

VAMPIRI

L i v e I

ARCADIA



Omnia Vincit Vitae

Preludio

Risvegliarsi, come ogni notte... aprire gli occhi sembra quasi un miracolo e se non fossimo creature dannate penserei ad un intervento divino.

Mi alzo, istintivamente mi stiracchio anche se non ne avrei bisogno. La prima sensazione: sete. Non caccio da alcune notti e comincio a sentire il bisogno di sangue.

Esco, mi mescolo alle ombre, aspetto in un vicolo la mia preda.

Passa una bella donna, sono fortunato, la ghermisco dalle tenebre e subito estasi e tormento sono sul suo viso. Sto attento a non prenderne troppo, lei cade e, quando si rialza, pensa ad un giramento di testa. Umani, tanto carini quanto ignoranti di ciò che si nasconde nel buio. Ripeto tutto, un copione recitato mille e mille volte, lascio andare un tizio troppo robusto ed un altro che mi sembrava con più droga che sangue nelle vene, poi la scena si ripete con un'altra ragazza. Questa volta sono sazio, la lascio e mi allontanano.

Arrivo a via S. Lucia, dominio dei Toreador, nel solito elegantissimo palazzo con vista sul mare, il clan ha indetto una delle sue solite feste e questa notte dovrebbe esserci tutta la crema di Napoli per quel che ho sentito in giro, addirittura sono stati invitati quelli del mio clan. Entro, un inserviente, tutto in tiro, mi chiede le solite cose: Dante, neonato del clan Gangrel. Va via, attendo un po' e, al suo ritorno, mi fa entrare.

Festa noiosa ma dopo un po' tutto si ferma, il Barone, Attilio Serao, chiede attenzione e nessuno osa negargliela. Comincia un discorso, si parla della situazione a Napoli e della recrudescenza delle attività sabbatiche nell'area est: brutto affare, anche se a me preoccupano più i setiti, veramente è il caso di dire che ci si cova un serpente in seno ad avere loro in città.

Il discorso continua ma sono distratto, tanto che quasi non mi accorgo quando finisce. Vedo Judith de la "qualcosa", una toreador, illustrare dei quadri ad una nuova presenza in città: troppo per me ascoltare fiumi di parole su delle croste, quindi decido di allontanarmi dalla festa, ho voglia di tornare a caccia seppur già sazio, tuttavia devo controllare, come ogni notte da un mese a questa parte, il confine di S. Giovanni.

Scivolo tra le ombre di questa città maledetta, vedo il Maschio Angioino, simbolo di arte, di cultura e di splendore, torreggiare un cumulo di rifiuti di almeno un paio di metri di altezza, vera sintesi di un passato grandioso e di un presente allo sbando.

Al futuro meglio non pensarci...

Il mio vagare senza meta mi porta nella zona di S. Erasmo, molto prima del confine, solito giro di perlustrazione in un'area sicura... almeno pensavo così... nello specchietto della moto ne vedo un'altra che punta su di me, penso subito ad una rapina, poi sento il fischio di una pallottola che

Omnia Vincit Vitae

mi passa vicino. Impreco ed accelero ma un secondo colpo mi passa da parte a parte la spalla. Non sento dolore ma decido di dare una lezione a questi umani, mi fermo e commetto un errore: una scarica di mitra mi sbalza a terra, il corpo crivellato. I poteri del mio sangue subito cominciano a rigenerare le ferite, tuttavia sento almeno un'altra decina di proiettili mordere le mie carni in vari punti, fin quando non sento il caricatore vuoto. Cerco di rimettermi il più presto possibile ma scopro, con orrore, che quello non è un attentato fatto da umani ma i miei nemici sono dei fratelli, probabilmente sabbatici che hanno sconfinato. Debole e ferito, li vedo avvicinarsi, istintivamente le mie unghie crescono fino a diventare artigli, ma pur essendo armato a stento riesco a muovermi mentre quello già ricarica l'arma per un'ultima e sadica raffica.

Un lampo nelle tenebre, artigli che lacerano il metallo, l'uzi a pezzi, poi, con la velocità del fulmine, vedo dita che trapassano il torace del nemico strappandogli il nero cuore. Un singulto, poi il sabbatico comincia a diventare cenere. L'altro, vedendo questo, subito mette in moto e se ne va.

Attilio? No, non è lui, non è la sua corporatura, è molto più alto e robusto. Si gira, non riesco a vederlo in volto a causa del casco che indossa.

“I cuccioli di Ottaviano non dovrebbero girare da soli in posti così pericolosi.”

Questo solo mi dice, lo vedo allontanarsi verso un vicolo, poi il rombo di una moto che si fa sempre più lontano.

Rigenero le mie ferite e subito sento una gran fame per il sangue consumato, mi chiedo se riuscirò a cibarmi abbastanza da essere sazio: domani, probabilmente, dovrò ancora cacciare.

Sommario

I. Le Regole

1. Introduzione.	6
2. Interazioni tra giocatori: azioni vietate.	6
3. Combattimento.	7
3.1 Descrizione del combattimento.	7
3.2 I Livelli di salute e la relativa perdita.	8
3.3 Simulazione di combattimento: un appunto.	8
3.4 Weapon check.	8
3.5 Protezioni.	9
4. Chiamate.	10
4.1 Chiamate di danno.	10
4.2 Chiamate di potere.	11
4.3 Chiamate narrative.	13
4.4 Negare una chiamata.	14
5. Segnali.	14
6. Stati di esistenza.	15
6.1 Salute.	15
6.2 Torpore.	16
6.3 La frenesia.	17
6.4 Rotschreck : Il Terrore Rosso	18
6.5 La diablerie.	19
7. Il Sangue e la forza di volontà.	20
7.1 Poteri del sangue.	20
7.2 La forza di volontà.	22
8. Sessioni, intersessioni e downtime.	23
8.1 Sessioni.	23
8.2 Le intersessioni.	23
8.3 Le azioni di downtime.	23
9. I punti esperienza.	24
9.1 Tabella dei punti esperienza.	24
9.2 Spesa dei punti esperienza.	24
9.3 Morte del Personaggio e perdita punti esperienza	25
9.4 Collaborazioni.	25

II. Ambientazione, Sette e Clan.

1. Introduzione.	26
2. Le sette giocabili.	26
2.1 La Camarilla.	26
2.2 Il movimento Anarchico.	28
2.3 Gli indipendenti.	28
3. I Clan e le linee di sangue giocabili.	29

Omnia Vincit Vitae

4. Storia della città e cenni di ambientazione.	38
5. Introduzione: una società di vampiri	43
6. I Domini	45
III. La scheda.	
1. Abilità.	46
2. Background.	51
3. Le Virtù.	56
4. Umanità e sentieri di illuminazione.	57
4.1 Effetti del sentiero.	57
4.2 Degenerazione.	57
4.3 Sentieri disponibili.	57
IV. Le Discipline.	
1. Introduzione alle discipline.	59
2. Imparare nuove discipline ed incremento.	59
2.1 Incremento di una disciplina.	59
2.2 Imparare una nuova disciplina.	59
3. Descrizione delle discipline.	60
Appendice I: Modulo creazione scheda.	71
Appendice II: Modulo BG personaggio.	77
Appendice III: Le notti moderne a Napoli	78
Ringraziamenti e Credits.	81

I – Le Regole

Regolamento di base: interazioni, combattimento, chiamate.

1. Introduzione

Il regolamento di gioco del live “Vampiri Live Arcadia”, deriva da quello della campagna Vampiri: Venga il tuo Regno del gruppo “Vampiri Live Frascati”, ed è un esperimento allo stesso tempo innovativo e rodato. Innovativo perché si promette di aggiungere fluidità scenica alle sessioni di gioco con l’inserimento delle chiamate, evitando l’arresto dell’azione per il confronto di una scheda o per giocare a carta, forbici, sasso. Rodato perché estrapolato da regolamenti di cui i creatori hanno già fatto ampia esperienza. Con il sistema “a chiamate” si abbattono per quanto possibile i momenti morti, andando a gestire la componente più attiva del giocato (ossia combattimenti, uso delle discipline, effetti dell’ambiente sui personaggi etc.).

2. Interazioni tra giocatori: azioni vietate

Nel rispetto delle cose e delle persone che compongono l’ambiente di gioco tuttavia, non tutte le azioni reali sono permesse, perché il rischio di ledere la sicurezza altrui e le strutture ospitanti è comunque presente. Non si tratta ovviamente di imporre dei limiti al roleplay del singolo giocatore; tuttavia interpretare una chiamata in maniera enfatica equivale a subirla sommessamente: ciò che conta è il riscontro dell’effetto in gioco.

In generale, tutte le azioni reali palesemente violente sono vietate. Colpire con foga eccessiva un giocatore, pur con un’arma che ha passato il weapon check, può causare l’espulsione dalla sessione.

Di tutte le azioni reali vietate ve ne sono due che causano l’espulsione dalla campagna:

- Contatto fisico violento: le feroci risse a cui i vampiri partecipano nelle sessioni di gioco cartaceo rimangono nel gioco cartaceo. Colpire un altro giocatore a mani nude o alternativamente con un’arma che, non avendo passato il weapon check, è utilizzata con violenza comporta l’esclusione dalla campagna. Stiamo giocando per divertirci, non per farci male.
- Danneggiamento delle strutture che ospitano la sessione: interpretare non significa sbattere veramente il proprio avversario al muro o su un tavolo. Se per qualsiasi motivo dovessero essere danneggiate le strutture del locale in cui andremo a giocare (ed il discorso vale per qualsiasi altra location) a causa di azioni ritenute violente, il giocatore causa del danno sarà espulso dalla campagna.

3. Combattimento

Nei termini descritti dal regolamento sono possibili una serie di azioni di combattimento, con riproduzioni giocattolo di armi bianche e armi da fuoco. È necessario tuttavia specificare che, fintanto che la sessione si svolge all'interno di un locale pubblico, tali azioni NON dovranno risultare eclatanti tanto da degenerare nel disturbo della clientela non giocante o pericolose al punto da minare la sicurezza delle strutture del locale stesso. Siamo ospiti dei gestori del locale, non dimentichiamolo.

Sta al buon senso del singolo giocatore discernere quali azioni sono da evitare in queste sessioni; ad esempio non sono ammessi combattimenti rudi o accalcati, e si deve evitare di correre e spintonarsi (causando urti con la clientela non giocante). Per quanto possibile si cercherà di essere morbidi nel giudizio di tali azioni, ma ogni avvenimento ritenuto pericoloso per persone e cose verrà punito con l'esclusione dalla sessione o, per i casi più gravi, dalla campagna. In generale, la coerenza narrativa del gioco è sempre seconda alle esigenze di sicurezza dei giocatori e del locale.

Qualora la sessione o l'intersessione si svolga in un'area più ampia, ritenuta sicura dagli organizzatori, le regole sopra citate decadono e viene lasciato spazio ad un'azione più concitata. In questo caso potete, nel rispetto della vostra sicurezza e quella altrui, e nei termini previsti dal regolamento, combattere ed agire come meglio credete.

3.1 Descrizione del combattimento

Si possono colpire gli altri personaggi con armi da mischia passate positivamente dal weapon check. Si può portare un massimo di 1 colpo al secondo per arma impugnata. Quando e se l'attaccante riesce a colpire il bersaglio, sarà necessario dichiarare una chiamata di danno che si è capaci di effettuare, per far comprendere al giocatore colpito la natura e l'entità del danno subito.

Esempio: un assamita , impugnato il suo coltellaccio, colpisce alla schiena la vittima: nel farlo dichiarerà LETHAL, in quanto possiede l'abilità "Armi da mischia 1", che gli permette di dichiarare tale danno)

Sono vietati i colpi al volto, al seno e ai genitali, anche involontari, un colpo del genere rischia di far allontanare dalla sessione il giocatore che lo ha eseguito.

Sono vietati gli affondi con qualsiasi arma.

Il combattimento con armi da fuoco non prevede proiettili gommosi, pallini da soft-air o simili. Per colpire un bersaglio, sarà sufficiente mirarlo (e quindi senza impedimenti visivi o fisici) per un numero di secondi che varia a seconda dei punti posseduti nell'abilità "Armi da Fuoco". Una volta passati i secondi necessari affinché il vampiro abbia preso bene la mira, il giocatore dichiarerà il danno causato dall'arma

Esempio: il nostro assamita, imbracciato il fucile, aspetta 3 secondi per mirare il suo bersaglio, poi dichiara LETHAL 3 al giocatore preso di mira, in quanto possiede l'abilità "Armi da fuoco 2"

3.2 I Livelli di salute e la relativa perdita

Ogni personaggio, se non in possesso di abilità in grado di aumentarli, possiede di base 6 Livelli Salute (LS). Ogniqualvolta un personaggio subisce una chiamata di danno sottrarrà dai rimanenti il numero di LS corrispondenti alla chiamata.

Il danno *BASH* sottrae 1 LS agli umani/ghoul e 0 LS ai vampiri;

Il danno *LETHAL* sottrae 2 LS agli umani/ghoul e 1 LS ai vampiri;

Il danno *FATAL* sottrae 4 LS agli umani/ghoul e 2 LS ai vampiri.

Per quanto riguarda l'effetto dei danni, ogniqualvolta se ne subiscono varia lo stato di salute. Il cambiamento dello stato è soggettivo per ogni personaggio (in base all'eventuale aumento dei Livelli Salute), ma in ogni caso quando il numero dei danni subiti è pari ai LS posseduti, si raggiunge lo stato "Incapacitato". Con il cambiamento dello stato di salute cambia anche la situazione fisica del vampiro (con conseguente modifica del roleplay da seguire):

Per maggiori dettagli vedere più avanti il capitolo **SALUTE**

TORPORE: Per indurre un vampiro nello stato di Torpore tramite ferite è necessario che il cainita si trovi nello stato Incapacitato da almeno da 5 secondi e che gli vengano inflitti danni per almeno un livello di salute.

3.3 Simulazione del combattimento: un appunto

Per quanto forse superfluo, è necessario un appunto per quanto riguarda il combattimento: per come lo abbiamo concepito, esso è la simulazione di un'azione che ricade sul proprio personaggio, e come tutte le altre azioni va rigorosamente INTERPRETATA. Se il nostro vampiro, ad esempio, brandisce una mazza da guerra, o una spada, ne sentirà il peso durante l'attacco: interpretate tale peso, evitate di portare colpi impossibili solo perché un'arma in lattice pesa tanto di meno di un'arma in metallo. Se il vostro vampiro viene ferito da un colpo di pistola (che probabilmente non sarà stato sufficiente ad ucciderlo), sentirà il dolore da esso provocato.

Esempio: un giocatore (che interpreta un vampiro) ha sentito solamente LETHAL, ma dovrà simulare al meglio delle sue possibilità la reazione al colpo accusato. Allo stesso tempo colui che ha sparato sentirà il rinculo dell'arma.

In generale evitate di reagire alle situazioni attive come se non foste partecipi in prima persona delle stesse.

3.4 Weapon check

Il combattimento avviene tramite l'utilizzo di simulazioni innocue di armi bianche o da fuoco. Di seguito troverete i parametri con i quali una di queste simulazioni viene ritenuta idonea per il gioco.

Il processo nel quale tali parametri vengono giudicati è il controllo armamentario (o weapon check), effettuato da un narratore prima dell'inizio della sessione.

Armi bianche: rientrano in questa categoria tutte le armi da corpo a corpo, come spade, mazze etc... Appartengono a questa categoria inoltre anche le rappresentazioni di artigli derivate dalla disciplina Proteiforme. La simulazione di queste armi si compone di un'anima rigida, come una canalina in plastica / fibra di vetro, rivestita di materiale inoffensivo, e quindi strati di gommapiuma / materassino / plastazote et similia. Il tutto deve essere coperto da uno strato di materiale che funga da rivestimento: tale materiale deve risultare sempre integro e sicuro, e non deve macchiare - incollarsi sulla pelle-vestiti dei giocatori; a tale fine possono andare bene strati di nastro americano (grigio o nero), o cose più complesse quali lattice, eventualmente rivestito da isoflex o altro coprente.

Armi da fuoco: rientrano in questa categoria tutte le armi da fuoco o da tiro, come pistole, fucili, archi etc... Esse si possono simulare con riproduzioni dell'arma reale, in metallo o plastica. Queste riproduzioni non dovranno risultare ingombranti o pericolose, e dovranno essere PALESEMENTE finte. A tale fine è bene otturare, ad esempio, la bocca dell'arma con un tappo ben distinguibile. In ogni caso questo è prerequisito essenziale affinché l'arma possa essere ritenuta idonea per il gioco.

3.5 Protezioni

E' possibile, per un personaggio, scegliere di indossare delle protezioni che gli permettano di difendersi da traumi improvvisi come colpi di arma o pallottole. Indossare queste protezioni concede sicuramente un bonus tattico notevole, tuttavia indossarle al momento sbagliato (come una semplice riunione tra vampiri) può comportare non pochi problemi sociali: indossare un giubbotto antiproiettile in un Elysium verrà sicuramente notato (e pesantemente redarguito) dalle Arpie, così come indossarlo ad una riunione tra Anarchici in tempo di pace sarà visto come una mancanza di rispetto verso chi ospita il raduno. Vi possono essere anche protezioni "improvvisate" (come muretti, macchine o tavoli): saranno i narratori, nel caso vi sia la necessità, a dichiarare il valore di protezione.

Come per il resto del regolamento abbiamo applicato un sistema semplice e diretto per l'utilizzo di protezioni, nostro interesse non è realizzare una scienza esatta dei bonus e dei malus che comportano portare un'armatura, ma soltanto divertirci assieme!

Sostanzialmente possiamo dividere le protezioni in due tipi: leggere e pesanti. Ogni tipologia permette di assorbire un numero di danni (da ogni attacco che si subisce):

Tipo: Protezioni Leggere

Materiali: Giubbotti antiproiettile o divise Antisommossa

Protezione: permette di scalare 1 Danno LETHAL o 2 danni BASH per ogni attacco ricevuto

Tipo: Protezioni Pesanti

Materiali: Piastre di metallo, maglie ad anelli, armature medievali, giubbotti antiproiettili militari.

Protezione: permette di scalare 2 Danni LETHAL o 4 danni BASH per ogni attacco ricevuto

Esempio: un Brujah, sta svolgendo una missione con alcuni suoi compagni per stanare un branco del Sabbath. All'improvviso un nemico gli si para davanti impugnando un'accetta da pompiere e lo colpisce (LETHAL 2). Fortunatamente il Brujah è stato previdente ed indossa un giubbotto antiproiettile; come risultato il danno da lui subito sarà LETHAL 1

Anche le protezioni dovranno essere sottoposte al controllo (weapon check) da parte dei Narratori, sia per non risultare in alcun modo pericolose che per saggiarne l'effettiva validità (indossare il bracciale di un'armatura medievale non vi conterà come Protezione Pesante!)

4. Chiamate

Quelli di voi che sono abituati a giocare di ruolo in versione cartacea, o anche quelli che hanno partecipato a altre cronache live che sfruttavano il regolamento MET, saranno abituati a risolvere la maggior parte dei loro conflitti tramite un CHECK di abilità confrontando le schede degli interessati all'azione. Quello che noi tenteremo di fare con questo regolamento sperimentale è di eliminare le fastidiose interruzioni al gioco che questo tipo di sistema implicava. Nel sistema che vi proponiamo le interazioni e le azioni pratiche vengono effettuate direttamente dai giocatori senza carte o morra a fare da intermediari. Questo non significa che Giocatore A dovrà dare un pugno a Giocatore B per far sì che i propri personaggi ingaggino una rissa (la sicurezza prima di tutto!), ma che stiamo tentando di proporre un sistema dove l'azione venga interrotta il meno possibile, sostituendo la risoluzione narrativa dei conflitti con un sistema cosiddetto "A CHIAMATE".

Ma vediamo nel dettaglio questo sistema:

Il sistema a chiamate non è altro che una serie di "codici" verbali che stanno ad indicare un effetto.

Ad esempio per notificare ad un giocatore che è stato usato il potere "Sguardo Terrificante" sul suo personaggio, il giocatore che ha usato quel potere dirà indicandolo: "FEAR per 1 ora". Il che significa che il personaggio che ha subito la chiamata FEAR fuggirà terrorizzato dal Cainità che ha usato la Disciplina, e cercherà di evitarlo al meglio delle sue possibilità per un ora (anche rannicchiandosi tremante in un angolo, se necessario).

Se non diversamente specificato tutti gli effetti delle chiamate durature svaniscono dopo 1 minuto.

4.1 Chiamate di Danno

Le chiamate di danno vengono solitamente accompagnate dalla simulazione di un colpo tramite una riproduzione di arma in lattice o materiale analogo, in questo caso si dovrà considerare valida la chiamata solo se si è stati toccati dall'arma (non è importante la locazione). Se, invece, la chiamata viene effettuata tramite disciplina o potere analogo il Giocatore vi indicherà nel momento in cui la effettua.

[ATTENZIONE: per garantire la sicurezza dei giocatori è possibile utilizzare solo riproduzioni di armi che abbiano superato il *weapon check* di sicurezza effettuato da un narratore prima che la sessione cominci]

Le chiamate di danno sono le seguenti:

BASH: La chiamata sottrae un livello di salute se colpisce Mortali o Ghoul, nessuno livello di salute se colpisce Cainiti (che dovranno comunque simulare il colpo subito).

LETHAL: La chiamata sottrae due livelli di salute se colpisce Mortali o Ghoul, un livello di salute se colpisce Cainiti.

FATAL: Sono i danni aggravati. La chiamata sottrae quattro livelli di salute se colpisce Mortali o Ghoul, due livelli di salute se colpisce Cainiti.

Chiamata di danno + N: Alcune discipline e poteri conferiscono la capacità di infierire danni maggiori, se insieme alla chiamata di danno viene aggiunto un numero significa che il bersaglio subisce quel numero di volte la chiamata di danno.

Esempio: La chiamata "LETHAL 2" sottrae quattro livelli di salute a Mortali e Ghoul e due livelli di salute ai Cainiti.

Chiamata di danno + In quest'area: Alcune armi o poteri agiscono su un'area più vasta del singolo bersaglio, quando una chiamata di danno è seguita da "in quest'area" il giocatore che la effettua mimerà un cono di 90° davanti a sé, chiunque si trovi in quell'area (a non più di 3 metri dal bersaglio) subirà gli effetti della chiamata.

Chiamata di danno + nel raggio di N metri: Alcune fonti di danno, come gli esplosivi causano danno in un vasto raggio di azione. Queste fonti di danno vengono solitamente gestite da un narratore che verificherà l'eventuale presenza del personaggio all'interno del raggio.

Esempio: un personaggio lancia una granata ai piedi del Principe della città, quindi dichiara indicando la finta granata "LETHAL 3 nel raggio di 3 metri", tutti i personaggi che si trovano entro 3 metri dalla simulazione della granata subiscono 3 volte la chiamata LETHAL

Nel caso vi fossero dei dubbi sarà un narratore a decidere se il personaggio ha subito o meno la chiamata.

MASS+Chiamata di danno+nel raggio di N metri: Se la chiamata è preceduta dal prefisso MASS avrà effetto su chiunque sia presente nell'area dell'effetto.

4.2 Chiamate di Potere

Le chiamate di potere sono solitamente provenienti da effetti delle discipline vampiriche, ma potrebbero derivare anche da fonti differenti.

CHARME: Chi subisce questa chiamata farà di tutto per accontentare le volontà e compiacere la fonte della chiamata ma senza mai mettersi in situazioni che possano arrecare un reale danno alla propria persona.

DARKNESS: La chiamata DARKNESS simula l'impossibilità di utilizzare la vista, chi subisce questa chiamata è narrativamente cieco (se in situazione di sicurezza dovrà chiudere gli occhi

altrimenti la sua cecità dovrà essere interpretata). Un personaggio cieco non può effettuare alcun tipo di danno o effetto che non sia ad area.

DOMINATION "ordine": Chi subisce la chiamata DOMINATION dovrà eseguire il più letteralmente possibile l'ordine ricevuto, senza però mai porsi in situazioni che possano ledere la propria incolumità. La chiamata DOMINATION è sempre seguita dall'ordine la cui complessità varia a seconda della fonte.

Esempio: Personaggio A utilizza il potere "Comando" per far ammutolire Personaggio B che lo stava schernendo in pubblico. Giocatore A dichiarerà indicando Giocatore B DOMINATION per 15 minuti "zitto" Personaggio B è ora impossibilitato a parlare per quel lasso di tempo

Nota: DOMINATION è una chiamata che non può essere utilizzata con Cainiti di generazione inferiore alla propria.

FEAR +N: La chiamata FEAR è sempre seguita da un numero, tale numero indica la difficoltà con cui un vampiro può evitare di essere terrorizzato da un dato evento: se il personaggio che subisce la chiamata ha un valore di Coraggio inferiore al numero indicato ne subirà gli effetti.

Chi subisce questa chiamata nei 10 secondi successivi deve allontanarsi nel minor tempo possibile e al massimo delle sue possibilità dalla fonte della paura. Qualora questo non fosse possibile la vittima della chiamata si rannicchierà tremante nell'angolo più distante dalla creatura. Per il resto della durata della chiamata il bersaglio resterà comunque intimorito dalla fonte e tenderà ad evitarla se possibile.

FRENZY+N: La chiamata FRENZY è sempre seguita da un numero, tale numero indica la difficoltà con cui il Vampiro può cadere preda della frenesia: Se il personaggio che subisce la chiamata ha un valore di Self-Control o Istinto inferiore al numero indicato cadrà istantaneamente preda della frenesia da rabbia.

PARALIZE: Chi subisce questa chiamata deve rimanere immobile, senza poter reagire né parlare per tutta la durata del potere. L'effetto non terminerà fino a che la fonte del PARALIZE rimane concentrata sulla vittima o finché la vittima non subisce danni per un minimo di 2 livelli di salute.

SILENCE: Il Personaggio che subisce questa chiamata non può parlare per tutta la durata dell'effetto. Narrativamente parlando si tratta di un'estensione mistica di silenzio che annulla i suoni in un'area (di solito specificata nella chiamata)

TERROR +N: La chiamata TERROR è molto simile alla chiamata FEAR, in quanto ne segue esattamente le stesse meccaniche (si evita con un punteggio di Coraggio pari o superiore a N). La differenza sta nel fatto che, mentre FEAR indica una paura generica ed una soggezione successiva, TERROR rappresenta le ataviche paure della bestia vampirica (ad esempio la luce del Sole od il Fuoco) che fanno cadere la vittima nello stato conosciuto come Rotschreck (vedi capitolo "Rotschreck : Il Terrore Rosso").

Il soggetto sarà preda della Bestia, scapperà urlando per cercare un rifugio (a volte anche in maniera irrazionale), travolgendo ogni ostacolo posto tra se e la salvezza.

WEAKNESS: Il personaggio che subisce questa chiamata considera il suo livello di salute come fosse MENOMATO, ma soltanto ai fini del malus (ai fini dei danni che il personaggio potrà ancora subire prima di diventare incosciente si considera il numero di livelli di salute ancora disponibili al personaggio).

DEMENTATION "*descrittore*": DEMENTATION è forse la chiamata più particolare, questa chiamata infatti va a modificare l'umore o la salute mentale del personaggio, influenzando quindi non una meccanica di gioco ma di roleplay. La chiamata DEMENTATION è seguita da un descrittore tra i seguenti:

Disperazione: Il giocatore dovrà simulare il più completo sconforto pur mantenendo coerenza con il roleplay del personaggio

Euforia: Il giocatore dovrà simulare una gioia incontenibile pur mantenendo coerenza con il roleplay del personaggio

Furia: Il giocatore dovrà simulare un irrefrenabile rabbia pur mantenendo coerenza con il roleplay del personaggio

Apatia: Il giocatore dovrà simulare mancanza assoluta di stimoli e di volontà da parte del proprio personaggio

Paranoia: Il giocatore dovrà simulare di vedere trame e complotti dietro ogni azione, anche apparentemente insignificante. Mantenendo comunque coerenza con il roleplay del personaggio.

Ossessione: Il giocatore dovrà simulare di essere convinto che stia succedendo qualcosa che gli altri non riescono a vedere o comprendere.

Catatonia: Il giocatore dovrà simulare uno stato di completa assenza mentale del personaggio, la vittima di questa chiamata non potrà compiere azioni di alcun tipo. L'effetto finisce se la vittima subisce danni per uno o più livelli di salute.

PUSH: Chi subisce questa chiamata si deve allontanare dalla fonte rapidamente fino al primo ostacolo fisico simulando di aver subito una grossa spinta. La massima distanza di allontanamento di questo effetto è 10m.

HEALING: Chiamata utilizzata principalmente dai Vampiri per curare le loro ferite tramite la spesa di sangue. Ogni volta che viene chiamata permette di guarire 1 Livello di Salute. Nel caso di vampiri di generazione tale da poter curare più di un livello di salute alla volta la chiamata dovrà essere seguita dal numero di livelli di salute curati (e di Punti Sangue Spesi).

Esempio: un Giovanni, Anziano di Nona Generazione può spendere 2 Punti Sangue a turno. Viene colpito da un proiettile di fucile (LETHAL 3) che gli apre una profonda lacerazione sul petto (perdita di 3 LS). Utilizzando il suo sangue rigenera immediatamente gran parte della ferita, il giocatore dichiara la Chiamata HEALING 2 (recupera 2 LS).

Da un punto di vista Narrativo i presenti vedono i tessuti del vampiro rigenerarsi, i proiettili venire espulsi dalla carne e le ossa rientrare nei loro alloggiamenti.

4.3 Chiamate Narrative

Le chiamate narrative non provocano danni o effetti di alcun genere, tuttavia quando si subiscono è necessario interpretarle.

PUNCH: Per effettuare la chiamata PUNCH bisogna simulare di dare un pugno alla vittima ACCENNANDONE il movimento SENZA TOCCARE il bersaglio. Questo tipo di chiamata non può essere effettuata durante azioni o combattimenti concitati.

KICK: Per effettuare la chiamata KICK bisogna simulare di dare un calcio alla vittima ACCENNANDONE il movimento SENZA TOCCARE il bersaglio. Questo tipo di chiamata non può essere effettuata durante azioni o combattimenti concitati.

BITE: Per effettuare la chiamata BITE bisogna fingere di mordere il bersaglio ACCENNANDONE il movimento SENZA TOCCARE il bersaglio. Questo tipo di chiamata può essere effettuata solo se il bersaglio è consenziente o immobilizzato. La chiamata BITE in presenza di un narratore permette anche il recupero di punti sangue.

4.4 Negare una Chiamata

NO EFFECT: Questa è una chiamata che si usa per indicare che una chiamata subita non ha avuto effetto.

Esempio: una Toreador effettua su un Tremere la chiamata "CHARME per 1 minuto" tramite il potere "Soggezione". Il Tremere spende un punto forza di volontà per non cadere vittima del potere e dichiarerà "NO EFFECT".

5. Segnali

OSCURATO: Un personaggio oscurato si considera nascosto agli occhi di chiunque non possieda il giusto livello di AUSPEX. I personaggi oscurati devono mantenere il seguente segnale: mano sinistra appoggiata al petto che con le dita indica il livello totale di OSCURAZIONE e mano destra visibile con il dito indice alzato.

- Oscurazione Nascosta

Se il giocatore vuole può decidere di utilizzare il segnale OSCURATO mantenendo il proprio livello di OSCURAZIONE nascosto semplicemente chiudendo la mano sinistra a pugno invece di indicare il livello. Il giocatore dovrà comunque rivelarlo nel caso in cui un altro personaggio utilizzi il potere di AUSPEX Sensi Sviluppati (anche nel caso di Auspex sia inferiore a quello di Oscurazione).

Esempio: un Nosferatu sta cercando di spiare i dialoghi che avvengono nell'elisyium senza essere visto. Per fare ciò utilizza il suo potere di Oscurazione "Presenza Invisibile" che gli permette di Oscurarsi al Secondo Livello. Tuttavia il giocatore Paolo sceglie di non dichiarare questo punteggio ed utilizza il segnale di OSCURATO mantenendo il livello nascosto (chiudendo la mano sinistra a pugno).

Purtroppo per lui l'Arpia Toreador sta utilizzando i suoi poteri di Auspex alla ricerca di eventuali spie. Per simulare la ricerca la giocatrice toreador, si avvicina a quello nosferatu dichiarando in primis il suo potere utilizzato (AUSPEX 2 ti vedo?), e questi risponderà (SI, Oscurazione 2).

NOTA1: Il concetto base di questo sistema è che entrambi (sia l'Oscurato che chi lo cerca) debbono dichiarare il loro potere. Scelta fatta per evitare ad un Oscurato di avere una possibilità di conoscere tutti i livelli di Auspex di chi lo cerca senza nulla in cambio.

NOTA2: I Narratori vigileranno sull'utilizzo di Auspex per evitare problemi di Metaplay.

CAMUFFATO: Un personaggio camuffato ha un aspetto differente da quello usuale, per sapere con precisione l'aspetto di qualcuno che utilizzi il segnale CAMUFFATO bisognerà avvicinarsi al soggetto e chiedergli di descriversi fuori gioco. I personaggi oscurati devono mantenere il seguente segnale: Mano destra appoggiata al volto con il dito indice che tocca la punta del naso e il pollice che tocca il mento.

STATO ALTERATO Il segnale STATO ALTERATO viene utilizzato per porre in evidenza cambiamenti e mutazioni tipiche di alcuni poteri, se il Giocatore è opportunamente truccato per simulare l'aspetto In Gioco non è necessario segnalare questo stato. I personaggi in stato alterato devono mantenere il seguente segnale: tenere alzato il braccio destro con il pugno chiuso.

IO NON SONO QUI: Un Giocatore che esibisca il segnale IO NON SONO QUI non è realmente presente sulla scena o il suo personaggio non è rilevabile e raggiungibile. I giocatori che vogliono utilizzare questo stato devono mantenere il seguente segnale: un braccio teso e visibile con il dito indice alzato.

LINGUA DIFFERENTE: Il segnale LINGUA DIFFERENTE viene utilizzato per far capire agli altri giocatori che non si sta parlando la lingua italiana, se il Personaggio che si avvicina alla conversazione conosce altre lingue potrà chiedere fuori gioco in che lingua si stia svolgendo la conversazione. Tutti i giocatori i cui personaggi non conoscano la lingua in questione devono ignorare il significato del dialogo (ma non i toni dello stesso). Il segnale è braccio alzato e visibile con indice e pollice alzato a formare una L.

6. Stati di Esistenza

6.1 Salute

La salute è la caratteristica che identifica le condizioni fisiche di un personaggio e varia dallo stato SANO fino allo stato INCAPACITATO. La salute di un personaggio si misura in base ai livelli di salute: SANO, FERITO, STRAZIATO, MENOMATO e INCAPACITATO .

SANO: il personaggio non ha subito ferite e può agire al meglio delle sue possibilità

FERITO: il personaggio ha subito un danno superficiale che non è ancora tale da causargli dei malus.

STRAZIATO: il personaggio ha subito danni consistenti e per questo non è in grado di correre o compiere azioni che lo provino particolarmente.

MENOMATO: Il personaggio ha subito ferite considerevoli, in aggiunta ai malus dello stato di STRAZIATO non sarà capace di utilizzare discipline o compiere azioni di combattimento.

INCAPACITATO: Terminati i propri livelli di salute un personaggio si considera INCAPACITATO. In questo stato il personaggio si considera parzialmente cosciente di quello che gli accade intorno, ma non potrà compiere azioni di alcun genere. E' ancora possibile utilizzare il sangue per rigenerare i livelli di salute.

Note sullo stato Incapacitato

I personaggi umani si considerano in coma arrivati a questo livello di salute, se non vengono effettuati interventi medici adeguati entro 5 minuti muoiono.

Se un vampiro raggiunge lo stato di INCAPACITATO per mezzo di danni aggravati raggiunge istantaneamente la morte ultima.

E' possibile effettuare su un Vampiro INCAPACITATO un colpo di grazia che lo conduca a morte ultima interpretando un'azione adeguata (taglio della testa, bruciare il corpo etc.)

Da Incapacitato a Torpore

Per indurre un vampiro nello stato di Torpore tramite ferite è necessario che il cainita si trovi nello stato Incapacitato da almeno 5 secondi e che gli vengano inflitti danni per almeno un livello di salute.

Livelli di Salute

Un personaggio standard inizia il gioco con i seguenti livelli di salute:

Sano

Ferito x

Straziato x

Straziato x

Menomato x

Menomato x

6.2 Il Torpore

Il Torpore è un sonno mistico che permette al vampiro di entrare in una specie di stasi o coma. Durante il periodo di Torpore il Vampiro non ha bisogno di consumare sangue, ma è anche estremamente vulnerabile perché impossibilitato a agire e incosciente di quel che accade intorno a lui.

Un vampiro può arrivare al torpore in due modi:

Volontario: Il vampiro può entrare spontaneamente in torpore, ma deve restarci per un tempo minimo che dipende dal suo punteggio di Sentiero, è infatti possibile per lui risvegliarsi automaticamente dopo un tempo pari alla metà del riposo che occorrerebbe per uscire dal torpore involontario.

Involontario: Se il Vampiro finisce sotto il livello di salute INCAPACITATO (per causa di un danno non aggravato) entra in Torpore, esattamente come un Vampiro che non abbia più punti sangue al momento in cui raggiunge lo stato INCAPACITATO.

Tempi di permanenza in torpore

Punteggio di sentiero 10 - un giorno
Punteggio di sentiero 9 - tre giorni
Punteggio di sentiero 8 - una settimana
Punteggio di sentiero 7 - due settimane
Punteggio di sentiero 6 - un mese
Punteggio di sentiero 5 - un anno
Punteggio di sentiero 4 - una decade
Punteggio di sentiero 3 - cinque decadi
Punteggio di sentiero 2 - un secolo
Punteggio di sentiero 1 - cinque secoli

Uscire dal torpore

E' possibile porre termine al torpore prima dello scadere del tempo previsto, per far questo il personaggio necessita di almeno un quarto dei suoi punti sangue in vitae di un altro fratello che sia almeno due generazioni più vicino a Caino.

6.3 Frenesia

Quando un Vampiro abbandona ogni coscienza rilasciando ferocemente la sua parte bestiale si trova in uno stato conosciuto come frenesia. Fin tanto che il Vampiro si trova in questo stato agirà in modo da soddisfare i propri istinti primordiali.

Entrare in Frenesia

Un personaggio entra in frenesia secondo le meccaniche della chiamata FRENZY. Solitamente la Frenesia è sempre moderata da un Narratore.

Esempio: un Gangrel ha una riserva molto bassa di sangue, avendolo ampiamente usato nella serata per attivare i suoi poteri e per guarirsi dopo uno scontro (è rimasto con 1 PS). Assieme ai suoi compagni si trova davanti ad un giuramento di Sangue della Camarilla, in cui il Principe sta giurando sul suo sangue versandolo in una coppa.

Il Narratore decide che l'ebbrezza del sangue è troppo grande per essere sopportata dal povero Gangrel, già preda della sete. Quindi chiama sul giocatore FRENZY 4. Purtroppo lui non è mai stato troppo bravo nel controllare i propri istinti (ha un valore di Self-Control pari a 2)

Proprio nel momento peggiore la sua bestia emerge e il Gangrel si scaglia sul sangue del Principe.

Tipi di Frenesia

A seconda dello stimolo che ha provocato la frenesia il vampiro agirà necessariamente in uno dei seguenti modi:

Frenesia da sete: Quando i punti sangue di un vampiro terminano la bestia prende il sopravvento. Da questo momento il vampiro si considera in frenesia. Fin tanto che rimane in questo stato il vampiro ignora qualsiasi stimolo esterno e risponde esclusivamente al suo bisogno di bere sangue. Tenterà di conseguenza di abbattere e nutrirsi dalla possibile preda più vicina (che si un cane, un uomo o un fratello).

Omnia Vincit Vitae

Nota: La frenesia da sangue può essere causata oltre che dalla totale mancanza di vitae all'interno di un vampiro anche da situazioni narrative che verranno eventualmente descritte dalla Narrazione. La frenesia da sete termina se:

- Il personaggio cade in torpore o raggiunge la morte ultima
- Il personaggio riesce a nutrirsi per almeno un quarto(arrotondando per eccesso) dei suoi punti sangue
- Il personaggio spende un punto forza di volontà per placare la bestia
- Motivazioni a giudizio della Narrazione

Esempio: I compagni anarchici del Gangrel si gettano su di lui colpendolo più volte per fermarlo nella sua pericolosa corsa verso il Principe. Essendo molti riescono facilmente a ridurlo nello stato INCAPACITATO; dopodiché in tre cercano di tenerlo a terra per farlo calmare senza essere costretti a ridurlo in torpore.

Dopo un minuto di foga il Narratore decide che la Frenesia è passata e il Gangrel si calma. Ora avrà molto da spiegare alle Arpie e soprattutto al Custode dell'Elisio che si avvicina minaccioso, tuttavia poteva andare molto, molto peggio.

Frenesia da rabbia: Quando un vampiro è sottoposto a umiliazioni, frustrazioni o stimoli che portino al risveglio dei propri mostruosi istinti la bestia prende il sopravvento. Fin tanto che rimane in questo stato il vampiro ignora qualsiasi stimolo esterno e risponde esclusivamente al suo bisogno di violenza. Tenterà di conseguenza di abbattere chiunque si trovi nelle sue immediate vicinanze, partendo dalla fonte che ha scatenato questa feroce reazione.

La frenesia da rabbia termina se:

- Il personaggio cade in torpore o raggiunge la morte ultima
- Il personaggio spende un punto forza di volontà per placare la bestia
- Passano 10 minuti dal momento in cui è entrato in questo stato
- Motivazioni a giudizio della Narrazione

Immunità della Frenesia

Un personaggio in preda alla frenesia potrà dichiarare NO EFFECT alle seguenti chiamate: CHARME, DEMENTATION, DOMINATION, FEAR.

6.4 Rotschreck : Il Terrore Rosso

Simile alla Frenesia, il Rotschreck viene causato dal terrore per gli elementi che possono uccidere i vampiri e che ne rivelano la vulnerabilità, principalmente il Fuoco o la Luce Solare.

Un vampiro cade in questo stato dopo aver ricevuto la chiamata TERROR. Tale chiamata è sempre seguita da un numero, se il vampiro ha un punteggio di Coraggio inferiore a quel numero allora cade in Rotschreck.

In questo stato il vampiro si riduce di nuovo sotto il controllo della bestia (quindi apparirà inumano e animalesco), ma stavolta il motore non sarà la rabbia o la fame, ma la paura. Quindi tenterà di fuggire il più rapidamente possibile dalla fonte della chiamata, anche travolgendo ogni cosa che si trova davanti (pur senza impegnarsi in un vero combattimento che gli rallenterebbe la fuga).

In questo stato il vampiro è irrazionale, un animale in trappola, quindi arriverà anche a compiere scelte sbagliate (come imboccare una via che si rileva un vicolo cieco).

Le immunità donate da questo stato e le condizioni per porvi termine sono analoghe alla frenesia da rabbia.

6.5 La Diablerie

La Diablerie, nota anche come Amaranthus o Frutto Rosso, è il più abominevole crimine possibile all'interno della struttura sociale dei Fratelli. La Diablerie è quando un vampiro beve il sangue di un altro fino all'ultima goccia dopodiché prosegue, andando a bere "qualcos'altro" che, di solito, viene riconosciuto come l'anima del vampiro.

Una diablerie può essere paragonata ad un atto di cannibalismo, ma solo se si aggiunge che, oltre ad utilizzare un altro essere uguale come cibo, se ne consuma l'anima. E' risaputo che i vampiri diablerizzati non divengono fantasmi, né è possibile contattarli utilizzando i poteri della Necromanzia.

La Diablerie e le Sette

La Camarilla depreca fortemente questo atto, considerandolo il peggiore crimine; scoprire che un vampiro è un diablerista si traduce sempre in una condanna al Bacio del Sole. L'unico caso in cui la Diablerie è ammessa è durante la Caccia di Sangue: in cui ogni vampiro trovi l'obiettivo ha il diritto di ucciderlo e berne l'anima.

Gli Anarchici considerano questo crimine come qualcosa di gravissimo che va contro tutte le loro basi di legame con la propria umanità. Tuttavia, data la natura fortemente disomogenea del Movimento, esistono dei singoli o dei gruppi nichilisti che approfittano del caos semplicemente in cerca di sangue vampiro. In ogni caso gli organi ufficiali del Movimento normalmente non esitano a distruggere questi mostri.

Differente il pensiero per gli Indipendenti, in cui il concetto di Diablerie muta a seconda del clan in questione e del pericoloso Sentiero che guida il clan.

Differentemente il Sabbat loda invece la Diablerie, considerata metodo di selezione dei più forti e degni e tributo alla mostruosità tanto paventata.

Vantaggi della Diablerie

Euforia: Per tutto il resto della Notte il Diablerista si trova in uno stato euforico e sicuro di se (guadagna, SOLO PER LA NOTTE, un Punto Forza di Volontà extra). Questo effetto è dovuto alla natura inebriante del sangue vampirico e della diablerie che lo rende una vera e propria droga

Generazione: Se la vittima possiede una Generazione più bassa del Diablerista, questi diminuisce la sua generazione di un punto (guadagnando un pallino nel Background "Generazione"). Nel caso di grandi divari (da quattro livelli in più) questi "salti generazionali" potrebbero essere più di uno

Poteri Temporanei: Possibilità di acquisire (senza spese di PX) poteri della vittima ma solo per il resto della notte

Discipline: In casi molto rari, in cui la potenza della vittima era grande, è possibile che il suo Diablerista acquisisca una delle sue Discipline o conoscenze. Queste Discipline vengono acquisite "a punteggio 0". Significa che potranno essere imparate o incrementate, tramite la spesa di PX, come delle normali discipline Non di Clan, tuttavia non necessiteranno di nessun insegnante

Svantaggi della Diablerie

Aura: l'aura del Diablerista diviene macchiata da venature nere facilmente riconoscibili grazie al potere "Lecture dell'Aura" di Auspex. Questa condizione permane per 1 anno + 1 anno extra per ogni livello di Generazione di differenza tra il Diablerista e la sua vittima (solo se la vittima aveva generazione più bassa)

Problemi Sociali: come illustrato nel capitolo precedente questo crimine comporterà non pochi problemi dal punto di vista sociale.

Possessione: in casi rarissimi, se la coscienza o la Volontà della vittima erano forti questa può comparire all'interno del corpo del suo carnefice. Leggende parlano di Neonati completamente controllati dalle coscienze degli Anziani di cui si erano cibati

Perdita di Umanità: effettuare una Diablerie significa perdere la propria umanità e avvicinarsi sempre di più ad un mostro. Più l'Umanità è alta più sarà facile perderla (per i Sentieri vedere le Gerarchie dei Peccati). La chiave per questa perdita di umanità è data dalla Virtù Coscienza.

NOTA: logicamente tutte queste "possibilità" (guadagno discipline, possessione, eccetera) sono a discrezione della narrazione

La perdita di Umanità dovuta alla Diablerie

Umanità del Diablerista

10 - 9

8 - 7

6

5

4

3

2

1

Effetto

Perdita SEMPRE di 4 Punti Umanità

Perdita SEMPRE di 3 Punti Umanità

Perdita SEMPRE di 2 Punti Umanità

Perdita SEMPRE di 1 Punto Umanità

Perdita di 1 Punto Umanità se COSCIENZA inferiore a 5

Perdita di 1 Punto Umanità se COSCIENZA inferiore a 4

Perdita di 1 Punto Umanità se COSCIENZA inferiore a 2

Perdita di 1 Punto Umanità se COSCIENZA inferiore a 1

7. Sangue e Forza di Volontà

7.1 Poteri del Sangue

Il sangue è la linfa vitale dei Cainiti, è la fonte da cui deriva ogni loro potere: la possibilità di rigenerarsi dalle ferite, di attivare le proprie discipline e di incrementare la propria forza o salute. I punti sangue possono essere rigenerati solo nutrendosi di sangue. Un personaggio possiede un valore massimo di punti sangue a seconda della generazione alla quale appartiene:

Ottava 15

Nona 14

Decima 13

Undicesima 12

Dodicesima 11

Tedicesima 10

Omnia Vincit Vitae

I punti sangue di un personaggio misurano quanta vitae possiede. Ognuno corrisponde a circa mezzo litro di liquido ematico (un decimo del sangue di un mortale adulto di età media). Il numero massimo di punti sangue ingeribili da un non vivente dipende dalla sua generazione. Un Fratello senza sangue è famelico e probabilmente in preda alla Frenesia. E' necessario aspettare 3 secondi tra un utilizzo e l'altro di un potere del sangue.

All'inizio di ogni sessione di gioco i personaggi inizieranno con un numero di punti sangue pari alla metà del loro valore massimo, arrotondato per eccesso.

Rigenerare Ferite

Spendendo un punto sangue un Cainita recupera un livello di salute (dichiarando la chiamata HEALING)

-la nona generazione può recuperare due livelli di salute spendendo due punti sangue

-l'ottava generazione può recuperare tre livelli di salute spendendo tre punti sangue

Aumentare la propria forza

Spendendo un punto sangue un Cainita può effettuare un singolo attacco in mischia con danno incrementato di 1 o aggiungere una singola chiamata PUSH alla chiamata PUNCH o KICK.

-la nona generazione può incrementare il danno di 2 spendendo due punti sangue

-l'ottava generazione può incrementare il danno di 3 spendendo tre punti sangue

Incrementare la salute

Spendendo un punto sangue un Cainita Può guadagnare un livello di salute aggiuntivo (che non comporta malus) per una scena.

-La nona generazione può guadagnare due livelli di salute spendendo due punti sangue

-L'ottava generazione può guadagnare tre livelli di salute spendendo tre punti sangue

Creare un ghoul

Per creare un ghoul è necessario spendere un punto sangue e un punto forza di volontà.

I Legami di Sangue

Bevendo il sangue di un altro vampiro si diventa misticamente legati a lui, per effettuare un legame di sangue completo bisogna che la vittima beva il sangue di colui che la sta assoggettando in tre distinte occasioni (sessioni di gioco).

- Primo sorso: L'effetto del legame è blando, il vampiro prova un (In)naturale simpatia nei confronti di colui di cui ha bevuto il sangue.

- Secondo sorso: L'effetto è notevole, la vittima tenderà a trovare soddisfazione nel compiacere il vampiro che la sta assoggettando.

- Terzo sorso: L'effetto è definitivo, la vittima si considera permanentemente sotto l'effetto della chiama CHARME nei confronti del vampiro che lo ha assoggettato.

I Legami di sangue possono sovrapporsi, tuttavia un solo legame può essere attivo al Terzo Sorso. Eventuali altri legami di sangue non supereranno mai il Secondo Livello fino a che il Terzo persisterà.

I Ghoul (anche se di altri vampiri) non generano legami di sangue.

Spezzare un legame di sangue

Spezzare un legame di sangue è cosa difficile per i vampiri e la difficoltà aumenta con l'incrementarsi del livello. Solo lunghi periodi lontano dal proprio legame permettono di spezzarlo. Ma questi lunghi periodi sono su scala Vampirica !

Alternativamente un Legame di Sangue si spezza se uno dei due vampiri raggiunge la Morte Ultima.

Esempio: una Toreador viene ingannata dal Principe della Città e costretta, tramite l'uso della forza a bere il suo sangue per tre volte in tre notti differenti. L'odio che provava si tramuta in una sorta di venerazione della donna nei suoi confronti; per compiacerlo si ritrova a fare di tutto, compreso tentare di uccidere il maggiore nemico politico di questi: il Tribuno Tremere.

Ma il Tremere riesce a catturarla e bloccarla con un paletto. Non essendo da meno del suo antagonista per tre notti le forza il suo sangue in gola. Essendo però già succube di Silvio, il legame della Toreador nei confronti del carceriere si ferma al Secondo Livello. La Toreador si trova davvero in una brutta situazione: da un lato vuole compiacere il suo amore, dall'altro si rende conto di riuscire a comprendere le motivazioni del Tremere e soprattutto di non riuscire ad agire contro di lui.

Mesi dopo il principe viene ucciso in un'imboscata del Sabbat. Il Legame si spezza all'istante e la Toreador torna a covare l'odio di prima capendo di essere stata solo una sua marionetta. Il suo legame col Tremere non cambia... anzi, probabilmente lo aiuterà vendicandosi sulla progenie del principe...

7.2 La Forza di Volontà

La forza di volontà misura la forza interiore e la competenza di un personaggio quando si tratta di superare grosse difficoltà. Il punteggio diminuisce di uno ogni qualvolta il giocatore lo spende per far fare al suo personaggio qualcosa di straordinario, come mantenere il Self Control o evitare una situazione di pericolo.

I personaggi inizieranno il gioco con un valore di forza di volontà pari a coraggio. I punti spesi sono persi permanentemente e possono essere recuperati solo tramite azioni, interpretazioni eccezionali o risoluzioni di trame (non si recuperano alla prossima sessione come il sangue perso).

Utilizzo della Forza di Volontà

La Forza di volontà è una delle caratteristiche più attive del gioco, proprio perché ci sono molti modi per spenderla. E' molto versatile e quindi bisogna capire bene come si usa:

- Un personaggio può spendere un punto di Forza di Volontà per evitare l'effetto di una chiamata, che sia di potere o di danno. Il personaggio dovrà dichiarare in questo caso "Forza di volontà NO EFFECT"
- Utilizzando un punto Forza di Volontà, le penalità dovute alle ferite possono essere ignorate per 5 minuti o la durata di un combattimento. Questo consente a un personaggio di superare dolori e lesioni per compiere un'ultima azione eroica (o malvagia).
- Utilizzando un punto forza volontà il Vampiro può evitare di cadere vittima della frenesia per 5 minuti o per la durata di un combattimento.
- Utilizzando un punto forza di volontà il Vampiro può aumentare considerevolmente le possibilità di successo di un azione narrativa.

NOTA: Ogni qualvolta si utilizzi un punto forza di volontà E' NECESSARIO avvertire immediatamente un narratore.

8. Sessioni, Intersessioni e Downtime

8.1 Sessioni

Sono gli eventi ufficiali di Vampiri Live Arcadia: Omnia Vincit Vitae, tutte le sessioni avranno un intro narrativa che ricapitolerà la situazione attuale e spiegherà gli eventi che hanno portato alla riunione che si andrà a giocare.

-Durante le Sessioni sarà possibile giocare anche trame di coterie/gang, clan o setta.

-Partecipare a una sessione permette al personaggio di guadagnare 4px.

-Qualora vi fosse richiesto di partecipare come png il vostro personaggio guadagnerebbe ugualmente i px

8.2 Le Intersessioni

Sono mini eventi che normalmente non conferiscono px e che solitamente hanno uno scopo specifico, ogni gruppo di 4 o più giocatori (formale o meno) può richiedere a un narratore di concordare un intersessione decidendone con lui data e luogo. E' possibile richiedere trame di coterie/gang, clan o setta nelle intersessioni.

Intersessioni senza Narratore (Incontri) sono sempre possibili, soprattutto per quanto riguardano incontri tra piccoli gruppi (2, 3 o più persone).

Esempio: Tre giocatori si vedono in un pub per una birra e ne approfittano per giocare un breve incontro in cui i loro pg discuteranno degli ultimi avvenimenti, pianificheranno alleanze e azioni e decideranno le prossime mosse.

Questo tipo di intersessione NON richiede la presenza di un Narratore. A patto che vengano rispettate le seguenti regole:

1 - Nessuno scontro tra i PG o utilizzo di Poteri è possibile

2 - Al termine della riunione uno dei Giocatori coinvolti si prende il compito di stilare un piccolo e breve riassunto da mandare a TUTTI i narratori.

Intersessioni giocate tramite mail/MSN/ecc.: come per il Forum, è possibile giocare e narrarsi da soli incontri tra i relativi pg utilizzando la rete. Le regole sono le stesse che vincolano le Intersessioni senza narratore (invece del Riassunto può bastare il log della conversazione)

In definitiva potete intersessionare come preferite e anche senza la presenza di un Narratore, basta ricordarsi poi di mandare un riassuntino e la regola "NO Narratore NO Scheda" (che significa che le vostre abilità/poteri da scheda non si usano se non è presente un narratore nell'intersessione).

8.3 Le Azioni di Downtime

Sono le richieste che i giocatori possono fare ai narratori tra una sessione e l'altra. Le azioni di downtime comprendono l'utilizzo del proprio background di influenza, investigare su accadimenti,

fare ricerche bibliografiche o azioni narrative. Ogni azione, a seconda della complessità, avrà le proprie tempistiche di realizzazione e non è possibile compiere altre azioni di downtime finché la precedente non è risolta.

Spedizione di missive / mail in gioco: tutto quello che dovete fare, nell'inviare la mail, è mettere lo staf in Copia Conoscenza (Cc). Presto pubblicheremo un elenco delle mail dei giocatori Pubblicare Bandi/Editti/eccetera: per fare questo inviate ciò che volete rendere di dominio pubblico alla Narrazione, che provvederà a postarlo considerando i giusti tempi.

9. I Punti Esperienza

I Punti Esperienza (PX) servono per misurare la crescita di un personaggio a seconda delle avventure e dei fatti che si ritrova a vivere. Gli eventi straordinari di cui i Vampiri spesso sono testimoni gli permettono di arrivare a sviluppare le loro conoscenze o le loro arti di potere ad un ritmo impressionante. Quello che un Neonato sviluppa vivendo in una guerra e' pari a ciò che può imparare un Anziano chiuso nel suo Rifugio solo con decenni di studio e pratica.

I Punti Esperienza servono proprio per misurare questo avanzamento, divenendo così dei gettoni da "spendere" in cambio dell'apprendimento di un nuovo potere o del perfezionamento di un'abilità'. Per ogni Sessione di gioco i personaggi guadagnano 4 Punti Esperienza. In alcune intersessioni e' possibile che i Narratori diano dei PX.

9.1 Tabella dei Costi in Punti Esperienza

Abilità = 3 x pallino da prendere
Background = 2 x pallino da prendere
Discipline = 5 x pallino da prendere
Discipline Vili = 6 x pallino da prendere
Disciplina non di clan = 7 x pallino da prendere
Forza di volontà = nuovo punteggio
Virtù = punteggio attuale x2

9.2 Spesa punti esperienza

Per sapere quanti Punti Esperienza avete o per spendere punti esperienza è sufficiente mandare una mail con la richiesta a narratori@navearcadia.it

Entro alcuni giorni riceverete la scheda aggiornata con il saldo dei PX.

Per l'inizio cronaca, non sarà possibile investire più di 10 PX al mese, onde evitare squilibri dovuti all'introduzione di PG troppo potenti grazie ai PX guadagnati ai livelli associativi. Tale regola è temporanea e sarà data comunicazione quando non sarà più valida.

E' possibile dichiarare che si sta cominciando ad investire dei PX in un compito, tipo imparare una disciplina: in questo modo automaticamente si intende che i PX che si guadagnano vanno in questo compito e si considerano investiti ai fini del calcolo della perdita dei PX in seguito alla morte del proprio PG (vedi il capitolo 9.3).

9.3 Morte del Personaggio e perdita dei punti esperienza

Quando il proprio PG muore, si perdono tutti i PX non investiti e metà di quelli realmente utilizzati. I PX derivanti dai livelli associativi sono subito reinvestibili.

9.3 Collaborazione

Esistono molti modi per collaborare con lo staff di "Vampiri Live Arcadia: Omnia Vincit Vitae", e vengono "retribuite" secondo il regolamento dei "punti merito" dell'associazione "Nave Arcadia". Occuparsi del Banco Trucco o della Segreteria prima della Sessione, non giocare per effettuare Fotografie o illustrare il regolamento ai nuovi giocatori dona PM, così come realizzazioni di scenografie, materiali per la cronaca o per il sito o la ricerca di nuove location.

La Cronaca e' una risorsa di tutti, sviluppiamola tutti assieme!

Sette e Clan giocabili

1. Introduzione

Questo documento vuole fornire una visualizzazione rapida delle regole base delle Sette e dei clan, per maggiori informazioni sull'ambientazione Italiana vi rimandiamo a quanto pubblicato nella sezione 'Ambientazione' del nostro sito

2. Le Sette giocabili

2.1 La Camarilla



L'organizzazione conosciuta come Camarilla nasce ufficialmente intorno alla seconda metà del quattordicesimo secolo, allo scopo di riunire i cainiti di tutto il mondo sotto le sei tradizioni vampiriche ed in particolare della Masquerade.

L'evento che portò alla creazione di questa setta fu l'inizio della caccia ai vampiri perpetrata dall'inquisizione che portò alla morte ultima molti fratelli, soprattutto durante il 1400. In risposta a questo sterminio i vampiri che aderirono a questa organizzazione ritenevano che la miglior difesa contro la chiesa e gli anziani fosse di confondersi con i mortali celando i propri poteri, rispettando appunto la tradizione della Masquerade.

A capo di questa setta vi è il Circolo Interno, formato dai fondatori dell'ordine ed i più anziani, che dirige tutte le altre cariche pur mantenendo un'aura di anonimato sui suoi membri. Il Circolo si riunisce ogni 13 anni a Venezia per discutere sul futuro della Camarilla.

Immediatamente sotto il Circolo in ordine gerarchico vi sono i Conciliatori, rappresentanti dei sette clan: sono gli occhi e le mani del Circolo Interno, il loro potere è immenso e si estende per territori vastissimi.

Gli esecutori del volere dei Conciliatori sono gli Arconti, che controllano le città sotto i Conciliatori a cui fanno capo, tenendolo costantemente aggiornato sugli avvenimenti.

Omnia Vincit Vitae

Ogni città è controllata da un Principe, che si occupa di essa, dovendo stabilire leggi e norme in modo da mantenere il controllo assoluto, poiché deve rispondere del proprio lavoro ai Conciliatori che possono farlo decadere in qualsiasi momento.

Il Principe è aiutato nei suoi compiti dalle altre cariche ufficiali della Camarilla: I Primogeniti, il Consigliere, lo Sceriffo ed il Custode dell'Elysium.

I Primogeniti sono gli Anziani che rappresentano il loro Clan in città e si riuniscono col Principe stesso per prendere le decisioni più importanti.

Il Consigliere o Siniscalco ha facoltà consultive e in alcuni casi può prendere grande potere dalla sua posizione.

Lo Sceriffo ha il compito di far rispettare l'autorità del Principe punendo, anche fisicamente, i trasgressori.

Infine il Custode dell'Elysium deve occuparsi della sicurezza di questo, mantenendolo sicuro e non permettendo l'ingresso ai mortali ed ai cainiti non autorizzati.

Altre cariche di minor rilievo sono le Arpie, il Segretario ed il Castigatore. Attualmente la Camarilla risulta essere ancora la Setta vampirica composta dal maggior numero di cainiti ed è presente in tutti i continenti, ad eccezione delle poche zone controllate dal Sabbat, organizzazione nemica.

Le Tradizioni della Camarilla

La Masquerade

Ti è proibito rivelare la tua vera natura a coloro che non sono del nostro sangue. Farlo equivale a rinunciare al tuo diritto di essere del Sangue.

Il Dominio

Il tuo Dominio concerne solo te stesso.

Tutti ti devono rispetto quando si trovano sul tuo Dominio, e nessuno può mettere in discussione la tua parola nel tuo Dominio.

La Progenie

Ti è proibito creare una Progenie senza il permesso dei tuoi Anziani.

Se disobbedirai tu e la tua progenie sarete condannati a morte.

La Responsabilità

Tutti coloro che creerai saranno tuoi figli.

Fintanto che non li avrai presentati ne sarai il solo responsabile.

Le loro colpe saranno le tue.

La Presentazione

Rispetta il Dominio degli altri.

Quando arrivi in un Dominio estraneo presentati sempre a colui che governa su di esso.

Fintanto che egli non ti accetta, tu non sei nulla.

La Distruzione

Ti è proibito distruggere un tuo confratello.

Il diritto di distruzione non appartiene che ai tuoi Anziani.

Solo i più anziani possono richiedere una Caccia di Sangue.

2.2 Il Movimento Anarchico

La prima osservazione da fare su questo gruppo di Cainiti è che non si tratta assolutamente di una Setta, dato che non ha alcun tipo di struttura gerarchica ed è unito assieme solo da uno scopo: rovesciare l'autorità degli Anziani. La seconda è che se fosse una Setta regolare, sarebbe la più antica del mondo Cainita, dato che la Camarilla sorse proprio in seguito alla prima Rivolta Anarchica, e che il Sabbat divenne autonomo dagli Anarchici solo dopo il Trattato di Thorns. Ancora una volta per spiegare la società Cainita del XXI secolo occorre tornare agli oscuri secoli del Medioevo...in quel periodo i Cainiti circolavano sulla terra senza nascondersi ai mortali, ed esercitavano in pieno tutto il loro potere, manovrando ai fini della Jyhad interi Stati, certi che le Vacche mortali mai avrebbero osato alzare il capo.

Non andò esattamente così. non appena ebbe la forza sufficiente, la Chiesa irruppe nella società cainita come un'ondata distruttrice, con l'ausilio delle armi del coraggio e della Fede. Fu la nascita della Santa Inquisizione e il moltiplicarsi dei roghi contro demoni, streghe e...vampiri.

L'Inquisizione fece terra bruciata in Italia, Svizzera, Germania, Francia, Ungheria, Inghilterra, Spagna e ovunque il suo potere potesse arrivare, torturando e uccidendo migliaia di innocenti, e centinaia di Fratelli. Gli Anziani furono colti da un terrore irrefrenabile, e decisero di mandare al macello le proprie Progenie come capri espiatori, per cercare di placare la Sete sanguinaria dei mortali con la croce.

Neonati e Ancillae perirono a decine, finché alcuni piccoli gruppi non riuscirono a scappare, e decisero che era giunto il momento di ribellarsi. Questi vampiri scelsero per sé il nome di Anarchici, e sotto questa bandiera si moltiplicarono in tutta Europa, combattendo apertamente i propri Sire e i Sire di questi, in nome di una società cainita più giusta. La reazione degli Anziani fu la costituzione, nel 1450, della Camarilla. Nonostante potesse contare sull'appoggio di soli 7 dei 13 Clan, la Camarilla ottenne numerosi successi contro i giovani ribelli, finché in una notte del 1493, nella cittadina Inglese di Thorns, i capi Brujah degli Anarchici firmarono la Convenzione che pose fine alla guerra.

In gran parte, almeno...

Non tutti gli Anarchici infatti si arresero quella notte, e quelli che continuarono la lotta assunsero il nome e l'ideologia perversa di "Sabbat".

La prima grande rivolta Anarchica era finita, ma all'interno della Camarilla, tra Neonati e Ancillae, la necessità di ribellarsi agli Anziani era tutt'altro che superata, principalmente tra i giovani del Clan Brujah.

Le idee Anarchiche continuarono ad essere diffuse sottovoce, senza azioni eclatanti, per secoli, finché non tornarono a farsi concrete negli Stati Uniti. Il nuovo continente era libero dagli oppressivi Anziani europei, e poteva facilmente diventare un luogo libero e pacifico per i giovani cainiti. Molti attraversarono l'Oceano in cerca di libertà, e molti sostennero le rivolte del popolo americano contro la dominazione Inglese. Quando l'East Coast americana divenne territorio di guerra tra Sabbat e Camarilla, gli Anarchici si spostarono verso Ovest, dovendo ancora una volta fare i conti con gli odiati Principi Ventrue e Toreador. La situazione nella West Coast iniziò a degenerare, moltiplicandosi le bande anarchiche nelle strade, e i Principi inasprirono la loro reazione. Nel 1944, il Principe di Los Angeles, il Toreador Don Sebastian, diede ordine di punire il Brujah anarchico Jeremy Mac Neil, che fu selvaggiamente picchiato. Da ogni città della California si levò la risposta violenta degli Anarchici, che in nome di Mac Neil uccisero Don Sebastian e altri Anziani di Los Angeles, poi si rivolsero contro tutti i Principi della California, tanto che alla fine della Rivolta tutte le città da San Diego a San Josè, con la sola eccezione di San Francisco, furono dichiarate Anarch Free States, sotto la Leadership di Jeremy Mac Neil.

Gli Anarch Free States sono la più grande conquista Anarchica, un grande territorio libero da Principi e Sette, in cui i Fratelli circolano liberamente osservando solo la Masquerade come obbligo. Dai Free States partono raid nelle città della Camarilla, e molti Fratelli di tutto il mondo trovano qui un riparo dagli Anziani.

2.3 Gli Indipendenti

Sotto questa voce sono raggruppati tutti quei Clan e le Stirpi che non fanno parte nè della Camarilla nè del Sabbat, perchè, come Assamiti, Setiti e Ravnos, hanno preferito dedicarsi a perseguire i propri scopi segreti, o perchè sono perseguitati dagli altri Fratelli. Questo non significa che il clan non tratti con la Camarilla o non possa essere loro alleato.

Semplicemente i membri di questo schieramento vogliono sottolineare che la loro fedeltà va soltanto a loro stessi e ai loro clan.

3. I Clan e le Linee di Sangue giocabili

Segue l'elenco dei clan disponibili per i giocatori

Brujah



Un tempo noti come Fratelli filosofi, idealisti e guerrieri, dopo la caduta della città da loro costruita per convivere in pace con i mortali, Cartagine, si sono trasformati in irriducibili ribelli, perdendo di vista il fine delle loro lotte. All'interno della Camarilla sono tra i Clan più numerosi e allo stesso

Omnia Vincit Vitae

tempo meno controllati: è possibile incontrare Brujah skinheads, punk, freak e di qualunque altro gruppo violento; in effetti la sola cosa che li tiene uniti è il desiderio di sovvertire il sistema, sostituendolo con uno di loro creazione (o con niente). Nonostante questo loro istinto ribelle, i Brujah non esitano ad aiutarsi l'un l'altro nei momenti di pericolo, salvo poi tornare ognuno per la sua strada; è praticamente impossibile mantenere una stabile organizzazione interna, nonostante i vari tentativi degli Anziani del Clan. La società dei Brujah è divisa in tre distinte linee di pensiero, anche se gli individui, durante la loro non-vita, spesso cambiano fazione:

Iconoclasti: sono teppisti irresponsabili e ribelli, che si oppongono con violenza e tenacia a qualsiasi strumento del "sistema", per la maggior parte sono giovani Neonati;

Idealisti: costituito dai Fratelli più Anziani, questo gruppo è il meno disorganizzato; gli Idealisti credono nella rivoluzione, ma la vogliono raggiungere tramite l'organizzazione e la pianificazione, cercando di seguire l'insegnamento dei padri di Cartagine;

Individualisti: il gruppo meno numeroso, riprende tesi iconoclaste e idealiste: è necessario pianificare le proprie azioni e lavorare in gruppo senza ostacolarsi, ma senza riconoscere l'autorità degli Anziani: il ruolo di comando va conquistato sul campo, non in base all'età.

È pratica comune dei Brujah iniziare come Iconoclasti, divenire col tempo Individualisti e, divenendo Anziani, passare agli Idealisti.

Soprannome: Feccia

Aspetto: la stragrande maggioranza del Clan veste e si comporta secondo le mode più trasgressive e violente, mentre i Brujah più anziani preferiscono uno stile più sobrio.

Rifugio: nessun rifugio in particolare; un Brujah dorme ovunque ritenga opportuno, senza curarsi troppo dei legittimi proprietari. Un magazzino abbandonato vale quanto un attico in piena città, agli occhi di un Brujah.

Discipline di Clan: Ascendente, Potenza, Velocità

Punti Deboli: i Brujah sono più facilmente preda della Frenesia di quanto lo siano gli altri vampiri, sebbene continuino a negare con forza e diventino decisamente ostili, se l'argomento viene trattato. Ogni Difficoltà per resistere alla Bestia (tiri di Self-Control) per loro aumenta di 1.

Organizzazione: pressoché inesistente. Ad eccezione di Idealisti ed, in parte, Individualisti, i Brujah non rispettano alcuna autorità. L'unica forma di riunione del Clan è detta Rave, un raduno che spesso termina con una colossale rissa.

Conseguimento del Prestigio: di norma, il modo migliore di ottenere prestigio tra i Brujah è destabilizzare le autorità stabilite, attraverso una opposizione radicale.

Dicono: "Tutte le creature senzienti meritano di essere libere: è un nostro diritto fin dalla nascita, nessuno ha abbastanza autorità da discutere questo punto"

Omnia Vincit Vitae

Cajtiff (Linea di Sangue)



Si definisce col termine Cajtiff (o Vile) un vampiro, normalmente di alta generazione, abbracciato ed in seguito abbandonato dal proprio sire, ciò fa sì che il neonato non solo non abbia il marchio del proprio clan, e perciò non sia accettato da nessuno di essi, ma anche che vengano emarginati dalla società cainita. La paternità della maggior parte dei vili è attribuita ai Gangrel, o a volte anche ai Brujah, per il loro carattere o per il loro modo di donare l'abbraccio. A volte tuttavia alcuni vili riescono ad essere accettati nella Camarilla che li usa per ricoprire posizioni di secondo piano.

Soprannome: Spazzatura

Aspetto: I vili possono avere qualsiasi look, tuttavia spesso cercano di imitare i membri dei clan di cui vorrebbero far parte.

Rifugio: Questo gruppo può risiedere in qualsiasi luogo preferisca, anche se spesso scelgono appartamenti o case abbandonate.

Discipline di Clan: Qualsiasi.

Punti deboli: I vili sono reietti della loro società, perciò sono penalizzati nei rapporti con gli altri vampiri, ovviamente non del loro gruppo. Inoltre apprendono e sviluppano le discipline più difficilmente dei loro fratelli.

Organizzazione: I vili non hanno un'organizzazione come gli altri clan, tuttavia a volte si creano dei gruppi omogenei a livello strettamente locale.

Dicono: "Non ho chiesto che mi fosse fatto questo. Non ho chiesto di diventare un vampiro. Ma da quando uno dei vostri alti e potenti fratelli o sorelle mi ha ridotto così sono uno di voi, e sarò condannato ad essere un subalterno per il resto dell'eternità".

Gangrel



I membri di questo clan sono tutti vagabondi e raramente si trattengono nello stesso luogo per più di un certo periodo. I Gangrel sono rinomati per essere fratelli combattivi, solitari e tendenzialmente schietti: non disprezzano la società o le istituzioni degli altri cainiti, semplicemente non ne hanno bisogno. Si dice che riescano ad attraversare le zone più impervie e pericolose (compresi i territori dei Garou) rimanendo illesi. Alcuni sostengono anche che i Gangrel abbiano addirittura dei contatti con i Lupini. Caratteristica principale degli appartenenti a questo clan è l'utilizzo della disciplina di Proteiforme: questo particolare potere permette ai Gangrel di trasformarsi in animali, fondersi nella terra e mutarsi in nebbia. I Gangrel sono legati agli zingari e alle popolazioni nomadi in generale: il loro tenore di vita ricalca notevolmente le abitudini di queste popolazioni umane: numerosi sono stati i casi in cui i Rom sono stati aiutati e protetti da questi vampiri. Il Clan Gangrel è strettamente legato al mondo della natura. La maggior parte di loro preferisce infatti dormire nella nuda terra e vivere nei boschi piuttosto che avvicinarsi alle città.

Soprannome: Stranieri

Aspetto: I membri di questo Clan hanno spesso lineamenti animaleschi, specie con lo sviluppo della disciplina di Proteiforme. Sono piuttosto rustici sia nell'abbigliamento che nei modi.

Rifugio: Nomadi per natura, gli appartenenti al Clan Gangrel non scelgono quasi mai un posto preciso per stabilirsi. Anche se a volte possono vivere in isolate città, di solito decidono di crearsi dei rifugi lontano dal caos cittadino. La maggior parte di loro è in grado di fondersi nella terra, eliminando anche la difficoltà di trovare un rifugio.

Discipline di Clan: Animalità, Proteiforme, Robustezza

Punti deboli: Ogni volta che cadono in preda alla Frenesia i Gangrel diventano sempre più simili alle bestie: il giocatore dovrà scegliere un nuovo tratto animale. Col passare del tempo quindi questi cainiti assomigliano sempre più alle bestie.

Organizzazione: Il Clan Gangrel non pratica riunioni tra i propri membri che, spesso, non sono neanche in comunicazione l'un con l'altro. Eventualmente possono tenersi piccole riunioni a livello territoriale in cui pochi elementi si incontrano per scambiarsi storie e informazioni.

Conseguimento del Prestigio: In questo Clan il modo più facile per ottenere il rispetto degli altri è avere delle storie interessanti (non importa se credibili) da raccontare agli altri membri del clan durante delle riunioni occasionali.

Dicono: "La città non è la nostra casa: è l'unico posto in cui ci è dato vivere più a lungo".

Malkavian



Fin dalla notte dei tempi questo Clan si è distinto tra tutti per il comportamento incomprensibile: i Malkavian, nonostante possano dimostrare ogni tipo di personalità, sono tutti, senza eccezioni, folli. I Malkavian sono vere creature del Caos, ma dal Caos nasce la saggezza, e dalla saggezza il potere. Non sono pochi gli Anziani degli altri Clan che continuano a soppesare attentamente ogni parola dei loro Fratelli Lunatici, nella speranza di carpirne qualche illuminazione, e non sono pochi i Malkavian che si divertono a spacciare a questi ingenui le peggiori falsità come importanti verità. Nessuna parola definitiva può, per ora, essere pronunciata su questo Clan, sempre pronto a contraddire ciò che aveva affermato come certo poco prima.

Soprannome: Strambi

Aspetto: gli appartenenti a questo Clan hanno look e stili di vita molto diversi, che possono variare largamente.

Rifugio: qualsiasi posto in cui si sentano a proprio agio. Molti di loro cercano dei manicomi o degli ospedali come residenza. Può capitare che il personale li scambi per veri internati.

Discipline di Clan: Auspex, Demenza, Oscurazione

Punti deboli: tutti gli appartenenti al Clan possiedono una qualche Alienazione mentale, la cui natura può variare in modo impressionante.

Organizzazione: molti Malkavian non riescono neanche a capire di far parte di un Clan, e il resto di loro sono impegnati a negare il fatto di essere Malkavian.

Conseguimento del Prestigio: sembra non seguire alcuna logica. La stessa azione può portare ad un Malkavian fama e rispetto, e ad un altro vergogna e disonore.

Dicono: "Pazzia, dite voi! Mi temete, avete paura di quello che potrei dire? Che reazione affascinante! Non trovate che sia una sensazione opprimente?".

Nosferatu



Tra tutte le stirpi vampiriche questo clan possiede l'aspetto meno umano. Infatti i Nosferatu dopo l'abbraccio subiscono un periodo di dolorose trasformazioni che mutano il corpo del soggetto conferendogli un aspetto mostruoso. Tipici lineamenti Nosferatu sono orecchie a punta, pelle callosa, verruche, zanne o addirittura totale mancanza di pelle. Normalmente abbracciano persone in qualche modo contorte sperando così di redimerle. Incredibilmente quasi sempre funziona, infatti i Nosferatu sono equilibrati, saggi e pratici. Occupano il sottosuolo delle città aggirandosi nelle fogne, tuttavia, grazie alla loro ineguagliata padronanza del potere di oscurazione, riescono ad interagire col mondo esterno e con i mortali. Nonostante non vogliano avere contatti con gli altri vampiri i Nosferatu riescono a sapere con esattezza tutto ciò che accade in città e si tengono in continuo contatto tra loro, abilità che li rende utili ma anche pericolosi per gli altri fratelli. I Nosferatu influiscono sul mondo mortale incentivando lo sviluppo tecnologico, specialmente nel campo delle comunicazioni e dell'edilizia, in modo da avere rifugi più sicuri e contatti più frequenti.

Soprannome: Topi di fogna

Aspetto: I membri di questo clan ostentano caratteri ripugnanti e animaleschi e normalmente sono privi di peli e capelli.

Rifugio: Solitamente I Nosferatu vivono nel sottosuolo, quasi sempre nel sistema fognario della città. In superficie scelgono case abbandonate o cimiteri.

Discipline di Clan: Animalità, Oscurazione, Potenza

Punti deboli: La maledizione che grava su questo clan rende tutti i suoi membri degli esseri deformati, piagati e mostruosi. In nessuna maniera un nosferatu potrà passare per un comune essere umano.

Organizzazione: Il clan ha un'organizzazione molto libera. I gruppi regionali, chiamati Prole si incontrano regolarmente. I Nosferatu raramente tengono raduni nazionali o mondiali, tuttavia le Proli spesso inviano emissari per incontri esteri. Inoltre con l'avvento dei computer e di internet il clan ha allestito una sorta di chat protetta per comunicare che ha reso il clan ancora più unito ed informato.

Conseguimento del Prestigio: I Nosferatu hanno un modo diverso dagli altri fratelli di concepire il prestigio di clan. I giovani non lottano tra loro per ottenere il favore degli anziani, che a loro volta non tentano di controllarli. Liberi dalle lotte interne i topi di fogna hanno sviluppato un sistema di cooperazione unico tra i cainiti. Nel clan prevale l'uguaglianza, per cui il prestigio è accordato a

coloro che riescono a fornire informazioni recenti ed accurate, contribuendo alla sicurezza dell'intero clan.

Dicono: "Non cerco guai, ma se capitano vado a nascondermi. E' una cosa dannatamente giusta, ragazzino. Puoi anche darmi del coniglio, ma in tutti questi anni ho conosciuto un sacco di Fratelli che hanno fatto gli spiritosi per pochi secondi di troppo. Non è che non possiamo morire, è che proprio non ci viene naturale".

Toreador



Tra tutti i clan della Camarilla i Toreador sono i più vicini ai mortali. Infatti gli animi dei membri di questo clan sono protesi verso una continua ricerca dell'arte e della bellezza, e ciò li ha portati ad essere il clan più suscettibile ai cambiamenti della società mortale nel corso dei secoli. I Toreador attuali sono però arrivati ad un livello tale da essere considerati degenerati dagli altri fratelli, essendo arrivati all'ossessione di voler portare il genio nella razza umana. All'interno della Camarilla i Toreador, come i Ventrue, ricoprono posizioni di rilievo, inoltre non esiste clan che abbia un'influenza sul mondo mortale lontanamente vicina a quella dei Toreador. Gli appartenenti a questa stirpe si dividono tra loro in Artistes e Poseurs, termini dispregiativi che ciascuna delle due parti usa per insultare l'altra. Gli Artistes creano opere d'arte o vengono coinvolti dall'artista che proteggono portandogli ispirazione. I Poseurs sono vampiri che sono stati generalmente abbracciati per la bellezza fisica piuttosto che per il talento. Spesso sono stati creati da Toreador colpiti dalla bellezza e che quindi avevano le facoltà di giudizio offuscate.

Soprannome: Degenerati

Aspetto: I membri di questo clan sono solitamente di bell'aspetto. Vestono con capi costosi e all'ultimo grido. Fra tutti i vampiri i Toreador sono i soli a seguire i continui movimenti della moda.

Rifugio: Vivono in case o in condomini molto eleganti, possibilmente nel centro della città.

Discipline di Clan: Ascendente, Auspex, Velocità

Punti deboli: La loro sensibilità artistica li porta ad essere sopraffatti dalla bellezza che li circonda. In presenza di qualsiasi cosa che reputano un'opera d'arte devono resistere dall'entrare in una sorta di trance venendo rapiti dall'estasi per minuti o addirittura ore. Ciò spiega perché i Toreador si innamorino così spesso dei mortali.

Organizzazione: Ogni Corporazione di Toreador tiene un importante incontro mensile che ha luogo nelle notti di luna piena e viene chiamato Ballo. Una volta l'anno, nella notte di Halloween, viene organizzato un Grande Ballo, al quale partecipano tutte le Corporazioni. Si tratta di una faccenda altamente politica, anche se nella maggior parte degli argomenti non sarebbe di alcuno interesse per chi non facesse parte del Clan.

Conseguimento del Prestigio: Il Prestigio viene distribuito in maniera diversa tra Artistes e Poseurs; i primi lo possono guadagnare creando opere di eccezionale bellezza, incoraggiando le nuove arti o dando feste importanti. I secondi sono limitati al mecenatismo e alle feste.

Dicono: "Ricordo ancora il mio primo amore, era una splendida donna dalla risata argentina. Ci siamo fatti compagnia per nove anni, ma alla fine ho dovuto lasciarla. Ha implorato perché la portassi con me, ma non potevo. Potete anche considerarmi crudele, ma alla fine avevo capito che non aveva una vera indole artistica, bluffava. Non valeva niente. E io non credo di essermi ancora ripreso da quell'esperienza".

Tremere



Questo è uno dei più giovani Clan entrati a far parte della società Vampirica, e la sua esistenza è ancora fonte di vivo dolore per molti Fratelli. In origine i Tremere erano una Casata di Maghi, noti per la sfrenata ambizione. Il Maestro della congrega, Tremere, cercava disperatamente di superare l'unico tabù ancora non infranto dalla sua potente magia: l'immortalità. Presto la sua attenzione fu attirata dai Cainiti, e dopo essere riusciti a catturare alcuni Tzimisce, gli stregoni ne estrassero la Vitae, e con empri rituali riuscirono a trasformarsi in Vampiri. Dopo essere riusciti a recuperare almeno una parte della propria magia, persa nella trasformazione, Tremere diresse i suoi discepoli alla ricerca di nuovo potere. Ne trovò nel capostipite di un antico, pacifico Clan, Saulot dei Salubri. Le circostanze che permisero a Tremere di diablerizzare Saulot sono ignote, ma alcuni affermano che sia stato lo stesso Antidiluviano a consentire la propria fine. Nei secoli successivi il Clan fu impegnato in una difficile guerra contro Tzimisce, Nosferatu e Gangrel, dalla quale uscì decimato ma vincitore. Con l'avvento della Masquerade, il Clan trovò un nuovo ruolo e nuovi alleati all'interno della Camarilla. Una minoranza di Tremere, guidati dal traditore Goratrix, ha aderito al Sabbat, ma questa eresia è stata spazzata via di recente.

Soprannome: Stregoni

Aspetto: i Tremere hanno una spiccata preferenza per abiti neri e solenni. Molti di loro portano bastoni da passeggio, che spesso nascondono potenti talismani.

Rifugio: il Clan crea e gestisce una Cappella quasi in ogni città in cui ci siano suoi membri. Ogni Tremere è benvenuto nelle Cappelle; nonostante ciò, alcuni Stregoni mantengono abitazioni proprie, quasi sempre arredate con ottimo gusto.

Discipline di Clan: Auspex, Dominazione, Taumaturgia

Omnia Vincit Vitae

Punti deboli: tutti i Tremere, subito dopo l'Abbraccio, sono costretti a bere una mistura della Vitae dei Sette Anziani del Circolo Interno, rimanendo in questo modo Vincolati al Clan. Quando il Clan chiama, essi devono rispondere.

Organizzazione: sono organizzati in modo perfetto e in scala gerarchica. I più giovani devono obbedire agli Anziani senza proferire verbo, ma questo non è più un obbligo rigido come un tempo.

Conseguimento del Prestigio: data la struttura altamente gerarchica del Clan, la promozione o meno di un giovane Tremere dipende esclusivamente dal parere degli anziani della Cappella, con tutte le conseguenze in termini di competizione interna che ciò comporta.

Dicono: "Quando l'orrore avrà preso il sopravvento dovremo sopravvivere alla Gehenna e stabilire i sovrani del nuovo mondo. Se vogliamo aver successo, dobbiamo controllare gli altri Clan. Se non saremo in grado di persuaderli ad aiutarci, dovremo costringerli con la forza".

Ventruè



Tradizionalisti e di vecchio stile, i Ventruè sono sofisticati e signorili. Credono più di ogni altra cosa nel buon gusto e si danno un gran da fare per rendersi la vita il più confortevole possibile. Sostanzialmente sorreggono la struttura della Camarilla insieme ai Toreador e ai Tremere. I Ventruè sono il Clan che controllava l'antica Roma e che ha dato i più validi elementi nella saga delle Crociate. Altra caratteristica fondamentale di questi cainiti è il loro rapporto con i mortali e con le istituzioni di questi ultimi: moltissime sono le strutture economiche controllate direttamente dai Ventruè o dai loro ghouls. A causa della relativa facilità con cui riescono a infiltrarsi, i Ventruè spesso hanno il monopolio sul controllo politico e istituzionale del luogo in cui risiedono. I membri del Clan sono strettamente legati tra di loro e anche due Ventruè nemici tra di loro non esitano ad aiutarsi a vicenda in situazioni di pericolo comune. Nobili e fieri sono questi cainiti che in genere assumono cariche di rilievo all'interno della Camarilla, nel bene o nel male.

Soprannome: Sangue Blu

Aspetto: I Ventruè non cambiano volentieri le proprie abitudini e comunque amano vestire in maniera elegante e distinta. Non si deve dimenticare mai che questi cainiti si considerano il clan più nobile.

Rifugio: I Ventruè amano vivere in grandi ville o in spaziosi attici che sottolineino la loro ricchezza e il loro potere. Talvolta, se possibile, continuano a vivere nella casa che avevano prima dell'abbraccio.

Discipline di Clan: Dominazione, Ascendente, Robustezza.

Punti deboli: I sofisticati gusti dei Ventrue sono rispecchiati anche dal difetto del loro Clan; questi vampiri infatti possono bere sangue soltanto di una ben determinata categoria di soggetti.

Organizzazione: I Ventrue si riuniscono periodicamente per discutere dei progetti del Clan e per darsi resoconti della attività svolta. Conservano ancora istituzioni antiche come il Senato, come facevano già nel periodo della dominazione romana.

Conseguimento del Prestigio: Ovviamente i Ventrue danno grande rilievo nel loro gruppo a quegli individui che meglio riescono a gestire il potere, sia vampirico che mortale. Nonostante le discipline di cui possono disporre, sarà considerato un ottimo Ventrue quel soggetto che riuscirà a gestire le società umane senza dover utilizzare i propri poteri. Un Ventrue, come sostiene il Clan stesso, è Ventrue prima dell'abbraccio.

Dicono: "L'unico modo di sconfiggere un nemico è quello di sopravvivergli. Dal momento che siamo esseri ragionevoli e al di sopra di questioni meschine come la vendetta, siamo leader della nostra razza. La Camarilla si poggia solo sulle nostre spalle!".

4. Storia della città e cenni di ambientazione.

Dai Diari di Augusto De Liberti, Reggente della Cappella delle Fontanelle di Napoli

“Sono un essere di squisita perspicacia, anche se di limitata pazienza, Neonato. Ed è soltanto per un mio puro capriccio, dettato più dalla casualità che dalla mia volontà vera e propria che ho deciso di ottemperare alla tua richiesta.

E così desideri sapere qualcosa in più su questa tanto amata e martoriata città?. Di come Parthenope da un piccolo villaggio della Grecia, sognando mete lontane, con il suo amato Cimone sbarcò per la prima volta, toccando col suo piede immacolato questa antica terra ancora vergine? Posso già vedere la tua espressione, piccolo infante, mentre corrughi la fronte cercando di ricordare qualche inutile e faziosa nozione accademica. Non preoccuparti cucciolo, non andrò così tanto indietro. Non che io non ne sia in grado, sia chiaro. E' solo che non c'è n'è bisogno.

Adesso da bravo bambino, siediti, sta zitto e impara. E ricorda che come per tutte le cose, anche la conoscenza, si paga.

Gli Aragonesi

Come sicuramente saprai, piccolo infante, la nostra è sempre stata una città contesa. Contesa non solo tra principi mortali, dei quali sarebbe oltremodo sciocco curarsene oltre il dovuto, ma anche da Principi di ben altro calibro e spessore. Conviene dunque cominciare da non troppo lontano, anche se sostengo che un ripasso non potrebbe far altro che giovarti.

Omnia Vincit Vitae

L'anno è il 1503; la setta che tu oggi conosci come Sabbat (all'epoca erano conosciuti come Rivolta Anarchica e questo ti fa ben capire quanto io possa tenere in stima gli anarchici odierni) si era formata da poco. Non per questo non poteva vantare tra le sue fila personalità di altissimo livello. Dalla tua giovane età posso comprendere che nomi come Sascha Vykos o Ambrosio Moncada non ti incutono il terrore che invece dovrebbero. . . ma se sei particolarmente sfortunato a questo madornale errore si potrà porre rimedio.

Dove eravamo rimasti? Perdonami neonato, a volte adoro così tanto il suono della mia voce da dimenticare quanto la tua generazione sia... avida di particolari. Il Sabbat dunque: potrà risultare come una sorpresa per te ma in quel periodo era paradossalmente il Sabbat a regnare su Napoli. Sarebbe più corretto dire che il Sabbat regnava su tutto il sud Italia. Le terre del regno di Napoli infatti appartenevano ad un membro del clan delle Ombre di nome Graziano. Un fratello terribilmente potente che si vociferava sia stato l'iniziatore della rivolta stessa. Non preoccuparti neonato, è in torpore adesso chissà dove. O forse è stato divorato dai suoi stessi fratelli chi lo sa? Sta di fatto che queste terre (e altre) appartenevano al Clan Lasombra di diritto, com'era da tradizione nello *ius feudalis* dell'epoca. E'altra cosa che ti sconvolgerà, neonato, è che in quel periodo Napoli fu particolarmente prospera. Tutto si può dire dei Lasombra, tranne che non sapessero come governare.

Gli Asburgo

Tuttavia, proprio per questa sua particolare prosperità era inevitabile che la nostra bella Partenope attirasse l'attenzione di qualche Principe Ventrue animato da mire espansionistiche. E questo Principe, mio giovane infante, facevo capo al ramo italiano della famiglia dei Borbone.

Tale Principe, il cui nome rimarrà taciuto (Filippo di Borbone dicono I Nosferatu) più accorto ed assennato di tanti suoi predecessori ebbe la quanto mai risolutiva idea di stringere alleanza con quello che dei 7 Clan della Camarilla è senza dubbio il più meritevole di stima e fiducia. Riesci a capire a chi mi riferisco, cucciolo? Il clan Tremere fu ovviamente felice di tendere la mano per aiutare i nostri compagni di sangue reale. E con un moto di orgoglio posso affermare che tra questi vi era anche la mia eccellentissima persona. Ero poco più che un neonato allora, vecchio quasi quanto lo sei tu adesso. Ma non essere ingenuo, infante: ero sicuramente un neonato molto più astuto di quanto tu possa mai essere.

Ovviamente con il nostro appoggio (e con qualche relativa perdita tra il clan Gangrel, ma chi se ne cura più oramai) l'offensiva Camarillica sulla città ebbe pieno e profondo successo. Quelle bestie del Sabbat non riuscirono nemmeno a capire cosa li aveva colpiti. E così, nell'anno del signore 1713 Napoli era tornata definitivamente nella presa della Torre d'Avorio. Quello che il nostro clan chiese ai Ventrue come . . . restituzione del favore fatto fu il dominio della città per circa un ventennio. Con la possibilità di poterla smantellare di pietra in pietra, se questo poteva essere utile ai nostri studi. Cosa che, fidati, avvenne.

Dopo la nostra breve parentesi il governo venne lasciato nelle mani dei Sangue blu con a capo il Principe Filippo e come suo fidato siniscalco l'eccelso Metastasio (mio antico maestro nonché dolce sire). E venne lanciato un osso anche ai Gangrel, per tenerli buoni. Un certo Ottavio od Ottaviano venne nominato come sceriffo. Purtroppo però in una notte intorno all'anno 1759 scomparve. Non

che la cosa debba interessarti più di tanto. Cos'è quello sguardo indisponente, neonato? Stai insinuando che io possa saperne qualcosa?

La rivoluzione partenopea e il ritorno del Sabbat.

Tuttavia se è vero che “in superficie” il nostro dominio era forte, c'era un'altra Napoli, occulta e velata, che tra le ombre tramava alle nostre spalle per trafiggerle col pugnale del tradimento. Mai allevare in casa una serpe, mio giovane amico, specie se questa si presenta a te come la tua più cara amica. Il clan del Tifone (o Seguaci di Set per te) ha sempre avuto una presenza molto forte in questa città, ma come le viscide serpi che sono, hanno la straordinaria capacità di stare nascoste fino a che la preda non è oramai troppo vicina.

Fomentati uno stuolo di Brujah con manie rivoluzionarie ottenuto l'appoggio dei Nosferatu che ci accusava di chissà quali nefandezze perpetrate contro il loro Clan, colpirono duro e al cuore. Il 22 Dicembre 1798 il Palazzo del Principe venne attaccato in massa proprio mentre il nostro Signore stava tenendo un importantissimo concilio alla presenza dell'intera Camarilla locale.

Infiltratisi da passaggi che solo I Nosferatu potevano conoscere, le Serpi e la Feccia fecero cenere dei fratelli che incontrarono. Filippo di Borbone riuscì a fuggire e a trovare asilo in Roma, mentre per il mio sire Metastasio sopraggiunse un'infame, immeritata Morte Ultima. Ma non preoccuparti neonato. . . stai certo che il frutto delle sue ricerche non è andato perduto. . . anzi. . .

Dopo la “Notte dei pugnali nascosti” I Brujah e I Nosferatu istaurarono una sorta di piccola democrazia. Di chi fossero I loro capi non so molto, ma si vocifera che il caro Attilio Serao, il capo odierno di quel gruppo di anarchici sbandati discenda in linea retta da uno di loro.

Tuttavia un governo di Brujah e Nosferatu, troppo impegnato ad accoltellarsi alle spalle o ad azzanarsi alla gola per ogni minima offesa non poteva durare a lungo. E approfittando della loro impreparazione, dalle colline di Benevento la Mano Nera, che stupidamente quel gruppo di rozzi bifolchi aveva dimenticato, li travolse come un fiume in piena.

Il Sabbat ritornò in poche notti sul trono di Napoli, istaurando questa volta un regime di terrore e brutalità assoluti. Di quello che accade in quel periodo si sa ben poco. Del perché I Setiti abbiano appoggiato la rivolta per poi ritirarsi nel loro piccolo nido con l'arrivo del Sabbat si sa ancora meno. Tuttavia è possibile che. . . ma ora sto parlando troppo, neonato. Ritorna ai tuoi studi.

Regno Napoleonico e dominio Francese

Fortunatamente per la nostra causa le anime belle della Camarilla parigina decisero di prendere in mano la situazione.

Sedati I giacobini movimenti dei Brujah di Parigi, capeggiati dal clan della Rosa le forze camarilliche presero a cura le sorti della non-vita partenopea. E quali personaggi furono costretti a muoversi mio giovane amico. Suppongo che persino alle tue inesperte orecchie sia giunto il nome dell'eccellentissimo Francois Villon, Principe della città di Parigi. Ebbene, sotto suo preciso ordine, le truppe francesi (mortalmente e non) occuparono in breve tempo il suolo napoletano lasciando ben poca

cosa del Sabbat. A capo di quella spedizione vi era un giovane, Antoine DeVille, Toreador di belle speranze, nonché discendente in linea diretta di sua maestà Villon. Se sei fortunato potresti avere anche la fortuna di incrociarlo in uno dei nostri moderni Elisyum. O sfortunato a seconda dei casi. Appoggiato dai Brujah locali abbagliati da una possibile istaurazione di una forma di governo democratica, DeVille riuscì in un tempo sospettosamente breve a riportare la nostra città sotto il controllo della Torre d'Avorio e si autoproclamò Principe.

Ma questo segnò anche la definitiva spaccatura tra il clan Toreador e quello Brujah. Infatti il nuovo sovrano come primo suo ordine diede comando ai suoi fedelissimi di eliminare ogni singolo membro del clan dei Filosofi presenti sul territorio, persino coloro che lo avevano appoggiato. E cosa ancora più sorprendente, è che ebbe il pieno appoggio dell'interno clan Gangrel nel compiere questo genocidio. Cosa che si ripercuoterà sulle Bestie negli anni a venire. . . d'altronde I Brujah sono sì proni all'ira, ma raramente avevzi al dimenticare un affronto subito. . .

Restaurazione e nuovo ritorno del Sabbat.

Poco da dire. Il Principe DeVille venne richiamato in patria e con lui gran parte delle proprie forze. Fu qualcosa di inspiegabile, di inaspettato. Da un giorno all'altro quegli stessi Fratelli che stavano versando il loro sangue per un briciolo di potere abbandonarono in massa la città. Il Sabbat non dovette sparare nemmeno un colpo. Semplicemente ritornò al potere. E su cosa sia veramente successo, la mia coscienza ancora si interroga

La Spedizione dei Mille e l'Unificazione

La storia la conoscono tutti. Quella delle Mille Camicie Rosse che partirono da Quarto per sbarcare a Marsala e riunificare in pochi mesi la nostra Nazione intendo dire.

Quello che non sai, ovviamente, è che quella manovra fu abilmente orchestrata da una figura che se hai ascoltato attentamente dovresti ricordare; Filippo di Borbone, alleatosi con una minore famiglia Ventrue (I Savoia) e chiesto l'appoggio del Clan Giovanni racimolò quella che fu a tutti gli effetti la più grande "armata" vampirica che si possa ricordare dai tempi della Seconda Città. Mille vampiri; hai capito bene Neonato, mille vampiri. Certo alcuni di loro avrebbero messo in imbarazzo anche qualche abbracciato di massa del Sabbat, ma tuttavia il numero risultò essere lo stesso impressionante.

Capirai bene che un simile dispiego di forze non ebbe da faticare molto per togliere ogni singolo metro di terra che calpestava a quel branco di simil-fratelli dal cervello lobotomizzato del Sabbat. Napoli con la battaglia del Volturmo, come tante città, ritornò sotto il controllo della Camarilla e vi si riversarono nuovamente I suoi influenti esponenti. Quanto a quell'armata. . . si vocifera che I suoi capi presi dall'entusiasmo come in Frenesia, ebbero la cattivissima idea di voler marciare perfino su Roma. . . forse qualcuno di loro sta ancora venendo torturato nelle segrete del Vaticano

Un libero Stato Anarchico

Il 1943 fu un anno di profondi quanto radicali cambiamenti per la nostra città. A seguito del secondo conflitto mondiale, Napoli si era trovata dilaniata fin nelle fondamenta dall'incessante assedio dei bombardamenti tedeschi, che mieterono vittime non solo tra le vacche (chi si cura di loro d'altronde), ma soprattutto tra I Fratelli che da secoli si contendevano finanche un singolo mattone della bella Partenope.

Interi quartieri distrutti, rifugi scoperchiati e rasi al suolo, alleanza intessute nelle trame del tempo spazzate via in un singolo istante e, cosa ancora più grave, da mani mortali. Molte ancille e addirittura qualche Anziano trovò in quelle così concitate notti la propria Morte Ultima. E coloro che sopravvissero, si lasciarono scivolare in un lento torpore per il dolore subito. Ma tra questi vi fu chi seppe sollevarsi, alzare la testa e cavalcare l'onda di una rivoluzione senza precedenti.

Il vento di guerra non portò solo disfatta e lancinante perdita, ma anche nuove, sovversive ideologie. Con lo sbarco degli alleati americani, I membri del clan Brujah provenienti dal Nuovo Mondo approfittarono della situazione presentatasi per stabilire contatti con I loro lontani cugini del Mediterraneo. E dall'unione di queste due correnti cominciarono a svilupparsi le prime, embrionali idee di quello che tu oggi conosci come Il Libero Stato Anarchico.

Inutile dire che tra la Feccia, una qualsiasi simil-rivoluzionaria idea che possa servire come scusa per menare le mani è sempre bene accetta. Tuttavia questa volta quelle teste vuote riuscirono a produrre qualcosa di concreto.

Guidati dal nostro “caro” Barone Attilio Serao in uno scontro che sarà ricordato come “le 4 Giornate di Napoli” la nostra città venne liberata sia dall'assedio delle mortali armate tedesche, sia da qualsiasi residuo della Camarilla che non avesse ancora fatto la saggia idea di fare I bagagli e andarsene. I Brujah, I Malkavian e I Nosferatu costruiscono una solida alleanza per spartirsi il potere e impedire qualsiasi ritorno di fiamma delle forze della Torre d'Avorio, mentre il Clan Gangrel per il genocidio in epoca Napoleonica e l'appoggio prestato durante l'Unificazione venne interdetto l'accesso alla città. Serao venne formalmente riconosciuto come Barone con un potere sovrapponibile a quello di un Principe. Tuttavia ogni sua susseguente decisione veniva presa consultando I membri più anziani, o coloro che durante gli scontri si erano maggiormente distinti, di ciascun Clan. Quanto a me. . . non essere sciocco Neonato. Credi davvero che qualcuno abbia il potere di cacciarmi dalla mia città qualora io non lo volessi?

Le Notti Moderne

E veniamo adesso alle Notti Moderne, qualcosa che anche una mente ristretta come la tua può arrivare a capire. La parola d'ordine in quest'ultimo stralcio di secolo che si è concluso è stata: Caos.

I branchi Sabbatici sono quantomai vicini e si sospetta che il Barone sia diventato talmente paranoico che vede congiure e tradimenti anche dove non vi sono. E al principio di democrazia sta via via cominciando ad insinuarsi quello del terrore.

Agli altri Clan, soprattutto a quelli di natura squisitamente camarillica, stanno vedendo ridotti sempre di più i loro interessi. Domini ridotti all'osso, aree di influenza sempre più ristrette. E tutto questo per placare le illusorie fobie di un solo uomo. Ma non preoccuparti, Neonato. . . è stato formalmente richiesto un incontro con il caro Barone, incontro dove dovrà rispondere delle sue azioni all'intera popolazione di Fratelli che abitano queste terre, incluse le Bestie, a cui è stato concesso temporaneamente di tornare. E a seconda di quello che ci dirà valuterò se stringergli la mano o spargere le sue ceneri al vento.

Adesso torna ai tuoi studi, mi hai annoiato abbastanza. E fai tesoro dell'importante lezione che hai ricevuto questa sera

Augusto Deliberti

5. Introduzione: Una società di Vampiri

Varcata la soglia del nuovo millennio la Napoli della notte si ritrova barcollante sull'orlo del precipizio. Delicati equilibri e fragili alleanze si formano e si disfano con il sorgere e il calare del sole. Il potere, che tutto corrompe, smembra sempre più colui che con rinnovato pugno di ferro domina la società dei Cainiti partenopei.

Il Barone Attilio Serao, un tempo illuminato monarca dei domini napoletani si è ritirato sempre più nel suo guscio di paranoia e sospetto. Quello che un tempo era un Fratello che per cultura e medietas sarebbe potuto figurare al fianco dei suoi antichi predecessori è oramai l'ombra di sé stesso.

La città è lacerata, divisa tra i suoi proseliti e i suoi antichi alleati. Nell'oscurità il sibilo di pugnali sguainati rendono gli animi inquieti.

La prosperità di uno solo, alimentato da illusorie fantasie di tradimento porta alla decadenza di molti altri.

Ed è per questo motivo che i 7 Grandi Clan hanno richiesto un formale e decisivo incontro per discutere del futuro della città.

Riunire però in un unico luogo la totalità dei Fratelli non è cosa facile

L'onorato Clan dei Filosofi (Brujah) non esita a mostrarsi fiero per l'indipendenza acquisita con il sangue, finanche a dimenticare quello dei loro compagni.

Il Clan dello Scettro (Ventrue) un tempo regnante su uomini e fratelli tutti, ridotto a dover mendicare domini che gli spettavano di diritto dalle mani di un Barone che rinnega la loro istituzione e dalle mani della Feccia.

Omnia Vincit Vitae

Il Clan dei Nascosti (Nosferatu) in cerca di nuove alleanze o di ravvivare le vecchie per poter tornare a regnare nelle ombre dalle quali provengono

Il Clan della Bestia (Gangrel) un tempo esuli, ora tornati per riappropriarsi dell'onore perduto e vendicarsi dell'affronto subito da parte della Feccia

Il Clan degli Usurpatori (Tremere) guidati dal loro potente Anziano, rivendicano i segreti della Napoli occulta e l'importanza che il loro Reggente comanda

Il Clan della Rosa (Toreador) , gli unici in grado di tessere trame e muovere fili da troppo tempo dimenticati per poter far convergere le uniche due cose che muovono i loro animi: bellezza e potere

E infine il Clan dello Specchio (Malkavian) ago della bilancia, Cassandra di un futuro che va man mano dipanandosi.

Il fragile equilibrio che lega i 7 Grandi della Torre d'Avorio è sul punto di spezzarsi. L'avvenire è quanto mai incerto

Sarà il Libero Stato Anarchico a dimostrarsi l'unica vera istituzione possibile o sarà destinato a fallire come nel Nuovo Mondo?

Sarà invece la solida e secolare istituzione della Camarilla a ritornare sul trono che da tempo è stato abbandonato?

Oppure saranno i rami della Mano Nera, che dalle colline di Benevento vigilano in attesa di trovare un punto scoperto per colpire al cuore i Fratelli tutti?

Tutto ciò ed altro ancora è affidato alle mani di quei Fratelli che sapranno cogliere le opportunità che questo tragico, decadente e dissoluto periodo è in grado di offrire

6. I Domini

BRUJAH: Secondigliano, Scampia, Chiaiano, Piscinola, Miano, Ponticelli, Fuorigrotta.

GANGREL: Pianura.

TOREADOR: Chiaia, Vomero, Arenella, Posillipo, San Carlo.

MALKAVIAN: Aversa, Poggioreale, Barra, Bagnoli.

VENTRUE: San Giovanni, Porto, Pendino, Mercato, Soccavo, San Ferdinando.

VILI: Vicaria.*

NOSFERATU: Napoli sotterranea, Fogne, Ponticelli, San Giuseppe.

TREMERE: Montecalvario, Avvocata, Stella, San Lorenzo.

* I vili ovviamente non hanno un dominio ma quelli che non sono affiliati ad un clan si ritrovano in questo territorio.

III – La Scheda

Abilità, Background, Virtù, e Sentieri di Illuminazione

1. Le Abilità

I giocatori più esperti si accorgeranno subito che la lista di abilità è notevolmente più leggera di quella del gioco cartaceo, anche su questo fronte valgono le stesse scelte fatte per gli attributi: interrompere il gioco il meno possibile!

Abilità Narrative: Alcune abilità (ad esempio Accademiche o Occulto) non possono essere simulate senza la presenza opportuna di un Narratore. A quel punto sarà il Narratore a decidere se il punteggio posseduto in una determinata Abilità è sufficiente per portare a termine con successo una prova (ad esempio, per sistemare la cinghia dentata in una macchina potrà bastare Manualità 1, invece per riparare una radio di inizio secolo con vari pezzi mancanti potrebbe servire Manualità 3).

ACCADEMICHE

(Abilità Narrativa)

Questa Conoscenza a tutto tondo riguarda l'erudizione del personaggio negli studi "umanistici": letteratura, storia, arte, filosofia e simili. Un personaggio con alcuni pallini nella Capacità Accademiche generalmente è ben preparato in questi settori e, ad alti livelli, può essere considerato un esperto in una o più aree di studio. Tale Conoscenza può non solo colpire il pubblico dei salotti letterari e di altre cerimonie importanti, ma anche fornire indizi significanti su certi movimenti passati - e futuri - della Jihad.

Senza queste conoscenze sei una persona ignorante, sai a malapena che Colombo ha scoperto l'America ma non riusciresti mai a ricordarti l'anno o quante erano le navi. Cavour è la marca di un noto spumante

O - Conoscenze pari a quelle di un Diplomato al Liceo Classico, con qualche fatica riesci a barcamenarti per capire il senso vago di una iscrizione latina

OO – Conoscenze di un laureato in materie umanistiche. Conosci il latino e il greco antico

OOO – Potresti pubblicare saggi accademici, sai i rudimenti di lingue morte

OOOO – Sei un'enciclopedia storica vivente, sai leggere il sanscrito senza sillabarlo, potresti citare a memoria tutta la Divina Commedia

ADDESTRARE ANIMALI

(Abilità Narrativa)

L'abilità che permette di entrare in contatto con gli animali e addestrarli a semplici compiti.

Ricordiamo che normalmente gli animali temono i vampiri e scappano o ringhiano in loro presenza.

O - Riesci a coccolare un cavallo addomesticato.

OO - Riesci ad addomesticare un cucciolo o ad avvicinarti ad un cane randagio senza farti mordere.

OOO - Riesciresti ad addestrare un cane guida per non vedenti.

OOOO - Domatore da circo.

ARMI DA FUOCO

Indica la capacità di saper utilizzare una o più categorie di armi da fuoco. L'abilità si divide in tre categorie: Pistole (che include pistole leggere e pesanti), Mitra (che include pistole mitragliatrici e fucile mitragliatore) e Fucili (che include Fucile e Shotgun). Ogni pallino in questa abilità conferisce l'accesso a una di queste categorie a scelta.

Per simulare la possibilità di colpire con le armi da fuoco il giocatore dovrà contare a voce udibile tanti secondi quanto sarà il suo tempo di mira (dai 4 ai 2 secondi in base al livello di abilità) e poi dichiarare il danno dell'arma puntando in direzione del soggetto colpito.

Inoltre il giocatore dovrà tener conto dei colpi sparati e simulare una ricarica dell'arma nel qual caso avesse virtualmente terminato i colpi. Se un narratore dovesse accorgersi di una mancata ricarica l'arma verrà considerata inceppata e occorrerà un minuto di lavoro con manualità 3 per farla tornare funzionante. Le armi che prevedono la raffica consumano istantaneamente tutto il caricatore se si sceglie questa opzione.

Senza questa abilità sei incapace di maneggiare un arma e non hai speranza di colpirci nessuno, fossi in te farei attenzione a non ferirmi da solo.

Nota1: per distanze inferiori al metro il tempo di mira è sempre di 2 secondi.

Nota2: se si viene feriti durante il tempo di mira il conteggio viene azzerato e bisogna ricominciarlo da capo.

Nota3: La categoria di armi in cui rientra una riproduzione è decisa a insindacabile giudizio dei narratori

O - Tiratore occasionale: Sei competente in una sola categoria di armi. Devi effettuare una mira di 4 secondi con entrambe le mani prima di sparare il colpo o questi non andrà a segno.

OO - Addestramento da poligono: Puoi aggiungere un ulteriore categoria di armi alle tue competenze.

Devi effettuare una mira di 3 secondi, anche solo con una mano (solo con pistole e pistole mitragliatrici) prima di sparare il colpo o questi non andrà a segno.

OOO - Addestramento militare: Puoi aggiungere un ulteriore categoria di armi alle tue competenze. Il danno che provochi con le armi da fuoco è incrementato di 1.

OOOO - Talento naturale: Sei uno dei migliori nell'uso dell'arma, puoi sparare e fare centro anche in corsa o in situazioni concitate. Il tempo di mira si riduce a 2 secondi.

Danni/munizioni/ricariche delle armi da fuoco:

Pistole Leggere (Beretta/Colt): BASHING 2

Beretta: 12 colpi 2 secondi di ricarica

Colt: 6 colpi 2 secondi di ricarica*

Pistole Pesanti (Desert Eagle/.44 Magnum) LETHAL 1

Desert Eagle: 8 colpi 3 secondi di ricarica

.44 Magnum: 6 colpi 3 secondi di ricarica*

Omnia Vincit Vitae

Pistole Mitragliatrici (Uzi/Spectre M4) LETHAL 2 su un singolo bersaglio o RAFFICA: Lethal 1 in quest'area (cono di 90°)

4/4 di caricatore 4 secondi di ricarica

Fucile Mitragliatore (AK47/M16A2) LETHAL 3 su un singolo bersaglio o RAFFICA: LETHAL 2 in quest'area (cono di 90°)

3/3 di caricatore 4 secondi di ricarica

Fucile (Carabina/Benelli) LETHAL 4

6 colpi 4 secondi di ricarica*

Shotgun (Fucile a pompa/Canne mozze) LETHAL 3 in quest'area (cono di 90°)

4 colpi 4 secondi di ricarica*

*permette ricarica parziale pari a 1 colpo ogni secondo.

nb: le armi a doppia canna (es: doppietta) possono sparare due volte in un unico tempo di caricamento.

Granate/Candelotti: contare 3 secondi dal lancio LETHAL 3 nel raggio di 3 metri dalla granata/candelotto

FINANZA

(Abilità Narrativa)

Sai tutto ciò che c'è da sapere sul commercio, dalla valutazione del valore relativo di un articolo fino ai tassi di scambio monetari. Questa Conoscenza può essere di aiuto quando devi trattare, fare calcoli o giocare in borsa. Una conoscenza abbastanza elevata in Finanza ti permette di migliorare il tuo standard di vita fino ad un livello molto agiato.

O - Hai preso qualche lezione di economia e commercio.

OO - Hai un po' di esperienza pratica e sai tenere la contabilità piuttosto bene. Puoi facilmente rimediare fino a 1000 euro

OOO - Potresti essere un ottimo agente di borsa. Tramite azioni prolungate potresti arrivare a guadagnare grosse cifre

OOOO - Le aziende seguono i tuoi consigli finanziari. Le tue decisioni possono influenzare chi apre e chi chiude bottega, in qualche mese potresti trasformare 20 Euro in una piccola fortuna

GUIDARE

(Abilità Narrativa)

Chi possiede questa abilità è capace di guidare un mezzo di trasporto più o meno abilmente, a seconda del livello.

Non avere questa abilità implica l'essere a malapena capace di usare l'automobile o stare in motorino senza cadere a terra. Cose più complesse sono impensabili

O - Riesci a guidare l'automobile come tutte le persone che hanno una guida decente

OO - Sei un ottimo guidatore e hai eccellenti riflessi al volante

OOO - Conosci qualche numero da Stuntman come testacoda o orologi, potresti tener testa ad un inseguimento o una gara

OOOO - Sei praticamente un pilota di Rally.

INFORMATICA

(Abilità Narrativa)

Questa Conoscenza riguarda l'abilità di utilizzare e programmare un computer, come pure il tenersi aggiornati sulle ultime tecnologie.

Omnia Vincit Vitae

Non possederla significa essere a malapena capaci di utilizzare un cellulare o di scaricare un messaggio di posta elettronica.

O – Conoscenze comuni di informatica, sai utilizzare Google per una ricerca, non hai problemi con i cellulari.

OO - Sei capace di elaborare i dati abbastanza facilmente. Conosci qualche trucchetto da Nerd

OOO - Sai come programmare un software. Conosci le basi dell'hacking

OOOO – Sei riconosciuto come genio informatico, non avresti grossi problemi a violare un sistema.

LEGGE

(Abilità Narrativa)

Con tutti gli avvocati e i legislatori in circolazione, questa Conoscenza può rivelarsi molto utile. Sapere il diritto può essere di aiuto per far causa a qualcuno, evitare processi o uscire di prigione rapidamente. Inoltre, anche i Fratelli hanno le loro leggi, più di un vampiro si è salvato sfruttando abilmente una scappatoia in una legge delle Tradizioni.

O – Hai seguito qualche processo nelle aule giudiziarie

OO – Conosci bene la legge e le tradizioni

OOO – Che si tratti di Tradizioni della Camarilla, degli Anarchici o di uno specifico clan, dove c'è legge ci sei tu

OOOO – “E’ vero Primogenito, il mio amico non sarebbe dovuto entrare nel vostro rifugio di nascosto, ma sono certo ricorderemo tutti il Casus Belli di Berlino nel’34, un eccellente precedente per la revisione della Quinta Tradizione...”

LINGUISTA

All'inizio del gioco scegli la tua lingua madre, ma se vuoi parlare una qualsiasi altra lingua, questa Conoscenza è una necessità. Ti permette di capire altre lingue e, una conoscenza elevata ti offre anche una comprensione più generale della struttura linguistica; ti consente di riconoscere gli accenti e di decifrare enigmi linguistici. Questa abilità NON comprende le lingue antiche (come il Latino) che invece appartengono alla sfera di ACCADEMICHE

NOTA: Per simulare di comunicare con un altro (PG o PNG) in una differente lingue ricordarsi il segnale LINGUA DIVERSA

O – Conosci una lingua extra oltre la tua

OO – Conosci due lingue extra oltre la tua

OOO – Conosci quattro lingue extra oltre la tua

OOOO – Conosci sei lingue extra oltre la tua

MANUALITA'

(Abilità Narrativa)

Rappresenta l'abilità del cainita a creare o riparare manualmente le cose. Permette di lavorare nei cambi della falegnameria, tessitura, meccanica.

Senza questa abilità non sai dove mettere le mani, più che riparare o costruire i tuoi interventi risultano solamente dei danni.

Omnia Vincit Vitae

O - Sei un apprendista, sai aggiustare le cose più semplici, come un fusibile della macchina o costruire semplici oggetti in legno.

OO - Sai dove mettere le mani, sapresti riparare un motore di un'auto o costruire oggetti più complessi

OOO - Volendo potresti riparare anche oggetti complessi che vedi per la prima volta

OOOO - Sapresti riparare e costruire qualsiasi cosa, avendone le conoscenze. Hai sviluppato un tuo stile personale. McGuyver è un tuo fan

MEDICINA

(Abilità Narrativa)

Sai come funziona il corpo umano e, in misura minore, quello di un vampiro. Questa Abilità richiede nozioni di medicina, dei disturbi, di pronto soccorso e di diagnosi o cura delle malattie. La Medicina è di grande aiuto per quei Fratelli che vogliono curare o procurare ferite o "risistemare" un corpo umano.

O – Hai frequentato un corso di Pronto Soccorso

OO – Paramedico

OOO – Medico Generico

OOOO – Chirurgo

MISCHIA

Indica la capacità di saper utilizzare una o più categorie di armi bianche.

Senza questa abilità sei assolutamente ignorante in materia, un'arma bianca da te utilizzata dichiarerà danno BASH

O: sei in grado di utilizzare armi bianche di piccole dimensioni (coltelli, pugnali, daghe etc.), utilizzando UN'arma di questo tipo potrai dichiarare danno LETHAL.

OO: sei in grado di utilizzare armi bianche di dimensioni normali (Spade, Machete, Asce etc.) utilizzando UN'arma di questo tipo potrai dichiarare danno "LETHAL 2".

OOO: sei in grado di utilizzare armi bianche di dimensioni considerevoli (Spadoni, Alabarde etc.) utilizzando UN'arma di questo tipo potrai dichiarare danno "LETHAL 3"

OOOO: sei in grado di utilizzare due armi bianche contemporaneamente, purché siano al più di dimensioni normali.

OCCULTO

(abilità Narrativa)

Sei ben informato sulle materie occulte come il misticismo, le maledizioni, le magie, il folklore e, soprattutto, la conoscenza dei vampiri. A differenza delle altre Conoscenze, l'Occulto non comporta una buona padronanza in materia; infatti, la maggior parte di quello che conosci, lo hai imparato grazie alle dicerie, ai miti, alle supposizioni o solo per sentito dire. Comunque, i segreti che scoprirai in questo campo, valgono secoli di meticoloso setacciare per estrarre i fatti dalle leggende. Una elevata competenza implica una profonda conoscenza dei vampiri, come di altri aspetti dell'occulto; per lo meno sei in grado di distinguere ciò che è chiaramente falso.

O - Hai letto qualche libro new Age o di occultismo spicciolo "I Vampirosi ed oscuri segreti di Mata Hari"

OO – Hai studiato alcune dicerie e scoperto che sembrano vere

Omnia Vincit Vitae

OOO - Sai riconoscere fonti false e sai fare ovvie supposizioni sul resto.

OOOO - Conosci molte delle verità basilari riguardo al mondo dell'occulto.

SCIENZE

(Abilità Narrativa)

Hai almeno le basi della maggior parte delle scienze fisiche, come la chimica, la biologia, la fisica e la geologia. Questa Conoscenza può essere utilizzata per ogni tipo di uso pratico.

O - Hai un'istruzione scolastica in materia (Liceo Scientifico).

OO - Hai familiarità con le principali teorie.

OOO - Potresti insegnare scienze alle superiori.

OOOO - Sei completamente in grado di avanzare teorie nel tuo campo di specializzazione.

SICUREZZA

(Abilità Narrativa)

Questa abilità richiede familiarità con attrezzi e tecniche per forzare serrature, disattivare antifurti di automobili e case, avviare auto senza chiave o scassinare casseforti e altri tipi di violazioni ed effrazioni. La sicurezza non è utile solo per i ladri, ma anche per installare "i sistemi migliori" o per capire dove un ladro ha fatto irruzione.

O - Sei in grado di forzare una serratura semplice

OO - Puoi avviare un'auto senza chiavi.

OOO - Sei capace di eludere o disattivare allarmi di case.

OOOO – Arsenio Lupin. Sai scassinare una cassaforte ed eludere i sistemi più complicati.

SOPRAVVIVENZA

(Abilità Narrativa)

Sebbene i vampiri non temano la denutrizione e l'assideramento, per un Cainita i luoghi selvaggi possono essere pericolosi. Questa Capacità ti permette di trovare rifugio, riprendere la strada per un posto civilizzato, pedinare una preda e possibilmente evitare i licantropi (anche se quest'ultima ipotesi è estremamente difficile).

O - Riesci a sopravvivere a una lunga escursione

OO – Hai fatto un po' di vita dura, sai come trovare facilmente un rifugio per il giorno

OOO – Non avresti problemi a sopravvivere per mesi in terre selvagge

OOOO – Se ti lasciassero nudo sulle Alpi potresti tornare a casa con anche qualche souvenir ricordo

2. Background

Alleati

Il Cainita con questo background ha mantenuto alcuni agganci della vita mortale o ne ha formati di nuovi. I giocatori devono definire assieme ai Narratori il tipo di alleato desiderato. Si noti che gli alleati possono a loro volta chiedere aiuto al personaggio.

- Un alleato può continuare una ricerca che il personaggio ha già iniziato (seguire qualcuno, costruire un ponte o riparare una moto) con un livello di Abilità nell'area richiesta pari ad uno. Se il

Omnia Vincit Vitae

personaggio necessità di individui di particolare talento in una determinata area (un tecnico informatico rinomato per esempio) può spendere più tratti Alleati su di un singolo individuo: per ogni tratto speso in tal senso il livello di abilità nell'area richiesta aumenta di uno.

- Si può chiedere l'aiuto di un alleato durante le sessioni per la caccia. Per ogni tratto Alleati usato in tal maniera durante il mese si ottiene la possibilità di fare un test semplice: vincendolo si ottiene un punto Sanguine.

- O - Un alleato di poca influenza e potere
- OO - Due alleati , entrambi con potere moderato
- OOO - Tre alleati , uno è piuttosto influente.
- OOOO - Quattro alleati uno è molto potente

Contatti

Il Cainita con questo background ha conoscenze in tutti gli ambienti, sa quali mani oliare ed a chi fare una chiamata per ottenere succosi pettegolezzi. Il personaggio può usare i suoi tratti Contatti in una o più aree di Influenza ogni mese per ottenere informazioni.

- O - Un contatto maggiore
- OO - Due contatti maggiori
- OOO - Tre contatti maggiori
- OOOO - Quattro contatti maggiori

Fama

La necessità di segretezza fa sì che generalmente non vengano Abbracciate le rock star o gli scrittori noti ed i Fratelli di solito cercano di non farsi notare eccessivamente dal mondo mortale. Ma talvolta capita. Come lato positivo un Fratello con il background Fama può usare i suoi Contatti, Influenze o Risorse su una geografia più ampia senza impedimenti (“ehi, ma lei é...non ci credo! Certo, non ci sono problemi! Mi fa un autografo?”). Il personaggio può spendere ogni mese uno o più tratti Fama per agire al di fuori della sua zona

- O - livello circoscrizionale/rionale,
- OO - livello cittadino
- OOO - livello regionale
- OOOO - livello nazionale

Generazione

Distanza generazionale da Caino. Questo importante Background influenza vari campi: più è bassa la Generazione più il vampiro è potente. Di conseguenza maggiore è il numero di Punti Sanguine che può tenere in corpo e maggiori sono le possibilità di utilizzarlo.

- O - 12a generazione
- OO - 11a generazione
- OOO - 10a generazione
- OOOO - 9a generazione [solo su approvazione]

Gregge

Il Cainita ha a sua disposizione una fonte di Sangue che limita la sua necessità di caccia: può trattarsi di un medico connivente in una banca del sangue, di mortali estasiati dal Bacio, di un culto religioso ecc. Le origini del Gregge devono essere concordate con i Narratori. Per ogni tratto Gregge usato il personaggio ottiene un punto Sangue all'inizio della sessione (alternativamente il personaggio può spendere in sessione quindici minuti fuori gioco ed ottenere i punti Sangue durante la sessione).

O - Il personaggio inizia con un punto sangue aggiuntivo ogni sessione

OO - il personaggio inizia con due punti sangue aggiuntivi ogni sessione

OOO - il personaggio inizia con tre punti sangue aggiuntivi ogni sessione

OOOO - il personaggio inizia con quattro punti sangue aggiuntivi ogni sessione [solo su approvazione]

Mentore

Il Mentore è un Fratello che fa da protettore del vampiro. Potrebbe trattarsi del suo sire, o di una persona che lo tiene sotto la propria ala o semplicemente legato da un qualche affetto.

O - Il Mentore è un'Ancilla con poca importanza [Camarilla], oppure un capo gang minore [Anarchici] o un'Ancilla rampante del Clan [Indipendenti]

OO - Il Mentore gode di rispetto, potrebbe essere un Anziano [Camarilla - Indipendenti], oppure una figura celebre del Movimento [Anarchici]

OOO - Il Mentore ricopre una carica importante, potrebbe essere un Primogenito o il Principe di un Dominio minore [Camarilla], oppure il capo di una Gang famosa o un Barone [Anarchici] oppure un Anziano molto influente [Indipendenti]

OOOO - il principe è molto potente. Potrebbe essere un Principe di uno dei Domini Maggiori [Camarilla] oppure una Leggenda del Movimento [Anarchici] o una figura di riferimento per il clan [Indipendenti] [solo su approvazione]

Rifugio

Questo background indica qual'è la sicurezza e la posizione del rifugio nel quale il Fratello passa il giorno. Più di un Cainita ha incontrato la Morte Ultima per una scelta azzardata del luogo in cui dormire o per mancanza di adeguate protezioni dagli interessi dei suoi avversari.

Non possedere questo background significa avere un rifugio di fortuna, spesso un magazzino abbandonato, o un tratto delle fogne o addirittura il portabagagli di un'auto. Sai dove dormire, ma ogni volta ti chiedi se ti risveglierai

O - un piccolo appartamento o un sottoscala in periferia. Forse un cane di guardia

OO - un appartamento grande, porta blindata, buon arredamento

OOO - palazzo in città, porta blindata e sistemi di sicurezza domestici

OOOO - Villa, grande possedimento, importanti sistemi di sicurezza, ronde di guardie

Cumulativo: Questo background può essere condiviso. Due Fratelli, uno con Rifugio 2 e uno con Rifugio 1 possono scegliere di dormire nello stesso posto. In tal caso divideranno un Rifugio 3.

Risorse

Il Cainita con questo background ha a disposizione entrate regolari e proprietà. Spendendo tratti Risorse temporanei si ha accesso automaticamente per quel mese alle entrate mostrate nella tabella seguente. Spendendo permanentemente i tratti Risorse (vendendo le proprietà) si ottiene una cifra pari a 10 volte l'entrata mensile.

O - piccoli risparmi e proprietà. 500 Euro al mese. Si vive in una casa popolare. Economici mezzi di trasporto (una macchina sgangherata e vecchia od un motorino di terza mano).

OO - Risparmi modesti. 1000 Euro al mese. Si vive in un condominio. Macchina o moto di seconda mano.

OOO - Risparmi significanti. 3000 Euro al mese. Si possiede una casa ed una macchina nuova.

OOOO - notevoli risparmi e proprietà. 10.000 Euro al mese. Si possiede una grossa casa od una villetta o diverse proprietà minori, due veicoli, alcuni beni di lusso ed inusuali.

Seguaci

Il Fratello ha a sua disposizione i servigi di uno o più mortali (non necessariamente umani ma anche animali): questi possono essergli fedeli per Legame di Sangue, fraterna amicizia, amore, debito d'onore ecc. I servitori sono quasi sempre nelle vicinanze del Cainita e si occupano delle sue necessità e dei suoi affari. Per ogni tratto Servitori il Fratello ha alle sue dipendenze un mortale subordinato. Si noti che un Fratello senza Servitori ha seri problemi ad agire nel mondo diurno...

- un servitore può essere messo di guardia ad una data locazione o compiere altre azioni semplici (dal pagare le bollette all'ufficio postale al pulire il Rifugio).

- un servitore può essere usato per assistere il Cainita nei suoi affari: ogni servitore impiegato in tal senso aggiunge uno al limite massimo di Influenze del personaggio. Se il servitore viene dirottato su altri incarichi o viene ucciso questo bonus e le eventuali Influenze che superano il limite massimo dei tratti del Cainita vengono persi.

- Il servitore può essere un ghoul. Il personaggio inizia la sessione con un tratto sangue in meno per ciascun ghoul sotto di lui.

NOTA: un seguace è, di norma, un PNG utilizzato dal vampiro nei momenti di downtime tra una sessione e l'altra per eseguire determinati compiti. Se un PG desidera avere un ghoul invece che lo accompagni alle sessioni deve occuparsi di trovare un giocatore che voglia interpretare il suddetto Ghoul.

O - Un seguace

OO - Due seguaci

OOO - Tre Seguaci

OOOO - Quattro Seguaci

I seguaci possiedono abilità generiche e comuni, se si desidera avere un Seguace con abilità specifiche si possono sacrificare "slot liberi" (ad esempio: con Seguaci OOO si può scegliere di avere un Solo Seguace, che però è un ufficiale di polizia ben addestrato, invece che avere tre seguaci normali).

Status / Reputazione / Status di Clan

[IMPORTANTE: Questo Background non viene pagato in creazione e non può essere acquistato. Le modifiche verranno fatte direttamente dalla Narrazione che giudicherà il gioco effettuato dal personaggio]

La posizione nella società dei Cainiti, variabile a seconda del tipo di fazione a cui si appartiene. Per la Camarilla lo Status rappresenta l'importanza del proprio nome e del proprio potere. Per gli Anarchici la Reputazione mostra invece quanto un Fratello è famoso e rispettato all'interno del movimento per vie delle sue imprese.

All'interno di ogni clan esiste poi uno Status di Clan che mostra quanto si può essere influenti all'interno della propria stirpe.

- O - giovane membro Riconosciuto all'interno della Fazione
- OO - Conosciuto in più ambienti, un'Ancilla o un particolare pensatore
- OOO - Influyente, un Anziano oppure un capo Gang
- OOOO - Molto Influyente, un Principe o un Barone

Influenze

Il reale potere di un Cainita non è nel suo sangue o nelle sue Discipline; è nella abilità nell'influenzare il mondo mortale per ottenere ciò che desidera senza farsi notare: fama e la notorietà portano rischi incalcolabili per delle creature con tanti nemici. I Cainiti sono creature limitate fisicamente in una determinata area a causa della difficoltà di viaggiare da dominio a dominio e dunque territoriali: questa loro peculiarità si riflette nella limitata area geografica da loro influenzata.

I Cainiti non controllano direttamente presidenti di stati o sindaci di città: avere in pugno persone tanto in vista rende la loro manipolazione, senza attirare l'attenzione di qualcuno all'erta, impossibile. Un neonato che decide una notte di vincolare di sangue un importante capo di partito per ottenerne le risorse ed il potere politico si ritroverà in poche ore a dover rispondere delle sue azioni a Fratelli molto più potenti che hanno ottenuto le loro influenze lungo i decenni, e probabilmente finirà ad ammirare per l'ultima volta l'alba.

I Fratelli controllano membri di consigli di amministrazione di importanti ditte o dei consigli comunali, piccoli criminali con molti contatti o si limitano ad avere alleanze con individui che perseguono i medesimi scopi. L'uso di numerosi singoli influenzati e influenzabili, che quasi sempre non si rendono conto della natura del loro controllore, concede ai Fratelli maggiore versatilità e sicurezza in caso di scoperta o perdita di una o più delle loro pedine.

- O - qualche amico o conoscenza nell'ambito specifico
- OO - qualcuno che deve dei favori è presente nell'ambito
- OOO - possibilità di influenzare decisioni importanti o che coinvolgano molte persone
- OOOO - Molto Influyente, uno dei dominatori della città per quell'ambito

Nota: Influenza è un background particolare, benchè sia stato utilizzato un sistema simile a quello degli altri background (accantonando lo scomodo sistema a cartellini), questo ha una eccezione: Influenza riguarda sempre uno specifico campo, di conseguenza può essere acquistata più volte. Ognuna delle volte viene trattata come fosse un background a parte.

Cumulativo: Questo background può essere condiviso. Due Fratelli, uno con Influenze: Strada 2 e uno con Influenze: Strada 1 possono unirsi per muovere le loro influenze ad un preciso scopo. In termini di gioco saranno conteggiate come Influenze: Strada 3.

Omnia Vincit Vitae

Esempio: un Seguace di Set possiede molti differenti agganci in città legati alla criminalità più un paio di agenti corrotti di polizia che possono rivelarsi molto utili. Il cainita ha Influenze: Criminalità 3, Influenze: Polizia 1

Elenco degli ambiti di Influenza

- Burocrazia
- Chiesa
- Finanza
- Sanità
- Alta Società
- Industria
- Legge
- Media
- Occulto
- Polizia
- Politica
- Strada
- Trasporti
- Università

3. Le Virtù

Noterete che la scelta di mantenere le virtù (così come l'umanità/sentiero) sembra essere incoerente rispetto alla scelta di eliminare tutti quei tratti e caratteristiche che non avessero un'influenza diretta sul sistema ma che preferiamo siano interpretati dal giocatore. La motivazione per cui abbiamo preferito mantenere queste caratteristiche è semplice, il nostro sistema è costruito in base all'idea che l'interruzione del gioco sia profondamente sbagliata, tuttavia ci sono alcune situazioni narrative che non possono essere risolte dal giocatore e noi pensiamo che mantenere le Virtù ci dia la possibilità di stabilire con facilità lo svolgersi di alcuni eventi.

Esempio: Il Tremere offeso dal comportamento del siniscalco perde la pazienza e decide di usare il potere "lusinga delle fiamme" proprio in mezzo alla coterie dove si trova l'infante del siniscalco. Il Narratore stabilisce che la fiamma prodotta dal potere genera un fattore di Rotschreck pari a 2, quindi dichiara: "tutti i vampiri nel raggio di 3 metri che hanno coraggio inferiore a 2 "FEAR per 5 minuti"

Coscienza/Convinzione

Questa virtù stabilisce la perseveranza nei principi morali del vampiro (qualunque sentiero egli segua), grazie a questa virtù il vampiro può sfuggire alla degenerazione della propria morale.

Self-Control/Istinto

Questa virtù stabilisce quanto un vampiro riesce a resistere alle lusinghe della bestia e a mantenere la propria identità anche nei momenti di crisi. Grazie a questa virtù un vampiro può sfuggire alla frenesia causata dalla rabbia.

Coraggio

Questa virtù stabilisce quanto il vampiro sia in grado di affrontare e superare le proprie paure e avversità. Grazie a questa virtù un vampiro può sfuggire alla frenesia causata dal Rotschreck.

4. Umanità e Sentieri di Illuminazione

Il Sentiero è un codice etico e morale sviluppato dai vampiri stessi per riuscire a tenere a freno la bestia interiore ed evitare così di cedere alle sue lusinghe. È importante notare che il fatto di seguire un sentiero non implica che tutti i dettami debbano essere seguiti alla lettera, semplicemente più alto sarà il valore di sentiero, più alta sarà la capacità del vampiro stesso di controllarsi.

4.1 Gli effetti del Sentiero

Il valore di Sentiero di un vampiro riflette quanto il personaggio è in grado di tenere a freno la Bestia nonostante la maledizione di Caino.

- I Vampiri hanno un sonno insolitamente profondo, e sono mal disposti ad alzarsi, anche di fronte ad un grave pericolo. Nonostante ciò i non viventi con un alto valore in Sentiero possono alzarsi prima di sera. Inoltre, se un vampiro è obbligato ad agire di giorno il Sentiero determina il numero massimo di ore che può restare sveglio.

- Il Sentiero ha conseguenze anche sulla capacità di un vampiro di resistere alle lusinghe della bestia. I personaggi con un basso livello di Sentiero avranno bisogno di stimoli minori per entrare in frenesia.

- Anche la durata di tempo che un Fratello passa in torpore dipende dal suo punteggio di Sentiero. Un vampiro con basso sentiero rimane in torpore per un tempo maggiore rispetto ad uno con un punteggio più elevato.

- Se il punteggio di un sentiero arriva a 0, il vampiro viene completamente dominato dalla Bestia diventando una forza senza più razionalità e quindi passa sotto il controllo del Narratore.

4.2 Degenerazione

Nonostante tutti gli sforzi per impedire che accada, nella sua non-vita un vampiro è destinato, prima o poi, a soccombere alla perdita della sua moralità; che lo si voglia o no i principi etici sono difficili da mantenere quando si è sotto il potere della frenesia. Ogni qualvolta un personaggio intraprende un'azione che il Narratore decide di considerare moralmente opinabile, il personaggio può degenerare, ovvero perdere permanentemente un punto sentiero.

I personaggi iniziano il gioco con un punteggio di sentiero pari a coscienza/convinzione + Self-Control/Istinto.

4.3 Sentieri Disponibili

Umanità

(coscienza e self-control)

L'Etica del Sentiero

L'uomo è misura delle sue parole, delle sue imprese, e del suo cuore, non un accidente di nascita o circostanze. La capacità di ragionare separa l'uomo dalle bestie. Comportati con gli altri come

Omnia Vincit Vitae

vorresti che gli altri si comportassero con te. Tutti gli uomini sono fratelli. La libertà si guadagna con la dignità e la giustizia.

Gerarchia dei Peccati

- 10 Pensieri egoistici
- 9 Atti egoistici minori
- 8 Ferire un'altra persona (volontariamente o meno)
- 7 Furto o ruberia
- 6 Violenza accidentale nei confronti d'un altro
- 5 Distruzione volontaria
- 4 Violenza appassionata su un altro
- 3 Violenza premeditata su un altro
- 2 Violenza gratuita su un altro
- 1 Gli atti più odiosi e folli

Al momento è possibile solo scegliere il sentiero dell'umanità.

IV – Le Discipline

Uso delle Discipline vampiriche in gioco

1. Introduzione alle Discipline

I poteri vampirici sanno manifestarsi in modi e forme diverse. Le manifestazioni più potenti ed imprevedibili sono di certo quelle che derivano dal sangue; tali poteri, quando peculiari di un preciso Clan (o linea di sangue) vengono riconosciuti dalla società dei Fratelli come Discipline.

Ogni vampiro possiede 3 Discipline che gli derivano dall'appartenenza ad un determinato Clan, ma, in progressione di tempo, può attingere a fonti diverse che gli permettono di svilupparne altre.

Come le Abilità, le Discipline possiedono un valore distinto indicato dai punti spesi nella stessa. Ogni pallino posseduto in una data Disciplina fornisce l'accesso ad un diverso e più incisivo tipo di potere. Le discipline sono considerate a tutti gli effetti Poteri del Sangue.

Una parte delle Discipline conferisce un bonus effettivo diretto, come la possibilità di effettuare una chiamata di potere, o di danno; altre forniscono al vampiro che le usa dei bonus passivi, come Livelli Salute aggiuntivi o la possibilità di sparire dalla vista. Queste tipologie di poteri (la maggior parte) sono regolamentate dalla descrizione della Disciplina stessa, hanno un effetto immediato ed una durata specifica.

Un'altra serie di poteri tuttavia è più indiretta e scenografica, impossibile da realizzarsi se non con il supporto di qualcuno che ne descriva lo svolgimento o ne funga da strumento. Questa tipologia di effetti prende il nome di "Poteri Narrativi" ed è specificata nella descrizione del potere con la dicitura: [POTERE NARRATIVO].

Ogni Potere Narrativo, per poter essere utilizzato, necessita della presenza di un narratore.

2. Imparare nuove Discipline ed Incremento

2.1 Incremento di una Disciplina

Per incrementare una Disciplina che già si possiede è sufficiente inviare la spesa in Punti Esperienza a narratori@navearcadia.it (vedi Le Regole)

Il costo in punti esperienza varia se la disciplina è di clan o no, nel secondo caso l'apprendimento si rivela più difficile (meno naturale) e richiede maggiori sforzi (maggiore spesa di PX).

2.2 Imparare una nuova Disciplina

Prendere il primo pallino di una disciplina significa addentrarsi in un nuovo campo mai provato prima, spesso impossibile da affrontare senza un aiuto. Questo dipende dalla natura della Disciplina

e se questa è o no del Clan di appartenenza.

Disciplina di Clan: l'apprendimento risulta naturale e non richiede aiuti.

Come indicato nella tabella delle spese il costo del primo pallino in una nuova disciplina è 5 PX (tranne che per i Vili)

Disciplina non di Clan: l'apprendimento risulta complesso ed impossibile da soli; occorre avere qualcuno che la insegni e che faccia da maestro per mostrare all'allievo le basi della disciplina. Per poter acquistarla è necessario un personaggio che possiede la Disciplina in questione e che specifichi, nel suo Downtime, che passa il tempo necessario per insegnare il potere all'allievo

Come indicato nella tabella delle spese il costo del primo pallino in una nuova disciplina è 7 PX (tranne che per i Vili)

3. Descrizione delle Discipline

ANIMALITA'

- Signore delle Fiere [POTERE NARRATIVO]

Spendendo un punto sangue Il cainita è in grado richiamare a se tutti gli animali di una data specie (dichiarata al momento dell'utilizzo del potere) che si trovano in zona. Inoltre il vampiro sarà in grado di comunicare con le creature richiamate sebbene queste siano dotate di un'intelligenza limitata. Le creature non sono obbligate a obbedire al Cainità, ma partiranno con una buona predisposizione nei suoi confronti. Molti Vampiri utilizzano le creature evocate da questo potere come spie, guardiani o addirittura nutrimento.

- Domare la Bestia

Il cainita è in grado di effettuare pressione sulla bestia che è dentro gli altri vampiri; spendendo due punti sangue quando è bersaglio di una chiamata FRENZY (di qualsiasi livello), il vampiro può dichiarare NO EFFECT.

- Rilasciare la Bestia

Spendendo tre punti sangue e concentrandosi per 10 secondi il cainita è in grado di istigare alla furia la bestia che è dentro un altro vampiro; il giocatore potrà dichiarare la chiamata FRENZY 2. Per ogni punto sangue aggiuntivo il cainita può aumentare di uno il livello della chiamata.

- Comunione di Spiriti [POTERE NARRATIVO]

Spendendo tre punti sangue un cainita è in grado di possedere temporaneamente una bestia precedentemente richiamata con il potere Signore delle Fiere. Per 10 minuti il cainita vedrà attraverso gli occhi della bestia e potrà suggerirle telepaticamente dove dirigersi. Per tutta la durata del potere il corpo del cainita sarà considerato sotto l'effetto della chiamata PARALYZE, il cainita, tuttavia, potrà interrompere il potere in qualsiasi momento.

ASCENDENTE

- Soggezione

Spendendo un punto sangue il personaggio è in grado di ammalare e rendere amichevole una singola persona. Il vampiro è in grado di dichiarare la chiamata CHARME per 10 minuti a un

singolo bersaglio che lo sta osservando. Non è possibile utilizzare il potere Soggezione su più di un bersaglio contemporaneamente.

•• Sguardo Terrificante

Spendendo due punti sangue il personaggio è in grado di incutere timore ad una singola persona, rivelando la bestia che è in lui. Il vampiro è in grado di dichiarare la chiamata FEAR 4 per 10 minuti a un singolo bersaglio che lo sta osservando. La chiamata dovrà essere ben udibile, simulando l'evidenza della natura bestiale dell'utilizzatore: tutti coloro che sentono la chiamata riconoscono i tratti ferini ed inumani del vampiro.

••• Incanto

Spendendo tre punti sangue il personaggio è in grado di ammaliare e rendere amichevoli le persone che lo stanno osservando. Il vampiro è in grado di dichiarare, a scelta, una chiamata CHARME per 30 minuti o una chiamata MASS CHARME per 10 minuti nel raggio di 10 metri.

•••• Convocazione [POTERE NARRATIVO]

Spendendo quattro punti sangue il cainita può effettuare un richiamo a distanza. Ovunque si trovi il bersaglio subirà l'effetto di una chiamata DOMINATION: "vieni da me", il bersaglio ha chiaro nella sua mente dove deve andare, ma non avrà coscienza del fatto che è sotto l'influenza di un potere. L'effetto del DOMINATION scomparirà solamente al compimento del compito oppure al time out della sessione.

AUSPEX

• Sensi Amplificati

Spendendo un punto sangue è possibile raddoppiare l'efficienza e la sensibilità (con relativa vulnerabilità agli stimoli più forti) di uno o più sensi per 10 minuti. In caso di stordimento da stimoli eccessivi la Disciplina si disattiva a meno che non si spenda un punto Forza di volontà per evitare lo shock. Il giocatore può utilizzare questo potere per ascoltare conversazioni distanti, riconoscere odori o azioni simili. Inoltre attivando questo potere è possibile vedere qualunque creatura oscurata che possieda un livello di oscurazione uguale o inferiore a quello di auspex del personaggio. La Disciplina, con l'eccezione della dinamica di rivelazione di nemici Oscurati, è un [POTERE NARRATIVO].

•• Percezione dell'Aura [POTERE NARRATIVO]

Spendendo due punti sangue e toccando il bersaglio, il personaggio è in grado di analizzarne l'aura e rivelare una delle seguenti informazioni: stato emozionale, tipo di creatura, influenza di magia, atti di diablerie recenti, veridicità dell'ultima affermazione fatta.

••• Tocco degli Spiriti [POTERE NARRATIVO]

Spendendo tre punti sangue si ottengono brevi impressioni emozionali collegate ad un oggetto toccato. Per ogni uso del potere si ottiene la risposta ad una domanda; chi ha toccato l'oggetto precedentemente, se l'oggetto è stato usato in eventi stressanti, che tipo di forti emozioni sono state provate da chi ha toccato l'oggetto precedentemente. Le risposte giungono come flash, sensazioni ed immagini distorte. Nel caso di oggetti carichi di forti emozioni l'utilizzatore del potere può subire effetti collaterali.

••• Telepatia [POTERE NARRATIVO]

Spendendo due punti sangue il Cainità è in grado di parlare nella testa di un bersaglio a portata di vista, la vittima non è in alcun modo in grado di riconoscere la voce del telepate.

DEMENZA

• Passione

Spendendo un punto sangue il Cainità è in grado di alterare le emozioni di un altro personaggio. Il giocatore potrà dichiarare ad un bersaglio una a scelta tra le seguenti chiamate: DEMENTATION disperazione per 10 minuti; DEMENTATION apatia per 10 minuti; DEMENTATION ira per 10 minuti; DEMENTATION euforia per 10 minuti.

•• Trucchi della mente [POTERE NARRATIVO]

Spendendo due punti sangue il Vampiro è in grado di indurre delle allucinazioni nella visione periferica della vittima. Le immagini possono essere viste solo per alcuni secondi o solo nella coda dell'occhio. La vittima colpita dall'allucinazione cercherà in tutti i modi di convincere gli altri di ciò che ha visto. Il vampiro che utilizza questo potere non ha controllo su quello che la vittima vedrà, ma è in grado di spingerla verso una psicosi piuttosto che un'altra. Su indicazione del giocatore, il narratore dichiarerà al bersaglio la chiamata DEMENTATION paranoia e ossessione per 30 minuti.

•• Occhi della follia

Spendendo tre punti sangue il Cainità è in grado di annullare completamente la mente di un altro personaggio, rendendolo a tutti gli effetti innocuo e indifeso. Il giocatore potrà dichiarare la chiamata DEMENTATION catatonìa per 30 minuti. Nel momento in cui il personaggio bersaglio della chiamata subisce ferite pari a 2 LS la chiamata termina immediatamente.

••• Confusione

Spendendo quattro punti sangue il Cainità è in grado di infondere il suo sguardo di pura follia, per 5 minuti il Malkavian potrà dichiarare la chiamata PARALYZE a volontà anche a più bersagli contemporaneamente.

NOTA: se uno dei bersagli dichiara NO EFFECT tramite la spesa di un Punto Forza di Volontà, egli diviene immune per tutta la durata del potere (successive chiamate PARALYZE non avranno effetto a meno di riattivare il potere (spendendo di nuovo Sangue)

DOMINAZIONE

• Comando

Spendendo un punto sangue si costringe la vittima ad eseguire un comando non autodistruttivo di una singola parola. Il Vampiro potrà dichiarare la chiamata DOMINATION: comando se il comando è istantaneo o DOMINATION: comando per 10 minuti - se si svolge in progressione di tempo.

•• Mesmerismo

Spendendo due punti sangue si costringe la vittima ad eseguire un singolo comando non autodistruttivo complesso (massimo 5 parole). Il Vampiro potrà dichiarare la chiamata DOMINATION: -comando complesso- se il comando è istantaneo o DOMINATION -comando complesso- per 30 minuti se è duraturo. In alternativa, l'ordine può essere inserito nel subconscio e attivato quando si verificano determinate condizioni. La vittima ricorda il comando impostogli fino

alla fine della sessione di gioco (Esempio: “Quando arriva il Principe ridi”, ma NON “Quando sei solo ucciditi”).

••• **Oblio della Mente [POTERE NARRATIVO]**

Spendendo tre punti sangue il vampiro è capace di penetrare la mente di un soggetto, anche non consenziente, e di manipolarla. Il personaggio potrà effettuare una chiamata DEMENTATION catatonica per 10 minuti ad un singolo bersaglio, seguita immediatamente dalla chiamata DOMINATION per 10 minuti: rispondi sinceramente alle mie domande. A questo punto il vampiro può rovistare nei pensieri della vittima; una volta trovate le informazioni che cerca, il vampiro può:

- Modificare 15 minuti di un ricordo così scoperto;
- Eliminare dalla mente del malcapitato 15 minuti di un ricordo così scoperto;
- Spendendo un Punto Sangue aggiuntivo, qualora la vittima abbia dei blocchi o dei vuoti di ricordi, il vampiro può eliminare la precedente modifica e far venire alla luce il ricordo originale (la vittima comunicherà al narratore la presenza eventuale di tali blocchi);
- Spendendo due Punti Sangue aggiuntivi, può inserire nella mente della vittima un comando subconscio (vedi il potere Mesmerismo) non autodistruttivo; in questo caso può dichiarare alla vittima una singola chiamata DOMINATION -comando complesso-. Il comando può essere di massimo 10 parole.
- In caso di ricordi che appartengono con sicurezza alla vittima, l'utilizzatore del potere può rimuoverli senza rovistare nella mente (ad esempio: “Dimentichi gli ultimi 10 minuti”; questi ricordi risultano “sicuri” solo se considerati tali dal narratore). Nel momento in cui il vampiro attua una delle azioni sopraccitate, il potere termina; al termine del potere il vampiro dichiara alla vittima DEMENTATION per 10 secondi.

Se colui che lo utilizza o la vittima vengono disturbati fisicamente o se uno dei due subisce una qualsiasi chiamata di danno, Oblio della Mente termina all'istante.

•••• **Imposizione [POTERE NARRATIVO]**

Il cainita è in grado di imporre il proprio potere in modo talmente incisivo da superare i limiti derivati dal sangue di Caino. Dopo aver utilizzato un potere di dominazione su un altro vampiro di generazione inferiore alla propria è possibile spendere punti forza di volontà parti alla differenza di generazione tra i due vampiri per far avere successo al potere.

OSCURAZIONE

• **Manto di ombre**

Spendendo un punto sangue, il Cainita potrà essere invisibile ai sensi convenzionali. Il Giocatore dovrà utilizzare il segnale OSCURATO per indicare il fatto di non poter essere visto. Per poter attivare tale potere, il vampiro dovrà trovarsi in una zona che fornisce copertura (Una zona in ombra, un cespuglio, un rientranza nella parete). Questo potere dura 1 ora, ma può essere rinnovato spendendo 1 punto sangue (senza interrompere l'effetto in corso).

•• **Presenza Invisibile**

Spendendo due punti sangue, l'utilizzatore di questo potere può muoversi non visto. Attaccare o parlare con qualcuno, urtare anche accidentalmente ed ogni altro tipo di interferenza con l'ambiente causa l'immediata cessazione del potere. Il Giocatore dovrà utilizzare il segnale OSCURATO per indicare il fatto di non poter essere visto. Questo potere dura 1 ora, ma può essere rinnovato spendendo 1 punto sangue (senza interrompere l'effetto in corso).

•• Maschera dei Mille Volti

Spendendo tre punti sangue questo potere permette di alterare nella mente degli osservatori diretti la percezione delle fattezze dell'utilizzatore. L'utilizzatore appare come un individuo dall'aspetto comunissimo, ma non può modificare vestiario ed oggetti trasportati. Tramite la spesa di un punto sangue aggiuntivo può emulare l'aspetto di un soggetto specifico. Il giocatore dovrà utilizzare il segnale CAMUFFATO per indicare il mutamento di aspetto, e descriversi nel caso di interazioni dirette. Questo potere dura 1 ora, ma può essere rinnovato spendendo 1 punto sangue (senza interrompere l'effetto in corso).

••• Scompare dall'occhio della mente

Spendendo quattro punti sangue, l'utilizzatore di questo potere può sparire istantaneamente anche se osservato. E' possibile muoversi non visto come se si stesse utilizzando il potere Presenza Invisibile ma Attaccare qualcuno, urtare accidentale ed ogni altro tipo di interferenza con l'ambiente causa l'immediata cessazione del potere. Una volta usciti dall'oscuramente bisogna spendere nuovamente tutti i punti sangue necessari se ci si vuole ritornare. Il giocatore deve utilizzare il segnale OSCURATO per indicare che non può essere visto. A questo livello, inoltre, è possibile, per il vampiro oscurato, parlare senza che questo interrompa il suo potere, i presenti sentiranno la voce ma non riusciranno a localizzarne la provenienza (anche se questo dimostrerà palesemente la presenza di una persona oscurata).

POTENZA

• Forza sovrumana

Spendendo un punto sangue il personaggio è in grado di aumentare considerevolmente la propria possanza fisica. Una volta attivato il potere il Vampiro può aggiungere la chiamata PUSH alle chiamate narrative KICK e PUNCH o alle chiamate di danno effettuate con Armi da Mischia. L'effetto dura 5 minuti o per la durata di un combattimento.

•• Colpo devastante

Spendendo due punti sangue il personaggio è in grado di aumentare enormemente la propria possanza fisica, e grazie a questa portare fendenti letali quando combatte in mischia. Una volta attivato il potere il Vampiro può aumentare di 1 il numero che segue le chiamate di danno effettuate con le armi da mischia. Il potere dura 5 minuti o per la durata di un combattimento.

Es: un Brujah, brandisce la sua spada che normalmente dichiarerebbe "Lethal 2", con l'utilizzo di questo potere il brujah per 5 minuti può dichiarare "Lethal 3" con l'arma.

••• Colpo sovrumano

Spendendo tre punti sangue il personaggio è in grado di aumentare smisuratamente la propria possanza fisica, e grazie a questa portare fendenti letali quando combatte in mischia. Una volta attivato il potere il Vampiro può aumentare di 2 il numero che segue le chiamate di danno effettuate con le armi da mischia, ed aggiungere a queste la chiamata PUSH. Il potere dura 5 minuti o per la durata di un combattimento.

•••• Colpo frantumante

Spendendo due punti sangue e colpendo un arma o un altro oggetto, di dimensioni non superiori a quelle di un arma a due mani, il Cainità può distruggerla rendendola così inutilizzabile. Il giocatore dopo aver colpito l'arma deve dichiarare “colpo frantumante: quel (nome oggetto) è distrutto”

PROTEIFORME

• Occhi della Bestia

Spendendo un punto sangue gli occhi del Cainità diventano rossi, permettendogli di vedere nell'oscurità. Una volta attivato il potere il Vampiro può dichiarare NO EFFECT alla chiamata DARKNESS. Il potere termina alla fine della sessione, anche se il Cainità può decidere di interromperne l'effetto in qualsiasi momento. Rappresentazione: Il giocatore deve utilizzare il segnale di STATO ALTERATO e descrivere il proprio aspetto in caso di interazioni dirette. In alternativa è possibile utilizzare delle lenti a contatto appropriate.

•• Artigli della Bestia

Spendendo due Punti Sangue e impiegando 5 secondi, il Cainità è in grado di far crescere dalle proprie mani degli artigli bestiali. Una volta attivato il potere permette di dichiarare con tali artigli danno FATAL. Tale potere dura 5 minuti o per la durata di un combattimento.

Rappresentazione: Se si vuole utilizzare questo potere è necessario essere forniti di una simulazione adeguata e in sicurezza degli artigli, nel caso questi non fossero possibili possono essere utilizzati due piccoli pugnali in lattice.

NB: Anche se il potere non richiede l'utilizzo del segnale STATO ALTERATO questo potere è considerato una violazione della Masquerade.

••• Fondersi con la Terra

Spendendo tre punti sangue il Vampiro è in grado di fondersi con la terra e divenire parte di essa. Per attivare tale potere il Personaggio deve essere a contatto diretto con la terra e rimanere concentrato per 10 secondi. Mentre entra o esce dal terreno il vampiro non è in grado di compiere altre azioni. Una volta terminata la fusione il giocatore dovrà rimanere fermo sul posto con il dito alzato ad indicare la chiamata IO NON SONO QUI. Il potere termina quando il Personaggio decide di porvi fine.

•••• Forma di nebbia

Spendendo quattro punti sangue il Vampiro è in grado di diventare un sottile banco di nebbia per 5 minuti, Per attivare tale potere il Personaggio deve rimanere concentrato per 10 secondi. Una volta trascorsi 10 secondi il giocatore dovrà alzare il dito indice a indicare la chiamata IO NON SONO QUI. Durante l'utilizzo di questo potere è possibile muoversi a un ritmo di un passo ogni 3 secondi, ma si dovrà descrivere la presenza della nebbia a ogni persona che si avvicini entro un raggio di 2 metri dal Giocatore. Il potere termina quando il Personaggio decide di porvi fine o allo scadere dei 5 minuti.

ROBUSTEZZA

• Tempra

Dal momento in cui il Cainita acquisisce i rudimenti della disciplina, aumenta considerevolmente la propria costituzione fisica. In termini di gioco il Vampiro ottiene permanentemente un livello di salute addizionale che non conferisce malus.

•• Resilienza

Spendendo due punti sangue il Cainita è in grado di rendere la propria pelle dura come la roccia. Una volta attivato il potere, Il Vampiro sarà capace di assorbire un danno LETHAL per ogni colpo che gli viene inflitto. Nel caso di danni di entità superiore questi verranno assorbiti in maniera parziale.

Es: un Gangrel, attivato il suo potere di resilienza, si butta con foga contro un Brujah armato di machete. Il Brujah colpisce violentemente il suo nemico dichiarando "LETHAL 2", il Gangrel assorbe parte del danno inferto dal Brujah sottraendo così un solo livello di salute." Il potere dura 5 minuti o per la durata di un combattimento.

••• Resistenza

Spendendo tre punti sangue il Cainita è in grado di rendere la propria pelle dura come l'acciaio. Una volta attivato il potere, Il Vampiro sarà capace di assorbire due danni LETHAL o FATAL per ogni colpo che gli viene inflitto. Nel caso di danni di entità superiore questi verranno assorbiti in maniera parziale. Il può dichiarare inoltre NO EFFECT alla chiamata PUSH. Il potere dura 5 minuti o per la durata di un combattimento.

•••• Armatura di Carne

Dal momento in cui il Cainita acquisisce questo potere aumenta eccezionalmente la propria costituzione fisica. In termini di gioco il Vampiro ottiene permanentemente due livelli di salute addizionali che non conferiscono malus.

VELOCITA'

• Schivata prodigiosa

Spendendo un punto sangue il personaggio aumenta considerevolmente la sua prontezza di riflessi e la risposta dei suoi muscoli nell'evitare un attacco. Immediatamente dopo aver ricevuto una chiamata di danno, SE a seguito di un attacco in mischia, il personaggio potrà dichiarare Velocità: NO EFFECT; in questo modo evita INTERAMENTE il danno subito (il che significa che NON perde alcun Livello Salute, a prescindere dal numero che segue la chiamata di danno).

•• Rapidità Fulminea

Spendendo due punti sangue il personaggio è in grado di aumentare considerevolmente la propria rapidità di movimento, e di servirsene per sferrare attacchi fulminei. Il vampiro potrà dichiarare due volte il danno del primo colpo in mischia che porterà a segno dopo aver attivato il potere. Ad esempio, qualora il vostro vampiro attaccasse con un pugnale (che normalmente dichiarerebbe danno LETHAL) dovrà dichiarare danno LETHAL 2.

••• Schiva Pallottole

Spendendo tre punti sangue il personaggio aumenta smisuratamente la sua prontezza di riflessi e la risposta dei suoi muscoli nell'evitare un attacco. Una volta attivato il potere, il vampiro può

Omnia Vincit Vitae

beneficiare per 5 volte dell'effetto del potere "Schivata Prodigiosa" senza spendere alcun Punto Sangue. Tale effetto NON è limitato alle sole armi da mischia. Il potere dura 5 minuti o la durata di un combattimento.

••• Pioggia di Colpi

Spendendo quattro punti sangue il vampiro potrà usufruire degli stessi benefici di Rapidità Fulminea, ma per tutti i colpi che è in gradi di effettuare entro 1 minuto dall'attivazione.

TAUMATURGIA

Nota: Tutti i Personaggi devono avere come Via Primaria la Via del Sangue. Le Vie secondarie possono essere apprese dopo che il personaggio ha accumulato uno o due pallini nella propria Via primaria e aumentano separatamente grazie ai Punti Esperienza. Oltre a ciò, il punteggio del personaggio nella propria Via primaria deve essere sempre superiore di almeno un punto rispetto al punteggio di qualunque Via secondaria, almeno finché egli non abbia acquistato la padronanza nella Via primaria (terzo livello).

Ogni volta che il personaggio invoca uno dei poteri di una Via taumaturgica, il giocatore dovrà simulare l'effettivo utilizzo di una componente mistica, come movimenti gestuali o un particolare linguaggio occultistico.

LA VIA DEL SANGUE

Comprende alcuni dei principi fondamentali della Taumaturgia, dal momento che si basa sulla manipolazione della vitae dei cainiti.

• Assaggio del Sangue [Potere Narrativo]

Spendendo un punto sangue e assaggiando semplicemente il sangue di un soggetto, il taumaturgo può determinare quanta vitae gli resti, se si tratta di un vampiro, quando si è nutrito per l'ultima volta, la sua approssimativa generazione e se ha commesso di recente diablerie.

•• Furia del Sangue [Potere Narrativo]

Spendendo due punti sangue il vampiro costringe un altro Fratello a consumare sangue contro la sua volontà. Perché questo potere funzioni, il taumaturgo deve toccare il soggetto, anche solo sfiorandolo. Un vampiro colpito potrebbe sentire un impeto fisico quando uno dei suoi Attributi Fisici viene aumentato dal taumaturgo o addirittura trovarsi sull'orlo della frenesia quando le sue scorte di vitae vengono ridotte misticamente. La vittima è obbligata a consumare un punto sangue più un punto sangue per aggiuntivo per ognuno di quelli che il Taumaturgo decide di sacrificare oltre al primo.

••• Furto di Vitae [Potere Narrativo]

Spendendo almeno un punto forza di volontà il taumaturgo che utilizzi questo potere fa sgorgare la vitae dal suo bersaglio. Non ha bisogno di entrare in contatto con il soggetto, il sangue fluisce letteralmente dal soggetto al Fratello come un torrente (molto spesso viene assorbito misticamente: non è necessario che entri attraverso la bocca). Il Giocatore che vuole utilizzare questo potere dovrà dichiarare ad un narratore la sua intenzione e il numero di Punti forza di volontà che vuole spendere il quale provvederà a descrivere la scena. Il Taumaturgo ruba 3 punti sangue alla vittima per ogni punto forza di volontà speso. Logicamente questo potere provoca il Legame di Sangue.

LA SEDUZIONE DELLE FIAMME

Questa Via dona al taumaturgo l'abilità di fare apparire fiamme mistiche - inizialmente si tratta di piccoli fuocherelli, ma i maghi più esperti possono creare enormi conflagrazioni. La Seduzione delle Fiamme è molto temuta, in quanto il fuoco è uno dei modi più sicuri per portare un vampiro alla Morte Ultima.

Perché il fuoco creato con la Seduzione delle Fiamme abbia effetto, deve essere "liberato". Ciò significa che un "palmo di fiamma" non danneggia la mano del vampiro e non crea ferite aggravate, ma produce semplicemente luce. Quando le fiamme vengono liberate, bruciano normalmente e il personaggio non ha più nessun controllo su di loro.

- **Palmo di fiamma:** Spendendo un punto sangue e concentrandosi per 10 secondi il Taumaturgo produce una piccola fiamma che può essere scagliata contro un nemico che si trovi entro 3 metri utilizzando la chiamata "Lusinga delle fiamme: FATAL"

UTILIZZO ALTERNATIVO: il Taumaturgo, dopo i 10 secondi di concentrazione può non scagliare il potere ma tenerlo trattenuto nella sua mano. La prima persona che toccherà con quella mano riceverà la chiamata FATAL (di questo potere non esistono corrispettivi agli altri livelli). L'energia è insita all'interno del palmo e quindi invisibile all'esterno, tuttavia si scaricherà sulla prima cosa che toccherà (anche appoggiarsi ad un tavolo di legno comporterà il rilascio della fiamma con i pericoli successivi)

- **Fuoco da Campo:** Spendendo due punti sangue e concentrandosi per 10 secondi il Taumaturgo produce una fiamma di modeste dimensioni che può essere scagliata contro un nemico che si trovi entro 9 metri utilizzando la chiamata "Lusinga delle fiamme FATAL 2"

- **Falò:** Spendendo tre punti sangue e concentrandosi per 10 secondi il Taumaturgo produce una fiamma di notevoli dimensioni che può essere scagliata contro un nemico che il Taumaturgo possa vedere utilizzando la chiamata "Lusinga delle fiamme: FATAL 3"

MOVIMENTO DELLA MENTE

[Potere Narrativo]

Questa Via permette al taumaturgo di spostare gli oggetti telecineticamente grazie al potere mistico del sangue. Nei livelli più avanzati è addirittura possibile volare (ma fai attenzione a chi ti vede...).

Gli oggetti che sono sotto il controllo del personaggio possono essere manovrati come se li tenesse in mano -, possono essere sollevati, fatti roteare, spostati o addirittura "lanciati", anche se la creazione di una forza tale da creare un effettivo danno è preclusa solo a coloro che riescono a padroneggiare ogni segreto di questa disciplina.

- Spendendo un punto sangue è possibile manipolare la materia per 5 minuti o per la durata di un combattimento, ma solo piccoli oggetti del peso inferiore ad un chilo

- Spendendo due punti sangue è possibile manipolare la materia per 5 minuti o per la durata di un combattimento, ma solo oggetti fino a 10 kg e Inoltre è possibile utilizzare la chiamata PUSH contro un bersaglio che si trovi entro 9 metri.

••• Spendendo tre punti sangue è possibile manipolare la materia per 5 minuti o per la durata di un combattimento, ma solo oggetti fino a 50 kg, utilizzare il potere per librare il proprio corpo in volo o utilizzare una singola chiamata "MASS PUSH" entro 9 metri.

Questo potere non si considera narrativo al fine dell'utilizzo della chiamata "PUSH"

LA VIA DELLA CREAZIONE

[Potere Narrativo]

L'evocazione degli oggetti "dal nulla" è stata una colonna portante delle leggende occulte e soprannaturali fin da molto tempo prima che nascessero i Tremere. Questa Via taumaturgica permette di compiere incantesimi potenti, limitati solo dalla fantasia del praticante.

Gli oggetti evocati attraverso questa Via hanno due caratteristiche distinte. Sono uniformemente "generici"; in altre parole, ogni oggetto che venisse evocato una seconda volta, apparirebbe esattamente uguale a come lo era la prima. Per esempio, un coltello sarebbe esattamente identico se venisse creato due volte, i due coltelli dunque sarebbero a tutti gli effetti indistinguibili.

La dimensione massima che gli oggetti evocati possono raggiungere equivale a quella del mago: non può essere creato niente che sia più grande del taumaturgo.

Il mago deve avere una certa familiarità con l'oggetto che intende evocare.

• Evocare Forme Semplici

Spendendo un punto sangue l'evocatore è in grado di creare oggetti semplici e inanimati. L'oggetto non può avere nessuna parte che si muove e non può essere costituito da più materiali. Per esempio, il vampiro può evocare una sbarra di acciaio, un tubo di piombo, un palo di legno o un pezzo di granito. Se l'oggetto deve restare reale per più di 1 minuto è necessaria la spesa di un Punto Forza di Volontà che lo renderà permanente per 5 minuti.

•• Permanenza

Spendendo due punti sangue l'evocatore può rendere reale un oggetto precedentemente creato con Evocare Forme Semplici, senza bisogno di spendere il punti di forza di volontà alla fine del minuto.

••• Magia del Fabbro

Spendendo tre punti sangue il Taumaturgo può evocare oggetti complicati costituiti da più componenti e con parti semoventi. Per esempio, il taumaturgo può creare pistole, biciclette, motoseghe o telefoni cellulari. Per oggetti particolarmente complicati oltre al tiro base bisogna possedere determinate abilità di Conoscenza (Manualità, Scienze ecc.).

ALTRE VIE DI TAUMATURGIA

Altre vie di Taumaturgia prese da vari manuali vanno concordate con i Narratori che cercheranno, in caso di plausibilità, di adattarle al sistema di "Vampiri Live Arcadia: Omnia Vincit Vitae".

RITUALI TAUMATURGICI

I rituali sono formule taumaturgiche, ricercate e preparate meticolosamente, che producono potenti effetti magici. I rituali sono meno versatili della Vie, producono effetti singoli e lineari, ma sono più adatti per scopi specifici.

Omnia Vincit Vitae

Tutti i taumaturghi possono utilizzare i rituali, anche se ogni rituale deve essere appreso singolarmente. Acquisendo la conoscenza dell'arcana pratica della magia del sangue, il taumaturgo acquista la capacità di manipolare questi effetti. Per poter acquistare un Rituale (oltre ad una motivazione di gioco narrativa) occorre possedere un punteggio di Taumaturgia almeno pari al Rituale.

Sistema: il Rituale comporta una spesa di Punti Sangue pari al suo Livello. La sua preparazione (tranne se diversamente specificato) richiede 10 minuti. Un Rituale può essere eseguito prima del TIME IN, in tal caso il Taumaturgo entrerà in gioco con i Punti Sangue necessari all'attivazione del rituale in meno. Tutti i Tremere che iniziano con almeno un pallino in Taumaturgia ricevono gratuitamente un rituale di primo livello scelto dai narratori.

NB: i rituali sono segreti e la meccanica è apprendibile solo dopo che si possiede il rituale.

Appendice I: modulo creazione scheda

Questo modulo ti aiuterà per creare da solo la scheda del tuo personaggio attraverso i Nove Passi. Questo modulo non rappresenterà però la tua Scheda finale, ma solo la proposta da inviare allo staff Narrativo (INDIRIZZI NARRAZIONE), lo Staff potrebbe apportare delle modifiche alla scheda o non approvarla.

In caso di approvazione ti verrà rimandata la scheda nel corretto formato .pdf

Passo 0 – Anagrafica

Nome Giocatore	<i>Inserisci qui il tuo nome</i>
Nome del Personaggio	<i>Inserisci il nome del tuo PG</i>

Passo 1 – Scelta del Clan

La scelta del clan determina buona parte dell'impostazione del personaggio. Molto spesso il clan è anche indice delle Abilità e dei Background del vampiro (i clan tendono ad abbracciare categorie ben specifiche di persone. ma soprattutto dal clan dipendono le Discipline e il difetto del Vampiro.

I clan disponibili sono: *Bruajh, Tremere, Cajtiff (vili), Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Ventrue.*

Clan	
Setta	<i>Seleziona tra Camarilla, Anarchici e Indipendenti. (Leggi attentamente la descrizione di ogni clan per vedere in che setta possono esserne trovati i membri)</i>

Passo 2 - Definire le abilità

Le abilità rappresentano i campi d'azione in cui il personaggio è portato, il punteggio di un abilità varia da 1 a 4 pallini, dove 1 rappresenta una conoscenza approssimativa mentre 4 rappresenta la vetta massima di consapevolezza che si può raggiungere in quella materia. Ogni personaggio ha 11 pallini da distribuire a scelta nelle abilità disponibili, in questa fase non è possibile superare i 3 pallini per singola abilità.

<u>Abilità</u>	
Accademiche	
Addestrare Animali	
Armi da Fuoco	
Finanza	
Guidare	
Informatica	
Legge	
Linguistica	
Manualità	
Medicina	
Mischia	
Occulto	
Scienze	
Sicurezza	
Sopravvivenza	
Malkavian Time *	

* Disponibile solo per i Malkavian

Passo 3 - Definire le abilità di Background

Le abilità di BG rappresentano i vantaggi dalla nascita (o rinascita), le circostanze e le opportunità: possedimenti materiali, legami sociali e simili. I Background sono Caratteristiche che non dipendono direttamente dal personaggio, ed è sempre necessario spiegare come se ne è entrati in possesso e cosa rappresentano. Ogni personaggio ha 5 pallini da distribuire tra le abilità di BG, in

Omnia Vincit Vitae

questa fase non è possibile superare i 3 pallini per singola abilità di BG.

NOTA SUGLI STATUS: tutti i personaggi (a meno di casi particolari) possiedono tutti gratuitamente il primo pallino in "Status di Clan".

Tutti i personaggi di Setta Camarilla possiedono gratuitamente il primo pallino in "Status", background non acquistabile da chi non appartiene a questa Setta

Tutti i personaggi di Setta Anarchici possiedono gratuitamente il primo pallino in "Reputazione", background non acquistabile da chi non appartiene a questa Setta

<u><i>Background</i></u>	
Alleati	
Contatti	
Fama	
Generazione	
Gregge	
Mentore	
Reputazione *	
Rifugio	
Risorse	
Seguaci	
Status **	
Status di Clan	1
Influenza (tipo)	
Influenza (tipo)	
Influenza (tipo)	

* Solo personaggi Anarchici. Primo punto gratuito

** Solo personaggi Camarilla. Primo punto gratuito

Passo 4 - Definire le discipline

Tra le tre discipline di Clan è possibile distribuire un totale di 3 pallini disciplina. In questa fase non si può superare il secondo pallino per singola Disciplina.

<u>Discipline</u>	
Nome disciplina	
Nome disciplina	
Nome disciplina	

Passo 5 - Definire il sentiero di illuminazione

Il sentiero di illuminazione è la guida morale del personaggio, la maggior parte dei Cainiti segue il sentiero dell'umanità ma ci sono altri Fratelli che hanno sviluppato un distorto senso di moralità che li allontana dalla concezione umana dei peccati.

Al momento è possibile scegliere solo il sentiero dell'umanità.

Sentiero di Illuminazione	<i>Scrivere il Sentiero scelto</i>
----------------------------------	------------------------------------

Passo 6 - Definire le Virtù

Le virtù si dividono in 3 abilità: Coscienza, Self-control e Coraggio. La Coscienza permette di stabilire ciò che è giusto e sbagliato, il SelfControl determina quanto siete in grado di mantenere la calma e il Coraggio misura la grinta. Ogni vampiro inizia il gioco con un punto per ogni Virtù. Queste determinano anche i livelli iniziali di Umanità e Forza di Volontà. Ogni personaggio ha 7 pallini di virtù da distribuire come preferisce, nessuna virtù può superare i 5 pallini totali.

Passo 7 - Definire il punteggio di sentiero

Il punteggio di sentiero è la somma di Coscienza(o Convinzione)+Self-Control(o Istinto). Nel caso di sentieri diversi dall'Umanità non potrà mai essere superiore a 5 in questa fase.

Umanità / Sentiero	<i>Scrivere il totale di Coscienza + Self-Control</i>
---------------------------	---

Passo 8 - Definire i punti forza di volontà massimi

I punti forza di volontà massimi sono equivalenti al punteggio di Coraggio

Forza di Volontà	<i>Copiare qui il punteggio della Virtù Coraggio</i>
-------------------------	--

Passo 9 - Spendere i Punti Esperienza di creazione

In questa fase si hanno a disposizione 15 punti esperienza per acquistare altri pallini tra le caratteristiche viste precedentemente seguendo le indicazioni della seguente tabella dei costi:

Abilità = 3 x pallino da prendere
Background = 2 x pallino da prendere
Discipline = 5 x pallino da prendere
Discipline Vili = 6 x pallino da prendere
Disciplina non di clan = 7 x pallino da prendere
Forza di volontà = nuovo punteggio
Virtù = punteggio attuale x2

In questa fase è possibile superare di 1 pallino il limite di creazione delle caratteristiche Abilità, Background e Discipline.

Scrivere nella tabella di seguito le spese effettuate.

IMPORTANTE: Non tornate indietro a modificare i valori su questo modulo!! Basterà che scriviate qui la spesa, così potremo controllare la distribuzione.

Esempio:

6	Acquisto il secondo livello di Manualità
----------	--

Spese Punti Esperienza di Creazione	
Punti	Spesa

Omnia Vincit Vitae

X	<i>Scrivere qui l'abilità, il background, la virtù o la disciplina per cui sono stati spesi i punti e per acquistare che grado</i>
X	<i>Scrivere qui l'abilità, il background, la virtù o la disciplina per cui sono stati spesi i punti e per acquistare che grado</i>
X	<i>Scrivere qui l'abilità, il background, la virtù o la disciplina per cui sono stati spesi i punti e per acquistare che grado</i>

Conclusione

Finito! Ora non devi fare altro che mandare questo modulo all'indirizzo della narrazione:
narratori@navearcadia.it

Appendice II: modulo BG personaggio.

Per descrivere il vostro personaggio e la sua storia potete utilizzare questo comodo modulo. E' sufficiente riempirne le parti, non è necessario essere eccessivamente prolissi, basta riuscire a rendere il concept del proprio PG e l'esperienza che avrà entrando per la prima volta in gioco.

Giocatore	<i>Nome e Cognome del giocatore</i>
Nome del PG	
Clan	<i>Scegliere tra uno dei clan disponibili *</i>
Eventuale Coterie o Gang	<i>Se siete organizzati con altri giocatori per formare una coterie o una gang segnalatelo qui, altrimenti lasciate il campo vuoto</i>
Età mortale	<i>Gli anni che possedeva il vostro PG quando è stato abbracciato (ogni età andrà poi interpretata tramite uno specifico trucco in caso questa non corrisponda a quella del giocatore)</i>
Età vampirica	<i>considerata dall'abbraccio (max possibile: 30 anni)</i>
<u>Vita Mortale</u>	
Ambiente di vita prematurità	<i>Gli anni dell'infanzia e dell'adolescenza</i>
Sintesi rapida della vita	<i>Come si è evoluta la storia del PG? Quali sono stati i momenti chiave della sua vita?</i>
<u>Vita Immortale</u>	
Breve Descrizione del Sire (se Conosciuto)	<i>Chi era il sire? Come si chiamava e quali le sue motivazioni? Un Fratello in cerca di progenie o uno sconosciuto che ha abbandonato subito il nuovo infante?</i>
L'Abbraccio (contesto e modalità)	<i>Come è avvenuto l'Abbraccio? Perché? Il tuo PG è stato scelto o è stato il caso a decidere che lui, quella notte, si risvegliasse?</i>
Sintesi dell'esistenza Vampirica compreso il rifugio (vedi domini)	
Informazioni pubbliche sul personaggio	<i>Cosa pensi potrebbe essere scritto per descrivere il tuo personaggio pubblicamente agli altri vampiri, voci e pensieri su di lui</i>
Obiettivi a breve termine	
Rapporti con gli altri	<i>Nel caso ti fossi messo d'accordo per avere particolari rapporti con altri pg</i>

Appendice III: Le notti moderne a Napoli.

A Napoli, in questo periodo, vige l'anarchia, le uniche tradizioni rispettare sono la Masquerade e, in parte, il dominio: presentarsi è considerato un atto dovuto ma non obbligatorio, poco il controllo sulle progenie mentre nullo è quello sulla distruzione.

Da molto tempo si parla di infiltrazioni sabbatiche e di preparativi per riportare la Camarilla in città, tuttavia fino ad oggi nessuno ha visto particolari fermenti eccetto che quelli soliti nel clan Brujah,

Vampiri conosciuti:

Barone Attilio Serao (Brujah): carismatico capo del clan a Napoli è riuscito, per decenni, a mantenere l'ordine, tuttavia, in queste ultime notti, è diventato molto sospettoso.

Giuseppe Esposito (detto o' Filosofo, Brujah): progenie del barone.

Leone e Gennaro: i due Brujah che "mantengono l'ordine" al locale "The Sin".

Antonio Scognamillo: braccio destro di Attilio.

L'Abate Gregorio (Nosferatu): il misterioso padrone della Napoli sotterranea, si dice molto antico. Nessuno l'ha mai visto.

Cilicio (Nosferatu): la "bocca" dell'Abate, la sua progenie, quando lui dice qualcosa è come se avesse parlato Gregorio.

Alessio de Magistris (Malkavian): enigmatico Malkavo, solo i più anziani lo ricordano perchè sono decenni che non partecipa alla vita sociale di Napoli.

Mirage (Malkavian): progenie del de Magistris, molto vicino ad Attilio. Si dice abbia delle visioni.

DJ Kaos (Toreador): unico Toreador conosciuto un po' da tutti, "direttore artistico" del locale "The Sin".

Giuseppe Esposito (Vile, detto o'masto): Gestore del locale "The Sin", ambiguo sia nei comportamenti che nelle "amicizie".

Gregorio Magno (Gangrel): Capobranco dei Gangrel locali.

Augusto de Liberti: reggente della cappella Tremere, praticamente impossibile da vedere a meno che non si sia dello stesso clan oppure si abbia la (s)fortuna di essere suoi ospiti. Ovviamente filocamarillo.

Situazione dei Clan.

Brujah: dominatori incontrastati di Napoli, vige la loro legge, almeno nella Napoli "di sopra". Gestiscono molti traffici illeciti, molti gli individualisti e qualche idealista. Ultimamente sono in fermento, c'è chi dice a causa delle solite voci su tentativi di restaurazione e infiltrazioni sabbatiche.

Nosferatu: in pratica i principi della Napoli di sotto, entrare nel loro dominio senza il loro permesso è una pessima idea. Qualunque cosa passi per sotto Napoli DEVE dar conto a loro. Tendenzialmente non s'interessano alla politica ma sono vicini agli anarchici. E' veramente difficile trovare un nosferatu fuori dai suoi confini, vederne più di uno, magari ad un incontro, sarebbe considerato un evento eccezionale.

Malkavian: alleati dei Brujah, da tempo non si fanno vedere se non in rare occasioni. Sembrano completamente disinteressati alla politica cittadina, ma chi può mai prevedere il comportamento di un tale clan?

Tremere: nessuno sa perchè il Barone consenta ai Tremere di rimanere in città... forse, è vero che nessuno ha abbastanza potere da cacciare Augusto. Al momento, i componenti del Clan seguono una non vita abbastanza in secondo piano, muovendosi quando vogliono ma senza far parlare troppo di sé: da un lato i Brujah non li "cacciano", dall'altro neanche è saggio sfidare la sorte stuzzicando il clan dominante.

Toreador: a parte Dj Kaos, non sono conosciuti membri del clan della Rosa in città. Probabilmente ce ne saranno, dato che i salotti artistici di Napoli avranno sicuramente attratto le attenzioni di qualche loro esponente, tuttavia chi appartiene ad un clan filocamarillo che per di più ha partecipato all'eccidio dei Brujah all'epoca della restaurazione, bene fa a non farsi vedere troppo in giro o potrebbe facilmente attrarre le ire dei filosofi guerrieri.

Ventrue: praticamente non presente a Napoli se non in modo saltuario. Sembra che vi sia un esponente a Caserta. Considerando che i Brujah sono nemici del clan dei re da sempre, è verosimile che se qualche Ventrue a Napoli c'è non si fa vedere, di certo l'influenza dei portatori dello scettro è minima.

Gangrel: costretti a vivere da esuli, nessuno li vede mai a Napoli e ciò è estremamente saggio poiché un Gangrel scoperto in città non se la caverebbe di certo a buon mercato.

C'è, ovviamente, il rovescio della medaglia: un Brujah che passasse per i territori Gangrel, di certo avrebbe di che preoccuparsi.

Vili: nessuno se ne cura.

Luoghi Notevoli.

THE SIN: locale al centro storico di Napoli. Nato sotto la proposta del vile Giuseppe Esposito e concesso dallo stesso Attilio, è considerato l'equivalente di un Elysium "armato", per quanto questo concetto possa valere in un contesto di anarchia. E' gestito proprio da Giuseppe, che si avvale della collaborazione di Leone e Gennaro. "Direttore artistico" del locale, nonché ideatore delle serate, è Dj Kaos, l'unico Toreador realmente tollerato in città.

Nel locale è possibile incontrarsi con altri fratelli con una ragionevole certezza di incolumità, tuttavia bisogna sempre ricordare che, tra un la musica Tecno e quella Dark, è sempre la legge di Attilio che vige e non quella della Camarilla.

DOUBLE AMERICAN BAR: Sito a Fuorigrotta, dalle parti del vecchio mercato. Il locale ricorda un piccolo bar da motociclisti come era possibile trovarne negli ottanta sulle lunghe autostrade americane. Un bancone, tante bottiglie di liquore alle sue spalle, vari poster ed insegne luminose riguardanti la route 66, l'heavy metal, motociclette di grossa cilindrata e naturalmente l'America. In una saletta sita al piano inferiore ci sono tavoli da biliardo, videopoker e qualche tavolino libero a disposizione di chi volesse sfruttarlo per una partita a carte.

E' il locale dove si radunano i brujah, gestito da Leone e Gennaro, quindi... beh, chi entra è avvisato...

Ringraziamenti e Credits.

Si ringrazia per il regolamento il gruppo "Vampiri Live Frascati" con la loro cronaca "Venga il tuo regno", che hanno cominciato questo piacevole esperimento live.

Si ringraziano per la stesura della cronaca Vincenzo Madalese ed Ambrogio Di Renzo, Ilaria Johnes per la copertina e in generale tutto lo staff Arcadia per il supporto.

Ma i primi ringraziamenti, i più dovuti, vanno ai giocatori, senza i quali il live non esisterebbe.

Il Vampiri Live Arcadia Staff

Indirizzi:

sito: www.navearcadia.it

Narrazione: narratori@navearcadia.it

Ambrogio Di Renzo:

mail: ambrogio76@gmail.com

msn: ambrogio76@libero.it

Skype: ambrogio76

cell.: 392 90 13 133

Vincenzo Madalese

mail: vmadalese@gmail.com

msn: hour_glass@hotmail.it