

Il vampiro accende i propri occhi di un rosso bagliore soprannaturale e riesce a vedere anche nella più totale assenza di luce.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** per attivare il potere non è richiesto alcun tiro. Quando è attivo, il vampiro ignora qualunque penalità alla vista normalmente imposta

dall'oscurità, inclusa quella soprannaturale. Inoltre, l'aspetto inumano degli occhi del Cainita gli conferisce 2 dadi bonus ai tentativi di Intimidire i mortali.
- **Durata:** finché il vampiro lo desidera

Livello 2

Armi Ferine

Il vampiro può trasformare le sue armi naturali in modo mostruoso. In genere ciò si traduce nelle unghie che diventano artigli acuminati, ma può anche manifestarsi in altre forme come le zanne che si allungano in veri e propri pugnali, simili a quelle di un gigantesco serpente.
- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** per attivare il potere non è richiesto alcun tiro. Quando è attivo, il vampiro ottiene +2 ai danni di Rissa e causa danni Aggravati alla Salute dei mortali. I danni Superficiali inflitti da Armi Ferine non vengono dimezzati.
- **Durata:** una scena

Livello 3

Forma Bestiale

Il vampiro può assumere la forma di un animale grosso modo equivalente alla sua massa originale. Può trasformarsi solo in un tipo di animale (di solito un lupo o a volte un grosso felino o un serpente gigante), generalmente associato al suo clan o al tipo di preda di cui si nutre abitualmente. L'animale, pur essendo un esempio spettacolare della sua specie, appare del tutto mondano a un osservatore esterno.
- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** non è richiesto alcun test. La trasformazione richiede un turno, durante il quale il vampiro non può compiere altre azioni. Una volta trasformato, acquisisce Attributi Fisici, sensi e Abilità innate dell'animale scelto (p. 373), nonché le sue normali limitazioni comunicative, di manipolazione (in genere gli animali possono trasportare solo un oggetto reggendolo con la bocca) e così via. Il vampiro può usare altre Discipline a discrezione del Narratore (in generale Auspex, Animalità, Potenza, Proteide, Robustezza e Velocità; molti poteri di Ascendente, Dominazione e Oscurazione danno problemi e Stregoneria del Sangue è del tutto esclusa).
- **Durata:** una scena, a meno che il vampiro non riassuma prima la sua forma normale

Fusione con la Terra

Diventando una cosa sola con il suolo, il Fratello affonda nel terreno. A meno che non sia in torpore, riemerge di nuovo la notte seguente.
- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** non è richiesto alcun test, ma il vampiro deve trovarsi su una superficie naturale: roccia, terra nuda, erba ecc. Il potere non funziona su cemento, asfalto o altre superfici artificiali. Serve un turno affinché il vampiro sprofondi nella terra; gli oggetti che trasportava rimangono in superficie. Mentre è nella terra, il Cainita è consapevole dei dintorni, tranne durante il sonno diurno, durante il quale i fenomeni di disturbo (ad esempio scavi o forti rumori) hanno la stessa probabilità di svegliarlo di qualsiasi altro vampiro (p. 219).
- **Durata:** un giorno o più, o finché non è disturbato

Livello 4

Metamorfosi

- **Prerequisito:** Forma Bestiale

Questo potere concede al vampiro una seconda forma animale, che stavolta gli permette di alterare anche la sua taglia. In genere i Cainiti amano trasformarsi in pipistrelli, topi, insetti insolitamente grossi o serpenti (p. 373).
- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** identico a Forma Bestiale.
- **Durata:** una scena, a meno che il vampiro non riassuma prima la sua forma normale

Livello 5

Forma di Nebbia

Il vampiro acquisisce il leggendario potere di trasformarsi in una nube di nebbia, percepibile alla vista ma inattaccabile da qualsiasi cosa tranne fuoco, luce solare e aggressioni soprannaturali. Può insinuarsi nelle tubature, crepe e fenditure. Anche se un forte vento lo può sospingere, nessuna forza naturale può dissipare la nuvola.
- **Costo:** da una a tre Prove di Risveglio
- **Sistema:** non è richiesto alcun tiro. La trasformazione richiede 3 turni, benché il vampiro possa velocizzarla eseguendo un'ulteriore Prova di Risveglio per turno risparmiato. In forma di nebbia, il Fratello si muove a velocità di marcia

e percepisce normalmente i dintorni tramite sensi mistici. Non può ovviamente parlare o stabilire il contatto di sguardi. Può usare solo le Discipline che non richiedono forma o presenza fisica, a discrezione del Narratore, ma subisce danni solo da fuoco, luce solare e attacchi soprannaturali non tangibili (come alcuni Rituali).
- **Durata:** una scena, a meno che il vampiro non riassuma prima la sua forma normale

Sciogliere le Catene del Cuore

Raggiunta la maestria di Proteide, le interiora stesse del fruitore divengono malleabili e quasi viscose. Il cuore, sede della vitae e della non vita dei vampiri, si stacca e si muove libero, seppure torpidamente, entro il torace. Ciò rende il vampiro straordinariamente difficile da impalettare, perché la posizione del suo cuore cambia ogni notte e può persino concedergli di liberarsi dalla paralisi.
- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** la Difficoltà di qualsiasi test non di combattimento per impalettare il vampiro aumenta di 3. Nel combattimento in Mischia, solo una vittoria critica da parte di chi impugna il paletto consente di trafiggere il cuore. Anche in tal caso, il Cainita può eseguire una Prova di Risveglio e un tiro di Forza + Fermezza (Difficoltà 5) una volta per ora. Una vittoria implica che riesce a liberarsi dalla paralisi e a espellere il paletto dal suo corpo. Non può tentare l'espulsione se la sua Fame sale a 5.
- **Durata:** passivo

Robustezza

Con il fracasso assordante di molte porte a vetri che sbattono in sequenza, una raffica di mitra interrompe bruscamente la tranquilla riunione, facendo a pezzi l'ufficio e i dirigenti dell'azienda. Qualcuno si accascia morto sul tavolo di mogano attorno al quale erano seduti, altri si contorcono di dolore sul pavimento. L'attentatore fugge gettando via l'arma e precipitandosi giù dalla scala antincendio.

Un coro di grida e gemiti dei feriti si leva dalla sala riunioni mentre Mayumi Shibasaki si alza da terra spazzolandosi il completo crivellato dai colpi. Seguono alcuni tonfi sordi sul pavimento, quando le pallottole deformate cadono dai buchi del tessuto dopo essersi fermate sulla sua carne impenetrabile. La donna guarda i dirigenti a terra e beve qualche sorso dalle loro ferite aperte, la mente concentrata su due cose.Il mandante non poteva sapere che la sua carne era a prova di proiettile.Il mandante le avrebbe pagato un cazzo di completo nuovo.

Pseudonimi: Muratura, Pelle di Pietra, *Resistentia*

Molto apprezzata dagli immortali, questa Disciplina conferisce la capacità di resistere agli assalti fisici e mentali. Pochi vampiri sopravvivono più di un secolo senza almeno un pizzico di Robustezza, specialmente in un mondo dove la violenza è comune e nemmeno i Fratelli sono al sicuro. Di queste notti i Cainiti la usano meno per resistere al sole e più per sopportare ferite, fuoco e coercizione soprannaturale.

Chi possiede Robustezza esemplifica gli inamovibili pilastri della società vampirica, capaci di resistere a colpi e malie senza smuoversi o dare segno di cedimento. Pochi vampiri si sentono sicuri della loro immortalità quanto gli anziani Ferini e Sangue Blu.

Caratteristiche

- **Tipo:** Fisica
- **Minaccia alla Masquerade:** media. I testimoni oculari tendono a reagire se qualcuno incassa un pestaggio fatale o una raffica di proiettili e si rialza da terra apparentemente incolume. Le giustificazioni preferite sono: ricordi alterati dall'emozione del momento (i proiettili non sono andati a segno), effetti speciali (scherzo da YouTube) o la vecchia ma sempre valida scusa "era strafatto di PCP".
- **Risonanza ematica:** melanconica. Superstiti di guerra, abusi o sventure; maratoneti; scalatori; fanteria e forze speciali; chi possiede un sistema immunitario molto potente.

Livello 1

Mente Inamovibile

Il Cainita ottiene la capacità mistica di resistere a qualunque tentativo di influenzarlo tramite fascino, coercizione e furbizia. Alcuni manifestano il potere come una calma zen, altri sotto forma di caparbietà soprannaturale.
- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** il fruitore aggiunge i pallini di Robustezza come dadi extra a qualunque tiro per resistere a coercizione, intimidazione, seduzione o qualunque altro tentativo di influenzarlo contro la sua volontà. Il potere funziona anche contro le capacità soprannaturali come

Ascendente e Dominazione.

- **Durata:** passivo

Resilienza

Benedetto da una tenacia soprannaturale, il vampiro può rafforzare la sua risolutezza fisica.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** il fruitore somma il valore di Robustezza alle sue caselle di Salute.
- **Durata:** passivo

Livello 2

Bestie Durevoli

- **Amalgama:** Animalità 1

Il fruitore condivide con gli animali che influenza una minima parte della propria solidità soprannaturale. Sciami brulicanti e bestie di grandi dimensioni mostrano entrambi una resistenza ai danni simile a quella del vampiro stesso.

- **Costo:** gratuito (per il famulus); una Prova di Risveglio (per altri animali)
- **Riserve di dadi:** Costituzione + Animalità (per gli animali non famulus)
- **Sistema:** il vampiro può scegliere di estendere parte dei suoi poteri di Robustezza alle bestie controllate con Animalità. Qualunque animale influenzato ottiene caselle Salute extra pari ai pallini di Robustezza del Cainita. L'uso del potere sul famulus è gratuito e automatico; per rafforzare altri animali, il fruitore deve eseguire una Prova di Risveglio e un test di Costituzione + Animalità (Difficoltà 3); può rafforzare un animale per punto di margine. Al termine dell'effetto, si rimuovono prima di tutto le caselle Salute rimaste intatte: ciò può provocare la morte dell'animale.
- **Durata:** una scena

Solidità

Il vampiro ha la capacità innata di ignorare danni che causerebbero intralcio o persino inabilitazione nei suoi simili. Benché il potere non offra protezione dalle Debolezze o altri danni Aggravati, a lungo andare i suoi benefici si fanno sentire.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** la Robustezza del vampiro è sottratta da tutti i danni Superficiali che subisce. Ciò si verifica prima di dimezzarli e non può ridurre i danni a meno di uno.
- **Durata:** una scena

Livello 3

Fortificare la Facciata Interiore

Anziché indurire la struttura fisica del vampiro, questo potere gli consente di proteggere i suoi pensieri ed emozioni dallo scrutamento soprannaturale. La sua mente appare del tutto vuota, mentre la sua aura è, per mancanza di un termine migliore, "piatta".

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** la Difficoltà d'uso di Scrutare l'Anima (Auspex 3), Telepatia (Auspex 5) e poteri simili aumenta di un valore pari a metà della Robustezza del vampiro (arrotondata per eccesso). Se le regole gli consentono di resistere a tali poteri, il vampiro somma invece alla sua riserva il proprio valore di Robustezza.
- **Durata:** una scena

Sfidare Flagello

Preparandosi tramite una spesa di energie, il vampiro può rendersi temporaneamente resistente a fuoco e luce solare, nonché ad altre gravi ferite che potrebbero avvicinarlo alla Morte Ultima.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Prontezza + Sopravvivenza (per l'attivazione istintiva)
- **Sistema:** il Cainita può convertire in danni Superficiali un numero di danni Aggravati pari al suo valore di Robustezza, ma non può risanare tali danni per il resto della scena. Il potere converte un certo numero di danni per ogni scena, non per ogni ferita o attacco.

ESEMPIO:

Salman ha Robustezza 3. Nell'imminente rissa, potrebbe convertire in Superficiali 2 danni Aggravati, quindi convertire 1 ulteriore punto nel turno successivo prima che il potere si esaurisca.

Una volta esaurito, il fruitore può rinnovare il potere eseguendo un'altra Prova di Risveglio. Se sottoposto a un pericolo improvviso, può attivarlo istintivamente tramite un tiro di Prontezza + Sopravvivenza (Difficoltà 3) al primo danno Aggravato che subisce. Se fallisce il test, il potere non si attiva; se lo supera, deve eseguire la Prova di Risveglio per pagarne il costo.

- **Durata:** una volta per scena o finché esaurito, a seconda di cosa accade prima

Livello 4

Sorso della Tenacia

Il Sangue del vampiro si satura di Robustezza e conferisce una parte di tale potere a chiunque ne beva. Il potere è l'analogo di Sorso della Finezza (p. 270).

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** bere direttamente dal vampiro una misura di Sangue pari a una Prova di Risveglio conferisce temporaneamente metà dei suoi pallini di Robustezza (arrotondati per difetto). Il bevitore ottiene gli stessi poteri del donatore fino a quel livello.
- **Durata:** una notte; per i vampiri, fino alla successiva nutrizione o finché la Fame non sale a 5.

Livello 5

Carne di Marmo

Il potere del Sangue indurisce la pelle del vampiro rendendola lucida e marmorea, sempre flessibile ma capace di fermare quasi qualunque colpo prima di rompersi momentaneamente per poi riformarsi. Un vampiro che usa questo potere è quasi impossibile da distruggere, a parte con un colpo fortunato o immobilizzandolo fisicamente.

- **Costo:** due Prove di Risveglio
- **Sistema:** con il potere attivo, il vampiro ignora la prima fonte di danni fisici di ogni turno, incluso il fuoco ma non la luce solare. Se avete dubbi su quale fonte sia la "prima", la decide il Narratore basandosi sulla storia oppure il vampiro ignora la singola fonte più dannosa di quel turno. Una vittoria critica nel tiro di attacco aggira il potere.
- **Durata:** una scena

Prestanza dal Dolore

Ferite e menomazioni ora servono solo ad alimentare i poteri del vampiro, che diventa più forte e veloce a ogni colpo, taglio o squarcio incassato. Solo la totale distruzione può fermare un Cainita che possiede questo potere di Robustezza.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** attivato il potere, il vampiro non subisce più le penalità dei danni alla Salute come le Menomazioni fisiche. Inoltre, può incrementare un Attributo Fisico di un pallino (senza cambiare le statistiche derivate) per ogni punto di danno sulle sue caselle Salute, Aggravato o Superficiale. I suoi Attributi non possono superare il valore del suo Impeto Sanguigno + 6 tramite questa capacità.

ESEMPIO:

Darin ha Potenza del Sangue 3, cosa che gli conferisce un Impeto Sanguigno di 2. Non può incrementare i suoi Attributi Fisici oltre 8 usando Prestanza dal Dolore.

- **Durata:** una scena

Velocità

Rapporto #600 – Velocità straordinaria

L'innaturale rapidità dei corpineutri è stata finora osservata in 37 occasioni. La specie è capace di guizzi sbalorditivi di velocità e grazia, apparendo di fronte a noi, sfrecciando alle spalle e mordendo da dietro in un tempo stimato inferiore a due secondi. Inoltre, alcuni rari corpineutri hanno mostrato di poter agire altrettanto in fretta su periodi prolungati, apparendo in fondo a una strada in dieci secondi quando per percorrerla ne servivano almeno 60.*

Non si conosce rimedio o difesa contro tale rapidità, che rappresenta una delle peggiori minacce alla nostra specie. Si presume che debbano avere sangue in circolo per agire così, ma non sappiamo quanto, né quanto a lungo tale sangue possa alimentare le loro azioni.

Il protocollo vigente suggerisce di registrare i corpineutri di questo tipo restandone a distanza. Se messi alle strette da uno di essi, si concede il permesso di detonare la microbomba innestata, in quanto neanche i tipi rapidi resistono a fuoco o schegge. Rallentare o distruggere una di queste creature vale senza dubbio la vita di un agente.

**al momento del rapporto.*

Pseudonimi: Scatto, Dileguamento, *Velocitas*

La capacità di colpire in fretta, schivare attacchi e sfuggire agli inseguitori rende i Fratelli predatori estremamente efficaci. Velocità permette ai vampiri di muoversi più rapidi di qualsiasi creatura terrena, ma offre ben più di questo: i Cainiti che la usano sembrano pensare tanto rapidamente quanto agiscono. Sebbene alcuni vampiri la usino solo per squartare e pugnalare i nemici senza temere contrattacchi, altri se ne servono per andare da A a B più in fretta di qualunque persona a piedi.

Caratteristiche

- **Tipo:** Fisica
- **Minaccia alla Masquerade:**

medio-alta. Quasi tutti i poteri di Velocità sono chiaramente inumani; l'unico vantaggio è che sono molto difficili da registrare in video o fotografie.

- **Risonanza ematica:** collerica. Paura e terrore estremo, corridori, fruitori di anfetamine e alcaloidi, amanti degli sparatutto in prima persona e simili.

Livello 1

Grazia Felina

Il vampiro manifesta un equilibrio e una grazia nei movimenti che eguagliano o superano persino quelli dei migliori trapezisti mondiali. Può camminare e correre senza sforzo su cornicioni e corde tese, mantenendo l'equilibrio sui sostegni più sottili.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** il vampiro supera automaticamente qualsiasi tiro basato su Destrezza o Atletica effettuato per restare in equilibrio. Questo potere non gli permette di restare in equilibrio su supporti che non sono in grado di reggere il suo peso.
- **Durata:** passivo

Riflessi Veloci

Anche se i loro corpi non possono ancora sfidare le leggi di natura, un vampiro con questo potere percepisce gli eventi all'istante e può reagire con prontezza sovrumana. Può vedere i proiettili in arrivo e tentare di schivare frecce e pallottole anche se non dispone di copertura.

- **Costo:** gratuito
- **Sistema:** il vampiro non subisce penalità alle riserve di difesa per mancanza di copertura dagli attacchi con Armi da Fuoco. Inoltre, può eseguire gratuitamente in ogni turno un'azione minore (p. 298) del valore di 2 dadi, come estrarre o ricaricare un'arma.
- **Durata:** passivo

COSA SIGNIFICA "VELOCE"?

Vampiri non richiede di muovere miniature su una griglia: evita volutamente di dare precisi valori in m/sec per le velocità raggiungibili con l'omonima Disciplina, e comunque non tutti i turni di combattimento hanno la stessa durata. Spetta al Narratore decidere quante rampe di scale un vampiro con Velocità può salire in un turno, basandosi sui risultati dei confronti coi nemici o sulle necessità della trama, non studiando pallini e modificatori.

Alcuni giocatori preferiscono giocare con parametri specificati almeno in linea di massima. Usain Bolt, il più veloce essere umano mai cronometrato, corre a quasi 45 km/h. Presumendo che un pallino di Destrezza equivalga a una velocità in corsa di 9 km/h, si ha la risposta alla domanda: "Il mio vampiro può raggiungere quell'auto in corsa?" ("No.") Ovviamente, un pallino di Destrezza può corrispondere alla velocità desiderata – ma per lo più significa avere un vantaggio su chi ha un pallino di Destrezza in meno.

Livello 2

Rapidità

La padronanza raggiunta dal vampiro gli consente di muoversi e reagire con una velocità vertiginosa.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** il valore di Velocità del personaggio si somma a tutte le sue riserve nei test non relativi al combattimento. Una volta per turno, il vampiro può avvalersi di questo effetto quando si difende usando Destrezza + Atletica.
- **Durata:** una scena

Livello 3

Batter d'Occhio

Il vampiro si avvicina fulmineamente a un nemico, attaccando o fuggendo nel proverbiale batter d'occhio. Un osservatore impreparato ha quasi l'impressione che si teletrasporti, lasciando una folata di vento quale unica traccia del suo passaggio.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Destrezza + Atletica o secondo i casi
- **Sistema:** in un turno, il vampiro si muove in linea retta verso un bersaglio, coprendo qualunque distanza entro 50 metri e avendo comunque il tempo di eseguire un'azione come attaccare. Se il terreno è pericoloso deve superare un test di Destrezza + Atletica per non inciampare

e fermarsi. Il Narratore può richiedere altri test a sua discrezione, specialmente se il vampiro deve battere un nemico per prendere un oggetto o eseguire un'azione. I vampiri che attaccano con questo potere agiscono come se fossero già impegnati in combattimento all'inizio del turno.

- **Durata:** un turno

ESEMPIO:

Seo-Hee ha Batter d'Occhio e affronta un agente dell'FBI a 40 metri su un terreno impervio, con la Glock puntata. Vuole portarsi sotto il braccio del tiratore prima che riesca a sparare. Tira Destrezza + Atletica contro Destrezza + Armi da Fuoco dell'agente. Se prevale può eseguire un attacco di Mischia o Rissa prima che il federale riesca a sparare. Se vince l'agente, può esplodere per primo un colpo contro il vampiro, dopodiché Seo-Hee eseguirà il suo attacco di Mischia o Rissa.

Traslazione

Con rapidità abbagliante, il vampiro può correre o scalare qualunque superficie, comprese quelle verticali o i liquidi. Anche se Traslazione non conferisce un'aderenza simile a quella degli insetti, correre sui muri non dà particolari problemi. Camminare sull'acqua resta impossibile, ma il vampiro può correrci sopra per una distanza limitata, prendendo la rincorsa.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Destrezza + Atletica
- **Sistema:** tiro di Destrezza + Atletica con Difficoltà da 3 (piano inclinato con attrito) a 6 (superficie verticale liscia, acqua), a seconda di pendenza e superficie. Ogni punto di margine fa arrivare il vampiro più in alto o più lontano; un margine di 0 consente di raggiungere un bersaglio vicino, un 1 un bersaglio un po' più distante e così via. Il Narratore deve informare il giocatore anzitempo se il bersaglio è troppo lontano per tentare la Traslazione; come regola generale, qualsiasi cosa a più di 60 m sull'acqua (o più di 30 piani di un edificio) probabilmente eccede la portata del potere.
- **Durata:** un turno

Livello 4

Mira Infallibile

- **Amalgama:** Auspex 2

Il mondo circostante rallenta drasticamente e il Cainita può mirare e sparare con qualunque arma come se il bersaglio fosse immobile.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** il potere va attivato prima di eseguire un attacco a distanza. Il bersaglio non esegue tiri per schivare o difendersi, e l'attacco è eseguito a Difficoltà 1. Un nemico che possieda Velocità 5 può annullare l'effetto eseguendo la sua Prova di Risveglio e difendendosi alla stessa velocità.
- **Durata:** un singolo attacco

Sorso della Finezza

Il Sangue del vampiro si satura di Velocità e conferisce una parte di tale potere a chiunque lo beva. Pur essendo il primo passo verso il Legame di Sangue, i servitori o gli asserviti già vincolati non hanno di queste preoccupazioni e persino gli alleati non vincolati possono decidere di correre il rischio in cambio di un temporaneo potere.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** bere direttamente dal vampiro una misura di Sangue pari a una Prova di Risveglio conferisce temporaneamente metà dei suoi pallini di Velocità (arrotondati per difetto). Il bevitore ottiene gli stessi poteri del donatore fino a quel livello, tranne quelli di Amalgama.
- **Durata:** una notte; per i vampiri, fino alla successiva nutrizione o finché la Fame non sale a 5

Livello 5

Colpo Fulmineo

Più veloce di quanto l'occhio possa seguirlo, il vampiro sferra con il pugno o un'arma da mischia un attacco così fulmineo che il bersaglio non può difendersi o compiere azioni evasive.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** il potere va attivato prima di eseguire un attacco in mischia. Il bersaglio non esegue tiri per schivare o difendersi, e l'attacco è eseguito a Difficoltà 1. Un nemico che possieda Celerità 5 può annullare l'effetto eseguendo la sua Prova di Risveglio e difendendosi alla stessa velocità.
- **Durata:** un singolo attacco

Spaccare il Secondo

La rapidità a cui si muove il vampiro coincide con la sua percezione sovrumana, consentendogli di reagire istantaneamente agli eventi

circostanti. Gli aggressori scoprono che la loro preda è già alle loro spalle e i favori richiesti sono già stati completati prima che le parole escano dalla bocca dei supplicanti.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** il giocatore può soppiantare – entro limiti ragionevoli – il racconto degli eventi esposto dal Narratore. Può scegliere di fare attraversare al suo personaggio una porta prima che si chiuda, aggirare un agguato dopo che è scattato, sfuggire rotolando a un'esplosione e così via. L'azione dev'essere ragionevole e non richiedere più di qualche secondo nel tempo reale. Il Narratore decide quali Abilità sono messe (se necessario) alla prova per eseguire l'azione usando il potere.
- **Durata:** grosso modo un'azione, a discrezione del Narratore

Stregoneria del Sangue

Carna aveva sempre trovato malsano quel rituale, ma d'altro canto giocare con il sangue era una faccenda sporca. Attingendo alla propria vitae per ricavarne forza, usò un cucchiaio arroventato per cavare un occhio alla vittima priva di sensi. Fece un sospiro molto umano mentre staccava il bulbo dal nervo e se lo metteva in bocca.

Mentre lei tendeva la mano, l'occhio sempre adagiato sulla lingua, il suo compagno di clan le mise nel palmo un pesante pugnale. Senza esitare tirò fuori dai denti la lingua della vittima e iniziò a segare l'organo muscoloso. Se ne mise la punta in bocca e inghiottì i due ingredienti mentre il suo collega Tremere medicava le ferite sanguinanti dell'uomo.

Carna si girò a studiare il testo nella lingua dei Traci sul muro che sovrastava l'intera macabra scena. L'uomo aveva resistito alla sua compulsione mentale e rifiutato di tradurre la scritta di sua volontà. Non avrebbe mai ceduto alla tortura. Era una triste necessità quella che la obbligava a cavargli un occhio e la lingua per leggere e parlare l'antico idioma solo a lui noto…

Pseudonimi: Una Specie di Magia, Taumaturgia, *Quietus*

I Tremere sostengono che la Stregoneria del Sangue, o "Taumaturgia", come la chiamano, sia una loro invenzione. A sentire la versione dei Banu Haqim, "Quietus" era una loro facoltà già molto prima che i Tremere diventassero vampiri. Altri clan dichiarano le stesse cose. Sebbene le sue origini siano nebulose, la terrificante natura della Stregoneria del Sangue non lo è affatto. Pochi Fratelli si fidano di chi ha un potere capace di manipolare la vitae nelle loro vene e trasformare il Sangue in veleno.

A differenza di altre Discipline, il cui sviluppo si potrebbe descrivere come derivante dalle vittime scelte dal vampiro, i praticanti di Stregoneria del Sangue richiedono insegnanti. Un tempo i Tremere facevano affidamento sulla struttura piramidale del loro clan per favorire l'istruzione degli apprendisti neonati, mentre i Banu Haqim proclamano che il rapporto sire-infante sia la forma migliore di patrocinio. Di queste notti, molti Figli di Haqim emergono in Europa o in America ben lontani dai loro sire, e ora che la Piramide è crollata i neonati Tremere cercano brandelli di sapienza nello studio disperato di tomi e pergamene ammuffite. Gli autentici maestri della Disciplina sviluppano i propri Rituali, benché molti li tengano accuratamente nascosti, crogiolandosi nel mistero che ammanta i loro assortimenti di capacità sconosciute. Praticare la Stregoneria del Sangue significa piegare la propria vitae fino alla sottomissione: qualsiasi forma di questo potere ricorda al vampiro la sua lontananza dagli esseri umani, perché nessun mortale potrebbe operare la magia in quel modo.

Caratteristiche

Stregoneria del Sangue è una Disciplina speciale nel senso che conferisce poteri come le altre, ma sblocca anche la facoltà di eseguire Rituali fino al livello di competenza del fruitore. I suoi poteri normali sembrano relativamente deboli, ma la versatilità dei Rituali è una compensazione più che sufficiente, a patto che il vampiro li possa imparare. Alla creazione del personaggio, il giocatore può scegliere un Rituale di Livello 1 se possiede almeno un pallino di Stregoneria del Sangue. Potrà in seguito acquistarne altri al costo del loro livello x3 punti esperienza. Imparare nuovi Rituali durante il gioco richiede esperienza e tempo: per apprenderne uno occorre studiarlo per un tempo in settimane pari almeno al suo livello al quadrato.

- **Tipo:** Stregoneria
- **Minaccia alla Masquerade:** da bassa ad alta. La manifestazione dei singoli poteri e Rituali varia almeno quanto i loro effetti.
- **Risonanza ematica:** sanguigna.

Pur non essendo innata nella vitae, la Stregoneria del Sangue reagisce prontamente al sangue di occultisti, arcanisti e capi di culto umani, nonché agli emofili e bibliofili.

Livello 1

Assaggio del Sangue

Assaggiando una goccia di sangue, il Cainita può discernere alcuni tratti basilari di colui che lo ha versato.

- **Costo:** gratuito
- **Riserve di dadi:** Fermezza + Stregoneria del Sangue
- **Sistema:** il fruitore assaggia il sangue sulla punta della lingua ed esegue un tiro di Fermezza + Stregoneria del Sangue (Difficoltà 3). Con una vittoria, può determinare la Risonanza e intensità del sangue, se è umano. Può inoltre identificare se appartiene a un mortale, un ghoul, un vampiro o un'altra creatura soprannaturale (benché non possa necessariamente capire di che creatura si tratti, se non è un Fratello o un ghoul). Assaggiare la vitae individua anche la Potenza del Sangue (e pertanto la probabile fascia di Generazione) di un Cainita. Una vittoria critica rivela inoltre se il soggetto ha commesso diablerie e la sua Generazione esatta. Se il fruitore conosce la creatura soprannaturale in questione, una vittoria critica gli permette di identificarla dopo averne assaggiato il sangue.
- **Durata:** N.A.

Vitae Corrosiva

Alterando le proprietà di parte del suo Sangue, il vampiro può renderlo altamente corrosivo per le sostanze inerti, consentendogli, avendo tempo e versando sangue a sufficienza, di ridurre in scorie fumanti quasi ogni oggetto inanimato.

- **Costo:** una o più Prove di Risveglio
- **Sistema:** non è necessario alcun tiro di Abilità. Il vampiro si concentra per un turno e obbliga il suo Sangue a uscire da una ferita aperta, generalmente autoinflitta. Quindi lo versa su un oggetto non vivente (eccetto la carne non morta come quella dei Fratelli) per corroderlo e decomporlo. Ogni Prova di Risveglio corrode circa 35 cm di materia in ogni direzione dal punto di contatto; ciò richiede circa 5 minuti (di più per metalli teneri come rame o ferro battuto). I metalli più duri come leghe e acciaio si limitano a bucarsi o intaccarsi; il fatto che si indeboliscano significativamente è lasciato alla discrezione del Narratore (questo potere può corrodere delle manette, se il vampiro ha abbastanza tempo e vitae).
- **Durata:** N.A.

Livello 2

Estinguere Vitae

Il fruitore può rimuovere intenzionalmente le proprietà soprannaturali del Sangue di un altro Fratello, infiammandone la Fame mentre le sue riserve interiori si inaridiscono lasciandolo impotente.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Intelligenza + Stregoneria del Sangue contro Costituzione + Fermezza
- **Sistema:** il fruitore si concentra per un turno, compie alcuni gesti poco appariscenti ed esegue un confronto di Intelligenza + Stregoneria del Sangue contro Costituzione + Fermezza di un vampiro nel suo campo visivo. Una vittoria incrementa di 1 la Fame del bersaglio; una vittoria critica la aumenta di 2. La vittima capisce chi la sta attaccando se può vedere il fruitore e supera un confronto di Intelligenza + Occulto contro Prontezza + Sotterfugio.
- **Durata:** N.A.

Livello 3

Potenza Sanguigna

Il vampiro può concentrare il proprio Sangue, incrementandone temporaneamente la potenza.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Fermezza + Stregoneria del Sangue
- **Sistema:** il fruitore esegue un tiro di Fermezza + Stregoneria del Sangue a Difficoltà 2 + la sua Potenza del Sangue. Una vittoria incrementa di 1 la sua Potenza del Sangue per quella scena; una vittoria critica la aumenta di 2. Il vampiro può usare questo potere per portare la sua Potenza del Sangue oltre il limite concesso dalla sua Generazione per la durata.
- **Durata:** una scena o una notte

Tocco dello Scorpione

Il vampiro può tramutare parte del suo Sangue in un veleno paralizzante capace di influire su mortali e vampiri. Può spalmarlo sulla lama

di un'arma o persino sputarlo sul bersaglio. Questo sangue velenoso inabilita i mortali e intralcia i vampiri, pur non rendendoli necessariamente indifesi. Robustezza a parte, gli specifici esercizi di respirazione e biofeedback praticati da alcune società segrete sono la migliore difesa contro questo Sangue.

- **Costo:** una o più Prove di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Forza + Stregoneria del Sangue contro Costituzione + Occulto o Robustezza
- **Sistema:** il vampiro si concentra per un turno e obbliga il suo Sangue a uscire da una ferita aperta, generalmente autoinflitta. Ogni Prova di Risveglio richiede un turno e produce abbastanza Sangue per ricoprire l'intera lama di un'arma da mischia o riempire la bocca per poi sputarlo contro un nemico. Sputare il veleno richiede un tiro di attacco con Destrezza + Atletica (che può essere schivato come qualunque attacco a distanza, sebbene i vampiri possano ricorrere anche al bacio con la lingua per passare il veleno alle vittime). Anche i vampiri meno esibizionisti avvelenano il loro Sangue per colpire gli aspiranti diableristi: bere il Sangue direttamente dalla vena garantisce che il veleno vada a bersaglio. A parte tali trasmissioni da vena a zanna, però, il Sangue influenzato tramite questo potere è un veleno da contatto che si sublima nei liquidi ed è troppo denso per essere iniettato con una siringa. Il fruitore non può avvelenare bevande e neppure (a causa della differenza di pressione) iniettarlo con il proprio morso. Pallottole e punte di freccia ne veicolano troppo poco per usare efficacemente il potere con le armi a distanza, e l'effetto non dura abbastanza per consentire al fruitore di riempire proiettili cavi con questo Sangue.

  Se il veleno va a segno, il fruitore esegue un confronto di Forza + Stregoneria del Sangue contro Costituzione + Occulto (i vampiri con Robustezza possono usarla al posto di Occulto). Se vince il fruitore, il veleno infligge danni Aggravati alla Salute pari al margine di successo ai mortali, e altrettanti danni Superficiali non dimezzati ai vampiri. Un mortale che subisce anche solo un punto di danno perde i sensi all'istante.
- **Durata:** il veleno conserva la sua potenza per una scena

Livello 4

Furto di Vitae

Tramite mezzi mistici, il vampiro apre una ferita nell'arteria di una vittima mortale, il cui sangue sprizza in un torrente diretto verso la sua bocca aperta. Come benefici secondari, la vittima resta sottomessa come rapita dal Bacio e la ferita si richiude da sé al termine della nutrizione, che la vittima sia spirata o no. Questo potere è estremamente spettacolare e un'ovvia infrazione alla Masquerade durante l'effetto, ma non lascia traccia una volta terminato.

- **Costo:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Prontezza + Stregoneria del Sangue contro Prontezza + Occulto
- **Sistema:** il fruitore fa un cenno di avvicinarsi a una vittima mortale entro il suo campo visivo ed esegue un confronto di Prontezza + Stregoneria del Sangue contro Prontezza + Occulto. Una vittoria apre una ferita arteriosa e il vampiro può iniziare a nutrirsi a distanza (un bersaglio che indossi una protezione completa come una tuta HAZMAT si limita a dissanguarsi dentro la tuta, restando in estasi). Il fruitore non può fare nient'altro mentre si nutre, ma può cibarsi al doppio della velocità normale (al triplo con una vittoria critica) grazie alla pressione stregata impressa dal potere.
- **Durata:** una nutrizione

Livello 5

Calderone di Sangue

Questo truculento potere consente al vampiro di far bollire nelle vene il sangue di una vittima, causando danni ingenti e dolori indicibili. Pur esistendo modi più efficienti per uccidere, pochi si avvicinano a questo livello di crudeltà.

- **Costo:** una Prova di Risveglio e l'acquisizione di una (o più) Macchie
- **Riserve di dadi:** Prontezza + Stregoneria del Sangue contro Autocontrollo + Occulto o Robustezza
- **Sistema:** il fruitore paga il costo e tocca la vittima (Destrezza + Atletica in combattimento o situazioni analoghe), eseguendo un confronto di Prontezza + Stregoneria del Sangue contro

Autocontrollo + Occulto (i vampiri con Robustezza possono usarla al posto di Occulto). Con una vittoria, ogni punto di margine causa un livello di danno Aggravato alla vittima. I mortali che subiscono almeno un danno muoiono urlando, mentre la Fame dei vampiri colpiti aumenta di 1 per ogni punto (fino al massimo di 5).

- **Durata:** un turno

Carezza di Baal

Il Cainita può tramutare il suo Sangue in un veleno estremamente aggressivo, micidiale per mortali e Fratelli senza distinzioni.

- **Costo:** una o più Prove di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Forza + Stregoneria del Sangue contro Costituzione + Occulto o Robustezza
- **Sistema:** si usa lo stesso sistema (e il veleno presenta le stesse limitazioni) di Tocco dello Scorpione (p. 272), ma con danni aumentati.

  Se il veleno va a segno, il fruitore esegue un confronto di Forza + Stregoneria del Sangue contro Costituzione + Occulto (i vampiri con Robustezza possono usarla al posto di Occulto). Se vince il fruitore, il veleno infligge a mortali e vampiri danni Aggravati alla Salute pari al margine di successo. Un mortale che subisca anche solo un punto di danno muore all'istante.

  Se un bersaglio vampiro subisce danni Aggravati dal veleno, il fruitore esegue di nuovo il confronto; con una vittoria, la vittima entra in torpore la prossima volta che si mette a dormire.
- **Durata:** il veleno conserva la sua potenza per una scena

Rituali

Tranne dove diversamente specificato, l'esecuzione di un Rituale richiede una Prova di Risveglio, 5 minuti per livello e un test di Intelligenza + Stregoneria del Sangue (Difficoltà = livello del Rituale +1). Di solito i Rituali richiedono ingredienti aggiuntivi, ma per alcuni basta la concentrazione ininterrotta del fruitore; sovente è necessario mescolare il Sangue agli ingredienti in osservanza dei principi della magia o alchimia simpatica. Se non è specificato diversamente, l'esecutore può eseguire i rituali benefici solo su se stesso.

Protezioni

I Tremere impiegano le Protezioni profusamente, basandole sui loro sigilli ermetici tradizionali. Le Protezioni dei Banu Haqim coinvolgono di solito gematria o scrittura consonantica, ma la metodologia rimane la stessa in entrambi i casi. Una Protezione consiste in un glifo o riga di scrittura concepita per respingere un particolare tipo di essere soprannaturale, chiamato "l'intruso" in queste regole. Se toccata, causa una specie di scossa elettrica al corpo e alla mente dell'intruso, infliggendo ustioni fisiche e un improvviso lampo di puro terrore. La Protezione non funziona per contatto forzato: una spada interdetta non attiva il sigillo quando colpisce un intruso, ma lo fa se questi cerca di raccoglierla.

Le Protezioni possono proteggere uno spazio di circa un metro quadrato: ad esempio, l'incantatore non può proteggere un'intera auto, ma può apporre la Protezione sul volante. L'incantatore versa il proprio Sangue sull'oggetto da interdire, tracciando il glifo con le dita nude. Quando poi pulisce il Sangue, il sigillo diventa invisibile. La Protezione permane finché l'oggetto non è rotto o distrutto fisicamente; ciò non può essere fatto dall'intruso.

Il tiro del Rituale non si esegue finché l'intruso non tocca la Protezione per la prima volta, scatenandone gli effetti. Guanti e altri indumenti non offrono protezione. Se l'incantatore supera il test del Rituale, la vittima subisce un danno Aggravato alla Salute. Con una vittoria critica, i danni Aggravati aumentano a 3. L'incantatore non deve ripetere il tiro per ogni intruso che tocca la Protezione, ma solo per il primo. Chiunque sia influenzato e voglia toccare di nuovo l'oggetto interdetto deve spendere un punto Volontà e superare un test di Costituzione + Fermezza (Difficoltà 4, o 7 per una Protezione con vittoria critica) per effettuare il tentativo.

Percepire l'Invisibile (Auspex 1) può rilevare una Protezione tramite un confronto di Intelligenza + Auspex contro Intelligenza + Stregoneria del Sangue del ritualista.

Cerchi di Protezione Sono Protezioni disegnate per terra o sul pavimento. Richiedono tre volte gli ingredienti rituali di una Protezione normale dello stesso tipo. Conoscere una Protezione non dà automaticamente accesso al relativo cerchio o viceversa. Gli intrusi che tentano di attraversare un Cerchio di Protezione ne subiscono

gli effetti. A meno che l'incantatore non disegni il cerchio "puntandolo verso l'interno", la barriera non blocca i tentativi di uscirne.

Le regole si differenziano da quelle consuete in alcuni aspetti: per disegnare il cerchio e i pentacoli serve Sangue pari a tre Prove di Risveglio, che possono coprire fino a un raggio di 3 metri. L'esecuzione del cerchio richiede un'intera notte e un tiro del Rituale eseguito al contempo (Difficoltà +2) se il fruitore vuole che il cerchio duri un anno e un giorno; in caso contrario si dissipa all'alba.

Quando un intruso tenta di attraversare il cerchio, si esegue un confronto di Intelligenza + Stregoneria del Sangue contro la Volontà dell'intruso (se il risultato del tiro originale usato per creare un Cerchio di Protezione annuale è stato annotato, si può usare quel risultato anche in questo caso). Se il cerchio fallisce, l'intruso può entrare. Se vince l'incantatore, l'intruso subisce 3 danni Superficiali alla Salute (Aggravati in caso di vittoria critica) e non può entrare nel cerchio. L'intruso deve spendere un punto Volontà per ripetere il tentativo. Se l'intruso vince il confronto, entra nel cerchio e ne esce, deve comunque ripetere la sua parte del confronto (il risultato iniziale del ritualista è lo stesso) se vuole rientrarvi.

Livello 1

Cammino del Sangue

Questo Rituale amplia gli effetti di Assaggio del Sangue, consentendo al vampiro di scoprire più dettagli del soggetto studiato, presumendo che sia un vampiro.

- **Ingredienti:** un calice d'argento pieno di Sangue del soggetto (equivalente a una Prova di Risveglio.)
- **Esecuzione:** il fruitore mescola il suo Sangue a quello del soggetto e recita un incantesimo sul calice per circa un'ora.
- **Sistema:** una vittoria nel tiro del Rituale (vedere descrizione generale) consente di scoprire Generazione e nome del soggetto, nonché quelli del suo sire. Una vittoria critica rivela inoltre i suoi eventuali Legami di Sangue attivi come regnante o asservito.

Passo dell'Insetto

Il vampiro acquisisce la capacità di aderire ai muri come un grottesco insetto o ragno.

- **Ingredienti:** un ragno vivo.
- **Esecuzione:** il ritualista riempie un'ampolla col suo Sangue e vi schiaccia dentro il ragno, mescolando nella vitae i brandelli dell'insetto prima di berla (ciò non sazia la Fame eventualmente acquisita). Il vampiro può eseguire il Rituale solo su se stesso; bere la miscela non reca benefici agli altri.
- **Sistema:** un Rituale riuscito conferisce la capacità di aderire a muri e soffitti per una scena, mentre una vittoria critica estende la durata all'intera notte. L'incantatore deve aderire alla superficie con mani e piedi, e si muove più o meno a metà della propria velocità normale.

Pietra Ematica

Questo Rituale crea una Pietra Ematica, un tracciatore magico del quale il ritualista conosce sempre direzione e

distanza approssimativa. Ora che la Camarilla si allontana sempre più dalla tecnologia moderna, questo Rituale finora trascurato sta tornando in auge.

- **Ingredienti:** una scheggia di minerale di ferro o una piccola calamita e un litro di sangue di qualsiasi provenienza in una ciotola d'argento.
- **Esecuzione:** il fruitore versa il suo Sangue nella ciotola e vi recita sopra un incantesimo per un'ora, ripetendo la cantilena nelle due notti successive. In questo periodo il ciottolo (o calamita) assorbe il sangue; completato il Rituale con successo, il fluido diventa trasparente.
- **Sistema:** il tiro del Rituale va eseguito alla fine della terza notte. Con una vittoria, l'incantatore sintonizza la sua mente sulla Pietra Ematica, di cui può percepire senza errore direzione e distanza. L'effetto dura finché la pietra non è distrutta o è trascorsa una settimana. Il vampiro può creare e rintracciare un numero di pietre pari alla sua Fermezza.

Protezione dai Ghoul

I diffidenti Tremere crearono questo Rituale per proteggersi dai servi dei rivali vendicativi.

Il Rituale fa uso delle normali regole sulle Protezioni (p. 274).

- **Ingredienti:** nessuno, a parte il consueto requisito di Sangue del ritualista.

Risveglio con la Freschezza della Sera

Eseguito prima dell'alba, questo Rituale consente al vampiro di svegliarsi al minimo segno di pericolo, perfettamente attento e vigile come se fosse notte.

- **Ingredienti:** le ossa e le piume bruciate di un gallo.
- **Esecuzione:** il ritualista mescola le ceneri con il suo Sangue e traccia un cerchio con la miscela attorno al suo giaciglio.
- **Sistema:** il tiro del Rituale va eseguito solo all'insorgere di un vero pericolo. Se l'incantatore è minacciato durante il giorno, esegue il tiro in quel momento, svegliandosi in caso di vittoria. Per la durata della scena, il vampiro ignora le penalità per restare sveglio di giorno. Con una vittoria critica, l'effetto permane fino all'alba successiva.

Livello 2

Cerchio di Protezione dai Ghoul

Il Rituale crea una Protezione circolare sul terreno o pavimento, allo scopo di impedire il passaggio dei ghoul. Il Rituale fa uso delle normali regole sui Cerchi di Protezione (p. 274).

- **Ingredienti:** il ritualista traccia il cerchio usando l'osso di un dito umano immerso nel Sangue.

Comunicare con il Sire

L'incantatore usa il legame tra sire e infante per aprire un ponte mentale, consentendo al secondo di stabilire un contatto telepatico al fine di comunicare a lunga distanza. Come per altri Rituali, anche questo sta tornando di moda ai tempi delle intercettazioni e della sorveglianza elettronica.

- **Ingredienti**: un oggetto di proprietà del sire e una ciotola d'argento piena di acqua limpida.
- **Esecuzione**: il ritualista immerge l'oggetto nell'acqua e fa colare il suo Sangue nella ciotola, concentrandosi fino a 30 minuti sull'ultimo ricordo del suo sire.
- **Sistema**: il tiro del Rituale va eseguito dopo 15 minuti. Una vittoria consente 10 minuti di comunicazione mentale silenziosa e bidirezionale dopo che sono trascorsi altri 15 minuti. Una vittoria critica permette invece di comunicare subito. Qualsiasi forte disturbo a entrambi i capi interrompe il collegamento.

Illuminare le Tracce della Preda

Il Rituale consente al vampiro di percepire l'ubicazione precedente di una data persona sotto forma di una pista vagamente luminosa e visibile solo a lui.

- **Ingredienti:** un nastrino di raso bianco.
- **Esecuzione:** il ritualista immerge il nastrino nel proprio Sangue, quindi gli dà fuoco.
- **Sistema:** se il tiro del Rituale risulta in una vittoria, il nastrino prende fuoco anche se bagnato, bruciando vivacemente come una miccia. Terminata la combustione, inizia l'effetto. Mentre il Rituale è attivo, il vampiro può seguire la tenue traccia del bersaglio anche nelle zone dove non ha lasciato impronte, come una città affollata. Per seguire le tracce deve eseguire un tiro di Intelligenza + Sopravvivenza a una Difficoltà pari a 6 meno il margine di successo nel test del Rituale. Il vampiro deve conoscere il bersaglio di vista e percepisce il suo percorso nelle ultime 24 ore. La pista resta visibile per tutta la notte; una vittoria critica estende la durata a due notti.

Occhi di Babele

Inghiottendo la lingua e un occhio di una persona, il vampiro ottiene la capacità di leggere e parlare qualsiasi lingua nota alla vittima.

- **Ingredienti:** la lingua e un occhio di una persona mozzati di fresco.
- **Esecuzione:** dopo avere tagliato alla vittima gli ingredienti, il vampiro li mastica e li inghiotte (molto probabilmente acquisendo una Macchia).
- **Sistema:** la Prova di Risveglio richiesta dal Rituale consente la dissoluzione soprannaturale degli ingredienti inghiottiti. Fatto ciò viene eseguito il tiro del Rituale; una vittoria conferisce all'incantatore la capacità di leggere e parlare qualsiasi idioma noto alla vittima al suo livello di competenza e per una settimana. Una vittoria critica estende la durata a un mese.

Protezione dagli Spiriti

Il Rituale protegge un oggetto dagli esseri incorporei quali spettri, fantasmi e spiriti elementali. Ogni tentativo di manipolarlo o attraversarlo scatena l'effetto.

Il Rituale fa uso delle normali regole sulle Protezioni (p. 274).

- **Ingredienti:** una manciata di sale (in alcune versioni una manciata di polvere di mattoni) mescolata al Sangue.

Verità di Sangue

Fino a poco tempo fa noto solo ai visir dei Banu Haqim, questo Rituale crea una pozione mistica capace di separare le bugie dalla verità, ed è abbastanza potente da scoprire talvolta fatti sconosciuti al soggetto stesso.

- **Ingredienti:** ½ litro di sangue del soggetto.
- **Esecuzione:** il ritualista mescola il suo Sangue con quello del soggetto in un recipiente abbastanza grande per consentirgli di immergervi un dito.
- **Sistema:** anziché eseguire il solito tiro del Rituale, il vampiro immerge un dito nella miscela ed esegue un confronto di Fermezza + Stregoneria del Sangue contro Autocontrollo + Occulto per ogni dichiarazione esternata dal soggetto. Il primo confronto fallito pone fine al Rituale. Una vittoria rivela se la dichiarazione è veritiera (per quanto ne sa il soggetto). Con una vittoria critica, il soggetto espande involontariamente la sua risposta fornendo più informazioni, inclusi dettagli visti di sfuggita o inconsciamente dimenticati (il Narratore deve informare il vampiro se non vi sono più informazioni pertinenti a quell'argomento).

  La miscela ribolle e gorgoglia durante l'esecuzione, trasformandosi in cenere alla fine della scena.

  Questo Rituale non può penetrare Annebbiare la Mente, Oblio della Mente o altri poteri di cancellazione mentale. L'incantatore può senz'altro intuire la causa di un ricordo cancellato o nebuloso, ma non è in grado di recuperarlo.

Livello 3

Camminare nel Fuoco

Pur essendo doloroso da attuare, questo Rituale consente all'incantatore di rendere se stesso e persino i suoi compagni resistenti al fuoco.

- **Ingredienti:** la punta di un dito del ritualista.
- **Esecuzione:** il vampiro si mozza la punta di un dito, la getta nel suo Sangue e brucia il tutto in un calice o ciotola d'oro.
- **Sistema:** per mozzare il dito serve un test di Costituzione + Fermezza (Difficoltà 3). Con una vittoria nel tiro del Rituale, una fiamma azzurrina consuma Sangue e dito, segnalandone la riuscita. Per il resto della notte, i danni da fuoco subiti dal ritualista sono dimezzati. Il Rituale può essere eseguito su altri, ma le punte delle dita sacrificate devono provenire tutte dall'incantatore. La mutilazione non è sufficiente per essere considerata come danni al vampiro, e la punta del dito ricresce durante il sonno diurno.

Cerchio di Protezione dagli Spiriti

Il Rituale crea una Protezione circolare sul terreno o pavimento, allo scopo di impedire il passaggio degli spiriti. Pur essendo più difficile da eseguire di altri Cerchi di Protezione, è uno di quelli che appaiono più spesso nei grimori e in altre fonti. Un occultista umano potrebbe potenzialmente ricostruirne una versione funzionante tramite un test di Intelligenza + Occulto (Difficoltà 6), ma non potrebbe eseguirlo senza la vitae o qualche altro aiuto o elemento soprannaturale.

Il Rituale fa uso delle normali regole sui Cerchi di Protezione (p. 274).

- **Ingredienti:** il ritualista traccia il cerchio usando un pugnale di ferro immerso in una miscela di Sangue e sale.

Deviazione della Maledizione Lignea

Grazie a questo Rituale il vampiro può proteggersi dai paletti. Il primo paletto che gli trafiggerebbe il cuore si sbriciola senza perforargli la pelle.

- **Ingredienti:** schegge o segatura di legno.
- **Esecuzione:** il vampiro mescola la segatura col suo Sangue e traccia un cerchio attorno a sé. Deve quindi meditare per un'ora dentro al cerchio e concludere mettendosi una scheggia di legno sotto la lingua.
- **Sistema:** il tiro del Rituale non va eseguito finché il vampiro non viene impalettato. Se risulta in una vittoria, il paletto si sbriciola appena sfiora la pelle del vampiro (una vittoria critica acceca l'aggressore per 2 turni, investendo di schegge la sua faccia). Ciò funziona solo sugli autentici tentativi di impalettarlo: tenergli semplicemente il paletto sospeso sul torace non scatena l'effetto. La protezione dura fino alla fine della notte o finché la scheggia non è rimossa da sotto la lingua del vampiro, a seconda di cosa accada prima.

Essenza dell'Aria

L'incantatore crea una pozione in grado di conferire una limitata capacità di volo. La Camarilla disapprova l'uso del Rituale a causa dell'estremo rischio per la Masquerade; per questa ragione, la sua popolarità è diminuita considerevolmente nelle notti moderne.

- **Ingredienti:** foglie e bacche di belladonna.
- **Esecuzione:** il ritualista inzuppa la belladonna nel proprio Sangue, addensando la miscela in un braciere mentre intona formule di potere.
- **Sistema:** il tiro del Rituale va eseguito mentre si addensa la miscela (una vittoria critica produce due dosi di pozione). L'incantatore capisce se il Rituale ha avuto successo, quindi non c'è pericolo di bere una pozione che faccia cilecca. L'intruglio nero che ne risulta conserva la sua efficacia per una notte e si attiva all'ingestione, conferendo al ritualista (e solo a lui) il potere di volare o fluttuare alla sua velocità di corsa per una scena. Il vampiro può trasportare massa pari a quella di un essere umano, ma in questo caso la sua velocità si riduce a quella di marcia. Per ghermire e portare via un soggetto non consenziente o trascinare a terra il vampiro volante serve un confronto tra Forza + Stregoneria del Sangue del ritualista e Forza + Atletica dell'avversario.

Protezione dai Lupini

Questo Rituale protegge un oggetto dai lupi mannari in qualsiasi forma. Ogni tentativo di toccarlo scatena l'effetto.

Il Rituale fa uso delle normali regole sulle Protezioni (p. 274).

- **Ingredienti:** una manciata di limatura d'argento mescolata al Sangue.

Richiamo di Dagon

Questo Rituale, una tecnica terrificante usata dagli assassini Banu Haqim, consente al fruitore di far scoppiare da lontano i vasi sanguigni della vittima, a patto di averla toccata anche solo di sfuggita in passato. Gli umani muoiono in modo alquanto truculento, e persino i vampiri temono questo sterminatore silenzioso.

- **Ingredienti:** un pugnale cerimoniale di oro intarsiato.
- **Esecuzione:** prima di procedere con il Rituale, il vampiro deve avere apposto il suo Sangue sulla vittima, facendoglielo bere, toccando una ferita aperta o anche solo la pelle nuda: una mera goccia spalmata su un braccio è sufficiente. Passata un'ora, ma entro una settimana, l'incantatore può eseguire il Rituale tagliandosi e versando Sangue con il pugnale cerimoniale. Quando le gocce di vitae cadono a terra inizia l'effetto.
- **Sistema:** tiro di Fermezza + Stregoneria del Sangue contro Costituzione + Fermezza. Ogni punto nel margine di successo causa un danno alla vittima: i suoi vasi sanguigni scoppiano e i suoi polmoni si riempiono di sangue. I danni sono Aggravati per i mortali, Superficiali per i vampiri. Il ritualista può ripetere il processo altre due volte, eseguendo ogni volta una nuova Prova di Risveglio.

Livello 4

Cerchio di Protezione dai Lupini

Questo Rituale fa uso delle regole sui Cerchi di Protezione (p. 274).

- **Ingredienti:** il ritualista traccia il cerchio usando un pugnale d'argento immerso in una miscela di Sangue ed erba luparia.

Difesa del Rifugio Consacrato

L'esecutore di questo potente Rituale può proteggere il proprio rifugio dal sole stesso, riparando il suo luogo di riposo dai raggi letali per mezzo di una cappa di oscurità mistica.

- **Ingredienti:** nessuno a parte il Sangue del ritualista.
- **Esecuzione:** l'incantatore traccia una serie di simboli e glifi sopra e intorno all'area da proteggere. Deve fare particolare attenzione a soglie e finestre, ma può proteggere anche una porta aperta se l'area si trova all'interno di un edificio (a discrezione del Narratore, il Rituale protegge anche aree grigie o liminali come i ruderi).
- **Sistema:** l'esecuzione richiede un'ora o più a seconda dello stato dell'area da proteggere. L'area non può essere più grande di un cerchio di sei metri di raggio. Il Rituale fallisce automaticamente se l'incantatore esce dall'area in qualsiasi momento dopo avere attivato la protezione. Il tiro del Rituale va eseguito quando sorge il sole; con una vittoria, la zona si ricopre di ombre oscurando la vista sull'esterno ma impedendo anche ai raggi del sole di colpire i vampiri che stanno dentro. Con una vittoria critica, chi sta dentro può spiare fiocamente l'ambiente esterno. Il Rituale dura tutto il giorno, a meno che non sia interrotto anzitempo se l'incantatore esce dall'area protetta.

Occhi del Falco Notturno

Connesso ai primitivi poteri di Animalità, questo Rituale consente di possedere un pennuto carnivoro, in genere un corvo o un rapace, dirigendone il volo e vedendo attraverso i suoi occhi. Pappagalli e storni, non essendo carnivori, non possono essere usati. Alcuni Tremere passavano anni addestrando corvi e cornacchie prima di impiegarli come falchi notturni; con la Piramide crollata, gli Stregoni con tanto tempo a disposizione sono sempre meno.

- **Ingredienti:** gli occhi del volatile usato, cavati al termine del Rituale.
- **Esecuzione:** il ritualista fa bere il suo Sangue al pennuto ed entra in trance.
- **Sistema:** dopo una vittoria nel tiro del Rituale, l'incantatore può controllare l'uccello e vedere con i suoi occhi. Con una vittoria critica il pennuto può compiere semplici azioni quali raccogliere oggetti o manipolare chiavi o manopole. Il ritualista può usare gran parte delle Discipline non fisiche attraverso l'uccello, e persino Dominazione se possiede Telepatia (p. 254) o un altro modo per comunicare coi bersagli in via non verbale. Non c'è limite alla distanza che il volatile può raggiungere, ma se il vampiro non gli cava gli occhi alla fine della notte, rimane egli stesso cieco per le tre notti successive.

Passaggio Incorporeo

Il vampiro assume uno stato incorporeo non dissimile da un fantasma, e può attraversare oggetti solidi diventando completamente immune ai danni fisici. Non può interagire fisicamente con il mondo materiale a parte gesti e parole.

- **Ingredienti:** uno specchi.o
- **Esecuzione:** il ritualista versa il proprio Sangue sullo specchio, cantilenando, quindi lo rompe.
- **Sistema:** se il tiro del Rituale risulta in una vittoria, l'incantatore assume una forma incorporea finché tiene in mano una scheggia dello specchio rotto. Mentre è in questo stato è immune a ogni fonte di danno eccetto fuoco, luce solare e armi arcane e rituali capaci di ferire gli spiriti. Il ritualista può ancora essere visto e udito, ma non può interagire fisicamente con nulla e nessuno. Non può Risvegliare il Sangue quando è incorporeo, e non ha accesso ad alcun reame spirituale; il Rituale non lo trasforma in uno spettro o spirito. Può attraversare muri e altri oggetti, ma deve farlo in linea retta; non può cambiare direzione mentre è dentro la materia solida. L'effetto dura una scena o finché il vampiro non lascia cadere la scheggia. Tornare allo stato naturale mentre ci si trova dentro la materia solida può avere diversi effetti deleteri, dalla distruzione alla sepoltura a un semplice fastidio momentaneo (un oggetto incastrato nel braccio del ritualista); il risultato esatto è definito dal Narratore.

Protezione dai Cainiti

Questo Rituale protegge un oggetto da tutti i vampiri eccetto l'incantatore. Ogni tentativo di toccarlo scatena l'effetto; tuttavia, un vampiro che esamini la Protezione con Auspex può leggere il nome del ritualista vincendo un confronto di Intelligenza + Auspex contro Intelligenza + Stregoneria del Sangue.

Il Rituale fa uso delle normali regole sulle Protezioni (p. 274).

- **Ingredienti:** cenere calda da un fuoco ancora acceso; l'incantatore rischia la frenesia da paura e se soccombe non può tracciare la Protezione per quella notte.

Livello 5

Cerchio di Protezione dai Cainiti

Questo Rituale fa uso delle normali regole sui Cerchi di Protezione (p. 274).

- **Ingredienti:** il ritualista traccia il cerchio usando una bacchetta di sorbo rosso immersa in una miscela di Sangue e cenere proveniente da un fuoco ancora acceso.

Cuore di Pietra

Eseguendo questo Rituale, il vampiro trasforma in pietra il suo cuore morto. Ciò lo rende immune ai paletti, ma anche – per qualche bizzarro capriccio di magia simpatica – totalmente privo di rimorsi, un automa gelido e insensibile a qualunque stimolo emotivo e sociale... anche più del solito!

- **Ingredienti:** una lastra di pietra e una candela di cera intrisa del Sangue dell'incantatore.
- **Esecuzione:** il ritualista si stende sulla lastra con la candela sul petto, lasciandola bruciare del tutto nel corso di una notte. Quando la fiamma raggiunge il suo petto, infligge al vampiro un punto di danno Aggravato e un test di frenesia da paura (Difficoltà 3). Se fallisce il test, fallisce anche il Rituale. Se il vampiro non entra in frenesia, può eseguire il tiro del Rituale: una vittoria garantisce il successo, mentre una vittoria critica guarisce il danno causato dalla candela. L'effetto permane indefinitamente, e se l'incantatore volesse invertire il processo dovrà ripetere il Rituale.
- **Sistema:** mentre è sotto l'effetto del Rituale, il cuore del vampiro diventa letteralmente di pietra. I paletti non possono trafiggerlo e, se usati per impalettarlo, si spezzano. Il ritualista manifesta inoltre un totale distacco emotivo, sottraendo 3 dadi a ogni tiro di Rimorso nonché alle riserve Sociali attive (non di resistenza) eccetto Intimidire e Dominazione. Non può avvalersi di Ascendente, ma ottiene 3 dadi bonus nelle riserve usate per resistere agli effetti di quella Disciplina.

Fuga Verso un Vero Rifugio

Dopo aver preparato due cerchi mistici per mezzo di un arduo rituale, il vampiro può viaggiare istantaneamente da uno all'altro. Il viaggio è unidirezionale e il ritualista deve indicare uno dei cerchi come partenza e usare l'altro come punto di "arrivo".

- **Ingredienti:** due cerchi bruciacchiati di circa un metro di diametro.
- **Esecuzione:** il ritualista brucia i cerchi nel terreno o pavimento con una fiamma scoperta, quindi consacra ciascuno di essi. La consacrazione richiede due ore di cantilena per notte e due Prove di Risveglio per tre notti consecutive. In totale, il Rituale prevede che il

vampiro investa Sangue per ben 12 Prove di Risveglio.

- **Sistema:** una volta completati i cerchi, l'incantatore non deve fare altro che entrare in quello definito come partenza e concentrarsi per un turno eseguendo il tiro del Rituale (deve effettuare il tiro ogni volta che tenta di viaggiare, ma può fare solo un tentativo per scena). Con una vittoria il vampiro svanisce e riappare subito al centro del cerchio di uscita. Non c'è limite alla distanza tra i due cerchi, ma devono essere incisi nel terreno o nel pavimento di un edificio, non dentro un veicolo. Il ritualista può portare con sé una persona o un oggetto con la stessa taglia di un umano adulto. Se uno qualunque dei cerchi è danneggiato, diventano inerti entrambi. Un vampiro può avere solo una coppia di cerchi attivi alla volta.

Verga dell'Inesorabile Dissoluzione

Sono poche le armi capaci di incutere paura ai Fratelli, ma il paletto creato con questo Rituale li riempie di terrore. La Verga dell'Inesorabile Dissoluzione è forse l'origine del mito secondo il quale il paletto nel cuore distrugge i vampiri; non solo essa punta spontaneamente al cuore del Cainita, ma provoca la Morte Ultima quando raggiunge il bersaglio. Se necessario, la Verga provvede da sé a tale scopo, separando la sua punta che poi si fa lentamente strada nel corpo dell'ospite fino al cuore.

- **Ingredienti:** un paletto di sorbo rosso istoriato di rune malefiche.
- **Esecuzione:** il ritualista infonde nel paletto una misura del suo Sangue equivalente a due Prove di Risveglio mentre lo annerisce su un fuoco di legno di quercia e recita l'incantesimo. Il Rituale richiede 5 ore per essere ultimato.
- **Sistema:** il paletto offre un bonus di 3 dadi a qualsiasi tentativo di trafiggere il cuore di un vampiro, che sia martellato nel petto mentre la vittima dorme, impugnato come arma da mischia o scagliato con una balestra. Il paletto non deve necessariamente essere usato dal ritualista. Se il tiro di attacco vince con un margine di 5 o più, il vampiro si trasforma in polvere in un solo turno, come se fosse divorato da un fuoco invisibile. Se il paletto va a segno, ma il tiro non offre un margine sufficiente (meno di 5) per trafiggere il cuore, il paletto si spezza dentro la ferita e la punta comincia a scavare lentamente verso il cuore della vittima. A seconda di dove ha colpito, ciò può richiedere ore o notti, ma a meno che non sia estratta con mezzi chirurgici o mistici, la Morte Ultima è garantita. Per la rimozione chirurgica, qualcuno che non sia la vittima deve superare un tiro di Destrezza + Medicina (Difficoltà 6) in un intervento che dura fino a 4 ore. Se non è possibile trovare assistenza medica, qualcun altro può togliere la punta mozzando l'arto colpito – a meno che la scheggia letale non abbia già raggiunto il torace.

Alchimia dei Sangue debole

Sapevo che Pedro era immischiato in cazzate strane, ma non sapevo quanto fossero strane. Ci aveva messi sotto a cercare le schifezze più insolite possibili: benzina con piombo, liquido da svapo all'aroma di mela verde, segatura di uranio impoverito, Diet Jolt Cola e "bromuro di etidio", qualunque cazzo di cosa sia. Noi gliela portavamo e lui la metteva in un Tupperware, una vecchia bottiglia di vodka o un sacchettino a ziploc, poi ci appiccicava sopra un'etichetta. E ogni tanto anche tranquillante da cavallo, chetamine e PCP, funghi allucinogeni e quella orrenda merda russa che ti fa diventare nera la pelle, ma che comunque noi dovevamo mettere in conto.

Come ho detto, in ogni caso, la paga era buona e potevamo anche solo prenderla e andare a divertirci da qualche altra parte senza fare domande. Finché una sera non mi tocca fare una consegna al suo laboratorio. Non mi aveva cercato lui, ma avevo sgraffignato un'intera cassa di crauti d'importazione scaduti e pensavo che a Pedro potesse interessare comprarla. Certo, ero a stecchetto e avevo la tremarella, ma giuro di aver visto ciò che ho visto. E quello che ho visto era Pedro a torso nudo davanti a una cazzo di fornace accesa al massimo, la luce che si rifletteva su tutti i vasi e contenitori sugli scaffali. E c'era un tubicino che usciva dalla vena di una ragazza, finiva in un barattolo e lo riempiva di sangue. Lui era intento a scrivere sull'etichetta, perciò non mi aveva visto. Ma penso che abbia sentito i vasetti di crauti che finivano in mille pezzi per terra, e sono certo che ne abbia sentito l'odore.

Lui però ha fatto finta di niente e s'è limitato a chiamarmi e chiedere

se il mio contatto allo smaltimento dei rifiuti sanitari aveva qualcosa di buono. Diciamo solo che io in quel posto non ci torno. Mai più.

Pseudonimi: "Cucinare", Distillazione Domestica, il Mestiere, Combinazione

Il Sangue diluito delle ultime Generazioni racchiude a stento qualche briciola di potere, ma alcuni Sangue debole hanno imparato a usarlo come catalizzatore per risvegliare il potere latente in qualsiasi cosa, dai traumi umani alla benzina. Che sia nata nel sordido ambiente dei cuochi di amfetamine e dalla cultura dei cocktail o sia stata scoperta per istinto in qualche ammuffito testo medievale, l'Alchimia dei Sangue debole potrebbe essere l'arte che definisce il Succhiatore del nuovo millennio. Miscelando sangue umano dalla forte Risonanza – e talvolta altre sostanze – alla loro vitae, gli Alchimisti possono contraffare un'ampia serie di poteri delle altre Discipline... e ottenere capacità esclusive. Si vocifera già di specifici elisir in grado di conferire la capacità di camminare alla luce del sole, comunicare con gli Antidiluviani o raggiungere Golconda. Per adesso, però, i miscelatori di strada fanno di tutto per restare fuori dal mirino della Corte: molti anziani considerano l'Alchimia null'altro che una blanda forma di diablerie.

L'Alchimia può falsificare alcuni poteri di Stregoneria del Sangue (quelli che influenzano la vitae dell'incantatore), ma non i Rituali. Se l'equilibrio di gioco o la verosimiglianza della storia lo richiedono, il Narratore può proibire la simulazione di altri poteri tramite l'Alchimia – e cambiare idea in seguito, o magari alludere all'esistenza di ricette uniche elaborate in Svizzera o nascoste in una biblioteca del Cairo. Questa è una Disciplina giovane: i Sangue debole hanno appena iniziato a esplorarne il funzionamento e non hanno certo sperimentato ogni sua possibile combinazione.

Caratteristiche

Tutte le formule richiedono la vitae dell'Alchimista e sangue umano della corretta Risonanza (p. 226). Il sangue umano risonante può essere conservato in una sacca di plasma o in un bicchiere di Starbucks, se è per questo. La quantità specifica dipende dal grado di Risonanza del mortale e dai desideri del Narratore.

In queste regole, "livello del potere" fa sempre riferimento al livello di Alchimia coinvolto, non al livello del potere contraffatto con la formula.

Tutte le formule hanno un costo di distillazione e un altro costo per l'attivazione. Il primo rispecchia il fatto che ogni formula include la vitae dell'Alchimista: una singola Prova di Risveglio. Il costo di attivazione di ciascuna formula è lo stesso per l'uso normale di quel potere: gratuito o un certo numero di Prove di Risveglio aggiuntive.

Dopo l'attivazione, l'Alchimista esegue un tiro di distillazione per definire l'efficacia di quella particolare miscela. Ogni versione di Alchimia impiega una riserva di dadi diversa per il tiro di distillazione; più successi si ottengono, più efficace sarà la miscela.

Successi	Efficacia della miscela
2	Potere debole, incerto o ad attivazione ritardata
4	Il potere agisce come da intenzioni
6	Gli effetti del potere sono amplificati

Alcuni poteri richiedono i propri tiri di dadi per avere effetto o per misurare il grado di successo. L'Alchimista esegue tali tiri ove necessario, sostituendo il suo valore di Alchimia dei Sangue debole allo specifico valore di Disciplina pertinente.

Imparare una nuova formula richiede tempo di ricerca, che l'Alchimista trascorre consultando biblioteche, meditando, sperimentando "degustazioni" o eseguendo esperimenti di laboratorio. I giocatori devono annotare quali formule sono già conosciute dai loro personaggi e gli eventuali ingredienti speciali richiesti. Un personaggio riceve una formula gratuita per ogni pallino di Alchimia, e può acquisire altre formule tramite esperienza e sperimentazione.

- **Minaccia alla Masquerade:** variabile quanto la gamma dei poteri contraffatti e i metodi utilizzati.
- **Risonanza ematica:** è richiesta per ciascuna formula e varia caso per caso.

Ingredienti Gli ingredienti elencati per ogni formula sono solo suggerimenti. Ogni alchimista sviluppa le proprie formule esclusive, spesso scrivendo le ricette in codice come facevano gli alchimisti medievali. L'unico ingrediente invariabile in tutte le formule è il Sangue

dell'Alchimista stesso, benché quasi tutte richiedano anche sangue umano di una specifica Risonanza. Il sangue freddo o coagulato può funzionare in una formula, a patto che l'Alchimista ne abbia abbastanza. Non è necessario che gli ingredienti siano materiali: una specifica esperienza o emozione catturata nel sangue può essere altrettanto potente degli elementi chimici rari.

Il Narratore può alterare la riserva di 1 o 2 dadi in più o in meno a seconda della qualità degli ingredienti – e forse per l'originalità, se il giocatore escogita qualcosa di adeguatamente spiacevole o bizzarro che il suo Alchimista dovrà usare. Come regola generale:

- +1 dado per ogni ingrediente raro o costoso (quelli che richiedono almeno una storia per essere reperiti o pallini di Risorse superiori al livello della formula); -1 dado per gli ingredienti scadenti disponibili in qualsiasi supermercato (molte formule includono sostanze chimiche industriali facilmente reperibili come ingredienti standard; applicare la penalità solo quando i personaggi rimpiazzano con esse un ingrediente superiore tra quelli elencati).
- +1 dado per ogni ingrediente magico o molto potente quali corno di unicorno, mercurio rosso, sangue umano con una Discrasia, sangue di lupo mannaro o vitae di Potenza del Sangue di due livelli superiore al livello della formula; -1 dado per sangue ospedaliero conservato, candele fuse acquistate nella locale rivendita New Age o altre magie farlocche.
- +1 dado per ricompensare la creatività del giocatore nel suggerire gli ingredienti, specialmente se procurarseli lo mette nei guai o fa comunque progredire la storia.

Tecniche di Distillazione

Quando un Sangue debole ottiene il primo pallino di Alchimia, deve scegliere la sua tecnica. Questo sarà il metodo tramite il quale esegue la distillazione; apprendere una tecnica diversa significa ricominciare da zero, essenzialmente considerandola una nuova Disciplina. In tal caso, le formule di una tecnica non si applicano automaticamente alle altre e la stessa formula dev'essere riscoperta separatamente per ciascuna di esse.

Athanor

Corporis L'Alchimista usa come *athanor*, o fornace alchemica, il suo stesso corpo. Ciò potrebbe essere una routine di biofeedback, il risultato di un elisir ingerito all'iniziazione o semplicemente la comprensione intuitiva di come interagiscono le risonanze. Gli ingredienti sono in genere vari tipi di miscele di risonanze, che richiedono all'Alchimista di assaggiare il sangue di molte vittime per trovare la sfumatura giusta.

L'Alchimista beve i vari tipi di sangue richiesto e li distilla entro le proprie vene tramite un tiro di Costituzione + Alchimia e una Prova di Risveglio simultanea.

Può tenere attivo solo un potere alla volta, e deve distillare un nuovo potere prima di poterlo attivare. Ciò richiede solitamente almeno 3 turni di concentrazione, durante i quali l'Alchimista non può fare nient'altro.

Calcinatio L'Alchimista usa come *athanor* il corpo di un umano, regolandone lo stato biofisico tramite pressioni emotive e recitazione di incantesimi (alcuni praticanti di Calcinatio usano droghe sui loro soggetti). Quindi l'Alchimista fa bere la sua vitae all'umano prescelto, paga il costo di distillazione ed esegue un tiro di Persuasione + Alchimia.

La formula viene distillata dall'intero corpo del mortale. Quindi l'Alchimista beve il suo sangue per usare il potere (la Fame da saziare equivale al livello del potere -1).

L'Alchimista può distillare solo un potere per vittima, sebbene questa conservi la formula dentro di sé fino a quando è mantenuta nello stesso stato emotivo; ogni potere richiede un tempo di attivazione pari a quanto serve per bere la relativa quantità di sangue (p. 212).

Fixatio Mancando delle predilezioni fisiche o sociali delle altre tecniche, l'Alchimista si serve di un *athanor* convenzionale come una fornace, una fucina per metalli, un miscelatore di anfetamine, una bombola di propano riadattata o simili. Questa tecnica è la più somigliante all'alchimia "classica": l'Alchimista versa nell'*athanor* il suo Sangue e altri ingredienti inerti (spesso rari), paga il costo di distillazione e li distilla nella fornace tramite un tiro di Intelligenza + Alchimia.

Le formule risultanti sono fisse, il che significa che l'Alchimista può portarle con sé e ingerirle quando vuole attivarne il potere (il tiro di distillazione va eseguito all'ingestione, non alla fabbricazione). Tuttavia, non può produrne altre senza un laboratorio: al massimo

può creare una formula monodose debole (livello 3 o meno) usando una pentola a pressione o altro espediente di fortuna. L'uso di tali attrezzature inadatte riduce di 2 dadi la riserva di distillazione.

L'Alchimista può trasportare un numero di formule fisse (di qualsiasi livello) pari alla sua Prontezza o Destrezza: tenere le ampolle al sicuro, stabili, nascoste e sigillate non è questione da poco (il Narratore può dichiarare che ogni ampolla occupa lo spazio di una siringa, una lattina di Red Bull o un termos). L'Alchimista può conservare un numero di formule fisse (di qualsiasi livello) pari al doppio della somma di Alchimia + i suoi pallini di Rifugio: avere almeno un frigorifero è quasi obbligatorio. "Fisso", dopotutto, non significa necessariamente "stabile".

L'Alchimista può attivare un potere per turno.

Livello 1

Foschia

Questa formula produce una nube di foschia che segue il fruitore nascondendone l'identità e rendendolo più difficile da colpire con armi a distanza.

- **Ingredienti:** oltre al Sangue dell'Alchimista e al sangue umano flemmatico, ghiaccio secco, fumo di sigaro o scarico di motori.
- **Costo di attivazione:** una Prova di Risveglio
- **Sistema:** all'attivazione, una nube di vapore simile a bruma circonda l'Alchimista offuscandone la sagoma e i lineamenti. Chiunque tenti di identificarlo o colpirlo con un'arma a distanza subisce una penalità di 2 dadi. Il fruitore può ampliare la nuvola per avvolgere un gruppo di fino a 5 persone eseguendo un'altra Prova di Risveglio.
- **Durata:** una scena o finché non è dissipata volontariamente.

Ierogamia Profana

I testi alchemici parlano del Grande Ermafrodito, l'unione dei contrasti. Giorno e notte, maschio e femmina, vita e morte. Gli Alchimisti che padroneggiano l'aspetto terreno della Ierogamia possono sfruttare la natura mutevole della loro condizione per cambiare sesso. È un metodo truculento che richiede grande dedizione e convinzione, ma che è invidiato da molti Fratelli imprigionati nella loro forma statica. È anche un ottimo modo per cambiare identità o adottare una nuova maschera.

- **Ingredienti:** Sangue dell'Alchimista, sangue di 5 vene diverse che si identificano pienamente nel genere desiderato.
- **Sistema:** dopo aver miscelato la formula, l'Alchimista esegue su se stesso l'evirazione e/o mastectomia prima di coricarsi per il sonno diurno. Al risveglio è diventato un esemplare perfettamente formato del genere voluto. In pratica è come se fosse nato così. Esistono persino dicerie di donne Crepuscolari trasformate che hanno dato alla luce bambini. Se si vuole, una modifica alla procedura può produrre qualsiasi combinazione di sesso o asessualità immaginabile.
- **Durata:** permanente finché la formula non è eseguita di nuovo.

Portata Remota

Questa formula consente al vampiro di usare la mente per afferrare, reggere e spingere oggetti o persone senza toccarle. Sebbene pochi riescano a esercitare sufficiente forza mentale per causare danni diretti, un praticante scaltro può escogitare modi per tirarsi fuori dai pericoli o farci finire dentro un nemico.

- **Ingredienti:** Sangue dell'Alchimista, sangue umano collerico, fibre di nylon fuse o una calamita da frigorifero grattugiata o bizzarri nootropi ordinati su internet.
- **Costo di attivazione:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Fermezza + Alchimia contro Forza + Atletica
- **Sistema:** l'Alchimista può sollevare, spingere o tirare un oggetto o persona sotto i 100 kg, entro il suo campo visivo e 100 metri di distanza. L'oggetto si muove velocemente, ma non abbastanza da ferire una persona per impatto; se fragile, l'oggetto si può rompere. Fanno eccezione coltelli e altri piccoli utensili metallici, che l'Alchimista può maneggiare tramite un test di Fermezza + Alchimia con penalità di 2 dadi per la mancanza di precisione. Un coltello usato in questo modo infligge solo un danno extra.

  Cercare di spostare attivamente qualcuno che oppone resistenza richiede un confronto di Fermezza + Alchimia contro Forza + Atletica. Con una vittoria, il vampiro può trascinare la vittima a portata delle sue mani o spingerla di un metro per ogni punto nel

margine di successo, infliggendo una misura analoga di danni Superficiali. La vittima cade prona. Tenere sospeso qualcosa o qualcuno a mezz'aria richiede un tiro di Fermezza + Alchimia (Difficoltà 3) a ogni turno. La manipolazione fine (come tirare la linguetta di una granata) richiede un tiro di Prontezza + Alchimia a una Difficoltà definita dal Narratore.

- **Durata:** un turno a meno che il vampiro non sorregga l'oggetto (vedere il testo).

Livello 2

Al secondo livello, l'Alchimista può sviluppare formule capaci di falsificare i poteri di livello 1 delle altre Discipline.

Ognuna di queste formule richiede un tempo di ricerca di almeno una settimana.

Avviluppare

Questa formula crea una nebbia che aderisce a una vittima, accecandola e soffocandola (se mortale).

- **Ingredienti:** Sangue dell'Alchimista, sangue umano melanconico e flemmatico, clorato di potassio, smog o gas halon.
- **Costo di attivazione:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Prontezza + Alchimia contro Costituzione + Sopravvivenza
- **Sistema:** l'Alchimista attiva il potere e sceglie un bersaglio nella sua visuale. Una nebbia vorticante avviluppa la vittima oscurandone la vista e penalizzando di 3 dadi tutte le sue riserve di percezione basate sulla vista e relative agli attacchi a distanza. Inoltre, l'Alchimista può far sì che la nebbia soffochi un mortale tramite un confronto di Prontezza + Alchimia contro Costituzione + Sopravvivenza. Con una vittoria, il bersaglio non può eseguire azioni tranne tossire e soffocare; una vittoria critica gli fa perdere conoscenza. L'Alchimista può avviluppare solo bersagli singoli e soltanto uno alla volta.
- **Durata:** fino al termine della scena o finché l'Alchimista non termina l'effetto volontariamente.

Livello 3

Al terzo livello, l'Alchimista può sviluppare formule capaci di falsificare i poteri di livello 2 delle altre Discipline.

Ognuna di queste formule richiede una notte per la distillazione e un tempo di ricerca di almeno un mese.

Defrazionamento

Questa formula produce un elisir omeopatico. Aggiunto al sangue frazionato di origine ospedaliera lo riporta alla condizione di freschezza, consentendo ai vampiri che non hanno il Pregio Stomaco di Ferro di ricavarne nutrimento.

- **Ingredienti:** Sangue dell'Alchimista, sangue umano sanguigno e melanconico, sangue umano tipo O- (bastano pochi ml), spinaci ammuffiti, caffè nero bollente, ottanoato di sodio.
- **Sistema:** se non usa *Fixatio*, l'Alchimista attinge al suo tramite mortale (*Calcinatio*) o alle proprie vene (*Athanor Corporis*) per ricavarne l'elisir. Per ogni successo nel tiro di distillazione, produce abbastanza elisir per rigenerare una sacca di sangue (sazia 1 livello di Fame). Il sangue trasformato è quindi in grado di saziare la Fame di qualsiasi vampiro che lo beva.
- **Athanor Corporis:** l'Alchimista può attingere l'elisir dalle sue vene una volta per notte fino alla sua successiva nutrizione o finché la sua Fame non sale a 5. Non deve pagare di nuovo il costo di distillazione.
- **Calcinatio:** se il mortale sopravvive al salasso, l'Alchimista può visitarlo dopo una settimana per ricavare altro elisir. Non deve pagare di nuovo il costo di distillazione, ma il mortale paga il costo in Salute (3 danni Aggravati) a ogni salasso.

Livello 4

Al quarto livello, l'Alchimista può sviluppare formule capaci di falsificare i poteri di livello 3 delle altre Discipline.

A questo livello, tutte le formule richiedono anche una goccia di vitae di un vampiro del clan corrispondente o che abbia la Disciplina da falsificare. Ad esempio, per falsificare Forma Bestiale serve la vitae di un vampiro con Proteide o di un Gangrel.

Non è necessario che il Gangrel abbia Proteide 3 e nemmeno che conosca la Disciplina; il potere risiede nel Sangue, non nello specifico vampiro.

Come notato prima, la goccia non costa Salute al donatore e non trasmette il Legame di Sangue. Detto ciò, gli Alchimisti ricevono tali donazioni solo come risultato di qualche Favore importante – o

perché al donatore è stata affidata una missione orribile o pericolosa e vorrebbe farla eseguire dalla coterie dell'Alchimista al posto suo.

Queste formule richiedono 3 notti per la distillazione e un tempo di ricerca di almeno 3 mesi.

Slancio Librato

Questa formula consente all'Alchimista di sollevarsi da terra e raggiungere uno stato di fluttuazione o volo rapido. Può volare in tutte le direzioni incluse in alto o in basso, sebbene la sua capacità di trasporto sia limitata.

- **Ingredienti:** Sangue dell'Alchimista, sangue umano collerico e sanguigno, champagne, sangue di volatile, elio, scopolamina o estratto di belladonna.
- **Costo di attivazione:** una Prova di Risveglio
- **Riserve di dadi:** Forza + Alchimia contro Forza + Atletica (se resistita)
- **Sistema:** la pozione consente all'Alchimista (e solo a lui) di volare o fluttuare grosso modo alla sua velocità di corsa. Può trasportare massa pari a quella di un umano, ma in tal caso la sua velocità si riduce a quella di marcia. Ghermire e portare via un soggetto non consenziente o trascinare a terra il fruitore della formula richiede un confronto tra Forza + Alchimia dell'Alchimista e Forza + Atletica dell'altro.
- **Durata:** una scena

Livello 5

Al quinto livello, l'Alchimista può sviluppare formule capaci di falsificare i poteri di livello 4 delle altre Discipline.

Queste formule richiedono un mese per la distillazione e un tempo di ricerca di almeno 3 anni.

Svegliare il Dormiente

Questa formula produce un elisir che, mescolato al sangue umano, può svegliare un vampiro dal torpore.

- **Ingredienti:** Sangue dell'Alchimista, sangue umano collerico o sanguigno, adrenalina, carbonato di ammonio, corno di cervo, caffeina o benzedrina, melatonina.
- **Sistema:** se non usa *Fixatio*, l'Alchimista attinge al suo tramite mortale (*Calcinatio*) o alle

proprie vene (*Athanor Corporis*) per ricavarne l'elisir. Quindi lo diluisce in sangue umano. Per ogni successo oltre 2 nel tiro di distillazione, l'elisir può svegliare un vampiro di analoga Potenza del Sangue.

ESEMPIO:

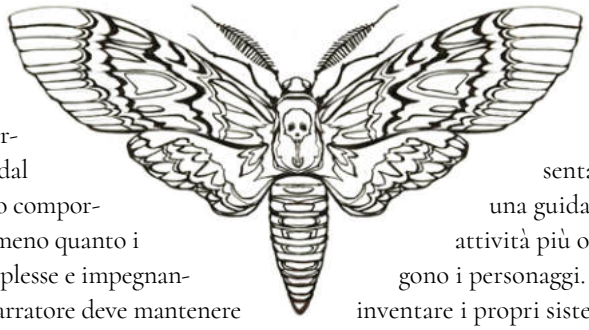
Hari ottiene 5 successi nel tiro di distillazione. Il suo elisir può svegliare dal torpore un vampiro di Potenza del Sangue 3 o meno (5 – 2 = 3).

- **Athanor Corporis:** l'Alchimista può attingere l'elisir dalle sue vene una volta per notte fino alla sua successiva nutrizione o finché la sua Fame non sale a 5. Non deve pagare di nuovo il costo di distillazione.
- **Calcinatio:** se il mortale sopravvive al salasso, l'Alchimista può visitarlo dopo una settimana per ricavare altro elisir. Non deve pagare di nuovo il costo di distillazione, ma il mortale paga il costo in Salute (5 danni Aggravati) a ogni salasso. L'Alchimista può anche far bere direttamente al dormiente il sangue del mortale. ■

SISTEMI *Avanzati*

"Esistono poi delle Cerimonie, le quali sono tutte importanti, ma qualcuna è più incantevole delle altre."

– ARTHUR MACHEN, *LE CREATURE BIANCHE*



I vampiri, che siano interpretati dai giocatori o dal Narratore, manifestano comportamenti multiformi almeno quanto i mortali, avviando trame complesse e impegnandosi in bizzarre attività. Il Narratore deve mantenere organizzate tutte queste azioni, arbitrare successi e fallimenti e decidere le reazioni del resto del mondo.

Vampiri: La Masquerade si focalizza sulla recitazione e l'interpretazione dei personaggi, ma anche le scene più teatrali richiedono spesso qualche tiro di dadi, in base allo stile dei giocatori. Le regole dello Storyteller System sono volutamente astratte e semplificate al fine di dare struttura al dramma senza porvi restrizioni.

I sistemi più complessi presentati in questo capitolo offrono una guida specifica ad alcune delle attività più o meno comuni che coinvolgono i personaggi. Ogni Narratore può inoltre inventare i propri sistemi per affrontare nuove situazioni – e senza dubbio dovrà farlo. L'elenco di sistemi che segue non è affatto esauriente, ma presenta una solida base su cui costruire gli eventi.

Se si escogita un sistema migliore per risolvere le azioni dovrebbe essere usato senza problemi. Per scene ed elementi improvvisati potrebbe anche non esserne usato alcuno: il puro gioco di ruolo e la logica narrativa dovrebbero essere le sole linee guida.

Scene e Modalità

Ogni Narratore e gruppo di giocatori sviluppa il proprio ritmo in una cronaca di Vampiri. Un gruppo può focalizzarsi sull'azione brutale nelle strade; un altro enfatizzare il turbamento emotivo e l'alta politica; un terzo puntare a sviluppare misteriose cospirazioni disseminate di scene truculente. Per sintonizzare la cronaca al proprio ritmo, i gruppi possono variare la modalità di gioco da una scena all'altra, nonché i tipi di scene con le quali desiderano costruire la trama.

Una scena può essere giocata con qualsiasi modalità. Alcuni gruppi amano improvvisare, altri rispettano scrupolosamente dadi e dettagli o qualunque altra modalità qui presentata. Una scena nodale potrebbe essere giocata in modalità improvvisazione: i tipi di scena dipendono dalla misura di attenzione che viene loro dedicata, non dal numero di dadi tirati. È invece meno probabile che il Narratore richieda una modalità dadi e dettagli per una scena astratta. Detto ciò, un singolo combattimento "dadi e dettagli" può rivelarsi il modo migliore o comunque più emozionante per definire il risultato di una grande battaglia astratta o di un mese di manovre politiche per influenzare la direzione (o il controllo!) dell'ambientazione della cronaca.

Tipi di Scene

I tipi di scene dipendono da quanta attenzione (e di solito da quanto tempo) si vuole dedicare a giocarle. Una scena di qualsiasi tipo può occupare qualsiasi intervallo cronologico nella storia: minuti o mesi. Come ogni altra cosa, la decisione spetta al gruppo. Il più delle volte è il Narratore a prendere la decisione basandosi sul ritmo e lo stile della storia, ma a qualche gruppo piace costruire la propria cronaca in modo più collaborativo.

Nodale

Le scene *nodali* si giocano prestando grande attenzione dall'inizio alla fine. Sono di solito le più lunghe. Ogni giocatore può dare il suo contributo o la scena può imperniarsi su un particolare personaggio e il suo Punto di riferimento o su due Fratelli. In ogni caso, il gruppo dovrebbe avere la sensazione che la scena aumenti il contenuto drammatico della cronaca e che valga la pena spenderci un po' più di tempo, se necessario.

Astratta

Il gruppo gioca solo gli elementi essenziali delle scene *astratte*. Il risultato può essere deciso da un singolo tiro di dadi o un unico e conciso scambio di dialoghi. Una scena astratta inizia spesso *in medias res* e stacca su qualcos'altro non appena il risultato diviene chiaro. Anche se una scena astratta può avere un impatto sulla cronaca o su un personaggio, in genere la troupe non vi dedica troppo tempo di gioco. Forse non desidera esplorare una seduzione o una serie di omicidi nei loro dettagli anatomici o pianificare le tattiche di un intero combattimento o una serata di gala nell'Elysium. Una scena astratta individua alcuni momenti topici dal montaggio serrato o un unico incontro cruciale, per poi chiudersi e passare oltre quando ha esaurito la sua funzione.

Interludio

Una scena di *interludio* non viene giocata affatto; in questi casi, il Narratore descrive cosa succede e la storia prosegue. Potrebbe anche non essere una scena vera e propria: "Aspettate quattro ore nell'atrio del Principe prima che vi mandi a chiamare." Di tanto in tanto, il Narratore può chiedere a un giocatore di raccontare una breve scenetta di interludio: "I tuoi contatti nella polizia riescono a farti entrare nella prigione. Come fai a uccidere il detenuto?" Le scene di interludio sono tipicamente rapide, riducendosi solo a una o due frasi di monologo o descrittive. Si svolgono generalmente tra i PNG o tra gli umani e i loro risultati sono talmente preordinati che non ha molto senso descriverli, tantomeno giocarli.

Modalità di Gioco

Le regole del gioco non devono essere una gabbia e non devono necessariamente legiferare su ogni minima interazione dei personaggi. L'esperienza di gioco può essere adattata a ogni gruppo variandone la modalità di scena in scena. In generale, chi ha fiducia nell'intuito teatrale del Narratore tende ad adottare una misura più ampia di improvvisazione nelle varie modalità. Chi preferisce il controllo tattico allo slancio drammatico tende invece a prediligere un gioco orientato vero dadi e dettagli.

In generale, le meccaniche quali la spesa di Volontà per ritirare dadi e usare Impeti Sanguigni per incrementare le riserve presuppongono ovviamente che i dadi siano utilizzati nella sessione; qualora se ne riduca l'uso, va ridotto anche il ricorso alle regole per mitigare il loro impatto sul gioco (vedere *Regolazione fine*, p. 158).

Improvvisazione

Una scena di improvvisazione si gioca senza ricorrere ai dadi. Il Narratore definisce ogni conflitto basandosi sul numero di pallini di ciascun partecipante o sulla semplice necessità della trama. Se vuole mantenere onnipresente la minaccia della Fame, può comunque richiedere Prove di Risveglio quando i vampiri usano le Discipline o attingono al loro Sangue in altro modo. In altri casi, può semplicemente dichiarare che "la tua Fame aumenta" quando una vittima attraente attraversa la strada di un personaggio o quando un vampiro si appella chiaramente al Sangue per raggiungere un risultato. Questa modalità è particolarmente adatta alle scene tra vampiri e comuni mortali, tra personaggi giocanti, tra due vampiri in rapporto di amicizia (o di mera cortesia) o tra un vampiro e i suoi asserviti o servitori.

Improvvisazione direzionata

I giocatori eseguono un tiro (uno in totale o uno per ciascuno) all'inizio di una scena di *improvvisazione direzionata*, basandolo sui Tratti e sistemi che più probabilmente ne decideranno il risultato (il Narratore non dovrebbe consentire di ritirare o usare Impeto Sanguigno in questo tiro). Quindi la scena si gioca improvvisando, con la differenza che le azioni dei personaggi sono finalizzate al risultato predefinito. Ad esempio, se il tiro ha portato al fallimento di una Prova di Risveglio o ha fatto aumentare la loro Fame in altro modo, devono sottolineare la Fame e le sue conseguenze. L'improvvisazione direzionata è adatta alle scene cardine (come i rovesci del terzo atto), a flashback e Memoriam, alle scene politiche o di corte e quelle che conducono a una resa dei conti.

Il Gioco della Fame

Ogni personaggio deve bilanciare la minaccia della frenesia con la libertà dei Fratelli, il pericolo per la Masquerade col desiderio di nutrirsi. In una cronaca che adotta uno stile di gioco basato sulle meccaniche, i dadi Fame e le Prove di Risveglio rafforzano questo senso di rischio e urgenza sanguinaria. Se la cronaca include molte scene improvvisate – pure, direzionate o accentuate – l'elemento della Fame può passare in secondo piano, perché i tiri concepiti per sostenerlo si svolgono meno spesso del previsto.

Ogni gruppo troverà la propria soluzione nel corso del gioco, basandosi su cosa ritiene adatto sul momento o al suo tavolo. Ecco alcune possibilità da considerare, combinare o alterare per ottenere il giusto livello di sete con cui si vuole giocare. A prescindere dal sistema usato, il Narratore dovrebbe annotare in qualche modo la Fame dei personaggi: prendendo appunti, consegnando gettoni da poker rossi mano a mano che diventano più assetati (possono essere utili "promemoria tattili" per stimolare il gioco di ruolo anche nelle cronache senza dadi), o scrivendola in un angolo della Mappa Relazionale. In alcune troupe, i gettoni Fame possono essere assegnati anche dagli altri giocatori quando gli eventi della storia lo giustificano.

FAME INIZIALE

In ogni tipo di scena improvvisata, gettate le basi della recitazione e dei rari tiri determinando casualmente la Fame dei personaggi: tirate un dado e dividete per 2, ritirando ogni risultato di Fame 5. Quindi i giocatori interpretano il loro ruolo basandosi su questo livello iniziale di Fame.

CRESCE LA FAME, O FORSE NO?

Dato che una Prova di Risveglio ha una probabilità del 50% di fallire, il Narratore aumenta di 1 la Fame di un vampiro ogni volta che dovrebbe effettuare la Prova se usasse la modalità dadi e dettagli.

TEMPO DI NUTRIRSI

La Fame cresce sulla base del tempo trascorso: tempo reale o tempo nell'ambientazione. Aumenta di 1 ogni 45-60 minuti di tempo reale o ogni 2 ore nel tempo dell'ambientazione.

PAROLE CHIAVE

Prima della sessione, il Narratore sceglie una parola chiave: può essere "vampiro", "sangue" o altro termine che i giocatori hanno la tendenza a dire spesso durante il gioco. Quando un giocatore pronuncia la parola chiave, il Narratore traccia un segno di spunta sul nome del suo personaggio su un foglio di carta, indicando che la sua Fame è cresciuta (andrebbe fatto di nascosto, per non far capire ai giocatori qual è la parola chiave, da cambiare non appena indovinata). Quando la Fame di un personaggio assume rilevanza drammatica (cioè sale a 3 o 4), il Narratore dichiara che il vampiro è assetato; quando tale peso assume un ruolo prominente (Fame 5), deve informare il giocatore che il vampiro non regge più. Se il personaggio si nutre, il Narratore cancella tutti i segni di spunta che ritiene saziati dall'atto.

Improvvisazione accentuata

Questa modalità di improvvisazione è *accentuata* dai tiri di dado nei momenti critici. Quando l'improvvisazione sfocia in un conflitto importante, i giocatori eseguono un tiro per decidere (o indirizzarne) il risultato, dopodiché continuano a svolgere la scena. Il Narratore astrae ferite, passi falsi e altre questioni tattiche al fine di non interrompere il flusso della storia. Può accettare i suggerimenti dei giocatori se aggiungono interesse o emozioni, richiedendo solo i tiri strettamente necessari a mantenere la presenza della Fame nella storia; spendere Volontà per ritirare i dadi sminuisce la narrazione accentuata attenuando la tensione drammatica. La modalità funziona in ogni tipo di scena, ma si adatta particolarmente alle scene sociali o di strada, a quelle ricche di svolte e potenziali rovesci di potere, alle lunghe missioni secondarie quali caccia e Memoriam e persino a molte scene nodali.

Dadi e Dettagli

I personaggi svolgono le loro azioni in dettaglio, usando i dadi per definirne i risultati e ricorrendo anche alla suddivisione in turni ove necessario dal punto di vista tattico. La modalità *dadi e dettagli* richiede più tempo di ogni altra per svolgere una scena. Dato il loro potenziale di coinvolgimento, è probabile che i giocatori si aspettino che le scene nodali passino prima o poi a questa modalità. I combattimenti sono il paradigma delle scene dadi e dettagli; tuttavia esse possono includere non solo scontri fisici, ma anche intensi confronti sociali quali uno scambio di frecciate con un'Arpia a corte. ■

Test Prolungati

Se non è possibile adattare a un'impresa la scala temporale, come quando accadono diverse cose emozionanti nello stesso momento, è forse preferibile usare più di un tiro per portare pienamente a termine una data azione. Ad esempio, un personaggio potrebbe dover scassinare una serratura mentre gli altri cercano di nascondersi dai custodi del museo, caricare la merce su un camion durante una sparatoria o impadronirsi di un'istituzione durante il normale corso del gioco.

Varianti dei Test Prolungati

Test prolungato standard: il Narratore assegna all'impresa una Difficoltà molto alta (10 o +) e consente ai giocatori di accumulare i successi di ogni tiro fino a raggiungerla o superarla.

ESEMPIO:

Ottenere il controllo del traffico di esseri umani a New Orleans richiede 20 successi in tiri per lo più su Bassifondi o Criminalità. I giocatori devono accumulare i successi nello stesso momento, perché devono ostacolare i tentativi di chiunque cerchi di raggiungere lo stesso obiettivo.

Test seriale: in alternativa, il Narratore assegna una Difficoltà normale a una serie di azioni e richiede un certo numero di vittorie per raggiungere il risultato. I test seriali riproducono le imprese con uno specifico numero di componenti: disattivare ogni allarme e serratura in un caveau, bloccare tutte le entrate al rifugio, scoprire tutti e quattro i volumi di un grimorio Tremere.

ESEMPIO:

Rubare una reliquia da un museo richiede tre vittorie, una in ciascuna impresa: disattivare l'allarme sul tetto (Intelligenza + Criminalità), entrare rompendo il lucernario (Destrezza + Criminalità) e tirare fuori l'idolo dal reticolo laser (Autocontrollo + Criminalità).

Test prolungato difficile: è una miscela di test prolungati standard e seriali, che tiene conto solo dei margini di successo in ogni impresa ai fini di superare la Difficoltà finale. Questi test funzionano meglio nei tiri eseguiti solo una o più volte per sessione e hanno lo scopo di simulare i progressi incrementali verso un obiettivo di background o a lungo termine, purché non preveda una degna (o attiva) opposizione.

ESEMPIO:

Tabitha si insinua lentamente nelle grazie dei Tremere locali, al fine di imparare nuovi Rituali. In ogni sessione tira Intelligenza + Occulto per impressionare uno Stregone con la sua sapienza, accumulando i margini di successo di ogni test per battere una Difficoltà finale di 20.

Test a cascata: è una variante del test seriale. Il giocatore somma il margine di ciascuna impresa come dadi extra nell'impresa successiva. Ciò rappresenta le situazioni in cui il successo genera ulteriori successi, ma basta un fallimento per porre fine al test. Può trattarsi di un piano di ricatto o corruzione a lungo termine, di un tentativo di seduzione che dura tutta la notte o della violazione di un sistema informatico a vari strati di cifratura.

ESEMPIO:

Vic ha bisogno di 4 tiri (uno a sessione) per mettere il prete locale sul suo libro paga. Ottiene 6 successi in un test di Carisma + Sotterfugio a Difficoltà 4 e somma 3 dadi alla sua riserva per il successivo test di Persuasione + Convincere a Difficoltà 5.

Confronti Prolungati

Al fine di simulare la gara fra due personaggi (giocanti o PNG) per completare l'uno prima dell'altro un'azione prolungata, il Narratore può ricorrere al confronto prolungato.

Nella sua forma più semplice, ogni personaggio esegue il tiro una volta per incremento temporale e il Narratore assegna l'obiettivo a chi accumula per primo abbastanza successi da superare la Difficoltà. Se entrambi la battono nello stesso incremento, l'obiettivo va a chi ha accumulato più successi.

Se i personaggi sono nella posizione di interferire direttamente nei tentativi dell'altro, il Narratore può richiedere di eseguire un confronto semplice tra loro a ogni incremento. Il vincitore sottrae dai suoi successi quelli del perdente e somma il resto ai propri successi accumulati. Il perdente non somma alcun successo al suo totale per questo incremento.

Come un test prolungato difficile, questa variante del confronto prolungato può richiedere molto tempo per essere giocata.

Situazioni Speciali e Test Prolungati

Alcune regole e risultati speciali dei test semplici funzionano in modo leggermente diverso in quelli prolungati. Il Narratore può abbinare liberamente tali eccezioni per favorire lo sviluppo drammatico della trama.

Lavoro di squadra: si applica a gran parte dei test prolungati, ma anche quando non si può ricorrervi consente di ignorare o cercare di rimediare a un fallimento totale anziché sbagliare l'intero test prolungato.

Fallimento totale: cancella tutti i successi e vittorie; il giocatore deve ricominciare da capo. In alcuni casi, il Narratore può dichiarare che non è possibile ripetere il test. ■

Conflitti Avanzati

Essendo predatori, i vampiri si scontrano spesso gli uni contro gli altri, con le loro prede (occasionalmente) e con coloro che vorrebbero impedirgli di catturarle.

Di tanto in tanto, questi scontri degenerano nel sangue. A volte restano nell'ambito dei conflitti di parole o emozioni, specialmente quando un Principe esige responsabilità dai suoi cortigiani. Qualche volta i vampiri combattono dietro le quinte, usando le istituzioni umane come armi e corazze.

Questa sezione amplia le regole sui conflitti semplici (pp. 123-130). Il Narratore può integrare nei *conflitti semplici* qualsiasi modulo di regole avanzate, ma non ha l'obbligo di usarli tutti.

Tre, Due, Fatto

Come suggerisce la classica struttura a tre atti, il ritmo della narrazione tende a ristagnare se l'azione si protrae troppo a lungo. Anche i conflitti al tavolo da gioco sembrano più rapidi, e perciò più intensi, quando si limitano a tre soli scambi (vedere Tre Turni e Via, p. 130). Soprattutto quando si usano i sistemi avanzati più dettagliati, cercate sempre di chiudere le scene di conflitto dopo tre scambi.

Abbiamo Finito Qui?

Dopo tre round di conflitto, il Narratore e i giocatori dovrebbero chiedersi: "Siamo arrivati a una conclusione? Ulteriori scambi porteranno a modifiche sostanziali?" Il Narratore può passare direttamente alla fine del conflitto se tutto ciò che resta sono solo altri tiri, facendo attenzione a non escludere i giocatori dal loro momento di gloria.

ESEMPIO:

La coterie fa a chi la spara più grossa con un altro gruppo a un'adunanza di Anarchici, cercando di impressionare gli astanti e insediarsi come sovrana del gradino più basso della gerarchia sociale. Dopo tre scambi di sbruffonate, discorsi da duri e sfoggi di prodezza nessuno dei due gruppi ha fatto marcia indietro, ma il Narratore sa che il pubblico è già abbastanza impressionato e riassume il resto del conflitto e le sue conseguenze.

ESEMPIO:

La coterie ha inseguito la sua preda attraverso la città in un avvincente gioco al gatto e al topo. Alla fine, la preda si rifugia in un ufficio dove c'è gente che fa il turno di notte e i giocatori si fermano a ideare piani grandiosi su come entrare nell'edificio. Per quanto la sfida sembri divertire i giocatori, il Narratore sa che non sarà poi tanto difficile e che la loro preda si sarà dileguata da tempo quando i vampiri effettueranno il tentativo. Decide pertanto di andare avanti veloce fino al termine della scena.

Compromesso

Se il risultato è ancora in dubbio, il Narratore può valutare se si può raggiungere qualche tipo di compromesso. Si tratta di un risultato negoziato tra giocatori e Narratore, che non deve necessariamente riflettersi in una trattativa nell'azione di gioco. Un compromesso significa che una delle parti getta la spugna (di solito quella in svantaggio), ma senza subire le piene conseguenze della sconfitta. Se sono i giocatori a essere in svantaggio, il Narratore può ricompensarli con qualche beneficio meccanico (o narrativo) per essersi ritirati; se ritiene che aggiungere un pallino a un Background della coterie (o di un personaggio) sia eccessivo, può consentire a ogni giocatore di recuperare un punto Volontà.

ESEMPIO:

Dopo un feroce assalto dei cacciatori di vampiri, la coterie vacilla sull'orlo dell'estinzione. Poiché la cronaca è ancora all'inizio, il Narratore offre un compromesso anziché arrivare all'inevitabile distruzione del gruppo. I personaggi possono riuscire a scappare, a patto che uno di loro si sacrifichi per coprire la ritirata. Invece di quattro nuovi personaggi, alla coterie ne servirà soltanto uno...

ESEMPIO:

Negli ultimi scambi si è assistito a una profusione di giochetti mentali, nei quali i personaggi hanno cercato di superare in astuzia i loro avversari online. Poiché pensano che l'azione "virtuale" sia un po' fiacca, i giocatori propongono un compromesso: non riescono a smantellare l'infrastruttura digitale dei nemici, ma scoprono la vera identità di uno di loro. Il prossimo incontro con il nemico sarà su un piano... personale.

Tiro Singolo

Se non si applica nessuna delle circostanze sopra descritte, si può considerare di alzare la posta e risolvere l'azione come *conflitto a tiro singolo* (p. 298) nel quale ogni conseguenza è amplificata. Si può stabilire un livello di Difficoltà basato sull'andamento dei tre round precedenti. Ogni round di un conflitto tra due personaggi ha un chiaro vincitore, talvolta è così anche per combattimenti più estesi.

- Se quasi tutto il combattimento è andato come volevano i personaggi o se hanno vinto tutti e tre i round precedenti, fissare la Difficoltà a 3.
- Se entrambe le parti hanno sofferto danni analoghi o se i personaggi hanno vinto due round su tre, fissare la Difficoltà a 4.
- Se i personaggi hanno avuto la peggio o hanno vinto solo un round su tre, fissare la Difficoltà a 5.
- Se sono stati già fortunati a sopravvivere finora o hanno perso tutti e tre i round precedenti, fissare la Difficoltà a 6.

Exeunt

Si noti che la conclusione di un conflitto non lo risolve necessariamente del tutto; può anche solo trasporlo in una nuova scena.

ESEMPIO:

La coterie è impegnata in una sparatoria con una gang locale intenzionata a "spazzare via i mostri fra noi". Anche se gli umani sono stati così stupidi (o inesperti) da attaccare di notte, i vampiri hanno sofferto molto e accettano volentieri il compromesso di riuscire a barricarsi in una stanza per recuperare le forze, pensare alla prossima mossa e rimuginare su quanto la battaglia ha rivelato della loro natura mostruosa.

Opzioni Aggiuntive di Conflitto

Le azioni di conflitto non devono per forza essere tutte attacchi diretti contro gli avversari. In effetti, la maggior parte degli scontri comprende un obiettivo che non si basa esclusivamente sull'eliminazione totale dei nemici, e non c'è motivo per cui i giocatori siano costretti ad affrontare gli avversari a viso aperto se possono raggiungere i loro scopi con altri mezzi. Le seguenti azioni alternative possono essere adottate quando si impegna un conflitto di qualsiasi tipo.

Avanzata

L'obiettivo del conflitto è ciò che conta. Ciò può significare blandire un anziano per avere un posto nel consiglio, distruggere le prove prima di essere sopraffatti, accumulare influenza in un progetto di case popolari, violare un sistema di sorveglianza prima di essere scoperti, dare il Bacio a qualche studente ecc. Si noti, tuttavia, che l'avanzata non è applicabile a tutti i conflitti. L'esempio cardine è il combattimento, dove non esistono altri obiettivi a parte neutralizzare il nemico e/o darsela a gambe. A seconda del conflitto, per avanzare efficacemente può essere richiesta una precedente manovra (vedere sotto).

Le avanzate si gestiscono generalmente come test prolungati (p. 293): si tira per accumulare il maggior numero possibile di vittorie/successi.

ESEMPIO:

In una scena di Memoriam (p. 312), Balzac cerca di stabilire che una volta ha battuto Antoine in una gara a "Baciare" quanti più studenti possibile durante una notte di baldoria nel quartiere universitario di Parigi, nel 1889. Mentre Balzac avanza (spesso "facendo avances"), il resto della troupe (assumendo i ruoli del suo entourage) opta per un approccio più diretto.

Manovra

Questa opzione comprende il raggiungere una posizione vantaggiosa, sia allo scopo di intraprendere ulteriori azioni o semplicemente per trarne beneficio, ad esempio per attaccare ai fianchi un avversario, restare soli con l'oggetto dei propri desideri, avere accesso a persone importanti, trovare riparo dai proiettili in arrivo ecc.

A seconda della situazione, una manovra riuscita può risultare in uno dei seguenti benefici:

- Un bonus diretto ai dadi della prossima azione. Un bonus di 1-3 dadi alle riserve è di solito sufficiente e può dipendere dai successi critici o dal margine raggiunto.
  Esempio: *eseguire una finta in mischia, studiare le debolezze di un avversario prima di lanciare l'insulto perfetto o trovare gli attrezzi giusti per una particolare caccia.*
- Guadagnare una posizione superiore. Che avvenga per depistaggio, rapidità o furtività, ciò consente di attaccare il nemico senza contrasto (vedere *Attacchi di Sorpresa*, p. 300), sebbene ottenere il vantaggio possa essere molto difficile o richiedere di accumulare abbastanza successi in un test prolungato.
  Esempio: *aggirare il riparo del nemico durante una sparatoria, disimpegnarsi per reagire con un assalto a sorpresa o entrare nelle grazie di qualcuno per poi prepararsi a tradirlo.*
- In alcuni casi, una manovra è richiesta per portare un attacco o avanzare verso l'obiettivo. Solo dopo una manovra riuscita il personaggio può attaccare il bersaglio o avanzare verso il suo obiettivo.
  Esempio: *trovare il bersaglio in un conflitto esteso all'intera città, fare in modo di trovarsi da soli col soggetto in un conflitto di seduzione e intrigo, posizionarsi per l'acquisizione aggressiva di un'azienda.*

ESEMPIO:

Mentre Balzac tenta di vincere il confronto con Antoine, cercando di nutrirsi un maggior numero di volte rispetto a lui, il resto dell'entourage vuole rendere la non-vita più difficile ad Antoine. Il Narratore dichiara che al fine di attaccarlo i giocatori devono prima trovarlo, eseguendo una manovra di Persuasione + Bassifondi contro la sua Prontezza + Allerta.

Bloccaggio

Significa contrastare attivamente le azioni altrui. Può esprimersi posizionandosi davanti a un aggressore, distrarre chi sta cercando di guadagnare appoggio, aprire un fuoco di copertura eccetera. Quando si esegue un bloccaggio, si fissa semplicemente il risultato del tiro come opposizione all'azione che viene bloccata.

ESEMPIO:

Mentre cerca di restare da solo con la seconda vittima della notte, le azioni di Balzac sono intralciate di continuo da una sovrintendente particolarmente sveglia, che contrasta la Destrezza + Furtività di Balzac (mai state il suo forte) con la sua Prontezza + Allerta (un'Abilità di spicco per la sovrintendente).

A volte è anche possibile "bloccare il bloccaggio" di qualcuno. Se lo scopo è proprio questo, va eseguito per primo il test in fondo alla catena di bloccaggio; se ha successo, il bloccaggio successivo non si verifica.

ESEMPIO:

Una giocatrice, assumendo nel Memoriam il ruolo del braccio destro di Balzac, interviene per tenere impegnata la sovrintendente. Per prima cosa tira sul suo Carisma + Convincere contro Prontezza + Intuito dell'avversaria; se vince, questa si ritrova "impegnata altrove" mentre Balzac effettua il suo tentativo di intrufolarsi e raggiungere la vittima.

Attacco Totale

A volte un combattente vuole sferrare un colpo con tutte le forze, ignorando la prudenza in cambio di una maggiore efficacia. In tal caso, riceve un bonus di +1 ai danni, ma non può difendersi da qualsiasi attacco. Se usa un'arma a distanza, la tattica svuota anche il caricatore. L'opzione non può essere usata in un attacco di sorpresa. Se l'attacco fallisce, chiunque agisca contro il combattente ottiene 1 dado extra alle proprie riserve nel turno seguente.

ESEMPIO:

Sperando di chiudere in fretta lo scontro, Nahum lancia un attacco totale con gli artigli contro Clara e la sua spada. Il giocatore di Nahum tira Forza + Rissa contro Destrezza + Mischia; anche se ottiene più successi, subisce comunque danni pari all'intero tiro di Clara. Clara, invece, subisce danni solo se Nahum vince, incluso il danno extra conferito dalla tattica.

Difesa Totale

Se un personaggio si concentra solo sulla sua protezione e null'altro (a parte forse un'*azione minore*, vedere di seguito), riceve 1 dado bonus a tutti i tiri di difesa per il turno. Se ha a disposizione una copertura solida e può nascondersi completamente dietro di essa, diventa invulnerabile agli attacchi a distanza a patto di non essere attaccato ai fianchi (vedere *Manovra*, p. 297)

Azioni Minori

È possibile che alcune azioni non comportino uno scambio completo, ma non siano così insignificanti da poter essere eseguite gratuitamente. Non dovrebbero essere azioni che richiedono un tiro o che si possano contrastare in qualche modo. Le azioni minori sottraggono dadi alla riserva dell'azione principale, e il Narratore può porre un limite al loro numero nel contesto di un singolo scambio. Preparare un'arma, maneggiare equipaggiamento, muoversi più di qualche passo, svolgere una commissione e occuparsi del proprio rifugio sono tutti esempi di azioni minori, a seconda della scala del conflitto.

Un giocatore che desideri compiere solo azioni minori nel suo turno lo può fare rispettando il limite (definito dal Narratore) su quante di esse sono possibili in un turno.

ESEMPIO:

In uno scambio successivo, l'aiutante di Balzac nel quartiere universitario vuole unirsi agli altri nella caccia ad Antoine. Il Narratore dichiara che, data la scala cronologica, questo breve viaggio costa alla giocatrice 2 dadi, ma non la sua intera azione.

Movimento nei Conflitti

Il movimento in **Vampiri** è spesso astratto, ma può comunque essere una parte importante di un conflitto teatrale. Forse un Fratello in frenesia vuole avvicinarsi a un nemico che gli spara da lontano, un sicario vuole portarsi alle spalle di un avversario, o forse il conflitto è mobile e si svolge su scala cittadina.

In generale, il movimento al di là dell'immediato può essere gestito come *azione minore* (p. 298), ma se contrastato con energia può essere simulato come *manovra* (p. 297).

Se necessario, il Narratore può fornire una semplice mappa del conflitto. In alcuni conflitti, la Mappa Relazionale della troupe può diventare una raffigurazione eccellente del conflitto stesso.

Conflitti a Tiro Singolo

Un conflitto non deve necessariamente risolversi in una serie di scambi particolareggiati secondo le regole base. Può anche essere risolto in modo più distaccato, specialmente se offre poco potenziale drammatico o coinvolge pochi giocatori (o se coinvolge troppi attori per diventare un conflitto degno di importanza).V a semplicemente assegnata agli oppositori, dal Narratore, una Difficoltà basata sulla loro forza. Ogni giocatore che partecipi al conflitto esegue quindi il tiro di una riserva pertinente, senza ricorrere a Volontà o Impeto Sanguigno, contro la Difficoltà fissata (gli oppositori non eseguono tiri). Più personaggi ottengono vittorie, migliore sarà il risultato. Se

la maggior parte dei PG prevale, gli avversari possono scoraggiarsi, cadere feriti, andarsene incolleriti, arrendersi o qualunque altra cosa abbia senso dal punto di vista della narrazione.

Esempi di Difficoltà:

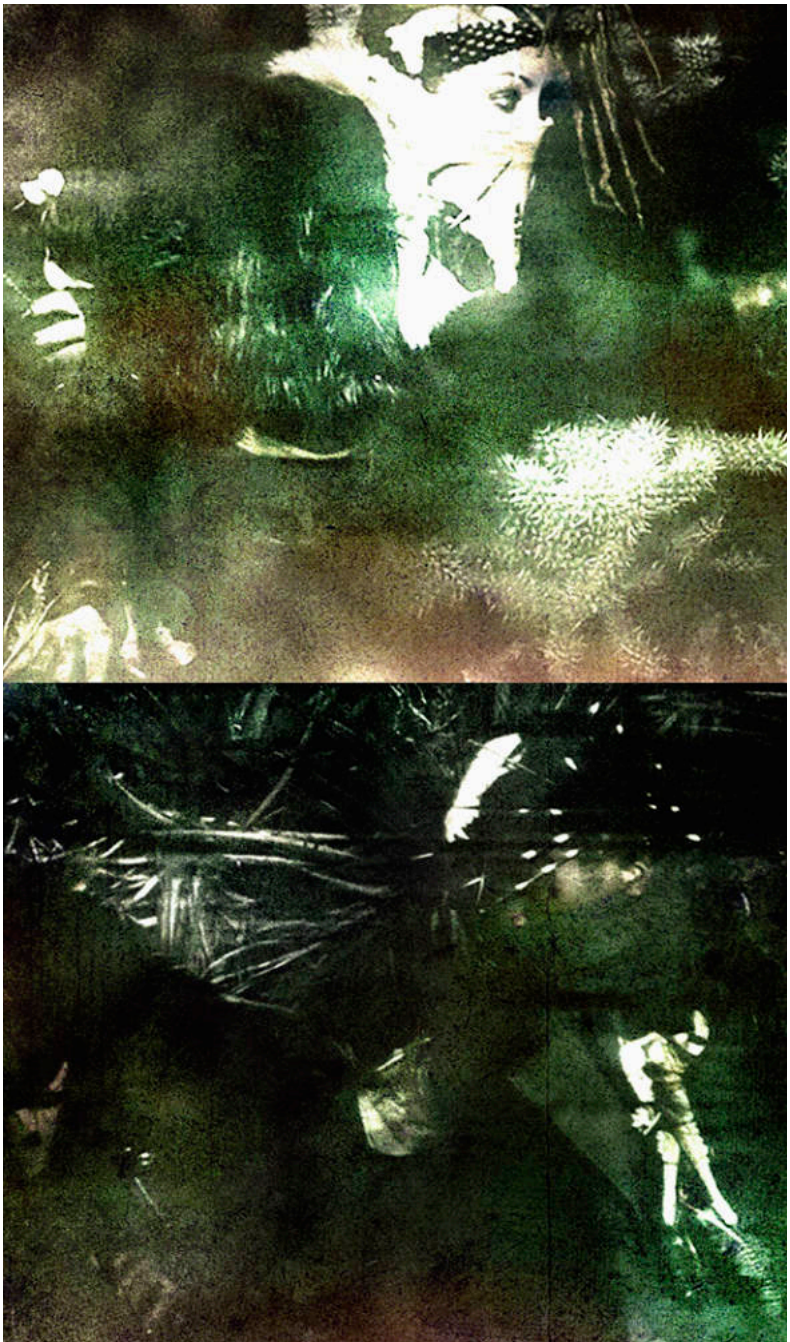
- Gli oppositori sono notevolmente più deboli o l'obiettivo è facile da raggiungere: Difficoltà 2.
- Entrambe le parti hanno forza equilibrata o l'obiettivo è una sfida notevole: Difficoltà 4.
- Gli oppositori sono molto più forti o l'obiettivo è estremamente arduo da raggiungere: Difficoltà 6.

Modificare la Difficoltà di 1 a favore della parte in vantaggio per Discipline o equivalenti poteri soprannaturali.

Modificare la Difficoltà di 1 a favore della parte in vantaggio per posizione, preparazione o sorpresa.

Ogni PG subisce quindi danni pari alla differenza tra i suoi successi e il doppio della Difficoltà. Questi danni non sono mitigati da armature o mezzi soprannaturali quali Robustezza. La natura dei danni dipende dagli oppositori e dalle armi che stanno usando: gli agenti della Seconda Inquisizione causano spesso danni Aggravati, ad esempio. I danni Superficiali non sono dimezzati.

Opzionale: anziché applicare livelli di danno, può essere concesso a un giocatore di mitigare i danni acquisendo Macchie: ha raggiunto il suo obiettivo grazie ad atti di estrema crudeltà.



ESEMPIO:

Rebecca è uscita più o meno alla pari in una discussione davanti al Consiglio Anarchico, perciò il Narratore fissa la Difficoltà a 4. Lei lancia un'ultima bordata di teoria politica e insinuazioni personali contro i suoi avversari amanti della libertà (tiro di Carisma + Espressività). Ottiene 5 successi, superando la Difficoltà, e il Consiglio si pronuncia a suo favore. Purtroppo subisce anche 3 danni Aggravati alla Volontà: il doppio della Difficoltà (4) è 8, meno i suoi 5 successi, pari a 3 punti di danno. Il Narratore spiega che, per vincere, Rebecca ha dovuto rivelare più di quanto volesse sul proprio ruolo nella politica cittadina.

Conflitto Avanzato: Combattimento Fisico

I seguenti sistemi opzionali approfondiscono il combattimento fisico e permettono di gestirne i casi limite.

Chi Agisce per Primo?

Le regole base su chi agisce per primo (p. 125) sono sufficienti per gran parte delle troupe, ma questo sistema di iniziativa dovrebbe soddisfare i giocatori tradizionalisti che desiderano un ordine chiaro nelle azioni. Attenzione: il sistema rallenta considerevolmente le scene di combattimento.

Ogni personaggio ha un valore di *Iniziativa* pari al suo Autocontrollo + Allerta. In alcuni conflitti, come i duelli formali, Autocontrollo può essere rimpiazzato da Destrezza (o Fermezza, per un *duello* davvero formale), ma nella maggior parte degli scontri, restare calmi quanto basta per compiere azioni efficaci è la cosa più importante.

Il partecipante con l'Iniziativa più alta agisce per primo, e il resto dei combattenti agisce in ordine di Iniziativa decrescente. Non si eseguono test. I valori di Iniziativa restano uguali per tutto il combattimento, anche se un personaggio decide di usare un'Abilità diversa.

In caso di pareggio, i PG agiscono prima dei PNG. Se necessario, gli altri pareggi di Iniziativa si risolvono così: i vampiri prima dei mortali, quindi in base all'Autocontrollo più alto. Se vi è ancora un pareggio andrà tirato un dado.

All'inizio di ogni turno, ogni combattente dichiara ed esegue la sua azione (o azioni) in ordine di Iniziativa. Può anche decidere di passare, andando in tal caso ad agire per ultimo (e mantenendo tale posizione per il resto del conflitto). Ogni ulteriore combattente che passi il turno è collocato prima di ogni altra persona che ha già passato.

ESEMPIO:

Villeneuve dovrebbe agire per primo, ma decide di passare e diventa ultimo. In seguito anche Trish sceglie di passare e si posiziona subito prima di Villeneuve in fondo alla coda.

Attacchi di Sorpresa

Ottenere la sorpresa dovrebbe solitamente richiedere un tiro di qualche tipo, ad esempio Destrezza + Furtività contro la migliore riserva di Prontezza + Allerta degli avversari. (il Narratore può Prendere Metà per i gruppi numerosi di PNG al fine di velocizzare il gioco). Ciò include gli attacchi dall'occultamento soprannaturale come Oscurazione.

Il primo attacco che beneficia di sorpresa è generalmente eseguito contro un valore fisso di Difficoltà 1, il che consente di sferrare colpi devastanti.

ESEMPIO:

Papushka è riuscita a svicolare alle spalle della sua vittima, e ora le pianta un paletto nella schiena. Il giocatore tira Forza + Mischia e converte in danni ogni successo sopra il primo.

Combattimento Ravvicinato

Il sistema include le risse ad artigli nudi e gli attacchi con armi impugnate, escluse quelle da fuoco e altre armi a distanza.

Di solito l'attaccante tira Forza + Rissa per gli attacchi a mani nude, Destrezza + Mischia per le armi da mischia a una mano o Forza + Mischia per quelle a due mani.

Il difensore esegue gli stessi tiri o usa Destrezza + Atletica per schivare.

Nei casi in cui i combattenti si attaccano a vicenda, tirano entrambi allo stesso tempo e chi ottiene più successi infligge danni all'altro.

Opzionale: il combattente con portata migliore (l'arma più lunga) riceve un dado bonus nel primo turno di combattimento.

Prese: un combattente può tentare di afferrare, stringere, placcare o trattenere in altro modo l'avversario tirando Forza + Rissa. Se ottiene più successi non infligge danni, ma tiene fermo il bersaglio e gli impedisce di muoversi e impegnare altri avversari, sebbene possa agire normalmente contro chi lo ha afferrato. Nel round successivo, il lottatore può impegnare il nemico in un confronto di Forza + Rissa: se prevale, può scegliere tra le seguenti possibilità:

- Causare danno in base al margine di successo, come in un attacco normale.
- Mordere l'avversario (se vampiro) per 2 danni Aggravati (vedere Attaccare a Morsi, p. 213).
- Se prevale il nemico afferrato, riesce a liberarsi e potrà muoversi liberamente nel round successivo.

Tentare di mordere un avversario afferrato non comporta penalità al tiro di attacco.

Combattimento a Distanza

Il sistema include ogni tipo di arma a distanza, dalle pistole alle balestre, fino alle mitragliatrici montate su veicoli.

In una comune sparatoria, i combattenti tirano su Autocontrollo + Armi da Fuoco, mentre un tiro mirato può richiedere Fermezza e un duello da "mezzanotte di fuoco" comporta Destrezza + Armi da Fuoco, almeno per il primo colpo.

Opzionale: il combattente con potenza di fuoco superiore (secondo la cadenza di tiro dell'arma) o quello disposto a sprecare più munizioni ottiene un dado bonus.

ESEMPIO:

Jason usa un mitra contro Dragan, che ha solo una pistola. Il suo giocatore riceve un dado extra. Gretchen e Lynne hanno entrambe pistole, ma Gretchen è disposta svuotare la sua e riceve pertanto un dado extra.

Il Narratore può cambiare il test durante la battaglia: se i personaggi stanno assaltando un camion, il primo colpo mirato può essere risolto con Fermezza + Armi da Fuoco. La scorta del camion reagisce con Prontezza + Armi da Fuoco e gli assalitori, ora soggetti al fuoco di risposta, replicano con Autocontrollo + Armi da Fuoco.

Armi da lancio: scagliare un'arma su un bersaglio richiede un test di Destrezza + Atletica. Per alcuni vampiri ciò include oggetti normalmente non considerati armi, come automobili o grosse travi. Per i cacciatori, spesso si tratta di bottiglie molotov.

Difendersi dagli attacchi a distanza: in genere è richiesto un test di Destrezza + Atletica, che rappresenta la capacità di continuare a muoversi e rendersi difficili da colpire sfruttando ogni copertura disponibile. Una violenta sparatoria tra due attaccanti può anche essere risolta come un confronto; in entrambi i casi, modificate il tiro in base alla copertura disponibile:

Copertura	Modificatore ai dadi
Nessuna	-2
Solo occultamento (cespugli, piccoli alberi contro pallottole da fucile)	-1
Copertura rigida (blocco motore di un'auto, angolo di edificio in cemento)	+/-0
Trincerato (sacchetti di sabbia, bunker militare)	+1
Feritoia (di un veicolo blindato)	+2

I bersagli immobili non hanno riserve di difesa e per colpirli basta superare un test a Difficoltà 1.

Armi a distanza in combattimento ravvicinato: se impegnato in combattimento corpo a corpo, chi impugna un'arma da fuoco deve usare Forza + Armi da Fuoco contro la riserva di Rissa o Mischia dell'avversario. Questi non subisce penalità per la mancanza di copertura; invece, il personaggio che impugna l'arma da fuoco subisce una penalità di -2 dadi se spara a qualcuno al di fuori della zuffa, nonché una ulteriore penalità di -2 per le armi più grosse di una pistola.

Ricaricare e annotare il consumo di munizioni: in **Vampiri** generalmente non serve tenere il conto delle munizioni sparate con le armi leggere, ma dato che un test di attacco rappresenta di solito più di un singolo colpo, può essere utile richiedere di ricaricare dopo un singolo attacco di revolver o altre armi leggere poco capienti (come la semiautomatica M1911, chiamata anche "Colt .45"), dopo due attacchi di fucili e pistole semiautomatiche ad alta capacità e dopo tre attacchi per le armi con caricatore da 30 colpi o più.

Ricaricare è un'azione minore da 2 dadi (vedere sopra) per la maggior parte delle armi (presumendo il revolver abbia un carichino rapido).

Colpi mirati: un combattente può cercare di indirizzare i suoi attacchi su una specifica parte del bersaglio al fine di produrre un risultato diverso dal massimo trauma fisico – sparare ai pneumatici di un'auto, far saltar via il calice dalla mano di un anziano o centrare alle gambe un informatore in fuga. I colpi mirati si usano anche quando si tenta la decapitazione o di trafiggere con un paletto il cuore di un vampiro (p. 221).

Per farlo, l'attaccante dichiara l'azione e il bersaglio prima di tirare i dadi dell'attacco.

Eseguito il test, l'attaccante *sottrae successi*: colpire una posizione specifica non solo è più difficile, ma rende anche meno probabile ottenere un centro sicuro. Di solito il modificatore è -2 successi, sebbene il Narratore possa aumentarlo o ridurlo in base alla natura del bersaglio. Centrare le gomme di un'auto può imporre solo una penalità di -1, mentre perforare il tubo del carburante di un aereo che decolla riceve un solido -4.

L'effetto preciso di un colpo mirato è lasciato al Narratore, ma non dovrebbe trattarsi di semplici danni in più, in quanto ciò è già lo scopo di un attacco normale. Invece, è più probabile che i colpi mirati siano eseguiti per causare meno danni, optando per una inabilitazione non letale a spese dell'efficacia dell'attacco.

Ferite Invalidanti: se i giocatori vogliono un combattimento più sanguinoso, la tabella *Ferite Invalidanti* consente effetti aggiuntivi a parte i consueti danni ingenti alla Salute. Quando subite danni mentre siete Menomati, tirate un d10 sulla tabella, sommando al tiro il numero di caselle già barrate con danni Aggravati. Il risultato può provocare ulteriori penalità alle riserve di dadi (o persino la morte istantanea!), che vanno registrate indipendentemente dai danni più astratti sulle caselle Salute.

Tiro + Danni Aggravati	Ferita Invalidante
1-6	**Stordito:** deve spendere 1 punto Volontà o perde un turno.
7-8	**Forte trauma cranico:** -1 ai tiri Fisici; -2 ai tiri Mentali.
9-10	**Arto o articolazione spezzata:** -3 ai tiri che coinvolgono l'arto rotto, oppure **Accecato:** -3 ai tiri pertinenti la vista (incluso il combattimento). Il Narratore decide quale effetto è più adatto a questo combattimento.
11	**Lesione massiccia:** -2 a tutti i tiri; +1 a tutti i danni subiti d'ora in poi.
12	**Invalido:** stesso effetto di 9-10, ma l'arto è mozzato o maciullato oltre ogni rimedio.
13+	Morte (umano) o torpore immediato (vampiro.)

ESEMPIO:

Eric il vampiro ha Costituzione 3, quindi 6 caselle di Salute. Ha subito 4 danni Superficiali da proiettili in una sparatoria con alcune guardie giurate. Mentre tenta la fuga, una guardia riesce a colpirlo di nuovo infliggendo altri 6 danni.

Dato che le pallottole causano solo danni Superficiali ai vampiri, il risultato è dimezzato a 3, andando a barrare le sue ultime due caselle di Salute: Eric è Menomato. Il terzo punto di danno trasforma in Aggravato una casella di danno Superficiale.

Poiché Eric è stato ferito (quel terzo punto di danno) mentre era Menomato, deve eseguire un tiro sulla tabella delle ferite invalidanti. Il giocatore ottiene un 5 e aggiunge 1 per il danno Aggravato appena subito, per un totale di 6: Eric è temporaneamente stordito. Il giocatore spende volentieri un punto Volontà, e il vampiro può continuare a scappare.

Critici in Combattimento

Per velocizzare il gioco, se si ottiene un critico in combattimento contro un nemico mortale anonimo, l'umano è inabilitato senza bisogno di calcolare i danni. Un critico caotico in questo contesto è generalmente fatale.

Esempi di Armi

Il valore di danno delle armi si somma al margine di successo del tiro di attacco per definire i danni totali inferti.

Esempio: *Adam rimuove a forza un cherubino di pietra da una fontana e lo scaglia addosso a Pauline, ottenendo 2 successi. Il Narratore stabilisce che l'arma impropria infligga +3 danni – è piuttosto pesante; Pauline perciò subisce 5 danni Superficiali (dimezzati come sempre).*

WEAPON	DAMAGE VALUE
Arma improvvisata, paletto*	+0
Impatto leggero (tirapugni)	+1
Impatto pesante (sfollagente, randello, cric, mazza da baseball) **Perforante leggera** (quadrello di balestra, coltello a serramanico) **Proiettile leggero** (.22 da pistola)	+2
Mischia pesante (spada, ascia da pompiere) **Proiettile medio** (.308 da fucile (colpo singolo), 9mm da pistola, cartuccia a pallettoni a portata efficace)	+3
Proiettile pesante (calibro 12 da fucile (solo a corto raggio), .357 Magnum) **Mischia enorme** (claymore, trave d'acciaio)	+4

* Se un attaccante con paletto porta con successo un colpo mirato al cuore di un vampiro e infligge 5+ danni, il paletto trafigge il cuore del Fratello e lo paralizza.

Armatura

Ogni punto di armatura trasforma 1 punto di danno Aggravato da armi perforanti o a lama (per ogni tiro dei danni) in danni Superficiali, che poi vengono dimezzati come al solito. Tale protezione è generalmente utile solo a mortali e Sangue debole, in quanto i vampiri considerano già Superficiali i danni di quel tipo.

Tipo di armatura	Valore di armatura
Abiti rinforzati/pelle pesante	2 (zero contro proiettili)
Stoffa balistica	2
Corpetto di kevlar/giubba antischegge	4
Tenuta antisommossa/corazza militare (penalità 1 dado ai tiri di Destrezza)	6

Conflitto Avanzato: Combattimento Sociale

Il combattimento o conflitto sociale può svolgersi dovunque e presentarsi sotto molte forme, da un confronto di sguardi per strada a un duello di frecciate e battute di scherno alla corte del Principe. Data l'ampia varietà dei potenziali conflitti, queste regole comportano un livello di astrazione leggermente superiore rispetto a quelle sul combattimento fisico.

Il combattimento sociale funziona bene con la struttura dei Tre Turni e Via e dei Conflitti a Tiro Singolo. Escogitare sul momento una strategia retorica inedita non è facile quanto ricordare una scena di lotta del vostro film horror o di arti marziali preferito; la creatività dei giocatori tende a esaurirsi più in fretta nei contesti sociali che in quelli fisici.

Come nel Conflitto a Tiro Singolo, è importante definire la posta in anticipo: cosa succede a chi vince e a chi perde il conflitto?

Il combattimento sociale richiede un avversario, qualcuno che contrasti attivamente le intenzioni dei personaggi e tenti di sconfiggerli sullo stesso terreno nel quale viene attaccato. Per le azioni sociali senza tale avversario – convincere un pubblico non interessato, sedurre una vittima, raggirare una pattuglia militare ecc. – va usata la normale risoluzione.

Riserve dei Conflitti Sociali

In base al tipo, teatro e pubblico (se presente) del conflitto, si forma una riserva di dadi che rifletta i metodi utilizzati nello scontro. Ecco alcuni esempi:

- Confronto di sguardi con una gang rivale: Fermezza + Intimidire.
- I due rivali tentano a turno di convincere il Principe che l'altro sta mentendo: Persuasione + Convincere.
- I due rivali cercano di migliorare la loro posizione sociale nell'Elysium: Autocontrollo + Galateo.
- Un duello di rap (XXI secolo) o una gara di poesie (XVII secolo): Prontezza + Espressività.
- Vincere un concorso di architettura per convincere il municipio a costruire il nuovo porto usando la geometria magica: Intelligenza + Manualità (Architettura).
- Un annoiato *roué* e una stagionata avventuriera

gareggiano a chi riesce a incatenare l'altro in un Legame di Sangue: Carisma + Sotterfugio.
- Una gara di scacchi viventi, dove i pedoni sono bambole di sangue che rappresentano una cospirazione nel mondo reale: Intelligenza + Accademiche (Scacchi).

Le riserve dei conflitti sociali possono variare in base ai combattenti, anche nello stesso conflitto:
- Durante il confronto di sguardi, il vampiro stritola lentamente un cassonetto: Forza + Intimidire.
- Persuadere il Principe che l'avversario mente sfoggiando ampie ricerche e non solo parlantina: Intelligenza + Convincere.
- Cercare la posizione sociale diffondendo pettegolezzi e sminuendo il rivale di nascosto anziché affrontarlo in pubblico: Persuasione + Galateo.
- Combattere il duello di rap con la presenza scenica al posto delle rime: Carisma + Espressività.
- Convincere il municipio che una proposta alternativa si adatta meglio ai progetti per il porto: Persuasione + Politica.
- Sedurre il rivale sfruttandone le vanità e i desideri inconsci: Carisma + Intuito o addirittura Persuasione + Intuito se si coinvolgono terzi.
- Lo scopo non è vincere la partita a scacchi, bensì convincere gli astanti Ventrue che siete abbastanza spietati da meritare la promozione: Persuasione + Accademiche (Scacchi).

Come in ogni altro conflitto, queste riserve possono variare a seconda delle circostanze e delle azioni compiute.

Pugnali nei Loro Sorrisi

I conflitti sociali si risolvono con le stesse meccaniche del combattimento fisico.

La sequenza delle azioni è raramente importante in questi conflitti, ma se lo è, nella gran parte dei casi si può usare Prontezza + Galateo per l'ordine di Iniziativa – benché, ad esempio, un lungo intrigo nel quale i piani per ottenere un vantaggio svolgano un ruolo chiave possa utilizzare Persuasione come Attributo nella riserva.

I combattenti tirano le rispettive riserve e confrontano i successi. Chi ottiene più successi sottrae quelli dell'avversario e applica il risultato come danni alla Volontà. In un combattimento sociale si ha sempre l'opportunità di rinunciare prima che siano tirate le riserve di dadi: spesso è meglio fare un passo indietro che essere umiliati e sfiniti qualora la sconfitta appaia inevitabile.

I danni alla Volontà fanno più male quando gli altri assistono a manifestazioni di debolezza: si aggiunge un modificatore ai danni basato sul pubblico (la semplice presenza fisica non conta, deve essere interessato al risultato).

Pubblico o testimoni	Danni extra alla Volontà
Solo avversari	+0
La coterie del contendente	+1
Fratelli la cui opinione il contendente ritiene importante: il mentore, un amante ecc.	+2
Primogeniti, Arpie o altre figure sociali rilevanti; un altro rivale serio al di là dell'avversario attuale	+3
Il Principe, Barone o altra figura autorevole	+4

Tempo e Combattimento Sociale

A differenza degli scontri fisici, che generalmente si risolvono entro la stessa scena, quelli sociali possono estendersi oltre. Due rivali che chiedono udienza al Principe, un duello artistico tra due Toreador o una gara tra due Malkavian intenzionati a farsi impazzire a vicenda possono occupare giorni, settimane o secoli.

In un conflitto a lungo termine, la perdita di Volontà non rappresenta necessariamente uno shock improvviso, ma una costante e fastidiosa distrazione che si infiamma nel capitolo in cui emerge in primo piano.

Nei conflitti sociali a lungo termine, in particolare, il semplice conteggio dei successi su tre round (o la scelta del vincitore di due dei tre round) offre sufficienti punti di riferimento per narrazione e teatralità. Non è necessario tenere il conto dei danni specifici; si può semplicemente recitare basandosi sui risultati dei tiri.

Vincere un Combattimento Sociale

Il combattimento sociale termina quando una delle parti ammette la sconfitta, ma qualche volta un avversario subisce un crollo nervoso totale quando le sue caselle Volontà si riempiono di danni Aggravati. Il vincitore del conflitto sociale ottiene la posta stabilita inizialmente dal Narratore e dai giocatori.

Il Narratore può imporre al perdente un'ulteriore penalità nelle interazioni col vincitore, almeno finché non svanirà il ricordo della sua umiliazione. ■

Sistemi del Sangue

Insieme alle regole essenziali dello *Storyteller System* (pp. 115-130), le opzioni finora presentate offrono un'ampia struttura a qualsiasi cronaca di Vampiri. Il Narratore può alterarle e improvvisare sul momento senza problemi. Tuttavia, in particolari cronache si può sentire la necessità di rafforzare la caccia, avviare progetti, rammentare i secoli passati o scambiarsi odiosi favori con maggiore dovizia di dettagli, pur mantenendo il rassicurante telaio del sistema sotto la tela del dramma.

Pertanto, i seguenti sistemi facoltativi più dettagliati sono forniti per simulare queste e altre attività caratteristiche dei Fratelli nel Mondo di Tenebra.

A Caccia

I vampiri cacciano per natura e desiderio. La caccia e il nutrirsi formano il nucleo sanguinoso delle leggende, narrativa e film su di essi. Tuttavia, come ogni altra attività della cronaca, i giocatori e il Narratore possono volersi concentrare a lungo sulla caccia o svolgerla in un lampo... e magari decidere di fare l'opposto la notte successiva.

Se il tempo lo permette, ogni partecipante può proporre e descrivere una caccia in modo creativo. Le descrizioni dovrebbero essere brevi e sanguinose, a meno che la caccia non sia l'attività principale della storia, va resa sempre drammatica e avvincente.

Esistono generalmente due modi per ritrarre le scene di caccia: colpo per colpo, quando si vogliono scene viscerali e dettagliate del dramma, e con distacco quando si punta a scene rapide che alterino il meno possibile il flusso della trama.

Il modo più semplice e veloce per gestire la caccia nel gioco è tramite un semplice tiro della riserva indicata dall'archetipo di Predatore o altro approccio plausibile. Un Gangrel può suggerire uno straziante inseguimento nel parco (Costituzione + Atletica), mentre un Nosferatu può appostarsi come un ragno tra i rifiuti di un vicolo buio e avventarsi sull'inevitabile drogato o ubriacone di

turno (Fermezza + Furtività). Comunque sia definito il tiro, il giocatore esegue un test semplice con Difficoltà basata sul terreno di caccia scelto.

Una vittoria implica che il vampiro ha trovato preda e si è nutrito: ha ucciso, ferito o semplicemente "sorseggiato" un umano. La sua Fame si riduce del livello corrispondente (tabella a p. 212) e la "pulizia" si svolge senza eccessivi imprevisti. Uccidere un mortale (o anche solo aggredirlo in certi luoghi) ha sempre conseguenze, specialmente se la Masquerade locale si assottiglia o se la Seconda Inquisizione decide di investigare.

A meno che il tempo non sia un fattore cruciale nella storia di quella notte, non preoccupatevi di tenere il conto di quanto duri l'atto di nutrirsi. Nel raro caso in cui ciò abbia importanza, il Narratore può presumere che la caccia duri un'ora, richieda il tempo corrispondente alla strategia del vampiro o sia definito al fine di amplificare la tensione drammatica.

Se il vampiro sceglie una vittoria costosa, la sua Fame cala, ma qualcosa va storto: la vena muore male o all'improvviso, un testimone credibile riesce a scappare o il vampiro ha sconfinato nel territorio di un'altra coterie (quest'ultimo errore è più comune nelle città dove i terreni di caccia sono concessi sia dai Principi della Camarilla che dai consigli Anarchici). La complicazione dovrebbe essere qualcosa che l'intera coterie può scegliere di affrontare (o sperare di ignorare) dopo che il cacciatore si ricongiunge al gruppo; il vampiro non dovrebbe tentare di rimediare da solo.

In alcune cronache o in determinati momenti, il Narratore può semplicemente consentire ai vampiri con un Gregge stabile o che controllano un ricco territorio di caccia di "fare il pieno" senza eseguire test, a patto che il flusso della storia lo permetta. Dopotutto la parte difficile non è trovare le prede, ma restare aggrappati alla propria Umanità o preservare la Masquerade quando la Bestia ha fame.

Riserve dei Predatori

Molti vampiri cercano di variare i loro metodi di caccia a seconda delle opportunità, ma i loro istinti li spingono verso determinati schemi comportamentali. La combinazione di Attributo e Abilità usata da un vampiro per cacciare dipende dal suo approccio, generalmente definito dall'archetipo di Predatore (p. 175).

Sull'onda dell'improvvisazione, un giocatore può suggerire qualche variazione, e il Narratore può permetterla o rispondere con le complicazioni causate da un predatore che tenta di pensare anziché agire. Discipline e Pregi possono influenzare la riserva anche oltre le opzioni elencate di seguito.

Accattone: Intelligenza + Bassifondi. Si procura sangue conservato invece che cacciare o si nutre da morti e morenti. Deve trovare la sua merce, guadagnare l'accesso e comprarla o convincere qualcuno che la possiede a lasciargliela prendere.

Allevatore: Autocontrollo + Affinità Animale. Si nutre dagli animali. Trova la sua preda, cattura l'animale preferito e si nutre da esso.

Consensualista: Persuasione + Convincere. Prende il sangue solo dietro consenso, con la scusa di esami medici o di una perversione comune. Coltiva le sue vittime, si nutre e riafferma in esse la libera scelta di lasciarlo bere dalle loro vene.

Osiride: Persuasione + Sotterfugio o Intimidire + Fama. Si nutre dai suoi fan, dalla sua chiesa o da un altro tipo di folla adorante. L'Abilità che gli dà fama può essere Accademiche, Espressività, Manualità, Politica, Scienza o altro. Si mette in mostra, sceglie una vittima e la blandisce o la sottomette con la prepotenza affinché lo lasci bere.

Randagio: Forza + Rissa. Si procura il sangue con la forza o le minacce, seguendo, sopraffacendo e dissanguando le sue vittime. Se si nutre di criminali come una specie di fosco paladino delle strade, può trovare le sue vittime tramite Prontezza + Bassifondi.

Regina della Scena: Persuasione + Convincere. Si nutre in una sottocultura di alta o infima levatura nella quale gode di grande prestigio. Entra in scena, sceglie e coltiva una vittima da cui nutrirsi, ingannandola o zittendola per non far preoccupare gli altri. "Se mantieni la calma farò in modo che gli altri ci vedano assieme."

Sandman: Destrezza + Furtività. Si nutre da vittime addormentate. Sceglie una casa o un albergo, si intrufola all'interno, si ciba in silenzio e se ne va.

Sanguisuga: si nutre da altri vampiri; se sbaglia, muore. Forse avverrà stanotte, o forse in una Caccia di Sangue. In ogni caso, il Narratore non dovrebbe astrarre un evento simile con qualche tiro di dadi.

Simulante: Persuasione + Sotterfugio. Si procura il sangue dalla sua famiglia o da amici mortali. Socializza con le vittime, si nutre da loro e insabbia tutto al fine di conservarle per la prossima volta.

Sirena: Carisma + Sotterfugio. Si nutre simulando l'atto sessuale. Sceglie la vittima e la porta da qualche parte dove può restare da solo con lei e nutrirsi.

Terreni di Caccia

La Difficoltà di qualunque tiro di caccia dipende dal numero di potenziali vittime nella zona e dal suo livello di sorveglianza e coesione sociale. Un affollato quartiere popolare dove tutti si conoscono e un condominio fatiscente dove ognuno si fa gli affari suoi sono terreni di caccia equivalenti, in base a questo metro. Un aeroporto è pieno di viaggiatori di cui nessuno segnalerà la scomparsa per ore o giorni, ma è anche gremito di guardie e telecamere di sorveglianza.

Un dato terreno di caccia può avere modificatori specifici basati sull'ambiente scelto dal vampiro (vedere *Città*, p. 335) o su una qualità (buona o cattiva) della Chasse (p. 196) del suo dominio.

Una presenza della polizia superiore al normale aumenta di +1 la Difficoltà; una forte sorveglianza (ad esempio le guardie del corpo di un dignitario o un allarme terroristico) la aumenta di +2 per alcuni tipi di caccia. Festival, parate, raduni, sommosse o altre aggregazioni temporanee la riducono di -2. La Difficoltà minima di una caccia è sempre 1.

In alcuni quartieri, i vampiri sono costretti a cacciare in branco o quanto meno in coppia: un gregario che agevoli la seduzione, un rinforzo per affrontare una preda più grossa, una vedetta per avvertire il Fratello distratto dalla nutrizione. Se il piano sembra plausibile, il Narratore può permettere il lavoro di squadra (p. 122).

La Difficoltà della caccia può aumentare anche nel caso di vampiri particolarmente inumani (Nosferatu, alcuni Gangrel, vampiri con Umanità 4 o meno), perché mostri simili faticano a confondersi nella folla.

La Caccia come Rapina

I giocatori decidono di volersi assolutamente nutrire del ministro della Difesa francese, di Rihanna o dello schiavo preferito del Principe (il cui sangue conferisce visioni del futuro). È il tipico scenario della caccia espressa come rapina, e dovrebbe essere progettata e recitata come il "colpo" cinematografico più spettacolare di sempre. Una caccia come rapina coinvolge necessariamente tutta la coterie: benché sia possibile che un solo vampiro abbia accesso a un collo tanto prezioso, ne serve più di uno per allestire il colpo, fare il palo, avviare un diversivo e occuparsi della fuga.

Il Narratore è libero di frapporre ogni genere di sorveglianza, controlli e altri ostacoli e complicazioni tra i vampiri e il loro obiettivo. Non si esclude nulla, dal Principe che ordina loro di fermarsi per preservare la Masquerade alla Seconda Inquisizione che subodora i loro piani e prepara un'imboscata mettendo un sosia al posto della vittima. Ovviamente i personaggi possono avere la meglio, ma è proprio allora che scoprono i veri problemi del successo: il governo francese raddoppia il suo sostegno alla Seconda Inquisizione, Rihanna fa tremare la Masquerade lanciando un singolo intitolato Camarilla Amor, il Principe

Terreno di caccia	Difficoltà
Bassifondi, quartiere malfamato, case popolari o banlieue, il Serraglio	2
Quartiere hipster o bohemién, area rivalorizzata o caseggiati operai fatiscenti	3
Quartiere residenziale borghese, zona commerciale centrale, distretto turistico, aeroporto o casinò	4
Zona industriale, portuale o dei magazzini; parco urbano; sobborgo residenziale borghese	5
Quartiere raffinato	6

diventa persino più paranoico e tirannico. O peggio, la loro impresa rimane un segreto... ma un'ancilla ambiziosa ha indovinato tutto e il suo silenzio ha un prezzo.

Intimità tra Fratelli

Prima o poi, a tutti i Cainiti è negato qualche aspetto dei piaceri carnali. Per alcuni finisce lì, altri si rendono conto che il Sangue offre esperienze molto più interessanti del mero amplesso. L'intimità, tuttavia, comporta la propria serie di pericoli, perché i vampiri rapiti dalla passione sono inclini a bere dalla fonte e si espongono al pernicioso Legame di Sangue. I Fratelli senza scrupoli sfruttano cinicamente questo fatto a proprio vantaggio, usando i loro poteri di seduzione per infiammare gli amanti al punto di non poter più resistere all'impulso. I vampiri prudenti ricorrono a ogni tipo di metodi e protezioni per avvicinarsi il più possibile alla fonte ma senza raggiungerla davvero, negando a se stessi l'autentico piacere del Bacio. Qualcuno pratica piccoli tagli e fa gocciolare il sangue, lasciandolo all'esterno per un po' nella speranza di "attenuare" le sue proprietà di Legame; altri bevono solo sorsi minuscoli, tagliano e leccano soltanto (mai ingoiare!) e così via.

Presumendo che entrambi i partner facciano del loro meglio per stare al sicuro, evitare di avvicinarsi al Legame di Sangue richiede un semplice test di Autocontrollo + Intuito a una Difficoltà basata sul livello di precauzioni prese (2 per chi si "incappuccia", 5 per chi non usa protezioni). Inutile a dirsi, molti vampiri trovano il piacere inversamente proporzionale al grado di protezione.

Manipolare qualcuno per fargli superare il limite richiede un confronto di Carisma o Persuasione + Espressività contro Autocontrollo + Intuito. Cercare di farlo senza che l'altro se ne accorga riduce la riserva di 2 dadi.

Fingere di bere un sorso direttamente dal partner è un confronto di Autocontrollo + Sotterfugio contro Autocontrollo + Intuito.

Molti vampiri ritengono che a questo tipo di intimità, con persone già Vincolate a qualcun altro, manchi quel certo non so che, e se possibile ne fanno a meno. Se uno dei partner è Vincolato all'altro,

SANGUE CONTAMINATO

Essendo già morti, i vampiri hanno poco da temere dai veleni convenzionali. Tuttavia, possono essere influenzati da veleni o droghe contenuti nel sangue delle vittime. Alcuni "tossici" o "fattoni" vampirici cercano espressamente prede sotto l'influsso di stupefacenti per ricavarne uno sballo di rimando. Le droghe possono anche alterare la Risonanza del sangue di una preda (p. 226).

In generale, quasi tutti gli stupefacenti hanno un effetto ridotto sui Fratelli. Questi valori vanno usati come soglia di inabilitazione per un mortale e come culmine massimo delle sensazioni vampiriche. Il più delle volte gli effetti durano una scena o due, a seconda della natura della sostanza e della quantità ingerita.

- **Alcolici: -1 dado alle riserve di Destrezza e Intelligenza.**
- **Allucinogeni: incapacità di concentrarsi; -2 dadi alle riserve di Prontezza, Fermezza e Persuasione del vampiro.**
- **Cocaina / metanfetamina / speed: spesa di 2 punti Volontà per ritirare un critico caotico o fallimento bestiale. +1 alla Difficoltà per resistere o controllare la frenesia.**
- **Eroina / morfina / ossicodone / oppiacei: -2 dadi alle riserve Fisiche. -1 alla Difficoltà per resistere o controllare la frenesia.**
- **Marijuana: percezione del tempo lievemente alterata; -1 dado alle riserve di Prontezza. -1 alla Difficoltà per resistere alla frenesia.**
- **Veleno: -1 dado a tutte le riserve e 1-3 danni Superficiali per scena (o per turno nel caso di veleni particolarmente rapidi o letali). Pochi veleni hanno un effetto reale sui non morti; i danni Superficiali rappresentano "cortocircuiti" quando il Sangue contaminato si attiva e paralizza i nervi morti del vampiro. Il veleno sparisce dall'organismo del vampiro quando questi esaurisce o diluisce il sangue corrotto, raggiungendo Fame 5 o durante la successiva nutrizione.**

di solito l'atto è notevolmente più divertente per il primo, e molti evitano l'intimità proprio per questo motivo, a meno che non la offrano come "regalo". Se i partner condividono un Legame di Sangue reciproco, la pratica è generalmente disapprovata e a volte genera profonde gelosie. Se poi i partner coinvolti sono più di due, le complicazioni aumentano esponenzialmente.

Varianti alle Compulsioni

Le regole sulle Compulsioni possono essere alterate per accrescerne il ruolo e gli effetti nel gioco o adattarle meglio ai personaggi. Di seguito sono illustrate alcune alternative alle regole standard; in generale, i gruppi che le usano devono essere disposti a rinunciare a un po' di libertà di azione dei personaggi e interessati a perseguire gli aspetti meno attraenti dell'esistenza vampirica. Offrono alla resa drammatica un contributo spettacolare (se non altro istrionico o pittoresco), ma i principianti dovrebbero evitarle finché non avranno usato le normali Compulsioni abbastanza a lungo da esservisi abituati (o annoiati).

Gravità delle Compulsioni

I gruppi esperti possono incrementare la gravità delle Compulsioni quando si ottiene più di un 1 sui dadi Fame. Se gli 1 sono due, la Compulsione dovrebbe sfociare in una scena a se stante, e con tre o più 1 può causare alterazioni permanenti a un vampiro.

Compulsioni a lungo termine

Queste Compulsioni sono più adatte quando un test occupa una scala temporale più ampia, e per necessità devono essere un po' diverse dalle Compulsioni "istantanee". Gli effetti della Compulsione possono essere semplicemente descritti dal Narratore (che può rivolgere al giocatore domande scatenanti quali "Questa cosa non ti riempie di Rabbia?") per la durata dello sforzo. In alternativa, la Compulsione può essere tradotta in una scena nodale da giocare nei dettagli entro l'arco temporale definito, oppure si può decidere in che modo influenza lo sforzo prolungato dal punto di vista meccanico o drammatico.

ESEMPIO:

Marco subisce una Compulsione mentre compie lo sforzo prolungato di aggirare per qualche settimana le risorse di un rivale politico. I suoi continui scoppi d'ira durante la tesissima campagna elettorale fanno arrabbiare persino i suoi alleati, diminuendo la sua Influenza di 1 per l'intero periodo.

Offerte del Narratore

In aggiunta ai normali stimoli, il Narratore può anche "stuzzicare" una Compulsione in un personaggio quando ritiene che sia il momento giusto. Se il giocatore vuole resistere all'impulso, deve spendere un punto Volontà. Se invece sceglie di agire assecondando l'offerta, il personaggio recupera un punto Volontà.

ESEMPIO:

In un bar del quartiere, Kesha si becca una pallottola dalla sua preda designata. Il Narratore la stuzzica: "Non lascerai mica che questa insolenza resti impunita?" e lei deve spendere un punto Volontà per resistere alla Compulsione oppure assecondarla e recuperare un punto Volontà.

Compulsioni segrete

Le Compulsioni segrete offrono ai gruppi particolarmente maturi ed esperti un modo per esplorare i temi più oscuri di **Vampiri**. Ogni giocatore deve decidere debolezze e impulsi oscuri del suo personaggio, includendo la sua versione della Compulsione di clan e integrandola nelle Compulsioni esistenti con l'aiuto del Narratore.

Il gioco prosegue poi normalmente: il Narratore passa dei foglietti con annotati gli stimoli alle Compulsioni adatte (scelte apposta o decise a caso) nei momenti tematicamente appropriati e dopo i tiri falliti quando i personaggi hanno molta Fame.

A livello ideale, i giocatori non devono mai svelare quali delle loro azioni sono state fomentate dalle Compulsioni e quali no, presentando ai compagni un ritratto uniforme di temperamento, appetiti e crudeltà vampirici. A prima vista può sembrare una cosa insignificante, ma l'atmosfera del gioco ne risulterà fortemente incupita.

Memoriam

I vampiri sono immortali, e alcuni di essi sono davvero molto vecchi. Persino un Sangue debole può avere lunghi decenni di non-vita da rimembrare. In quei decenni, un vampiro è senza dubbio stato protagonista di storie pericolose e avvincenti come quelle che si svolgono al tavolo stanotte. Il Memoriam è una tecnica che consente al giocatore di rievocare quelle storie, di ricorrere al flashback per risolvere misteri, scoprire motivazioni e dimostrare l'inquietante previdenza del vampiro il quale, ad esempio, tanto tempo prima nascose lì quei lingotti d'oro.

Obiettivi

Il giocatore che esplora il passato del suo personaggio tramite Memoriam ha ragioni che vanno oltre il semplice turismo temporale. Non che ci sia qualcosa di sbagliato in un'avventura che veda la coterie composta da punk nel 1980 o cowboy nel 1880, ovviamente – ma è meglio amalgamare il Memoriam con qualcosa di pertinente alla cronaca contemporanea. Il personaggio spiega cos'ha fatto, scoperto o iniziato nel passato che potrebbe ripercuotersi nelle notti moderne; in altre parole, definisce per il suo io passato un obiettivo che ha già raggiunto.

Le regole classificano tali obiettivi, come molte altri elementi, in termini di pallini:

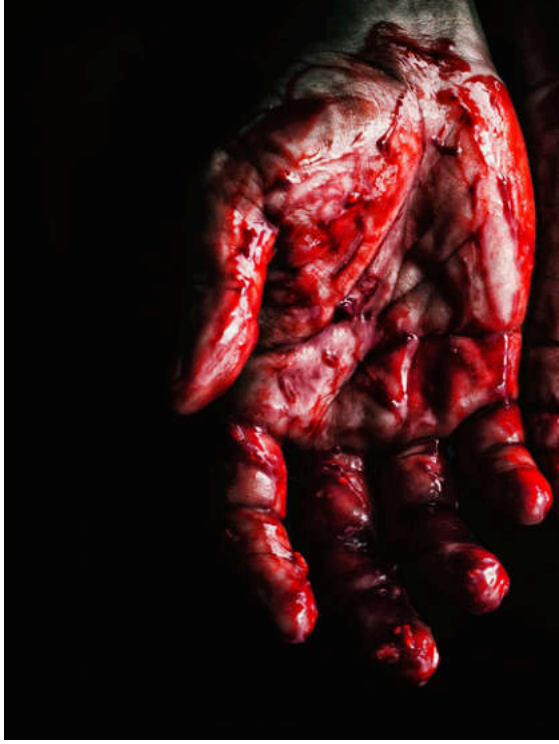
- La risposta a una domanda poco importante, un pallino sacrificabile in un Background, 2 dadi extra a un test di Abilità nel presente.
- ●● La risposta a una domanda importante, 2 pallini sacrificabili in un Background, 4 dadi extra a un test di Abilità nel presente.
- ●●● La risposta a una domanda epica, 3 pallini sacrificabili in un Background, un favore importante.

Risposte

variano da "Dov'era la galleria di accesso quando è stata costruita la banca?" o "Chi ha distrutto l'ex Principe di Miami durante il grande uragano del 1926?" Le risposte poco importanti aiutano il giocatore in una scena, quelle importanti in un capitolo o una storia, e quelle epiche gettano sull'intera cronaca una luce nuova e forse concedono al vampiro un vantaggio considerevole. Forse lo mettono anche in grave pericolo, ma questa è, in due parole, la non-vita dei Fratelli.

Bonus ai test: rappresentano un vantaggio specifico ottenuto ricordando qualcosa del passato. Il giocatore può "incassarli" quando vuole nel presente durante il capitolo in corso o in quello successivo, a patto che il tiro si ricolleghi in qualche modo alla sua esperienza durante il Memoriam: "Nel 1978 eravamo amici. Cos'è successo?" o "Ora ricordo, è stato Billy the Kid a insegnarmi a lanciare il lasso."

Pallini sacrificabili: questi pallini di Background spendibili si aggiungono ai tiri o portano beneficio al personaggio per la durata di una storia. Il beneficio può influenzare la storia in corso o il vampiro può conservarlo per una storia futura. Una volta spesi, i pallini svaniscono: il giocatore ha sfruttato il suo vantaggio, speso il capitale o è comunque tornato alla normalità.



Il Narratore è libero di consentire qualsiasi obiettivo nel Memoriam, dal recupero di Volontà a imparare la formula di un elisir alchemico o ottenere privilegi di accesso all'archivio di un autorevole Nosferatu locale. Il corrispondente valore in pallini può essere estrapolato dalla tabella o basato su altri vantaggi espressi in pallini.

Entrare in Memoriam

Se un vampiro ricordasse ogni dettaglio del suo passato impazzirebbe in fretta sotto l'accumularsi di un incidente dopo l'altro, tutti tesi a soffocare il presente in una foschia di memorie squarciata da fulmini. A parte qualche speciale inimicizia o saporito ricordo sensoriale, i particolari dei decenni e secoli passati tendono a sbiadire. I vampiri devono fare affluire il Sangue nei vasi sanguigni dei loro cervelli morti per assaggiare di nuovo i segnali neurali dormienti e rammentare il passato: entrare in Memoriam richiede pertanto una Prova di Risveglio.

Un personaggio può entrare in Memoriam solo una volta per storia; inoltre, il Narratore può limitare il numero di episodi giocati in ciascuna sessione, di solito a non più di uno. Ovviamente il personaggio non può entrare in Memoriam per ricordare una data antecedente alla sua nascita. Più personaggi possono entrare allo stesso tempo se erano tutti presenti nel luogo e momento desiderati.

È probabile che il giocatore abbia qualche idea di dove e quando il suo personaggio fu Abbracciato e forse su cos'ha fatto da allora. Sceglie il luogo e il momento che il vampiro vuole ricordare, e se si tratta di una "pagina bianca" nel "libro" del personaggio tanto meglio! Meglio prendere appunti per creare riferimenti futuri ("Agosto 1918: beve sangue dalle vittime dell'influenza e schiva la coscrizione a Boston").

Se il personaggio entra in Memoriam nelle circostanze giuste, riceve dadi extra da usare durante i conflitti che ricorda – e rievoca nella propria mente. Può usarli uno alla volta o tutti insieme, come preferisce. Se entra in Memoriam:

- Nel luogo esatto degli eventi: 2 dadi extra.
- Subito dopo aver bevuto sangue mortale che era presente anche sulla scena (ad esempio di un superstite o discendente): 1 dado per livello di Fame saziata.
- Dopo aver bevuto la vitae di un PNG Cainita presente sulla scena: 1 dado per un piccolo sorso, o dadi pari alla Potenza del Sangue +1 per una bevuta più ricca.
- Tenendo in mano un oggetto particolarmente evocativo da usare nella scena del Memoriam (la pistola con cui ha ucciso lo sceriffo Pat Garrett): 3 dadi extra utilizzabili solo nei test relativi all'oggetto.

Memoriam e statistiche: anche se il personaggio nel Memoriam dovrebbe realisticamente avere Tratti più bassi per rappresentare il suo minor livello di esperienza, per molti gruppi calcolare la differenza sarebbe una perdita di tempo. Si presume invece che tutti gli Attributi e Abilità restino ai valori attuali, mentre si sottrae un pallino dalle Discipline per ogni 50 anni di retroazione, escludendo circostanze speciali (ad esempio, un personaggio che abbia passato 500 anni in torpore e sia riemerso solo da poco non dovrebbe essere penalizzato per il tempo trascorso a dormire).

Vantaggi e Difetti si applicano a discrezione del Narratore, il quale dovrebbe sforzarsi di integrare nella trama il personaggio del passato. Se dovrebbe avere accesso a un Rifugio da cui secondo la sua storia fu espulso nel 1945, lo riottiene per il Memoriam; se dovrebbe avere meno Risorse perché ha fatto fortuna col traffico di diamanti solo dopo il crollo dell'Unione Sovietica, esse si riducono. Lo scopo è favorire una narrazione avvincente e la verosimiglianza della storia del vampiro, per quanto possibile.

I vampiri iniziano un episodio di Memorian allo stesso livello di Fame che avevano all'entrata, a meno che il Narratore non decida altrimenti.

Svolgere il Memoriam

Il Narratore dovrebbe presentare ai giocatori almeno una sfida per pallino del loro obiettivo, purché non siano di ostacolo alla storia.

I giocatori i cui personaggi non partecipano al Memoriam assumono i ruoli dei PNG, interpretandone le reazioni alle iniziative dei personaggi. Questo "reclutamento" può offrire divertenti contrasti con i loro personaggi abituali:

l'inflessibile puritano della cronaca principale diventa un libidinoso habitué del demimonde parigino nel 1880. È come quando gli attori vengono scritturati di nuovo per ruoli differenti in un episodio flashback di qualche serie TV.

Al fine di focalizzare la scena e mantenere un ritmo serrato, il Narratore deve sforzarsi di presentare chiaramente l'obiettivo e le sfide del Memoriam. Ha inoltre il compito di decidere quando e come finisce l'episodio, che sia in un successo o un irrimediabile fallimento.

Opposizione: a seconda del livello di obiettivo del Memoriam, il Narratore deve definire l'opposizione per contrastare i giocatori grosso modo con una sfida per pallino. Le sfide possono essere test semplici o conflitti a tiro singolo. Se fosse necessario svolgere un intero conflitto turno per turno, quel conflitto dovrebbe occupare la totalità del Memoriam.

Dopo il Memoriam

Se ha successo, il vampiro ottiene il beneficio che cercava quando è entrato in Memoriam. Fallire una qualunque delle sfide fa fallire l'intero Memoriam, un fosco promemoria di quanto gli fosse andata male l'ultima volta in cui ha affrontato il problema che ora cerca di risolvere.

Qualsiasi danno alla Volontà subito nel Memoriam si trasferisce al presente. I danni alla Salute si traducono anch'essi in danni alla Volontà, perché i traumi fisici subiti nel passato si ripercuotono sulla psiche. Si presume invece che le ferite invalidanti subite nel Memoriam siano guarite nel frattempo.

Se un personaggio entra in torpore durante il Memoriam, si presume che in qualche modo si sia svegliato prima del presente (va usata la lunghezza del torpore in base all'Umanità al momento del Memoriam, e precluso quel periodo da ulteriori esplorazioni tramite questa tecnica). Se un personaggio muore nel Memoriam, be'... come abbia fatto a tornare e a chi debba tale orrendo e oscuro favore diventerà un'ottima domanda a cui rispondere nel resto della cronaca. Magari attraverso un altro tuffo nel Memoriam...

Durante un Memoriam, il gruppo dovrebbe cooperare anche più del solito: troppe incongruenze e divergenze bizzarre dalla trama danneggiano la solidità del dramma, a meno che la cronaca non voglia sconfinare intenzionalmente nell'incubo e nella pazzia.

Prestazione

Se il predominio sugli altri non morti può essere la valuta più autentica dei Dannati, anche doni e favori sono scambiati con assidua frequenza. Il processo di scambiare, ripagare e dovere dei favori, conosciuto come "prestazione", è la pietra angolare della struttura sociale vampirica. In parole semplici, un Fratello scaltro concede favori, mentre uno sciocco li ottiene – e diventa un servo delle sue promesse e dei propri debiti. Un vampiro che chieda ad altri Cainiti favori che non si è ancora guadagnato scopre fin troppo presto che la sua esistenza è ora dominata dagli obblighi assunti. In cambio dell'aiuto chiesto, diventa un burattino di chi glielo ha fornito.

La società dei Fratelli è un groviglio bizantino di piaceri da onorare, lealtà giurate, debiti assolti e promesse infrante. Dal più augusto dei Principi al più umile dei novellini, la moneta dei Dannati – dopo il sangue, naturalmente – è quella costituita dai favori.

Favori

La promessa di un Fratello a un altro è conosciuta come favore. In alcuni domini i favori fungono da crediti, nel senso che un vampiro dev'essere debitore di un altro se vuole ricevere un favore – dev'essere considerato affidabile. Altrove vale l'opposto: più un Fratello è debitore altrui, meno si presume che sia in grado di ripagarli. La verità universale in tutti i domini, però, è che "un favore è un favore", e non c'è modo di uscirne a parte restituirlo o farlo revocare da chi lo ha concesso.

Se un Fratello uccide il suo creditore (direttamente o indirettamente, ma in modo dimostrabile), nella maggior parte dei domini il debito è trasferito al sire del creditore o al suo infante più anziano; in altri, passa al Principe o alle Arpie. I Cainiti particolarmente permalosi riguardo al loro onore insistono spesso per trasferire formalmente tali debiti di persona, anche se il creditore è morto per mano della Seconda Inquisizione. Appropriarsi indebitamente di un favore o dichiarare che è ancora dovuto dopo che è stato ripagato distrugge irrimediabilmente la reputazione di un Fratello. Le Arpie subodorano ogni traccia di imbroglio, e qualcuna stila persino elenchi esaurienti di

tutti i favori dovuti nel dominio. Un imbroglione può addirittura ritrovarsi bandito dalla corte – se la sua parola non vale niente non ci si può fidare neanche del suo giuramento di fedeltà. Persino gli Anarchici rispettano i favori, in gran parte per dimostrare che non hanno bisogno di corti o Principi per mantenersi onorevoli.

I Fratelli adottano diversi metodi per tenere traccia dei favori dovuti in domini differenti. In alcuni, un'Arpia appositamente incaricata redige accurati elenchi di chi deve favori a chi; in altri, ogni figura autorevole ha la propria valuta rappresentante i favori (monete rare, tagliandi firmati, lunghezze di filo e così via), che consegna al debitore; in altri ancora vige soltanto il sistema dell'onore.

Quanto più è potente il vampiro che concede il favore, tanto più prezioso sarà il favore stesso.

In generale, la società dei Dannati riconosce quattro categorie di favori:

Favore banale: il favore più facile da acquisire e ripagare. Un favore banale non comporta in genere alcun rischio o costo significativo per chi lo concede. Un Fratello può ottenere o promettere un favore banale in cambio di aiuto a trovare sangue, ottenere l'invito a una *soirée* esclusiva o un nightclub di grido o fare spazio nel suo rifugio. In molti domini, i membri delle coterie si scambiano favori banali senza nemmeno registrarli, sebbene un vampiro che non ottemperi alla sua parte del favore possa ritrovarsi "accidentalmente" chiuso fuori appena prima dell'alba.

Favore minore: richiede un certo sforzo per essere eseguito o ripagato. I favori minori hanno un costo piccolo ma duraturo o comportano qualche rischio fisico, sociale o di altro tipo. Un Fratello può promettere o esigere un favore minore votando a favore di un altro in una convocazione di anziani, uccidendo un mortale fastidioso ma non molto importante, dando accesso a un libro di sapienza o un diario antico o fornendo una vena o un riparo in un momento disperato.

Favore importante: può alterare in modo diretto o indiretto il flusso delle attività vampiriche di un dominio. Comporta sempre un rischio autentico o una vera spesa, ed entrambe le parti sono generalmente più che inclini ad assolverlo. Qualche esempio di favori importanti: investitura come Filius Maior dell'Eresia Cainita in una città, concessione di ricchi terreni di caccia, svelare un segreto importante, ottenere finanziamenti importanti per i piani di un altro o votare al contrario di quanto ci si aspettava nel consiglio.

Favore cruciale: il più raro e prezioso di tutti i favori riconosciuti dai Dannati, e ironicamente forse quello che viene promesso più spesso senza riflettere... quando l'attimo successivo potrebbe portare alla Morte Ultima. Si può ottenere un favore cruciale uccidendo un altro potente vampiro, ma la maggior parte di tali debiti si contraggono in circostanze disperate. I Cainiti hanno promesso favori cruciali in cambio non solo delle loro esistenze, ma anche per proteggere i Punti di riferimento, offrire alibi alla giustizia del Principe o anche solo per tenere al sicuro qualche orribile segreto.

Ottenere e Spendere i Favori

Anche se un dominio può avere rigorose convenzioni che registrano e sorvegliano quanti hanno promesso favori e a chi, la restituzione di un favore è relativamente semplice. Quando il Fratello creditore si dichiara soddisfatto è fatta. Tutto qui.

Ai fini delle meccaniche di gioco, chiedere la restituzione di un favore comporta per lo più test Sociali. Un favore banale vale 1 o 2 dadi nel tiro; un personaggio può offrire un favore al bersaglio, pagabile a seguito della vittoria nel test. In alternativa, il bersaglio può già essere debitore del favore verso il personaggio, nel qual caso ricordargli il favore è sufficiente a ottenere i dadi bonus. In tal caso, se il personaggio prevale anche il debito si considera assolto.

Un favore minore dovuto a un personaggio dovrebbe equivalere a una vittoria automatica in un test Sociale contro il debitore. Invertendo le parti, un test Sociale potrebbe invece risolvere la domanda "Il bersaglio richiede un favore minore in cambio di questo favore?" Se il personaggio vince il test, il bersaglio non esige un favore; se fallisce, può ancora ottenere ciò che vuole, ma al costo di un favore minore.

I favori importanti e cruciali sono sviluppi narrativi che è meglio non ridurre a semplici tiri. I primi possono mettere a repentaglio l'equivalente di Background da 2 o 3 pallini, se non di più. I personaggi dovrebbero prometterli solo in extremis e usarli nel tentativo di alterare l'intero dominio e la cronaca stessa. ■

CITTÀ

Vidi laggiù spettri che a uomini somigliavano
E come spettri, uomini nel loro guizzar vagare;
Sagome marchiate che vita non avevano,
Come spuma del Mar Morto, acre è il loro respirare:
Sì strana e orrenda la Città all'uomo appare,
Che l'intrusione sua indebita potrà sembrare,
E gli spettri vera dimora laggiù possono avere.

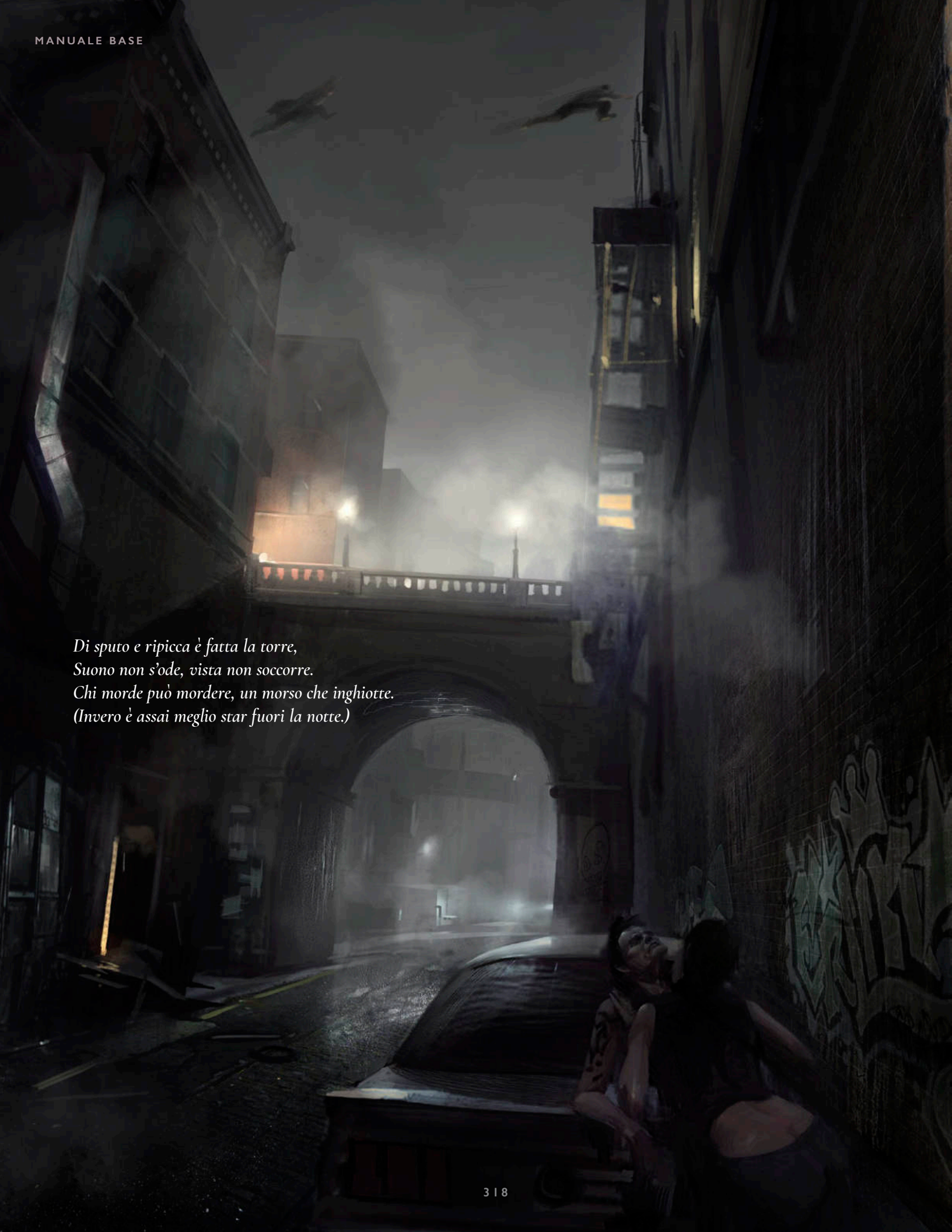
– JAMES THOMSON, *LA CITTÀ DELLA TREMENDA NOTTE*

È molto probabile che le cronache si svolgano in un ambiente urbano: l'habitat naturale per degli esseri non naturali. Come i ratti e gli scarafaggi, essi prosperano dovunque gli umani si radunino e costruiscano le loro case. Compito del Narratore è plasmare e usare il contesto nel quale i personaggi trascorrono le loro non-vite.

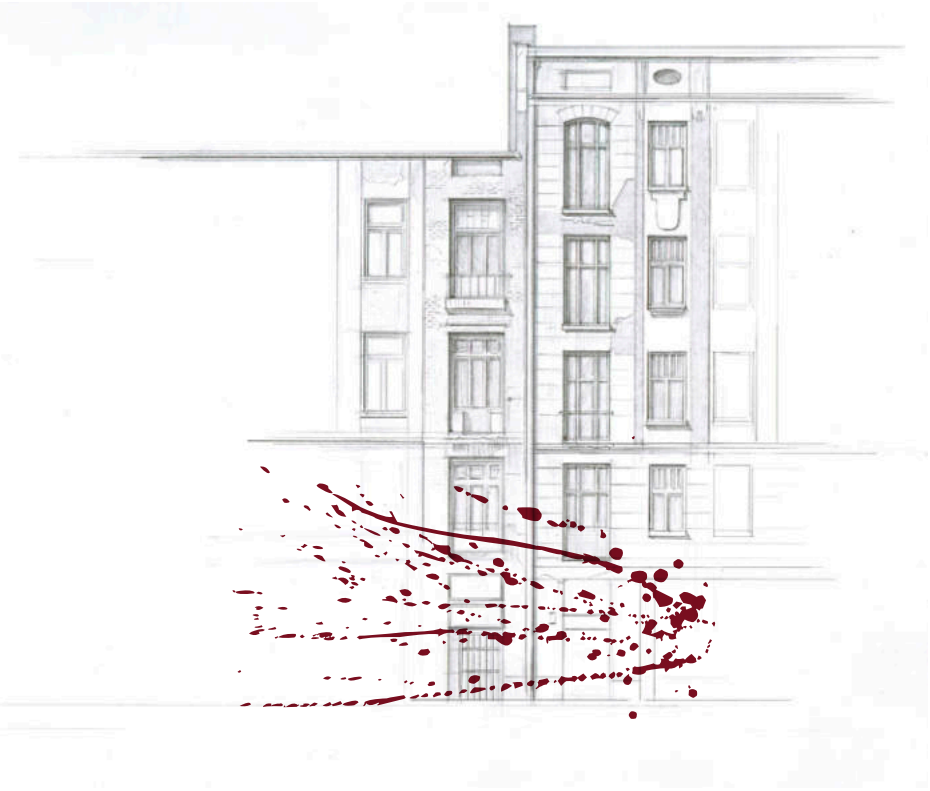
La città svolge due funzioni chiave nel gioco. La prima, ovviamente, è fungere da palcoscenico per gli avvenimenti. La seconda è fornire migliaia di ragioni per i desideri dei giocatori e del Narratore. La città come motivazione può sembrare più astratta della città come teatro, ma svolge un ruolo ben più importante. Dalle motivazioni dei personaggi emergono le storie, che poi possono essere collegate intimamente alla geografia della città.

Prendiamo ad esempio la caccia. Tutti i Fratelli cacciano per bere sangue: è la qualità che li definisce come vampiri. Ciò rende l'umanità una risorsa, cibo distribuito in modo disomogeneo nel panorama urbano. In alcune zone è facile andare a caccia, in altre no. Inoltre, i gusti individuali possono rendere una zona piacevole o sgradevole a seconda dei casi. Esempio: un Principe Ventrue beve solo il sangue di barboni senzatetto. Molti di questi dormono nelle gallerie della metropolitana, il tradizionale dominio dei Nosferatu. Poiché i Nosferatu odiano il Principe e sanno delle sue predilezioni alimentari, hanno interdetto le gallerie a chiunque, persino ai membri del loro stesso clan. In apparenza cercano di preservare la Masquerade ed evitare che troppe morti sospette si verifichino vicino ai loro rifugi, ma nella Camarilla tutti sanno quale sia il vero motivo.

La vera domanda è: il Principe rivendicherà il suo privilegio e andrà a caccia nel territorio dei



Di sputo e ripicca è fatta la torre,
Suono non s'ode, vista non soccorre.
Chi morde può mordere, un morso che inghiotte.
(Invero è assai meglio star fuori la notte.)



Nosferatu o rispetterà il loro editto rischiando di apparire debole? Se va a caccia può destabilizzare il dominio per futili ragioni personali, ma se si astiene dal farlo sembrerà che non abbia il pieno controllo della sua città.

Il Sistema Feudale

Il modo in cui i Fratelli suddividono il territorio urbano ricorda il sistema feudale del medioevo, nonostante abbondino le eccezioni. Gli Anarchici assegnano territori in base ad arbitrarie direttive ideologiche che devolvono rapidamente nel conoscere la gente giusta o chi abbia al momento l'appoggio del Barone o del Consiglio. In entrambi i casi, il diritto finale al territorio è garantito dalla forza, mentre favori, gerarchia e territorio interagiscono per creare conflitto; in altre parole, per dare vita alle storie. Ad esempio, il Principe di una città della Camarilla concede la darsena allo Sceriffo. Questi è troppo impegnato per andare a caccia, quindi dà ad altri cinque vampiri il permesso di insediare i loro rifugi nel suo territorio e cacciare lì. In cambio, essi dovranno "girare" allo Sceriffo una fornitura regolare di vene.

Il feudalesimo dei vampiri genera varie opzioni di trama per i personaggi. Se sono in fondo alla gerarchia, avranno bisogno di un luogo dove abitare. Ciò fornisce un semplice obiettivo con una serie di opzioni chiare. Decidono di stabilirsi in un sobborgo degradato che non interessa a nessuno? Il lato positivo è la libertà, quello negativo la scarsità di prede e la poca attrattiva.

Se ambiscono a qualcosa di meglio possono occupare la casa di una famiglia ricca e assoggettarla col Sangue. Per farlo, però, dovranno chiedere il permesso al Toreador che detiene il diritto su quel territorio. In cambio, il Primogenito Toreador esige che i personaggi organizzino gli intrattenimenti nell'Elysium una notte ogni mese.

Così, la semplice questione di dove abitare comincia a trasformarsi in una storia. Lo stesso avviene con i diritti legati al nutrimento. Forse i personaggi vogliono accedere a un nuovo terreno di caccia perché hanno bisogno di bere un altro tipo di sangue. Per farlo, possono nutrirsi illegalmente (il che può avere interessanti conseguenze nella storia) o chiedere il permesso. Forse il territorio di caccia desiderato è sotto il controllo di un anziano Nosferatu, il cui prezzo è fargli da palese compagnia romantica nell'Elysium.

Se i personaggi risalgono la scala gerarchica o se la cronaca riguarda vampiri più "rispettabili", possono usare il sistema da entrambe le prospettive: dovranno fare favori ad altri, ma saranno anche nella posizione di esigerne qualcuno.

Domini

I territori vampirici prendono il nome di "domini" anche nelle città dichiaratamente Anarchiche, sebbene qualche affiliato al Movimento preferisca chiamarli "quartieri", "assignat", "barrios" o "tusovka". I Principi della Camarilla hanno ovviamente i domini più grandi: i loro regni comprendono tutti i domini minori di un'intera città, almeno in teoria. In pratica, signori indipendenti, bande di Anarchici e le necessità della Masquerade concorrono a tenere un po' di spazio fuori dalle grinfie del Principe anche nelle città a prima vista più organizzate.

Domini per area: il terreno fisico e i confini sulle mappe definiscono l'archetipo del dominio vampirico. I Fratelli più influenti e rispettati (o temuti) possiedono domini più estesi nelle zone più desiderabili. I vorrei-ma-non-posso, i fedelissimi a parole e altri Cainiti di utilità solo potenziale detengono gli angoli più piccoli della città per decreto principesco. Nel mezzo vi sono strade, isolati e talvolta chilometri di paesaggio urbano, a disposizione di congreghe di neonati e vulnerabili alle bande di Anarchici.

Alcuni domini si estendono da un punto centrale – "cinque isolati attorno all'acquedotto di Hillside" o "sei strade partendo dall'Odeon". Ciò porta a confini sfumati, il che conduce a bracconaggio volontario e sconfinamenti accidentali. I vampiri appongono sui loro territori "il marchio", i graffiti dei Fratelli, e li difendono con gli artigli o con l'influenza sul Consiglio o la Corte.

I vampiri di alto lignaggio possono controllare come feudi interi quartieri: il Duca di Echo Park, il Conte di Cross Bay, la Dama di Guell. Questi nobili permettono ai vassalli di detenere isolati più piccoli entro i loro domini, offrendo protezione dagli intrusi in cambio di servizi o vene.

Domini per associazione: un dominio può anche comprendere un solo edificio, per quanto grande, quale un complesso ospedaliero o un centro commerciale coi relativi parcheggi e fognature. Ma in alcune città tutte le fogne appartengono di diritto ai Nosferatu, che le dominano per naturale inclinazione o autorità di clan. I Fratelli possono vantare diritti secolari sulle "vie alte", ora interpretate come ogni territorio toccato da una Interstatale o Autobahn. I grandi parchi possono essere territorio Gangrel dopo una tregua con gli Anarchici, mentre le aree verdi più piccole sono suddivise tra le coterie o assegnate ai Tremere che praticano la geomanzia.

Domini per autorità: in alcune città, i Toreador hanno il diritto di prelazione su monumenti pubblici e gallerie d'arte private; una Dama del Palco controlla tutti i teatri e offre gli attori come bambole di sangue ai suoi favoriti, o un Signore della Medicina comanda tutte le cliniche e gli ospedali. Quest'ultimo può bisticciare con l'Accalappiacani Gangrel per il predominio su veterinari e cliniche per animali, mentre il secondo rivendica i coyote che vengono a cercare cibo in città, non importa in quale feudo.

Territori di Caccia

Che sia Anarchica o della Camarilla, ogni città di vampiri è imperniata sulle politiche della caccia. Alla fine della notte, quasi ovunque ci sono troppi vampiri che competono per poche vacche. Per analogia con le dinamiche predatori-prede del mondo naturale, un vampiro dovrebbe avere circa 60 km² di città come suo esclusivo territorio di caccia. I Fratelli si considerano fortunati se hanno un centesimo di tale ampiezza. La caccia dev'essere limitata per motivi pratici: non tutti i vampiri della città possono infestare lo stesso nightclub e tenerlo in attività, men che meno preservare la Masquerade. Tuttavia, i governanti vampiri limitano anche la caccia come esercizio di potere, un modo per asserire il loro predominio di predatori.

Ogni città è diversa: in alcune i Primogeniti o il Consiglio Anarchico proibiscono la caccia nel Serraglio (il quartiere dei locali notturni, brulicante di umani succulenti... e di poliziotti). Altrove riservano tale diritto solo a se stessi, dichiarando che solo vampiri con una certa esperienza vi possono cacciare senza commettere errori. In qualche città, alcuni quartieri diventano la "Foresta del Principe" o la sua "Riserva di Caccia", interdetta a chiunque non abbia un permesso speciale. In altre i governanti concedono i diritti venatori insieme ai domini, consentono di cacciare ovunque in particolari ricorrenze, offrono licenze in cambio di servizi speciali o qualunque altra cosa li aiuti a riaffermare il loro controllo e metta in pericolo i rivali.

I Fratelli nuovi di una città devono pertanto accertarsi di conoscere bene il territorio prima che trascorrano troppe notti. A volte i vampiri locali imbrogliano i nuovi arrivati indirizzandoli in terreni proibiti per mettere alla prova i loro padroni senza ribellarsi apertamente, o anche solo per sfoltire la concorrenza. Infrangere la legge sembra facile – il Principe terrà mai d'occhio il cesso di quello squallido baretto? – ma le pene possono essere estreme. Alcuni governanti promulgano di proposito leggi fumose, onerose e contraddittorie. In questo modo, prima o poi ogni vampiro della città finirà per contravvenire a qualche norma. Se il Principe o il Consiglio vogliono sbarazzarsi di un rivale, devono solo aspettare l'inevitabile incidente di caccia e bandire o giustiziare il colpevole con tale pretesto in apparenza giustificato.

I Marchi:
Graffiti Vampirici

Come fanno i vampiri a comunicare tra loro se restano sempre celati nel buio, abitando covi segreti e mentendo di continuo per rendersi irrintracciabili?

Lo fanno usando i "marchi", a volte chiamati "gergo vampirico". Simili ai moderni graffiti e glifi delle gang, queste opere d'arte o di vandalismo nascondono codici, simboli o vocaboli arcaici che hanno significato per gli altri Fratelli – e idealmente solo per loro. I marchi si sono evoluti dagli affreschi di Pompei e dai segni malavitosi inventati nell'ultima decade. Sono concepiti per confondersi tra vecchi manifesti, l'arte da guerriglia, gli scarabocchi spray e le righe lossodromiche dei cantieri stradali.

Un topo di carta appiccicato al muro in una galleria della metro, la V rossa tracciata con lo spray nel vicolo sul retro di una banca, il geroglifico a gessetto giallo nell'androne di una chiesa abbandonata. Le parole "denti rossi" su una scala, la Marilyn di Andy Warhol aerografata su un architrave. Il tatuaggio su una bambola di sangue, le parole apparentemente casuali formate dai titoli dei giornali attaccati alla vetrina di un negozio fallito. Questi marchi dicono ai Fratelli in quale territorio si trovano, quale clan rivendica un isolato, chi è stato dichiarato anatema dal Consiglio.

I marchi offrono anche al Narratore un utile strumento per inserire nella città la cultura dei Cainiti. Incorporare segni e simboli importanti nella descrizione degli ambienti aiuta a creare l'illusione che altri vampiri si muovano nel mondo di gioco quando i personaggi dei giocatori non sono presenti; qualcuno ha dipinto tutta quella roba, dopotutto, qualcuno che aveva qualcosa da dire.

MARCHI E MECCANICHE

A volte la tensione o le conseguenze di una scena dipendono dal fatto che un personaggio noti qualcosa, riconosca ciò che ha visto per caso o riesca a capirne il significato. Se la tensione della scena non è imperniata sul successo o il fallimento di un'azione – se il vampiro non nota il marchio, non scopre l'entrata segreta al rifugio di un rivale; se sbaglia a interpretarlo, conduce accidentalmente la coterie in territorio ostile, ecc. – non è necessario alcun tiro. La conoscenza si ottiene gratuitamente: solo il dramma dev'essere pagato. Solo le cose importanti contano davvero.

I personaggi vampiri possono usare le loro Abilità sui marchi. I mortali, invece, hanno bisogno di qualche artificio occulto o altra conoscenza speciale per interpretarli, sebbene la Seconda Inquisizione abbia assemblato un glossario dei simboli più ovvi. Il Narratore può imporre incrementi di Difficoltà o penalità alle riserve basate su qualità delle vernici, superfici crepate

o rovinate, mancanza di tempo, esposizione agli elementi ecc.

INDIVIDUARE, RICONOSCERE E DECIFRARE I MARCHI

I personaggi che conoscono marchi specifici possono notarli nel panorama urbano, scorgendoli nella semioscurità, sul cemento sgretolato e negli strati sovrapposti dei graffiti.

Riserva di dadi: Intelligenza + Bassifondi (graffiti di strada) o Investigare (schemi ripetuti) o Intuito (doppi sensi); la Difficoltà dipende da quanto è enigmatico il marchio e se chi lo ha tracciato voleva che fosse trovato da estranei.

COMUNICARE CON I MARCHI

Questi marchi servono solo a mandare messaggi, da "questo è il mio territorio" a "Inquisitori in incognito all'opera in zona". Lo scopo non è celare un significato, ma avvertire gli altri Fratelli.

Per creare un marchio in codice, usate Intelligenza + il valore più basso tra Manualità e l'Abilità associata al messaggio.

Riserva di dadi: Intelligenza + Manualità (Pittura, Poster Art o Graffiti), sebbene graffitare un punto particolarmente difficile da raggiungere possa richiedere Destrezza; camuffare il marchio può richiedere Prontezza + Bassifondi. Con una vittoria critica il messaggio raggiunge il destinatario anche se non è mai passato da quel punto.

PERSUADERE CON I MARCHI

I marchi diventano messaggi subliminali che minano l'autorità costituita, cultura popolare che rompe la facciata stabilita dai potenti, meme virali che infettano l'agone politico. Naturalmente la maggior parte dei graffiti, vampirici o meno, non produce alcun vero cambiamento. Solo le opere che toccano un nervo scoperto e attraversano la cultura dei Dannati diventano profonde e indimenticabili quanto basta per essere considerate autentici esercizi di potere.

Riserva di dadi: il marchio è codificato tramite Persuasione + qualsiasi Abilità Sociale si adatti meglio al messaggio: Intimidire (per spaventare o indebolire), Autorità (per radunare alleati), Convincere (per convertire gli astanti) o Sotterfugio (per inviare un falso messaggio). L'Abilità Sociale non può contribuire alla riserva più dadi della Manualità del graffitista più la Specialità pertinente. Il Narratore può richiedere al graffitista di eseguire un confronto contro uno specifico bersaglio da Influenzare o come test Sociale a una Difficoltà definita dall'atteggiamento del pubblico.

Maggiore il numero di successi, più a lungo il significato dell'opera resta nella mente di chi la osserva, più lontano arriva il passaparola della sua qualità, più grande è il numero di occhi che la vedono. In generale, l'opera resta in voga per un numero di notti pari ai successi del tiro. Con una vittoria critica il marchio riesce davvero a cambiare qualcosa, anche solo facendo infuriare il bersaglio spingendolo a commettere una sciocchezza avventata. ■

Scene Sociali Spezzate

Nei seguenti esempi di territori di caccia, la folla serve sia da attrattiva che da evento. Non sono legati a un luogo in particolare, ma possono esistere in molte località e diversi distretti cittadini.

Per ciascun territorio di caccia, le Risonanze indicate sono semplici suggerimenti. Vanno invece raddoppiate le probabilità dell'Intensità, in quando i mortali tendono a infiammarsi a questi eventi.

ATTIVITÀ PARASCOLASTICHE

Pratica sportiva, circolo artistico, club di teatro, complesso musicale; l'elenco potrebbe continuare. Dare la caccia ai ragazzini suscita troppa attenzione: il predatore furbo punta invece i genitori che vengono a prenderli dopo una lunga giornata di lavoro. Spesso inebetiti e poco attenti al circondario, questi adulti frustrati si accorgono a stento degli attacchi meno violenti. E la parte migliore? Se un padre arriva a casa stanco la sera, decisamente non darà la colpa ai vampiri…

Tipi di vittime: genitori lavoratori (Flemmatica, Collerica, Melanconica).
Sistema: +1 dado a tutte le riserve di caccia Sociali o Mentali.

CONVEGNO

Centinaia o migliaia di stranieri giunti da fuori città sciamano in un albergo qualunque per un lungo weekend di seminari, discussioni, studio di elettrodomestici o acquisto di vecchie riviste. Per cacciare con successo, un vampiro deve prima fare un sopralluogo, ma una volta capito il tipo di pubblico è un gioco da ragazzi. La cosa migliore è che le prede cambiano di continuo, così non deve preoccuparsi troppo di essere riconosciuto.

Tipi di vittime: professionisti (Flemmatica), nerd dell'argomento (Collerica o Sanguigna), venditori (Melanconica).
Sistema: -2 alla Difficoltà di caccia; +1 dado alle riserve Sociali se il vampiro possiede una Specialità pertinente al convegno; se pertinente

Progettare i Domini

Un dominio presenta tre Tratti: *Chasse*, *Lien* e *Portillon* (dettagli a p. 196). Per definire un dominio in gioco è forse meglio iniziare da Chasse, che ne misura la ricchezza come territorio di caccia – l'elemento più importante per il governante che concede il dominio e per il Fratello che lo riceve.

Come regola generale, la roba buona è più rara di quella mediocre. Ciò è sempre vero, ma vale in particolare per i domini vampirici. I domini con Chasse 1 sono molto più numerosi di tutti gli altri valori messi assieme.

Per una città con 3 milioni di abitanti, quella che segue può essere una suddivisione tipica:

Chasse	Equivalenti geografici possibili
●	Condominio molto grande, un isolato residenziale o industriale
●●	2-4 isolati, un parco, un sito piccolo (ospedale, monumento, supermercato)
●●●	8 isolati su un'arteria importante, un sito medio (aeroporto, fabbrica, casinò, college), dominio per autorità piccolo
●●●●	1 km², un quartiere, un sito grande (parco tematico, università), dominio per autorità medio
●●●●●	Uno di questi è la tenuta personale del Principe Dominio per autorità grande, terreno di caccia di prima scelta (es. il Serraglio)

Gran parte dei potenziali domini non figura mai nel gioco: è in mano al Principe come Foresta Reale, o parte di sconfinate distese residenziali, industriali o commerciali che valgono a stento un pallino l'una, al centro di comunità recintate o completamente vuote di notte ed essenzialmente senza valore.

Ogni città e ogni paese sono diversi, così come ogni cronaca, ma in generale un pallino di Chasse equivale a 500-1.000 mortali. Tali numeri non vanno presi come oro colato: un singolo vampiro "allevatore" necessita di un minimo di 30 mortali per nutrirsi senza provocare anemia e altre malattie nel suo gregge, ma mantenere la Masquerade è assai più difficile con un gregge tanto piccolo. Una proporzione più adatta dovrebbe essere (come minimo) di due ordini di grandezza superiore, avvicinandosi ai 3.000 mortali per vampiro al fine di

celare le predazioni fra i comuni omicidi, le crudeltà e sparizioni della cronaca nera. Perciò, una coterie di 3-5 vampiri dovrebbe avere, come minimo, un dominio di 10.000 persone. Questo nei relativamente violenti Stati Uniti. Il numero di mortali necessari per nascondere le scorrerie di una coterie giocante dev'essere molto più alto in un paese europeo come la Norvegia, dove il tasso di omicidi è 7 volte inferiore. Oppure si potrebbe dire che i Fratelli sono talmente incastonati nel sistema sanitario e assistenziale semisocialista della Scandinavia che i vampiri della Camarilla hanno facile accesso alle prede. Ciò consentirebbe a più vampiri di nutrirsi da meno persone senza suscitare sospetti. Le cifre sono a discrezione del Narratore; se le ritiene plausibili è sufficiente.

Tuttavia, la Chasse misura qualcosa di più del mero numero di gole: tiene anche conto di fattori come taglia fisica del dominio, facilità di cacciare e ricchezza delle prede. Ad esempio, un locale di buone dimensioni può rappresentare da 800 a 1.000 persone, con forse tre o quattro volte tanti clienti occasionali in una serata (una grande discoteca può facilmente arrivare a 10.000 o più). Gran parte di queste, però, sono prede facili e deliziose, che "moltiplicano" il numero di due o tre volte. Un dominio composto da tre nightclub equivale pertanto a un intero quartiere in una zona più tranquilla della città.

può sommare anche Fama; nessun pericolo di caccia eccessiva (p. 331).

FESTA PER LE STRADE

Qualsiasi cosa, dalla sagra della costata a un concerto funk, da una processione religiosa a una gara di cucina può attirare in strada le vacche in una calda sera d'estate. L'aria si riempie di fumo delle graticole, chiasso, scintille pirotecniche e chiacchiere allegre. Se si vuole privacy ci sono sempre i vicoli laterali, e il costante flusso della folla impedisce a chiunque di guardare il vampiro troppo a lungo.

Tipi di vittime: ogni tipo, sebbene aumenti la probabilità di alcol o erba nel loro sangue.
Sistema: -2 alla Difficoltà di caccia.

MANIFESTAZIONE DI PROTESTA

Le grandi folle anonime e arrabbiate possono diventare una sommossa, ma iniziano come alimenti. La situazione di base – contatto di gomiti ed emozioni condivise – si applica sia alle proteste che ai raduni, ed entrambi possono attirare la polizia più in forze di quanto il vampiro vorrebbe. Ma è per questo che si chiama "caccia" e non "cena"…

Tipi di vittime: organizzatori e agenti della narcotici (Flemmatica), aspiranti politici e attivisti (Sanguigna), passanti (Melanconica), veri fanatici (Collerica).
Sistema: la forte presenza della polizia (+2 alla Difficoltà di caccia) può cancellare i benefici della folla (-2 alla Difficoltà di caccia) a meno di non scatenare sciacallaggio o tafferugli dall'altro lato della calca come diversivo.

MILONGA

Gli appassionati di tango fioccano in fatiscenti sale da ballo, alberghi o circoli sociali per famiglie pur di partecipare a questi eventi, arrivando spesso da altre città dove la scena del tango è meno attiva. Se il vampiro sa ballare, può cacciare tranquillo. Contra, swing, quadriglia: qualunque tipo di evento danzante può andare. Perché litigarsi gli stessi giovanotti ubriachi in qualche locale quando si può bere a sazietà da mamme annoiate e single disperati?

Tipi di vittime: mamme annoiate e bravi ragazzi (Flemmatica), single solitari (Melanconica), scambisti e coppie aperte (Sanguigna).
Sistema: tiro di Destrezza o Carisma + Espressività (Danza); ogni successo si applica come dado bonus alle riserve di caccia per tutta la notte.

MOSTRA D'ARTE

In questo evento artistico sperimentale, un assistente addestrato preleva sangue al pubblico della galleria, con la scusa che sarà utilizzato nell'esibizione dal vivo in cui l'artista lo spruzzerà sulla tela, dove si rapprenderà poco a poco. Naturalmente, per allora qualche scaltro Toreador avrà sostituito la "roba buona" con dell'insipido succo di pomodoro.

Tipi di vittime: appassionati d'arte con spirito di avventura (Melanconica), cultori svitati dell'emofagia (Sanguigna).
Sistema: a meno che non sia stato il vampiro ad allestire la galleria d'arte, cacciare qui è difficile: la stretta sorveglianza aggiunge +2 alla Difficoltà di caccia. Tuttavia, se l'ha allestita di persona (forse usando la sua Influenza nell'ambiente delle gallerie), fornisce sangue a sufficienza per un mese.

PARTITA NOTTURNA

Dal softball da ufficio al jai alai professionale, la vera caccia si svolge fuori campo, sulle gradinate e nei bar dopo l'incontro. Un sacco

In fin dei conti, il Tratto non esiste per definire una specie di censimento dei confini vampirici, ma per dare sostegno meccanico alla storia.

Le storie funzionano meglio nei domini piccoli, dove è più facile che i giocatori pensino di conoscerli. Le cronache sono più efficaci – cioè sono più ricche di conflitti – quando i vampiri devono lottare costantemente per il territorio. L'estensione immensa di molte città moderne (Chicago contiene quasi 21.000 isolati, e non è neppure particolarmente grande) agisce a detrimento delle necessità drammatiche, per cui andrà sminuita. Analogamente, la cronaca diviene sempre meno gestibile quando esiste più di un solo vampiro per ogni 10.000 abitanti mortali. Chicago ha una popolazione di circa 3 milioni e 300 vampiri possono sembrare troppi anche per la vecchia "Chiraq". La taglia dei domini e delle loro popolazioni, e in che misura sono stati sfoltiti dalla Seconda Inquisizione e dal Richiamo dipende come sempre dal Narratore. Meglio focalizzarsi sulle storie, non sui numeri; usate questi valori come ossatura: possono sostenere la storia, ma non dovrebbero emergere ed essere visti.

Sangue e Caccia

Il sistema della Caccia a p. 306 contiene le regole essenziali per simulare tale attività in un dato luogo o usando uno specifico *modus predationis*.

Come osservato a p. 196, un pallino in Chasse indica (a parità di fattori) una Difficoltà di 6 per i tiri di caccia in quel luogo. Ogni ulteriore pallino abbassa la Difficoltà di 1, ma il Narratore può alterare questi valori a seconda delle circostanze. Un DJ superstar è in città, e cacciare diventa molto più facile nella folla di pivelli e geek di periferia. Oppure piove forte e la caccia diventa più difficile tra la gente più rara e maldisposta. L'ambiente della città influenza sempre la caccia.

Mappare i Territori

Il Narratore deve progettare la sua città in funzione della storia, non il contrario. Domini, territori di caccia e altri aspetti dell'ecologia vampirica devono essere costruiti per favorire il più possibile azione, complotti e dramma. Quindi si possono usare gli aspetti fisici della città per rafforzare quanto si è già deciso. Il risultato sarà un ricco ambiente da esplorare per i giocatori, uno che sostenga l'atmosfera desiderata per la cronaca e fornisca un'ambientazione dinamica dove succedono continuamente cose nuove.

Per cominciare, si possono tracciare i territori vampirici locali sotto forma di peculiare scacchiera di incidenti storici, cattiva politica e autorità che creano volutamente dei contrasti. Meglio funziona la città, meno conflitti ci saranno – e di conseguenza, meno storie. Nella città va infuso il maggior grado di contrasti possibile. Si può anche partire con metodo e raziocinio, ma subito fermentano interessi, egomania, arroganza e avidità. I vampiri non dividono il territorio perché tutti ne traggano equo beneficio, nemmeno gli Anarchici. Forse nemmeno gli Anarchici in *particolar modo*.

Domini rimescolati: i domini territoriali e astratti devono essere mescolati. Il vecchio Principe ha concesso il centro cittadino a una vecchia amante nel disperato tentativo di farla rimanere e lei lo controlla ancora, anche se da allora sono già cambiati due Principi. Purtroppo il nuovo museo è stato costruito al centro di un progetto irrealizzabile di riqualificazione urbana, e l'Arpia in capo lo rivendica di diritto come curatore ancestrale della corte. Nel frattempo, ai Gangrel che

di sconosciuti si ritrovano assieme, bevono e gridano per quattro ore e poi vanno ognuno per la sua strada – nemmeno provandoci si potrebbe creare un territorio di caccia migliore.

Tipi di vittime: tifosi irriducibili (Collerica), supporter disinvolti (Sanguigna, Flemmatica).
Sistema: -1 alla Difficoltà di caccia. Circa metà dei tifosi ha alcolici in circolo (p. 310).

RAVE ALL'ARIA APERTA NON AUTORIZZATO

Magari non sarà facile da raggiungere – il vampiro deve attraversare dei boschi o risalire un canale, ma dopo mezzanotte è garantito che brulichi di gente sballata o ubriaca che non chiamerà mai gli sbirri, non importa cosa succeda. Nelle notti di festa si sentono i bassi a chilometri di distanza, e la spiaggia o la foresta è un delirio di persone che scopano e/o assumono droghe.

Tipi di vittime: hippy e tossici (Melanconica), festaioli squattrinati (Sanguigna), organizzatori sul viale del tramonto (Flemmatica).
Sistema: un vero banchetto! -3 alla Difficoltà di caccia. Tuttavia, il sangue è saturo di alcol e droga (p. 310).

RIUNIONE DEGLI ALCOLISTI ANONIMI

O dei tossici, dei sessodipendenti o qualunque altro gruppo di sostegno su sedie pieghevoli che beva pessimo caffè cattivo e mangi ciambelle rancide. Il sangue probabilmente è pulito, e si può scoprire molto di una vittima in termini di nutrimento a lungo termine. Si può persino confessare di avere una certa… dipendenza, basta solo cambiare oppure omettere qualche piccolo dettaglio.

Tipi di vittime: gente di ogni estrazione, ma per lo più Melanconica. Una percentuale di Sanguigna, forse, alle riunioni dei sessodipendenti.
Sistema: è presente una gran quantità di traumi; +2 dadi ai tiri di Intuito per trovare e capire una Discrasia. Difficoltà -1 a tutte le riserve di caccia non Fisiche.

"allevano" i senzatetto della città non interessa affatto se questi si accampano nel centro sempre più desertificato.

Dato che i domini astratti non sono legati al territorio, possono facilmente entrare in conflitto tra loro.

Stabilire un sistema per poi romperlo: nella sua saggezza, il Principe ha decretato che tutti i clan della Camarilla devono avere territori di pari valore. Il Siniscalco li ha tracciati con cura e lo Sceriffo pattuglia i confini per garantire che siano rispettati. Ma il Principe ha anche ordinato che nessun Malkavian si nutra fuori dai manicomi e ha riservato le banche di sangue ai suoi colleghi Ventrue. Le conseguenti rimostranze e senso di ingiustizia spingono personaggi e comprimari a intraprendere ogni tipo di azioni.

Includere segreti: in una città Anarchica, la comune proclama che il vecchio parco dei divertimenti abbandonato è interdetto a tutti i Fratelli. Perché? Resta un mistero. In un altro regno, il Principe concede a un neonato apparentemente privo di importanza un gigantesco territorio di caccia privato, con grande stupore del neonato stesso.

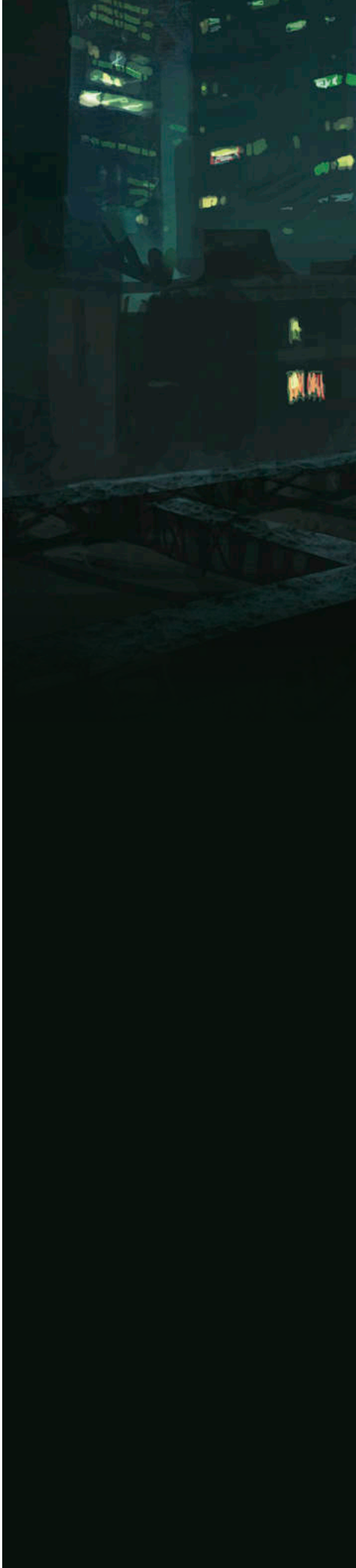
Incorporare tutto nella storia: curiosità e peculiarità nelle suddivisioni dei domini possono derivare da eventi avvenuti secoli prima. Perché i Malkavian hanno un enorme territorio in periferia? Il Principe ha concesso loro quel dominio nel 1723 e non aveva previsto l'espansione massiccia della città negli anni successivi. Quello che un tempo offriva un'ottima caccia nelle sue bettole si è omogeneizzato in un sobborgo residenziale borghese dopo la 2ª guerra mondiale o negli anni '60.

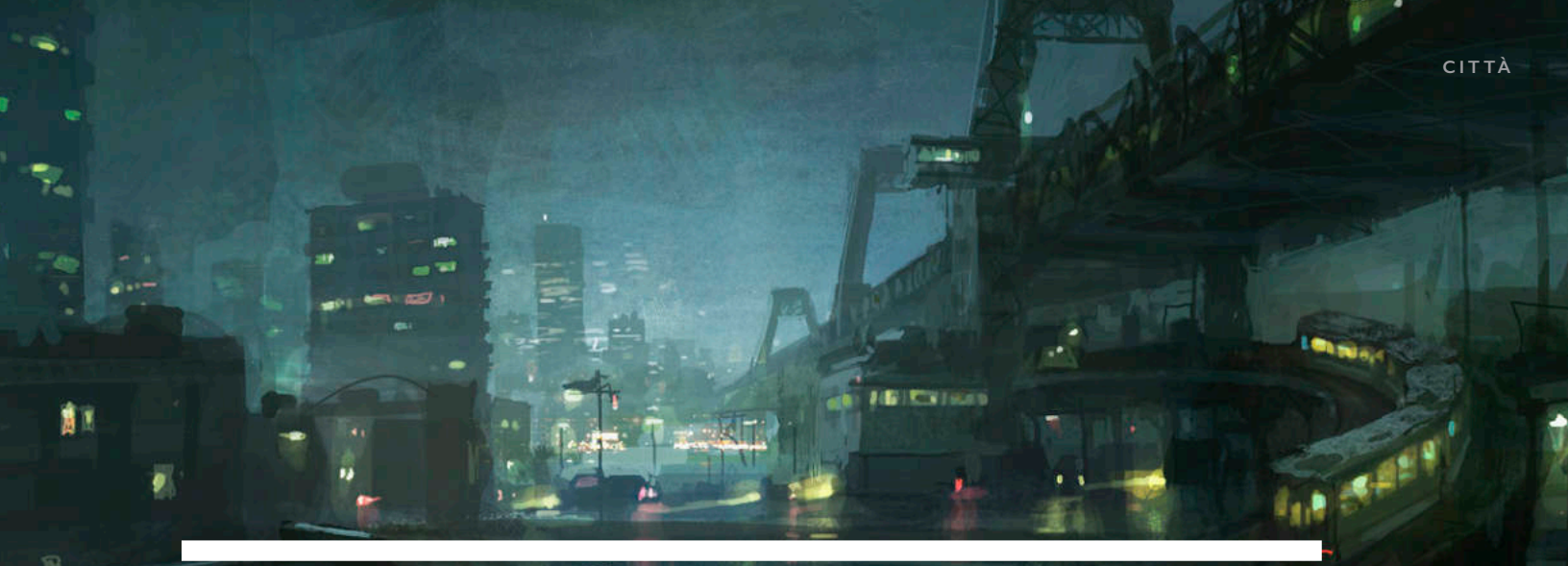
Atmosfera

Una città di **Vampiri** è un mondo a sé. All'ombra della Seconda Inquisizione, le comunicazioni tra le città sono lente e instabili: si è tornati a usare corrieri e lettere cartacee. Quasi tutti i Fratelli lasciano i loro reami solo per buoni motivi. Principi, Baroni e strani culti regnano sulle loro tenute urbane nel panico e col terrore, e le usanze vampiriche variano enormemente da una città all'altra.

Che sensazioni offre la città in cui tutto si svolge? Ciò si lega strettamente alla domanda sul tipo di cronaca che si sta giocando. A livello ideale, la città appoggia le idee e i temi del gioco, facendo da adeguato sfondo all'azione drammatica. Si può gestire la cosa in due modi diversi: prendere una città esistente che abbia l'atmosfera giusta o imporre lo stato d'animo desiderato a qualunque città scelta. Una tragica cronaca di romanticismo vampirico, nella quale la corruzione dei non morti finisce inevitabilmente per rovinare qualsiasi rapporto sentimentale, potrebbe benissimo essere ambientata a Parigi, la città dell'amore, o a Venezia, la città condannata a sprofondare nel suo stesso lordume? Certo, sono stereotipi, ma per questo funzionano bene.

Quando si impone una certa atmosfera a un luogo esistente, dipende tutto dalla scelta degli elementi desiderati e dal rimanere fedeli a essi. **Vampiri: La Masquerade** lo fa già in modo efficace e potente:





COSA STA SUCCEDENDO?

In una città, gli eventi si susseguono di continuo. Quando i personaggi vanno da qualche parte, passeggiano per strada o ritornano ai loro rifugi, l'esperienza può essere ravvivata descrivendo un evento nei paraggi. Gli episodi possono essere del tutto scollegati dalle azioni dei vampiri o servire solo a rafforzare il tema della cronaca. La città continua a vivere, anche se i Fratelli sono morti.

1. I tecnici della compagnia elettrica stanno risolvendo un blackout. Sostituiscono trasformatori, si arrampicano sulle scale e fanno la spola dalle gallerie di accesso.
2. Un fattorino in bicicletta urta un passante, che si mette a inveire contro di lui. La situazione può degenerare nella violenza.
3. Gli agenti dell'immigrazione irrompono in un edificio, controllano i documenti e portano via in un grosso furgone chiunque ne sia sprovvisto. Si raduna una folla con qualche manifestante e le telecamere della TV.
4. Il cielo della notte è rischiarato da un incendio. I vigili del fuoco parcheggiano i loro enormi camion tutto attorno all'edificio, irrorandolo d'acqua; gli idranti vengono aperti e la gente si affaccia alle finestre per vedere cosa succede.
5. Alcuni modelli dalla bellezza irreale sfilano sotto i riflettori di un fotografo, mentre un direttore artistico vuole avere ogni cosa sotto controllo: una rivista di moda ha organizzato un servizio fotografico notturno. I tecnici delle luci si scambiano sigarette, gli assistenti corrono qua e là portando acqua e caffè, e da qualche parte qualcuno sniffa cocaina.
6. Agenti di polizia e del controspionaggio hanno transennato la zona e limitano rigidamente l'accesso. A quanto pare un importante esponente del governo americano o cinese deve passare di lì col suo corteo. Si radunano capannelli di dimostranti, che però non vogliono ancora passare alle vie di fatto.
7. Una festa tracima da un bar: ci sono un sacco di grida allegre e forse una o due scazzottate. È sera di partita? Un addio al nubilato? Quale che sia la ragione, musica e fumo aleggiano nell'aria mentre in tutto l'isolato c'è un andirivieni di Uber e taxi.
8. Uno sciopero blocca i trasporti pubblici della zona, costringendo la gente a dare la caccia ai taxi o consultare i cellulari per capire come tornare a casa a piedi.
9. Scoppia un caso mediatico di quartiere, con luci e telecamere dappertutto, cavi sotto i piedi e cronisti che parlano da remoto. Forse qualche celebrità è in visita da queste parti per reclamizzare un progetto sociale, o forse un truculento omicidio ha attirato i giornalisti a caccia di testimoni oculari.
10. Breccia nella Masquerade! Il pubblico non ha ancora capito cosa sia successo davvero, ma i personaggi lo sanno fin troppo bene. C'è un cadavere dissanguato, un Gangrel bestiale che impazza tra la folla o un folle che strilla informazioni troppo precise sui Fratelli. I personaggi possono reagire o correre a nascondersi dalla possibile reazione del Principe, della Seconda Inquisizione o entrambi.

praticamente tutte le scene si svolgono di notte.

Ciò ha un'ovvia ragione nel gioco, ma garantisce anche che l'ambientazione sia sempre immersa in una inquietante oscurità.

Nello specifico, se si vuole sottolineare la corruzione e la degradazione dell'età, le scene andrebbero ambientate in edifici industriali pericolanti. La varietà è importante: autentici ruderi o aree dismesse, attici malamente ristrutturati e riqualificazioni fallite, fabbriche ancora attive ma ormai fatiscenti e obsolete. Per la tristezza e la solitudine funzionano meglio tetti, pioggia senza fine e bar aperti a tarda notte dove ogni avventore siede da solo.

Com'è ovvio, la verosimiglianza e il ritmo impongono di cambiare talvolta lo stato d'animo, ma reiterare semplici elementi ambientali contribuisce efficacemente a creare atmosfera. Non sempre è necessario dare una spiegazione razionale: perché un informatore del Sabbat vuole incontrare i personaggi in una chiesa abbandonata? Perché gli gira così e perché funziona dal punto di vista drammatico.

Parassitismo Vampirico

Mentre la città assume un carattere proprio nel gioco, si può iniziare a raffigurarla come una cosa viva. Dapprima essa non nota l'infestazione che la affligge, ma via via che i danni montano, la città reagisce. Spesso apparentemente scollegate, tali reazioni scaturiscono indirettamente dai danni causati dai Fratelli ai tessuti dell'ambiente urbano.

Le guerre territoriali dei vampiri o le loro frenesie alimentari aumentano la presenza visibile della polizia, ma forse il risultato si limita in una semplice apparenza militarizzata o a una sorveglianza fasulla – oppure in squadre della morte clandestine e una vera e propria Inquisizione. Se i personaggi Dominano e vincolano col Sangue politici a destra e manca, il governo della città si blocca perché i suoi membri badano più a soddisfare le loro dipendenze che a servire il pubblico. Nascono leggi bizzarre, i lobbisti dettano il buono e il cattivo tempo, la spazzatura si accumula per strada.

Se una famosa celebrità vampirica distorce lo spazio culturale della città, i suoi artisti e i loro fan diventano eccentrici e ossessivi. La Masquerade si fa più difficile da infrangere, o forse è violata mille volte quando un'insolita moda del sangue investe le élite e i club esclusivi. La confusione creata dai poteri vampirici si mescola all'imprevidenza e avidità umane per generare risultati impensati.

Le reazioni della città non devono necessariamente rendere le cose più difficili ai personaggi. Rafforzano invece le conseguenze, previste o meno che siano. I metodi vampirici per influenzare l'umanità comportano automaticamente dei danni. Il Legame di Sangue rimpiazza le vere emozioni umane con un'ossessione artefatta.

UNA CITTÀ PRONTA ALL'USO

L'obiettivo è giocare a Vampiri, non cincischiare con la pianificazione urbana! Ecco come stabilire una città il più in fretta possibile.

Passo 1: scegliere una città. Magari usare la propria! Altrimenti usare una città famosa che sia facile da simulare grazie a media e cultura popolare: Londra, New York, Tokyo, o forse una città descritta in un supplemento di gioco di cui si dispone. Si può inventare una città americana di medie dimensioni che assomigli a quelle generiche dei telefilm girati a Vancouver.

Passo 2: scegliere un ambiente iniziale. La coterie bazzica i bar per motociclisti o i nightclub? Regna di nascosto in un quartiere borghese o nell'inferno delle case popolari? Iniziare da quel quartiere, pensare a come i Fratelli lo influenzano e in che modo si manifestano i temi della storia.

Passo 3: inserire la cronaca. Stabilite una partenza rapida basata sulle dinamiche di setta: la città è in mano alla Camarilla, un far west Anarchico o priva di anziani e autorità centrale? Annotare brevemente dove risiedono le persone influenti e a cosa potrebbero interessarsi.

Passo 4: delineare i "vicini". Definire più a fondo l'angolino dell'ecosistema vampirico in cui parte la coterie. Se comincia a scontrarsi coi Brujah, approfondire quel Clan: dove regnano già e dove puntano a farlo.

Passo 5: iniziare a giocare! Definire tutto il resto mano a mano che i giocatori lo incontrano, in base alle necessità.

Dominazione schiaccia il libero arbitrio di un mortale, obbligandolo a comportamenti insensati e irrazionali. Ascendente crea bizzarri tropismi ed emozioni rachitiche. Le vittime iniziano a comportarsi in modo insolito mano a mano che la corruzione si diffonde nell'ecosistema mortale.

Caccia eccessiva: se in un dominio si nutrono più vampiri di quelli che può sostentare, prima o poi le risorse si esauriscono (il Narratore decide se un pallino di Chasse può sostentare un vampiro, tre vampiri o una coterie con tecniche di predazione diverse; p. 196). Se più vampiri usano lo stesso metodo tende a crearsi un effetto analogo, in quanto gli umani capiscono inconsciamente lo schema della minaccia e avviano le loro reazioni di prede: escono meno spesso, solo in gruppo o solo di giorno.

In un dominio soggetto a caccia eccessiva, la Difficoltà dei test di caccia aumenta. Persino le Greggi autonome (quelle che il vampiro lascia vagare di loro spontanea volontà) possono iniziare a fornire meno, perché i membri meno convinti smettono di frequentare la scena o le assemblee di culto.

Per ogni vampiro al di sopra del livello sostenibile di un Dominio:

- +1 alla Difficoltà dei tiri di caccia, *oppure*:
- I pallini effettivi delle Greggi autonome del dominio si abbassano di uno.

Una retata della polizia, una breccia nella Masquerade o anche solo un disastro totale in un tiro di caccia o frenesia possono avere risultati analoghi.

Un territorio esaurito si rigenera se viene lasciato in pace per un periodo di tempo deciso dal Narratore: 3 mesi è un buon valore indicativo. Continuare a cacciare in un territorio esausto comincia a spingerlo verso il vero degrado urbano: le attività si trasferiscono, il valore immobiliare crolla, i locali chiudono. I mortali cercano conforto nella chiesa, e prima ancora di rendersene conto la Seconda Inquisizione comincia ad annusare in giro.

La Propria Città... *by Night*

Adattare le città del mondo reale è innanzi tutto una questione di pancia, non di fatti. I fatti che si possono davvero usare sono quelli che aiutano a focalizzare l'attenzione sui temi della storia. Una città con un alto tasso di omicidi può fornire grande contesto a una storia sulla fragilità o la rabbia umana, ma non è obbligatorio seguire quello spunto se non si vuole. Se le statistiche sui crimini dicono che gran parte degli omicidi è legata alla droga, ma si preferisce che derivi dagli scontri tra polizia e gang per dare alla cronaca uno sfondo di guerra, è possibile farlo. I fatti sono solo un

Più cose sapete, più penserete cose folli. Il nostro è un mondo di conventicole chiuse dentro cospirazioni avvolte dentro intrighi sigillati con cattiveria e incartate con tradimento e perfidia.

punto di partenza per il dramma.

Possono rendere una storia molto realistica – il solo tipo di realismo che abbia importanza nel gioco – o rovinare l'aura di mistero.

Il dramma è più importante della verosimiglianza. L'obiettivo non è stilare un rapporto su Karachi, ma rappresentare una storia che vi si svolge. La storia è tutto, quindi non serve preoccuparsi dei dettagli che la arricchiscono. Il compito principale di una città di Vampiri è facilitare il gioco, rafforzare l'atmosfera e alterare le dinamiche in modi nuovi, come accennato sopra. Alla città non si deve nulla. Errori nei nomi delle strade e nelle proporzioni demografiche non contano molto. Se i fatti contraddicono il dramma, vanno semplicemente cambiati. Con ogni probabilità, nelle città del mondo reale non ci sono vampiri, ma non bisogna farsi scoraggiare da questo assunto. Vanno usati solo i dati che sono fonte di ispirazione, relegando dietro le quinte tutto il resto. Forse i cosiddetti "fatti" sono solo il rassicurante insabbiamento messo in atto dalle autorità per tenere aperti i negozi e non interrompere l'afflusso dei turisti. Forse i Ventrue hanno alterato i registri, i Malkavian hanno riscritto i ricordi degli storici o i sacri architetti Nosferatu hanno letteralmente modificato i fatti sul terreno.

Infine, quello descritto in questo libro è il Mondo di Tenebra. Non deve suonare bene: nessuna città ha un bell'aspetto se vista attraverso la lente lurida e crepata di questo gioco. Anche nelle più belle città il contrasto è stridente e i colori sono slavati, la pioggia offusca ogni cosa e le luci sono il riflesso di specchi rotti... come legno marcio dietro una vecchia carta da parati ammuffita.

Una Città di Distretti

Per infondere vita nella città della cronaca, vanno create e tratteggiate località che siano memorabili. Quando i giocatori capiscono la città, i conflitti territoriali o la ricerca di sicurezza dei loro personaggi acquistano peso e interesse. Per ottenere ciò, la città va suddivisa in parti gestibili, ognuna delle quali avrà le sue caratteristiche distinte.

SITI

Le città reali tendono a essere definite da monumenti o punti di riferimento. Quelle inventate dovrebbero fare altrettanto. Rio de Janeiro ha le spiagge di Ipanema, Barcellona la Sagrada Familia. Altri punti di riferimento possono essere generici: quel negozio di libri usati, la discoteca tal dei tali.

Il dominio della coterie dovrebbe avere almeno un sito speciale: può essere il centro del dominio, un suo elemento caratteristico o l'intero dominio stesso. Avere un sito nel dominio significa poter attingere ai suoi benefici: usare la stanza sul retro, accovacciarsi sul tetto o persino stabilirvi il rifugio. I siti possono influenzare i tiri: una biblioteca offre dadi extra nell'uso dell'Abilità Accademiche, ad esempio. È possibile raccogliere sangue dal sito e poter contare su specifiche Risonanze e bonus di basso livello anziché dover individuare le Discrasie per la caccia di ogni notte.

Se il Narratore vuole usare un sito in questo modo, può definire la Risonanza e i possibili bonus forniti dai suoi frequentatori abituali.

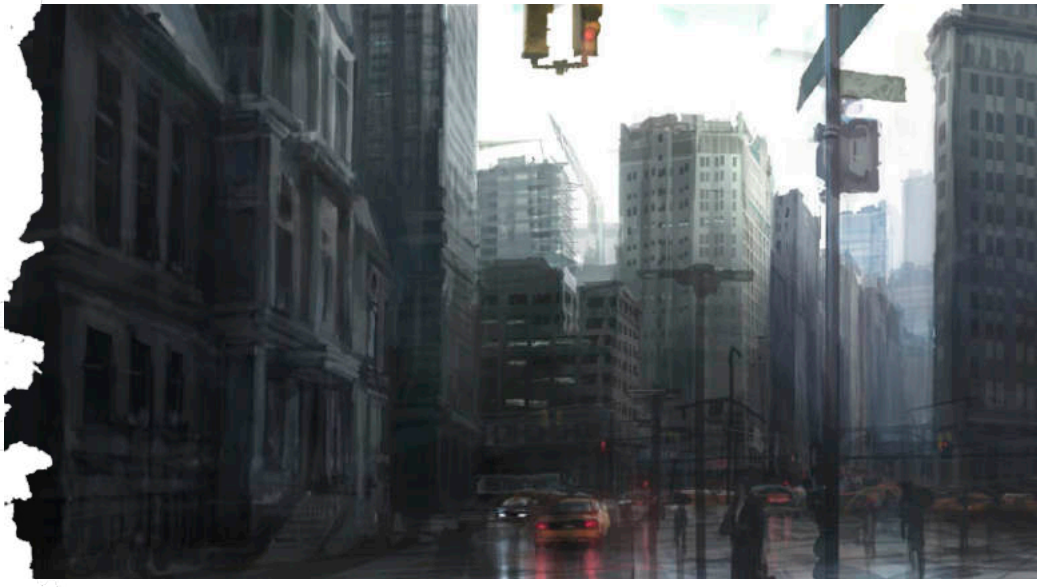
La città comprende molti distretti: il centro, il porto e così via. Ognuno svolge qualche ruolo nella vita della città e nel gioco. La loro estensione può variare da qualche isolato a interi tratti della città. Un distretto può equivalere a un dominio (specialmente se il valore Chasse è alto) o contenerne tre o quattro più piccoli in conflitto per le stesse risorse: ciò dipende dalla nozione del Principe su quanto dovrebbe essere grande un dominio e dall'opinione del Narratore sul conflitto territoriale nella sua cronaca.

Attraversare i confini di distretto cambia le sensazioni della storia, anche se si tratta solo di passare da un quartiere pieno di poliziotti a uno dove transita di tanto in tanto un'auto di pattuglia. Tuttavia, perché l'oscurità sia davvero efficace, vale la pena di includere qualche elemento positivo: le ombre sembrano più buie dopo avere acceso una candela…

Gran parte delle città ha un'area centrale. Una grande zona urbana può averne diverse: l'area metropolitana di Lille, nella Francia settentrionale, comprende cittadine come Roubaix e Tourcoing che insieme formano un conglomerato più grande. Contiene stazioni dei trasporti pubblici, edifici governativi, a volte palazzi di uffici e musei. Alcuni centri si svuotano di notte; altri sono zone residenziali o di alta classe. A Helsinki o Parigi, le abitazioni centrali sono estremamente desiderabili, e gli affitti lo rispecchiano. A Bruxelles o Detroit, d'altro canto, i ricchi vivono in periferia: il centro cittadino è abbordabile – o morto.

Le capitali ospitano ambasciate, che tendono a raggrupparsi in zone specifiche. Analogamente, le grandi città hanno consolati. La Via delle Ambasciate offre innumerevoli agganci di storie grazie ai suoi minuscoli frammenti di terra straniera: diplomazia, scambi culturali, Ventrue stranieri in visita ed esuli da città Anarchiche. Le singole ambasciate possono essere casette piccole e accoglienti o enormi complessi come quelle degli Stati Uniti. Le ambasciate degli "stati canaglia" come la Corea del Nord possono favorire le attività criminali, ma ogni ambasciata ha le sue spie.

Molte città hanno parti vecchie e nuove. La Gamla stan, a



In giro per le Strade

I personaggi ricavano informazioni dalla città in vari modi, dai giornali ai contatti o ai presagi. Spesso, però, si trovano a girare per le strade per trovare qualcosa o qualcuno, e talvolta qualcosa che qualcuno – o Qualcosa – non vuole trovino. Queste imprese richiedono Fermezza: devono insistere, senza mai perdere la concentrazione, restare sul pezzo e sulla pista. Possono essere risolte come test prolungati (p. 293) o richiedere semplicemente un'ora per ogni dado della riserva che fallisce il tiro.

Per questo genere di azioni in particolare, i Contatti sono essenziali. Se un giocatore ha definito un contatto utile in quell'indagine specifica, il Narratore può permettergli di sommarne i pallini alla sua riserva di dadi.

SCARPINARE

I personaggi attraversano la città, bussano alle porte e forzano conversazioni. Forse cercano di rintracciare un testimone, un fuggiasco o qualcun altro che non desidera essere trovato. Forse hanno solo bisogno di un ricettatore o un'officina in un quartiere sconosciuto o vogliono capire dove comincia il territorio delle gang e magari chi lo ha deciso. Possono anche solo chiedere in giro se qualcuno ha sentito qualcosa di insolito due notti fa.

Queste imprese si risolvono con Fermezza + Sotterfugio, a meno che non si stia cercando qualcosa che non si muove o si nasconde, come un edificio o una serie di marchi, nel qual caso si usa Fermezza + Allerta. Quando trovano la persona, entrano in gioco gli altri test Sociali.

CACCIA ALLE SCARTOFFIE

I personaggi devono trovare qualcosa e non possono procurarseloi pagando qualcuno per cercarlo su Internet. Specialmente nel Mondo di Tenebra, le città non rendono facile trovare gli scheletri nell'armadio o chi muova le leve del potere. La caccia alle scartoffie comprende esaminare schedari della contea, documenti degli assessori, atti di proprietà, verifiche di autenticità, rapporti forensi, registri battesimali o altri incartamenti redatti e subito messi da parte per essere protocollati più tardi.

Gli edifici governativi sono aperti solo di giorno: ciò significa che sarà necessaria un'effrazione o l'uso giudizioso di Influenza per fare in modo che una porta sia lasciata aperta. Gli atti dei tribunali e i registri contabili possono essere protetti da sigilli ufficiali. La caccia alle scartoffie vera e propria si basa su Fermezza + Investigare.

RAGGRANELLARE

Il vampiro deve trovare qualcosa. Non è unico, ma è più specifico di una semplice lattina di birra. Raggranellare non significa fare shopping, anche se può essere utile conoscere proprio quell'emporio new age che vende verbena di prima scelta e una particolare marca di detersivo per pavimenti. Gli Alchimisti hanno sempre bisogno di racimolare ingredienti strani, ma alle tre del mattino tutto è un ingrediente strano!

Le riserve per raggranellare si formano con Fermezza e l'Abilità pertinente all'articolo che si sta cercando. Servono ingredienti per un rituale? Fermezza + Occulto. Composti alchemici? Fermezza + Scienze (Chimica). Una specifica droga sintetica? Fermezza + Bassifondi. Cartucce per un particolare fucile? Fermezza + Armi da Fuoco. Se il negozio è chiuso, o se il proprietario non è disposto a vendere, può essere necessario formare una riserva separata di Criminalità per ottenere ciò che si è trovato. ■

Stoccolma, include edifici pittoreschi e stradine tortuose. Puerto Madero, a Buenos Aires, luccica sul lungomare tutta acciaio, vetro scintillante e arte moderna.

Le città cambiano e crescono moltissimo nel corso dei secoli: un vampiro anziano può trovare sconcertante la città moderna e restarsene il più possibile nel centro storico. La gentrificazione altera i quartieri e ne scaccia gli abitanti aumentando gli affitti; forse ciò potrebbe confondere un anziano Brujah che era andato in torpore in una fabbrica e si sveglia circondato di bistrot per hipster.

Considerate la logistica della città: nessun centro urbano si nutre di se stesso, perciò hanno tutti porti, ferrovie e magazzini che occupano ampi tratti di terreno edificabile. Il Porto di Anversa o Navi Mumbai sono grandi città all'interno di altre, ma ogni città ha dei luoghi dove ci sono più merci e vagoni che testimoni oculari. Le zone industriali crescono spesso in sincronia con gli hub logistici: dopotutto la merce deve pur entrare e uscire dalle fabbriche nel modo più efficiente. Le raffinerie del Porto di Anversa sorgono letteralmente sulle banchine proprio per questo motivo. Dove abita la gente nella città della cronaca? Le aree residenziali e suburbane hanno molti aspetti, spesso modellati sulle differenze di classe. I ricchi vivono in enclavi, la classe media nei sobborghi e i poveri nei bassifondi e in squallidi condomini. In alcune città le classi si separano; a Kolkata, una baracca abusiva può sorgere a pochi metri dal cancello di una megavilla. Le zone residenziali tendono a essere grandi, ma anche uniformi. Tendono inoltre a spegnersi di notte. Va usato solo ciò che serve, lasciando che i mortali se la dormano il resto del tempo. Assecondare o rompere gli stereotipi televisivi sono entrambe buone idee: nelle comunità delle *favelas* di Rio de Janeiro il crimine è meno comune che sulle spiagge turistiche di Copacabana.

Esaminando le città reali si noterà il ripetersi di determinati schemi: possono essere studiati e integrati nella città di gioco. Ovviamente alcune aree urbane contravvengono alle regole. Detroit è una città in corso di smantellamento: il suo centro contiene grattacieli scintillanti, relitti abbandonati e campi vuoti addossati gli uni agli altri. Nel frattempo, il governo del Turkmenistan costruisce Ashgabat, la sua capitale, con un controllo architettonico estremamente rigido. Una città esteticamente uniforme, sfavillante di bianco e oro, sorge oggi sulla steppa, abitata da un popolo speranzoso di lavoro e intimidito dalla polizia segreta.

Giocare nella città: mentre si delinea la città della cronaca, vanno annotate secondo necessità le caratteristiche meccaniche dei suoi vari distretti e regioni, ricordando che il Narratore non è un funzionario civico. Il suo sistema per definire la città nel gioco deve obbedire solo alla logica della cronaca.

Non è necessario dettagliare ogni distretto per conferire alle regioni della città le loro particolari impressioni regolistiche. Non ha senso faticare per escogitare meccaniche riferite a luoghi che i personaggi non visiteranno mai. I bonus e le penalità definite per un particolare luogo non devono per forza essere realistici. Sono strumenti che esistono per modellare il gioco su una certa configurazione: dipende tutto dalle specifiche necessità della cronaca.

Ad esempio, una cronaca ambientata a Parigi con giocatori non francesi può mantenere l'ambientazione più astratta e "turistica". Il Marais è noto per la sua vita notturna (Difficoltà 3 ai test di caccia), perciò magari i Fratelli se lo disputano energicamente: il quartiere cambia padrone di continuo. Tuttavia è anche un luogo di alto profilo, e un fallimento totale in un tiro di caccia si traduce in un'enorme violazione della Masquerade.Se si vuole che la politica mortale svolga un proprio ruolo, l'*Axe Historique* cha va da La Defense al Louvre lo simboleggerà bene con la sua architettura monumentale: tutti i tiri relativi alle manovre politiche in quella zona riceveranno quindi un bonus di 2 dadi. Una regola "realistica" potrebbe dire che la presenza più forte della polizia aumenta la Difficoltà di cacciare nell'Axe. Ma una regola "simbolica" sottintende che il potere mortale e la nutrizione dei Fratelli hanno molto in comune, pertanto la Difficoltà della caccia si riduce.

I vampiri della Camarilla si trovano svantaggiati nelle *banlieues* Anarchiche attorno alla città: subiscono una penalità di 2 dadi ai test Fisici eseguiti così lontano dalla loro zona di confort. In una cronaca Anarchica si possono semplicemente invertire i numeri o attribuire a ciascuna *banlieue* il suo effetto specifico per differenziarla agli occhi dei giocatori. Ma entrambe le fazioni venerano il Sacré-Coeur in cima a Montmartre: ogni tiro connesso alla diplomazia tra Fratelli riceve un bonus di 2 dadi, e il quartiere è un Elysium consolidato e rispettato da sempre. ■

CRONACHE

Potrei fartene tale descrizione
ch'ogni parola d'essa, la più blanda,
ti ferirebbe il cuore come un dardo,
ti gelerebbe il sangue nelle vene
e ti farebbe schizzar via dall'orbite,
come stelle impazzite, le pupille,
e ti farebbe scompigliar sul capo
le ben composte ed annodate ciocche
facendoti drizzare ogni capello
come aculeo d'un istrice infuriato.

– WILLIAM SHAKESPEARE, *AMLETO*
(TRADUZIONE DEL PROF. GOFFREDO RAPONI)

Ogni giocatore di **Vampiri** ha il medesimo scopo: partecipare a una storia interessante. L'intero gruppo collabora nel creare un'esperienza condivisa. Il Narratore descrive il mondo, i personaggi comprimari e gli eventi esterni; i giocatori interpretano ciascuno un personaggio che vive in quel mondo e interagisce con le creazioni del Narratore e con gli altri PG.

Se ogni giocatore deve creare un solo personaggio, il Narratore ha un compito molto più arduo: ideare una intera cronaca... e poi gestirla.

Progettare una Cronaca

La prima cosa che serve è un concept. Di cosa parla la cronaca? Chi sono i protagonisti e cosa fanno? Quale esperienza si desidera ricreare?

Ad esempio, il concept potrebbe riguardare un gruppo di Anarchici interessati a deporre un Barone corrotto e segretamente in combutta con la Camarilla. La cronaca è imperniata sull'esecuzione di un cambiamento politico. I personaggi possono essere creati in modo molto diverso, ma la cosa importante è che tutti dovrebbero condividere tale obiettivo. L'esperienza della cronaca riguarda il pericolo, la speranza, l'emozione e l'ambizione di destituire un capo.

I concetti possono variare moltissimo per stile e sostanza. Non c'è un modo giusto o sbagliato di giocare a Vampiri. Se la cronaca funziona per tutti, va bene così.

Un altro esempio di concept potrebbe riguardare la lenta erosione dell'Umanità mentre i personaggi si addentrano nel mondo inumano della Camarilla. Partono giovani e speranzosi, traumatizzati dall'Abbraccio ma apparentemente integrati nell'Elysium. Mano a mano che la storia procede scoprono che il successo e la disumanizzazione lo fanno di pari passo. I loro poteri crescono e le loro connessioni alle vite mortali avvizziscono. Una cronaca simile può essere contemplativa e avere un ritmo lento, con lunghe scene di conversazione sulle varie circostanze dei personaggi.

In una cronaca di tipo del tutto diverso i personaggi potrebbero essere una squadra di arconti inviati in Medio Oriente per studiare la Guerra della Gehenna, alla ricerca di un anziano scomparso con informazioni cruciali sulle risorse politiche e finanziarie della Camarilla. Senza gli anziani, nessuno sa più come funzioni il carrozzone, e il potere e l'influenza della setta subiscono gravi ripercussioni.

Usare la Mappa Relazionale

Alla creazione dei personaggi, il gruppo disegna una Mappa Relazionale che include i protagonisti, i loro sire, Punti di riferimento, alleati, nemici e vari rapporti interpersonali. Questo cast allargato è una preziosa risorsa per garantire che tutti siano coinvolti nella storia sin dal principio. I giocatori hanno contribuito a creare queste persone, e i loro Fratelli hanno forti legami con esse e hanno già investito molto su di loro.

Quando si progetta una cronaca prima della creazione dei personaggi, è utile usare nomi e descrizioni "segnaposto" per ciascuno dei personaggi chiave, che in seguito saranno rimpiazzati da quelli sulla Mappa Relazionale. Questo metodo è inoltre facilmente applicabile per adattare al gruppo le storie pubblicate.

LA CRONACA PREDEFINITA

È la prima esperienza con Vampiri, o forse si vuole iniziare a giocare senza tanti preparativi. Ecco un concept predefinito di come potrebbe essere una cronaca.

I personaggi sono giovani vampiri nella città natale del Narratore. Forse sono già dei non morti quando inizia il gioco, o vengono Abbracciati durante la prima sessione. La città include una élite della Camarilla e una classe inferiore di Anarchici alla quale sono automaticamente accorpati i personaggi.

Le prime sessioni riguardano tutte il graduale adattamento all'esistenza vampirica. I personaggi cacciano, si occupano dei residui irrisolti della loro vita mortale e cercano di sopravvivere a semplici sfide lanciate dalle autorità della Camarilla e dalla Seconda Inquisizione.

Mano a mano che il gioco prosegue, il punto focale si sposta sempre più sul ricavarsi una nicchia nel mondo dei Dannati. I personaggi vorranno scalare la gerarchia della Camarilla o fomentare la ribellione con gli Anarchici?

ESEMPIO:

Si vuole ambientare una cronaca in stile "giallo" nella città di San Pietroburgo, in mano alla Camarilla: un antico dominio brulicante di tradimenti e trame nascoste. L'incidente scatenante è la distruzione di un influente Fratello da parte del suo più caro amico, un altro Primogenito. Il delitto viene insabbiato mascherandolo come attacco della Seconda Inquisizione e obbligando i personaggi a una pericolosa ricerca di indizi, finché non scoprono l'identità dell'assassino appena prima che colpisca di nuovo.

Prima di creare i personaggi, il Narratore informa i giocatori che la cronaca sarà ambientata a San Pietroburgo, e perché tutto funzioni dovranno essere una coterie della Camarilla con sede in città. Quindi si passa a ideare i loro ruoli e la Mappa Relazionale. Terminata la creazione, la prima vittima della storia del Narratore viene sostituita con il sire di un personaggio, l'assassino con il mentore di un altro, e durante la cronaca il killer minaccerà la vita del Punto di riferimento di un terzo PG.

Resistere alla tentazione di creare i dettagli della cronaca e delle storie fino al termine della "sessione zero" è un'ottima idea: gran parte del lavoro sarà stata svolta al tavolo. Il Narratore può dire ai giocatori che la sua intenzione è proprio questa: sentirsi coinvolti nella creazione della cronaca responsabilizza ed emoziona molti gruppi. Mentre il gruppo contribuisce a creare il substrato sociale (e forse anche quello fisico), inevitabilmente emergeranno idee e possibilità. Il Narratore può scriverle e basare il lavoro preliminare su questi appunti: la tecnica dà vita a una cronaca davvero emergente, dove quasi tutti i personaggi coinvolti provengono direttamente dalla Mappa Relazionale, dalla coterie e dalle scelte di background operate dai giocatori.

ESEMPIO:

Un gruppo di giocatori crea una banda nomade di Anarchici che vaga di città in città nel Midwest americano, sotto le spoglie di complesso country. Dopo qualche discussione, i giocatori decidono di essere una coterie Commando non vincolata, alle dipendenze di un misterioso Fratello che comunica con loro attraverso la possessione di un cantautore ghoul ogni volta che sale sul palco. Il Narratore non ha la minima idea di dove vogliano andare a parare, ma dato che gli altri sembrano esaltati dall'idea, decide di stare al gioco.

Un giocatore acquista per il suo personaggio il Pregio Sapienza di Tenebra: Bahari, un altro sceglie un'avversaria da tre pallini nella Camarilla e la chiama "Akalia". Il Narratore coglie subito l'opportunità per dare un po' di struttura e incorporare un conflitto di fondo in questa cronaca potenzialmente sopra le righe. Decide che il comandante misterioso è un Bahari eretico e combattente per la libertà tenuto prigioniero da Akalia, la quale diventa una predicatrice vecchio stile a San José.

Nelle prime sessioni, il cantautore esorta la coterie ad attaccare gli oppressori patriarcali della Camarilla e gli adoratori clandestini di Caino, ma il Narratore lo fa rapire da una delle congregazioni di Akalia nel Kentucky. Dopo un ardito salvataggio dal Museo Creazionista, però, i suoi ordini non sono più gli stessi. I bersagli sono cambiati. Dopo qualche assalto contro altre bande di Anarchici, i personaggi capiscono che non è più il loro comandante a comunicare tramite il cantautore. Solo quando si autoinfligge dolore (una pratica Bahari) il comandante riesce effettivamente a comunicare tramite il suo ghoul. Ora la coterie avrà il suo bel da fare per ingannare Akalia convincendola a svelare dove si trova, forse interagendo con lei mentre possiede il cantautore, fino allo scontro finale nel quale i vampiri libereranno l'eretico Bahari e distruggeranno Akalia..

Stili di Gioco

Quindi, **Vampiri** è un gioco di ruolo nel quale mostri senza gioia vivono conflitti etici tra le ombre di un'architettura adeguatamente gotica. Giusto? Può essere anche questo, ma divertirsi non è vietato.

Le precedenti edizioni descrivevano **Vampiri: La Masquerade** come un gioco "punk gotico". "Punk" è una parola valida come un'altra per descrivere la gioia sordida e trasgressiva di partecipare a una buona storia di **Vampiri**. Ma il gioco può comprendere molti stili diversi, ognuno ugualmente valido, a patto che tutti i partecipanti si sentano a loro agio.

Si possono esplorare molte cose interessanti attraverso un gioco di ruolo, anche se – specialmente se – non si vorrebbe mai, nemmeno in un milione di anni, sperimentarle nella vita reale. Si vuole sedurre quel tipo intenso e un po' psicotico, rovinare un matrimonio per bere il sangue degli invitati e nascondersi in un cassonetto per sfuggire ai raggi letali del sole? Queste cose possono essere divertenti in una storia di **Vampiri**, specialmente se sono i personaggi a subirne le conseguenze e non i giocatori.

Le premesse più miserabili per una coterie di Fratelli possono agire come trampolino per avviare storie incentrate sull'azione. I personaggi sono teppisti, malviventi di mezza tacca e spacciatori Abbracciati in una serie di sordidi incidenti. Non sanno nulla del Mondo di Tenebra e devono imparare a gestire la loro nuova natura vampirica, lottare contro i rivali umani e cercare di orientarsi nella notte letale della Camarilla. O forse sono la progenie di signori Cainiti immensamente antichi e potenti, direttamente inserita nell'aristocrazia dei Dannati. Costretti a sottostare a sire autoritari e iperprotettivi, essi possono tentare ciò che vogliono e correre rischi folli pur di asserire la propria indipendenza.

In casi estremi, una cronaca di **Vampiri** può sconfinare nel cyberpunk o persino nello splatterpunk. I personaggi agiscono in una città definita da ombre monolitiche, percorrendo il confine tra la legge morale e soprannaturale in una società neofeudale di mostri umanoidi, sempre più influenzata dai progressi tecnologici e dall'isteria di massa. Si può fare ben di peggio che riguardare *Blade Runner* per trovare ispirazione nel gioco. E se si vuole solo spaccare teste, ci sono ampie opportunità quando la Seconda Inquisizione scatenerà una incursione della SWAT in un nascondiglio Brujah, dal quale i personaggi dovranno tirarsi fuori prima dell'alba..

CRONACA: EREDI DEGLI ILLUMINATI

La coterie è stata scelta, o addirittura creata, per salvaguardare il retaggio di un anziano della Camarilla convocato in Medio Oriente dal Richiamo. Nei suoi viaggi egli incontrerà gli Antichi e scoprirà segreti indicibili, almeno se riuscirà a sopravvivere al crogiolo della Crociata della Gehenna scatenata dal Sabbat. In sua assenza, la coterie avrà dispensa di votare in sua vece nel Consiglio dei Primogeniti e di gestire il suo impero nel modo che ritiene adatto. I personaggi hanno ampie risorse a loro disposizione, ma subiscono l'invidia di tutta la società dei Fratelli, che attendono il minimo errore per farli a pezzi. Ciò che l'anziano non ha mai detto è che la coterie ha ereditato, oltre alla sua influenza, anche i suoi nemici: i vampiri dovranno ricorrere a tutto il loro ingegno e poteri combinati per sopravvivere.

La copertura mortale della coterie è probabilmente un'importante azienda, una tenuta, un ospedale, un'università o un grande albergo.

Questa cronaca è perfetta per chi vuole partire dall'alto e (probabilmente) lottare con le unghie e coi denti per non crollare sotto l'assedio del suo impero.

CRONACA: LA NOTTE DEL GIUDIZIO

I giocatori interpretano la nidiata dello Sceriffo, la squadra scelta anti-Anarchici della Frusta, giustizieri Ventrue o altro sedicente gruppo ufficiale di soldati della Camarilla. Possono essere una task force creata per contrastare la Seconda Inquisizione sul campo o tramite infiltrazione nei servizi segreti mortali, o anche il drappello personale di guardie del corpo di un anziano combattente nella Guerra della Gehenna.

In ogni caso, il ruolo della coterie è di spionaggio non morto o di azione paramilitare, e le storie in cui figurerà metteranno alla prova i personaggi contro creature mostruose e innocenti che cercano solo di sopravvivere. Saranno oppressori o protettori? Eroi o canaglie?

Le chiavi di questo tipo di cronache sono l'ambiguità morale e le scelte difficili. La copertura mortale dei vampiri può essere molto simile a ciò che sono davvero: un gruppo paramilitare, un'agenzia di sicurezza privata o persino un dipartimento di polizia (se vogliono nascondersi in piena vista), ma la legge dei Fratelli non è quella dei mortali e una banda criminale, una cellula terroristica o persino una congregazione religiosa che si riunisce di notte può essere uno schermo altrettanto valido.

Segreti Dentro Segreti

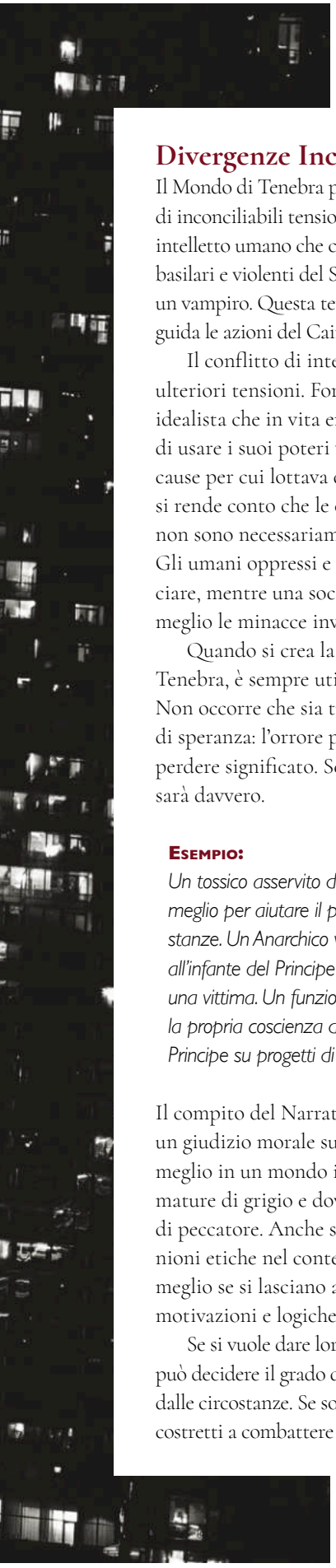
Il Mondo di Tenebra è un mondo di segreti. Da mortali, il primo indizio della vera natura del mondo giunge quando si comincia ad afferrare che non tutto è come si credeva. Non si tratta solo dei mostri parassiti che infestano le istituzioni umane: la società mortale ha i suoi interessi occulti, e a volte non c'è differenza tra una società segreta di umani e una di vampiri.

In una cronaca incentrata sui segreti, la verità è sempre un po' diversa da quella che ci si aspettava. Quegli anziani che si odiano l'un l'altro in realtà sono amanti. Il vecchietto gentile nella casa di fronte vive da solo perché ha strozzato moglie e figli 40 anni fa e nessuno lo ha mai scoperto. Il Ventrue che tanto fieramente proclama di controllare i meccanismi interni del Parlamento non può rivaleggiare con l'influenza esercitata da mega-aziende come Amazon.

Ogni storia ha sempre qualche segreto in più, e quando si partecipa a una cronaca di **Vampiri**, si è invitati a unirsi a società segrete dentro società segrete. La prima e più ovvia tra esse è il mondo dei Fratelli. Quando un personaggio è Abbracciato da un clan, viene introdotto in un mondo complesso e sconosciuto, profondamente sepolto sotto quello che conosceva prima. Questa rivelazione non è che la prima di una lunga serie.

Orientarsi in questo paesaggio è parte del piacere di giocare a **Vampiri**. Durante le prime sessioni i personaggi possono essere Abbracciati dai Brujah o dai Gangrel. Sperimentano il mondo dei vampiri occupando capannoni dismessi, edifici fatiscenti e squallidi bar. Mano a mano che scoprono più cose sul Mondo di Tenebra, vengono inclusi in un ulteriore strato della società vampirica: gli Elysia della Camarilla. Vedono vampiri nei consigli di amministrazione e negli spettacoli di moda. Da una notte all'altra, il potere non significa più avere la forza di strappare la testa a un nemico, ma la capacità di garantire che il patrimonio finanziario resti al sicuro dal fisco.

Naturalmente si può anche andare nell'altra direzione: se i personaggi partono nelle pieghe del lusso, il mondo energico e trasgressivo degli Anarchici può risultare nuovo ed eccitante, un segreto di cui anche loro possono entrare a far parte.



Divergenze Inconciliabili

Il Mondo di Tenebra può essere espresso sotto forma di inconciliabili tensioni tra forze opposte. Moralità e intelletto umano che cercano di tenere a bada gli impulsi basilari e violenti del Sangue definiscono la personalità di un vampiro. Questa tensione non è mai risolta del tutto e guida le azioni del Cainita in tutta la sua esistenza.

Il conflitto di interessi tra umani e vampiri crea ulteriori tensioni. Forse un personaggio è un Brujah idealista che in vita era un attivista politico. Ora cerca di usare i suoi poteri vampirici per promuovere le cause per cui lottava da vivo, ma dopo qualche successo si rende conto che le cose che vanno bene per gli umani non sono necessariamente buone anche per i vampiri. Gli umani oppressi e disperati sono più facili da cacciare, mentre una società equa e funzionante individua meglio le minacce invisibili al proprio interno.

Quando si crea la propria versione del Mondo di Tenebra, è sempre utile tenere presenti queste tensioni. Non occorre che sia tutto assolutamente tetro e privo di speranza: l'orrore puro implica che il male comincia perdere significato. Se tutti sono mostri, nessuno lo sarà davvero.

Esempio:

Un tossico asservito dal Sangue di un vampiro fa del suo meglio per aiutare il prossimo, a prescindere dalle circostanze. Un Anarchico vendicativo risparmia la non-vita all'infante del Principe perché capisce che è anche lei una vittima. Un funzionario della Camarilla tenta di lenire la propria coscienza dirottando di nascosto i fondi del Principe su progetti di riqualificazione urbana.

Il compito del Narratore o di un giocatore non è dare un giudizio morale sui personaggi. **Vampiri** funziona meglio in un mondo in cui tutto è tratteggiato a sfumature di grigio e dove in chiunque esiste un briciolo di peccatore. Anche se i personaggi possono avere opinioni etiche nel contesto della storia, sono sfruttati al meglio se si lasciano agire secondo i rispettivi caratteri, motivazioni e logiche personali.

Se si vuole dare loro la possibilità di riflettere, si può decidere il grado di vulnerabilità causata in essi dalle circostanze. Se sono sempre con le spalle al muro e costretti a combattere per sopravvivere non avranno il lusso di rimuginare sulle questioni morali. Se hanno un po' di tempo per pensarci sopra, potranno riflettere sulle conseguenze delle loro azioni. Esempio: una notte, mentre si sta nutrendo, uno dei personaggi uccide un mortale nel vicolo sul retro di un bar. La coterie può anche sbarazzarsi del cadavere, ma il Narratore ha il dovere di far pesare le conseguenze dell'omicidio. Finora i vampiri non avevano mai ucciso nessuno, perciò qualche ripercussione ci deve pur essere. Un paio di notti dopo, quindi, i personaggi sono di nuovo a caccia nello stesso bar quando entra la sorella del morto. Chiacchiera coi vampiri e alla fine chiede di suo fratello. È ovvio fin da subito che non rappresenti un pericolo per loro. Non diventerà una cacciatrice di vampiri e non cercherà di distruggerli. Se i personaggi

MALVAGITÀ... PER DIVERTIMENTO

Forse l'idea alla base della cronaca è proprio di spassarsela impersonando orribili mostri. I personaggi sono stronzi egoisti e omicidi che rovinano e distruggono tutto ciò che toccano. In una cronaca del genere bisogna fare attenzione a come presentare le conseguenze delle azioni dei vampiri.

Far sentire in colpa i giocatori perché interpretano i loro ruoli come si deve non ha senso. Non è affatto divertente interpretare un mostro se bisogna sempre guardare le vittime negli occhi! Il modo più semplice per evitare sensi di colpa non necessari è fare in modo che le vittime siano persone davvero spregevoli. Magari sono neonati Ventrue ricchi e viziati che disprezzano e umiliano di continuo i personaggi, per poi piantare una scenata quando le cose non vanno come vogliono loro.

Comunque, ogni tanto è bene sottolineare anche le conseguenze delle azioni dei personaggi. Se sono mostri impenitenti, è possibile sottolinearlo facendo comportare da eroi alcune delle loro vittime. Possono dedicare le loro vite al bene o perdonarli per le loro malefatte, dimostrando a tutti che schifose canaglie siano.

non glielo dicono, non riuscirà nemmeno a scoprire cos'è successo a suo fratello. È solo una persona normale addolorata dalla tragedia causata da uno dei personaggi.

Simbolismo

I vampiri sono mostri fittizi creati per raccontare storie su temi diversi. Nel *Dracula* di Bram Stoker, il vampiro rappresenta il fascino seducente di un elemento straniero e pericoloso. Si potrebbe persino dire che il vampiro simboleggia il sesso. Nel classico film *Nosferatu*, il vampiro è una metafora delle malattie infettive: infesta una città come un'epidemia.

Riflettere su cosa rappresenta il vampiro nel gioco aiuta a mettere a fuoco la cronaca. **Vampiri: La Masquerade** offre una struttura a un'ampia varietà di interpretazioni.

Se si vuole incentrare la cronaca sulla politica, il vampiro è una metafora semplice ed efficace. Può rappresentare capitalismo, ricchezza smodata, corruzione politica e interessi privati che controllano la società dall'ombra. Si può farne una metafora del conservatorismo, descrivendo i Fratelli anziani come reliquie arroccate sui loro punti di vista medievali. Questo tema può anche essere esplorato dall'angolazione della storia intellettuale, sottolineando in che modo persone diverse solevano vedere il mondo in passato.

Il vampiro può essere una metafora del colonialismo, un invasore straniero che succhia il sangue vitale di una società e ne schiavizza gli abitanti. Può rappresentare la guerra, la storia di uomini e donne che se ne stanno tranquilli nelle loro stanze dei bottoni a dirigere stormi di droni che bombardano matrimoni e funerali. Può raffigurare il fascismo, l'imposizione dell'ordine tramite la pura volontà.

La storia in generale può essere il tema del gioco, e il vampiro lo strumento usato per esplorarlo. I vampiri vivono per sempre, quindi la cronaca può iniziare nel medioevo e procedere verso la modernità.

Anche se si sceglie di usare la metafora del sesso, gli angoli di approccio sono molteplici. Il vampiro può essere un trasgressivo oggetto di desiderio o rappresentare sfruttamento e rapporti di potere ineguali, la perdita del controllo davanti alla lussuria, le fantasie segrete da soddisfare solo con gli sconosciuti.

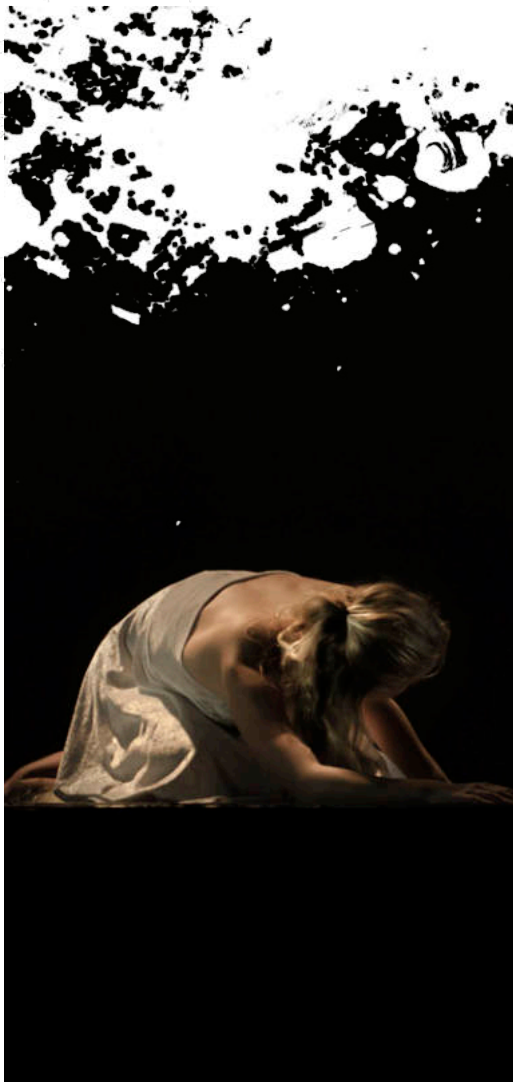
Il vampiro – un essere transumano, postmortale e postmorale

CRONACA: SQUADRA DA CACCIA

All'epoca della Seconda Inquisizione la caccia è complicata. Molti Fratelli hanno scoperto che cacciare in gruppo e procurarsi il sangue con tecniche da truffatori, rapinatori o rapitori rende le cose molto più facili. I gruppi che padroneggiano una varietà di metodi possono persino essere assoldate da anziani e altri Fratelli per farsi portare prede specifiche o allestire una nutrizione sicura che induca nella vittima la corretta Risonanza.

Alcune Squadre da Caccia includono uno Stregone Tremere o un Alchimista Sangue debole (asservito o imbrogliato) che sappia preservare la Risonanza per molto tempo dopo che il sangue è stato prelevato e immesso nello spietato circuito del traffico ematico. Queste coterie ispirano storie di intrepide rapine e seduzioni ad alto rischio alla ricerca del sangue perfetto, ma anche vicende di inenarrabili e disumanizzanti maltrattamenti dei mortali.

Una cronaca focalizzata sulla caccia comporta un alto livello di interazione con la società mortale.



– può trascendere i generi e le strutture imposte dalla società. Può essere un perfetto agente autonomo che impone la sua volontà e opinioni su ciò che lo circonda. Può rappresentare il bisogno di redenzione, forse attraverso Golconda. Può anche essere un satanista ideale, quello che non conosce rimorsi. Può cercare di recuperare la sua umanità perduta occupandosi di scienza, moda o magia, guardando in avanti anziché indietro. Il vampiro può essere ogni cosa che segretamente si vuole e la paura che consegue quando il risultato ottenuto non è affatto come ci si aspettava.

Motivazioni e Dinamiche di Gruppo

Quando i giocatori creano i personaggi, ci sono un paio di cose che il Narratore può tenere presenti per garantire il funzionamento della cronaca. Innanzitutto, ogni personaggio deve voler fare le cose che farà nel gioco. Ciò può sembrare ovvio, ma l'esperienza insegna che le cose possono andare storte se non si fa attenzione.

Ad esempio, se si vuole creare una cronaca orientata al combattimento nella quale Anarchici rivoluzionari affrontano per le strade le forze della Camarilla, perché ciò funzioni tutti i personaggi dovranno essere motivati e capaci di combattere per strada. Se sono dei non combattenti, focalizzati solo sui loro problemi personali, la cronaca andrà a rotoli.

Un'altra cosa da considerare sono le dinamiche di gruppo. In parole povere, tutti i personaggi devono essere disposti a stare insieme ai compagni. In caso contrario, il rischio è che ognuno cerchi di indirizzare la storia in una direzione diversa. Forse i personaggi sono amici o condividono molta storia personale. Magari sono stati Abbracciati nello stesso momento. Qualunque essa sia, se la motivazione dei personaggi è in linea con le basi della cronaca il Narratore avrà vita molto più facile. Il Narratore dovrebbe anche fare attenzione agli obiettivi individuali dei personaggi. Ad esempio, la madre malata di cui un

CRONACA: BANDA ZANNUTA

Quando i vampiri girano insieme ad affiliati della MS-13, fuorilegge, tifosi del Tottenham o cellule di black bloc, si nascondono in piena vista. Sono membri o persino capi di un gruppo al di fuori della società e della legge. Mescolandosi ad altri predatori, il loro comportamento risulta assai più difficile da distinguere per l'Inquisizione, ma se la banda include anche mortali, avranno il loro bel da fare. I personaggi possono optare di asservire al Sangue i loro alleati umani, corromperli col denaro o mantenere una rigorosa Masquerade. A prescindere da come agiscano, problemi, drammi e tragedie non mancheranno. Si spera solo che i benefici superino i pericoli.

Una Banda Zannuta è un'ottima coterie per esaminare in dettaglio la vita ai margini della società sfruttando elementi del mondo reale. In rete sono disponibili numerose informazioni e persino interviste in video con membri delle gang.

Una coterie di questo tipo non è necessariamente violenta. Forse i personaggi si fanno passare per un gruppo di bari, scassinatori o riservati trafficanti che operano in comunità recintate o nell'ambiente dei Burner.

CRONACA: NOMADI

Nessuna città è la dimora del gruppo. Gli Anarchici e il viaggio hanno una lunga relazione, e con l'arrivo di molti Gangrel nel Movimento, i vampiri nomadi sono oggi più comuni che mai. Di queste notti, oltre 23 milioni di persone fuggono da guerre e persecuzioni nei loro paesi natali, e vi sono vampiri che migrano per l'Europa e l'Asia al seguito di queste frotte sempre più numerose di web designer, madri e cuochi in cerca di un futuro, costantemente smistati tra campi profughi e soluzioni temporanee. In altre parti del mondo, sottoculture come i Viaggiatori New Age e i Rom sono sempre in movimento, così come band, camionisti ed escursionisti. La coterie finge di essere uno di questi gruppi sociali in perenne movimento, o forse esiste al suo interno.

Le cronache sui Nomadi sono perfette per raccontare storie incentrate sulla fuga da qualcosa (forse da se stessi), la xenofobia e la libertà, e sono utili per esplorare molte città – e forse nazioni – diverse con le loro varie e bizzarre società vampiriche. Un po' come una serie di documentari di viaggio, solo che a ogni destinazione vogliono ammazzare i PG o farne degli schiavi.

personaggio vuol farsi carico potrebbe essere un problema se al gruppo venisse chiesto di infiltrarsi nella Camarilla di un'altra città. Gli scopi personali sono perfetti, ma dovrebbero agevolare la prosecuzione della cronaca, non ostacolarla.

Struttura

Nessuna cronaca dura per sempre. Può durare tre, venti o cento sessioni, ma una conclusione arriva sempre. Quando si progetta una cronaca, bisogna riflettere su quanto a lungo si vuole che duri e quale sarà la sua struttura generale. Ciò non significa stilare una cronologia precisa di ogni evento delle venti sessioni successive! Basta annotare a grandi linee una trama generale che possa adattarsi a cosa succederà nel corso del gioco. Esempio: una cronaca da dieci sessioni su un gruppo di giovani neonati in una città della Camarilla. Le prime tre o quattro serate saranno dedicate a esplorare l'ambientazione e conoscere le varie fazioni, nonché a sperimentare il sistema di gioco di Vampiri.

Quando la cronaca sarà avviata solidamente, intorno alla quarta sessione, si alzerà la posta introducendo minacce esterne, sorprendenti rovesci di potere, nuovi comprimari importanti e altri sviluppi. Forse un anziano parte per la Guerra della Gehenna e decide inspiegabilmente di dichiarare Elysium il rifugio di uno dei personaggi, promuovendolo a suo Custode.

Questa sezione centrale della cronaca vedrà i personaggi assumere un atteggiamento più attivo. Ora

hanno qualche risorsa e influenza e possono cominciare a fare piani per conto loro. Inoltre i giocatori si saranno abituati al sistema di gioco e si sentiranno più a loro agio nel prendere iniziative.

La regola generale sulla struttura è che più lunga è una campagna, più necessariamente vaghi devono essere i piani. Una cronaca da dieci sessioni può essere tratteggiata, ma se si intende continuare a giocarla per anni, sarebbe meglio pensare ai temi e al quadro generale anziché scervellarsi sugli specifici eventi della storia. Il caos che inevitabilmente si genera in una buona cronaca cambierà così tante cose che cercare di aderire al piano originale probabilmente non funzionerà.

La Conclusione

Pur non essendo necessario definire un finale specifico, anche una cronaca molto lunga trarrà beneficio da un'idea generale di come andrà a finire. Ad esempio, una cronaca vede i personaggi combattere nel lurido ambiente politico della Camarilla per impadronirsi della città. La cronaca termina quando uno di loro diventa Principe, che ciò richieda cinque o cinquanta sessioni.

Avere in mente un finale aiuterà inoltre a evitare che la cronaca semplicemente si esaurisca. Un racconto è sempre più appagante con una buona chiusura.

Quando si riflette sul tipo di conclusione desiderata, è opportuno cercare di evitare quelle che non lasciano ai personaggi libertà di azione. Se la cronaca finisce sempre allo stesso modo a prescindere da cosa facciano i personaggi c'è qualcosa che non funziona. Ad esempio, se è programmata per finire quando gli anziani rincasano dalla Guerra della Gehenna e ammazzano tutti quanti, gli eventi che conducono alla conclusione non avranno significato. Ma se gli anziani rientrano e i personaggi hanno l'opportunità di accoglierli a braccia aperte o rinnegarli, il finale sarà molto più soddisfacente.

Potrà capitare che qualche sviluppo sorprendente nel corso della cronaca invalidi il finale previsto. Non è un problema! Basterà riesaminare la trama per vedere come potrebbe svilupparsi un nuovo finale. Un buon Narratore deve abituarsi al vecchio adagio del "fai fuori i tuoi preferiti", e ciò si applica anche ai finali di cronaca.

Scambiarsi Opinioni

Giocare a **Vampiri** è un'attività di gruppo. Maturare come troupe, scoprire cosa gli altri – Narratore incluso – vogliono dal gioco e cosa considerano degno, imparare nuovi metodi per minimizzare i contrasti e garantire la fluidità delle sessioni: sono tutte cose che richiedono tempo, pratica e comunicazione.

Non bisogna aver paura di parlare ogni tanto di ciò che sta facendo, in metagioco, al fine di concordare una modalità adatta a tutti. Ciò è particolarmente importante quando al tavolo siedono giocatori o gruppi nuovi. Non si tratta di decidere un modo giusto o sbagliato di giocare, ma di garantire che tutti siano sulla stessa lunghezza d'onda.

Un argomento semplice di cui parlare è la logistica del gioco. Tradizionalmente è un singolo individuo, di solito il Narratore, a organizzare la logistica delle sessioni. Non è obbligatorio che sia sempre così, anzi: dividere la spesa dell'acquisto dei manuali, coordinare gli incontri e preparare il tavolo può effettivamente aumentare il coinvolgimento nel gioco. Rende inoltre la troupe meno vulnerabile ai cambiamenti quando i membri traslocano, si ammalano, hanno periodi di superlavoro e così via.

DISCUSSIONE PRELIMINARE

Ecco cinque punti da considerare e discutere coi giocatori prima di iniziare una nuova cronaca.

1. **Il concetto della cronaca. Chi sono i personaggi? Quali sono i temi e le ambientazioni principali? Sono tutti d'accordo sulle linee generali?**
2. **La misura dell'impegno. Sarà una cronaca a durata indefinita o si prevede di chiuderla entro cinque, dieci o venti sessioni?**
3. **Lo stile di gioco. Si focalizzerà sulle interazioni sociali, sul combattimento o sulla perfidia politica? I giocatori dovranno cercare di "vincere" con l'astuzia, o anche una sconfitta è accettabile purché sfoci in qualcosa di interessante?**
4. **Vitto e alloggio. Ogni giocatore si porta la sua cena? Si faranno turni ai fornelli? Chi porta gli stuzzichini da condividere? A casa di chi si gioca?**
5. **Regole di disimpegno. Come si lascia la cronaca? Un giocatore svogliato non giova a nessuno, perciò è consigliabile stabilire anzitempo una modalità per lasciare la cronaca senza causare risentimenti se non ci si sente a proprio agio.**

Se nel gruppo ci sono problemi, la chiave per risolverli è comunicare. Se un giocatore agisce insistentemente in modo distruttivo, non punitelo mai all'interno della storia; invece, prendetelo da parte fuori dalla stanza e cercate di capire se si può risolvere il problema. In caso contrario, dovrete chiedergli se vuole davvero far parte del gruppo.

Controllo Narrativo

La questione del controllo narrativo è un argomento sensibile in molti gruppi, e può dare origine a enormi contrasti tra i vari stili di gioco. Chi ha il diritto di incorporare nuovi elementi nel mondo di gioco?

In alcuni gruppi, i giocatori sono rigidamente limitati a controllare le azioni e le parole dei loro personaggi, mentre a tutto il resto pensa il Narratore. Altri sono più flessibili e permettono ai giocatori di improvvisare di più, ad esempio decidendo cosa contengono le loro borse, com'è fatta la loro casa, i loro amici e conoscenti ecc. Certi gruppi si spingono addirittura oltre e consentono ai giocatori di controllare cose molto lontane dai loro personaggi, spesso basandosi sulle capacità di questi ultimi. Ad esempio, un giocatore può tirare Prontezza + Bassifondi e dichiarare "questo quartiere è controllato dalla banda dei Corvi Rossi, lo sanno tutti". In questo esempio, il giocatore ha appena assegnato quella zona ai Corvi Rossi, o forse ha inventato di sana pianta l'intera gang.

Anche concedere parecchio

CRONACA: CAMPIONI

A cosa servono l'immortalità e i doni di Caino se non si fa la differenza? La coterie sostiene una causa mortale, forse per razionalizzare la sua natura predatoria o per la sincera convinzione di fare del bene. A lungo andare può anche essere vero, ma la Fame e la politica dei Fratelli garantiscono che non mancheranno danni collaterali e soluzioni sanguinose.

I personaggi possono nascondersi in piena vista camuffandosi da operatori umanitari, monastero urbano o artisti di strada. Una sfumatura più sinistra potrebbe vederli affiliati alla lobby delle armi da fuoco e agire simultaneamente per promuovere il diritto di portarle e fare aumentare le sparatorie per coprire le battute di caccia dei vampiri.

I personaggi traggono il loro sostentamento dai nemici della loro causa o dagli umani che combattono al loro fianco.

controllo ai giocatori è una modalità di gioco accettabile, forse più adatta alle cronache maggiormente incentrate sulla narrazione. L'orrore di un gioco come **Vampiri** può risultare compromesso se *raccontare* una storia dell'orrore diventa più importante che *viverla*.

Un mondo creato dal Narratore lascia i giocatori liberi di sperimentarlo tramite i loro personaggi.

Realismo e Logica di Gioco

Per quanto possa sembrare strano parlare di realismo in un gioco sui cadaveri rianimati dal Sangue e sugli intrighi dei non morti, è saggio essere consapevoli delle differenti aspettative in questo aspetto. Un paragone con il mondo del cinema può essere un buon modo di intavolare una discussione nel gruppo. In quel caso, il realismo spazia da film in cui c'è chi chiama la polizia appena sente uno sparo in strada a pellicole d'azione che sfidano persino le leggi della gravità.

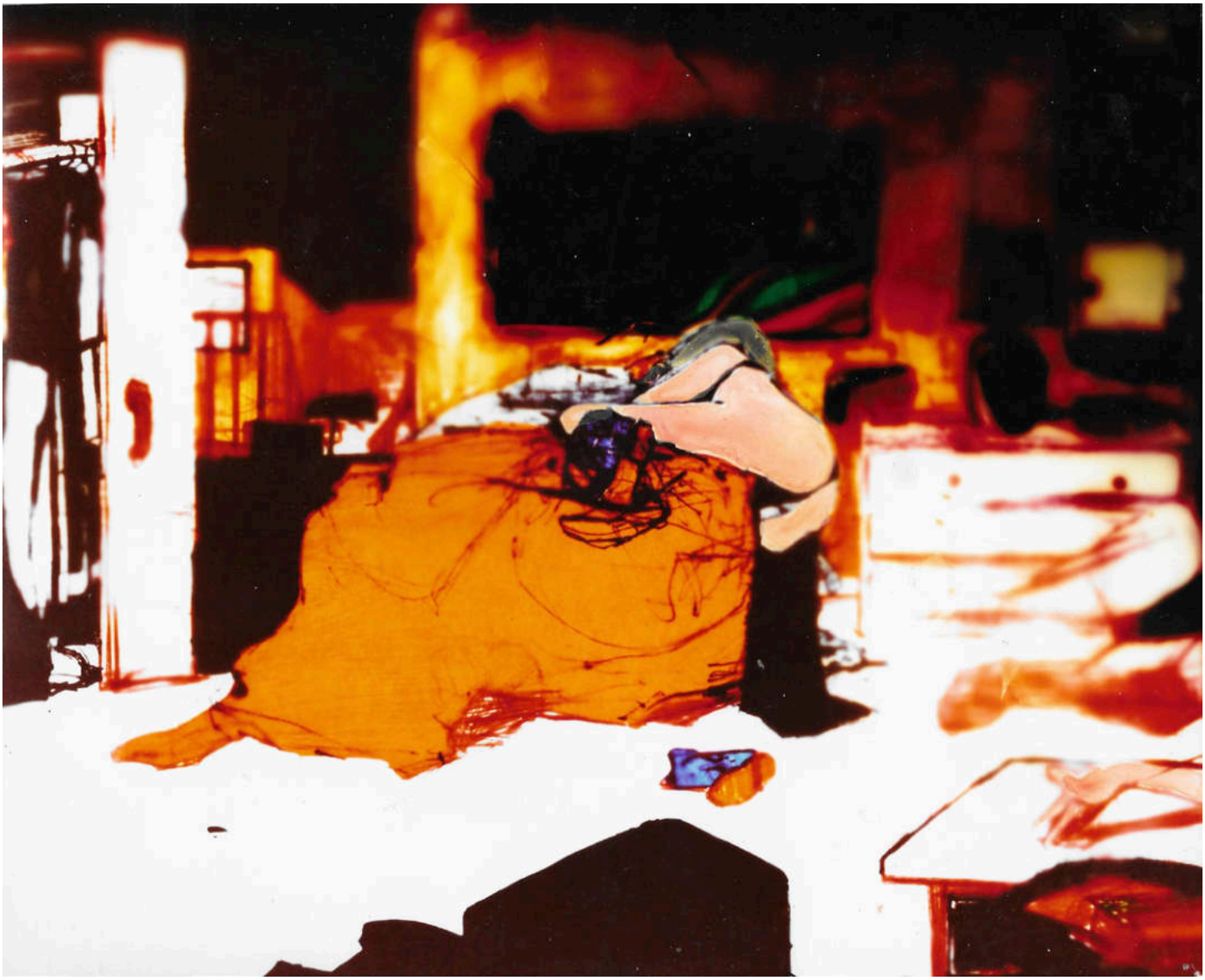
Una manganellata alla nuca fa crollare al suolo la guardia priva di sensi o produce trauma cranico e morte? È possibile sfondare una finestra senza riportare orrende ferite da taglio? Le granate producono esplosioni micidiali o semplici effetti fighi da usare sullo sfondo? Ogni troupe avrà la sua verità, e dato che il gioco di ruolo non ha sceneggiature è preferibile un approccio che sia piuttosto coerente.

Ciò che bisogna evitare è adottare un livello di realismo diverso da quello che si aspetta un giocatore dopo aver compiuto l'azione. Esempio: il suo personaggio vuole sfondare una porta. Il giocatore pensa che il gioco segua la logica

CRONACA: I POSTUMI DELLA SBORNIA

I personaggi non hanno idea di cosa sono diventati. Il cielo brucia, i nachos sanno di cartone e vorrebbero proprio addentare quel topo. All'inizio non c'è nulla che abbia senso. Sono tutti soli nella notte, e ogni vampiro dal Sangue denso che incontrano è più forte di loro e vuole ucciderli. Così restano insieme e non si fidano di nessuno.

Forse erano un gruppo di mortali infettati allo stesso tempo, e il loro creatore è ignoto o morto. Potrebbero essere una famiglia, un gruppo di giocatori di ruolo, una band, una squadra di polizia, militari o qualsiasi altro gruppo di persone con forti motivi per stare uniti. Forse sono gli unici superstiti di una epurazione dei Fratelli su scala cittadina, o forse i primi Sangue debole della città a far fronte comune. Il loro scopo è capire che succede e trovarsi un posto nel mondo.



dei film, dove simili azioni sono del tutto possibili. Se il Narratore ritiene che sbagli sul livello di realismo della cronaca, dovrebbe dirgli: "Il tuo personaggio sa che funziona solo nei film d'azione", anziché "Il tuo personaggio si fa male al piede e tutti gli ridono dietro" (a meno che il giocatore non lo faccia agire stupidamente di proposito, nel qual caso è perfettamente gusto far reagire l'ambiente in modo appropriato).

Una conseguenza delle situazioni in cui i giocatori non comprendono del tutto il livello di realismo del gioco è una misura di paranoia debilitante e non necessaria. I giocatori non sono sicuri di quanto debbano essere circospetti i loro personaggi, così vanno sul sicuro e adottano un comportamento troppo prudente. Ciò tende a essere distruttivo per il gioco, perché ogni movimento rallenta al ritmo di una lumaca spaventata. Per esempio, un personaggio si nutre da un mortale in un vicolo. Se i giocatori non sono certi di come funzioni il mondo, potrebbero fermarsi a discutere a lungo su come impedire al mortale di ricordare quello che è successo. Una o due discussioni del genere possono essere interessanti per dei vampiri alle prime armi, ma dopo un po' rallentano parecchio il flusso della storia. Il Narratore può controbattere mostrandosi coerente

CRONACA: NIENTE È COME SEMBRA E TUTTO È COLLEGATO

I personaggi decisamente NON sono vampiri. Non diciamo sciocchezze: se i vampiri esistessero, qualcuno li avrebbe smascherati MOLTO tempo fa! I mutaforma rettiliani, invece… su quelli ci sono un sacco di testimonianze, quindi probabilmente esistono. Esatto, super soldati rettiliani che si ribellano ai loro padroni!

I personaggi si credono infetti da una specie di virus extraplanare, rapiti e geneticamente alterati dagli alieni/dal governo, scelti e benedetti/maledetti da Dio per i loro peccati, angeli, demoni, rettiliani, agarthiani o risvegliati ai ricordi genetici e alle capacità di una razza di antichi Übermenschen. Decidete come spiegare la loro condizione e poteri alla luce di queste teorie.

Probabilmente essi mantengono identità mortali dietro cui nascondersi mentre cercano di opporsi agli Illuminati (o quel che sia), creare altri come loro (usando un'imperfetta comprensione dell'Abbraccio), restare "vivi" e svelare la Verità.

Questo concetto a base di humor nero affronta la natura delle teorie del complotto (il pregiudizio di conferma) e probabilmente finirà in tragedia, atroce disillusione, risveglio a una verità indesiderata (e alla conseguente vendetta contro il sire), conferma imprevista della teoria (insomma, è il gioco di tutti, e forse la Camarilla è *davvero* il fronte dei rettiliani nel Mondo di Tenebra) o a qualche altro incredibile colpo di scena. L'obiettivo della coterie è vendicarsi o arrivare alla verità.

nell'applicare le conseguenze e agendo con clemenza quando i giocatori corrono dei rischi nell'interesse di tenere alto il livello di emozione.

Infine, se qualche gruppo vorrà tendere all'iperrealismo, ricordate che nel gioco le cose non funzionano mai esattamente come nella vita reale. Il gioco tratta di vampiri, e di tanto in tanto c'è bisogno di semplificare o adattare le cose per agevolare lo svolgimento della storia, a prescindere dallo stile adottato.

Gli Agganci e Come Evitarne il Rifiuto

Le cronache strutturate hanno di solito un *aggancio* narrativo che attira i personaggi dentro la storia. Gli agganci possono essere assai diversi, ma si presume che i giocatori li seguano; in caso contrario, tutti i preparativi del Narratore andranno sprecati. Alcuni gruppi non amano questa intrusione nel "libero arbitrio" dei loro personaggi e possono rifiutare di abboccare, nel qual caso sarà necessaria una soluzione.

Una tecnica chiave per garantire che l'aggancio faccia presa è allinearlo alle motivazioni generali dei personaggi: se sono rivoluzionari che odiano la Camarilla, non sarebbe giusto incolparli se rifiutano un aggancio che richiede loro di cominciare a lavorare per il Principe. A livello ideale, se i personaggi sono già ben disposti verso l'aggancio si può confidare che vogliano seguirlo. Ciò non significa che ogni aggancio debba offrire loro dei benefici: alcuni possono essere negativi. Forse i personaggi vengono ricattati o messi all'angolo da un individuo così potente da rendere vana ogni resistenza. Nel caso di aggancio negativo, però, è bene prepararsi all'inevitabile risentimento dei personaggi.

Un modo semplice per ideare un buon aggancio consiste nel collegarlo personalmente ai protagonisti. Se una persona a caso vuole il loro aiuto, possono dire di no senza patemi. Invece, se il sire scomparso da decenni di uno di loro riappare e chiede disperatamente riparo, le cose diventano molto più interessanti.

Un buon metodo per gestire gli agganci non raccolti è rielaborarli in modo che succeda qualcosa di interessante

IDEE DI COTERIE

- **Scambisti di mezza età che cercano qualcosa di più delle malattie veneree nell'elegante quartiere Östermalm di Stoccolma.**
- **Un gruppo techno ispira estrema Risonanza nelle sue vittime grazie a feste meticolosamente preparate, droghe e musica. Il piano è diventare forti, riunire un piccolo esercito di ghoul e rovesciare un anziano.**
- **Quattro improbabili profughi si nascondono in un ospedale da qualcosa che hanno visto nella Crociata della Gehenna. Tengono la testa bassa e si nutrono da vene perfettamente condizionate per alimentare l'Oscurazione di cui hanno bisogno per stare fuori dai radar della Camarilla.**
- **Novizi di un monastero con la visione di aiutare gli abitanti del loro quartiere e al tempo stesso nutrirsi da loro. Chi vive e chi muore quando i Fratelli monastici cercano di migliorare le condizioni della comunità?**
- **Una band norvegese di black metal che registrava su cassetta e si crede morta da tempo (per omicidio-suicidio), con la sua piccola cerchia di fan disposti a credere a qualsiasi cosa.**
- **Manovali siriani che lavorano solo di notte. Usano la loro copertura per entrare nei rifugi e distruggere i Sangue debole e i non vincolati su contratto per la Camarilla.**

anche se i personaggi rifiutano di seguirli. Esempio: il Principe vuole che si fingano Anarchici per ottenere informazioni sui piani di questi ultimi. I personaggi rifiutano. Nella sessione successiva, un altro gruppo di neonati diserta improvvisamente per gli Anarchici e i personaggi cominciano a chiedersi se non abbiano accettato l'accordo al posto loro.

Presunzione di Competenza

Un altro argomento spinoso è la presunzione del livello di competenza nel gioco. Si presuppone che i personaggi facciano determinate cose senza specifiche direzioni da parte dei giocatori, ad esempio attivare l'allarme nei loro rifugi prima di coricarsi?

Se i giocatori sono avvezzi ad alti livelli di presunzione di competenza può essere frustrante dover continuamente verbalizzare cose che sembrano ovvie. Per altri, invece, potrebbe essere noioso se i loro personaggi viaggiano come per inerzia nel mondo di gioco: dal loro punto di vista, un alto livello di dettaglio nel controllo dei personaggi può essere proprio l'attrattiva principale nei giochi di ruolo.

La cosa importante da ricordare è garantire che tutti siano della stessa idea riguardo il funzionamento della cronaca. In una può avere senso presumere che i personaggi sappiano generalmente badare a se stessi, mentre in un paranoico gioco al gatto e al topo con la Seconda Inquisizione può essere interessante recitare ogni misura di sicurezza messa in atto dai vampiri.

Il Galateo del PvP

Nei tradizionali giochi di ruolo cartacei, la modalità è di solito "giocatori contro ambiente" (o PvE per gli appassionati di videogiochi), ma in un gioco imperniato sugli intrighi tra i non morti, i personaggi si troveranno spesso in conflitto gli uni con gli altri ("giocatore contro giocatore", o PvP). È quasi sempre utile discutere in anticipo come gestire tali situazioni, specialmente se si gioca una cronaca e non una semplice storia autoconclusiva.

I giocatori sono liberi fare ciò che vogliono ai loro "colleghi"? Esistono dei limiti? C'è qualche presupposto a salvaguardia del gruppo? Possono usare le Abilità Sociali sui loro compagni?

In ogni caso, i giocatori devono sforzarsi che quanto avviene tra i personaggi non vada a inficiare i loro rapporti nella vita reale. La regola basilare è che i giocatori sono sempre più importanti del gioco. Se questo non funziona a causa dei conflitti tra i personaggi, bisogna discuterne al di fuori del gioco e essere pronti ad apportare le necessarie modifiche.

CRONACA: LE PREDE SIAMO NOI

Gli attacchi iniziano in sordina, con la scomparsa di Fratelli solitari e riservati. Quando il rifugio di una coterie viene trovato svuotato dei Fratelli e delle loro proprietà, immacolato come dopo l'intervento di una squadra di ripulitori, i bisbigli si trasformano in grida preoccupate. Qualcuno sta cacciando i vampiri nel dominio e non lascia prova del suo passaggio. Persino i metodi di indagine tradizionali – scrutare l'area coi poteri del Sangue – non sembrano svelare che minime informazioni sull'identità del colpevole.

Poi la caccia colpisce più vicino: scompare una coterie legata ai personaggi. I personaggi hanno visitato molte volte il rifugio comune di quei Fratelli, ma ora sembra solo una casa vuota messa in vendita. Prima di sparire, uno dei loro amici aveva riferito l'impressione di essere osservato mentre si aggirava nel Serraglio.

Quando i personaggi riescono a smascherare il killer, scoprono che è un individuo che conoscono bene: un alleato, un amico, forse persino un famigliare, Fratello o mortale.

EVENTO: NON SVEGLIATE GLI DÈI DORMIENTI

Ogni tanto girano delle voci sui due Fratelli che fondarono il dominio nel quale ha sede la coterie. Si dice che abbiano combattuto per secoli una guerra territoriale, fermandosi saltuariamente per garantire che le loro vere nature non fossero scoperte. In queste notti essi giacciono entrambi in torpore sotto la città, mentre la rivalità è portata avanti dai loro seguaci.

La coterie incontra una figura barcollante: un ghoul a corto di vitae che una volta era al servizio di uno dei Fratelli più potenti della città. In cambio del loro Sangue, il seguace mostra alla coterie il rifugio del suo ex padrone, dove i personaggi trovano indizi per scoprire il nascondiglio segreto dei fondatori del dominio. Ora però la coterie ha asservito un ghoul spergiuro e reso folle dal Sangue, e lo schiavo ne vuole di più.

Quando le indagini svelano il nascondiglio degli anziani, i loro seguaci si scatenano in un'orgia di violenza. Persino nel loro torpore, i due vampiri cercano di distruggersi a vicenda. La città sprofonda nella guerra, mentre Fratelli scelti sono convocati alle tombe segrete per svegliare gli antichi avversari.

Gestire il Gioco

La cronaca è pronta. I giocatori hanno creato i personaggi. Il Narratore ha discusso con il gruppo di come ogni suo componente voglia giocare. È il momento di iniziare la prima sessione di **Vampiri: La Masquerade**!

La prima domanda da rivolgere a un giocatore è: *"Cosa fai?"*

"Ti svegli al fragore di pugni che martellano la porta d'ingresso. La polizia minaccia di sfondarla se non apri subito. Guardi l'orologio e vedi che manca ancora un'ora al tramonto. Cosa fai?"

"Il Primogenito Toreador ti fissa dritto negli occhi e dice di aver sempre trovato i Fratelli giovani meravigliosamente pieni di energia e vitalità. La sua mano ti accarezza il petto. Cosa fai?"

"Suona il telefono. È tua madre. È spaventata, piange, dice che in casa sua c'è una sconosciuta orribile che minaccia di ucciderla a meno che tu non vada subito là. Dalla sua descrizione capisci che si tratta dello Sceriffo. Cosa fai?"

"L'attraente avventore da cui ti stavi nutrendo giace immobile sulle piastrelle del bagno. Non c'è dubbio che morirà dissanguato. Cosa fai?"

"L'anarchico sta per tirarti un pugno in faccia. Glielo leggi negli occhi e nel modo in cui serra le mani. Cosa fai?"

Se è da un po' che il Narratore non fa questa domanda, probabilmente nella storia non ci sono abbastanza eventi che costringano i giocatori a reagire.

La Scena

Ogni sessione di gioco della cronaca deve partire da una specifica situazione. I personaggi sono da qualche parte a fare qualcosa. La situazione non deve necessariamente essere drammatica: possono anche essere nel loro rifugio a giocare a biliardo. L'importante è che i giocatori siano immedesimati nei personaggi sin dai primi minuti di gioco. In genere è una buona idea far succedere subito qualcosa di interessante che metta in moto la narrazione. Forse un comprimario arriva a far visita portando notizie sorprendenti. Forse un caro amico di uno dei vampiri è scomparso. Va bene tutto, purché i giocatori abbiano qualcosa a cui reagire.

La storia si svolgerà tramite una serie di scene nelle quali qualcuno fa qualcosa di abbastanza interessante da essere recitato nei dettagli. A volte queste scene saranno avviate da voi, ma anche i giocatori possono fare accadere le cose: forse un personaggio telefona a sua madre mortale, dando il via a una breve scena di conversazione.

Esiste un fenomeno tipico dei giochi di ruolo chiamato "E se", nel quale la partecipazione alla storia vera e propria è sostituita dalle discussioni dei giocatori su cosa potrebbe succedere in varie circostanze. Va evitato a ogni costo, assicurandosi che i giocatori rimangano sempre concentrati sulle scene effettive.

Dialogo, Azione e Sfida

Esistono molti tipi diversi di scena, e talvolta una scena può trasformarsi in un tipo diverso seguendo il flusso del gioco.

Una scena di combattimento comprende un conflitto violento nel quale almeno una parte cerca di ferire seriamente l'altra. I personaggi sono le vittime di un tentativo di omicidio o dell'attacco di una gang. O forse cercano di distruggere il Principe nel suo rifugio. Comunque sia, la situazione degenera nel combattimento. Non tutte le scene di combattimento sono così: a volte la posta può essere così bassa da non richiedere neppure l'utilizzo delle regole, ad esempio in una scazzottata amichevole in un circolo dei Brujah. Se nessuno sta tentando di uccidere o sconfiggere qualcun altro, lo scontro può essere risolto come descrizione colorita anziché in termini di vincitori e vinti.

Una scena sociale riguarda le interazioni tra i personaggi. Può coinvolgere le meccaniche di gioco se i giocatori e il Narratore lo ritengono necessario, ma molte situazioni sociali non comportano veramente delle sfide da risolvere. Ad esempio, se due personaggi hanno un appuntamento galante, la scena riguarderà ben più delle sottigliezze della loro interazione sociale: è importante cosa succede, non "chi vince".

Alcune scene sociali sono praticamente irrilevanti ai fini della trama, ma comunque divertenti da giocare. Forse i personaggi stanno solo cazzeggiando dopo un'orribile serata nell'Elysium. Scherzano tra loro, si scambiano opinioni, fanno piani grandiosi. La notte dopo avranno dimenticato gran parte di tutto ciò, ma le loro interazioni possono essere di per sé interessanti. Un tipo comune di situazione sociale incidentale, ma interessante, è quando i personaggi parlano di come arredare il loro rifugio. Anche le questioni di stile personale possono essere divertenti!

O magari uno di loro si aspetta di incontrare la sua ex e i compagni gli consigliano cosa indossare.

Le scene sociali possono anche essere ricche di tensione e assolutamente cruciali per la storia. Dopo che gli Anarchici dei giocatori hanno combattuto per raggiungere il rifugio del Principe, questi inaspettatamente si arrende e li implora di aiutarlo a rintuzzare l'imminente incursione di un rivale. Una scena di combattimento si trasforma in una scena sociale che vede i personaggi interagire con il Principe.

La gestione delle scene sociali tende a richiedere al Narratore l'uso delle proprie abilità sociali reali per giudicare cosa sia o meno interessante per i giocatori in termini di temi, tipi di conflitto e così via.

Infine, esiste un terzo tipo comune di scena: la sfida. I personaggi si introducono nel rifugio di un Barone nascosto in un magazzino abbandonato. Il Narratore descrive l'edificio e i personaggi stilano un piano. Scene come questa comportano solitamente un gran numero di descrizioni e tiri di dadi.

Lo Stacco

Lo stacco è uno degli strumenti più importanti nell'arsenale del Narratore: si verifica quando si passa da una scena all'altra. La difficoltà sta nel tempismo – scegliere il momento giusto per interrompere una scena e quello giusto per staccare su un'altra.

L'inizio di una scena è quello più facile da gestire bene. Staccare sui personaggi quando succede qualcosa di interessante è fondamentale. Esempio:: il gruppo va a trovare il Principe. I dettagli del percorso fino all'Elysium non sono importanti, quindi non c'è bisogno di giocarli. Il momento su cui staccare potrebbe essere quello in cui i personaggi entrano nelle camere del Principe, ma anche un po' prima, quando attraversano l'Elysium e ascoltano per caso qualche insolito pettegolezzo.

Nelle scene di battaglia, la fine giunge tipicamente quando si smette di combattere, benché talvolta il risultato appaia ovvio prima che si finisca di scambiare colpi. Se una delle parti riuscirà chiaramente a prevalere il Narratore può interrompere lo scontro anzitempo e riassumere semplicemente il risultato. Ciò si applica soprattutto quando a vincere sono i personaggi.

Una scena di sfida termina quando la situazione è stata risolta. Se i personaggi vogliono intrufolarsi nel rifugio del Barone, la scena termina quando ci riescono. A volte il Narratore può velocizzare il tutto se la scena smette di essere interessante, con modalità simili a quelle delle scene di combattimento.

Giudicare quando porre termine a una scena sociale è invece più difficile. Una discussione apparentemente noiosa tra i personaggi potrebbe essere oltremodo importante per i giocatori, che si arrabbieranno se il Narratore vorrà tagliare corto. D'altro canto, spesso i giocatori tendono ad ammazzare il tempo coi loro personaggi aspettando che questi si decida ad accelerare il ritmo. È una delle situazioni in cui l'esperienza come Narratore è davvero importante.

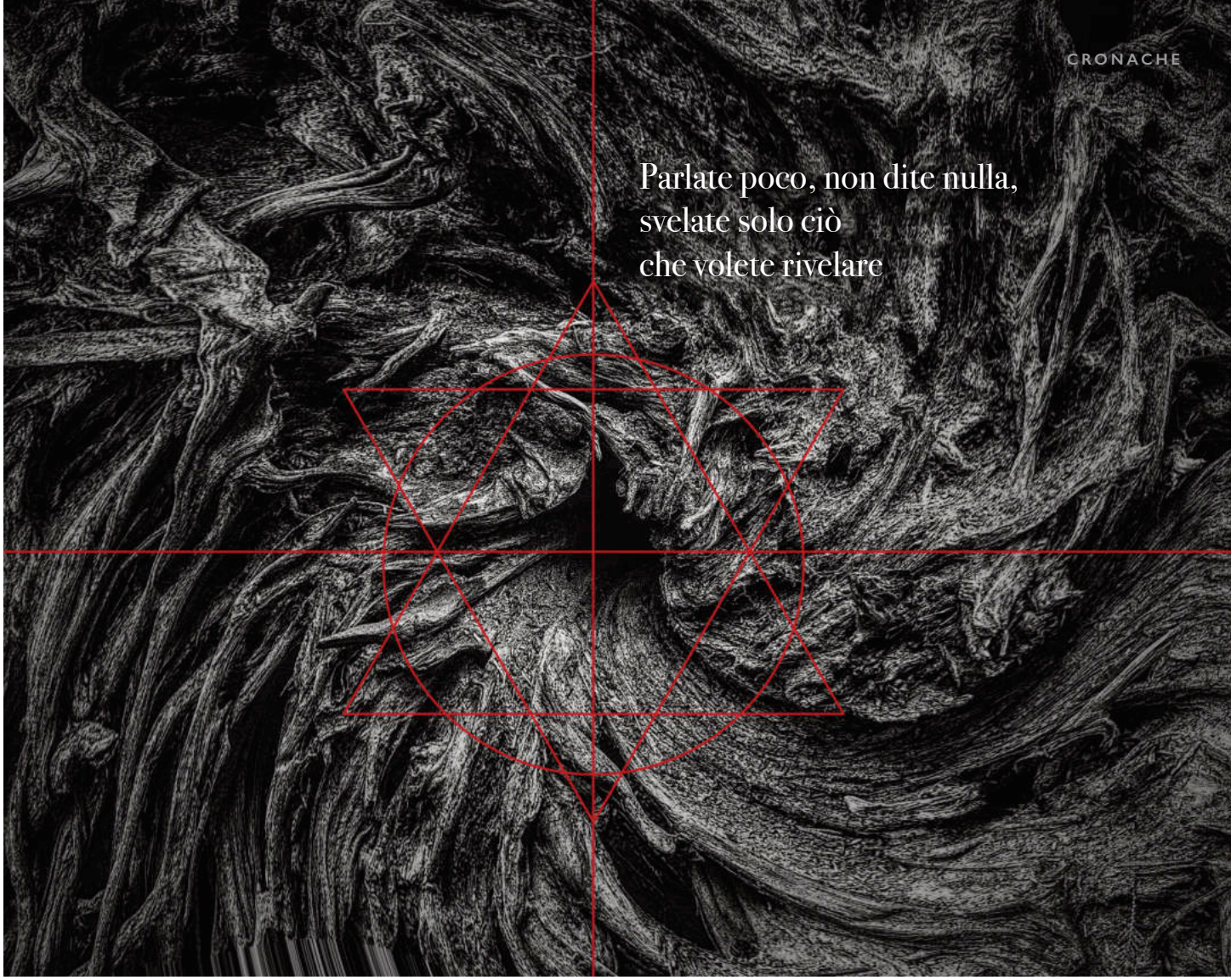
Ovviamente uno stacco non riguarda solo il tempismo delle scene, ma anche quello della sessione. Se si deve arrivare al culmine prima della fine del gioco, si può iniziare ad accorciare le scene o persino a riassumerne gli eventi senza giocarle. D'altro canto, se si ritiene di stare esaurendo il materiale preparato, si può incoraggiare le digressioni dei giocatori per occupare più tempo. Talvolta anche i giocatori possono eseguire degli stacchi. Forse uno di loro ritiene che una scena sociale sia durata abbastanza e dice: "Okay, continuiamo a sparlare del Principe, ma non credo che succeda niente di interessante." È un segnale al Narratore di procedere con la trama.

Suddividere le Luci della Ribalta

Anche la suddivisione delle luci della ribalta è utile da considerare quando si giocano le scene e si decide dove staccare. È importante suddividere tali momenti tra i giocatori in modo più o meno equo, in modo che tutti abbiano l'opportunità di fare qualcosa di interessante "in primo piano". Il Narratore deve fare attenzione a chi tra loro tende a mettersi in evidenza per carattere e chi rimane in silenzio, assicurandosi di chiedere a tutti cosa stanno facendo i loro personaggi.

La questione dei primi piani è pertinente sia nelle scene dove i personaggi sono tutti presenti, sia in quelle dove sono divisi. Se un personaggio si stacca dal gruppo, bisognerà giudicare se la sua scena è abbastanza interessante da essere giocata anche se gli altri giocatori devono solo assistere. Se un personaggio parte per un sopralluogo sulla villa del Principe, forse si potrebbe semplicemente riassumere cosa scopre. Se invece va a dare l'ultimo saluto a sua madre morente, forse è bene dedicargli i venti minuti di tempo di gioco che l'episodio richiederà.

Se molti personaggi hanno scene in solitario, va dato lo stesso spazio a tutti. Durante una cronaca



le luci della ribalta possono variare leggermente e possono esserci sessioni dedicate ai problemi di un particolare personaggio, ma anche allora va garantito che nessuno pensi di essere venuto a giocare solo per starsene seduto senza far niente.

Descrizione

Descrivere cosa succede è una di quelle capacità del Narratore facili da imparare ma che richiedono un'infinità di sfumature per essere fatte bene. In linea di massima, il compito del Narratore è descrivere dove sono i personaggi, cosa succede e insieme a chi sono. La chiave di una buona descrizione è capire quando abbondare coi particolari e quando è meglio essere concisi.

Un gioco di ruolo si differenzia dalla narrativa letteraria nel fatto che l'ambientazione descritta deve consentire l'intervento dei personaggi. I giocatori devono capire in che modo le cose che li riguardano si collegano tra di loro. Per questa ragione, molte cose dovranno essere descritte in modo chiaro e succinto. Ciò si può illustrare ricorrendo all'esempio del "pietrone". Il Narratore dice che sul terreno c'è una grande pietra. Un giocatore pensa che "grande" voglia dire come un pugno, un altro come un'automobile. I problemi nascono quando un personaggio cerca di lanciarlo mentre un altro ci si vuole nascondere dietro. Se la pietra è un elemento importante del paesaggio, il Narratore deve descriverla usando termini meno ambigui per garantire che tutti i giocatori capiscano cosa possono fare con essa i loro personaggi.

Comunque, non tutte le descrizioni devono essere per forza precise. Il Narratore può anche dire: "Le stelle luccicano nel cielo notturno, come freddi occhi che vi giudicano." L'aspetto esatto delle stelle non avrà probabilmente conseguenze sulle azioni effettive dei personaggi. La forma esatta del naso di un uomo o la larghezza della sua faccia sono di rado importanti, dunque si può ricorrere a un linguaggio suggestivo. Forse i giocatori si formeranno immagini mentali diverse del personaggio in questione, ma va bene così. Se il Narratore dice: "La ragazza sembra una volpe sorpresa a rovistare in un cassonetto" cosa intende esattamente? Non importa. A questo penserà l'immaginazione dei giocatori.

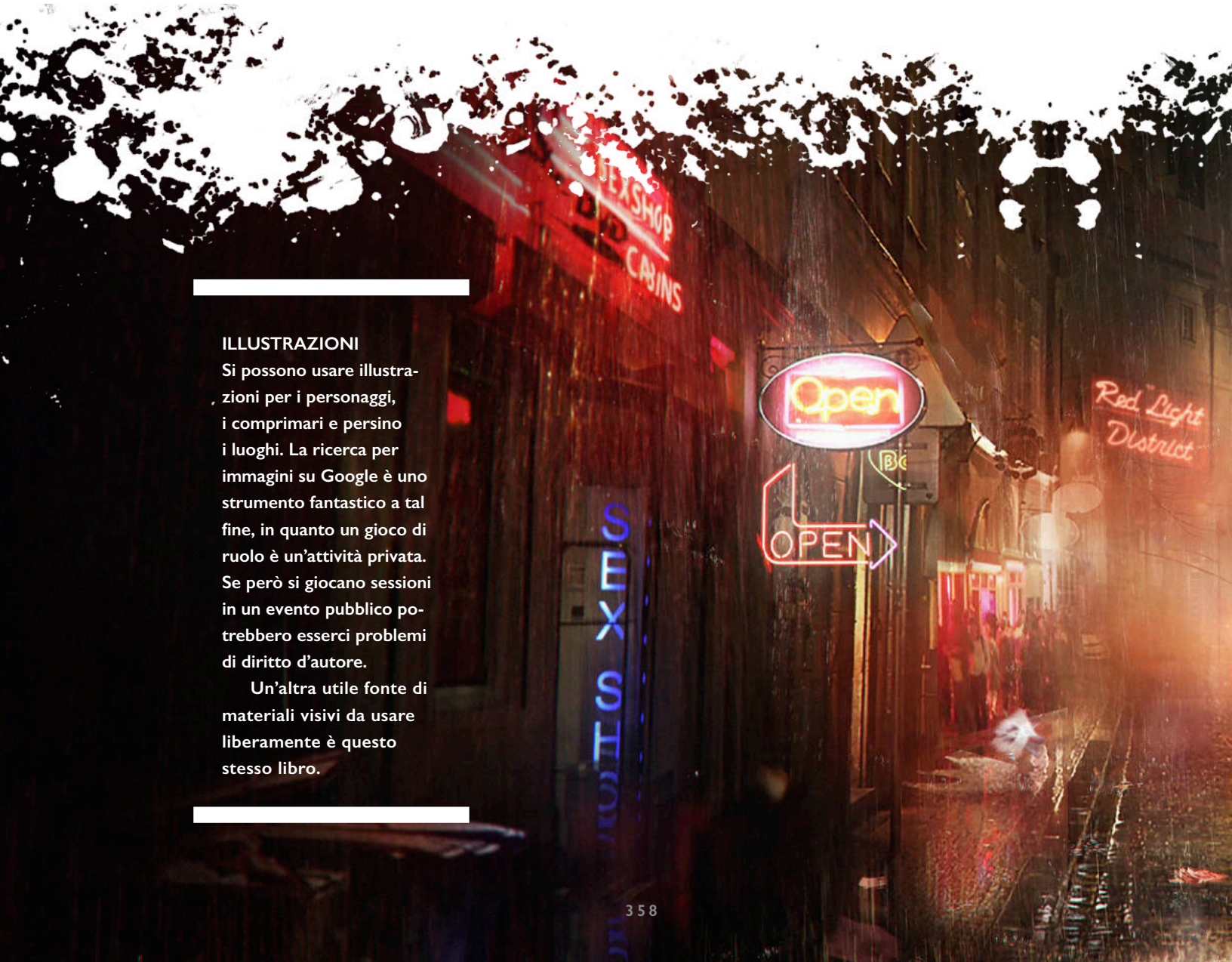
La Sessione

Quando si tratta di svolgere una sessione, la preparazione è tutto. Il Narratore può crearsi una "cassetta degli attrezzi" piena di materiale utile e ricorrervi quando l'azione si fa concitata, arricchendo la sua improvvisazione con elementi preparati in anticipo.

In generale, un buon modo di preparare una sessione significa predisporre una serie di scene che possano svolgersi secondo una sequenza predefinita o scambiarsi di posto a seconda di come si evolve il gioco. Le scene vanno studiate in modo che inizino quando i personaggi seguono un aggancio o i comprimari eseguono un'azione predefinita.

Il modo più semplice per cominciare una scena è questo: "Una sconosciuta ti porge un telefono per strada, dicendo: 'È per lei... credo',"; oppure "Il tuo telefono usa e getta comincia a squillare". Un comprimario vuole qualcosa dal personaggio: parlare, invitarlo da qualche parte, scambiare pettegolezzi. I comprimari possono anche giungere in visita, spedire lettere o qualunque altra cosa.

Quando si progettano le scene è possibile dare inizi ben definiti, ma bisogna lasciare i finali aperti alle scelte dei giocatori. Ad esempio, scrivere una scena nella quale i personaggi uccidono il Principe e prendono il suo posto davanti all'intero Elysium è una pessima idea... cosa succede se decidono di non farlo? Tuttavia, se i giocatori hanno detto che vogliono uccidere il Principe, il Narratore può dar loro l'opportunità di farlo nell'Elysium e quindi far dire a



ILLUSTRAZIONI

Si possono usare illustrazioni per i personaggi, i comprimari e persino i luoghi. La ricerca per immagini su Google è uno strumento fantastico a tal fine, in quanto un gioco di ruolo è un'attività privata. Se però si giocano sessioni in un evento pubblico potrebbero esserci problemi di diritto d'autore.

Un'altra utile fonte di materiali visivi da usare liberamente è questo stesso libro.

un comprimario: "e ora? Credete di poter prendere il suo posto?" In questo modo la loro idea viene incorporata nella trama, ma i giocatori sono liberi di compiere le proprie scelte.

Se una scena drammatica avrà probabilmente forti conseguenze sul resto del gioco, va lasciata per ultima. In questo modo si avrà tempo fino alla sessione successiva per studiarne nei dettagli le ripercussioni. Forse il Narratore non sa se uno dei personaggi vuole diventare Principe o se preferisce lasciare il trono a un suo amico comprimario. La scelta ha un forte impatto sulla cronaca e offre ottime opportunità di iniziare col botto la sessione successiva.

Come regola generale, a meno che non sappia esattamente ciò che sta facendo, il Narratore dovrebbe evitare i finali in sospeso. L'energia e la suspense alla fine di una sessione si dissipano tra una partita e l'altra, quindi è meglio presentare tutti gli eventi mozzafiato alla fine, non all'inizio.

Esempio di struttura preparata di una sessione:

Scena 1: i personaggi sono nel loro rifugio quando ricevono la visita di una rappresentante della cappella Tremere. La donna è fin troppo amichevole e disponibile, cosa che dà i brividi a tutti.

Scena 2: i personaggi visitano la cappella, dove i Tremere stanno chiaramente cercando appoggio politico mostrandosi più aperti che in passato. Sono presenti anche altri ospiti e i personaggi notano che appartengono per lo più alle fasce più imbarazzanti della locale popolazione vampirica.
Scelta: sono gentili con i Tremere o restano palesemente diffidenti?

Scena 3: subito dopo aver lasciato la cappella, i personaggi sono contattati da un conoscente che chiede se ci sono andati e ordina loro di recarsi subito all'Elysium per dire cos'è successo. Vengono a sapere che il tentativo dei Tremere di acquisire maggiore affidabilità politica è praticamente sulla bocca di tutti.

Scena 4: l'Elysium. Questo è un ottimo momento per avviare tutta una serie di storie personali, ognuna coi relativi comprimari. La perfida brutalità della politica di Elysium emerge spietata quando tutti si coalizzano contro i Tremere, almeno dal punto di vista sociale.
Scelta: i personaggi partecipano allo scherno generale dei Tremere o se ne tengono al di sopra?

Scena 5: uno dei personaggi viene a sapere che sua sorella mortale è stata arrestata dalla Seconda Inquisizione. La tengono chiusa in una base segreta, dove probabilmente la stanno torturando per farle svelare i segreti dei Fratelli. Purtroppo ne conosce molti.
Scelta: i personaggi chiedono aiuto ai Tremere? Questi hanno numerosi poteri arcani che potrebbero risultare molto utili, ma se i personaggi si associano agli Stregoni, la loro reputazione nella Camarilla ne risulterà danneggiata.

Scena 6: con o senza i Tremere, i personaggi tentano di salvare la sorella dalla base segreta. Questa sarà probabilmente una sequenza di azione concitata, alla quale si può dare una svolta sociale facendo apparire tra i prigionieri dell'Inquisizione anche un rivale dei personaggi, che possono decidere di liberarlo o lasciarlo lì. Il Narratore deve essere pronto a scartare ogni piano se non dovesse più funzionare nel contesto della cronaca. Ciò vale specialmente nel caso che i giocatori suggeriscano temi o idee interessanti. A volte escogiteranno cose migliori di quelle a cui aveva pensato; in tal caso, dovrà limitarsi a fare un sorriso sornione e fingere che fosse proprio lì che voleva andare a parare.

ESEMPIO DI CRONACA: GIOVANI SOVRANI

Siamo così perché siamo qui, o siamo qui perché siamo così?

A Croydon, negli ultimi 12 mesi, si sono segnalati 313 casi di violenza tra giovani. Ali è stato pugnalato al collo con un cacciavite da sua sorella, a Demi hanno dato fuoco fuori dal Tesco di Monk's Hill, e non parliamo neppure di Griffin e della signorina Mullings.

E se quella congregazione di ragazze troppo truccate fosse stata sballata, ridacchiante e crudele fin dai primi anni '70? E se i bambini perduti delle case popolari sembrassero vecchi proprio perché lo sono? E se dietro tutti gli accoltellamenti e le overdose ci fosse una storia segreta? Una valida ragione per marinare la scuola, per fare la tal cosa al giovedì e scatenare sommosse? Una ragione che nessun adulto potrebbe capire. Nessun adulto vivente, quanto meno.

"Sabrina Mullings aveva appena accettato di sposare il ventiquattrenne Ivan Griffin, ma dopo poche ore di quel 13 marzo 2017 sarebbe stata brutalmente pugnalata a morte dal suo fidanzato. L'omicida ordinò alla sua vittima di 38 anni di bere il suo sangue mentre lei giaceva morente nell'appartamento che dividevano a Ravensdale Gardens, Upper Norwood. Griffin disse di 'averla uccisa perché l'amava', e di essere 'solo un burattino del diavolo'."

Adolescenti alcolizzati che pitturano di rosso sangue le strade del South Side. Londra è appena caduta per mano dell'Inquisizione. Non esistono più limiti imposti dall'alto. Pochi veri adulti eccetto genitori e sbirri, ancora meno regole e nessun servo della "Cama" né anziani con cui competere. Nessun dio, nessun padrone, nessuna scusa per il male che si può fare alla propria comunità. Un mese d'estate prima che inizino le sommosse. Giocatori maturi. Personaggi che sono tutt'altro. Temi che vi faranno bruciare il cuore.

La Seconda Inquisizione nelle Cronache

Le brecce nella Masquerade ci sono sempre state. Individui e piccoli gruppi all'interno dei servizi segreti come Okhrana, MI6, NSA e DGSE si sono imbattuti molte volte nella Jyhad. I vampiri hanno usato agenti come pedine e sono fuggiti da cellule temporanee di cacciatori addestrati dai governi per tutto il XIX e XX secolo. Le risorse della Camarilla negli stati mortali e la pura impossibilità dell'esistenza di una "cospirazione immortale" dentro di essi avevano sempre diluito e soffocato qualunque risposta umana coordinata. L'11 settembre e la guerra globale al terrore hanno cambiato tutto. La Camarilla ha scommesso tutto su un tentativo di scatenare lo stato di polizia americano contro il Sabbat e gli Anarchici, ma ci hanno rimesso tutti i vampiri. Potenti programmi di sorveglianza informatica e analisti dei big data hanno perforato la Masquerade come un coltello caldo nel burro; dopo il 2004, quando la NSA riuscì a violare e ribaltare la SchreckNET dei Nosferatu, la maschera cadde sul serio.

Ma non c'è menzione dei Fratelli nei notiziari e nemmeno nei briefing top secret del Congresso. Questa Inquisizione segreta e decentralizzata si serve di falsi rapporti di missione, sottocommissioni fasulle e operazioni camuffate per celare la sua guerra segreta persino ai propri colleghi e superiori. Chiunque faccia parte dell'agenzia – o del governo che la impiega – potrebbe essere uno schiavo del sangue, per cui no, il Congresso non sa niente e i rapporti sono presentati sporadicamente o solo a chi è tenuto a conoscerli. Ma a dispetto di questa paranoia menomante, alcuni funzionari di alto livello in diversi paesi confrontano appunti e condividono globalmente le loro scoperte.

Chiese e Stati

Un programma unificato di accesso speciale NSA/CIA denominato FIRSTLIGHT coordina gli agenti informati di tutto il mondo occidentale, collegandosi quando possibile all'Ottava Direttiva della GRU, specializzata nella caccia ai Brujah, e facendo affluire armi e sostegno all'Entità, i servizi segreti del Vaticano. Il traffico di informazioni non è a senso unico: oggi l'Entità incorpora la ricanonizzata Società di San Leopoldo, che offre a FIRSTLIGHT e altri i resoconti della precedente

L'umanità è la debolezza più grande, perché vi obbliga ad aver cura di qualcosa che può distruggervi. Svelate i dettagli della vostra vita umana a vostro rischio e pericolo. La verità è vostra nemica.

Inquisizione e importanti prospettive sulla minaccia dei "corpineutri". L'Entità fornisce anche organico e sostegno alle BOPE, le squadre della morte antivampiri brasiliane, incorporandole nel quadro globale.

Nel 2008, gli analisti di FIRSTLIGHT identificarono la Prima Cappella Tremere di Vienna come "Centrale dei Vampiri" e avviarono la loro più grande operazione fino a oggi. Una forza coordinata di USSOCOM e ESOG vaticana, integrata da squadre veterane di cacciatori-assassini brasiliani, rase al suolo la Cappella con bombardamenti di droni e assalti terrestri spalleggiati da reliquie. La versione ufficiale attribuì le esplosioni ad attentatori dell'ISIS, così come decine di altri attacchi erano già stati nascosti dietro lo schermo delle "operazioni antiterrorismo".

A partire dal 2006, l'unità antiterrorismo inglese SO13, guidata dal capitano Ishaq Khan, ha sistematicamente ripulito Londra, decapitando la Regina Anna nel novembre del 2013. La ricostituita Divisione Affari Speciali dell'FBI impaletta vampiri da Long Island a Las Vegas, dovunque le sue indagini (o i rapporti non ufficiali ricevuti da FIRSTLIGHT) li stanino. L'unità 8211, israeliana, rintraccia gli anziani che seguono il Richiamo e prende di mira i loro domini sguarniti. Il programma francese Calcédoine nel DGSE ha costretto Villon a nascondersi e ripulisce Marsiglia con metodica lentezza. Le unità SOCOM operano in 177 paesi in tutto il mondo, mentre un numero imprecisato di agenti FIRSTLIGHT è pronto ad assaltare altri rifugi a colpi di missili termobarici. Mezza dozzina di governi detengono i Fratelli in "soleggiate" basi segrete e fa esperimenti su di essi per scoprirne debolezze e vera natura.

L'ignoto Toreador che definì tutto questo una "Seconda Inquisizione" non sbagliava. Due delle roccaforti della Camarilla sono crollate e molte altre sono sotto assedio. I rifugi degli Anarchici e del Sabbat sono stati bruciati a decine. La famiglia Giovanni è stata scoperta, circondata, decimata e costretta a riallinearsi con i suoi confratelli Hecata Migliaia di Fratelli hanno trovato la Morte Ultima. L'impensabile è accaduto: l'umanità è divenuta abbastanza spavalda da resistere ai suoi padroni. La mitra e la corona ancora una volta uniscono le forze per porre fine alla stirpe di Caino. I cacciatori sono tornati a essere le prede.

La Camarilla Mette il Velo

La Camarilla ha reagito ritirandosi completamente da un mondo digitale di cui non si era mai fidata e che spesso aveva disprezzato. I Principi vietano ogni comunicazione online e persino le conversazioni al cellulare riguardanti affari dei Fratelli, reprimendo con ferocia il dissenso e la slealtà. Gestiscono operazioni di controspionaggio a Washington e Bruxelles, tenendole isolate tra loro tanto solidamente quanto chiudono le vie di accesso alle loro città. Ogni telefonata può essere intercettata dalla NSA, e persino la cifratura profonda e il dark web sono come libri aperti per i cacciatori di streghe digitali.

La setta ritorna alle vecchie consuetudini dello spionaggio analogico, abilità che ha padroneggiato quando John Dee spiava per Elisabetta I e quando i Borgia cospiravano contro re e cardinali. Lettere cifrate che fanno riferimento a passaggi di edizioni sconosciute dei romanzi di J. G. Ballard, contatti che indossano guanti corrispondenti al colore della loro aura, corvi messaggeri che lasciano letteralmente cadere chiavette USB dove solo topi o pipistrelli le possono recuperare. Finora il velo è riuscito a contenere il problema e tamponare l'emorragia. Dopo Vienna e Londra, la SI potrebbe credere di aver debellato il grosso della minaccia dei "corpineutri". Forse alla Camarilla riuscirà lo stesso trucchetto giocato nel Rinascimento: screditare, infiltrare e distruggere i suoi nemici. Di sicuro ha tutte le intenzioni di provarci.

I CORPINEUTRI

Non è facile accettare l'esistenza dei vampiri. Fuori dalla Società di San Leopoldo e dei suoi partner nell'Entità e nel BOPE, persino i cacciatori che li hanno affrontati sul campo spesso non riescono ad afferrare esattamente con cosa hanno a che fare. L'impossibilità dei vampiri si unisce allo sconforto burocratico e alla lingua parlata stessa – persino nel FIRSTLIGHT nessuno usa la "parola con la v", a meno che non voglia ritrovarsi fuori dalla prossima riunione (il SOCOM in particolare odia usarla, anche perché il termine che nell'alfabeto fonetico NATO indica la "V" è "Victor", cosa che manda un messaggio inutilmente pessimista). La NSA ha cominciato a investigare i "paradimensionali" negli anni '90, mentre il SAD preferisce il termine onnicomprensivo "anomalie". Quando si introduce una nuova risorsa nell'Inquisizione, è sempre meglio attenersi a un termine neutro e obiettivo.

La parola "corpineutri" soddisfa tale requisito ed è diventata l'eufemismo più diffuso (gli agenti del SOCOM nell'Inquisizione usano "CN" o "ChaNo": "Charlie-November"). Il termine si deve alla bassa temperatura dei Fratelli, che appaiono come spazi vuoti o macchie scure sui visori a infrarossi. Gli agenti sul campo esaminano abitualmente i sospettati con gli IR per separare i vivi dai morti. Paranoia istituzionale e mancanza di personale autorizzato garantiscono che non siano sempre informati sul Rossore della Vita (p. 217) che permette ai vampiri di apparire di un colore rosso rosato sui visori termici. Ma imparano presto, naturalmente… a patto che sopravvivano abbastanza.

Gli Anarchici si Mimetizzano

Anarchici e non vincolati affrontano il problema dell'Inquisizione con il loro stile. Come spacciatori o dimostranti, usano telefoni usa e getta, travestimenti, fughe rocambolesche, mobilità costante e furto di identità online per rimanere al sicuro. Strappano via i moduli GPS dai portatili, Dominano gli umani affinché affiggano manifesti e comunicati, assoldano hacker ucraini per farsi guardare le spalle e creano sosia attraverso la scultura della carne per ingannare gli inseguitori. È più difficile del sistema della Camarilla, e chi si muove troppo lento crepa in fretta, ma di sicuro è meglio che sparire del tutto.

I Sangue debole si celano in piena vista, continuando a esistere come facevano da umani. E con grande irritazione degli anziani, per lo più la fanno franca. Si scattano selfie con gran sorrisi reggendo bicchieri di Bloody Mary, postano sui Sociali della loro

L'ONNIPOTENTE MONOLITO

È facile ritenere le agenzie dei servizi segreti come monoliti onnipotenti, e per i vampiri che tentano disperatamente di sfuggire alle loro grinfie possono esserlo sul serio. Tuttavia, specialmente se la Seconda Inquisizione ha un ruolo primario nella cronaca, può essere interessante spezzare questa facciata granitica.

Gli agenti locali della SI possono rivelarsi semplici poliziotti male informati che hanno solo una vaga idea di cosa stanno cacciando. Forse l'ufficiale di collegamento di un'altra agenzia è talmente paranoico riguardo al controllo mentale dei vampiri che rifiuta di svelare ai colleghi persino i dettagli più necessari. I finanziamenti delle operazioni della SI potrebbero essere contingenti ad approvazione politica o vulnerabili ai tagli di bilancio istigati dai Fratelli nel governo locale.

La segretezza genera incompetenza, e la paranoia spinge le persone a fare cose stupide. Forse l'unico vantaggio di cui i personaggi hanno davvero bisogno contro la Seconda Inquisizione è la natura umana.

"abitudine" e del malessere che li coglie di giorno. A volte la polizia trova laboratori chimici improvvisati coperti di sangue coagulato e ogni tanto i rapporti finiscono sulla scrivania sbagliata, ma in generale gli agenti FIRSTLIGHT nella DEA hanno mostri ben peggiori da gestire. Un colloquio diurno o un esame medico sono di solito sufficienti a depennare un Crepuscolare dall'elenco dei sospettati. E se il Sangue debole ha qualche rancore verso gli anziani, beh, spifferare tutto su qualche altro "terrorista corponeutro" è anch'esso un ottimo sistema per far cadere ogni accusa. Del resto è risaputo, lavorare per il governo comporta protezione: diventare un consulente della SI potrebbe facilmente indurre in tentazione qualsiasi Crepuscolare che abbia dei rancori... cioè quasi tutti.

Come nemica, la Seconda Inquisizione è nebulosa e terrificante, implacabile ma al contempo assai difficile da identificare. Il Narratore può usarla facendole svolgere la funzione che gli occorre; di seguito vengono suggeriti sei possibili impostazioni per incorporarla nella cronaca.

Minaccia attiva: la SI dà la caccia ai vampiri e i personaggi sono nel mirino. Forse gli agenti speciali americani sfondano la porta del loro rifugio. I loro amici e parenti vengono arrestati, interrogati e torturati in stanze spoglie. Se la Seconda Inquisizione è una minaccia attiva, gran parte del contenuto della cronaca riguarderà il modo di affrontarla. Come sopravvivere agli attacchi? Come proteggere le persone care? Come nascondersi dai nemici? Come reagire alle aggressioni?

Questa è una buona scelta se si desidera una cronaca focalizzata sulle scene di azione e combattimento.

Minaccia passiva: la SI è un elemento del paesaggio, un pericolo naturale di cui i personaggi devono tenere conto mentre proseguono con le loro non-vite. In questa modalità, il contenuto effettivo della cronaca non riguarda direttamente l'Inquisizione: i personaggi cercano di fare qualcosa di completamente diverso (fomentare la ribellione Anarchica, diventare i signori della città, cercare di conservare i loro rapporti mortali che si stanno inaridendo), e la SI li colpisce solo se attirano l'attenzione.

In una cronaca di questo tipo, le cose brutte succedono se i personaggi violano la Masquerade o postano sui Sociali informazioni rivelatrici, ma se stanno in campana possono eludere la Seconda Inquisizione.

Parallelismo simbolico: i servizi segreti sono organizzazioni impenetrabili che prosperano nella riservatezza, reti di potere non controllate che promuovono i loro piani. Impiegano persone di dubbia morale, dedite alla distruzione dei nemici sia nel pubblico sia in agenzie loro affini. Da questa prospettiva, la Seconda Inquisizione può offrire un parallelismo simbolico con la società dei Fratelli. Conventicole segrete in lotta per il potere. Ha davvero importanza che si chiamino Ventrue o CIA?

Secondo questa impostazione, giocatori e personaggi devono sapere molto su come agisce la SI. Mano a mano che individuano sempre più somiglianze tra se stessi e i loro nemici, la Seconda Inquisizione acquisterà importanza come elemento della cronaca.

Al centro e in prima fila: la SI è in primo piano, il fulcro stesso della cronaca. Non esercita più una semplice influenza sulla storia: è essa stessa la storia. Affinché sia interessante da giocare, la Seconda Inquisizione deve essere presentata con profondità e varietà, come qualcosa di più di un nemico sconosciuto o una metafora stilizzata. Esempio: i personaggi tentano l'azione (estremamente pericolosa) di infiltrarsi nella SI. Possono certamente trovare un sofisticato centro di comando popolato da super agenti ipercompetenti e invulnerabili a qualunque cosa i personaggi possano scagliargli contro. Ma questo è **Vampiri: La Masquerade** ed è più interessante rendere il nemico umano con le sue debolezze e bisogni insondabili. Così, quando

i vampiri scavano più a fondo, scoprono che il direttore di una task force locale è segretamente un feticista dei vampiri, che i membri della SWAT sono tutti tossici di anfetamine e che l'intera operazione è gestita senza approvazione del governo. I vampiri prosperano sui peccati umani, e la Seconda Inquisizione lo è fin troppo.

Falso allarme: i personaggi sono terrorizzati dalla SI. Tutti conoscono qualcuno che ci ha lasciato le penne. Intere città sono state svuotate dei Fratelli. Quando la polizia bussa alla porta del rifugio, i personaggi sanno che il loro tempo è scaduto. Non hanno altra scelta che massacrare chiunque venga a cercarli.

Solo che stavolta non è la Seconda Inquisizione. Risulta invece trattarsi di un'altra agenzia, della polizia segreta o di una organizzazione simile, sulle loro tracce perché li ha scambiati per terroristi, attivisti dei diritti delle minoranze, agenti stranieri o altra minaccia per qualsiasi governo del mondo.

In questa situazione, la SI non deve nemmeno apparire per mostrarsi efficace: la paranoia che scatena è più che sufficiente.

Pazzia: infine, la Seconda Inquisizione può rappresentare nella cronaca la follia e la *hybris* umana. Non perseguita i personaggi per sua iniziativa, ma perché è invitata a farlo. Un Principe pensava di poterla sfruttare per distruggere gli Anarchici. Un Nosferatu arrabbiato ha lasciato trapelare informazioni per vendicarsi. I personaggi fanno il tentativo di controllare gli agenti dell'Inquisizione senza capire come operano. Qualunque cosa accada, il risultato finale sarà un disastro. Si può anche usare la SI come puro elemento di background, qualcosa che succede mentre i personaggi fanno altre cose. Ad esempio, potrebbe diventare una minaccia credibile se distrugge un Primogenito Tremere dopo che i personaggi sentono dire che aveva provato a usarla come pedina nelle sue trame.

Da Cacciatori a Prede

La Seconda Inquisizione ha deciso di colpire i personaggi. Ma chi li va a stanare? Ecco tre diversi esempi di unità operative della SI (si veda la sezione *Antagonisti*):

Squadra Tattica

L'Inquisizione ha avuto una soffiata sui personaggi e sta venendo a prenderli. Questo tipo di incontro può risultare estremamente pericoloso per i vampiri, in quanto dimostra la potenza che la SI può schierare al suo massimo grado di efficacia.

La squadra è composta da un intermediario di un'agenzia religiosa e da un drappello tattico che potrebbe una squadra SWAT della polizia, una piccola unità di mercenari o un reparto non autorizzato delle forze speciali americane.

Esempi di Statistiche:
Intermediario: come Cacciatore Credente, p. 371
Comandante della squadra: come Inquisitore Investigatore, p. 372
Quattro componenti della squadra: come Inquisitore Delta, p. 372

Per rendere le cose più difficili, la squadra può attaccare all'alba, usare la demolizione controllata per distruggere il rifugio dei personaggi o ricorrere ad attrezzature che rendono difficile impiegare contro di essa i poteri vampirici. In alternativa, se si vuole ridimensionare la minaccia, la squadra può mandare a monte la sorpresa facendo troppo rumore quando arriva.

Vecchia Scuola

I personaggi sono presi di mira dall'autentica inquisizione della Società di San Leopoldo della Chiesa cattolica. Gli inquisitori non attaccano subito; invece, i vampiri cominciano ad accorgersi che nel loro quartiere succedono cose strane. Uno dei loro contatti dice di aver visto dei tizi che sembravano monaci visitare una parrocchia locale e parlare coi fedeli. Il ghoul di una neonata che conoscono viene trovato affogato nel suo stesso sangue. Individui dall'aspetto truce sembrano appostati in strada davanti dal rifugio.

La squadra della Società di San Leopoldo ha ricevuto le informazioni dai suoi colleghi nella SI. Sospettano che l'edificio in cui abitano i personaggi sia una tana di vampiri, ma vogliono assicurarsene prima di entrare in modalità Van Helsing.

Dal punto di vista dei personaggi, la sfida sta nel decidere cosa fare. Dovrebbero cercare di uccidere gli inquisitori? O così facendo non farebbero che provocare altri guai? Forse è meglio cambiare rifugio per un mesetto o due e vedere se gli inquisitori perdono le loro tracce. O forse dovrebbero allestire una messinscena di qualche tipo per cercare di imbrogliarli?

Da fanatici religiosi repressi quali sono, gli inquisitori possono offrire interessanti opportunità di interpretazione. Forse uno di essi prova una malsana attrazione per i vampiri, un sussurro satanico che proprio non riesce a sopire. Questo disgraziato potrebbe contattare i personaggi e tradire i suoi compagni in cambio della possibilità di avvicinarsi all'oggetto della sua ossessione. Sfortunatamente per i vampiri, la mattina dopo si pente della propria debolezza e confessa tutto agli altri inquisitori.

Esempi di Statistiche:
Quattro inquisitori: come Cacciatore Credente, p. 371

Agenti Segreti

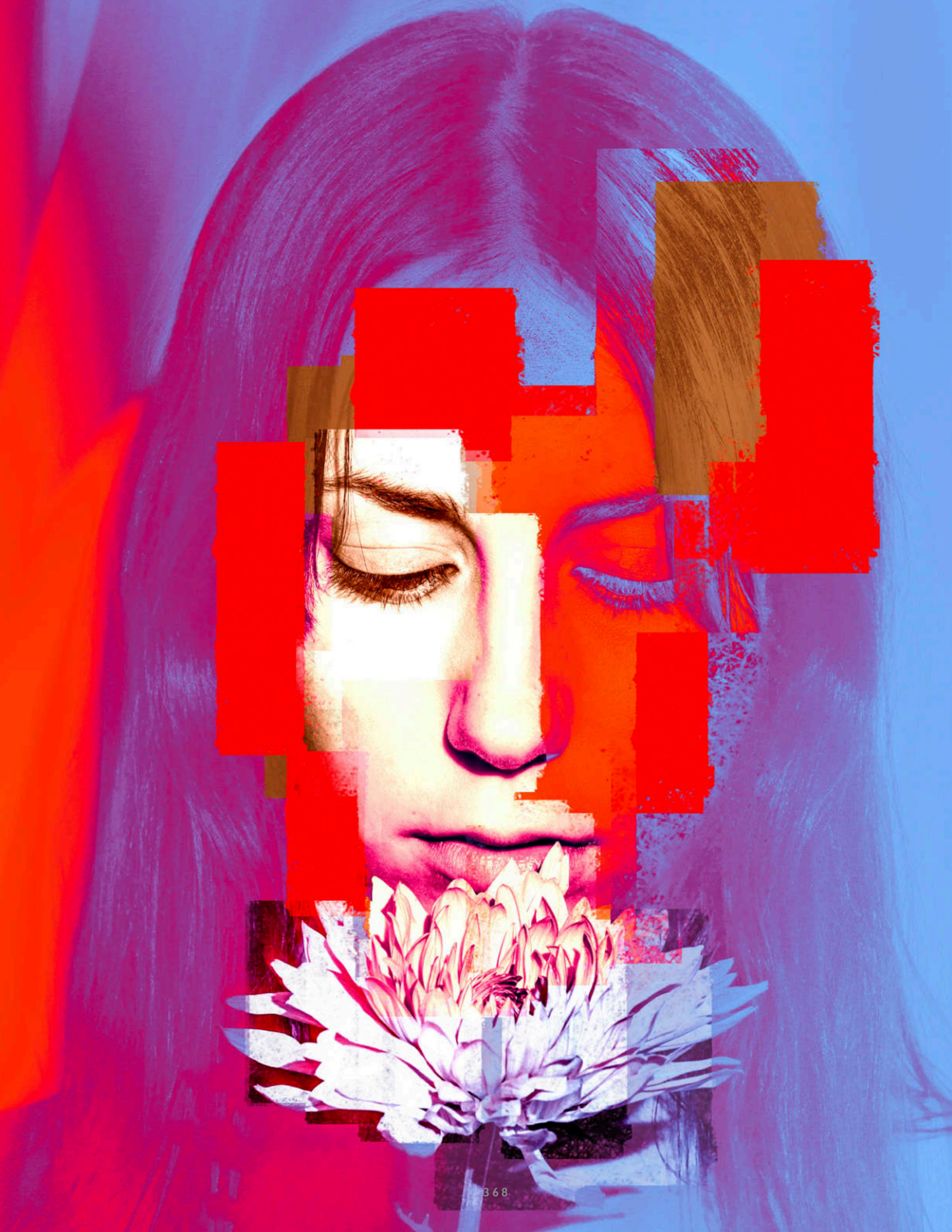
La Seconda Inquisizione è coordinata e diretta da organizzazioni più piccole nascoste negli immensi apparati dei servizi segreti di paesi come USA, UK, Russia e Francia. Spesso gli agenti della SI incontrati dai personaggi non appartengono formalmente a tali agenzie, ma a organizzazioni locali più piccole che fanno tutto il lavoro sporco. Tuttavia, qualche volta i vampiri riceveranno le attenzioni di autentici rappresentanti della SI usciti dalle viscere di NSA, FSB o agenzie analoghe.

Gli agenti segreti possono essere mentitori subdoli e sottili. In questo esempio, il loro scopo iniziale non è uccidere i personaggi, bensì usarli per promuovere i loro fini. Entrano in contatto con loro, magari fingendo di voler disertare o promettendo che la SI può aiutarli contro i loro nemici. Se i personaggi ci cascano, gli agenti possono tentare di carpire informazioni sui vampiri, scoprire l'ubicazione dei rifugi dei loro nemici e così via. Possono tentare di usare i personaggi come informatori o pedine, spingendoli a tradire i loro simili.

Come avversari combattenti gli agenti non sono molto pericolosi, almeno non per un vampiro. Se i personaggi li colgono alla sprovvista possono vincere qualsiasi scontro. Tuttavia, vorranno farlo davvero tenuto conto delle cose meravigliose che gli sono state promesse?

È facile fare in modo che un bugiardo sembri convincente, quando si è il Narratore; ai fini dell'imparzialità, i personaggi dovrebbero avere una probabilità di subodorare l'inganno.

Esempi di Statistiche:
Due agenti: come Inquisitore Investigatore, p. 372 ■



STRUMENTI

Incidenti e trama devono essere cambiati ogni volta che il processo di sviluppo sembri suggerire tali variazioni, non essendo mai legati a qualunque idea preesistente. Se lo sviluppo svelasse all'improvviso nuove opportunità per effetti drammatici o narrazione vivace, si aggiunga tutto quanto si ritiene vantaggioso – andando a ritroso e riconciliando le parti iniziali con il nuovo impianto.

– H.P. LOVECRAFT, *APPUNTI SULLA NARRATIVA FANTASTICA*

Questo capitolo offre al Narratore un arsenale di elementi da introdurre nella cronaca in base alle necessità.

Le storie sono generate dai conflitti dei personaggi, ma possono anche prendere forma per caso, dai dettagli, dai pezzi di un mosaico o puzzle che si uniscono a formare l'immagine finale. Nessun capitolo – nessun manuale di gioco, e nemmeno 30 anni di manuali – possono sostituire o comprendere le infinite possibilità anche solo di una singola cronaca di **Vampiri**, per non parlare di tutte.

In queste pagine, comunque, sono illustrati diversi elementi di storie: qualcuno pittoresco, altri spigolosi e alcuni indecifrabili. Se il Narratore ha fretta può sempre piazzare in quel magazzino uno sbirro "standard" o spedire i giocatori nel vecchio osservatorio in periferia. Esaminando un elenco di potenziali vittime, può dare ispirazione alla sua creatività e infondere vita nel pasto di un vampiro – o anche solo tirare i dadi e lasciare che sia il giocatore ad alimentare la storia, come quel povero venditore di kebab sta nutrendo il suo personaggio. Questo capitolo apre anche una porta su ulteriori misteri che il Narratore potrebbe esplorare oppure no: maghi e spade incantate, o strane visioni nel cielo notturno.

Chi attraverserà quella porta e cosa gli accadrà una volta arrivato... be', questo è ancora un mistero

Antagonisti

I Fratelli amano immaginarsi come predatori temuti da tutti, indifferenti ai mortali armati di lame e pistole, immuni alle ingiurie degli anni e capaci di abbattere qualunque bestia, non importa quanto feroce. Per lo più hanno ragione. Essi sono cacciatori, bevitori di sangue e in molti casi assassini. Sono gli antagonisti nelle storie degli altri.

Eppure, i vampiri non possono aggirarsi impunemente nei loro domini nutrendosi senza incontrare resistenza, cacciando senza trovare sfida o esistendo senza alcuna minaccia alle loro non-vite vuote. Non sono pochi coloro che vorrebbero distruggerli, a prescindere dalla loro setta, clan o apparente prestigio mortale. Comprensibilmente, i cacciatori mortali come quelli dell'Inquisizione sono una grave minaccia per i Fratelli, ma anche altre creature quali lupi mannari, fantasmi, fate e persino maghi mortali contendono ai vampiri il ruolo di predatori apicali indiscussi.

Alcune delle peggiori minacce ai vampiri provengono da dentro le loro fila. Un neonato ambizioso può tentare di rovesciare un Principe, un Anarchico può sabotare con fuoco e esplosivi un Elysium della Camarilla o un selvaggio del Sabbat può piombare in città avendo in mente solo sangue e devastazione.

ANTAGONISTI SEMPLICI

Come già per le scene, il Narratore può aumentare o diminuire i dettagli meccanici degli antagonisti e altri personaggi comprimari. Nella forma più semplice, agli avversari serve solo una descrizione e un livello di difficoltà, ad esempio "Delinquente ••• ". Ne consegue che battere questo antagonista comporta un tiro a Difficoltà 3 nella capacità appropriata. In un conflitto, non riuscire a superare tale Difficoltà può causare danni.

Esempio: ***Zoë affronta il summenzionato delinquente ma ottiene solo 1 successo in un tiro di Forza + Rissa. Subisce 2 danni (forse +1 o più se il nemico è armato) e il delinquente rimane una minaccia.***

Se dovesse servire una riserva per l'antagonista, basterà tirare il doppio della Difficoltà, ma raramente sarà necessario. Come alternativa è anche possibile tirare un solo dado ogni volta che entra in gioco la Difficoltà dell'antagonista: con un risultato di 0 si considera che abbia ottenuto un critico, aggiungendo +2 alla sua Difficoltà per quel test.

Mortali

I mortali svolgono molte funzioni per i Fratelli. Mantengono "collegato" un vampiro, consentendo ai morti di restare in contatto con la vita. Forniscono nutrimento con il loro sangue, infinitamente più ricco di quello degli animali. Qualche volta, però, si comportano come sorprendenti predatori. Gli umani non amano farsi comandare a bacchetta, essere usati come cibo e gettati via: reagiscono. Qualcuno scopre l'esistenza dei Cainiti e decide di bruciarli con il fuoco nei loro rifugi. Altri semplicemente vogliono mantenere l'ordine, continuare le loro vite o guidare le altre vacche come insegnanti, capi o padri spirituali. Uno qualsiasi di costoro può diventare una minaccia per un singolo vampiro o per un gruppo di neonati.

Personaggi secondari come mortali e animali hanno riserve di dadi generiche per le azioni fisiche, sociali e mentali. 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 inquisitore. Tali eccezioni sono specificate nei profili e dovrebbero essere tirate come riserve di dadi complete, ma in tutti i casi il Narratore deve alterare le riserve per rispecchiare una versione

eccezionale o debole del personaggio descritto.

Se si vogliono creare specifici mortali, è sufficiente consultare la sezione *Profili dei Mortali* a p. 185.

Detective di Polizia

È improbabile che un tutore della legge indaghi su un vampiro perché è un vampiro. Dopotutto, la maggior parte dei Fratelli mantiene segreta la sua natura osservando la Tradizione della Masquerade. Però, un vampiro che se vada in giro a infrangere la legge, aggredendo le vacche, rubando o frodando per arredare il suo rifugio può facilmente incorrere nelle maglie della giustizia mortale.

Riserve di dadi standard: Fisiche 4, Sociali 3, Mentali 4
Attributi secondari: Salute 6, Volontà 5
Riserve di dadi straordinarie: Atletica 5, Armi da Fuoco 5, Bassifondi 5, Investigare 6

Malvivente

A volte i Cainiti si ritrovano in compagnia di canaglie e delinquenti solo per la loro incapacità di fare soldi in modo onesto e per l'occasionale bisogno di sorveglianza diurna, assassinio o informazioni. Il termine "malvivente" comprende un'ampia varietà di individui, dallo spacciatore giù in strada al capomafia che ordisce le sue trame da un attico lussuoso.

Riserve di dadi standard: Fisiche 4, Sociali 3, Mentali 3
Attributi secondari: Salute 6, Volontà 4
Riserve di dadi straordinarie: Armi da Fuoco 5, Bassifondi 7, Criminalità 5, Intimidire 5, Rissa 5

Clero

Il clero è un insieme variegato che spazia su molte fedi, ognuna delle quali è un pericolo per i vampiri. Nel loro aspetto più debole sono in grado di chiamare a raccolta i fedeli per adorare, sperare e resistere alle scorrerie dei non morti. Nel più forte brandiscono la fede come un'arma, bruciando la carne dei vampiri e tenendo alti i loro simboli religiosi per respingere i morti.

Riserve di dadi standard: Fisiche 3, Sociali 5, Mentali 4
Attributi secondari: Salute 5, Volontà 7
Riserve di dadi straordinarie: Accademiche 6, Autorità 6, Intuito 7, Occulto 5
Speciale: alcuni membri del clero – e qualche altro mortale – possiedono la Vera Fede (p. 222).

Cacciatore Credente

Forse un militante dell'enigmatica Società di San Leopoldo o forse un imam locale che assiste una squadra investigativa, questo inquisitore vecchio stile crede nella fede e nel fuoco. Avendo probabilmente molti contatti nelle chiese del mondo e una comprensione relativamente ampia dei suoi nemici, questo antagonista è tanto astuto quanto implacabile.

Riserve di dadi standard: Fisiche 4, Sociali 4, Mentali 5
Attributi secondari: Salute 6, Volontà 8
Riserve di dadi straordinarie: Accademiche 7, Allerta 7, Investigare 7, Mischia 6, Occulto 8
Speciale: il sangue di alcuni cacciatori è infuso di sostanze chimiche o mistiche che conferiscono loro ottime capacità di trovare e affrontare i non morti. Sommano +4 dadi alle riserve per resistere o contrastare una Disciplina vampirica. Bere il loro sangue infligge 4 danni Aggravati a meno che il vampiro non superi un test di Costituzione + Fermezza a Difficoltà 5.

Inquisitore Investigatore

Grazie alla violazione della SchreckNET e un decennio di interrogatori e sorveglianza, la Seconda Inquisizione conosce a grandi linee la società dei Fratelli. Spedisce i suoi agenti sul campo in missioni predefinite: spionaggio, ricerca, cattura o uccisione. Sono equipaggiati nel modo migliore per svolgere il compito assegnatogli.
Riserve di dadi standard: Fisiche 5, Sociali 4, Mentali 5
Attributi secondari: Salute 7, Volontà 7
Riserve di dadi straordinarie: Accademiche 6, Allerta 7, Armi da Fuoco 6, Investigare 7

Inquisitore Delta

Il tipico Delta della SI fa parte di una squadra d'assalto, non è un semplice soldato. Spesso reclutati nei servizi segreti e/o nelle forze speciali mortali, i Delta sono agenti abili e capaci, ben versati nelle peculiarità e manie delle loro prede.
Riserve di dadi standard: Fisiche 6, Sociali 4, Mentali 4
Attributi secondari: Salute 8, Volontà 7
Riserve di dadi straordinarie: Allerta 7, Atletica 8, Armi da Fuoco 9, Mischia 8, Rissa 8, Una Abilità Esperta 9
Speciale: gli agenti della SI sono spesso equipaggiati con attrezzatura adatta alla loro missione, tra cui corazze, munizioni speciali, arieti e altro. Sono anche abbastanza furbi da impegnare i nemici solo se in vantaggio.

Ecco quello che definiamo un brutto appuntamento. Qualche succhiasangue idiota ha perso la testa e ora tocca a noi ripulire tutto, perché nessuno crederà che una tigre sia scappata dallo zoo... di nuovo.

Ghoul

I ghoul sono la materia prima dei servi, seguaci e schiavi di molti Fratelli. Drogati della vitae dei loro padroni, i ghoul obbediscono a qualsiasi ordine, anche a costo della propria incolumità e in alcuni casi della vita. A seconda del regnante, possono essere stoici bruti, tenaci guardie del corpo o selvaggi sanguinari.
Riserve di dadi standard: Fisiche 4, Sociali 4, Mentali 4
Attributi secondari: Salute 6, Volontà 5
Riserve di dadi straordinarie: Allerta 6, Intimidire 5, Occulto 6, Stealth 5
Speciale: una Disciplina a 1

Più informazioni a p. 234.

Animali

Che vogliano ammetterlo oppure no, i Fratelli hanno una speciale affinità per le creature primordiali. Nei loro cuori freddi e morti, tutti i vampiri bramano il semplice piacere della caccia e del sangue che ne consegue.

Molti animali si ritraggono o arretrano davanti ai non morti, sebbene alcuni siano attratti dai predatori succhiasangue, nei quali ravvisano nuovi alfa da seguire. In generale, i vampiri usano gli animali come esploratori in città e negli attacchi di sorpresa in campagna, avvalendosi della Disciplina Animalità. Tuttavia, non è insolito che un vampiro possieda una fedele bestiola o compagno animale.

Cane da Guardia

Il miglior amico dell'uomo è il cane. Molti Fratelli concordano e tengono feroci ma obbedienti segugi a guardia delle loro proprietà o per aizzarli contro gli intrusi.
Riserve di dadi standard: Fisiche 5, Sociali 1, Mentali 1
Attributi secondari: Salute 5, Volontà 2
Riserve di dadi straordinarie: Allerta 4, Furtività 4, Intimidire 4, Rissa 6
Speciale: gli attacchi dei cani da guardia infliggono +1 danni.

Cavallo

I cavalli tendono a stare lontani dai vampiri, a meno che figurino nella scuderia di un Cainita rurale come rapido mezzo di fuga o riserva di copioso, seppure sgradevole, sangue fresco.
Riserve di dadi standard: Fisiche 6, Sociali 1, Mentali 1
Attributi secondari: Salute 7, Volontà 2
Riserve di dadi straordinarie: Allerta 4
Speciale: i cavalli infliggono +2 danni se travolgono un avversario prono.

Lupo

Per un vampiro, usare un lupo come guardiano o creatura da attacco è il miglior modo di indispettire i Gangrel e i lupi mannari del posto. Spesso i lupi rispettano i vampiri ritenendoli gli alfa del branco.
Riserve di dadi standard: Fisiche 6, Sociali 1, Mentali 1
Attributi secondari: Salute 6, Volontà 3
Riserve di dadi straordinarie: Allerta 3, Furtività 5, Intimidire 5
Speciale: gli attacchi dei lupi infliggono +1 danni.

Orso

Impressionanti nella taglia, ferocia e velocità, gli orsi sono creature sorprendentemente agili e capaci di squarciare le carni con una semplice flessione dei loro muscoli poderosi.
Riserve di dadi standard: Fisiche 7, Sociali 1, Mentali 1
Attributi secondari: Salute 8, Volontà 3
Riserve di dadi straordinarie: Allerta 3, Intimidire 6
Speciale: gli attacchi degli orsi infliggono +2 danni.

Pipistrello (Grande)

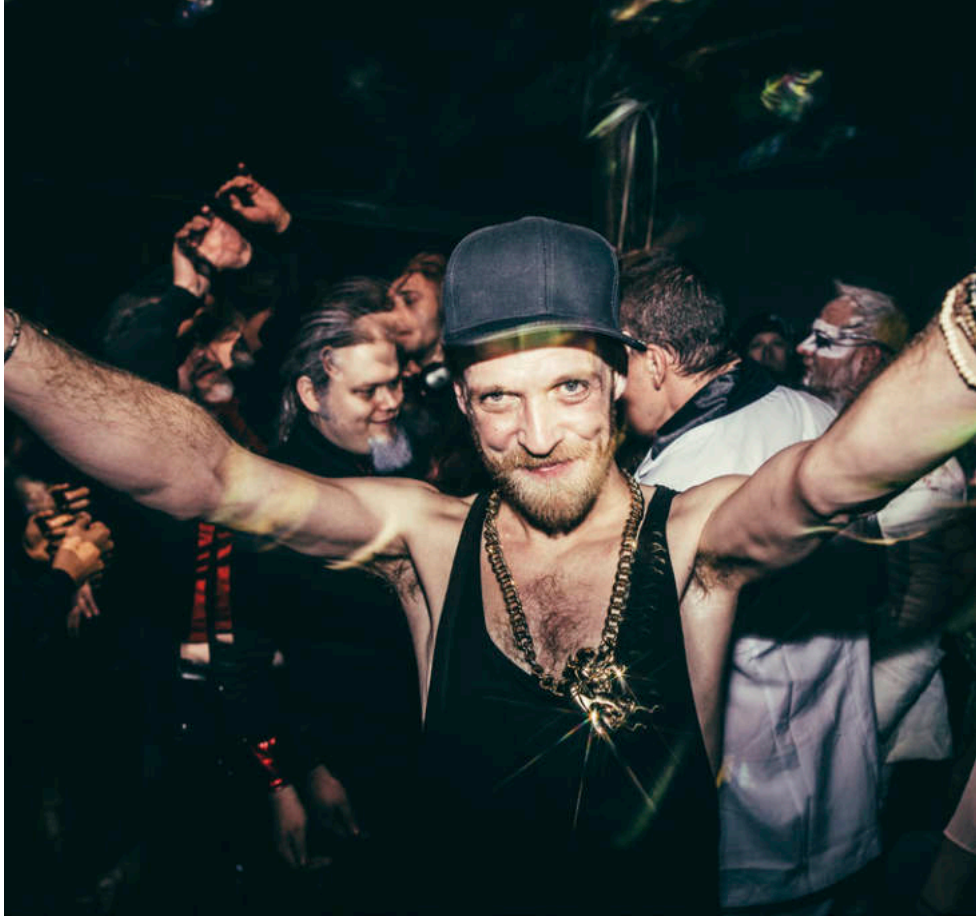
Comunemente associati ai vampiri, forse a causa delle forme spesso adottate dai Cainiti con Proteide, questi chirotteri non sono grandi predatori ma beneficiano di un prodigioso biosonar.
Riserve di dadi standard: Fisiche 3, Sociali 1, Mentali 1
Attributi secondari: Salute 2, Volontà 1
Riserve di dadi straordinarie: Allerta 7, Furtività 5

Rapace

Esistono molti tipi di rapaci: falchi, aquile, avvoltoi e gufi sono i più tipici compagni dei vampiri. Si aggirano nei loro rifugi in cerca di vittime barcollanti per la perdita di sangue.
Riserve di dadi standard: Fisiche 4, Sociali 1, Mentali 1
Attributi secondari: Salute 3, Volontà 2
Riserve di dadi straordinarie: Allerta 6, Furtività 6, Rissa 5

Topo

I topi e i loro sciami sono le creature preferite dai Nosferatu, fungendo da messaggeri o spie ideali tramite la Disciplina Animalità. Nel caso di uno sciame, aggiungere +3 alla Salute e a tutte le riserve Fisiche.
Riserve di dadi standard: Fisiche 3, Sociali 1, Mentali 1
Attributi secondari: Salute 1, Volontà 1
Riserve di dadi straordinarie: Allerta 5, Furtività 7, Rissa 4



Vampiri

I vampiri della Camarilla amano raccontarsi l'un l'altro dell'armonia che regna nella loro setta, così come agli Anarchici piace agire come se il Movimento fosse un fronte di battaglia unito contro abuso e tirannia. I Fratelli immaginano di essere liberi dalla Jyhad, ma gli anziani mettono le ancillae contro i neonati, mentre i novellini cospirano per rovesciare i Principi.

Dato che i vampiri richiedono una varietà di Attributi e Abilità per poter usare le loro Discipline, le loro schede sono più complete rispetto a quelle dei comprimari minori.

Arpia dell'Elysium

A volte le parole tagliano più delle spade. L'Araldo del dominio, o Arpia, conosce chiunque e tutti i suoi segreti. Questo Fratello è disposto a condividerli al giusto prezzo. In origine "Arpia" era un epiteto dispregiativo, ma qualcuno lo indossa con orgoglio sapendo che il ruolo del procacciatore di informazioni è prezioso in qualsiasi corte, almeno finché un altro vampiro non decide che il Fratello dalla lingua lunga dev'essere distrutto.

Attributi: Forza 2, Destrezza 3, Costituzione 4; Carisma 3, Persuasione 4, Autocontrollo 3; Intelligenza 2, Prontezza 3, Fermezza 3

Attributi secondari: Salute 5, Volontà 6

Abilità: Accademiche 2, Finanza 2, Investigare 3, Occulto 1, Politica 4, Allerta 4; Atletica 1, Guidare 2, Manualità 1, Rissa 1; Autorità 1, Bassifondi 3, Convincere 4, Espressività 3, Galateo 5, Intimidire 3, Intuito 4, Sotterfugio 4

Discipline: Ascendente 3, Auspex 3, Robustezza 1, Velocità 2

Umanità: 6

Potenza del Sangue: 3

Anarchico Rivoluzionario

Gli Anarchici amano spararle grosse: minacciano di abbattere il sistema per rimpiazzarlo con qualcosa di innovativo e guidare i Fratelli in un ardito nuovo mondo. La verità è che gran parte degli affiliati al Movimento si concentra sui suoi domini personali, accontentandosi di essere lasciata in pace. Questo Fratello, invece, è un rivoluzionario autentico, pronto a sputare su quegli "Autarchici" prima di accendere una molotov e assaltare l'Elysium.

Attributi: Forza 4, Destrezza 3, Costituzione 3; Carisma 3, Persuasione 3, Autocontrollo 2; Intelligenza 2, Prontezza 4, Fermezza 4

Attributi secondari: Salute 6, Volontà 6

Abilità: Accademiche 1, Investigare 1, Occulto 1, Politica 3, Scienze 2, Allerta 3, Tecnologia 3; Armi da Fuoco 3, Atletica 4, Criminalità 4, Furtività 2, Guidare 3, Mischia 3, Rissa 4, Sopravvivenza 3; Affinità Animale 2, Autorità 3, Bassifondi 4, Convincere 1, Galateo 1, Intimidire 2, Intuito 2, Sotterfugio 1

Discipline: Animalità 2, Potenza 2, Proteide 1, Robustezza 3, Velocità 2

Umanità: 7

Potenza del Sangue: 2

SPESE DEGLI ANTAGONISTI

Se il Narratore non ama la "contabilità", tenere traccia dei livelli di Umanità e Volontà di tutti i comprimari può essere un lavoraccio. Una soluzione è farne del tutto a meno, aumentando però le riserve appropriate degli antagonisti per compensare; un altro è tenere il conto delle spese generali di una scena ("in questa scena gli antagonisti possono usare un massimo di 5 Prove di Risveglio e 3 punti Volontà tra tutti loro"). Una terza opzione è disporre di una riserva generale di dadi bonus a cui attingere quando è opportuno.

Vescovo Noddista

L'affiliazione alla Chiesa di Caino è venuta in auge anche nella Camarilla, per quanto la setta detesti ammetterlo. Per alcuni essa rappresenta speranza, spiritualità e una guida su un sentiero tormentato. Altri la considerano solo un altro modo per opprimere le masse dei Fratelli. "Non accontentandosi dei nostri corpi, vogliono anche le nostre anime". I Noddisti predicano che l'osservanza dei precetti di Caino darà a ogni Fratello la sua giusta ricompensa.

Attributi: Forza 2, Destrezza 2, Costituzione 5; Carisma 5, Persuasione 3, Autocontrollo 4; Intelligenza 5, Prontezza 3, Fermezza 5
Attributi secondari: Salute 8, Volontà 9
Abilità: Accademiche 4, Finanza 1, Investigare 2, Medicina 2, Occulto 5, Politica 4, Scienze 1, Allerta 2; Armi da Fuoco 3, Criminalità 1, Furtività 2, Mischia 2; Affinità Animale 1, Autorità 4, Convincere 5, Espressività 2, Galateo 4, Intimidire 3, Intuito 3, Sotterfugio 4
Discipline: Ascendente 4, Auspex 2, Dominazione 2, Robustezza 3
Umanità: 5
Potenza del Sangue: 3

Sceriffo Sanguinario

Sembra che ogni città abbia le sue leggende su uno Sceriffo particolarmente sanguinario, pronto a distruggere gli altri vampiri alla minima infrazione, indire la Caccia di Sangue per aver guardato il Principe nel modo sbagliato o guidare la carica contro il Sabbat nella periferia del dominio. Questo Sceriffo è un condottiero formidabile, ma forse il sapore del Sangue vampirico gli piace un po' troppo.

Attributi: Forza 4, Destrezza 5, Costituzione 4; Carisma 2, Persuasione 1, Autocontrollo 3; Intelligenza 3, Prontezza 4, Fermezza 4
Attributi secondari: Salute 7, Volontà 7
Abilità: Accademiche 1, Finanza 1, Investigare 4, Politica 2, Allerta 3, Tecnologia 2; Atletica 4, Armi da Fuoco 4, Criminalità 3, Furtività 4, Guidare 2, Mischia 3, Rissa 3, Sopravvivenza 3; Affinità Animale 2, Autorità 1, Bassifondi 3, Convincere 1, Galateo 1, Intimidire 5, Intuito 1
Discipline: Animalità 2, Oscurazione 3, Potenza 4, Velocità 3
Umanità: 5
Potenza del Sangue: 4

Spauracchio

Questo vampiro è stato completamente divorato dalla Bestia. Ogni barlume di personalità umana è scomparso sotto il predominio dell'astuzia e dell'aggressività primordiale: la Bestia ha preso il sopravvento ora e per sempre. Pochi vampiri esistono a lungo come spauracchi, perché la Bestia li spinge a commettere ogni notte feroci atti di violenza. I rari esemplari che sopravvivono più di qualche mese imparano a nascondersi, a razionare le scorrerie e a infliggere orrendi tormenti alle loro sventurate prede.

Attributi: Forza 3, Destrezza 5, Costituzione 5; Carisma 1, Persuasione 1, Autocontrollo 1; Intelligenza 1, Prontezza 4, Fermezza 2
Attributi secondari: Salute 8, Volontà 3
Abilità: Investigare 4, Allerta 5; Atletica 4, Armi da Fuoco 1, Criminalità 2, Furtività 4, Mischia 4, Rissa 4, Sopravvivenza 5; Affinità Animale 4, Intimidire 4, Sotterfugio 2
Discipline: Animalità 3, Potenza 4, Robustezza 3, Velocità 4
Umanità: 0
Potenza del Sangue: 3

Creature dell'Orrore

I vampiri non sono affatto gli unici mostri a infestare la notte. Dai mutaforma che disprezzano i non morti ai mortali in grado di scatenare magie creative e distruttive con analoga facilità, i vampiri dividono il loro mondo con potenziali alleati e più probabili nemici.

Nota: sebbene i non vampiri (e i non ghoul) non possano usare le Discipline, manifestano un assortimento di poteri soprannaturali. Se la troupe utilizza solo questo libro per descrivere gli antagonisti, tali poteri si considerano equivalenti alle Discipline indicate per ciascuna creatura. Se fallisce una "Prova di Risveglio", la creatura non acquista Fame ma subisce un danno Superficiale a Volontà o Salute.

Lupo Mannaro

Definiti "il Grande Nemico" dagli anziani Gangrel e Ravnos, i "Lupini" non si fermano davanti a nulla pur di distruggere i vampiri che incrociano la loro strada. Qualcuno viene persino a cacciarli da molto lontano, cosa che incoraggia i Cainiti ad assicurarsi che i loro rifugi siano sicuri dagli attacchi dei mutaforma; comunque, queste creature rendono al meglio nelle zone rurali. Così come i vampiri controllano le città, i lupi mannari dominano nella natura selvaggia.

Attributi: Forza 3, Destrezza 3, Costituzione 4; Carisma 3, Persuasione 3, Autocontrollo 2; Intelligenza 3, Prontezza 4, Fermezza 4

Attributi secondari: Salute 7, Volontà 6

Abilità: Accademiche 2, Investigare

IL SANGUE DEI LUPI MANNARI

Il sangue dei Lupini è potente e attira molto i Fratelli. La sua ricchezza è tale che una sola bevuta sazia il doppio della normale Fame: un sorso sazia 2 livelli di Fame, ad esempio. Dissanguare un lupo mannaro può ridurre la Fame a 0 per due vampiri, se condividono l'uccisione. Tuttavia, la forza soprannaturale del sangue può anche farne una bevanda pericolosa.

Un vampiro è molto più vulnerabile alla frenesia finché il sangue del lupo mannaro rimane nel suo organismo. Ogni livello di Fame saziata tramite quel sangue aumenta di 1 la Difficoltà per resistere alla frenesia. Anche se il vampiro riesce a reprimere la sua Bestia, diventa paranoico e permaloso per tutto il tempo che il sangue gli rimane in circolo. In alcuni casi, i vampiri acquisiscono Compulsioni temporanee quando banchettano a spese di bestie mannare particolarmente instabili.

Il sangue dei Lupini mescola Risonanza Animale e Collerica, spesso in modo intenso. Gli Alchimisti lo apprezzano per la sua elevata miscibilità con altri ingredienti: conferisce 2 successi automatici a qualsiasi tiro di distillazione in una Formula che lo include.

1, Medicina 1, Occulto 3, Politica 1, Scienze 2, Allerta 4; Atletica 4, Armi da Fuoco 1, Criminalità 2, Furtività 4, Mischia 4, Rissa 5, Sopravvivenza 5; Affinità Animale 5, Autorità 1, Bassifondi 3, Galateo 1, Intimidire 5, Intuito 2
Discipline: Animalità 5, Auspex 2, Oscurazione 1, Potenza 5, Robustezza 5, Velocità 4
Speciale: i lupi mannari subiscono danni Aggravati solo da fuoco e armi d'argento. Rigenerano 1 danno Superficiale alla Salute per turno. Possiedono zanne e artigli che infliggono danni Superficiali non dimezzati (modificatore ai danni +3) ai vampiri, nonché +3 a tutti gli Attributi Fisici quando assumono la loro "forma da guerra", un terrificante ibrido uomo-lupo.

Mago

Gli "alteratori" mortali hanno la capacità di sviluppare rituali, intonare complessi incantesimi e vivere più a lungo dei loro simili non risvegliati. Tuttavia, subiscono i castighi del Paradosso – qualcuno dice che sia una forza divina, altri la ritengono la mera intercessione della realtà – quando eseguono magie volgari e inverosimili. Alcune Tradizioni dei maghi provano una malsana attrazione per i Cainiti e in particolare per le proprietà della vitae.
Attributi: Forza 2, Destrezza 3, Costituzione 2; Carisma 3, Persuasione 4, Autocontrollo 5; Intelligenza 5, Prontezza 4, Fermezza 5
Attributi secondari: Salute 5, Volontà 10
Abilità: Accademiche 5, Finanza 1, Investigare 2, Medicina 2, Occulto 5, Politica 1, Scienze 2, Allerta 5, Tecnologia 1; Atletica 1, Armi da Fuoco 1, Guidare 1, Manualità 3, Mischia 1; Autorità 4, Bassifondi 2, Convincere 4, Espressività 3, Galateo 3, Intimidire 4, Intuito 4, Sotterfugio 3
Discipline: Ascendente 2, Auspex 4, Dominazione 4, Oscurazione 3, Stregoneria del Sangue 5
Speciale: i maghi sono vulnerabili come i comuni mortali, ma possono erigere difese adeguate spendendo 1 Volontà per ogni incantesimo.

Fata

Il Popolo Fatato si presenta in una varietà sbalorditiva di forme e può assumerne una varietà altrettanto grande. Questa particolare *sidhe* è giunta in città per qualche suo scopo misterioso e non è disposta a tollerare interferenze da dei volgari bevitori di sangue.
Attributi: Forza 2, Destrezza 4, Costituzione 3; Carisma 7, Persuasione 5, Autocontrollo 3; Intelligenza 3, Prontezza 4, Fermezza 4
Attributi secondari: Salute 6, Volontà 7
Abilità: Occulto 4, Allerta 2; Atletica 2, Mischia 4; Autorità 4, Espressività 4, Galateo 3, Intimidire 3, Sotterfugio 2
Discipline: Ascendente 5, Dominazione 4, Oscurazione 4, Velocità 1
Speciale: questa fata subisce danni Aggravati solo da fuoco e ferro freddo. Può creare potenti illusioni difficili da penetrare persino con Auspex (Prontezza o Fermezza + Auspex contro Persuasione + Prontezza della fata).

Spettro

Gli spettri sono conosciuti anche come "fantasmi adirati". Questi defunti sono infiammati da una collera terribile che si manifesta con atti distruttivi, inclusa la possessione dei vivi per farne veicoli della loro ira. Gli spettri hanno perduto tutto ciò che gli era caro, spesso compreso ciò che li legava al mondo dei vivi. Non hanno più nulla da perdere, perciò sfogano la loro rabbia insensata su tutte le altre creature.
Attributi: Forza 4, Destrezza 4, Costituzione 4; Carisma 1, Persuasione 3, Autocontrollo 2; Intelligenza 3, Prontezza 3, Fermezza 2
Attributi secondari: Salute 7, Volontà 4
Abilità: Accademiche 1, Investigare 1, Medicina 2, Occulto 4, Allerta 5; Atletica 3, Criminalità 2, Furtività 5, Guidare 4, Rissa 3, Sopravvivenza 2; Convincere 2, Intimidire 3, Intuito 2, Sotterfugio 2
Discipline: Auspex 4, Celerity 2, Dominate 2, Obfuscate 2
Speciale: uno spettro è impossibile da colpire, a meno che non assuma forma solida. Solo la magia nera o un esorcismo eseguito da un sacerdote o inquisitore può bandire, distruggere o assoggettare uno spettro. Uno spettro può possedere un mortale tramite un potere equivalente agli analoghi di Auspex o Dominazione. Può usare Persuasione + Guidare per far compiere a un umano posseduto azioni che normalmente eviterebbe. Gli spettri usano Destrezza + Rissa per scagliare oggetti tramite la telecinesi. ■

Oggetti

Alcuni di questi articoli sono disponibili in qualsiasi supermercato; la ricerca di altri ha mietuto decine di non-vite. Possono apparire in qualsiasi cronaca, sempre che siano effettivamente in grado di arricchirla in qualche modo.

Attrezzatura

Quando la noia degli immortali incontra i finanziamenti occulti di immense operazioni governative nascono "giocattoli" meravigliosi.

Sacco Solare

È un semplice sacco a pelo fatto di robusto tessuto che la luce non riesce a penetrare; viene usato da qualsiasi Fratello voglia dormire al sicuro. Ripara l'intero corpo e la cerniera è all'interno. Solo i Cainiti particolarmente coraggiosi osano dormire usando unicamente questa protezione, e in alcune cerchie "dormire fuori" per un giorno è considerata una prova di coraggio. È molto comune tra i viaggiatori Gangrel che ancora non hanno imparato a fondersi con la terra.

Caoscopio

Il "lettore elettromagnetico differenziale per l'analisi oscilloscopica dell'aureola coronale", per usare la sua denominazione ufficiale, rileva le interferenze nelle frequenze elettromagnetiche – incluse quelle causate da, o che esistono sotto forma di, fantasmi e demoni. Il Sangue dei vampiri presenta alla caoscopìa risonanze simili, sebbene meno evidenti. La NSA iniziò a modificare i visori caoscopici per rilevare gli "infiltratori paradimensionali" negli anni '90, e alcuni di quegli agenti finirono nelle fila della Seconda Inquisizione dopo aver capito cosa stavano guardando. Vampiri di età diverse emanano interferenze differenti, per cui occorrono diligenza e precisione per distinguere vampiri e ghoul dai normali umani quando si usa il sensore.

A tutt'oggi i caoscopi possono essere solo fissi o montati su autocarri dedicati. Hanno una portata pari alla discrezione del Narratore.

L'operatore deve eseguire un test di Intelligenza + Allerta con Difficoltà 6 per rilevare efficacemente un vampiro attraverso un caoscopio. Se ha precedentemente individuato un vampiro della stessa Generazione o clan, la Difficoltà si abbassa di -1. Il Rossore della Vita non ha effetto sulle rilevazioni caoscopiche.

ESEMPIO:

In passato l'agente Vasquez ha già identificato un Gangrel di 10ª Generazione, quindi la sua Difficoltà per rilevare un vampiro di 10ª Generazione o un Gangrel è pari a 5. Può invece individuare un altro Gangrel di 10ª Generazione con Difficoltà 4.

Ixoscopio

La tecnologia degli ixoscopi è essenzialmente semplice: si può capire da lontano se qualcuno è vivo o morto cercando pulsazioni, respiro e calore corporeo. La SI ha installato ixoscopi basilari

negli scanner di tutti gli aeroporti, predisposti per inviare un segnale all'agente di servizio al rilevamento di un corponeutro. Gli ixoscopi portatili somigliano a grosse videocamere e in genere la SI li camuffa proprio in questo modo. Tuttavia, i Fratelli possono ingannare gli ixoscopi basilari usando il Rossore della Vita.

Gli ixoscopi di seconda generazione – per lo più non di uso comune, sebbene gli aeroporti di Heathrow, Reagan National, Da Vinci (Roma) e altri "luoghi sensibili" ne siano già dotati – incorporano software speciale capace di distinguere tra il flusso sanguigno naturale e la vita simulata. Per ora la rilevazione dei Sangue debole resta al di là della soglia tecnologica, sebbene l'Inquisizione e la CIA stiano seguendo alcune piste promettenti.

Per i non Crepuscolari, nascondersi da un ixoscopio di seconda generazione richiede l'uso di Rossore della Vita e un tiro di Autocontrollo + Costituzione a Difficoltà 5 + la Fermezza dell'operatore.

Armi Convenzionali

Sia i Fratelli che i loro cacciatori si affidano ad arsenali specializzati, spesso per dare la caccia alle stesse prede.

Armi Camuffate

Che si presentino come i sempreverdi bastoni animati cari ai Ventrue, stilografiche calibro .22 o ingegnosi orologi da taschino a lame retrattili, le armi camuffate acquistano popolarità nei domini della Camarilla ora che l'Inquisizione ha aumentato i controlli sugli individui attraverso la Homeland Security, le normali verifiche di polizia e le ispezioni doganali.

Costruire un'arma camuffata richiede Intelligenza + Manualità o una Specialità adatta; avvistarne una richiede un test di Prontezza + Allerta a Difficoltà 1 + la Furtività del portatore o la Manualità del fabbricante (usare la più alta). Dato che non possono essere adeguatamente bilanciate o modellate, queste armi sottraggono 1 dado alla riserva di attacco a meno che il fabbricante non abbia ottenuto una vittoria critica nel tiro di costruzione.

Armi Incendiarie

Le armi incendiarie sono tanto orripilanti quanto efficaci contro i vampiri. I Cainiti le aborrono per la loro letalità, i potenziali danni collaterali, le inevitabili frenesie da paura e gli incidenti di fabbricazione. Per i cacciatori e nella remota Guerra della Gehenna è tutta un'altra questione...

Se un Fratello si trova di fronte dei cacciatori in grado di schierare tali armi, di solito è spacciato. Questa è una delle ragioni per cui i vampiri tendono a mescolarsi ai mortali: sperano che i cacciatori cerchino di evitare bersagli non intenzionali.

Le armi incendiarie casalinghe e da mercato nero contengono sostanze e liquidi di qualità inferiore come benzina, fertilizzanti e detersivi. Infliggono un punto di danno in meno e possono appiccare il fuoco alle mani e la faccia di chi le usa (3 danni Aggravati) con un fallimento totale nel tiro di attacco.

I proiettili traccianti comuni non contengono abbastanza

sostanza incendiaria da causare danni Aggravati degni di nota.

Munizioni Dragon's Breath

Queste cartucce piene di zirconio-magnesio trasformano qualunque fucile a pompa in un lanciafiamme. Disponibili in molti stati americani, ma illegali in gran parte dell'Europa, queste munizioni appaiono sui mercati neri ovunque i vampiri abbiano suscitato troppo clamore.

Le cartucce non hanno bonus al danno (+0), ma trasformano i danni in Aggravati contro i vampiri e appiccano il fuoco a ciò che colpiscono (infliggendo 1 punto di danno Aggravato per round finché non viene spento). Usando munizioni di fabbrica, un fallimento totale nel tiro di attacco fa inceppare il fucile. La gittata efficace non supera i 15 metri.

Raufoss Le munizioni esplosive incendiarie come le *Raufoss* sono fortunatamente rare al di fuori dell'ambito militare, ma di tanto in tanto figurano nell'arsenale di qualche cacciatore. Hanno una gittata eccellente e sono perforanti; il loro calibro tipico (12,7 mm) può ridurre a mal partito qualsiasi bersaglio fino alle automobili civili blindate (comprese).

Le Raufoss ignorano qualsiasi giubbotto antiproiettile e causano +5 danni (tutti Aggravati).

Hafla La *handflammpatrone* originale è virtualmente inesistente, ma fare una copia di quest'arma monouso non è particolarmente difficile per un artigiano esperto. Grande all'incirca quanto una grossa torcia, la *hafla* spara fino a circa 80 metri un proiettile che scoppia in una grande nube di materiale altamente infiammabile.

Centrare un bersaglio con una hafla ha Difficoltà 3. La vittima subisce subito 3 danni Aggravati e altre 3 a ogni turno successivo. Solo l'immersione in acqua (seguita dalla rimozione del materiale), sabbia o simili può spegnere l'incendio.

Lanciafiamme I lanciafiamme a zaino della 2ª guerra mondiale, della Corea e del Vietnam sono rari, ingombranti e fonte di danni collaterali prima soltanto "potenziali". Hanno gittata limitata, ma gli effetti trasformano quasi ogni campo di battaglia in un inferno fiammeggiante. Ben pochi cacciatori li adoperano, perché le probabilità di un disastro sono troppo alte. I lanciafiamme infliggono +0 danni Aggravati quando il bersaglio è colpito e in ogni turno successivo. Inoltre, tutto quello che c'è nei dintorni prende fuoco ed è ricoperto di liquido in fiamme. Solo l'immersione in acqua (seguita dalla rimozione del materiale), sabbia o simili può spegnere l'incendio.

Bottiglia molotov

Un'autentica bottiglia molotov non si fa con benzina e straccio, ma con innesco e benzina gelificata. La difficoltà nell'impiego antivampiri sta nel far rompere la bottiglia a contatto col bersaglio, e un lanciatore saggio sa che deve gettarla ai piedi della vittima e sperare che gli spruzzi di materiale infuocato arrivino alle gambe.

Centrare un bersaglio con una bottiglia molotov ha Difficoltà 4 e causa 2 livelli di danno Aggravato per turno. Un tiro di Autocontrollo + Sopravvivenza (Difficoltà 3) è spesso sufficiente a rimuovere abbastanza materiale (di solito i vestiti) per spegnere l'incendio.

Lanciapaletti

Le moderne truppe d'assalto della SI sparano solitamente paletti di legno aguzzi (normali proiettili di legno modificati) da lanciagranate convenzionali attaccati al fusto dei loro fucili automatici, impiegati pressoché a distanza di braccio. Infliggono danni come i normali paletti: +0.

Lanciareti

Un lanciareti è un congegno apparentemente semplice, spesso usato per cacciare selvaggina o per il controllo delle sommosse, ma finisce in mano a inquisitori e Fratelli che vogliono rallentare le prede. Le reti sparate da questi piccoli proiettori sono concepite per intralciare, ma hanno anche una componente adesiva. Quando gli inquisitori usano munizioni a rete nei loro lanciagranate, l'adesivo è – com'è ovvio – molto infiammabile.

I danni causati da un lanciareti si sottraggono alla Destrezza del bersaglio anziché dalla sua Salute, benché siano dimezzati come i danni Superficiali. Un nemico ridotto a Destrezza o è totalmente avviluppato e incapace di attaccare. Strappare la rete richiede un test contrastato di Forza + Atletica contro una riserva pari ai successi totali di tutti i precedenti attacchi con il lanciareti.

Equipaggiamento Soprannaturale

I pochi oggetti descritti di seguito non sono che un'infima parte della panoplia di feticci, manufatti e amuleti stregati che si raccolgono attorno ai Fratelli. Molti anziani sono abbastanza vecchi da aver creduto incrollabilmente in tali oggetti durante la vita, e le loro esperienze successive non li hanno affatto liberati dalle superstizioni.

Come si confà alla natura mistica e dubbiosa di queste credenze, le meccaniche precise (se esistono) di questi strumenti sono lasciate al Narratore.

Denaro Antico

In Asia e in Europa dell'Est, una tradizione dice che il denaro vecchio e ormai fuori corso dev'essere bruciato per agevolare il trapasso dei defunti. A quanto risulta, questo contante – di solito sotto forma di monete o vecchie banconote – se benedetto da un prete, brucia con danni Aggravati qualsiasi non morto con cui venga a contatto. L'insolita arma non è efficace solo contro vampiri e fantasmi, perché il denaro antico maledetto da un demone o da uno stregone causa gli stessi danni Aggravati ai vivi.

Pietre Intagliate

Si dice che quando tre pietre con incisi i nomi della Seconda Generazione siano collocate sul luogo dove riposa un vampiro, la sua anima si stacchi dal corpo per finire in quello dell'individuo che ha piazzato le pietre. Esse non sono di per sé speciali per storia, composizione o origine: la cosa importante è il testo su di esse, che dev'essere inciso in enochiano antico. Cosa succeda all'anima del nuovo ospite del vampiro non è dato di sapere.

Sangue Preservato

Tramite i rituali gelosamente custoditi della Stregoneria del Sangue è possibile preservare la vitae vampirica per poterla ingerire in un secondo momento. Essa viene spesso miscelata a un altro liquido, creando una bevanda simile al vino. Per quanto sia costoso e non particolarmente nutriente, il sapore e la possibilità di servirlo nelle funzioni sociali dei Cainiti lo rendono ricercato da molti vampiri.

Terriccio Sepolcrale

Nel bene e nel male, quasi ogni vampiro riceve l'Abbraccio in un momento di passione. Il sire lo dissangua e riempie della propria vitae la bocca del suo corpo morente. In casi più rari, di solito in Francia o nei Balcani, i vampiri riesumano i defunti appena sepolti e danno loro la vitae. Quasi sempre non c'è nessun effetto e il Cainita passa oltre, lasciandosi dietro solo una tomba profanata. In altri e rarissimi casi, si rianima un nuovo vampiro. Per il mercenario Clan della Morte la cosa sorprendente non è tanto il nuovo Fratello, quanto le proprietà che da quel momento acquisisce la tomba in cui giaceva. Il terriccio di una sepoltura dove giaceva un cadavere risorto ha proprietà sacre per i vampiri: che provenga o meno della sua tomba mortale, il Fratello che dorme sopra un paio di manciate di questo terriccio sacro si rianima la notte successiva con la stessa Fame che aveva quando si è addormentato. L'effetto dura più o meno una settimana, poi il terriccio diventa inerte.

Urna degli Antenati

Una leggenda Ventrue dice che se si possiedono le ceneri di tre antenati diretti e si raccolgono nella stessa urna, il vampiro che la possiede ne ricava un grande potere. Si presume che il Cainita non regga mai l'urna di persona – deve affidarla a un ghoul – ma quando una mano vivente fidata tocca l'urna, il vampiro a cui il ghoul è asservito risorge dal torpore a prescindere dal suo stato. Si dice che questo raro potere possa far saltar via un paletto dal cuore, rianimare da uno stato vicino alla Morte Ultima Fratelli ridotti quasi a scheletri e persino obbligare i vampiri a scavare nella terra cosparsa di sale per riemergere ancora una volta. ■

ALTO CLAN

Benché la suddivisione sia stata formalmente abbandonata dopo l'ascesa della Camarilla, alcuni clan si considerano ancora "Alti" rispetto ai loro simili dei clan più umili (o "Bassi"). Il personaggio proviene da un antico Alto Clan, e ciò lo ha convinto di avere particolari diritti di tiranneggiare e comandare a bacchetta gli appartenenti ai Bassi Clan. Tali diritti, ovviamente, possono essere fatti valere solo fino a un certo punto.

Storicamente, gli Alti Clan erano Lasombra, Toreador, Tzimisce e Ventrue, sebbene anche i Brujah e qualche esponente del Clan della Morte rivendicassero il titolo. In varie parti del mondo, gli appartenenti agli Alti Clan cambiano per includere i Banu Haqim e il Ministero, o più raramente i Tremere.

Come vampiro di Alto Clan, la Debolezza del personaggio è vista più come un vantaggio che una maledizione.

FACOLTÀ

● **Pavoneggiarsi:** il vampiro va fiero del prestigio di Alto Clan della sua stirpe e adotta tutto lo sfarzo e gli orpelli confacenti a un Cainita di nobile lignaggio. Una volta per sessione, può ritirare un singolo dado quando vuole esigere rispetto da un vampiro non titolato nel suo dominio.

●● **Influenzare i Bassi:** gli Alti Clan un tempo sedevano sui troni e ordinavano ai vampiri dei Bassi Clan di morire per loro sui campi di battaglia e sottomettersi nelle corti. Il personaggio ha ancora la capacità di convincere i vampiri di Basso Clan più facilmente di quelli degli Alti Clan. Ha radunato con la prepotenza l'equivalente di 3 pallini di Mawla in un seguito fedele e oppresso di vampiri di Basso Clan. Riceve 3 dadi extra alle riserve di Intimidire o Autorità nei loro confronti; se ottiene un fallimento totale in uno di questi test o confronti, dovrà ricompensarli o gli si rivolteranno contro.

●●● **Innalzare i Bassi:** qualche peculiarità della stirpe o un antico decreto principesco consentono al vampiro di modificare in Alto il prestigio di un Fratello di Basso Clan che abiti nella città. Può farlo una sola volta per cronaca, ma naturalmente può promettere che "prima o poi lo farà" tutte le volte che vuole. Fino ad allora, ottiene un dado extra alle riserve Sociali con i Fratelli di Basso Clan quando allude a questa possibilità.

●●●● **Abbracciato per Regnare:** i vampiri di Alto Clan concedevano spesso l'Abbraccio a mortali di sangue nobile o di potente famiglia. Forse gli antenati del personaggio non erano re o regine, ma lui è comunque stato Abbracciato per regnare. Ottiene un dado extra alle riserve di Autorità con i vampiri di Alto Clan che conoscono il suo lignaggio. Una volta per storia, gli altri vampiri di Alto Clan possono votare per lui o affidargli una posizione di grande responsabilità (e potere), a meno che non nutrano rancori personali nei suoi confronti.

●●●●● **Benedizione, Non Condanna:** come molti vampiri di Alto Clan, il Fratello si è convinto di non soffrire di alcuna Maledizione di Caino. Piuttosto, la sua Debolezza di clan è un vantaggio che gli rivela una parte maggiore della propria natura, del suo posto nel Creato e in quelle aree di esistenza nelle quali deve rafforzarsi. Una volta per sessione, può spendere un Punto Volontà per ignorare il fardello della sua Debolezza di clan.

AMBRUS MAROPIS

Ambrus lascia di rado il suo sontuoso attico a Cipro per incontrare il pubblico, ma la sua reputazione come iniziatore di mode e protettore della Masquerade è largamente diffusa nella società vampirica. I Toreador al corrente che Ambrus è in realtà un Nosferatu detestano la sua popolarità. I suoi discepoli, simili ad ammiratori sfegatati, agiscono da intermediari con Principi e Baroni, mentre lui rimane sempre nascosto.

Ambrus ha fama di essere un vampiro sempre all'avanguardia

tecnologica e culturale. Abbracciato snella tarda adolescenza, è essenzialmente un introverso appassionato di anime e giochi di ruolo online, celato dietro un complesso avatar virtuale. Ambrus usa questo paravento per: vendere informazioni e software da lui craccati; consigliare le migliori tecniche impiegabili dai Fratelli per proteggersi da governi e aziende; informare gli Elysia su musicisti, intrattenitori e mode emergenti; infine, lo fa anche per rendersi una risorsa inestimabile per la Camarilla e gli Anarchici intenzionati ad apparire "più umani degli umani".

FACOLTÀ

● **Sostenitore Accanito:** se Ambrus ha insegnato qualcosa al vampiro, è che la Camarilla ha ragione e la Masquerade è vitale. Segue religiosamente i suoi consigli su sicurezza e sotterfugio, ricavandone la conoscenza dei migliori nascondigli condivisi della città (bonus di 1 dado per trovarli). Il personaggio non dispone del bonus se il dominio è prevalentemente contrario alla sua opinione politica o filosofica.

●● **Informazione Clandestina:** il vampiro può usare un punto anonimo di consegna digitale per richiedere informazioni craccate alla comunità dei fan di Ambrus. Una volta per storia, può ottenere nel giro di 2-20 ore un'informazione conservata online riguardante qualsiasi mortale.

●●● **Istruzione dei Migliori:** come discepolo di Ambrus, il personaggio dispone di una mole di dati su argomenti che spaziano dalle attività della Seconda Inquisizione alla moda di Harajuku della notte successiva. Ambrus può inoltre congelare informazioni nel Dark Web o metterlo in contatto col suo hacker ucraino personale "a un prezzo da amico". Ambrus può essere considerato una Mawla da 3 pallini (●●●).

●●●● **Panopticon di Backdoor:** Ambrus ha fornito al vampiro un accesso nascosto al software di sorveglianza PRISM/NUCLEON, consentendogli di smistare e setacciare le comunicazioni in rete (chiamate da cellulare incluse) in cerca di nomi o parole chiave. O forse il personaggio ha rubato, o l'ha trovato nascosto in un rifugio abbandonato frettolosamente da un Ambrusita. In ogni caso, per prudenza può collegarsi solo una volta per storia, ma riceve 2 successi automatici in qualsiasi test di Investigare coinvolgenti le chiamate cellulari o la presenza online di chiunque.

●●●●● **Tutta un'Altra Categoria:** Ambrus ha fatto le cose in grande per la falsa identità del personaggio, il quale ottiene due identità Maschera (●●) da 2 pallini ed è considerato Azzerato (p. 188). Riceve inoltre 3 dadi extra per resistere ai tentativi di ricercarlo online o scoprire le sue attività nel mondo dei mortali.

L'APPARATO CIRCOLATORIO

L'esplorazione del sangue e delle sue Risonanze ha generato molte cerchie di Fratelli bramosi di conoscenza, potere e profitto. La rete internazionale di traffico degli esseri umani noto come *Apparato Circolatorio* contrabbanda vene preziose da un dominio all'altro, annotando i poteri delle varietà ematiche che trasporta.

L'Apparato Circolatorio non ha particolarmente a cuore il benessere a lungo termine delle sue vene al di là del calo dei profitti che subisce quando una delle sue vacche crepa anzitempo. Molti Fratelli possono ignorare questi "peccatucci" davanti agli studi pionieristici resi possibili dall'Apparato grazie alla scoperta di nuove e preziose peculiarità del Sangue.

Il personaggio può intrattenere rapporti con l'Apparato come trafficante, cliente o persino ex vena mortale trasformata in vampiro. Può detestare le pratiche di sfruttamento della fazione o capirne il potenziale e bramare un assaggio della loro merce.

FACOLTÀ

● **Attingere all'Apparato:** una volta per storia, il vampiro può richiedere alla fazione qualche vena specifica dalle particolari capacità o farla pervenire a un Ventrue che non riesce a soddisfare le sue preferenze nel dominio.

●● **Libricino Nero** il Fratello è venuto in possesso di uno dei famigerati libricini neri dell'Apparato. Questi opuscoli includono la descrizione di esperimenti ematici e teorie sui poteri del sangue di particolari vene. L'esattezza delle informazioni contenute è decisa dal Narratore; in generale, il libricino offre un dado extra nei test di Alchimia, Investigare, Medicina o Scienze eseguiti per rintracciare o esaminare una specifica annata. Inoltre, riduce a metà il tempo di ricerca di una nuova Formula da 2 o 3 pallini di Alchimia dei Sangue debole.

●●● **Allevamento Fuori Città:** il vampiro sa dove l'Apparato gestisce un "allevamento" di vene preziose – mortali dal sangue abbastanza ricco da conferire benefici ai Fratelli che lo bevono. Può saccheggiare l'allevamento, "noleggiare" specifiche vene o cercare di inserirsi nella sua gestione. Le vene equivalgono a un Gregge da 4 pallini, ma il vampiro può nutrirsene solo una volta alla settimana, a meno che non si impadronisca dell'allevamento.

●●●● **Transito Sicuro:** l'Apparato Circolatorio si serve di furgoni blindati e ghoul armati per trasportare le vene. Questi mezzi protetti sono più che semplici veicoli blindati: brulicano letteralmente di armi e a volte contengono vene incredibilmente preziose destinate a compratori importanti. Il personaggio ha accesso a uno di questi furgoni; che ne sia l'autista autorizzato o sia riuscito a rubarlo, può organizzare facilmente viaggi sicuri per uno o più Fratelli.

●●●●● **Sommelier del Sangue:** il vampiro conosce le tecniche segrete di assaggio, analisi e raffinazione dell'Apparato, ed è in grado di replicarle. Forse possiede un laboratorio ematico, ha a disposizione un Alchimista o uno Stregone o semplicemente si tiene aggiornato grazie ai pettegolezzi degli appassionati. Ottiene 2 dadi extra a qualsiasi test per scoprire la Risonanza del sangue e ottiene 3 pallini di Alleati, Contatti o Rifugio per giustificare la sua conoscenza. Una volta per storia, può chiedere al Narratore le proprietà del sangue della vena più preziosa.

I BAHARI

I vampiri che seguono il Sentiero di Lilith, altrimenti noti come Lilin, Lilitu o Bahari, onorano la vampira progenitrice come archetipo di femminilità primordiale. Credono che sia stata lei il primo vampiro, la madre che genera la vitae, e che tutti i Fratelli siano suoi discendenti. È stata la stagnante società patriarcale dei vampiri a perpetuare la bugia di Caino come progenitore.

I Bahari cercano l'illuminazione tramite il dolore e il conflitto, trasformando questo istinto masochista nella forza di resistere e superare. Come Lilith si ribellò agli ordini di Dio e lottò contro la propria dannazione, così i suoi seguaci sconfiggono le debolezze e maledizioni che li affliggono, al fine di diventare qualcos'altro. Alcuni Bahari guidano altri Fratelli verso l'illuminazione, altri diventano predatori perfezionati. Essi deprecano la compassione a favore dei piaceri della carne, dell'amore fugace e di una rigida genitorialità sui vampiri inferiori.

Come Bahari, il personaggio adempie al ruolo di torturatore, studente, insegnante o amante per gli altri Fratelli. Tutte le prove in suo possesso indicano in Lilith la prima vampira, usurpata del suo titolo. O forse appartiene segretamente alla Chiesa di Caino e mina i Bahari dall'interno.

FACOLTÀ

● **Reputazione Pericolosa:** il Bahari intimidisce i vampiri non affiliati al loro ordine. I credenti nel mito di Caino si sentono a disagio in sua presenza. Una volta per storia, può sommare 2 dadi alle riserve di Intimidire nei test contro i seguaci di Caino, presumendo che siano consapevoli della sua fede.

●● **Cicatrice Rituale:** il Bahari sa che il dolore conduce all'illuminazione. Nello specifico, i Lilitu predicano che portare il proprio guscio fisico alle sensazioni più estreme conferisce più grandi intuizioni. Una volta per sessione, il vampiro può praticarsi una cicatrice e subire un danno Aggravato per risanare un livello di danno alla Volontà (Superficiale o Aggravato).

●●● **Sacrificio dei Fanciulli:** i Bahari credono sia nel generare infanti sia nel sacrificio, e i più devoti sanno che il sacrificio supremo è l'assassinio dell'infante stesso. Se il vampiro diablerizza il suo infante, ottiene 3 dadi extra alla riserva di Umanità + Potenza del Sangue per assorbire le Discipline (vedere *Diablerie*, p. 234).

●●●● **Il Sangue del Grembo:** i Bahari considerano la fertilità e il sesso come fonti di potere, e alcune fazioni danno particolare importanza al sangue o alla vitae prelevata dal grembo. Una volta per storia, dopo aver bevuto dall'utero, il Bahari riceve due pallini aggiuntivi a Costituzione o Fermezza (incrementando perciò di 2 la Salute o la Volontà) fino all'alba.

●●●●● **Maledetta per Prima:** i fedeli di Lilith sostengono che sia stata lei il primo essere vivente a subire la maledizione di Dio, prima di Adamo, Eva o Caino. I Bahari si sforzano di emulare la maledizione minore di Lilith, e così facendo riducono le proprie debolezze Cainite. Il personaggio mantiene la sua Debolezza di clan, ma ora può camminare all'aperto nella prima ora dell'alba o l'ultima del crepuscolo; inoltre, può sperimentare l'amplesso senza dover Risvegliare il Sangue. Tuttavia, irradia una forte sensazione di minaccia: l'equivalente del Difetto Predatore Smodato (●●). Tutti i test Sociali per ostracizzarlo o calunniarlo hanno Difficoltà -1. Infine, qualsiasi vampiro lo esamini con Auspex contrae immediatamente una spaventosa emicrania: i suoi valori di Fermezza e Volontà si riducono di metà della Fermezza del Bahari (arrotondate per eccesso) per una scena.

BASSO CLAN

Il personaggio proviene da uno dei clan storicamente etichettati come "Bassi", benché nel suo dominio tale distinzione appartenga più al presente che al passato. La maledizione che grava su di lui è opprimente, persino peggiore (si potrebbe dire) di quelle dei Cainiti di Alto Clan.

La regione geografica del vampiro determina quali clan gli anziani considerano ancora Bassi, ma generalmente i Gangrel, i Malkavian e i Nosferatu godono sempre di tale dubbio "privilegio", mentre Brujah e Tremere vi rientrano solo in alcuni domini.

Il suo status come Fratello di Basso Clan lo etichetta quale inferiore agli altri, ma egli è comunque una fonte importante di ribellione e controcultura. Ha accesso ai gradini più bassi della società, con tutti i benefici e gli svantaggi che ne conseguono.

FACOLTÀ

● **Temprato:** spesso denigrato da coloro che si ritengono "Alti", il vampiro sfoggia un'ambizione e un'indipendenza impermeabili agli insulti e alle parole sprezzanti: non reagisce facilmente a tali infime provocazioni. Una volta per storia, può ignorare gli insulti verbali per una scena senza bisogno di eseguire alcun test.

●● **Maledizione dell'Orgoglio:** in alcuni casi, i Bassi Clan ostentano grande orgoglio per la gravità delle loro Debolezze. Ad esempio, qualche Nosferatu crede che il suo aspetto orrendo sia un marchio di gloriosa mostruosità, non qualcosa da nascondere. Il vampiro ha imparato a usare come arma la sua Debolezza di clan, ottenendo un successo automatico in qualsiasi test che la incorpori in un'azione (una volta per storia).

●●● **Affinità Prodigiosa:** sotto le costanti persecuzioni degli Alti Clan, i vampiri dei Bassi tendono a fare fronte comune. Il personaggio funge spesso da mediatore tra i litiganti di Basso Clan, e intuisce i vantaggi dell'unione dei Fratelli oppressi dall'egemonia degli Alti. Può assegnare tre pallini tra Mawla o Status presso altri Bassi Clan del dominio.

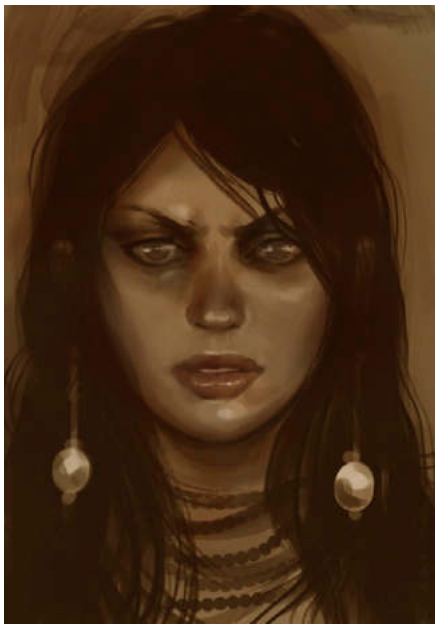
●●●● **Scambio tra Eguali:** pur con tutte le loro sofferenze, i Bassi Clan godevano di un beneficio cruciale nell'avversità: insegnavano i propri poteri ai loro simili. Forse tale cooperazione non esisteva in tutti i domini, ma in quello del personaggio corrisponde tuttora a realtà: può scegliere una Disciplina dei Bassi Clan e acquistare pallini coi punti esperienza come se fosse una sua Disciplina di clan.

●●●●● **Incidenza di Criticità:** l'influenza del vampiro nei Bassi Clan gli consente di alterare gli equilibri di potere nel suo dominio – se lo desidera. Ottiene un dado extra in tutte le riserve dei Progetti volti a contrastare gli Alti Clan nel dominio. Una volta per cronaca, può sacrificare fino a 10 dei suoi pallini di Background per rovesciare con un colpo di mano il medesimo numero di Fratelli di Alto Clan.

CARMELITA NEILLSON

I disperati anziani che cercano modi per ritardare la Gehenna e il Richiamo si spingono sempre più spesso a consultare l'archeologa Toreador irlandese-brasiliana Carmelita Neillson. Ella scava nel passato e intervista i Fratelli, stilando la cronaca di ampi periodi della storia vampirica, incluse conversazioni con Cainiti vecchi più di due millenni. La Camarilla le ha proibito di archiviare le sue scoperte in formato elettronico, perciò lei ha allestito varie "Biblioteche Neillson" in molti luoghi segreti.

I modi cordiali, la naturale curiosità e la perizia linguistica di Carmelita la rendono una scelta ovvia per aggiornare un Matusalemme che si è appena rianimato dal torpore, investigare i ruderi di un tempio o interpretare le scritture di un prigioniero del Sabbat. Convinta che l'arte non debba per forza trovarsi incorniciata in un museo per essere apprezzata, Carmelita ritiene che la forma d'arte più grande, quella che i Fratelli hanno ignorato tanto a lungo, siano le testimonianze dei loro stessi simili. Poiché Carmelita è una scrittrice e una narratrice di talento, le sue capacità attirano numerosi Toreador smaniosi di spezzare lo stereotipo del "bello ma incapace".



FACOLTÀ

● **L'Arte della Storia:** il vampiro e Carmelita sono convinti che la narrazione sia una delle forme d'arte perdute. Ogni volta che il personaggio dona ad altri Fratelli nozioni storiche o racconti di miti e leggende, i Toreador tendono a gravitare verso le sue parole, a prescindere da prestigio o posizione sociale.

●● **L'Arte della Volontà:** uno specifico manufatto o reliquia artistica, affidata dalla dott.sa Neillson alla sua custodia, ispira o affascina il personaggio. Se trascorre un'ora a meditare sull'oggetto (e supera un test di Fermezza + Accademiche a Difficoltà 5) prima di riposare per un giorno, al risveglio avrà recuperato un Punto Volontà. Può ripetere la meditazione una volta per sessione.

●●● **Biblioteca Neillson:** le piccole biblioteche di Carmelita sono diffuse nei domini della Camarilla di tutto il mondo, e fungono da fulcri informativi impiegati per stimolare e rafforzate i ricordi dei vampiri più vecchi. Il personaggio è il curatore o il guardiano di una di esse, che conta come Rifugio da 2 pallini (●●) con il Pregio Libreria (●●). Anche altri vampiri e storici dei Fratelli si danno appuntamento qui, il che offre benefici ma anche svantaggi.

●●●● **Intervista col Matusalemme:** il vampiro ha ottenuto la registrazione di un'intervista di Carmelita a un vampiro vecchio come il mondo, nella quale si divulgano i segreti di uno dei clan del dominio. Una volta per storia, il personaggio può chiedere al Narratore di svelargli uno di quei segreti. Che l'intervista sia stata offerta da Carmelita al vampiro o che questi l'abbia registrata di nascosto, le informazioni che contiene gli offrono un vantaggio sul Matusalemme che parla e sul clan in questione. Cosa interessante, la voce dopo quella di Carmelita in fondo al nastro accenna ad altre registrazioni…

●●●●● **Tomba dell'Antenato:** Carmelita ha affidato al Fratello la guardia del presunto sepolcro di uno degli antenati del personaggio. Finché riuscirà a mantenerlo al sicuro, egli potrà riscattare da Carmelita un favore importante per storia. Se però non dovesse riuscire a tenerlo al sicuro potrebbero verificarsi altre… conseguenze.

CARNA

Ex Principe di Marsiglia e Primogenito di Milwaukee, Carna ha infine costituito la sua cellula scissionista del clan Tremere. Il Casato Carna (come lo chiamano gli altri Stregoni) parla di libertà dal Legame di Sangue, contro la tirannia della Piramide e la misoginia profondamente radicata nei Tremere. Più o meno al tempo in cui i capi della Piramide di Vienna decisero di calare la scure su Carna e la sua banda di ribelli, la Seconda Inquisizione fece una visita alla Grande Cappella.

Scomparsa l'ombra minacciosa della Piramide, il Casato Carna attira un numero sempre maggiore di Anarchici e delusi dalla Camarilla. Carna non cerca seguaci, ma ne riconosce il valore. Non è sopravvissuta 600 anni perché ha ignorato i potenziali pericoli; ritiene sia solo questione di tempo prima che Tremere in persona appaia per ridurla in cenere con una maledizione. Fino ad allora, lei compirà ogni sforzo possibile per portare femminismo e modernità nel suo clan.

FACOLTÀ

● **Abbracciare la Visione:** il vampiro è interamente dedito alla visione di Carna di un nuovo clan Tremere e mostra un alto grado di autostima davanti ai suoi compagni nella frangia scissionista. In presenza di altri membri del Casato Carna, riceve un dado extra a tutti i test di Volontà.

●● **La Pista del Ribelle:** il Fratello ha seguito le tracce di Carna dopo la scissione dai Tremere, assorbendo avidamente le sensazioni di ribellione e libertà. È risoluto a non tornare mai più allo stato di schiavo del Sangue. Quando rischia di contrarre un Legame di Sangue, può eseguire un test di Volontà (Difficoltà pari alla Potenza del Sangue ingerito) per ignorarlo.

●●● **Rituale Non Ortodosso:** Carna offre la sanità della propria anima per alimentare la sua magia, anziché devolvere la propria vitae come da ortodossia Ermetica. La comprensione di tale processo consente al personaggio di eseguire Rituali in modo analogo: una volta per storia può eseguire un Rituale noto senza bisogno di spendere Sangue, ma in caso di critico caotico la sua mente manifesta qualche tipo di squilibrio (tipicamente forte paranoia o fobia del sangue) fino al termine della storia.

●●●● **Legame Riscritto:** il vampiro ha studiato la magia di Carna e le sue insolite tecniche per riscrivere il Vinculum, e può estendere ad altri gli effetti del rituale. Facendo sesso con un bersaglio, mortale o non morto, può creare un Legame di Sangue tra il partner, se stesso e Carna, a dispetto dell'assenza di quest'ultima. La ripetizione dell'amplesso rafforza il Legame di Sangue secondo le regole normali. In tal modo il personaggio può aggirare la Debolezza del clan Tremere, ma il Legame dura solo fino al termine della storia.

●●●●● **Libro della Guerra dei Sepolcri:** secondo le dicerie, fu il tomo noto come *Libro della Guerra dei Sepolcri* a consentire a Carna di spezzare il Legame con il clan Tremere. Il vampiro ne possiede una copia, che gli conferisce un successo automatico a tutti i test di Occulto relativi alla Gehenna, alla sua prevenzione e a spezzare le catene che legano i Fratelli ai loro anziani. Finché rimane in suo possesso, il libro lo rende immune al Legame, a patto che ne segua gli arcani insegnamenti. Tuttavia, i Tremere vogliono distruggere il tomo e il personaggio stesso: il Narratore può inoltre penalizzarlo di un dado in qualunque test Sociale o Mentale influenzato dal suo comprensibile stato di paranoia.

CONVENZIONE DELLE SPINE

Il personaggio è uno studioso della *Convenzione delle Spine*, l'evento nel quale i vampiri di tutti i clan decisero la costituzione della Camarilla. Forse discende da uno dei partecipanti che parlarono all'adunanza, esprimendo proposte per le nuove Tradizioni. Forse studia avidamente questo periodo storico in cerca di significati nascosti o per capire le leggi che governano in queste notti la società dei Fratelli.

È in grado di recitare i nomi dei vampiri che presenziarono, le iterazioni delle Tradizioni proposte all'assemblea e persino conoscere qualcuna delle proposte segrete dei clan che decisero di non unirsi alla Camarilla a quel tempo. Conoscere la Convenzione delle Spine è utile ancora oggi per fare pressioni sia sulla Camarilla che sugli Anarchici.

FACOLTÀ

● **Storico delle Spine:** la Convenzione delle Spine fu un evento diplomatico complesso e commovente. Centinaia di adunanze più piccole tra i rappresentanti dei clan forgiarono patti che durarono anni, decenni o in qualche caso persino secoli. Il vampiro ha una conoscenza enciclopedica delle assemblee minori della Convenzione, e può ricorrervi per fare pressioni legali ai partecipanti o i loro discendenti, sapere dove i patti sono ancora in vigore ma non rispettati o dove sono stati revocati senza il consenso di tutte le parti. Una volta per storia, può chiedere al Narratore un'informazione specifica riguardante la Convenzione.

●● **Magister Traditionis:** le sei Tradizioni a cui la Camarilla aderisce ancora oggi furono codificate e sottoscritte per la prima volta alla Convenzione. Le conoscenze del personaggio si estendono a numerose Tradizioni apocrife o proposte, alcune delle quali non furono approvate per un soffio. Una volta per cronaca, può avvantaggiarsi di qualche legge non scritta nei domini dove i clan al governo sono ancora favorevoli alle Tradizioni non approvate dalla Convenzione.

Gli esempi di Pseudotradizioni possono includere: i Fratelli di questo dominio possono Abbracciare solo una volta; è proibito nutrirsi delle forze di polizia; il combattimento nell'Elysium è punito con la Morte Ultima; la diablerie è permessa contro qualunque Vile scoperto nel dominio; ecc.

●●● **Segreti della Convenzione:** il Ministero declinò l'invito a unirsi come ottavo clan fondatore; i Lasombra ripudiarono la Camarilla quando rifiutò di riconoscere l'esistenza degli Antidiluviani. Ma il personaggio ha scoperto proposte segrete ancora più misteriose: la richiesta di affiliazione dei Cappadocii, la bozza originale del simbolo Malkavian e altro ancora. Può disseminare allusioni quanto basta per ottenere sempre un dado bonus ai test Sociali coi Fratelli presenti alla Convenzione. Conosce inoltre una serie di segreti maggiori, ognuno dei quali vale un Favore Importante per qualche potente Cainita. Una volta per storia, può chiedere al Narratore il nome di un Fratello che ha bisogno della sua sapienza.

●●●● **Potenziale Conciliatore:** i Conciliatori della Camarilla furono nominati per la prima volta alla Convenzione delle Spine. A prescindere dalla sua affiliazione politica, il vampiro (o il suo sire, se è troppo giovane) dispone di forti appoggi per poter diventare il prossimo Conciliatore del suo clan. Se il clan non è fortemente rappresentato nella Camarilla, forse questa nomina presagisce un cambiamento radicale nei clan della setta.

●●●●● **Nuove Tradizioni:** il vampiro conosce la Convenzione talmente bene da poter compilare abbastanza prove e sostegno per proporre al Circolo Interno della Camarilla una nuova Tradizione o un emendamento a una legge esistente. Questa Tradizione può essere approvata se sembra sensata e può aiutare la sempre più rigida Camarilla di queste notti, o marchiare il Fratello come agitatore e pericolo per la setta. La cosa importante è che la sua voce verrà ascoltata senza pregiudizi.

DISCENDENTE DI HARDESTADT

(Solo personaggi Ventrue)

A sentire i discorsi di molti Ventrue, Hardestadt fu il più importante esponente del clan per otto secoli, fino alla sua distruzione durante la Convenzione di Praga (nel 2012) per mano dei ribelli Brujah guidati dal traditore Theo Bell. Hardestadt era il Ventrue che fondò la Camarilla insieme a sei analoghi di altri clan, e i Ventrue gli attribuiscono la forza e la sopravvivenza della setta da quelle notti lontane.

Hardestadt non Abbracciò molti mortali e, cosa insolita per un Ventrue, non confermò mai la propria discendenza da un Matusalemme della Quarta Generazione. Per quanto lo riguardava, era egli stesso il Ventrue definitivo. Nessuno di coloro che vennero prima o dopo di lui può competere minimamente coi suoi risultati.

FACOLTÀ

● **Voce di Hardestadt:** Hardestadt gridava spesso, sottolineando le sue osservazioni con pugni sul tavolo, sui muri o a qualche sfortunato ghoul. Il Sangue del personaggio gli consente di parlare al di sopra di ogni rumore e attirare l'attenzione, che si trovi nel brusio di una sala riunioni o nel chiasso di un rave. Nella sua voce c'è qualcosa che obbliga gli altri a sentirla. Se continuano o meno a prestargli ascolto dipende invece da quello che ha da dire.

●● **Leader Supremo:** la fiducia che Hardestadt aveva nella propria autorità fu per molti versi la sua rovina, ma fino alla sua Morte Ultima lo aiutò ad assurgere alla grandezza. Il vampiro può convincere gli altri a seguirlo in situazioni letali o comandarli dalle retrovie, mandando alla morte i subalterni per migliorare la sua posizione. Una volta per storia, non subisce penalità alle riserve di dadi per mandare altra gente incontro al pericolo.

●●● **Colonna dei Ventrue:** dato il prestigioso lignaggio del vampiro, gli altri Ventrue lo eleggono a loro guida. A prescindere dal suo Status negli altri gruppi, possiede sempre 3 pallini di Status (●●●) quando ha a che fare coi Ventrue.

●●●● **Connessione ai Fondatori:** Hardestadt si assicurava che la sua stirpe potesse sempre raggiungerlo quando era in pericolo. Rispondeva di rado alle comunicazioni che non fossero di estrema emergenza e puniva severamente gli abusi, ma i suoi metodi sono sopravvissuti alla sua scomparsa. Una volta per cronaca, il vampiro può chiamare, scrivere o organizzare un incontro con uno dei fondatori della Camarilla al posto di Hardestadt. Che si degnino o meno di rispondere dipende dall'importanza della richiesta.

●●●●● **Erede di Hardestadt:** il Fratello possiede un documento firmato in cui Hardestadt lo nomina suo successore. Non è sicuro di cosa effettivamente abbia ereditato: semplici ricchezze e potere, sovranità sui Ventrue o addirittura un posto nel Circolo Interno della Camarilla. Quando spenderà il nome di "Hardestadt", il documento dichiara che la Camarilla marcerà ai suoi ordini… e garantisce che gli Anarchici sciameranno a frotte per tentare di annientarlo.

DISCENDENTE DI HELENA

(Solo personaggi Toreador)

Qualcuno dice che abiti nelle Americhe e sia costantemente in guerra con un antico rivale. Altri che gestisce il più famoso nightclub per vampiri sulla faccia della Terra. Pochi sono convinti che sia l'amante segreta del fondatore del clan e che stia in procinto di risvegliare dal torpore l'Antidiluviano Toreador.

Si dice che nessuno possa distogliere lo sguardo da Helena a meno che lei, bellissima e dotata, non lo voglia. Molti mortali hanno dato la vita con gioia per essere i primi a vedere le sue creazioni artistiche. I suoi discendenti manifestano lo stesso immenso livello di talento, simboleggiando il ruolo tradizionale dei Toreador. È uno stereotipo che a ben pochi Toreador dà fastidio: Helena, dopotutto, è un'icona del clan. Gli altri Toreador vogliono conoscere il personaggio, in modo da potersi avvicinare un po' a lei.

FACOLTÀ

● **Apparenza:** a prescindere dal suo prestigio, se il vampiro fa il nome di Helena in una conversazione con un Toreador o un Fratello che la conosce, il suo Status effettivo aumenta di un pallino. Il personaggio può invocare questa facoltà solo una volta per storia, o anche più spesso se vuole rendersi insopportabile a chiunque.

●● **Talento Autentico:** a differenza di altri insulsi Toreador che fanno affidamento solo sulle loro belle facce e corpi, il vampiro fu Abbracciato per il suo talento. Scegliere un'Abilità tra Espressività, Galateo o Manualità: incrementarne il valore costa la metà dei punti esperienza (arrotondati per difetto) richiesti normalmente.

●●● **Abbracciare lo Stereotipo:** quando giunge il momento, il vampiro sa recitare il ruolo del Toreador superficiale, circondarsi di un seguito di sicofanti e organizzare feste leggendarie. Una volta per storia può allestire una festa per potenziare il suo Status e/o Influenza di 2 pallini con un gruppo di invitati; l'incremento dura fino al termine della festa.

●●●● **Purezza Divina:** a differenza di buona parte della famiglia allargata di Helena, la perfezione del Toreador è più angelica che diabolica. Può commettere qualunque peccato, ma sembrerà sempre innocente: ottiene +2 dadi alle riserve quando esegue test per non essere incolpato delle sue azioni.

●●●●● **Franchising del Succubus Club:** negli ultimi anni Helena ha ceduto al Richiamo, lasciando il Succubus Club di Chicago nuovamente nelle mani di un gestore, che ha concesso al personaggio la licenza di aprire una succursale nel suo dominio. Questo raro onore garantisce che i Fratelli della città risponderanno alle sue chiamate, perché tutti i vampiri Abbracciati negli ultimi 200 anni hanno sentito parlare del Succubus Club. Finché il locale rimarrà attivo, il valore Chasse del Dominio della coterie aumenta di 2 pallini. Inoltre, il vampiro ottiene 4 pallini da assegnare a Fama, Risorse e Status presso tutti i Fratelli.

DISCENDENTE DI KARL SCHREKT

(Solo personaggi Tremere)

Il clan Tremere attuale non è che un pallido riflesso della sua gloria passata. Con la Piramide decapitata e i suoi capi dispersi, i Tremere tradizionalisti in cerca di autorità hanno un solo vampiro a cui rivolgersi: l'ex Conciliatore Karl Schrekt. Costui è un'autentica leggenda nel clan e nella Camarilla, e prima del suo Abbraccio (avvenuto nel 1235) era un cacciatore di vampiri. Per secoli ha agito come spada della Camarilla contro il Sabbat, gli Anarchici e le minacce occulte. Ha soppresso o distrutto conoscenze riguardanti gli Antidiluviani ed eliminato innumerevoli minacce alla Masquerade, agendo sempre senza mostrare pietà. Quelli che catturava, li sterminava.

Oggi è uno dei Tremere più vecchi ancora in circolazione.

I discendenti di Schrekt seguono in massima parte le tradizioni e opinioni più rigide del clan e della setta: rispettare le Tradizioni, rafforzare il clan e nascondere agli altri vampiri i segreti della magia del Sangue.

FACOLTÀ

● **Ricordo della Casa:** una volta per storia, potete chiedere al Narratore un'informazione riguardante le attività del Casato o del clan Tremere antecedenti la rovina.

●● **Linea Dura:** le usanze di Schrekt sono le uniche che possano garantire un futuro al clan. Il vampiro osserva le sue leggi con fanatico zelo. Con il permesso del Narratore, riceve 2 dadi extra a qualunque riserva per resistere ai tentativi di distoglierlo dagli obiettivi di Schrekt.

●●● **Rituale Predisposto:** si dice che Schrekt prepari in anticipo ogni suo rituale e ne mantenga su di sé parecchi, pronti ad attivarsi in qualsiasi momento. Una volta per storia, il vampiro può attivare uno dei suoi rituali in 5 minuti senza preparativi, avendoli eseguiti tutti in anticipo.

●●●● **Flagello degli Arconti:** il personaggio ritiene deplorevole l'accanimento di Schrekt contro le entità ultraterrene, e ha sviluppato un forte legame con l'esponente di un diverso background soprannaturale. Ha un Alleato da 4 pallini: un mago, lupo mannaro, fantasma, fata o qualcosa di persino più insolito; deve proteggerlo, perché lo stanno braccando. Una volta per storia, l'Alleato può giungere in suo aiuto entro 1-10 ore dopo essere stato convocato.

●●●●● **Conoscere il Mondo:** Karl Schrekt crede che la conoscenza sia potere e che i vampiri che limitano la propria istruzione allo studio dei loro simili siano degli sciocchi. Che il personaggio sia la nemesi o il burattino di Schrekt, condivide tale opinione e mantiene archivi su lupi mannari, maghi, fantasmi, fate e altre bizzarre entità. Questa raccolta equivale a una Libreria del Rifugio da 3 pallini (scegliere tre specialità di Occulto adatte), sebbene il vampiro non possa conservare il materiale nel proprio rifugio. Inoltre, una volta per storia, può rivolgere al Narratore una semplice domanda collegata a tali creature.

DISCENDENTE DI TYLER

(Solo personaggi Brujah)

Ogni aspirante Brujah ribelle venera Tyler – originariamente nota come Patricia di Bollingbroke, e con molti nomi acquisiti nel tempo. La sua violenza rivoluzionaria contro la tirannia degli anziani e degli insidiosi Matusalemme ha cambiato irrevocabilmente la società dei Fratelli e ispirato il Movimento Anarchico. Tyler stessa dubita che le sue azioni abbiano conseguito un'autentica praxis, ma i suoi infanti e compagni di clan la paragonano a figure come Robin Hood, Malcolm X, Che Guevara o Gavrilo Princip.

Tyler esiste ancora: in queste notti è una ribelle tranquilla e studiosa. Dopo secoli di riflessioni, lotta per riconciliare le proprie azioni coi risultati delle notti moderne. I suoi discendenti proseguono la battaglia nella speranza di innalzarla, una notte, alle vette della grandezza a cui è destinata.

FACOLTÀ

● **Istigatore:** una volta per storia, quando il vampiro tenta di istigare una folla mortale all'azione violenta, la sua natura focosa gli consente di aggiungere 2 dadi alla sua riserva.

●● **Campione della Causa:** quando i vampiri vogliono il capo di una ribellione, si rivolgono al personaggio. Possono ascoltare le sue parole e, a patto che i suoi consigli non siano del tutto ridicoli, persino sottostare alla sua autorità. Riceve 2 pallini di Status extra con gli aspiranti rivoluzionari; forse, però, i numerosi contatti ottenuti prima di una rivolta sono più preziosi (e di certo meno pericolosi).

●●● **Compassione di Tyler:** il vampiro sa quando fermarsi. Tyler capì che il Sabbat si era spinto troppo oltre con i suoi ideali Anarchici, e il personaggio sa riconoscere i limiti della rivoluzione violenta. Una volta per storia, durante la frenesia, può accettare in qualsiasi momento una Compulsione Brujah (p. 210) per porvi immediatamente fine. Non subisce alcuna confusione o stanchezza dopo l'interruzione della frenesia, ma torna bruscamente al raziocinio dell'Umanità.

●●●● **Furores:** le filosofie di Tyler emersero dapprima da una congrega storica di vampiri denominati *Furores*, dediti alla distruzione di ogni tiranno Cainita. Questo gruppo esiste ancora in segreto, e il personaggio può diventarne membro. Al momento giusto (una volta per cronaca), i Furores gli forniscono armi, un rifugio in un regnum nel quale hanno influenza e attivano risorse nel dominio bersaglio sotto forma di Alleati imprevisti (disponibili nel giro di una scena). Tali Alleati aggiungono fino a 5 pallini di Efficacia; il resto dipende dalla collaborazione del personaggio con il Narratore. L'aiuto dei Furores può essere usato solo al fine di rovesciare un Principe, un Barone indegno o un vampiro di prestigio più elevato. Qualsiasi abuso farà del personaggio un bersaglio dei Furores e dei loro sconosciuti agenti.

●●●●● **Rivoluzione Permanente:** il vampiro ha già abbattuto il burattino di una setta; ora guida un esercito di rivoluzionari pronti a spazzare via i nemici nei regni vicini. Finché continua a combattere e non si rammollisce nei lussi delle alte cariche, gli Anarchici ascoltano ogni sua parola e gli Anarchici Brujah fanno esattamente ciò che dice, incluso intraprendere missioni suicide. Non è richiesto alcun tiro, a patto che i suoi discorsi siano energici e gli argomenti abbastanza convincenti.

DISCENDENTE DI VASANTASENA

(Solo personaggi Malkavian)

Vasantasena e il suo sire Unmada viaggiarono per il mondo medievale predicando contro il Legame di Sangue. Essi ripudiavano il Vinculum, la gerarchia tradizionale dei Fratelli e ogni perdita del libero arbitrio. In ultimo denunciarono la crudele tirannia degli Antidiluviani e si unirono al Sabbat agli albori della setta.

Così come aveva fatto la Camarilla, però, anche il Sabbat tradì la loro causa, istituendo gerarchie e schiavismo rituale tramite la vitae. A sua volta Vasantasena ripudiò il Sabbat, costituendo una fazione di Malkavian che abbracciasse la libertà dalle sette.

I discendenti di Vasantasena sono molti e variegati, e tutti la seguirono quando abbandonò il Sabbat prima della sua recente e bestiale degradazione. Alcuni confluirono nella Camarilla, altri negli Anarchici. Tutti possiedono e brandiscono come una lama affilata il fanatismo e il fascino della loro progenitrice.

Tutti combattono per qualcosa.

FACOLTÀ

● **Agente del Caos:** il personaggio prospera quando ogni cosa che lo circonda brucia o scivola nella catastrofe. Nelle situazioni turbolente, ad esempio un combattimento insolitamente caotico e imprevedibile, un inseguimento in auto per le vie di una città affollata o mentre scappa da un edificio che esplode, può ritirare un singolo dado senza spendere Volontà (una volta per sessione)..

●● **Udite le Mie Parole:** il vampiro possiede le arti persuasive della sua antenata, e la sua voce parla al Sangue altrui ancora prima di raggiungere le loro menti. Una volta per storia, se offre consigli in un ambiente caotico e gli altri si fermano ad ascoltarlo, possono ritirare una riserva di dadi in un futuro test eseguito nella stessa situazione.

●●● **Annusare il Legame:** Vasantasena detestava il Legame di Sangue, e ciò la spingeva a contrastare gli Antidiluviani e i legami che essi mantenevano con la loro prole. Ella era in grado di annusare il Legame su un singolo Cainita e riconoscere lo stesso odore sul vampiro che vincolava o al quale era vincolato. Una volta per storia, superando un test di Fermezza + Allerta (Difficoltà 4), il personaggio può fare lo stesso.

●●●● **Distruggere il Legame:** il più grande miracolo di Vasantasena è la distruzione del Legame di Sangue. Qualcuno dice che lo abbia eseguito molte volte negli ultimi anni trascorsi nel Sabbat, e che ciò sarebbe parzialmente responsabile della rapida degenerazione della setta. Una volta per storia, anche il vampiro può rimuovere il Legame imposto a una vittima, a patto che beva un sorso della sua vitae e poi cavalchi l'onda di una frenesia.

●●●●● **Sabbat Diviene Camarilla:** Vasantasena ottenne l'impossibile, e mostrò ai suoi discendenti come ripeterlo. Filosofie aliene e inumane imprigionavano nel Sabbat innumerevoli vampiri. Una volta per storia, il personaggio può "spogliare" un vampiro delle sue credenze di setta. Per farlo deve isolare completamente il soggetto ed eseguire un test prolungato (p. 293) di Intelligenza o Carisma + Intuito in un'atmosfera pervasa di profumi speciali. Il tiro va eseguito una volta ogni tre notti di terapia, e il vampiro prevale dopo avere ottenuto un numero di successi pari al doppio della Volontà del soggetto..

DISCENDENTE DI XAVIAR

(Solo personaggi Gangrel)

Nessuno, nemmeno i Gangrel suoi simili, diede ascolto a Xaviar la prima volta che parlò. Ci volle un'interruzione forzata dovuta a una convocazione dei maggiorenti della Camarilla perché gli altri Fratelli si accorgessero di lui. Disse di avere interagito con uno degli Antidiluviani e di aver visto la sua intera coterie divorata viva da quella mitica creatura. Accusò la Camarilla di perfidia contro i suoi stessi affiliati e ripudiò il suo ruolo di Conciliatore Gangrel.

Le notizie viaggiano lentamente presso i Gangrel, perché sono un clan privo di gerarchia ed efficienti reti di comunicazione. Poco a poco, i Gangrel cominciarono a seguire le sue impronte uscendo dalla Camarilla: alcuni divennero Autarchici, molti di più confluirono nel Movimento Anarchico.

Oggi i Gangrel condividono un senso di colpa per non avere creduto subito alle affermazioni di Xaviar ed essere stati troppo lenti a reagire al suo appello, perché poco dopo egli subì la Morte Ultima. Pochi sanno se a distruggere il potente Fratello sia stata la Camarilla o qualche altra forza, ma tutti sanno che al loro antenato venne inflitto un grave torto. Oggi essi impugnano la sua fiaccola di verità e cercano di radunare tutti i Gangrel dispersi sotto la sua tremolante luce.

FACOLTÀ

● **Antenato Martire:** gli altri Gangrel considerano il personaggio con il rispetto che troppo tardi hanno riservato a Xaviar. A dispetto di ogni controversia personale, il vampiro può trovare sempre riparo presso i Gangrel, se ne esistono nel suo dominio, almeno finché non li insulta in modo grave. Dispone sempre di 2 pallini di Status (●●) nei loro confronti.

●● **Dove i Cadaveri Sono Sepolti:** la perizia di Xaviar nella fusione con la terra, il sangue e la vitae ha lasciato un'impronta nel suo lignaggio. I Gangrel della sua stirpe possono eseguire un test di Fermezza + Allerta per capire dove un vampiro si è immerso nella terra o giace addormentato nel terreno. La Difficoltà dipende dall'ampiezza della zona da perlustrare.

●●● **Segugio Fedele:** il personaggio ha resistito al vento del cambiamento ed è rimasto nella Camarilla a dispetto delle azioni del suo clan. Per la sua lealtà, il Principe lo ha ricompensato con prestigio, diritti di nutrimento e territorio, equivalenti a 4 pallini da distribuire tra Dominio, Gregge e Status. I Gangrel estranei alla Camarilla lo disprezzano, ovviamente, e persino i vampiri di altri clan della setta compatiscono la sua solitudine, ma egli può far valere la sua opinione tra i Primogeniti qualora un Gangrel ribelle si trovi ad attraversare il suo territorio.

●●●● **Pipistrello Mostruoso:** la forma bestiale prediletta da Xaviar era originariamente il pipistrello, ma dopo lo scontro con l'Antidiluviano egli acquisì la capacità di diventare un possente ibrido tra umano e chirottero. Una volta per storia, quando la luna è nella giusta configurazione, il personaggio può assumere la stessa forma. L'umanoide pipistrello possiede un pallino extra in tutti gli Attributi Fisici e può planare nell'aria da qualunque altezza. Un morso in questa forma infligge +1 danni Aggravati a mortali e vampiri.

●●●●● **Sopravvissuto all'Antidiluviano:** Xaviar non fu l'unico Gangrel ad affondare nella terra e ritrovarsi inglobato nell'immensa, inumana forma del fondatore del proprio clan. Il vampiro ha fatto lo stesso, e l'esperienza lo ha cambiato. Adesso è leggermente pazzo, probabilmente affetto da paranoia o claustrofobia. Ogni volta che richiama alla mente quel terribile ricordo, sente le sue vene radicarsi nel terreno e collegarsi a tutti gli altri Gangrel del mondo. Una volta per storia, può percepire l'ubicazione di qualsiasi Gangrel e attingere da lui vitae a sufficienza per ridurre a 2 la sua Fame. Per avvalersi di questa capacità deve toccare autentico terriccio, non cemento o asfalto.

DISCENDENTE DI ZELIOS

(Solo personaggi Nosferatu)

L'intero clan Nosferatu ricorda il grande architetto Zelios come suo principale progettista, costruttore e studioso del potere geomantico. Benché egli sia scomparso sotto New York negli anni Novanta, lasciò intere biblioteche di tomi, planimetrie e trattati sul potere dell'ubicazione e della geometria sacra.

I discendenti di Zelios proseguono la sua grande opera, insegnando ad altri vampiri l'arte di costruire rifugi, segrete, prigioni e labirinti. A quanto si dice, essi sono in grado di percepire le linee geomantiche e, al giusto prezzo, di indicare ai Principi gli epicentri dove costruire i loro rifugi, così da ricavare protezione e potere dalla terra e dalle stelle.

FACOLTÀ

● **Riparo Sicuro:** il rifugio del vampiro è una meraviglia di progettazione e vanta risorse di sicurezza sotto forma di passaggi segreti, sorveglianza elettronica e persino un pulsante di autodistruzione, riuscendo a sembrare al tempo stesso comodo ed elegante. Vanno assegnati 2 pallini extra a uno o entrambi i Pregi del Rifugio: Posterla e Sistema di Sicurezza; tuttavia, da qualche parte, qualcuno conoscerà ogni dettaglio delle contromisure del personaggio.

●● **Sabotatore:** il vampiro percepisce istintivamente dove si trovano i punti deboli di un edificio, e non gli servono esplosivi per raderlo al suolo. Usando mazzette, piedi di porco, cavi e scalpelli, nonché un numero di notti sul posto pari alla Difficoltà indicata dal Narratore per il fabbricato (4 per una villetta familiare, 6 per una banca, 8 per una prigione, 9 per un grattacielo), può farlo crollare come un castello di carte.

●● **Su Commissione:** gli altri vampiri sanno che il personaggio è un discendente di Zelios e gli chiedono consigli su come costruire i propri rifugi. Ciò significa che spesso avrà uno o due favori da riscattare (grosso modo un favore minore per storia) e che sa dove dorme un buon numero di potenti Fratelli – il che, in definitiva, può fargli più male che bene…

●●●● **Il Labirinto:** il vampiro ha attinto alle arti di Zelios per realizzare un labirinto sotto il suo dominio, parzialmente composto da fognature, scarichi in disuso, cantine, sotterranei e gallerie di manutenzione. Vi ha quindi aggiunto i suoi alloggi, vicoli ciechi e connessioni fino a costituire un autentico dedalo ipogeo, noto soltanto a coloro che il Nosferatu sceglie di informare. Non può considerare il labirinto come un Rifugio, in quanto ne è terrorizzato, ma se riesce a raggiungerlo durante un inseguimento nessuno potrà rintracciarlo.

●●●●● **Percepire Linee Geomantiche:** di tanto in tanto, il vampiro scorge fili pulsanti di luce rossa che serpeggiano attraverso la terra: sono le linee geomantiche, o linee ley. I Fratelli che erigono i loro rifugi nei punti di intersezione di queste linee scoprono che la loro Fame aumenta più lentamente (quando eseguono una Prova di Risveglio per rianimarsi, tirano 2 dadi e scelgono il più alto) se dormono lì durante il giorno. Le linee ley hanno anche altri potenti effetti magici – segreti che possono essere ricercati in base alle indicazioni del Narratore – e gli altri Topi di Fogna puniscono severamente qualsiasi rivelazione indebita.

ERESIA CAINITA

Agli esordi del cristianesimo, gli eretici gnostici e i Fratelli si scambiarono informazioni e Sangue, dando origine alla cosiddetta Eresia Cainita: la credenza che Caino fu il vero messia, che Cristo fu il secondo Caino e che i Cainiti sono i Suoi angeli sulla Terra, in opposizione al crudele Demiurgo: il "Dio" dell'Antico Testamento. L'Inquisizione bruciò gli eretici fino alle radici nel XV secolo, ma le radici possono ricrescere, se annaffiate con abbastanza sangue.

L'antinomismo della Rivolta Anarchica e il millenarismo dell'avvento della Gehenna hanno fertilizzato l'Eresia nel secolo scorso. I vampiri che usano l'Eresia per sovvertire le fedi umane e i Cainiti che credono sinceramente nella loro missione divina oggi fanno proseliti in ogni cerchia Anarchica.

FACOLTÀ

● **Chi Ha Intendimento:** il vampiro riceve dal Narratore un indizio gratuito per capire, investigare o individuare le azioni o piani dell'Eresia, oggi o nei secoli passati. Il personaggio può usare questa facoltà una volta per storia.

●● **Mano dell'Eresia:** il Fratello ottiene un totale di 3 pallini di Alleati, Gregge, Mawla o Seguaci per rappresentare il suo ruolo nel diaconato Eretico della città. Ad esempio, scegliendo Gregge ● e Mawla ●●, può benedire un piccolo culto di adoratori umani e avere come insegnante un rinomato studioso dell'Eresia. In alcuni domini può anche acquisire il Difetto Segreto Oscuro (Eresia).

●●● **Controinquisizione:** il vampiro può annusare la Vera Fede in un mortale: se per farlo deve eseguire un test, la sua riserva equivale a Fermezza + il valore più alto in Eresia Cainita. Può anche opporsi all'Eresia, nel qual caso ricorre a questo dono per sapere di chi si può fidare.

●●●● **Celebrante Rosso:** il Cainita conosce i riti e le dosi specifiche per suscitare in una congregazione umana la Pentecoste Rossa: una versione della frenesia dal carattere di estasi religiosa. Durante la Pentecoste Rossa, gli umani agiscono in base ai loro istinti peggiori. Il vampiro può procurarsi abbastanza erbe e funghi per celebrare una funzione per storia: la Cerimonia Rossa richiede una prova di Fame e può scatenare la frenesia nei vampiri che vi partecipano.

●●●●● **Colui Che è Nominato nelle Profezie:** il vampiro è un perno nei piani dell'Eresia: forse è considerato un avatar di Caino, possiede l'unica copia del *Testamento di San Pantaleone* o la sua vitae è l'unico sacrificio a Ialdabaoth efficace per propiziarsi o distrarre il Demiurgo. Ogni membro informato dell'Eresia e molti di coloro che vogliono solo coltivare il favore degli Anarchici conoscono il ruolo del personaggio. Questi può sfruttare ciò una volta per storia per decidere chi vince un conflitto Sociale, purché sappia fornire una ragione plausibile di tale risultato.

FIORENZA SAVONA

Quando i Lasombra riaffermarono il controllo sui loro antichi centri di potere religioso, i Ventrue reagirono espandendo la loro influenza nella nuova aristocrazia: i governi e le aziende multinazionali. E con la sua influenza globale, Fiorenza Savona mantiene il clan importante e pericoloso, al centro del potere mondiale.

Severa e sempre pronta a ordinare a un altro Fratello di compiere l'estremo sacrificio, Fiorenza ha lavorato sodo da mortale e continua a farlo come vampiro, per garantire che i Cainiti ricchi e influenti conservino le loro posizioni.

Giostrando tra ONG e Nazioni Unite, ella conosce chiunque valga la pena di essere controllato nell'élite di Davos. Il suo sire la scelse per i contatti che vantava, salvo poi scoprirne l'acume negli affari e l'arguzia politica degna di Machiavelli.

Fiorenza è una nuova arrivata tra i potenti della Camarilla, e molti anziani e ancillae la ritengono una mera "neo-arricchita" Ventrue. I colleghi di clan più saggi, tuttavia, sanno che le sue azioni possono indirizzare governi, corporazioni e singoli mortali dotati di vero potere. I suoi predecessori si concentravano sulla politica vampirica; Fiorenza crede invece che la chiave della longevità dei Fratelli stia nella manipolazione dei vivi.

FACOLTÀ

● **Nell'Elenco di Fiorenza:** Fiorenza sa chi è il personaggio, e ciò significa che lo ritiene una risorsa o un problema per il clan. Di conseguenza, gli ha affiancato un Seguace mortale Dotato (p. 185) con funzioni di guardia del corpo, autista, maggiordomo o altro, sebbene costui rimanga sempre alle dipendenze di Fiorenza. Il mortale non fa segreto di essere una spia o di riferire a lei ogni mossa del Fratello, e non si allontana mai troppo, nemmeno se congedato. Se il personaggio fa del male o uccide il Seguace, Fiorenza decide che non è affidabile, ma se si comporta bene potrà entrare maggiormente nelle sue grazie.

●● **Colazione con Fiorenza:** nonostante il suo ruolo di alto profilo, una volta per storia Fiorenza troverà un buco nella sua affollata agenda per incontrare il vampiro. Forse questi ha delle notizie compromettenti su di lei, o forse sono amici intimi. Un incontro con Fiorenza può rivelarsi proficuo e ricco di informazioni, a patto di rivolgerle le domande giuste.

●●● **Benefici Amichevoli:** il vampiro era vicino a Fiorenza prima che lei diventasse "l'astro nascente" dei Ventrue, e la sua amicizia offre vantaggi: può placare le ire dei Ventrue irritati, fornire utili indicazioni di investimento, prestargli un Gulfstream coi finestrini polarizzati e i piani di volo già approvati, ecc. Se il personaggio abusa o si avvale troppo di questi privilegi, equivalenti a una Mawla da 3 pallini (●●●), Fiorenza taglierà i ponti senza esitare.

●●●● **Il Direttorato:** il misterioso Direttorato Ventrue ha contattato il personaggio. Preoccupati dall'ascesa meteorica di Fiorenza, gli anziani hanno scelto lui perché l'avvicini, la corrompa e la asservisca al loro volere. Se accetta, contrae un Legame di Sangue e i suoi ricordi delle identità del Direttorato vengono cancellati – ma in cambio ottiene 6 pallini da assegnare a piacimento a Contatti, Mawla e Risorse. Naturalmente, può anche svelarlo a Fiorenza e offrirsi di fare il doppio gioco.

●●●●● **Influenza Governativa:** Fiorenza deve un favore al vampiro: una volta per cronaca, acconsente a influenzare un leader politico mortale affinché agisca secondo i desideri del personaggio. L'influenza equivale a 5 dadi da assegnare a piacimento a qualunque tiro che coinvolga l'azione di governo. Se il vampiro consegue un importante risultato politico o agisce altrimenti per rafforzare i "consigli" di Fiorenza, il Narratore può aggiungere altri dadi in base ai suoi piani e al successo ottenuto nell'implementarli.

GOLCONDA

Moltissimi vampiri dicono che sia un mitico stato di illuminazione, ma qualcuno dichiara di essere veramente asceso alla favoleggiata Golconda o di conoscere chi ci è riuscito. Presumibilmente scoperta da un antico vampiro chiamato Saulot, la Golconda è uno stato di perfetto equilibrio tra Umanità e Bestia. Un vampiro sulla via della Golconda può temperare la collera della Bestia, tenere a bada la propria Fame e persino girare di giorno, o almeno così si dice. Raggiungerla procura grandi doni, dunque molti vampiri ci provano. Pochi però riescono a compiere il viaggio. La via per arrivare alla Golconda non è mai stata descritta con precisione. In effetti, i seguaci di Saulot dicono che il viaggio è diverso per ogni Cainita e dipende dai suoi peccati. Anche ciò che la Golconda fa a un vampiro che la raggiunge è materia di discussione. Qualcuno dice che porti a uno stato di serenità perfetta, mentre altri affermano che trasformi un vampiro in un predatore gelido come uno squalo, non più suscettibile alla furia insensata ma altrettanto famelico di sangue.

Il personaggio può essere un discepolo della Golconda, un seguace delle parole di Saulot o un Fratello che desidera sollevare il suo velo mendace dagli occhi degli altri vampiri. Un elusivo Cainita chiamato il Signore dei Corvi cerca di estirpare una volta per tutte il mito della Golconda, e il personaggio può aiutarlo a raggiungere lo scopo.

FACOLTÀ

● **Semi della Golconda:** il vampiro ha sentito parlare della Golconda e può istruire gli altri sulla sua natura. Una volta per storia, può chiedere al Narratore un consiglio prima di intraprendere un'azione, e sapere se essa mette a rischio le possibilità di raggiungerla.

●● **L'Unica Vera Via:** il Fratello possiede una copia del trattato L'Unica Vera Via, scritto dal Signore dei Corvi e illustrante le ipotizzate realtà della Golconda. L'opera dice che la Golconda è un metodo per diventare il predatore definitivo, piuttosto che un mostro spiritualmente redento. Una volta per storia, il trattato offre 3 dadi extra a qualsiasi test Sociale coinvolgente la natura della Golconda.

●●● **Discepolo di Saulot:** il personaggio si aggrappa agli ideali di Saulot, il vampiro che viaggiò in Asia e fece ritorno con un terzo occhio sulla fronte e l'illuminazione della Golconda. Crede nei suoi insegnamenti, per i quali essa è il modo supremo con cui un Fratello può superare la sua maledizione. Pratica una esistenza duplice, permettendo alla Bestia e alla Fame di scatenarsi di tanto in tanto, così da poter raggiungere la serenità in altri momenti. Ogni volta che soccombe spontaneamente alla frenesia, il Narratore deve annotarlo; supererà automaticamente la sua prossima prova di frenesia.

●●●● **Soddisfare la Fame:** il vampiro non deve nutrirsi spesso quanto i suoi simili. La sua concentrazione sulla Golconda gli consente di reprimere la sua Fame costante, potenzialmente a spese degli altri Tratti. La sua temperanza fa da ispirazione per molti altri Cainiti: una volta per sessione, può abbassare di 1 la sua Fame senza nutrirsi (ma non portarla sotto 1).

●●●●● **Salutare il Sole:** il Fratello conosce i segreti della Golconda. Forse non potrà percorrere per sempre le sue vie, ma finché rimane su di esse può camminare al sole senza subire danni. Tuttavia, la notte successiva alla sua passeggiata al sole, si sveglia in preda a una frenesia alimentare. Questa facoltà può essere invocata una volta per storia.

JEANETTE/THERESE VOERMAN

Sin dalla sua riapertura, il Succubus Club di Chicago ha avuto un solo rivale per il primo posto di nightclub dei Dannati: l'Asylum di Los Angeles. Il locale – o i locali, in quanto la catena Asylum ora è presente in molti domini in America, Asia ed Europa – è gestito dalle sorelle Voerman.

Note tanto per la loro perizia imprenditoriale quanto per le loro personalità battagliere, le Voerman si detestano a vicenda nonostante l'indubbio successo. Nel gergo di L.A., "fare una Voerman" significa trasformare un membro della propria coterie in un nemico giurato. Ora Therese e Jeanette gestiscono Asylum separati, uno a Santa Monica e l'altro a Hollywood. Non appaiono mai nello stesso locale.

Solo i Malkavian più vicini alle Voerman sanno che Therese e Jeanette sono la stessa vampira: due personalità diverse nello stesso corpo. Qualcuno dice che fosse affetta da tale condizione già in vita, altri affermano che all'inizio erano *davvero* due sorelle, ma che poi una uccise l'altra. Altre dicerie bisbigliano di una *terza* sorella, prigioniera asservita alle due Malkavian. Estremamente volubili, le Voerman sono la dimostrazione che i Malkavian possono essere ispirati e intraprendenti come qualsiasi Toreador o Ventrue, ma molti Anarchici pregustano il momento in cui Therese e Jeanette scenderanno finalmente in guerra fra loro.

FACOLTÀ

● **Accesso Privilegiato:** il vampiro non deve mai fare la fila per entrare nell'Asylum, ha sempre uno dei posti migliori del locale e, purché non faccia casino, può cacciare all'interno una o due volte a sessione (Difficoltà 2) senza fare arrabbiare nessuno.

●● **Scimmia Servizievole:** Jeanette e Therese sanno che il vampiro è affidabile e gli affidano regolarmente missioni che variano da indagini importanti a incarichi folli e insensati. Per quanto pericolose, le sorelle sono anche munifiche e ripagano sempre ogni debito contratto.

●●● **Il Preferito di Jeanette:** Jeanette, la figlia ribelle della famiglia Voerman, adora il personaggio, lo coccola e civetta con lui. Anche se opinabilmente è la meno stabile tra le sorelle, è anche la più generosa. Se vuole, il vampiro può alloggiare nella camera diurna di qualsiasi succursale dell'Asylum (e se Jeanette è presente insisterà perché lo faccia), usare il club per organizzare le proprie feste e chiedere piccoli e grandi favori al Barone Anarchico. Jeanette conta come Mawla da 4 pallini, ma solo ai fini delle interazioni con Malkavian e Anarchici.

●●●● **Il Preferito di Therese:** Therese, la figlia seria e retta della famiglia Voerman, rispetta e apprezza il personaggio. La sua mente orientata agli affari non le consente di spendere le risorse dell'Asylum per soddisfare le esigenze di lusso del vampiro, ma può parlare a suo favore in qualsiasi città dove sia presente una succursale del club, nonché istruirlo in finanza e imprenditoria, se ne ha bisogno. Conta come una Mawla da 3 pallini.

●●●●● **Gestore dell'Asylum:** Jeanette o Therese permettono al vampiro di amministrare una succursale del club nel suo dominio. Finché il locale resta in attività, il personaggio ottiene 4 pallini da spendere in Gregge, Rifugio, Risorse o nella Chasse del suo Dominio (a seconda dell'orientamento del locale, che può anche cambiare con il tempo). Che il locale sia o meno anche un Elysium dipende da lui.

LA PRIMA INQUISIZIONE

Il vampiro sa cosa accese i fuochi della Prima Inquisizione che infuriò dal Medioevo al Rinascimento. Forse un antenato gli ha parlato con terrore di quelle notti. Forse possiede dei libri che raccontano di quei tempi spaventosi, o forse vorrebbe ricrearli per scatenare la Chiesa contro i suoi nemici.

La sua conoscenza della Prima Inquisizione è tale da conferirgli la capacità di manovrare la Seconda, sebbene i metodi e qualche convinzione siano cambiati. Sa come eludere efficacemente il gruppo e come rivolgerlo contro gli avversari. Tali azioni non sono prive di rischi, come scoprirono a loro spese gli antenati che tentarono di fare lo stesso.

FACOLTÀ

● **Errori del Passato:** il Fratello conosce la storia e può citare a menadito i domini e i Principi distrutti dall'Inquisizione originale; può istruire qualsiasi vampiro sui pericoli storici di questa organizzazione mortale. Una volta per storia, può chiedere al Narratore un'informazione specifica riguardante l'Inquisizione originale.

●● **Nomi dei Colpevoli:** la conoscenza dei rapporti tra vampiri e Inquisizione ora si estende a includere l'identità dei Fratelli abbindolatori. Benché ormai siano quasi tutti polvere, molti dei loro discendenti sopravvivono e possono essere ricattati per il tradimento perpetrato dai loro sire. Una volta per storia, può chiedere al Narratore il nome di un discendente di quei traditori nel dominio (se esiste).

●●● **La Setta di San Giacomo:** il vampiro conosce persone che si considerano "vecchi Inquisitori". La Setta di San Giacomo nutre un profondo disprezzo per la sua controparte moderna e agisce con più fanatismo e zelo suicida della più controllata Seconda Inquisizione. Il suo abate è un Contatto da 4 pallini, a cui il personaggio può rivolgersi una volta per storia.

●●●● **Il Secondo Atto:** il Cainita ha un Contatto nella Seconda Inquisizione o nella locale arcidiocesi cattolica: un archivista, esploratore, esorcista, armaiolo o altro. Non ha alcun potere su di lui, ma sa come estorcergli informazioni – o come diffondere disinformazione, se necessario.

●●●●● **Macchia Nera:** il personaggio ha identificato un luogo entro il dominio dove la Seconda Inquisizione teme di recarsi. Una volta per storia, se il vampiro o un altro perseguitato dalla SI si nasconde in questa località, i cacciatori rinunciano all'inseguimento. Questa anomalia può sembrare un dono, ma fa nascere una domanda: cosa c'è di tanto sacro o sacrilego in quel luogo, se riesce a respingere la peggiore minaccia ai Fratelli odierni?

RUDI

Rudi è un nuovo giocatore sulla scena dei Fratelli. Ha un seguito notevole come rappresentante Anarchico delle minoranze oppresse e represse della società vampirica. Benché le sue preoccupazioni si estendano anche alle vacche, il recente ingresso nell'esistenza vampirica gli ha mostrato che le battaglie per l'uguaglianza combattute dagli umani sono altrettanto pressanti per gli immortali.

La vita notturna di Rudi non è cambiata molto dopo l'Abbraccio. Ha ancora il suo rifugio a Copenaghen, esce ancora con gli stessi amici e frequenta ancora gli stessi locali. Ha soltanto ampliato i suoi interessi: oltre a battersi per le

minoranze mortali da cui proviene, ora è il paladino dei Gangrel estromessi dai rifugi e dai terreni di caccia dall'espansione urbana, lotta per le vampire nelle città tradizionalmente dominate da anziani misogini e incoraggia l'adozione di norme progressiste al posto delle Tradizioni ovunque sia possibile. Qualcuno potrebbe ritenere una contraddizione la sua miscela di devozione islamica e spudorata omosessualità, ma pochi osano sfidare il "Gangrel Orso" con simili osservazioni.

Rudi sta rapidamente diventando l'*animale du jour*: conquista i Fratelli scontenti grazie al suo approccio mirato contro gli elitisti e gli integralisti della Camarilla. Alcuni Principi europei temono che negli anni a venire guiderà una crociata nel tentativo di livellare il sistema.

FACOLTÀ

● **Diritti Ritrovati:** come Rudi, ebbro dell'indipendenza dalla Camarilla conquistata dai Gangrel, il personaggio ha trovato nuove energie nella libertà. Una volta per storia, quando attacca o denuncia il sistema, può ritirare la riserva completa in qualsiasi test di Abilità.

●● **Loro e i Loro:** quando appoggia poveri e perseguitati, il vampiro è un campione di risolutezza. Forse crede che i Cainiti possano prosperare solo se si aiutano l'un l'altro, o crede che un branco sia forte solo quanto il suo membro più debole; in ogni caso, a costo di grandi sacrifici personali, difende il prossimo. Quando un Punto di riferimento o un compagno di coterie è minacciato, il vampiro si inalbera e comincia a vedere rosso.

●●● **Assertore dei Gangrel:** molti ritengono che il personaggio si batta per i diritti dei Gangrel nel suo dominio come fa Rudi in Europa settentrionale. I Gangrel reagiscono con favore: riceve un dado extra nei test Sociali verso di loro. Benché tale reputazione implichi che parla per molti, significa anche che qualcuno lo ritiene responsabile delle loro azioni. Può organizzare convocazioni e incontri di tregua tra i Gangrel e i rappresentanti della Camarilla superando un test di Carisma + Politica (con una Difficoltà fissata dal Narratore).

●●●● **Il Branco degli Orsi:** il vampiro è, o era, un membro del Branco degli Orsi, convinti Fratelli Rudisti che ricoprono il duplice ruolo di oratori urlanti e feroci guerrieri (il branco si considera una Mawla da 3 pallini a cui piace combattere). Una volta per storia, questi moderni rivoluzionari (incluso il vampiro) ottengono un successo automatico ogni volta che tentano di istigare gli Anarchici e i mortali senza diritti contro "il sistema". I membri del Branco degli Orsi sono temuti in ogni dominio della Camarilla, il che può essere un bene o un male, a seconda di chi si ha di fronte e se si viene riconosciuti.

●●●●● **Esercito di Rudi:** l'Esercito di Rudi comprende emarginati di ogni clan, colore mortale e fede. Il vampiro comanda un braccio di questa forza "paramilitare": può chiamarla ad agire contro i governi mortali o immortali in molti modi, da organizzare una protesta pacifica fuori dalla villa del governatore ad allestire raduni contro i capi degli oppressori. Grande, ingombrante e potenzialmente pericolosa, la brigata agli ordini del vampiro gli concede 6 pallini da dividere tra Alleati, Influenza e Contatti – che possono essere indirizzati, ma mai controllati.

LA SETTIMANA DEGLI INCUBI

I Fratelli mettono in discussione quando esattamente sia avvenuta la Settimana degli Incubi: secondo alcuni appena prima dell'alba del millennio, mentre altri la fanno coincidere con il presunto inizio della Gehenna. In verità, la "Settimana" è durata anni e ha spazzato via parecchie migliaia di vampiri. Durante la Settimana, un vampiro spaventosamente antico si svegliò e sterminò il proprio clan, i Ravnos. I vampiri dal Sangue debole emersero dall'ombra con presagi e profezie mentre la Stella Rossa, Anthelios, sfavillava nel cielo notturno.

Il personaggio ha assistito alla pazzia della Settimana degli Incubi ed è sopravvissuto, ne ha sfruttato il caos a proprio vantaggio o ha studiato le azioni di coloro che lo hanno fatto. Ora attende gli indizi delle prossime sventure.

FACOLTÀ

● **Storia Orale:** il vampiro ha sentito e ripetuto innumerevoli volte la storia della Settimana degli Incubi, e sa esattamente quali parti abbellire e quali nascondere. La sua recitazione della storia è popolare negli Elysia, dove talvolta è invitato come storico e intrattenitore: importanti Fratelli giungono da ogni parte per sentirlo parlare. Ottiene 3 dadi extra alle riserve di Espressività per narrare la storia.

●● **Spoglie dei Ravnos:** prima della Settimana degli Incubi, i Ravnos erano un clan. Oggi sono poco più di una stirpe minore. Il vampiro conosce qualche Ravnos superstite e forse condivide il loro rancore per i Gangrel che ne permisero lo sterminio. Ottiene 3 pallini di Mawla per rappresentare questo gruppo di conoscenti. Essi gli riferiscono notizie e avvertimenti e potrebbero essere convinti a operare potenti illusioni una volta per cronaca, ma il rapporto con loro, se scoperto, sarebbe disapprovato.

●●● **Io C'ero** il personaggio non ne ha solo sentito parlare, ma era in prima linea. La sua reputazione di sopravvissuto e veterano della Settimana degli Incubi gli conferisce Status presso storici dei Fratelli, occultisti, Ravnos e cultisti della Gehenna. Una volta per storia, può usare tale Status per ottenere un favore minore da uno di quei gruppi o da un importante cortigiano del dominio che prova un improvviso interesse.

●●●● **La Stella Rossa:** Anthelios (catalogo NASA 28978 IXION), chiamata anche Assenzio, araldo della Gehenna, brilla ancora nel cielo… almeno agli occhi del personaggio. Crede che gli restituisca lo sguardo e che lo cambi in qualche modo. Una volta per storia, se osserva la stella per 10 minuti può ridurre la sua Fame a 2 o disporre di un dado extra nelle riserve di una Disciplina per una notte.

●●●●● **Sangue di Zapathasura:** l'Antidiluviano Ravnos trovò la Morte Ultima nel luglio del 1999, per mano di ignoti dotati di armi avanzate e del potere del sole. Prima di morire dissanguò

il suo intero clan, scatenando un'orgia di frenesia e cannibalismo nel suo rantolo di morte. Densi rivoli della sua vitae senziente macchiarono il terreno del Bangladesh dove cadde, e il sole di mezzogiorno non riuscì a distruggerla del tutto. Il vampiro possiede una piccola ampolla contenente il Sangue dell'Antidiluviano. Cosa ne farà dipende da lui, e cosa succede a chiunque lo beva dipende dal Narratore.

THEO BELL

Considerato da sempre un fedele cagnolino della Camarilla, con la sua diserzione Theo ha scatenato un'onda d'urto che si ripercuote ancora nei domini della setta. Theo Bell aveva servito per anni sotto i Ventrue Hardestadt e Jan Pieterzoon, e più di recente imbracciato a malincuore le armi per il Lasombra Marcus Vitel. Fu sempre Theo a sferrare il primo colpo alla Convenzione di Praga, provocando la Morte Ultima di Hardestadt e Pieterzoon.

Le chiacchiere dei Fratelli di queste notti pongono Theo Bell nel ruolo di riluttante messia degli Anarchici. Lui non desidera alcuna posizione di comando: si era solo stancato di obbedire ai Sangue Blu e aveva perso le staffe. Le sue azioni hanno spinto centinaia di Brujah a seguire il suo esempio, spazzando via i Principi che per lungo tempo avevano spadroneggiato su di loro ed erigendo bastioni Anarchici a fianco dei Gangrel.

A dispetto della sua notorietà, Theo funge ancora da intermediario tra le alte sfere della Camarilla e gli Anarchici, per la semplice ragione che non sopporta cazzate da nessuno. Manda in fumo le imboscate del Sabbat, soffoca ogni sommossa Anarchica e pone fine alle estorsioni e coercizioni della Camarilla. Il suo giudizio come mediatore non può essere messo in discussione.

FACOLTÀ

● **Cellula Ribelle:** il vampiro comanda un branco di ribelli mortali e li infiamma dando loro qualcosa per cui combattere. Forse dona la sua vitae, o forse incarna i loro ideali. Comunque sia, questi ribelli (l'equivalente di un gruppo di Alleati da 3 pallini) possono eseguire per lui un singolo incarico pericoloso senza bisogno che sia presente, per poi sciogliersi fino alla storia successiva.

●● **Vero Anarchico:** il Fratello era un Anarchico prima che Bell portasse nel Movimento un esercito di Brujah fuggiti dalla Camarilla, e non apprezza che questi pivelli ci arrivino proprio ora che è diventato di moda. Conosce nomi, luoghi e date relative ai ribelli, trasmessi dal Sistema o raccolti personalmente. In ogni modo, ottiene 2 successi automatici in qualsiasi test di Investigare riguardante i vampiri che hanno disertato per il Movimento.

●●● **Informazioni di Contatto:** che sia tramite un punto di consegna, un messaggero o mezzi arcani, il vampiro può mettersi in contatto con Theo. Che questi risponda o ascolti dipende dal messaggio e dalle interazioni precedenti, ma se gli piace ciò che il personaggio ha da dire può letteralmente smuovere le montagne. Gli esatti effetti di gioco di un messaggio a Theo sono lasciati al Narratore.

●●●● **Cerchia di Bell:** Theo si fida del vampiro, forse per le sue precedenti azioni rivoluzionarie o perché è riuscito in qualche modo a entrare nelle sue grazie. Bell è l'equivalente di una Mawla da 5 pallini, ma l'essere associati a lui ha anche diversi svantaggi.

●●●●● **Neutralità di Setta:** seguendo l'esempio di Bell, il vampiro ha radunato un piccolo contingente di Brujah fedeli alla sua visione e può indirizzarli in qualunque direzione: la Camarilla, gli Anarchici o persino alla formazione di una setta minore neutrale nella Jyhad. Può detestare la loro esistenza o inorgoglirsi che gli siano fedeli. Questi Fratelli non sono discepoli privi di volontà propria, e tengono conto dei favori che gli hanno fatto; ma finché non si ribelleranno a lui, il personaggio dispone di 5 pallini extra da assegnare a Contatti, Rifugio (case sicure), Mawla e Seguaci.

LA TRINITÀ

I vampiri di una certa età rammentano ai loro pari e discendenti l'Età d'Oro di Costantinopoli, dove regnava la Trinità di Michele, il Dracon e Antonius. Questi tre filosofi, rispettivamente un Toreador, uno Tzimisce e un Ventrue, organizzarono e favorirono l'utopia vampirica di Bisanzio. Una miscela a base di Crociate, mania di un Matusalemme e corruzione Setita fecero a pezzi la coterie. Alla fine il Sogno di Costantinopoli, nel quale tutti i vampiri di fedi e pratiche diverse potessero esistere in armonia, si sbriciolò.

Qualcuno si aggrappa ancora al sogno e spera che la Trinità risorga in qualche forma. Il personaggio può credere ancora che il Dracon possa essere riportato alla sua antica illuminazione o che una delle nuove trinità di Costantinopoli o Istanbul abbia la chiave per la crescita e la rivitalizzazione del dominio. O forse studia con diffidenza i discepoli della Trinità, preparandosi a distruggere una minaccia colossale a tutte le Tradizioni.

FACOLTÀ

● **Costantinopoli:** a parte gli Ashirra, la tradizione vampirica si riferisce sempre a Istanbul con il vecchio nome di "Costantinopoli". Essa incarnava la possibilità di una città dove i vampiri condividevano le idee e discutevano di filosofia senza degenerare nei massacri. Una volta per storia, il PG può fare al Narratore una domanda sul passato di Costantinopoli e ricevere una risposta precisa.

●● **Architettura di Antonius:** famoso per le sue capacità architettoniche, il Ventrue Antonius edificò la struttura che tenne insieme Costantinopoli. Per alcuni diede origine all'ideale dei Primogeniti. Il vampiro studia i metodi di Antonius: può sommare 2 dadi a qualsiasi riserva Politica nei test che coinvolgono il governo del dominio. Una volta per storia, può mediare e appianare qualunque contrasto a corte, tenendo a freno la violenza con azione o profondità.

●●● **Il Sogno:** per mille anni la Trinità praticò il Sogno di Michele, una visione di utopia vampirica. Michele incoraggiava tutti i Cainiti di Costantinopoli a imparare e cercare l'illuminazione, allontanarsi dalla Bestia e diventare qualcosa di più che semplici predatori. Il personaggio è un moderno esponente di quella visione ed è riconosciuto come Oratore del Sogno nella sua città. Ottiene un dado extra a qualsiasi riserva di Intuito quando prova a valutare la Bestia di un altro. Sa ispirare e placare le anime: una volta per storia, può spendere un punto Volontà per consentire a un altro vampiro di ritirare fino a 3 dadi quando resiste alla frenesia.

●●●● **Il Dracon:** della Trinità, solo lo Tzimisce conosciuto come Dracon sopravvisse alla caduta di Costantinopoli. Saggio e passionale, amante sia di Antonius che di Michele e guida spirituale della coterie, l'affranto Dracon rimase in silenzio per molti secoli dopo l'assassinio di Antonius. Gira voce che ora si sia svegliato, ma le sue intenzioni non sono chiare. Il vampiro si considera un suo discepolo e probabilmente sa come trovarlo. Il Dracon conta come Mawla da 5 pallini e lo assiste nelle questioni spirituali e relative alle Discipline.

●●●●● **La Nuova Trinità:** una di queste notti la Costantinopoli di Michele rinascerà, e il personaggio agevolerà la sua ascesa. Non lo sa per mero orgoglio, ma da profezie certe. Proprio lui, insieme ad altri due che completino le sue capacità senza rispecchiarle, *ricostruirà* Costantinopoli in una nuova città – a qualunque costo. Se le ha acquisite sulla via verso questa Nuova Trinità, ora può rimuovere fino a 5 Macchie per storia prima di eseguire un test di Rimorso (p. 239).

VETERANO DELLA GUERRA TRA LE SETTE

Il Sabbat e la Camarilla sono sempre stati in conflitto, ma la guerra per il Nord America negli anni 1990 e i primi 2000 ha consolidato le due sette come eterne nemiche di sangue.

In una mossa per sterminare gli avversari e cementare il suo predominio sul continente, il Sabbat scatenò massacri nei domini di Anarchici e Camarilla, distruggendo senza pietà i Fratelli e svelandone senza esitazioni i poteri ai mortali. La Camarilla capì che doveva reagire e costituì una difesa forte e aggressiva guidata da icone come Theo Bell.

Benché tradizionalmente fosse più difensiva che offensiva, la Camarilla riconquistò svariati domini in Sud America, sebbene resistano a tutt'oggi sacche di resistenza del Sabbat nelle principali città. Ogni vampiro che ha partecipato al conflitto ha una storia da raccontare sul suo coinvolgimento e sugli orrori a cui è scampato.

FACOLTÀ

● **Superstite:** il dominio del personaggio o quello di un vampiro suo amico è stato devastato durante la guerra tra le sette. Egli può raccontare le strategie del Sabbat e della Camarilla, come si diedero battaglia in città senza allarmare i mortali e i nomi dei caduti nel fuoco incrociato. Una volta per storia, può chiedere al Narratore una specifica informazione relativa alla guerra tra le sette nel suo dominio.

●● **Partecipante Attivo:** a prescindere dalla loro setta, la guerra attirò molti vampiri. Persino gli indipendenti hanno servito come mercenari o fornitori di una o l'altra fazione. Il personaggio ha le cicatrici che confermano la sua partecipazione. La sua setta può ritenerlo un eroe di guerra, l'altra un criminale. Ottiene 3 pallini di Status o Mawla per riflettere la sua posizione o quella di uno dei suoi compagni.

●●● **Uccisione Trofeo:** molti importanti vampiri sono caduti nella guerra tra le sette e per gli Arconti e Templari che presero parte al conflitto, distruggere una "personalità" del nemico divenne una questione di orgoglio competitivo. Che sia stato per fortuna o per abilità, il personaggio fu responsabile della morte di uno di questi notabili. Può andarne fiero o zittire le chiacchiere, ma comunque sia, le sue mani sono sporche di vitae. Una volta per storia, può usare questa leggenda per aggirare un confronto a cui può prestare assistenza, ma il Narratore può sempre usarla per scatenargli contro nemici assetati di vendetta.

●●●● **La Terra di Nessun Vampiro:** le squadre d'assalto vampiriche di entrambe le fazioni imperversarono di dominio in dominio, per poi ripiegare quando i difensori raccoglievano le forze. Questo conflitto in stile Grande Guerra, fatto di spallate e ritirate, suscitò in molti vampiri una vera ossessione per il territorio e per i loro rifugi segreti, arsenali, complessi di gallerie e vie laterali. Nel suo dominio e due domini adiacenti, il Fratello conosce i posti migliori dove allestire un agguato, nascondersi dagli aggressori, rifornire una milizia o prendere contatto coi mercenari. Può aggiungere 2 pallini al Portillon del suo Dominio e 2 dadi alle riserve di Bassifondi, Criminalità e Furtività nei due domini adiacenti.

●●●●● **Sobillatore:** alcuni vampiri esistono solo per causare spargimenti di sangue, e il personaggio si considera uno di essi. Individui come Lucinda della Camarilla e Francisco Domingo de Polonia del Sabbat scalpitavano per fare la guerra e rimasero delusi quando finì. Il vampiro conosce tutti i nervi scoperti e l'innesco giusto per scatenare una nuova guerra. All'inizio questa può essere circoscritta a un singolo dominio, ma una volta che le fiamme sono state accese, il vampiro può alimentarle per farla allargare. Ottiene 2 dadi extra a tutte le riserve dei test Sociali per infiammare la tensione tra le sette.

Appendice I: Imprese Comuni

I personaggi tenteranno spesso di svolgere alcune attività relativamente comuni. Le specifiche riserve di dadi e le regole indicate hanno solo una funzione indicativa: il Narratore deciderà di volta in volta quali riserve vadano usate per tentare un'azione, ma sarà libero di cambiarle a seconda delle circostanze.

Imprese Mentali

Questi sistemi ricoprono le azioni concernenti i tre Attributi Mentali (Intelligenza, Prontezza e Fermezza). I test mentali possono fornire informazioni su cose che il personaggio conosce, ma i giocatori no. Inoltre, possono servire a decidere se un personaggio possiede qualche nozione già nota al suo giocatore.

Creazione Artistica

Nella loro vita precedente alcuni vampiri erano artisti, musicisti o poeti, e nelle notti senza fine cercano disperatamente di tenere accesa la fiamma della creatività; altri tentano di rivestire la loro musa di glorie inumane. Le corti della Camarilla competono nelle arti di ogni tipo, ma perfino una banda di Anarchici di strada si inorgoglisce tracciando murales o graffiti occulti.

Normalmente i personaggi possono creare qualsiasi opera d'arte senza ricorrere alle regole, ma in alcuni casi, quando vogliono che la loro arte serva a qualcosa, per esempio a impressionare qualcuno, può essere meglio richiedere un tiro.

L'Attributo della riserva varia: il più comune è Intelligenza, ma uno scaltro seduttore potrebbe ricorrere a Prontezza o Persuasione, una delicata incisione in avorio richiederà Destrezza o Fermezza. Le arti plastiche impiegano Manualità come Abilità; quelle drammatiche Espressività; architettura e letterature richiedono Accademiche.

Se l'arte deve trasmette un messaggio segreto (amore proibito, samizdat politici, codici occulti) si ricorre all'Abilità in questione (Intuito, Politica, Occulto), ma è richiesto un punteggio più elevato nell'Abilità artistica "prettamente espressiva".

La qualità dell'opera dipende dal numero di successi ottenuti. Un critico caotico può tradire le origini vampiriche a un osservatore esperto o risultare in un fallimento catastrofico; un critico puro potrebbe addirittura valere un favore.

Disponibilità

Nulla rallenta il gioco quanto una lunga scena di inventario nella quale i giocatori elencano ogni oggetto concepibile di cui potrebbero avere bisogno nelle loro attività notturne. Il test di disponibilità evita questo inconveniente, consentendo ai giocatori di verificare durante la sessione se hanno ricordato di portare qualcosa o lo hanno raccolto in anticipo.

I personaggi non devono tirare per gli oggetti che fanno parte della loro dotazione essenziale: il Brujah pistolero avrà sempre con sé il suo "ferro", il furtivo Nosferatu avrà i suoi grimaldelli, e così via. Tutti hanno i normali oggetti che di solito la gente tiene in tasca: cellulare, coltellino multiuso, matita o altro. Il test riguarda invece gli oggetti più insoliti: una corda, un badile o altro arnese ingombrante, una scorta di cellulari usa e getta. Più l'oggetto è improbabile, più alta sarà la Difficoltà definita dal Narratore.

L'Attributo del test di disponibilità è Intelligenza; l'Abilità dipende dall'oggetto o dal suo uso. Si dovrà tirare Intelligenza + Armi da Fuoco per avere a disposizione un silenziatore, Intelligenza + Manualità per ricordare una chiave inglese, o Intelligenza + Occulto per tirare fuori un mazzo di tarocchi dalle pieghe dell'impermeabile.

Dissimulazione

Camuffare il proprio rifugio, ripulire le macchie di sangue, sbarazzarsi dei cadaveri, mascherare l'Elysium: la Masquerade si basa sulla dissimulazione.

Mimetizzarsi nella natura o seppellire un cadavere all'esterno perché nessuno lo trovi richiede una riserva di Intelligenza + Sopravvivenza. La mimetizzazione urbana si basa su Intelligenza + Bassifondi, sebbene alcuni vampiri preferiscano la creatività e usino Accademiche (Architettura) o Manualità (Progettazione di Interni) per far sì che un edificio somigli a un altro.

Costruire scompartimenti nascosti o camere segrete richiede Intelligenza + Manualità (Falegnameria) o Intelligenza + Accademiche (Architettura), a patto di fidarsi della propria forza lavoro. Ripulire la scena di un omicidio comporta un test di Fermezza + Criminalità; concentrazione e sangue freddo sono essenziali, se si vuole rimuovere ogni minima traccia di DNA.

Il risultato del test di dissimulazione si traduce nella Difficoltà che chiunque altro dovrà superare per scoprire ciò che si è nascosto.

Esplosivi

Dalle mine improvvisate su una strada di campagna all'apertura di una cripta blindata con qualche spezzone di Primacord, gli esplosivi possono svolgere un ruolo emozionante nella non-vita di un vampiro moderno.

Fabbricare un esplosivo richiede Intelligenza + Scienze. Per costruire una bomba servono gli esplosivi (fabbricati o acquistati) e un test di Intelligenza + Tecnologia (o Manualità per le bombe vecchio stile fatte con fili colorati e parti di orologio).

La riserva per utilizzare una bomba prefabbricata dipende dal suo scopo: far saltare una cassaforte o sfondare un muro richiede Intelligenza + Criminalità; la demolizione controllata impiega Intelligenza + Scienza (Ingegneria); piazzare un'autobomba sfrutta Intelligenza + Tecnologia. Scagliare una granata o un candelotto di dinamite è un normale uso di armi da lancio (p. 301).

Un fallimento totale nel tiro di esplosivi può provocare un incidente, rovinare i materiali, causare una detonazione prematura o risultare in qualcos'altro a discrezione del Narratore.

Informatica

I Fratelli più anziani hanno sempre ritenuto che dai computer non potesse uscire nulla di buono, e ora che dietro ogni schermo si nasconde la Seconda Inquisizione, la loro innata tecnofobia è cresciuta. Detto ciò, i computer sono pericolosi ma essenziali, e gli scafati novellini ne sono consapevoli assai più dei loro anziani.

Molte Abilità richiedono (o presumono) una conoscenza basilare dei computer; Investigare, ad esempio, in queste notti non potrebbe funzionare senza qualche ricerca nei database informatici. Anche Accademiche e Scienze comportano al minimo una rapida ricerca su Google o JSTOR. Altre Abilità funzionano sui computer allo stesso modo che nel mondo "fisico": mentire in un bar o in una chat room richiede comunque Sotterfugio. Violare un sistema informatico scrivendo o lanciando un codice richiede Intelligenza + Tecnologia con Difficoltà legata al livello di protezione del sistema (4 per buone contromisure aziendali, 6 per i database sicuri, 8+ per la NSA). Se il personaggio ottiene un fallimento totale mette in allarme la sorveglianza. In alcune cronache, la pirateria informatica può essere risolta sotto forma di conflitto.

Gran parte della pirateria informatica nel mondo reale comporta l'ingegneria sociale: convincere un assistente amministrativo a reinserire la sua password online, inviare email di phishing o anche solo comprare un lotto di password rubate da un dissidente ucraino. Queste azioni richiedono riserve diverse (ad esempio Persuasione + Sotterfugio o Intelligenza + Bassifondi) e un fallimento totale attira attenzioni di diverso tipo.

Alla fine della notte, cosa esattamente si possa ottenere tramite la pirateria informatica e quanto tempo richieda dipende dalla troupe e dal livello di realismo desiderato nella cronaca.

Percezione

I sensi di un vampiro possono essere fortemente sintonizzati sull'ambiente circostante, affinati da lungo allenamento o annebbiati dalla rabbia e dall'odore del sangue.

La maggior parte delle riserve di percezione usa Allerta come Abilità. L'Attributo invece varia a seconda che il personaggio noti qualcosa sul momento (Prontezza), riconosca qualcosa (Intelligenza) o individui qualcosa in mezzo alle distrazioni o ai dettagli (Fermezza). "Sentite un rumore" richiede Prontezza; "Sentite arrivare la guardia" usa Intelligenza; "Nonostante il frastuono dell'allarme, percepite il debole rumore di passi alle vostre spalle" richiede Fermezza.

Percepire lo sbuffo d'aria che esce da una porta segreta richiede probabilmente Prontezza; per scorgere un nemico in agguato servirà forse Intelligenza; notare un particolare dettaglio dopo un lungo esame richiederà Fermezza. Il Narratore deve chiedersi in quale misura l'azione si basi sull'istinto o l'acutezza sensoriale e quanto sulla memoria e la pura concentrazione.

Fermezza si applica generalmente anche per rilevare indizi soprannaturali tra le informazioni terrene che circondano i personaggi, e per notare le qualità nel sangue nonostante la distrazione della Fame.

I test per percepire un bersaglio vivente usano la sua Furtività come Difficoltà di base. Per i confronti di percezione contro furtività, si veda Movimento Silenzioso (p. 412).

La specifica perlustrazione di una scena del delitto in cerca di indizi o prove richiede Intelligenza + Investigare. Anche altre Abilità possono comprendere test di percezione dedicati: ad esempio, per individuare il sintomo di una malattia in un umano occorre Intelligenza + Medicina.

Ricerca

La riserva per un tentativo di ricerca, che comporti setacciare un archivio o pagare uno studente per effettuarlo, richiede Intelligenza + l'Abilità pertinente (non solo Accademiche o Scienze, ma anche Finanza, Occulto o altre). Il personaggio deve pur sempre

dare indicazioni allo studente, dopotutto.

Con l'avvento di Internet, trovare informazioni basilari o anche piuttosto recondite non è mai stato così facile: la Difficoltà di praticamente qualsiasi test di ricerca comune non supera 3 o 4. Informazioni sconosciute, occulte o volutamente nascoste hanno Difficoltà maggiori. Questo tipo di ricerche richiede spesso un test prolungato: un critico puro scopre l'informazione più in fretta o svela un segreto o una miniera di nozioni inattese.

Seguire Tracce

A differenza del Pedinamento (p. 412), seguire tracce richiede di trovare prove fisiche per rintracciare il bersaglio: impronte, macchie di sangue, fili d'erba piegati. La riserva da usare è Prontezza + Sopravvivenza; la Difficoltà iniziale equivale alla Sopravvivenza del bersaglio. Fenomeni atmosferici e tempo trascorso dal passaggio aumentano la Difficoltà. Successi aggiuntivi conferiscono più informazioni sulla preda: velocità di fuga, peso stimato, numero di persone inseguite ecc.

Imprese Fisiche

I seguenti sistemi riguardano le azioni che coinvolgono i tre Attributi Fisici (Forza, Destrezza e Costituzione). Queste imprese richiedono generalmente un test.

Guidare

Per azionare un veicolo in circostanze normali non è necessario un test. La riserva da usare quando occorre dipende dalla natura della complicazione: alta velocità, manovre complesse o evitare il traffico richiedono Destrezza + Guidare; se il maltempo rende difficile vedere la strada servirà Prontezza + Guidare.

La Difficoltà dipende da tutte queste condizioni, da sole o combinate. In generale, ogni possibile complicazione (velocità, manovre, traffico, maltempo) aggiunge +1 a una Difficoltà base di 3 (veicolo leggero e maneggevole) o 4 (mezzo pesante e goffo). Una versione estrema di qualsiasi complicazione somma +2 alla Difficoltà. Fallire il test rallenta o provoca l'arresto del veicolo.

Un fallimento totale in condizioni avverse può comportare un incidente o un pericoloso testacoda.

Inseguimento

I vampiri devono spesso inseguire vittime terrorizzate e talvolta fuggire loro stessi.

Se la corsa mette a confronto due personaggi (o veicoli) grosso modo equivalenti, o se il più lento ha qualche vantaggio che controbilancia (elicottero da osservazione, conoscenza del bazar del Cairo), l'inseguimento va trattato come un confronto semplice.

Data l'importanza di mantenere il contatto visivo con la preda (o l'inseguitore), un inseguimento con mezzi richiede Prontezza + Guidare.

Un inseguimento a piedi usa Atletica come Abilità. L'Attributo varia a seconda del tipo di inseguimento: una lunga maratona si basa su Costituzione, una fuga ad altezze diverse sui tetti di Mumbai, praticando il parkour, richiederà Destrezza.

In base alla natura dell'inseguimento, in molti casi sarà possibile avvalersi del lavoro di squadra se più personaggi stanno inseguendo un bersaglio (o possono distrarre un inseguitore).

Se i giocatori vogliono più emozioni dall'inseguimento, è possibile risolverlo come un conflitto nel quale i combattenti si infliggono danni a vicenda (a rappresentare oggetti rovesciati sul percorso o rapide e fugaci colluttazioni) utilizzando la riserva di inseguimento. Ogni combattente può arrendersi in qualsiasi momento (consentendo alla preda di scappare o all'inseguitore di raggiungerlo). I livelli di pericolo presenti nell'ambiente vanno trattati come se fossero danni da arma.

Intrusione

L'intrusione comprende la violazione e l'effrazione, eludere dispositivi di sicurezza, forzare serrature, scassinare casseforti e impedire agli altri di fare lo stesso. Le riserve di intrusione si avvalgono quasi sempre di Criminalità come Abilità.

L'Attributo dipende invece dall'azione specifica: scassinare una serratura o schivare un sensore laser richiedono Destrezza + Criminalità, aprire una cassaforte o aggirare un circuito di allarme Intelligenza + Criminalità. Accorgersi di una telecamera nascosta può comportare Prontezza + Criminalità, mentre spezzare un lucchetto in un colpo solo richiede Forza + Criminalità (e magari Potenza).

Quale che sia il test, deve ovviamente avere successo al primo tentativo contro la sorveglianza attiva; in caso contrario si fa scattare l'allarme. Quasi tutti gli stabilimenti commerciali o i grandi edifici pubblici come i musei hanno sistemi di sicurezza con Difficoltà 4 o 5; le camere blindate delle banche e le installazioni sicure sono meglio protette (Difficoltà più alte). Un edificio governativo può avere allarmi e serrature con Difficoltà 4 sulla porta d'ingresso, ma includere anche un'ala ad alta sicurezza (Difficoltà 6) con una camera blindata per materiali pericolosi (Difficoltà 8). Alcuni

sistemi non possono essere superati a livelli di Criminalità troppo bassi: ad esempio, Criminalità 1 consente di scassinare l'armadietto di uno studente, ma non di superare una serratura a combinazione o aprire una cassaforte.

Per allestire un sistema di sorveglianza serve un test di Intelligenza + Criminalità. Il margine di successo si somma alla Difficoltà di violazione del sistema e al test dei guardiani per avvistare un tentativo di muoversi silenziosamente (p. 410).

L'intrusione richiede l'uso di speciali utensili (grimaldelli, circuiti di bypass ecc.) per evitare un incremento di +1 alla Difficoltà (arnesi improvvisati) o +2 (carta di credito e forcina per capelli). A discrezione del Narratore, un personaggio può avvalersi di Intelligenza + Tecnologia per superare sistemi di sicurezza puramente elettronici (a Difficoltà +1). Un test di Intelligenza + Tecnologia è un probabile prerequisito per classiche azioni criminali quali inserirsi nel feed delle videocamere a circuito chiuso o hackerare i programmi di un edificio connesso.

Movimento Silenzioso

Un personaggio che vuole muoversi in silenzio (o nascondersi) esegue un confronto semplice con la sua Destrezza + Furtività contro la Prontezza + Allerta di un osservatore o guardiano. Oscurità, trovarsi sottovento, rumore di fondo o altre distrazioni possono aggiungere dadi al tiro del personaggio furtivo; sistemi di sorveglianza, scanner o postazioni sopraelevate agiscono invece a favore dell'osservatore.

Come nei pedinamenti, i vampiri che usano Oscurazione non sono tenuti a eseguire test per muoversi in silenzio.

Nuotare

I personaggi con un pallino o più di Atletica sanno nuotare. I vampiri non possono annegare, ma d'altro canto i cadaveri non galleggiano molto bene: vantaggi e svantaggi si compensano.

Per determinare se un personaggio riesce a fare una lunga nuotata senza essere deviato dalla corrente o senza annegare (o affondare, nel caso dei vampiri), bisogna tirare Costituzione + Atletica con Difficoltà legata alle condizioni meteorologiche.

I vampiri sorpresi dal giorno nell'acqua bassa subiscono danni dalla luce solare come se si trovassero sotto una coltre nuvolosa.

Pedinamento

Per pedinare qualcuno basta che il personaggio sorvegli l'obiettivo, senza necessariamente raggiungerlo e naturalmente senza farsi notare. Le riserve utilizzate variano a seconda della consapevolezza dei protagonisti: se il pedinatore non è stato avvistato, si userà Prontezza + Allerta contro Fermezza + Bassifondi del bersaglio (a rappresentare le normali precauzioni). Se la preda prevale, il pedinatore viene avvistato. Se il pedinatore viene scorto, ma non se rende conto, bisognerà lanciare Prontezza + Furtività o Bassifondi contro la sua Prontezza + Allerta per seminarlo. Se entrambi ne sono consapevoli, l'impresa smette di essere un pedinamento e diventa un inseguimento.

Il pedinatore può ricevere dadi bonus in zone affollate se il bersaglio è ignaro, mentre quest'ultimo li riceve qualora se ne accorga e provi a seminarlo. Va assegnato un dado extra nelle zone trafficate o due dadi extra nelle zone gremite o con molte uscite e punti ciechi (parchi boscosi, stazioni ferroviarie, grandi magazzini).

A meno che i potenziali assistenti non siano maestri del travestimento (o possano in qualche modo cambiare forma per somigliare al bersaglio), solo il pedinatore può beneficiare del lavoro di squadra. Un vampiro che usa Oscurazione non è tenuto a eseguire alcun test per pedinare i mortali.

Prove di Forza

Il Narratore può sempre definire da sé la Difficoltà di qualunque prova di forza basandosi sull'omonimo Attributo del personaggio, ignorando completamente la tabella nella pagina seguente.

La riserva consueta per sollevare o rompere oggetti è Forza + Atletica; per scagliare oggetti pesanti il Narratore può richiedere la riserva meno favorevole tra Forza o Destrezza + Atletica. Il potere Prodezza (Potenza 2) si applica generalmente alle prove di forza. Se il Narratore vuole numeri precisi (e dei vampiri leggermente meno forti), la tabella indica la Forza minima necessaria per sollevare pesi o eseguire varie prove di forza senza ricorrere al test. I personaggi con punteggi inferiori possono eseguire un test di Forza + Atletica per influenzare pesi superiori alle loro normali possibilità.
Sollevare è un'azione "o tutto o niente": se si sbaglia il tiro, non succede nulla. A discrezione del Narratore, trascinare un oggetto può essere più facile che sollevarlo; in tal caso, la Forza effettiva del personaggio si considera superiore di 1.

Rapidità di Mano

Borseggiare, sfiorare qualcuno per un contatto fugace o semplicemente taccheggiare un negozio sono

FORZA	AZIONE	SOLLEVAMENTO (KG)
1	Schiacciare una lattina di birra	20 (albero di Natale, cartello stradale)
2	Frantumare una sedia di legno	45 (tazza del water)
3	Sfondare una porta di legno	115 (tombino, bara vuota, frigorifero)
4	Spezzare un'asse di legno; sfondare una porta da interno	180 (bara piena, cassonetto vuoto)
5	Sfondare una porta tagliafuoco in metallo; strappare una recinzione metallica o aprire un cancello chiuso con catena	250 (motocicletta)
6	Lanciare una moto; spezzare manette	360 (lampione alto)
7	Ribaltare una piccola auto; spaccare un lucchetto a mani nude	410 (cavallo)
8	Spezzare un tubo di piombo; sfondare a pugni un muro di mattoni	455 (palo telefonico, pianoforte a coda)
9	Sfondare a pugni un muro di cemento; spezzare catene; sradicare la portiera di un'auto	545 (tronco d'albero, piccolo aereo)
10	Squarciare un barile d'acciaio; piegare una trave da costruzione	680 (motoscafo)
11	Ribaltare una grossa berlina; sfondare a pugni una lastra di metallo da 2.5 cm	910 (drone Predator)
12	Spezzare un lampione di metallo: scagliare una sfera da demolizione	1.3 tonnellate (elicottero della polizia, utilitaria)
13	Ribaltare un SUV; lanciare un'utilitaria	1.8 tonnellate (auto della polizia)
14	Ribaltare un autobus; sradicare la porta blindata di un caveau	2.25 tonnellate (container vuoto, SUV, camioncino)
15	Ribaltare un autotreno; lanciare un SUV	2.75 tonnellate (Humvee)

imprese che richiedono rapidità di mano, esattamente come i trucchi con le carte o legare un oggetto. Richiedono Destrezza + Criminalità contro la Prontezza + Criminalità o Allerta (usate il valore più alto) dell'osservatore.

Per fortuna, i diversivi e le distrazioni, così come la folla o il buio, possono offrire dadi bonus al personaggio dalla mano lesta.

Scalare

Per scalare occorre solitamente un test di Destrezza + Atletica. Se lo scalatore ottiene un fallimento totale resta bloccato o cade, a discrezione del Narratore.

I vampiri che impiegano il potere Stretta Prodigiosa (p. 262) possono scalare senza eseguire alcun test. Servirsi di corde e attrezzatura da alpinismo abbassa la Difficoltà di 2 o più.

Danni da Caduta

Chi cade subisce un livello di danno Superficiale per ogni metro di caduta incontrollata. Per atterrare in piedi (e negare i danni) serve un test di Destrezza + Atletica con Difficoltà pari ai metri della caduta.

Imprese Sociali

Questi sistemi ricoprono i compiti riguardanti i tre Attributi Sociali (Carisma, Persuasione e Autocontrollo). In generale, i PNG reagiscono ai personaggi in base alle loro azioni.

Ad alcuni giocatori non piace che siano i dadi a definire la risposta dei loro personaggi a un PNG, e di solito preferiscono svolgere una scena completa di combattimento sociale (p. 304) invece di limitarsi a un confronto semplice. Tuttavia, se la troupe si apre alle possibilità teatrali offerte dall'influenza e dalla persuasione, può scoprire che il gioco diventa meno prevedibile – e perciò più interessante. Dopotutto, il Principe può anche avere le sue ragioni per assecondare i personaggi o nascondere il suo disprezzo per loro

Modificatori standard delle imprese sociali

ATTEGGIAMENTO	MODIFICATORE ALLA DIFFICOLTÀ
Leale/Devoto	-1
Amichevole/Debole	+/-0
Indifferente	+1
Sospettoso	+2
Aggressivo/Scortese	+3
Ostile/Violento	+5

Leale/Devoto: il bersaglio è disposto a rischiare la propria carriera, e forse persino la vita, per il personaggio. Fornisce ogni informazione che ritenga utile, che gli sia chiesta o no, e può eseguire servizi come sorvegliare prigionieri, prestare assistenza medica, sfondare porte o distrarre i poliziotti. Segue l'esempio del PG e sarà d'accordo con i suoi piani senza fare domande, anche quando sembrano rischiosi.

Amichevole/Debole: il bersaglio non agisce contro il PG e potrebbe impedire ad altri di farlo. Risponde a qualunque sua domanda, purché

ragionevole o sicura. Può raccomandare affidabili fornitori di servizi, parlare in suo nome o fornire l'occasionale suggerimento utile. È disposto a farsi convincere dai suoi piani, e li appoggerà senza remore se i benefici sono chiari.

Indifferente: il bersaglio non compie particolari sforzi per agire a danno del PG, sempre che non riceva ordini o ne tragga un ovvio beneficio. Può rispondere a qualche domanda se indotto da cortesia o potenziale profitto. Non si sforza di aiutarlo se non ne vede un chiaro motivo. I piani del PG gli sembrano sciocchi o rischiosi, ma probabilmente non gli impedirà di intraprenderli, a patto che possa restarne fuori.

Sospettoso: il bersaglio diffida delle intenzioni del PG ritenendole disoneste, illegali o comunque pericolose, ma non ha motivo di causargli danno... per ora. Risponde solo con il minimo indispensabile di cortesia o professionalità. È improbabile che dia ascolto ai suoi piani, a meno che non gli siano evidenziate chiare ragioni o benefici..

Aggressivo/Scortese: il bersaglio arreca danno al PG se pensa di poterla fare franca, lo sorveglia e cerca di spingere gli altri a ostacolarlo. In sua presenza si chiude a riccio o offre risposte fuorvianti. I suoi consigli sono pessimi, sempre ammesso che ne dia. Non lo aiuterà e contrasterà i suoi piani a prescindere dai loro meriti, a meno che appoggiarli non sia la sola cosa che gli permetterà di restare vivo.

Ostile/Violento: il bersaglio è disposto a rischiare la propria carriera, forse persino la vita, pur di danneggiare e magari uccidere il PG. Impedirà attivamente ad altri di dargli risposte, aiuto o conforto di qualsiasi tipo. Può persino aiutare i suoi nemici, e di certo farà tutto il possibile per sabotare i suoi piani, anche nel caso non possa sventarli immediatamente.

La Difficoltà di un test Sociale può essere modificata anche in base alla differenza di potere tra le parti in causa, gli incentivi offerti e il tipo e le modalità della richiesta.

CIRCOSTANZA	MODIFICATORE ALLA DIFFICOLTÀ
Il bersaglio è più forte o è ha un grado superiore	+1 o più
Il bersaglio è più debole o è ha un grado inferiore	-1 o meno
Il personaggio offre oggetti preziosi o un servizio pagabile in anticipo	-2
Il personaggio offre un favore	-1 per livello del favore
La Convinzione o i piani politici o personali del bersaglio coincidono con la richiesta	-1 o -2
La richiesta è facile, sicura o proficua	-1
La richiesta è complessa o rischiosa	+2
La richiesta è ignota, pericolosa o costosa	+3 o più
Scelta ottimale dell'Abilità o specialità per quel bersaglio (ad es. Sotterfugio (Seduzione) per un possibile partner)	-1 o -2
Scelta pessima dell'Abilità o specialità per quel bersaglio (ad es. Intimidire per un lupo mannaro)	+1 o +2

Credibilità

Mostrare documenti fasulli per passare davanti alla fila, perpetrare una truffa, presentare false credenziali per ottenere un lavoro, smerciare articoli contraffatti, impersonare un'autorità: i test di credibilità si esprimono in molti modi. Il truffatore usa Persuasione + Sotterfugio, mentre il suo bersaglio tira Prontezza + Intuito.

Le troupe interessate alle truffe di lunga durata possono fissare una Difficoltà adeguatamente impressionante e svolgere un test prolungato nel tempo.

Credenziali false e altri accessori convincenti aggiungono dadi (uno o due dadi extra) alla riserva del truffatore; abili azioni di pirateria informatica possono dare lo stesso beneficio se la truffa richiede conferme online.

Esibizioni Sceniche

I vampiri sono mostri egoisti anche se da vivi non erano attori o musicisti. Quando un personaggio si esibisce dal vivo davanti a un pubblico, deve tirare Carisma + Espressività: più successi ottiene, migliore è la qualità dell'esibizione. Come per la creazione artistica, va sempre indicato lo scopo che sta dietro il test. In caso di fallimento totale, l'esibizione è un autentico disastro e il vampiro potrebbe ritrovarsi con qualche nemico in più fra i Toreador...

Fare Baldoria

Tramite un semplice test di Carisma + Intuito, il personaggio può indurre il prossimo (in particolare le potenziali vene) a rilassarsi e divertirsi. "Fare baldoria" comprende il far divertire un potenziale alleato, sciogliere la lingua di un informatore o crearsi dei

compagni di bevute che vengano in aiuto durante una rissa. I vampiri incapaci di bere (cioè la maggioranza) devono rinunciare a uno o due dadi della riserva (o eseguire un test di rapidità di mano – p. 410 – per simulare l'atto), a seconda dell'importanza che la condivisione di una birra riveste per il soggetto.

Interrogare

Chiunque può fare domande, ma ottenere le risposte è tutt'altra questione. Grazie all'azione di interrogare, si pongono domande con una certa autorità. Interrogare qualcuno pacificamente (Persuasione + Intuito) implica una strategia per porre le domande e fare rivelare fatti specifici. Si tratta di un confronto semplice tra la riserva del personaggio e la Prontezza + Autocontrollo del bersaglio.

Un interrogatorio violento (Persuasione + Intimidire) comporta anche la tortura psicologica e/o fisica della vittima finché non rivela ciò che conosce. Il soggetto resiste con Autocontrollo + Fermezza. A prescindere dal risultato del confronto o round di conflitto, la tortura causa danni al soggetto: un punto di danno Aggravato per ogni punto della sua Fermezza. La tortura fisica nuoce alla Salute, quella mentale alla Volontà.

Se chi interroga ottiene un fallimento totale usando la tortura, il soggetto muore, entra in torpore o impazzisce.

Due o più interrogatori possono usare il lavoro di squadra (p. 122); questa dinamica funziona anche se uno di essi usa Intuito e l'altro Intimidire (il classico "poliziotto buono/poliziotto cattivo").

La portata e la rilevanza delle informazioni condivise dipendono dal Narratore. Dopo la tortura, in particolare, un soggetto tende a tralasciare i dettagli o inventa elementi extra cercando di capire ciò che il suo tormentatore vuole sentirsi dire.

Nella maggior parte delle cronache, torturare qualcuno è spesso un modo rapido e sicuro per contrarre Macchie.

Intimidire

L'intimidazione ha due effetti. L'effetto passivo non comporta alcun test; fornisce semplicemente al personaggio dello spazio in più, che sia su un autobus o in un bar. Più è alto il livello di Intimidire, più gli altri gli staranno alla larga. L'intimidazione attiva, invece, agisce tramite coercizione sottile o minaccia diretta.

La coercizione sottile (Persuasione + Intimidire) sfrutta una minaccia percepita: perdere il lavoro, essere arrestati, dolore e sofferenza minuti o giorni dopo. Questa azione è generalmente un confronto semplice contro l'Autocontrollo + Fermezza del bersaglio. Il perdente fa marcia indietro.

Le minacce smodate (Forza + Intimidire) iniziano dalle parole e possono degenerare fino a lievi mutilazioni fisiche (staccare dita a morsi e simili). L'azione si risolve

come confronto con l'Autocontrollo + Fermezza o la Forza + Intimidire del bersaglio (va usata la riserva migliore). Chi perde si ritira; a prescindere dal vincitore, il personaggio con la Forza più bassa subisce danni Superficiali alla Salute pari al margine nel confronto di intimidire.

Oratoria

Dai discorsi di incitamento di un generale agli untuosi comizi di un politico, la capacità di smuovere le masse crea e distrugge imperi. Quando un personaggio parla in pubblico, da una semplice riunione a una grande folla, esegue un tiro di Carisma + Espressività.

Se un personaggio ha il tempo di preparare un discorso, può tirare Intelligenza + Intuito per adattare le sue parole al tipo di pubblico; un successo in questo test riduce di 1 la Difficoltà del successivo test di oratoria, mentre un critico la riduce di 2. Il fallimento non ha effetti, mentre un fallimento totale aumenta di 1 la Difficoltà di oratoria: il personaggio fa una spiacevole gaffe nel suo discorso.

Raggirare

L'artista del raggiro, più simile a un viscido piazzista che a un vero truffatore, cerca di ottenere il consenso della sua vittima tramite una rapida successione di mezze verità e sciocchezze convincenti. Il confronto richiede generalmente un test di Carisma + Sotterfugio contro l'Autocontrollo + Intuito del bersaglio.

Seduzione

I vampiri sono maestri della seduzione, perché per sopravvivere devono spesso sviluppare legami intimi con le loro vittime. La situazione particolare e lo stile della seduzione determinano la riserva da usare: ottenere il primo ballo a un ricevimento formale richiede Autocontrollo + Galateo; intortare qualcuno in un bar è un test di Carisma + Intuito, rompere il ghiaccio in palestra può dipendere da Persuasione + Atletica; un incontro fortuito in una sala da tè può basarsi su Prontezza + Sotterfugio. Quale che sia la situazione, il Pregio Aspetto (p. 179) aggiunge quasi sempre dadi alla riserva, così come Ascendente (in alcuni casi).

Come ogni altro test o confronto, il Narratore può riassumere l'intera seduzione in un semplice test di Carisma + Sotterfugio o trasformarla in un'epica sottotrama che si intreccia alla cronaca. Se per il personaggio è qualcosa di più di una semplice "fermata per fare il pieno" – ad esempio per accedere a una Discrasia o a una palazzina di uffici in orario notturno – giocarla sotto forma di conflitto offre avvincenti opportunità drammatiche. ■

Appendice II: Progetti

La parola "progetto" deriva dal latino *proicere*, ossia "lanciare in avanti", come nella frase "lanciare i dadi". Per i primi cinque secoli dopo Cristo questa parola indicava azzardi o azioni d'impulso, non piani ben organizzati con diagrammi di Gantt o grafici PERT. I vampiri tendono a essere molto tradizionalisti nell'uso delle parole e questo, unito all'inerzia istituzionale e al conservatorismo della Camarilla, fa sì che guardino con scetticismo ai progetti dei più giovani. Considerando ciò che può andare storto quando un predatore sanguinario ordisce macchinazioni, la Camarilla non ha tutti i torti.

I giocatori desiderano che i loro personaggi raggiungano degli obiettivi e cambino il mondo, ma non che a ogni scena ci si debba dedicare a sabotare programmi di edilizia popolare (così da avere più senzatetto di cui nutrirsi) o mandare in bancarotta la catena di coffee shop di un rivale. In questi casi, il sistema dei Progetti offre al Narratore un modo per porre l'eterna domanda: "Sei sicuro di volerlo fare?" e indirizzare le azioni dei giocatori quando, inevitabilmente, risponderanno: "Certo! Cosa potrebbe andare storto?"

Iniziare un Progetto

Per iniziare un Progetto, il giocatore o i giocatori devono prima descrivere l'obiettivo in termini di storia: conquistare il cuore dell'Arpia capo, appropriarsi dei fondi della più grande banca cittadina, prendere il controllo della narcotici, scoprire il significato di un glifo dipinto con lo spray davanti al rifugio.

Dopo di che, assieme al Narratore dovranno creare una rappresentazione meccanica di questo fine. Ciò equivale, di solito, a uno o più pallini di un Background o Tratto. L'Arpia corrisponde al Background Mawla, distruggere la banca potrebbe fornire Risorse (vendendola sottocosto) o sottrarne a un odiato rivale, mentre comprendere il glifo fornirà pallini in Sapienza di Tenebra e permetterà di acquisire un Rituale di Stregoneria del Sangue.

Spesso i vampiri usano i Progetti per modificare la Risonanza di una vena e intensificarne il temperamento a lungo termine. Un pallino cambia la Risonanza e la fa diventare *Intensa*, due la cambiano e aggiungono una Discrasia.

Il numero di pallini forniti da un Progetto in caso di successo è detto Scopo.

Moduli del Progetto

Infine, giocatori e Narratore devono decidere il modulo del progetto: giorni, settimane, quindicine, mesi, anni, lustri, decenni, generazioni di mortali, secoli, ecc. Un modulo dovrebbe essere grossomodo equivalente a un decimo della durata complessiva. Perciò, un progetto della durata di un anno sarà diviso in moduli poco superiori a un mese.

Un progetto che duri meno di 10 giorni dovrebbe essere un semplice Test Prolungato (p. 293).

Tiro d'Inizio

Se il Narratore crede che dare il via o proteggere il progetto possa avere un ruolo importante per il futuro della cronaca o possa fornire spunti drammatici o catartici, il gruppo dovrebbe giocare una scena o capitolo dedicato a preparare il terreno per il primo modulo.

Al termine, il giocatore effettuerà il Tiro d'Inizio del Progetto. Il Narratore gli comunicherà quale riserva di dadi usare, di solito Abilità + Background: fare la corte all'Arpia potrebbe essere Sotterfugio + Status, distruggere la banca Finanza + Risorse, prendere il controllo della narcotici Politica + Influenza, comprendere il glifo Occulto + Sapienza di Tenebra (oppure Stregoneria del Sangue o Alleato, se è un mago). Come tra i mortali, tra i vampiri l'Influenza genera Influenza, perciò pallini temporanei frutto di Favori, Memoriam o altro possono migliorare la riserva di dadi.

Il Tiro d'Inizio è un semplice test con Difficoltà pari allo Scopo + 2. Il giocatore non può spendervi Forza di Volontà o usare un Impeto Sanguigno, ma il Narratore potrebbe permettere l'uso di Discipline, in particolare se si mira a influenzare dei mortali anziché dei Fratelli.

In caso di successo critico, il giocatore non dovrà impegnare nessuno dei suoi attuali pallini nel Progetto.

Un successo normale obbligherà a impegnare un numero di pallini pari allo Scopo + 1, *meno* il margine del Tiro d'Inizio.

ESEMPIO

Istvan intende creare un impero della droga ad Amburgo per ottenere 5 pallini in Risorse. Ha già Risorse ••, quindi il progetto ha uno Scopo pari a 3. Visto che possiede solo Risorse ••, chiede al Narratore se non può invece sfruttare la sua Influenza ••• sul porto. Il Narratore è d'accordo e decide che la riserva di dadi per il Tiro d'Inizio sarà Bassifondi + Influenza. Istvan sfrutta un favore dal Primogenito per aumentarla da 7 (Bassifondi 4 + Influenza 3) a 8, contro una Difficoltà di 5 (Scopo 3 + 2). Ottiene un buon risultato con 6 successi. Questo gli permette di sottrarre 1 pallino (grazie al margine di uno sopra la Difficoltà) dalla posta in gioco, per un totale di 3. Piuttosto che restare privo d'Influenza, Istvan impegna 1 pallino di Risorse e 2 d'Influenza in questo Progetto (il pallino di Favore viene cancellato dopo l'uso). Per un po' saranno tempi duri e dovrà sopravvivere solo grazie alla sua astuzia, ma ne varrà la pena.

L'impegno minimo, o Posta, in caso di successo normale è 1 pallino. I pallini impegnati in questo modo non potranno essere usati in gioco fino alla fine del Progetto, che sia un successo o un fallimento. Il giocatore li ha dedicati al piano. In generale, i pallini della Posta dovrebbero essere dello stesso tipo dello Scopo, ma è facile immaginare di scambiare Risorse per Influenza o altre combinazioni. Il Narratore dovrebbe stare attento che i giocatori non offrano "pallini vuoti" che non vengono sfruttati in partita o che non perdano efficacia a bassi livelli (come nel caso di Maschera o Sapienza di Tenebra).

In caso di fallimento, il giocatore potrà ritentare con una Difficoltà aumentata di 1. Può essere che non fosse il momento giusto, che qualcuno abbia fatto la spia o che le cose siano andate per il verso sbagliato.

Un fallimento totale significa che il personaggio si è fatto un nuovo nemico o ha rinfocolato una vecchia rivalità. Il Narratore può fare in modo che questi avversari distruggano o alienino uno o più pallini dai Background del personaggio.

Se il Narratore lo permette, altri giocatori possono contribuire al Tiro d'Inizio tramite il Background Coterie o semplice Lavoro di Squadra (p. 122). Tuttavia, più personaggi equivalgono a più rischi: eventuali Poste o perdite dovranno essere suddivise tra tutti i partecipanti, anche se ciò dovesse significare aumentarne il valore. Per esempio, se 4 personaggi aiutano in una Posta da 3 pallini, tutti dovranno comunque investirne almeno 1.

Tiro di Scopo

In caso di successo, il Narratore fisserà il Dado Progetto a 10. Piuttosto che tenere da parte un vero e proprio dado, potrà semplicemente appuntarsi il valore corrente e i suoi effetti. In caso si debba tenere traccia di diversi progetti sarà bene averne un elenco completo scritto su carta o su un file, anche se nulla può battere la sensazione di ruotare il dado al momento giusto.

Il Dado Progetto calerà di uno per ogni modulo, da 10 a 9, da 9 a 8... fino a 1.

Se i giocatori (o i personaggi) divengono impazienti potranno effettuare il Tiro di Scopo in qualsiasi momento. Il Narratore deciderà se la riserva di dadi sarà la stessa del Tiro d'Inizio oppure no (il giocatore potrà sempre usare eventuali pallini "impegnati", dato che sono stati messi da parte proprio per questo momento). Tuttavia, il Tiro di Scopo sarà un conflitto contro una riserva di dadi pari all'attuale valore del Dado Progetto. Per esempio, se il Dado Progetto fosse a 6, allora la riserva contro cui tirare sarà di 6 dadi.

Anche in questo caso, non è possibile sfruttare Forza di Volontà, Impeti Sanguigni o (di solito) Discipline. Inoltre, chi ha dato il via al Progetto non può ottenere critici sul Tiro di Scopo (i 10 contano come successi normali). Ancora peggio, l'avversario può invece ottenerli: è il vantaggio derivante dallo status quo.

Se il giocatore vince, ridurrà il valore del Dado Progetto di un numero pari al margine di successi ottenuti. Se questo porta il Dado Progetto sotto 1, il piano va a buon fine. Il Narratore dovrà trovare una spiegazione in gioco per un simile drammatico evento, che potrà decidere se condividere o no con i giocatori.

Se il giocatore fallisce, subirà perdite di pallini dai propri Background a partire dalla Posta. Se questa viene ridotta a 0, il Progetto collasserà all'improvviso (ma chi ha ottenuto un successo critico sul Tiro d'Inizio potrà

continuare il Progetto pur dopo aver fallito un Tiro di Scopo). Anche in questo caso il Narratore dovrà inventare un motivo in storia da condividere con i giocatori.

ESEMPIO:

Istvan effettua un Tiro di Scopo quando il Dado Progetto è a 5. Tira Bassifondi + Influenza (più il pallino impegnato di Risorse, per un totale di 8 dadi) contro una riserva di 5 dadi. Ottiene 6 successi contro i 4 dell'avversario. In questo modo riduce il Dado Progetto di 2 livelli. Se l'avversario avesse ottenuto un critico, invece, Istvan avrebbe perso 4 pallini (la sua intera posta più 1, probabilmente sottratto a Influenza) e il Progetto sarebbe andato in rovina.

Come per la Posta, questi danni dovranno essere suddivisi tra tutti i giocatori che hanno contribuito al Tiro d'Inizio o essere assegnati al Background Coterie.

Concludere un Progetto

Chi dà il via a un Progetto può sempre terminarlo, ma potrebbe non essere in grado di fermare altrettanto facilmente eventuali nemici.

Il Narratore può obbligare il giocatore a pagare Esperienza per i pallini ottenuti tramite un Progetto; il sistema fornisce solo la componente delle azioni in gioco necessarie al miglioramento. In alcuni casi potrebbe essere possibile uno sconto sul costo in Esperienza a seconda del grado di successo, della qualità dei piani dei giocatori, di come hanno interpretato e, in generale, di quanto la partita sia rigida in termini di gestione dell'Esperienza.

La Longue Durée

Per ottenere i benefici di un progetto della durata di decenni o secoli, i personaggi dovranno averlo avviato molto tempo prima.

Per dare il via a un Progetto Longue Durée, i personaggi dovranno giocarne il capitolo iniziale come Memoriam (p. 312).

Questo segue le regole presentate sopra, ma i pallini di Memoriam divengono parte (o sostituiscono) la riserva del Tiro d'Inizio. Tornati al presente il Dado Progetto potrà essere ridotto solo di un valore pari al numero di pallini Scopo ottenuti nella Memoriam: per portare il dado a 4 sarà necessario ottenere 6 pallini Scopo e spenderli tutti sul Progetto.

Ogni danno subito a causa di un Tiro di Scopo fallito nel presente sarà sottratto dai Background attuali, non dalla Posta di Memoriam.

Progetti Nemici

I personaggi giocanti non sono certo gli unici Fratelli coinvolti in macchinazioni di lunga durata. Potranno individuare, ostacolare o prendere il controllo dei Progetti dei propri nemici (o alleati) con la stessa facilità con cui avviano i propri.

Il Narratore dovrà tirare un dado per determinare l'attuale valore del Dado Progetto, quindi tirare di nuovo e dimezzare il risultato (arrotondando per eccesso) per lo Scopo.

Individuare un Progetto Nemico

Scoprire l'esistenza di una macchinazione può richiedere una serie di azioni specifiche e determinare quanto è progredita (il valore del Dado Progetto) necessita di investigazioni o di un informatore.

Durante la partita, il Dado Progetto di un nemico dovrebbe calare almeno una volta, perché l'intensificarsi della cospirazione crea dramma. Per le stesse ragioni, è probabile che queste macchinazioni siano avverse ai giocatori, perché altrimenti avrebbe poco senso metterle in scena.

Influenzare un Progetto Nemico

Una coterie di personaggi giocanti può influenzare il Dado Progetto di un nemico dedicando un Capitolo (o una Storia in caso di vicende a lungo termine o su vasta scala) a favorire od ostacolare i suoi piani. Per le leggi teatrali, la coterie dovrà essere un elemento critico (o potenzialmente critico) della vicenda e, in effetti, i vampiri possono causare enormi danni quando stabiliscono di lavorare insieme. Decidere un'azione in gioco adeguatamente significativa è compito del Narratore, anche se dovesse trattarsi del classico "granellino tra gli ingranaggi" o del "sassolino che provoca la valanga".

Interferire con un Progetto in corso significa, quasi certamente, provocare le ire di un potente, la

vittima se la coterie appoggia la macchinazione, l'autore se vi si oppone.

Sfruttare un Progetto Nemico

Spesso, invece di appoggiare od opporsi a una macchinazione, la coterie vorrà prenderne il controllo per i propri scopi. Come vi potrà riuscire dipenderà dai desideri del gruppo e dall'obiettivo del Progetto: sottrarre denaro da una cospirazione finanziaria richiede abilità diverse da quelle necessarie a montare un'accusa contro i fedeli di un culto clandestino.

Tuttavia, la regola generale è che i giocatori dovranno, prima di tutto, trovare un modo ragionevole di influenzare gli elementi della cospirazione. Sta al Narratore decidere se è sufficiente scoprirne l'esistenza o se sono necessarie ulteriori azioni, un tiro di dado o entrambi.

Il Narratore dovrà quindi determinare la riserva per il Tiro di Scopo dei giocatori. Dato che non è necessario alcun lavoro preliminare, questa potrà essere una normale prova di Abilità, come Manipolazione + Finanza, oppure Occulto, Politica o Bassifondi, a seconda della natura del Progetto.

I giocatori dovranno quindi eseguire un Test Prolungato Difficile con Difficoltà 5 (p. 294) e accumulare un numero di successi pari a 15 meno il valore del Dado Progetto. I fallimenti durante questo Test Prolungato allerteranno gli autori del Progetto dell'interferenza, mentre un fallimento totale indicherà loro chiaramente il responsabile.

Una volta che si saranno infiltrati con successo, i personaggi potranno saccheggiare il Progetto o prenderne il controllo. Saccheggiarlo trasferirà metà dei pallini di Scopo (arrotondata per eccesso) alla coterie senza bisogno di altri tiri di dado; il Test Prolungato fornisce un accesso sufficiente.

Prenderne il controllo, invece, richiede un Tiro di Scopo, come se il gruppo avesse dato il via al Progetto (il Narratore potrà modificare la riserva di dadi per mettere in gioco i Background del gruppo o adattarsi alla vicenda). Con un successo la coterie otterrà i benefici del Progetto; in caso di fallimento, invece, perderà il numero richiesto di pallini di Background. Qualunque sia l'esito, i personaggi otterranno un nuovo nemico assieme agli eventuali benefici. Se questi li sconfiggerà nel corso della storia in corso o di quella seguente, i pallini ottenuti dal saccheggio o dall'aver preso il controllo saranno persi. ■

Appendice III: Consigli per Giocare Responsabilmente

Identità del Giocatore e Personaggio

Una delle cose migliori del gioco di ruolo è la possibilità di interpretare un individuo diverso da sé. Non esiste sesso, etnia, preferenza sessuale, handicap, ceto o posizione sociale che sia proibita. Tuttavia, questa libertà crea delle responsabilità verso gli altri giocatori. Quando si interpreta, la scelta migliore è creare un personaggio complesso, sfumato e rispettoso, cosa che produce anche partite più interessanti. Per esempio, se al tavolo sono presenti dei transessuali – che abbiano già effettuato il cambio di sesso o no – questi non si troveranno a proprio agio se qualcuno rappresenta la loro condizione come una semplice preferenza o qualcosa da "curare", oppure se si ha il pregiudizio che anche i loro personaggi siano transessuali. Bisogna sempre rispettare l'identità dei giocatori e ricordarsi che non coincide obbligatoriamente con quella dei rispettivi personaggi.

In un Gioco di Narrazione, dove l'immaginazione viene lasciata libera e i limiti sono decisi al momento, è comprensibile che, ogni tanto, si parli di un personaggio usando il pronome sbagliato o, occasionalmente, uno stereotipo offensivo. Tuttavia, piuttosto che temere di compiere errori nel rappresentare altre identità (escludendo, per esempio, l'esperienza di un transessuale o quella di un ragazzo arabo cresciuto in Nord Europa) è meglio giocare con sessualità, genere, nazionalità e via dicendo. Forse si potrebbe anche scoprire qualcosa su se stessi.

Chi avesse bisogno d'aiuto per creare un ritratto rispettoso e verosimile dovrebbe chiedere consiglio proprio a chi appartiene al gruppo a cui è legato il personaggio che si vuole rappresentare.

Fascismo in Gioco

Vampiri: La Masquerade non è un gioco amichevole verso i fascisti.

I neonazisti, "destra alternativa" – o comunque si chiamino oggi – dovrebbero semplicemente posare questo libro e chiamare qualcuno di cui si fidano, per discutere delle loro scelte di vita sbagliate.

Detto questo, la cultura dei Fratelli è per sua natura mostruosa. Sopravvivere in una società che venera le Brutte Vecchie Consuetudini fa parte dell'orrore politico di **Vampiri: La Masquerade**. Gran parte dei Fratelli (specie nella Camarilla e nel Sabbat) aderisce ad antichi culti, considera normale umiliare i nemici soverchiandoli con la propria forza e ricchezza, e venera fondamentalismi religiosi o ideali antiquati come il feudalesimo. Molti Fratelli sono abbastanza vecchi da ricordare vividamente la Seconda Guerra Mondiale e hanno un'idea chiara del mondo attuale. Tuttavia, è facile allontanare il gioco da una prospettiva totalitaria: enfatizzare le differenze tra i singoli vampiri e all'interno delle fazioni; raccontare storie di lotte interne, stupefacente gentilezza e nuove idee; giocare personaggi Sangue Debole, Vili, Anarchici o, addirittura, membri della Camarilla in una città di Elleni dove molte delle tradizioni della Torre d'Avorio sono state adattate al presente. Un altro modo è rappresentare la società dei Fratelli in tutta la sua empia (e fascista) gloria, lasciando che siano i giocatori a opporsi al sistema dall'interno o dall'esterno.

E... se un giocatore volesse interpretare un personaggio fascista o il Narratore includere un PNG fascista? Il Mondo di Tenebra è traboccante di questi mostri, spesso con visi d'angelo, che possono essere avversari tragici, amici caduti o individui che i giocatori considerano alleati. Vanno dai Brujah neonazisti ai milionari Ventrue della destra alternativa, fino agli Tzimisce sostenitori dell'eugenetica. Qualunque sia il loro aspetto i giocatori dovranno avere la soddisfazione di redimerli o distruggerli. Dopo tutto, i

personaggi sono qualcosa di unico e speciale... qualcosa che un fascista non potrebbe mai sopportare.

Giocare un personaggio con opinioni contrarie alle proprie può essere un ottimo sistema per capire come funziona la mente di un suprematista e come affrontarlo nel mondo reale. Sperimentare nella finzione idee seducenti come incolpare il Diverso, l'assoluto conformismo e il militarismo, può aiutare a rendersi conto di stare compiendo simili errori e ciò riduce la presa di queste idee su di noi.

Ovviamente si parla dei personaggi. Nel momento attuale, il mondo reale è inondato da ideologie di estrema destra, tollerate da persone perbene che volevano solo preservare la libertà di parola. Chiunque iniziasse seriamente a parlare di argomenti da destra alternativa al tavolo di gioco andrebbe invitato ad astenersi dal farlo, o allontanato. Chi dovesse sentirsi a disagio a causa della piega che sta prendendo la storia può sfruttare le tecniche presentate di seguito, ma nessuno dovrebbe essere costretto a sopportare un fascista, in gioco e fuori dal gioco. **Vampiri: La Masquerade** è un modo per raccontare storie su come comprendersi l'un l'altro e, forse, su come rendere il nostro mondo meno tenebroso.

Bisognerebbe approfittarne.

Violenza Sessuale in Gioco

Inutile girarci intorno. Sin dalla pubblicazione de *Il Vampiro* di John Polidori nel 1819, i vampiri sono stati usati come metafora della violenza sessuale. Seducendo, ingannando, minacciando e dominando costringono gli umani ai propri voleri. Sono dei superpredatori e lo considerano un diritto. Ovviamente, i vampiri che si comportano in tal modo ignorano e deridono qualsiasi idea di consenso. Questo può anche essere non sessuale, ma la natura del Bacio e del vampiro come predatore di umani ha una chiara valenza erotica.

Il vampiro di Polidori era un predatore sessuale che beveva il sangue delle vergini nella prima notte di nozze (Polidori era amico di Lord Byron, e gli storici della letteratura discutono se Il Vampiro sia stato un tentativo di rappresentare il poeta come pervertito e stupratore).

Durante una partita di **Vampiri: La Masquerade** si può tentare sino all'ultimo di evitare simili argomenti, ma è importante essere consapevoli di tali rischi. Tenendo ciò a mente ecco alcuni punti chiave.:

Alcune scene di nutrimento possono somigliare a uno stupro. Questo può essere un grosso problema per i giocatori che ne sono rimasti vittime. A meno che un personaggio non abbia un Gregge o sia un convinto Accattone, Allevatore, Consensualista o Sanguisuga (p. 176-178), le scene in cui si nutre richiederanno l'uso di Discipline, inganni o aggressioni a un umano per rubargli un po' di sangue. Esplorare questi recessi della psiche può essere intenso e interessante, ma solo se il resto del tavolo concorda. Se i giocatori vogliono evitare completamente la tematica dei "vampiri come predatori sessuali" – almeno per quanto riguarda i loro personaggi – è bene incoraggiarli a giocare un tipo di Predatore più etico (elencati sopra) o investire in un Gregge. Il gioco è stato pensato per consentire di affrontare la propria parte peggiore, non di arrendersi ad essa.

Precetti della Cronaca. Nessuno degli esempi di Precetti dela Cronaca (p. 172-173) consente ai personaggi di usare e abusare degli umani. Persino la dura "Legge della Strada" dice: "Rispettare gli altri, ma esigere rispetto". Ignorare il consenso altrui non è mai rispettoso. Questo è stato fatto intenzionalmente. Se si usa una serie di Precetti con cui tutti concordano, Vampiri può diventare un gioco molto morale.

Le Macchie Sono Tue Amiche. Se un personaggio agisce in modo davvero maligno e viola i Precetti (per esempio, ignorando il consenso altrui) i giocatori sono liberi di suggerire al Narratore che riceva una o più Macchie. Alcuni vampiri non hanno molta compassione – e Convinzioni appropriate – ciononostante, ogni volta che usano gli umani come schiavi od oggetti la Bestia diventa più forte.

Permettere riflessioni su di sè... Man mano che un vampiro perde Umanità, dovrebbe avere l'occasione di ripensare al passato e a ciò che ha fatto. Il potenziale per la redenzione è parte del canone di **Vampiri: La Masquerade** e i personaggi dovrebbero affrontare le conseguenze delle loro azioni e avere la possibilità di fare una reale ammenda. Se non cogliessero tale opportunità, continueranno a subire conseguenze. Questo è rappresentato dal Rimorso (p. 239).

...ma ricordarsi che le persone sono più importanti del gioco. Se un giocatore dovesse cominciare a sentirsi a disagio nel mondo reale, è meglio usare uno dei sistemi descritti in questa Appendice per interrompere la partita e controllare che tutti stiano bene. Gli altri giocatori saranno molto grati. **Vampiri** è un gioco progettato per essere terrificante, stimolante e divertente, non semplicemente orribile.

Tecniche per Calibrare

Limiti e Veli

Limiti e Veli è una tecnica classica, descritta da Ron Edwards in *Sex and Sorcery*, che consente ai giocatori di scegliere quali argomenti trattare nella campagna. Prima di cominciare, il Narratore prepara due liste, una chiamata "Limiti" e l'altra "Veli". I Limiti sono argomenti assolutamente vietati nel corso della partita, da non menzionare neppure di sfuggita. I Veli sono cose che possono accadere, ma non giocate in modo esplicito e nascoste con una "dissolvenza a nero". I giocatori dovranno compilare le due liste, che potranno essere modificate in qualsiasi momento: i Veli possono diventare Limiti e viceversa, si possono aggiungere o togliere voci (con il consenso di tutti). Questi sistemi non possono essere usati per eliminare potenziali antagonisti (per esempio scrivendo: "Non voglio altri vampiri in questa cronaca, neppure per sbaglio"), ma possono essere sfruttati per limitare quelle azioni che potrebbero essere inaccettabili per alcuni giocatori (per esempio, "Non voglio che si parli di violenza sessuale o delle sue ramificazioni", che porterebbe a tagliare le scene di nutrimento e le descrizioni più esplicite dell'uso di alcuni effetti di Ascendente e Dominazione).

Limiti Comuni: violenza sessuale, descrizione esplicite di torture, nutrizione forzata, inedia, mutilazioni, insulti a sfondo razziale o sessuale, ragni, aghi, zoorastia, descrizioni esplicite di funzioni corporee, violenza sugli animali.

Veli Comuni: descrizioni esplicite di sesso consenziente, tortura, abusi emotivi, abusi fisici, body horror, sperimentazione umana, sogni o incubi, ricordi d'infanzia, visioni profetiche, uccisione di animali.

Dissolvenza a Nero

A volte nei film, quando l'eroe è sul punto di andare a letto con la propria amata o amato, oppure sta per essere "sottoposto al terzo grado" la ripresa viene interrotta, con un gemito o urlo se appropriato. Questa tecnica si chiama "dissolvenza a nero" e può essere usata nelle cronache. Chi non volesse narrare ogni singola carezza di una scena d'amore o il sangue che sprizza da un cadavere di cui ci si è nutriti, può semplicemente usare una dissolvenza per passare a un'altra scena. Anche un giocatore può richiedere una dissolvenza se si sente a disagio con quello che sta avvenendo al tavolo (vedere Tipi di Scene, p. 290-291).

Sistema "Semaforo"

Questa tecnica è stata ideata dal gruppo Games to Gather. Il Narratore pone sul tavolo tre cerchi di colore diverso: rosso, giallo e verde, corrispondenti a diversi livelli d'intensità. Verde indica: "Sì, sto bene e voglio che la scena diventi più intensa". Giallo significa: "La scena ha il giusto livello d'intensità e preferirei che restasse così". Rosso: "Questo è troppo per me, cala o io mi chiamo fuori".

I giocatori possono indicare i diversi cerchi, come appropriato, per segnalare al Narratore come si sentono.

Questo sistema può essere usato anche per chiedere ai giocatori se l'intensità delle scene deve essere aumentata o ridotta senza interrompere il filo della narrazione. Per farlo, il Narratore

può tamburellare su uno dei colori: verde per "di più", giallo per "va bene" e rosso per "devo fermarmi". I giocatori risponderanno toccando uno dei cerchi o ad alta voce.

Carta X

La Carta X è un'idea molto semplice di John Stavropolous. Si disegna una "X" su un pezzo di carta posto al centro del tavolo. In qualsiasi momento un giocatore o il Narratore può toccarla per interrompere un'azione che lo sta mettendo a disagio. Se vuole potrà spiegare il perché, ma non è obbligato. Il Narratore potrà riprendere quando la situazione si sarà calmata.

OK Check In

L'Ok Check In è una tecnica dei LARP basata esclusivamente su gesti delle mani. Se un giocatore o il Narratore vuole capire se un altro è tranquillo gli segnalerà "tutto ok?" con le dita. L'altro risponderà con pollice in su (a posto, continua), in giù (no, fermati) oppure facendo ondeggiare la mano (non so). Ogni segnale diverso dal pollice in su fa fermare il gioco in modo da permettere a chi non si sente tranquillo di riprendere fiato.

La Porta È Sempre Aperta

Anche questa idea è molto elementare. Se un giocatore deve smettere di giocare può farlo liberamente dopo aver avvisato il Narratore. La sessione verrà messa in pausa finché quel giocatore non torna o lascia il locale.

Alcuni buoni motivi per abbandonare una sessione sono:

- Il Narratore o altri giocatori ignorano deliberatamente le tecniche concordate.
- Emergenze famigliari o di altra natura.
- Sentirsi male o avere attacchi di panico.
- Sentirsi a disagio e averne parlato con il resto del gruppo.
- Essere costretti in una situazione spiacevole dal Narratore o da altri giocatori che usano insulti, minacce o lunghe discussioni (dentro o fuori dalla partita).
- Avere un impegno precedente.
- Sentire che questa non è l'esperienza che si desiderava.

Il Narratore ha sempre il diritto di interrompere la sessione. Fare il Narratore richiede un grande investimento emotivo, e se il gruppo si rifiuta di riconoscerlo forse è meglio fare una pausa o abbandonare del tutto.

Debriefing

Il debriefing è una tecnica post-partita tipica di alcuni LARP americani ed europei, che si combina bene con i suggerimenti precedenti. Al termine di una sessione, il Narratore chiede ai giocatori di riporre le schede e fare un respiro profondo. Un po' di musica soft e spuntini possono essere d'aiuto, perché il debriefing è pensato per aiutare i giocatori a tornare nel mondo reale.

È un modo per analizzare il gioco in un contesto diverso dalla prima persona. Spesso i giocatori pensano al proprio personaggio come "io", mentre durante il debriefing vanno incoraggiati a chiamarlo per nome e a usare la prima persona solo per le loro considerazioni da giocatori. Quale pensano sia stato il punto più alto della sessione? L'interazione preferita con un altro giocatore? E con un PNG? C'è qualcosa che il Narratore avrebbe potuto fare meglio? Quali tra le tecniche presentate in questo libro stanno funzionando? Queste sono tutte domande adatte al debriefing, ma non necessarie. Se ci sono altre questioni più rilevanti è meglio occuparsene subito. Bisogna rispettare la decisione di quei giocatori che non vogliono prendere parte a queste chiacchierate. Come tutte le altre tecniche presentate, lo scopo è rendere il gioco più divertente, non costringere i giocatori a fare qualcosa che li mette a disagio.

Non esiste un tempo limite per il debriefing (di solito bastano 5 minuti a giocatore), ma dopo una sessione molto intensa è meglio farne uno più lungo del normale.

Ulteriori Letture

- *"Sexual Assault Myths"* sul sito della Minnesota State University: https://www.mnsu.edu/varp/assault/myths.html
- *"What do the terms Lines and Veils mean?"* su RPGStackExchange: https://rpg.stackexchange.com/questions/30906/what-do-the-termslines-and-veils-mean
- *Le Origini del Totalitarismo* di Hannah Arendt
- *"Let's Play with Fire! Using Risk and its Power for Personal Transformation"* di Bettina Beck: https://nordiclarp.org/2018/03/01/lets-play-fire-using-risk-power-personal-transformation/
- *"Creating a Culture of Trust Through Safety and Calibration Mechanics"* di Maury Brown: https://nordiclarp.org/2016/09/09/creating-culture-trust-safety-calibration-larp-mechanics/
- *Il Fascismo Eterno* di Umberto Eco
- *Sex and Sorcery* di Ron Edwards
- *Guarire dal Trauma. Affrontare le Conseguenze della Violenza, dall'Abuso Domestico al Terrorismo* di Judith Herman
- Il Vampiro di John Polidori
- "The X Card" di John Stavropolous: https://docs.google.com/document/d/1SB0jsx34bWHZWbnNIVVuMjhDkrdFG01_hSC2BWPlI3A/mobilebasic

Indice Analitico

A

Abilità extra 145
Abilità degli eventi di vita 145
Abilità del tempo libero 145
Abilità professionali 144
Accademiche 168
Accattone 176
Affidabilità 185
Affinità Animale 164
Affinità in una Disciplina 183
Agganci 351
Alchimia dei Sangue debole 281
Alchimista Sangue debole 183
Alleati 184
Allerta 168
Allevatore 176
Alone nello Schermo 262
Alto Clan 382
Alveare Non Vivente 246
Ambrus Maropis 383
Ammantare le Moltitudini 260
Analfabeta 179
Anarchico 38
Anarchico Rivoluzionario 374
Ancilla 140
Animali 373
Animalità 244
Annebbiare la Mente 256
Antagonisti 370
Antidiluviani 47, 214
Anziano 140
Apparato Circolatorio 384
Arcaico 180
Archetipi di Predatore 175
Arconte 49
Armatura 304
Armi convenzionali 379
Armi da Fuoco 159
Armi da lancio 301
Armi Ferine 265
Armi incendiarie 379
Armi nascoste 379
Armi, esempi di 304
Arpia 374
Arsenale Nascosto 190
Ascendente 247
Ashirra 51
Aspetto 179
Assaggio del Sangue 272
Assuefazione Incurabile 179
Athanor Corporis 283
Atletica 160
Attacco totale 298
Attraente 179
Attrezzatura 378
Auspex 251
Autocontrollo 156
Autorità 165
Avanzata 296
Avversari numerosi 125
Avversario 189
Avviluppare 285
Azioni minori 298

B

Bacio Vincolante 249
Bahari 385
Banda Zannuta 197
Barriera Folcloristica 182
Bassifondi 165
Basso Clan 386
Batter d'Occhio 269
Bestie Durevoli 267
Bevitore Diurno 183
Biblioteca 190
Bloccaggio 297
Bottiglia molotov 380
Brujah 65
Brutto 179

C

Caccia 306
Cacciatore per Fede 371
Caino 47
Calcinatio 283
Calderone di Sangue 273
Camarilla 37
Camminare nel Fuoco 277
Cammino del Sangue 275
Campioni 197
Cane da Guardia 373
Caoscopio 378
Capitolo 116
Carezza di Baal 274
Carisma 156
Carmelita Neillson 387
Carna 388
Carne di Marmo 268
Carne Morta 182
Caselle Umanità 239
Cavalcare l'Onda 219
Cavallo 373
Cella 190
Cerberus 197
Cerchi di Protezione 274
Cerchio di Protezione dagli Spiriti 277
Cerchio di Protezione dai Cainiti 280
Cerchio di Protezione dai Ghoul 276
Cerchio di Protezione dai Lupini 278
Chasse 196
Chiaroveggenza 253
Clero 371
Collerica 226
Colpi mirati 303
Colpo Fulmineo 270
Comando 256
Combattimento a distanza 125, 301
Combattimento ravvicinato 301
Combattimento Sociale 304
Commando 197
Compagni Anarchici 183
Compromesso (Rifugio) 190
Compromesso 295
Compulsioni 208
Compulsioni a lungo termine 311
Compulsioni di clan 210
Compulsioni segrete 311
Comunicare con il Sire 276
Comunione di Spiriti 247
Conciliatori 49
Condivisione Sensoriale 252
Conflitti 123
Conflitti a tiro singolo 298
Conflitti avanzati 295
Confronti prolungati 294
Consensualista 176
Contatti 185
Contatto nella Camarilla 184
Convenzione delle Spine 389
Convincere 165
Convinzioni 172
Convocazione 250
Copertura 302
Corpineutri 363
Corpo Letale 264
Costituzione 155
Coterie 139, 195
Criminalità 160
Critico caotico 207
Cronaca 117, 139
Cronaca, precetti della 172
Culto Sanguinario 197
Cuore di Pietra 280
Custodi 198

D

Dadi Fame 205
Danni Aggravati 126
Danni Superficiali 126
Decapitazione 221
Decreto Terminale 257
Defrazionamento 285
Degenerazione 239
Demenza 256
Denti da Latte 182
Desiderio 174
Destrezza 155
Detective di Polizia 371
Deviazione della Maledizione Lignea 278
Diablerie 234
Difesa del Rifugio Consacrato 279
Difesa totale 298
Difetti 179
Difficoltà 119
Dipendenza 179
Dipendenza ad Alta Funzionalità 180
Dipendenza dalla Vitae 182
Discendente di Hardestadt 390
Discendente di Helena 391
Discendente di Karl Schrekt 392
Discendente di Tyler 393
Discendente di Vasantasena 394
Discendente di Xaviar 395
Discendente di Zelios 396
Discrasia 227
Disprezzato 187
Domare la Bestia 246
Dominazione 255
Dominio 195

E

Efficacia 184
Elysium 51
Equipaggiamento soprannaturale 381
Eresia Cainita 397
Esca per Paletti 182
Esclusione di Preda 181
Esperienza 130
Espressività 166
Essenza dell'Aria 278
Estinguere Vitae 272
Estirpare la Bestia 247
Evitato 194

F

Fallimento bestiale 207
Fallimento totale 122
Fama 186
Fame 205
Fata 377
Ferite Invalidanti 303
Fermezza 157
Finanza 168
Fiorenza Savona 398
Fixatio 283
Flagello Folcloristico 182
Flemmatica 226
Forma Bestiale 265
Forma di Nebbia 265
Formula 283
Fortificare la Facciata Interiore 267
Forza 155
Foschia 284
Fragilità Mortale 182
Freddo estremo 221
Frenesia 219
Frenesia alimentare 220
Frenesia da paura 220
Frenesia da rabbia 220
Fuga Verso un Vero Rifugio 280
Fuoco 221
Furtività 160
Furto di Vitae 273
Fusione con la Terra 265

G

Galateo 166
Gangrel 69
Generazione 214
Ghoul 234, 372
Golconda 399
Gravità delle Compulsioni 311
Grazia Felina 269
Gregge 187
Guardia Diurna 198
Guardiani (Rifugio) 190
Guarigione 127
Guarigione vampirica 218
Guidare 162
Guisa dell'Impostore 261

H

Hafla 380
Hardestadt 391
Helena 392

I

I quattro umori 226
Ierogamia Profana 284
Illuminare le Tracce della Preda 276
Impeto Sanguigno 218
Imprese 407
Imprese Mentali 407
Imprese Fisiche 409
Imprese Sociali 411
Improvvisazione 291
Improvvisazione accentuata 293
Improvvisazione direzionata 291
Incanto 249
Indigente 192
Indole Bestiale 1833
Infamia 187
Infanti 139
Infestato 190
Influenza 187
Inquietante 190
Inquisitore Delta 372
Inquisitore Investigatore 372
Intelligenza 156
Intensità 227
Interludi 291
Intimidire 166
Intimità tra Fratelli 310
Intuito 166
Investigare 169
Invincolabile 181
Ixoscopio 378

J

Jeanette/Therese Voerman 400
Jyhad 48

K

Karl Schrekt 393

L
Laboratorio 190
Lanciafiamme 380
Lanciapaletti 380
Lanciareti 380
Lavoro di squadra 122
Legame 180
Legame Breve 181
Legame di Sangue 233
Legame Prolungato 181
Legato al Passato 180
Levità della Piuma 264
Lien 196
Linguista 179
Luce del sole 221
Lupi mannari, sangue dei 376
Lupo 373
Lupo mannaro 376
Lusso 190

M
Macchie 239
Maestà 250
Magnetismo da Star 250
Mago 377
Maledizione di Clan 183
Malkavian 75
Malvisto 187
Malvivente 371
Mangiare Cibo 182
Manipolazione di Massa 258
Manovra 297
Manto d'Ombre 261
Manualità 163
Mappa Relazionale 142
Marchi 322
Marchiato dalla Camarilla 183
Maréchal 198
Margine 120
Maschera 188
Maschera dei Mille Volti 260
Mawla 189
Medicina 169
Melanconica 226
Memoriam 312
Menomazione 126
Mesmerismo 257
Metamorfosi 265
Mira Infallibile 270
Mischia 164
Modalità di gioco 291
Modificatori 119
Molestatori 193
Morso 213
Morte Ultima 223
Movimento nei conflitti 298
Munizioni Dragon's Breath 380

N
Narratore 40
Nemici 184
Neonati 140
Nessun Rifugio 190
Nomadi 198
Nosferatu 81
Noto Corponeutro 188
Noto Defunto 188
Nutrizione Brutale 262

O
Oblio della Mente 257
Occhi del Falco Notturno 279
Occhi della Bestia 264
Occhi di Babele 277
Occultamento 260
Occulto 170
Oggetti 378
Organofago 181
Orso 373
Oscurazione 258
Osiride 177
Ostracismo Anarchico 183

P
Paletti 221
Pallini 118
Parole chiave 292
Passaggio Incorporeo 279
Passaggio Inosservato 259
Passo dell'Insetto 275
Percepire l'Invisibile 252
Percepire la Bestia 245
Personaggi 133
Personaggio, creazione del 135
Persuasione 156
Pietra Ematica 275
Pipistrello 373
Plumaire 199
PNG 40
Politica 170
Portata Remota 284
Portillon 196
Possessione 254
Posterla 190
Potenza 261
Potenza del Sangue 215
Potenza Sanguigna 272
Poteri 244
Poteri di Amalgama 244
Predatore Smodato 188
Pregi e Difetti Mitici 182
Preludio, il 138
Premonizione 252
Prendere metà 123
Prese 301
Prestanza dal Dolore 268
Prestazione 314
Presunzione di competenza 352
Prima Inquisizione 401
Primogeniti 51
Principe 51
Prodezza 262
Progetti 415
Prontezza 156
Proteide 263
Protezioni 274
Protezione (Rifugio) 190
Protezione dagli Spiriti 278
Protezione dai Cainiti 277
Protezione dai Ghoul 276
Protezione dai Lupini 278
Prova di Risveglio 211
Prove 123
Pugno di Caino 263
Punti di riferimento 173

Q
Questari 199

R
Randagio 177
Rapace 373
Rapidità 269
Raufoss 380
Razionalizzazione 257
Reggenza 199
Regina della Scena 177
Resilienza 267
Resilienza vampirica 184
Resistenza al Legame 181
Rianimazione 219
Richiamo 37
Richiamo di Dagon 278
Rifugio 189
Rimorso 239
Ripugnante 179
Risanare i danni 218
Riserva di Abilità 118
Riserva di dadi 118
Riserve dei predatori 307
Risonanza 226
Risorse 192
Rissa 164
Risvegliare il Sangue 211
Risveglio con la Freschezza della Sera 276
Rituale, tiro del 274
Rituali 274
Robustezza 266
Rossore della Vita 217
Rudi 402

S
Sacca di sangue 212
Sacco solare 378
Sala Operatoria 192
Salto Sovraumano 262
Salute 119
Sandman 177
Sangue Concatenato 184
Sangue Contaminato 310
Sangue debole 109
Sangue debole, Alchimia dei 281
Sangue debole, Alchimista 184
Sangue debole, Difetti dei 182
Sangue debole, Pregi dei 183
Sanguigna 226
Sanguisuga 177
Sapienza di Tenebra 150, 382-396
Saziare la Fame 211
Scena 115
Scena nodale 290
Scene astratte 291
Scene sociali spezzate 324
Sceriffo Sanguinario 375
Schiavo del Legame 180
Schivare 125
Scienze 171
Scintilla di Collera 262
Sciogliere le Catene del Cuore 266
Scossa Tellurica 263
Scrutare l'Anima 253
Seconda Inquisizione, la 39
Segreto Oscuro 187
Spaventare 249
Seguaci 193
Segugio Ematico 182
Sembianza Vitale 184
Sensi Amplificati 252
Sessione 116
Sessione Zero 135
Sete del Matusalemme 181
Setta 140
Settimana degli Incubi 403
Sfidare Flagello 267
Sguardo Terrificante 249
Silenzio di Morte 259
Simulante 178
Sirena 178
Sistema di Sicurezza 192
Siti 333
Slancio Librato 286
Soggezione 248
Solidità 267
Sopravvivenza 164
Sorpresa 300
Sorso della Finezza 270
Sorso della Possanza 263
Sorso della Tenacia 268
Sospetto 194
Sotterfugio 166
Spaccare il Secondo 270
Specialità 159
Spauracchio 375
Spendere Volontà 158
Spese degli antagonisti 375
Spettro 377
Squadra da Caccia 199
Status 194
Stigmate 182
Stomaco di Ferro 182
Storia 116
Stregoneria del Sangue 271
Strepitoso 179
Stretta Prodigiosa 262
Successo 118
Successo critico 120
Succulenza Animale 246
Suddividere le Luci della Ribalta 356
Supremazia Animale 247
Sussurri Ferini 245
Svanire 260
Svegliare il Dormiente 286

T
Talpa 199
Tecniche di distillazione 283
Tecnologia 171
Telepatia 254
Terreni di caccia 308
Test a cascata 294
Test prolungati 293
Test prolungato difficile 294
Test semplice 117
Test seriali 294
Theo Bell 404
Tiro di distillazione 283
Tiro singolo 296
Tocco degli Spiriti 253
Tocco dello Scorpione 272
Topo 373
Toreador 87
Torpore 223
Tossico del Sangue 180
Tracce 119
Tradizioni 51
Traslazione 270
Tratti 118
Tremere 93
Trinità 405
Turno 115
Tyler 394

U
Ubicazione 192
Umanità 236
Urna degli Antenati 381

V
Vantaggi 179
Vasantasena 395
Vegano 181
Vehme 199
Velocità 268
Ventrue 99
Vera Fede 222
Verga dell'Inesorabile Dissoluzione 281
Verità di Sangue 277
Vescovo Noddista 375
Veterano della Guerra tra le Sette 406
Vincolare Famulus 245
Vitae Corrosiva 272
Vittoria automatica 120
Vittoria costosa 121
Vittoria critica 120
Voce Irresistibile 250
Volontà 122, 157

X
Xaviar 396

Z
Zelios 397

VAMPIRI
LA MASQUERADE

Nome	Concetto	Predatore
Cronaca	Ambizione	Clan
Sire	Desiderio	Generazione

ATTRIBUTI

Fisici		*Sociali*		*Mentali*	
Forza	○○○○○	Carisma	○○○○○	Intelligenza	○○○○○
Destrezza	○○○○○	Persuasione	○○○○○	Prontezza	○○○○○
Costituzione	○○○○○	Autocontrollo	○○○○○	Fermezza	○○○○○

Salute □□□□□ □□□□□ **Volontà** □□□□□ □□□□□

ABILITÀ

Armi da Fuoco ○○○○○	Affinità Animale ○○○○○	Accademiche ○○○○○
Atletica ○○○○○	Autorità ○○○○○	Allerta ○○○○○
Criminalità ○○○○○	Bassifondi ○○○○○	Finanza ○○○○○
Furtività ○○○○○	Convincere ○○○○○	Investigare ○○○○○
Guidare ○○○○○	Espressività ○○○○○	Medicina ○○○○○
Manualità ○○○○○	Galateo ○○○○○	Occulto ○○○○○
Mischia ○○○○○	Intimidire ○○○○○	Politica ○○○○○
Rissa ○○○○○	Intuito ○○○○○	Scienze ○○○○○
Sopravvivenza ○○○○○	Sotterfugio ○○○○○	Tecnologia ○○○○○

DISCIPLINE

○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Risonanza ..... **Fame** □□□□□ **Umanità** □□□□□ □□□□□

© 2018 White Wolf Entertainment, © 2018 NEED GAMES! Ed. Ita.

VAMPIRI
LA MASQUERADE

Precetti della Cronaca	Punti di riferimento e Convinzioni	Debolezza di Clan

Vantaggi e Difetti

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Note

Potenza del Sangue ○○○○○ ○○○○○

Impeto Sanguigno	Danni Risanati
Bonus ai Poteri	Ritirare Prova di Risveglio
Penalità alla Nutrizione	Gravità della Debolezza

Esperienza totale .....

Esperienza spesa .....

Età reale
Età apparente
Data di nascita
Data di morte
Aspetto
Elementi distintivi
Storia

© 2018 White Wolf Entertainment, © 2018 NEED GAMES! Ed. Ita.

Note

Note