

CAPITOLO I: UN MONDO SOTTO GLI OCCHI DI TUTTI

1.1 INTRODUZIONE

Vampiri.

Creature mitologiche nate dalla paura dell'uomo verso l'ignoto. Leggende. Fantasie umane per spiegare quello che non riescono a comprendere e che appare disumano.

O forse no.

Se invece fossero in mezzo a noi... e governassero il mondo dei mortali tramite sapienti intrighi e manovre nascoste? Se vivessero in una loro società dalle regole ben definite, e tentassero disperatamente di allontanare la bestia che ogni notte tenta di divorarli, trascinandoli sempre più lontano dal loro lato umano? E se oltre a questa società, i non morti fossero divisi in famiglie, vere e proprie fazioni, in lotta tra loro per il potere ed il governo di tutti i vampiri, in un'eterna danza che porta alla fine solo il più forte e il più scaltro a sopravvivere?

Beh... forse il mondo come lo conosciamo non cambierebbe poi tanto. Saremmo solo stupide marionette in mano a qualcosa di più potente di noi.

Ma pensaci un attimo: e se fosse tutto vero?

E' su questo che si basa il gioco di ruolo dal vivo **Vampiri Live Napoli**, liberamente ispirato all'ambientazione della **White Wolf® Vampiri: La Masquerade**.

In questo gioco tu impersonerai un vampiro, un oscuro figlio di Caino, con la sua storia personale ed i suoi obiettivi, ed interagirai con altri giocatori, su uno sfondo oscuro e cupo in cui gli esseri umani sono solo cibo per le creature della notte, impegnate in un'eterna danza tra la vita e la morte.

La differenza tra **Vampiri Live Napoli** e il gioco cartaceo della **White Wolf®** è una sola: mentre nel cartaceo descriveresti solamente le tue azioni, durante un live dovrai agire davvero: stringerai accordi con altri vampiri, mimerai l'uso dei poteri, attaccherai i nemici e ti difenderai dalle losche trame di chi vuole il tuo potere, influenzando sulla trama generale, e facendo la STORIA!

1.2 COSE' UN VAMPIRO?

Prima di tutto bisogna chiarire cos'è un vampiro. Numerose leggende e dicerie si sono sviluppate durante i secoli su questa creatura.

Poiché **Vampiri Live Napoli** è un gioco d'interpretazione e nessuno di noi ha mai conosciuto per fortuna (o per sfortuna) un vero vampiro, si devono costruire dei parametri in merito alle debolezze ed ai punti di forza di questa mistica creatura.

- I vampiri sono Immortali. Ogni ferita che sia più o meno grave può essere curata con l'uso delle loro riserve interne del prezioso sangue che rubano ai mortali, e lo scorrere del tempo non ha alcun effetto su di loro così come veleni e malattie. Tuttavia non sono indistruttibili...

- I vampiri sono morti e hanno bisogno del sangue degli altri esseri viventi per vivere.

- Se si viene morsi da un vampiro non si diventa a propria volta un vampiro. La creazione di un altro vampiro è un atto volontario. Un vampiro deve donare il suo stesso sangue alla futura "progenie" divenendone il cosiddetto "sire".

- I vampiri bruciano alla luce del sole e temono anche il fuoco delle torce o dei falò.
- I vampiri non hanno assolutamente paura dell'aglio e dell'acqua corrente.
- I vampiri hanno paura delle croci solo se colui che le impugna è dotato della vera Fede.
- I vampiri non muoiono se s'infila il loro cuore con un paletto, ma rimangono paralizzati in uno stato simile alla morte, chiamato "torpore", finché esso non viene rimosso.
- I vampiri diventano più potenti con il passare del tempo e con l'acquisizione e il potenziamento delle proprie *discipline*. Vampiri molto anziani hanno poteri più grandi e sconosciuti ai più giovani.

1.3 MATERIALE ISPIRATIVO

Ovviamente *Vampiri Live Napoli* trae ispirazione dai manuali editi dalla **White Wolf®**, quindi non c'è miglior fonte d'ispirazione che i manuali stessi. "*Vampiri: La Masquerade*", "*Guida alla Camarilla*"; anche i supplementi sui clan sono letture fortemente consigliate per chiunque voglia entrare bene nella mentalità del vampiro.

Se invece si vuole approfondire in generale l'argomento, sia la letteratura, sia la cinematografia sono ricchi di spunti.

Per quanto riguarda la narrativa, si può attingere alla saga de "*Le cronache dei Vampiri*" di Anne Rice, a cui gli autori della **White Wolf®** si sono liberamente ispirati, o ai grandi classici "*Carmilla*" di Sheridan Le Fanu, "*Dracula*" di Bram Stoker, "*Io sono leggenda*" di Richard Matheson. Non bisogna in ogni caso dimenticare tutta la letteratura horror dell'800, ottimo spunto per cercare di comprendere l'animo del mostro e l'atmosfera dark gotica di *Vampiri Live Napoli*.

Nel cinema, l'argomento del vampirismo è stato ampiamente trattato: il "*Dracula*" con Bela Lugosi o il "*Nosferatu*" di Murnau hanno aperto i cancelli ad una filmografia ampia e variegata, da film drammatici come "*Dracula*" di Francis Ford Coppola a pellicole decisamente più goliardiche, come "*Dal Tramonto all'Alba*" di Robert Rodriguez.

1.4 IL MONDO DI UN VAMPIRO

Quando un mortale viene "abbracciato" alla condizione di vampiro, viene improvvisamente proiettato in un mondo completamente diverso da quello in cui ha vissuto fino a quel momento. Le prime notti le trascorrerà familiarizzandosi col rituale della caccia, cercando di soddisfare la sete di sangue che pervade il suo corpo morto, e difficilmente incontrerà suoi simili ad eccezione del suo sire (colui che lo ha abbracciato, cioè tramutato in ciò che è).

Ma prima o poi il giovane vampiro dovrà essere introdotto nella società, e scoprire le differenze che esistono tra le varie famiglie di vampiri (i clan) e soprattutto le differenze che esistono far le tre principali società di vampiri (la Camarilla, il Sabbat e gli Indipendenti).

In *Vampiri Live Napoli* la conoscenza della setta e del clan di appartenenza è fondamentale per il buon gioco.

LE SETTE

La Camarilla

Secondo la storia, la Camarilla nasce nel 15° secolo dopo Cristo, nel tentativo di unificare la società dei vampiri contro il dilagante flagello dell'Inquisizione. Sotto la sua guida, la Masquerade si evolve da cauto consiglio a vero e proprio codice di non-vita.

Autoproclamatasi *La* società dei Fratelli, la Camarilla si è assunta col tempo il compito, attraverso le *Tradizioni*, di difendere e tutelare i vampiri che hanno scelto di entrare a far parte di questa

Le Cariche della Camarilla

Organizzata come una moderna società feudale, la Camarilla basa il suo ordine su una serie di cariche che vengono assegnate ai fratelli più “meritevoli”. Queste cariche ovviamente non sono solo un peso sulle spalle del vampiro prescelto, ma conferiscono soprattutto potere... molti vampiri ucciderebbero per averne una.

Il Principe: è colui che comanda una data città. La sua parola è legge all'interno dei suoi domini e tutti i fratelli gli devono obbedienza finché si trovano sul suo territorio.

I Primogeniti: solitamente sono i membri più anziani dei clan e suoi portavoce presso il principe. Ma i loro errori sono pagati dal clan intero, e loro stessi pagano in prima persona gli errori commessi dai membri del clan.

Lo Sceriffo: è il lungo braccio della legge. Si occupa di far rispettare le tradizioni e gli editti del Principe, e di portare al suo cospetto per il giudizio i trasgressori.

Le Arpie: queste sono cariche raramente assegnate in modo formale. Si tratta di autentici manager sociali che gestendo pettegolezzi e dicerie possono creare posizioni o distruggere intere carriere.

Il Siniscalco: è il secondo del principe, si occupa di tutte quelle questioni di cui un regnante non si vorrebbe occupare e ne è il delegato ufficiale.

Il Custode dell'elysium: è colui che fa rispettare le tradizioni all'interno del luogo sacro che è l'elysium. Ma se qualcuno le trasgredisce è lui che dovrà risponderne con il principe.

Il Flagello: se lo sceriffo è il braccio lungo della legge, il flagello è la spada del boia. Esegue le condanne e pattuglia i confini alla ricerca dei fratelli che non si sono ancora presentati al cospetto del principe.

setta, mantenendo al tempo stesso il dominio dei Fratelli sugli umani.

La sua struttura gerarchica ruota intorno al cosiddetto Circolo Interno, che una volta ogni tredici anni si riunisce a Venezia, per discutere e programmare il futuro della setta e dei vampiri che hanno trovato una protezione e una guida sotto di essa. Solo un rappresentante per clan è ammesso nel Circolo, e questi sono solitamente i membri più anziani e potenti dei sette clan fondatori della Camarilla stessa, detti Conciliatori. Quest'ultimi scelgono poi gli Arcanti, il loro cosiddetto braccio armato.

Ogni città è inoltre controllata da singoli Principi che possiedono il potere completo sulle loro città/domini. Il resto dei vampiri di ogni città si organizza in gruppi, detti coterie, uniti più che altro

per il raggiungimento di un determinato scopo, o per aiutarsi a vicenda grazie ad abilità complementari.

I clan fondatori della Camarilla sono: Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue.

Il Sabbat

Nel 15° Secolo mentre alcuni fratelli venivano distrutti sotto le mani degli Inquisitori la più grande spaccatura tra società vampiriche nasceva. Il Sabbat nasceva, figlio dei dissapori tra i giovani vampiri, prime vittime dei cacciatori, e i loro anziani, così pronti a distruggerli. Con il tempo i dissidenti si fondano in una vera e propria società che predica la superiorità dei vampiri su tutte le altre

Il Sistema dei Favori

Nella società vampirica l'uso del denaro è stato soppiantato da un sistema più malvagio e subdolo: il sistema dei favori.

Il funzionamento è intuitivo: se ricevi un favore, tu sarai obbligato a restituirlo in seguito. Bisogna però sottolineare una cosa: se nessuno è a conoscenza del debito di favori, allora quel debito non esiste. Normalmente i favori vengono registrati dall'Arpia, che ne prende nota accuratamente e ne permette la successiva riscossione.

Di seguito è riportata una descrizione dei diversi gradi di favori.

Favore Comune – Dovrai fare in un'unica occasione un Favore alla persona con cui sei in debito; ad esempio l'aiuterai, anche proteggendola pur non avendo alcuna ragione di farlo, anche se questo ti metterà in conflitto con la gente, o accetterai di utilizzare una Disciplina a suo favore, se lo richiede; appoggerai le sue manovre politiche per una notte, anche se questo significa sfidare apertamente il tuo Clan o il Principe. Tuttavia, non dovrai metterti nella posizione di non tener fede alla parola data, né di tradire il Clan o il Principe, né i Giuramenti di Lealtà che hai pronunciato.

Una volta restituito il favore, il debito viene cancellato.

Favore Minore – Cercherai di adempiere al tuo debito; hai recato disturbo alla persona con la quale hai contratto il debito perciò potresti essere incomodato dai Favori che ti chiederà in cambio: se necessario, le garantirai un passaggio sicuro in una città ostile; le rivelerai segreti a te noti, anche se potrebbero mettere in pericolo i membri del tuo Clan o il tuo Dominio; l'aiuterai a distruggere i suoi nemici, chiunque essi siano, o le offrirai protezione fisica per molte notti. L'entità del debito dipende dal favore originariamente richiesto.

Favore Maggiore – Hai contratto un grande debito con la persona a cui devi questo Favore; essa ha speso molto tempo, fatto molti sforzi o forse ha compromesso molte cose in cui credeva per concederti questo Favore; perciò, devi restituirlo con analogo dispiego di energie. Se richiesto, le insegnerai i poteri immortali che l'Abbraccio ti ha conferito; oppure l'aiuterai in qualsiasi scopo politico desideri raggiungere, anche se questo significa opporsi apertamente al Principe o al tuo Clan; ancora, se lo desidera le donerai proprietà che possiedi o che potresti acquisire, anche se l'acquisto di queste proprietà è fatto a spese di un altro.

Debito di Sangue – Colui a cui devi questo Favore è una persona che ha fatto per te più di quanto potrai mai ripagare. La tua attuale esistenza è dipesa da questa persona in qualche modo. Ti metterai in pericolo per lei; non importa se il tuo sangue verrà versato. Non importa se questo significa tradire il tuo Clan ed il Principe ed umiliarli. Questa persona ha fatto lo stesso per te, perciò accetti di doverlo fare per lei.

Debito di Vita – La tua vita, la tua volontà, il tuo corpo appartengono a colui con cui hai contratto il più grande dei debiti. Tale debito non potrà mai essere ripagato, a meno che tu non riesca a salvare in qualche modo la sua vita. Sarai ai suoi ordini, uno strumento della sua volontà: farai QUALSIASI COSA ti domandi, e se questo significa che devi morire, allora così sarà – vivi solo grazie a questa persona, perciò la tua vita è al suo servizio.

creature e l'uso di riti sanguinosi per mostrare la propria innata potenza e valore. Il Sabbat crede fortemente nella mitologia cainita, nell'esistenza di un progenitore unico della razza, Caino appunto, che un giorno ritornerà per dominare e loro si forgiarono nelle tenebre come la sua Spada.

Organizzata come una specie di chiesa sanguinaria il Sabbat è comandato con pugno di ferro dal suo Reggente che agisce, consigliato dai Priscus, attraverso i propri Cardinali. Ogni città sotto il suo controllo è in mano a Vescovi o Arcivescovi che guidano i vari branchi di vampiri che vi risiedono. Ogni branco è organizzato da ducti (leader) e preti (guide spirituali) e l'incontro con uno di questi gruppi di vampiri può essere incredibilmente devastante.

I clan fondatori di questa setta sono i Lasombra e gli Tzimisce, anche se nella setta vi sono anche traditori, detti *antitribu*, di ogni clan.

Gli Indipendenti

Da sempre alcuni fratelli di diversi clan osservano in disparte le sanguinose lotte tra le sette, preferendo non legarsi a nessuna delle due, rimanendo così liberi da ogni restrizione... indipendenti.

Questi Fratelli appartengono a famiglie o culti antichi e potenti. Lottano solo per se stessi, ed è estremamente raro trovare Fratelli Indipendenti tra le fila delle due grandi sette, poiché essi sono soliti disprezzarle, imponendo le loro proprie leggi, usi e costumi nelle zone dove dominano, ignorando quelle dei due grandi schieramenti, quando possono.

I clan Indipendenti sono: Assamiti, Giovanni, Ravnos ed i Seguaci di Set.

I CLAN

In *Vampiri Live Napoli* il gioco si svolge in città comandate dall'antica Camarilla e per questo la scelta dei clan è legata agli appartenenti alla setta:

Le Tradizioni della Camarilla

La Camarilla si basa su sei tradizioni che nessun fratello appartenente alla setta può violare senza essere punito. Sono il fulcro centrale del quieto non-vivere dei fratelli ed un principe farà di tutto per farle rispettare nella propria città.

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

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

III- LA PROGENIE: genererai un'altra creatura solo con il permesso del tuo Anziano. Se procreerai senza il suo benestare, sia tu che la tua stirpe verrete uccisi.

IV- LA RESPONSABILITA': Quelli che crei sono i tuoi infanti. Finché la tua stirpe non verrà messa in libertà li comanderai in tutto. I loro peccati sono i tuoi.

V- L'OSPITALITA': Onora il dominio di un altro. Quando visiterai una città straniera ti presenterai a chi regna. Senza una parola d'accoglienza tu non sei nulla.

VI- LA DISTRUZIONE: Ti è proibito distruggere un altro della tua specie. Il diritto di distruzione appartiene solo ai tuoi anziani. Solo il più vecchio fra di loro potrà proclamare la caccia di sangue.

Brujah

Il Clan Brujah è composto in gran parte da ribelli, guidati da una qualche causa. Individualisti e turbolenti, hanno a cuore il cambiamento sociale. In verità, dietro ogni loro polemica, si nasconde il fuoco della vera passione. Il Clan discende da un retaggio di illustri predecessori, poeti-guerrieri, molti dei quali famosi, oltre che per la loro perizia nel combattere, anche per le loro abilità carismatiche e nell'erudire, retaggio che nelle Ultime notti sta cedendo il passo ad una violenza sempre crescente.

Soprannome: Feccia.

Aspetto: L'aspetto di un Brujah rispecchia le sue abitudini. Essendo però questi fratelli anticonformisti per eccellenza, qualsiasi supposizione sul loro conto basata solo sull'aspetto potrebbe essere pericolosa. I Brujah si vestono e si comportano come vogliono...

Discipline: Ascendente, Potenza, Velocità.

Organizzazione: Ai raduni Brujah, conosciuti come Rave, solo chi urla più forte viene ascoltato. I Rave, (o Deliri), sono riunioni sociali sotto forma di colossali concerti o spettacoli, si dice che quasi sempre degenerino in vere e proprie risse.

Citazione: <<Pensa per te o sarai morto. In qualsiasi caso, io sono soddisfatto>>

Difetto di clan: I Brujah hanno difficoltà a controllare la propria bestia interiore. Quando un Brujah ha 3 Punti Sangue o meno all'interno del proprio corpo cade automaticamente in Frenesia da fame.

Gangrel

Tra tutti i fratelli, i Gangrel sono quelli più vicini alla Bestia interiore. Considerati da tutti vampiri taciturni e solitari, spesso respingono le costrizioni della società,

preferendo le lande desolate al caos e alla mondanità cittadine; e la compagnia degli animali a quella di altri cainiti. I Gangrel, come i Brujah sono dei fieri guerrieri, la loro ferocia però non nasce da una furia anarchica ma dall'istinto animale.

Soprannome: Animali.

Aspetto: Il duro stile di non-vita dei Gangrel e la loro mancanza di interesse nei confronti delle mode, spesso li fa sembrare rozzi e selvaggi. Tutti mostrano elementi di sembianze animali e ben pochi riescono ad incrociare il loro sguardo senza esserne intimoriti.

Discipline: Animalità, Proteiforme, Robustezza.

Organizzazione: Il Clan non è dotato di una vera e propria organizzazione. Ai vampiri molto anziani o a quelli che hanno compiuto gesta importanti solitamente viene portato rispetto. Una riunione del Clan Gangrel è detta Raduno, ove è diffusa la pratica di condividere con i propri fratelli di sangue le storie dei propri vagabondaggi.

Citazione: <<Ci hai fatto divertire, mortale, ma ora la caccia è finita...>>

Difetto di clan: I Gangrel hanno spesso un aspetto bestiale. Ogni personaggio di questo clan deve mostrare qualcosa di animalesco, orecchie da gatto, una coda, degli artigli o un muso da animale. Questi avranno solo effetto scenico.

Malkavian

Il sangue maledetto del loro Clan ha avvelenato le loro menti rendendoli pazzi. La loro pazzia può manifestarsi sotto qualsiasi forma, dalle tendenze omicide alla catatonia. In molti casi però, non c'è modo di distinguere un Malkavian da un membro "sano" di un altro Clan. I Malkavian non si rendono conto dei confini della realtà e possono fare qualsiasi cosa vogliano; e a questa libertà bisogna sommare una misteriosa

perspicacia, una strana saggezza che i sani di mente non possono percepire.

Soprannome: Folli.

Aspetto: Possono essere sia terrificanti psicotici che vampiri comuni. Possono vestire i panni di chiunque; sono dotati di grande astuzia e mostrano agli altri solo la faccia che desiderano far vedere.

Discipline: Auspex, Demenza, Oscurazione.

Organizzazione: La maggior parte di loro si accontenta di lasciar fare a ognuno ciò che vuole, di notte in notte. Ma in caso di bisogno, dimostrano abilità nell'agire all'unisono, senza un leader o una comunicazione apparente. Quando il problema è risolto, ritornano alla solita routine. Se anche l'intero Clan stesse macchinando qualcosa, risulterebbe incomprensibile a chi li vede da fuori.

Citazione: <<Tu sei una cosa morta, come me. Cosa ci rende diversi allora? Semplice: io mi ricordo cosa ho visto quando ero veramente e completamente morto. Diventeresti pazzo anche tu>>

Difetto di clan: Ogni Malkav avrà una particolare follia che dovrà mostrare durante le serate. Queste follie, o alienazioni mentali, dovranno essere concordate alla creazione del personaggio e non potranno cambiare con il tempo.

Nosferatu

Sono contorti e deformati dalla maledizione. Poche creature conoscono le vie secondarie e gli angoli oscuri delle città come loro. Inoltre, hanno imparato a fondo l'arte di muoversi in silenzio e ascoltare di nascosto; per loro è importante tenersi aggiornati sui pettegolezzi e sugli avvenimenti: informatori senza pari, vendono a caro prezzo la loro conoscenza. Se un Fratello vuole apprendere qualcosa sulle attività e sugli abitanti di una città, è a loro che dovrebbe rivolgersi. All'interno del clan si

trattano con gentilezza e condividono le informazioni. Maltrattare un Nosferatu significa maltrattare l'intero Clan, e le cose potrebbero mettersi davvero male...

Soprannome: Ratti.

Aspetto: Tutti i Nosferatu sono orrendi. Fauci irte di zanne, macchie, buchi al posto del naso, teste pelate, artigli, pelle raggrinzita e piaghe purulente sono solo alcune delle loro deformità. Per l'Abbraccio spesso scelgono mortali contorti sia fisicamente che emotivamente, poiché vedono nella maledizione un mezzo possibile di redenzione per i vivi.

Discipline: Animalità, Oscurazione, Potenza.

Organizzazione: La loro deformità comune, crea di solito una coesione eccezionale all'interno del clan. Evitati e oltraggiati dalle altre creature, i Nosferatu restano uniti di fronte alla necessità e alla solitudine. Nella maggior parte dei casi, popolano le fogne sotterranee e le catacombe di una città.

Citazione: <<Vieni qui, ragazzo, che ne dici di un bacio? Qualche problema? Non ti piace tanto essere una vittima, eh? Facci l'abitudine, perché non hai visto nemmeno la metà di quello che ti accadrà!>>

Difetto di clan: I Nosferatu sono orribili a vedersi. Dovranno sempre coprire il proprio volto e/o truccarlo di modo che sia disgustoso (ma mai volgare).

Toreador

Ciò che accomuna questo eterogeneo gruppo di fratelli è il loro entusiasmo creativo ed estetico: molti di loro in vita erano artisti, musicisti, poeti; altri invece avevano per lunghi anni tentato invano di produrre qualcosa di grandioso, altri ancora erano semplicemente dotati di una bellezza abbagliante. Di tutti i Clan,

quello dei Toreador è quello più legato al mondo mortale.

Soprannome: Gli Artisti.

Aspetto: I Toreador abbracciano più per passione che per ogni altro motivo, e molti di loro sono creature di ineguagliabile bellezza. Tra tutti i vampiri sono quelli che più seguono la moda. Spesso un creatore particolarmente ispirato o dotato viene Abbracciato per far sì che il suo talento venga preservato per sempre.

Discipline: Auspex, Ascendente, Velocità.

Organizzazione: Il Clan risulta poco organizzato, sebbene il loro spirito di gruppo sia famoso. I Toreador amano ritrovarsi di frequente, ma più per prendere parte a sontuosi eventi e mostre, che per portare a termine qualcosa. Alcuni artisti hanno fama di essere fin troppo inclini al pettegolezzo, e diversi fratelli sembrano aver subito la sorte del venir screditati dal giudizio di un vendicativo Toreador...

Citazione: <<Oh, sì, non è deliziosa? Sì è la mia ultima trovata. Sono la sua musa ispiratrice. E che ne è di Thomas? Ha avuto la sua occasione, ma è diventato così noioso, ho dovuto dirgli addio. Suicidio? Davvero? Che sciocco, dovrebbe ringraziarmi perché non l'ho Abbracciato. Avrebbe complicato le cose...dopo tutto...>>

Difetto di clan: I Toreador devono scegliere alla creazione uno dei sette vizi capitali (Gola, Lussuria, Pigrizia, Ira, Superbia, Avidità e Invidia) e cercare di indulgervi il più spesso possibile. Non darsi al proprio vizio quando se ne presenta l'occasione richiederà una spesa di un Punto di Volontà.

Tremere

Insieme alla rigida gerarchia e all'intensa ambizione, comune tra i Tremere, questi vampiri hanno creato una forma di stregoneria del sangue, completa di rituali e incantesimi (Taumaturgia). Pochi affrontano questi non morti e fuggono illesi. La sede del loro potere è a Vienna, dove i loro Anziani si riuniscono in consiglio e discutono il futuro del Clan.

Soprannome: Stregoni.

Aspetto: Hanno tipicamente un aspetto imponente o sinistro; possono indossare completi classici, sfoggiare un look antiquato o semplici pullover scuri a collo alto. Molti portano talismani o amuleti e i loro occhi riflettono sempre un intuito nascosto.

Discipline: Auspex, Dominazione, Taumaturgia.

Organizzazione: Nessun clan ha una struttura interna così vincolante: tutti i membri sono legati tramite la Vitae ai loro fratelli più anziani. La struttura del Clan è simile ad una piramide, il cui vertice è rappresentato dagli anziani del Consiglio di Vienna. In ogni caso incoraggiano le conquiste personali dei più giovani, assicurando in tal modo forza all'intero Clan. La gerarchia vede la divisione in cerchie, dal grado più basso dell'Apprendista, fino ai Pontefici, direttamente legati al Consiglio di Vienna.

Citazione: <<Noi siamo più che semplici vampiri. Dirigeremo gli altri se ce lo permetteranno o resteremo soli se dovremo. Ma sopravviveremo.>>

Difetto di clan: I Tremere sono rigidamente inseriti in una struttura di potere piramidale. Tutti i personaggi Tremere partono con un Legame di Sangue a 1 con il Reggente della Cappella.

Ventruè

Vengono considerati vampiri onorevoli, signorili e dai gusti impeccabili. Mantengono la stabilità e l'ordine per la Camarilla, sostengono la Masquerade con tutto se stessi. Sono impegnati a mantenere la presa sui propri possedimenti; la reputazione e i risultati onorano il Clan, ma tutto ciò perde valore se non mantengono la loro influenza. Controllano anche gli affari dei mortali: informazioni, polizia, politica, sanità, crimine organizzato, finanza e trasporti. Sono spesso impazienti nell'ottenere subito ciò che vogliono.

Soprannome: Sangue blu.

Aspetto: Classico e tradizionale, sono eleganti ma non alla moda: bisogna emergere, non farsi notare. Un tempo i mortali abbracciati venivano scelti tra i nobili, mercanti o altri potenti. Oggi il Clan recluta spietati arrampicatori sociali e politici.

Discipline: Ascendente, Dominazione, Robustezza.

Organizzazione: I Ventruè si incontrano di frequente, sebbene questi dibattiti si concludano spesso con pochi fatti e molte parole. Questo è l'unico modo che conoscono per risolvere le questioni in maniera "civile".

Citazione: <<La guida dei Dannati è il mio fardello da portare, non il vostro. Farestes meglio a chiedervi se la vostra non-vita sia un beneficio o un danno per i Fratelli. Io ho già espresso il mio giudizio.>>

Difetto di clan: I Ventruè non possono assolutamente cedere alla Bestia che c'è in loro. Quando un Ventruè sta per cadere in Frenesia o Röttschreck deve spendere il Punto di Volontà per resistere alla perdita del proprio self-control

I Vili

I vili non sono un vero e proprio clan, anzi, sono tutti quei fratelli che vengono abbracciati e poi abbandonati dai loro siri. Spesso quindi non conoscono neppure il vampiro che li ha trasformati, e quello che sanno degli altri fratelli l'hanno imparato a proprie spese. Nella Camarilla sono ben poco considerati, vengono spesso snobbati e lasciati a se stessi, in quanto i clan, anche se talvolta disposti ad accettare un vile all'interno della setta, preferiscono badare prima agli interessi dei loro singoli membri... lasciando ai bastardi quello che resta.

Soprannome: Bastardi.

Aspetto: i vili possono essere qualsiasi cosa. Normalmente scimmiettano lo stile degli altri fratelli, senza però riuscire ad eguagliarlo... quasi come copie sbiadite.

Discipline: tre qualsiasi (tranne Taumaturgia). Ascendente, Potenza e Robustezza sono le più comuni. La scelta deve essere approvata dallo staff narrativo.

Organizzazione: A volte anche i vili tentano di darsi un'organizzazione a modello degli altri clan, ma questi tentativi durano poco, sia perché i clan esistenti preferiscono mantenerli nel caos, sia per la naturale indocilità dei bastardi.

Citazione: <<Non l'ho chiesto io. Non ho chiesto io di essere un vampiro. Ma da quando uno di voi potenti figli di puttana mi ha reso tale, io sono uno di voi, e che sia dannato se rimarrò un bastardo per tutta l'eternità.>>

Difetto di clan: Anche se la stessa definizione di difetto di clan non è corretta i Vili sono ufficialmente disprezzati da tutti. Sebbene possano accumulare favori con altri fratelli difficilmente questi si sentiranno realmente in obbligo nei loro confronti.

Inoltre sarà pressoché impossibile per loro ambire ad una qualsivoglia carica.

CAPITOLO II: OLTREPASSANDO IL VELO DELLA NOTTE

2.1 LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Dopo una veloce panoramica di tutti i clan e di tutte le sette è arrivato il momento di creare la scheda del personaggio, per poter finalmente giocare a **Vampiri Live Napoli**. Questo capitolo si occupa proprio di questo e permette di determinare tutte le caratteristiche del nostro vampiro.

La prima cosa da fare è scegliere il clan. I sette clan della Camarilla sono tutti giocabili in **Vampiri Live Napoli**. Dopo aver deciso la “famiglia” del tuo non-morto sarebbe bene informarsi su come fare per costruirne la scheda. Un Narratore potrà darti consigli ad hoc per il tipo di personaggio che hai intenzione di fare ed aiutarti nella compilazione della scheda. Per contattare i Narratori puoi usare uno dei seguenti metodi:

E-mail: narratore@vampirilivenapoli.it

Forum del sito web:
www.vampirilivenapoli.it/forum

Puoi inoltre contattare un Narratore tramite msn: i contatti si trovano sul sito www.vampirilivenapoli.it

Il secondo passo per far nascere il personaggio è creare un background. Nessun vampiro compare dal nulla in una città, tutti devono avere una storia personale alle spalle (perché è stato abbracciato, dov'è il suo sire, quali sono i suoi obbiettivi ecc...). La creazione del background ti permetterà di interpretare al meglio il personaggio (**Vampiri Live Napoli** è appunto un gioco di interpretazione) e darà modo ai narratori

di inserire al meglio il tuo personaggio, magari usando la sua storia per spunti da inserire nella trama generale.

Ogni background inoltre andrà fatto seguendo, almeno basilariamente, lo schema che si trova alla fine del presente regolamento ed andrà intrecciato con la Cronologia Napoletana presente sul sito. Una volta completato, il Background va mandato all'indirizzo e-mail: background@vampirilivenapoli.it.

2.2 LA CREAZIONE DELLA SCHEDA

Una volta scelto il clan e deciso il background del tuo personaggio è il momento di mettere penna in carta. Ecco cosa bisogna fare per iniziare:

Assegnazione degli *attributi*.

Assegnazione delle *abilità*.

Assegnazione delle *discipline*.

Assegnazione dei *Punti Background*.

Assegnazione dei *Punti esperienza iniziali*.

GLI ATTRIBUTI

Rappresentano le caratteristiche fisiche (la Forza e la Destrezza), sociali (il Carisma e la Persuasione) e mentali (la Percezione e la Prontezza) del personaggio in creazione; comprendono inoltre le sue resistenze fisica (Costituzione) e mentale (Volontà). Tali punteggi possono influenzare la durata o la forza dei tuoi poteri (come verrà descritto in ogni disciplina). Tutte le

caratteristiche basilari hanno un punto (1) di partenza.

Una volta deciso un ordine di importanza tra i tre gruppi di attributi si procede alla divisione dei punti a disposizione: 5 punti nel gruppo primario, 4 in quello secondario e 2 nel terziario. L'acquisto del 5° punto in una caratteristica richiede in creazione la spesa di 2 punti. Per esempio

FISICI	
Forza	00000
Destrezza	00000
SOCIALI	
Carisma	00000
Persuasione	00000
MENTALI	
Percezione	00000
Prontezza	00000
RESISTENZE	
Costituzione	00000
Volontà	0000000000

per avere Forza 5 si dovranno spendere 5 punti.

I due attributi di resistenza, **Costituzione** e **Volontà**, sono anche detti derivati, e vengono definiti in questo modo:

Costituzione: (Forza + Destrezza)/2.

Volontà: (Carisma + Persuasione)/2 + (Prontezza + Percezione)/2.

LE ABILITA'

Rappresentano la cultura del tuo personaggio nel senso più ampio: dalla conoscenza di altre lingue alla sua abilità alla guida di veicoli, dalla conoscenza della storia alla capacità di disinserire sistemi d'allarme. Sono l'insieme di tutto quello che il personaggio ha appreso sia durante la sua vita mortale, sia durante quella vampirica. Durante le sessioni di combattimento, i valori di abilità come Armi da fuoco o Schivare sono fondamentali per vincere o sopravvivere allo scontro fisico. Molte di esse serviranno per raccogliere informazioni su determinati argomenti, altre fanno riferimento a performance artistiche, e

alcune semplicemente descriveranno meglio le attitudini del personaggio.

Per ogni punto speso in una data abilità il personaggio acquisisce una maggiore padronanza dell'argomento, o si impratichisce nell'uso di determinate tecniche o armi.

• *Novizio:* conosci i rudimenti della tecnica o del sapere relativo.

•• *Pratico:* stai continuando a praticare o a studiare per fare tue queste conoscenze.

••• *Competente:* hai raggiunto una buona padronanza dell'argomento o tecnica relativa.

•••• *Esperto:* componi le tue tesi autonome o ne inventi di nuove.

••••• *Maestro:* l'argomento non ha più segreti per te.

Per ulteriori informazioni riguardo l'uso delle abilità vedi **Sistemi di Combattimento**.

Lista delle abilità

Questa non è una lista esaustiva, ma un semplice esempio di abilità non di combattimento:

Accademiche
Medicina
Scienze
Occulto
Politica
Finanza
Criminalità
Linguistica
Investigare

Abilità di Combattimento:

Rissa
Armi da Fuoco
Armi da Mischia
Schivare

Alla creazione ogni giocatore distribuisce 15 punti abilità nella propria scheda. Anche per quanto riguarda le abilità, l'acquisto del 4° e del 5° punto in creazione costa due punti ciascuno; inoltre solo 10 dei 15 punti possono essere spesi tra le abilità di combattimento.

LE DISCIPLINE

Ogni vampiro possiede delle capacità sovranaturali chiamate **Discipline**.

Le **Discipline** possono essere utili nel più brutale dei combattimenti, così come durante una pacifica conversazione; possono essere attivate pagando i loro costi in termini di azioni o Punti Sangue.

Esistono:

DISCIPLINE FISICHE (Potenza, Robustezza, Velocità) che sono di solito usate solo nelle sessioni di combattimento.

DISCIPLINE MENTALI (Ascendente, Dominazione, Demenza, ecc) che possono essere usate con modalità differenti.

Ogni clan possiede tre discipline fondamentali, che rappresentano i poteri della propria linea di sangue.

Alla partenza è obbligatorio distribuire i punti nelle discipline fondamentali, ma nulla vieta che nel corso del gioco tu possa apprendere discipline di altri clan.

Ogni personaggio possiede in creazione 3 punti da distribuire nelle discipline.

UMANITÀ

Ogni vampiro possiede una caratteristica, l'Umanità, che definisce quanto egli è vicino al mondo dei mortali e quanto lontana la Bestia sia dalla superficie. Tutti i personaggi cominciano la cronaca con 7 (sette) punti di Umanità. Un vampiro che commette un atto disumano (omicidio, violenza ecc...) perde poco a poco questo contatto con la sua parte mortale. Durante una seduta un giocatore perderà

un punto di Umanità se commetterà un atto disumano ed otterrà un malus all'attivazione di ogni disciplina pari al numero di punti Umanità persi. Questo malus perdura per diverse notti.

BACKGROUND

I Background rappresentano il livello a cui un vampiro "appropria" dell'ambiente dei mortali. Alla creazione si hanno 7 punti da spendere tra i diversi tipi di background.

Contatti: Amici o collaboratori mortali. Possono essere Giornalisti, Poliziotti...

Gregge: Vene sempre disponibili al vampiro.

Risorse: Il patrimonio monetario del personaggio.

Seguaci: Ghoul o mortali che seguono come servi fedeli il personaggio

Contatti

• *Pochissimi*

possiedi due contatti minori.

•• *Pochi*

Hai a disposizione due contatti minori ed uno maggiore.

••• *Molti*

conosci quattro contatti minori ed uno maggiore.

•••• *Moltissimi*

Disponi di sei contatti minori, due maggiori ed uno particolarmente influente.

••••• *Un Esercito*

conosci dieci contatti minori, tre maggiori e due particolarmente influenti.

Gregge

• *Piccolo*

Tre vene (inizi con 1 punto sangue in più la seduta).

•• *Modesto*

Sei vene (inizi con 2 punti sangue in più la seduta).

••• *Medio*

Nove vene (inizi con 3 punti sangue in più la seduta).

●●●● *Grande*

Dodici vene (inizi con 4 punti sangue in più la seduta).

●●●●● *Grandissimo*

Quindici vene (inizi con 5 punti sangue in più la seduta).

Risorse

● *Poche*

Hai pochi spiccioli messi da parte.

●● *Borghese*

Hai a disposizione l'equivalente di un minimo stipendio mensile, media borghesia.

●●● *Risparmiatore*

Hai un po' di soldi messi da parte ed una casa di proprietà.

●●●● *Benestante*

Possiedi una bella casa di proprietà ed un bel gruzzolo da parte.

●●●●● *Molto ricco*

Hai una o più case di proprietà ed una cospicua somma di denaro.

Seguaci

● *Due seguace.*

●● *Quattro seguaci.*

●●● *Sei seguaci.*

●●●● *Otto seguaci.*

●●●●● *Dieci seguaci.*

I Background possono essere utilizzati nei seguenti modi:

Contatti: per ogni punto speso in questo background, il vampiro acquisisce contatti tra gli umani (1 pallino = un contatto minore, 2 pallini = 2 contatti minori o 1 più influente e così via). Tra una sessione e l'altra i contatti potranno essere utilizzati attraverso lo strumento del diario.

Gregge: permette a chi possiede il background in questione di recuperare un numero di punti sangue maggiore prima di ogni sessione. Possono inoltre venire usate come compagnia adorante durante le sedute IG.

Risorse: utilizzabile esclusivamente via forum, permette di compiere movimenti finanziari o di spendere delle somme in gioco. Nelle sessioni Live può giustificare un particolare sfoggio di ricchezza o di mancanza di quest'ultima.

Seguaci (ghoul): Permette di avere una o più persone fidate alla quale affidare quei compiti che non è possibile svolgere conducendo una vita esclusivamente notturna (avere a che fare con la burocrazia, comperare qualcosa in negozi aperti prevalentemente di giorno, svolgere commissioni in luoghi lontani).

GENERAZIONE

Ogni vampiro appartiene ad una **Generazione**, che stabilisce in che misura il fratello in questione sia distante dal progenitore Caino. I vampiri abbracciati in epoca contemporanea, le cosiddette Ultime Notti, appartengono all'Undicesima, alla Dodicesima e alla Tredicesima **Generazione**.

Solo all'atto della creazione un personaggio potrà spendere 2 Punti Esperienza Iniziali per appartenere alla 12[^] generazione, oppure 4 per essere di 11[^].

Le differenti generazioni daranno alcuni vantaggi:

Generazione	Punti sangue Massimi	Punti Sangue Per turno
13 [^]	10	1
12 [^]	11	1
11 [^]	12	2

PUNTI SANGUE

I Punti Sangue sono la riserva della preziosa Vitae che un vampiro accumula dentro di sé e che lo animano e gli danno i suoi poteri.

I Punti Sangue posso essere utilizzati per:
1) Incrementare per un turno di +2 il punteggio di Forza, Costituzione o Destrezza durante un combattimento (1

Punto sangue, 1 volta per turno di combattimento).

2) Curare le ferite subite durante un combattimento (1 punto sangue cura due danni da urto o 1 danno letale, non c'è limite ai punti sangue spendibili).

3) Curare ferite aggravate dopo un combattimento (5 punti sangue curano 1 ferita aggravata, massimo una volta al giorno).

4) Attivare una disciplina (1 Punto sangue, 1 volta per turno).

La **Generazione** del vampiro determina il numero di Punti Sangue massimi a disposizione. Per recuperare i punti sangue spesi il vampiro naturalmente deve nutrirsi. All'inizio di ogni sessione il giocatore partirà con un numero di punti sangue pari a cinque se di 13[^], sei se di 12[^] e sette se di 11[^].

VOLONTÀ

Spendendo un punto di Volontà si resiste per un turno alla Frenesia o al Rötshreck. Spendendo un Punto di Volontà si aumenta inoltre il punteggio di Volontà stesso di +2, ma solo per eseguire un determinata prova. Per tutto il resto della serata, il punteggio di Volontà invece si considera di uno inferiore.

PUNTI ESPERIENZA INIZIALI

Ogni personaggio ha in creazione 10 Punti Esperienza Iniziali che può spendere per rendere la sua scheda unica.

Questi Punti possono essere spesi per comprare tutto tranne i punti Background seguendo tabella.

3.3 GHOUL E VENE

Oltre ai vampiri, nel Mondo di Tenebra esistono tante altre creature, ma solo due hanno un ruolo di particolare rilevanza in **Vampiri Live Napoli**: le **Vene** ed i **Ghoul**.

Costi:	
Attributi	Nuovo punteggio x4
Abilità	Nuovo Punteggio x2
Discipline di clan	Nuovo Punteggio x5
Discipline per vili	Nuovo Punteggio x6
Altre Discipline	Nuovo Punteggio x7
Volontà	Nuovo Punteggio x1
13[^] Generazione	0 punti esperienza
12[^] Generazione	2 punti esperienza
11[^] Generazione	4 punti esperienza

Le **Vene** altro non sono che dei mortali dipendenti dal cosiddetto "Bacio", ovvero il morso con cui il vampiro si nutre. Essi diventano schiavi completamente fedeli, sebbene poco attivi, di un vampiro. È in questo stato che un nuovo giocatore può avvicinarsi al Mondo di Tenebra. Nella sua prima seduta potrebbe interpretare una vena per osservare lo svolgersi del gioco senza essere costretto ad interagire con gli altri giocatori.

I **Ghoul** sono i servitori prediletti dei cainiti, umani a cui un vampiro sceglie di dare la sua Vitae, che li infonde di potere ma allo stesso tempo li fa asservire al vampiro stesso.

Interpretare il ghoul è un altro modo per avvicinarsi al Mondo di Tenebra.

Un ghoul possiede una piccola parte dei poteri di un cainita in virtù del sangue ricevuto, dispone quindi di una scheda basilare con solo 3 punti sangue e una sola disciplina tra Potenza, Robustezza e Velocità. Un giocatore potrebbe interpretare il ghoul per osservare lo svolgersi del gioco e partecipare, anche se con una limitata capacità di interazione.

CAPITOLO III: LE DISCIPLINE

31 INTRODUZIONE ALLE DISCIPLINE

Quelle che seguono sono le discipline cui ogni vampiro accede a seconda del proprio clan e della potenza del suo sangue.

In generale una disciplina fisica richiede solo la spesa di un punto sangue e viene risolta con la tempistica di una azione gratuita (ovvero una azione che non richiede tempo di preparazione) e dura per tutto il combattimento.

Le discipline mentali, invece, possono richiedere non solo la spesa di un punto sangue, ma anche il compimento di una azione di attacco ed una “prova di attivazione”.

Alcune discipline, inoltre, possono essere usate solo non in combattimento, perché la loro dinamica richiede calma e un certo tempo di attivazione, e quindi non possono essere usate se il vampiro è sotto attacco o come attacco.

Quando si attiva una disciplina mentale di solito viene richiesta una prova di attivazione, cioè viene richiesto di sommare il punteggio totale nella disciplina in questione ad uno specifico attributo (dipendente dalla disciplina stessa) e di confrontare il valore ottenuto con la Volontà del bersaglio. Se la sottrazione da un numero positivo, allora il potere ha avuto effetto. Il bersaglio, se vuole, può spendere un punto di Volontà per aumentare, per un solo turno, di 2 il suo punteggio, ma pagherà questa sua testardaggine con un punteggio base di Volontà diminuito per il resto della serata.

Alcune discipline mentali, infine, sono considerate veri e propri attacchi e richiedono un'azione d'attacco, ovvero sostituiscono l'attacco per quel turno di combattimento. Queste discipline si

possono usare solo in combattimento. Per gestirne l'uso dovrà comunque essere innanzi tutto considerata l'iniziativa.

ANIMALISMO

• Fratellanza di sangue

Non in combattimento

Un fratello può effettuare una caccia molto veloce, contando sull'aiuto degli animali.

Sistema:

Il giocatore si allontana in una zona dove la seduta non è in corso, e vi resta per due minuti, dopo aver comunicato ad un qualsiasi arbitro l'attivazione di questo potere.

Al suo rientro avrà recuperato un numero di Punti Sangue pari al suo punteggio di Persuasione. Non è possibile utilizzare Fratellanza di sangue più di una volta durante la stessa seduta.

• • Empatia animale

Non in combattimento / Punto Sangue

Un cainita è in grado di percepire lo stato d'animo di qualsiasi creatura affidandosi ai suoi sensi sovrannaturali.

Sistema:

Il giocatore deve avvicinarsi al bersaglio e mimare di annusarlo. Dopo una normale Prova contrapposta di Persuasione + Animalità contro Volontà, se il potere ha effetto il bersaglio dovrà dichiarare il suo stato d'animo attuale. Per stato d'animo s'intende soltanto l'emozione che il fratello sta vivendo, ad esempio se è preoccupato, teso, rilassato, indifferente etc. Non è possibile tramite questo potere capire le intenzioni future di un fratello, però è possibile capire se sta mentendo.

• • • Mente animale

Azione gratuita / Punto Sangue

Un fratello è in grado di affidarsi alla bestia che è in lui, evitando di reagire

razionalmente alle cose, e al contempo risultando più resistente alle influenze mentali.

Sistema:

Il giocatore si muoverà a quattro zampe per tutto il periodo nel quale sta usando questo potere. Non potrà parlare con nessuno né farsi comprendere in qualsiasi altro modo. Allo stesso tempo però, si considererà immune alle discipline di Ascendente e Dominazione. L'effetto finisce appena il giocatore prova a comunicare o se si alza in piedi.

•••• Domare la bestia

Attacco / Punto Sangue

Un fratello è in grado di contenere la frenesia, la bestia che emerge dall'abisso dell'anima di un altro fratello.

Sistema:

Il giocatore può liberamente mimare l'uso di questo potere, purché egli riesca a comunicare l'attivazione al giocatore che mima la frenesia. È necessaria una Prova contrapposta di Persuasione + Animalità contro Volontà. Si consiglia la presenza di un arbitro durante l'uso di questo potere.

••••• Risvegliare la bestia

Attacco / Punto Sangue

Un fratello è in grado di controllare con maestria la bestia presente negli altri.

Sistema:

Il giocatore comunica normalmente l'uso di questo potere; è necessaria Prova contrapposta di Persuasione + Animalità contro Volontà. Se il giocatore bersaglio non riesce a resistere al potere Risvegliare la bestia, si considererà a tutti gli effetti colpito dalla Frenesia.

ASCENDENTE

• Scandalo

Non in combattimento

Un fratello è in grado di far circolare voci (false o vere) su qualsiasi argomento. Il miglior modo di creare "gossip" o di rivelare segreti (altrui).

Sistema:

Il giocatore si avvicina ad un qualsiasi fratello e gli sussurra all'orecchio il nome

del potere, il numero di persone che riceveranno la voce e il messaggio che vuole far circolare. Il numero di persone è dato dalla somma del punteggio di Carisma e il punteggio massimo che si possiede nella disciplina Ascendente. Non è possibile compiere nessuna prova contrapposta o resistere al potere in nessun modo. Il giocatore che riceve lo scandalo è tenuto a riferirlo ad un altro giocatore, sottraendo "uno" al numero dei soggetti che deve ricevere lo scandalo.

La "catena" si esaurisce quando il numero dei soggetti viene raggiunto.

Non è possibile risalire all'origine dello scandalo né incolparne un messaggero.

•• Incanto

Non in combattimento

Un fratello può ammaliare, sedurre, convincere... in una parola, incantare chiunque.

Sistema:

Il giocatore deve mimare una qualche forma di seduzione verbale e attivare il potere normalmente. Il potere richiede una Prova contrapposta di Carisma + Ascendente contro Volontà. Se la vittima non riesce a resistere all'Incanto, dovrà mimare una forma fortissima di ammirazione verso il fratello, che potrà essere sfruttata nel migliore dei modi dal vincitore. La vittima potrebbe rivelare segreti, potrebbe lasciarsi convincere a dire o fare cose che normalmente non avrebbe fatto. In ogni caso la vittima non si trasforma in una specie di schiavo dell'incantatore, ma manterrà una certa dignità; inoltre non rivelerà mai segreti fondamentali per la sua sopravvivenza o cose che potrebbero in qualche modo danneggiare o uccidere persone di sua conoscenza.

••• Sguardo che intimorisce

Non in combattimento

Un fratello, con il suo sguardo minaccioso può spaventare o addirittura terrorizzare i suoi avversari.

Sistema:

Il giocatore deve necessariamente avere il contatto visivo con il suo bersaglio. Poi

accompagnerà lo sguardo con una qualsiasi frase intimidatoria (esempio: “VA VIA!” gridato a gran voce o semplicemente “è meglio che tu ci lasci soli adesso, ragazzino” sussurrato in modo molto minaccioso). Una volta fatto questo, l’attivazione richiede una normale Prova contrapposta di Carisma + Ascendente contro Volontà. Se la vittima non resiste al potere dovrà mimare lo spavento e dovrà necessariamente allontanarsi dal giocatore. Il “grado” di paura è determinato dal livello di successo. Riuscire di 1 darà un leggero timore dove riuscire di 5 o più renderà pazzi dal terrore.

•••• Richiamo

Non in combattimento

Il richiamo è la capacità di attrarre una persona da luoghi lontani.

Sistema:

Il giocatore che attiva Richiamo dovrà dichiarare un bersaglio di cui conosce il nome (anche un soprannome va bene) ed il volto (non si possono richiamare persone sconosciute). Questo potere funziona esclusivamente via forum, ma può anche essere usato per giustificare una particolare intersessione. La vittima sente una compulsione a raggiungere fisicamente l’attivatore (di cui non conosce l’identità).

••••• Maestosità

Non in combattimento

Un fratello, a questo grado di ascendenza, è in grado di far inginocchiare tutti di fronte alla sua regalità.

Sistema:

Il giocatore deve mimare un atteggiamento regale e dichiarare a tutti i giocatori presenti l’attivazione normalmente. La Prova contrapposta tra Carisma + Ascendente contro Volontà è richiesta come al solito, ma si controlla singolarmente se si ha successo. Tutti i bersagli che non riescono a resistere al potere dovranno mimare una forma di timore reverenziale verso il giocatore che ha attivato la Maestosità. In nessun caso

un fratello colpito da questo potere potrà rivolgere attacchi, direttamente o indirettamente contro colui che lo ha attivato. Il potere resta attivo per 2 minuti per ogni punto di Carisma.

AUSPEX

Note preliminari sull’AUSPEX: questa disciplina permette di vedere attraverso livelli inferiori di OSCURAZIONE e CHIMERISMO.

• Sensi Acuti

Non in combattimento

Un Fratello con questo potere possiede sensi molto più acuti di un normale umano.

Sistema:

Volendo il vampiro può spiare una particolare conversazione, se questa si tiene in una stanza non troppo rumorosa e non troppo distante. Il giocatore si avvicina al gruppo di persone e le ascolta usando il gesto convenzionale (dito che punta all’orecchio). Il potere dura solo pochi minuti, in quanto anche piccole distrazioni lo annullano, quindi dopo 5 minuti al massimo il giocatore deve allontanarsi.

•• Tocco degli spiriti

Non in combattimento

Un fratello è in grado di vedere il passato tramite gli “occhi” di un oggetto.

Sistema:

Il giocatore dichiara ad un arbitro l’attivazione di questo potere. L’arbitro fornirà in qualsiasi caso informazioni inerenti all’oggetto: chi ha toccato l’oggetto, se esso è stato usato e in che modo, se ha danneggiato qualcun altro o se prima questo oggetto era in un altro luogo, etc; naturalmente l’oggetto potrebbe non “contenere” informazioni rilevanti o inerenti l’obiettivo dell’attivazione.

••• Telepatia

Non in combattimento

Un fratello è in grado di comunicare mentalmente e di ricevere risposte telepatiche.

Sistema:

Il giocatore può dichiarare o meno l'attivazione di questo potere: se decide di inviare un messaggio anonimo, ad esempio, è tenuto a riferirlo ad un arbitro il quale comunicherà al ricevente la frase; se decide di intraprendere una vera e propria conversazione (mentale) con una o più persone la dichiarazione è facoltativa. Naturalmente il giocatore non deve essere impegnato allo stesso tempo in una conversazione verbale, che potrebbe automaticamente troncarsi il contatto telepatico. Il numero di soggetti che possono discutere contemporaneamente è dato dal valore di Percezione del personaggio che attiva il potere. Se un'altra persona possiede questo potere è possibile creare un "canale unico" dato dalla somma dei valori di Percezione dei due telepati. Tutte le persone invitate alla conversazione mentale possono liberamente scegliere se prendervi parte o no, senza nessuna prova contrapposta. Potranno restare a discutere mentalmente per quanto tempo desiderano o fino a quando il telepate vorrà, se non vengono interrotti. Questo potere può essere attivato solo a vista.

•••• Lettura dell'aura

Non in combattimento

Un fratello è in grado di percepire le trame dell'anima, scoprendo in esse ogni traccia di controllo subliminale o di ascendenza.

Sistema:

Il giocatore attiva il potere normalmente e compie una Prova contrapposta di Percezione + Auspex contro Volontà. Se supera la prova, la vittima del potere dovrà rivelargli se in quel momento è sotto l'influenza di qualcuno mediante le discipline dell'Ascendente e della Dominazione, specificando persino il punto preciso. Se la vittima del potere è sotto gli effetti di una Mesmerizzazione, ad esempio, dovrà specificare persino la

condizione che gli è stata impartita. Questo potere non permette di comprendere chi è l'origine di questa influenza in nessun modo. Inoltre permette anche di capire se il fratello oggetto di questo potere ha recentemente compiuto diablerie.

••••• Assalto psichico

Attacco

Un fratello è in grado, grazie a questo potere, di attaccare la mente del suo nemico causandogli seri danni.

Sistema:

Il giocatore dichiara l'attivazione al suo bersaglio e i due compiono una normale Prova contrapposta di Percezione + Auspex contro Volontà. Se la vittima non resiste agli effetti dovrà mimare di star accusando fortissime fitte alla testa, così forti da impedirgli di comunicare e di muoversi normalmente. L'insopportabile dolore durerà al massimo un minuto circa, ma potrà essere interrotto prima secondo il volere di chi l'ha attivato. Se il bersaglio viene attaccato fisicamente reagisce normalmente.

DEMENZA

• Occhi del Caos

Non in combattimento

Un fratello è in grado di affidarsi agli occhi della follia, squarciando il velo della realtà.

Sistema:

Il giocatore deve dichiarare l'attivazione di questo potere ad un arbitro. Quest'ultimo rivelerà una visione criptica che il fratello potrà liberamente riferire ad altri se lo desidera. Tale visione contiene in qualche modo una verità che sta per succedere sotto gli occhi di tutti e che nessuno in quel momento può nemmeno lontanamente sospettare. La visione può essere più o meno lunga.

•• Trucchi della mente

Non in combattimento / Punto Sangue

Un fratello è in grado di contagiare gli altri con la sua follia, proiettando nelle menti altrui vivide allucinazioni.

Sistema:

Il giocatore descriverà (usando un numero di parole equivalenti al suo punteggio di Percezione, senza usare né articoli né verbi) l'allucinazione che sta per far vedere alla sua vittima. La vittima deve mimare di essere sotto gli effetti della visione allucinatoria, anche se può descrivere ad altri quello che il suo personaggio sta vedendo (tenendo presente la descrizione che gli viene fornita). Questo potere non è un'illusione, non permette di mostrare ciò che è utile: non è possibile descrivere un'allucinazione che contenga personaggi della città, né clan, né inserire un qualche messaggio profetico. In effetti è un'allucinazione nata dalla libera associazione di idee partorite da colui che ha attivato Trucchi della mente. L'effetto ha una durata passeggera, e difficilmente la vittima potrà intestardirsi su ciò che ha visto. Ben presto si darà una spiegazione razionale e accantonerà l'accaduto ("sarà stata la luce...", "qualcuno nel mio gregge ha bevuto troppo stanotte" etc.)

••• Passione

Non in combattimento / Punto Sangue
Un fratello è in grado di amplificare o minimizzare un'emozione altrui.

Sistema:

Il giocatore dichiara l'attivazione normalmente e compie una Prova contrapposta di Percezione + Demenza contro Volontà. Se egli è il vincitore della prova, comunicherà alla vittima se vuole aumentare (dicendo: "aumenta") o diminuire (dicendo: "diminuisci") l'emozione che sta vivendo. Non è possibile instillare un'emozione, generarla, o suscitarla in nessun modo con questo potere. L'emozione controllata dalla Passione può essere però stata generata da un'altra disciplina (per esempio Ascendente) e gli effetti saranno ovviamente cumulativi. Passione non impone in alcun modo paura o Frenesia.

•••• Rive del fiume della follia

Non in combattimento / Punto Sangue

Il fratello è in grado di inviare mentalmente immagini profetiche o semplicemente inspiegabili, catturandole dalla Rete Mentale della Follia.

Sistema:

Il giocatore deve dichiarare l'attivazione normalmente e compiere una Prova contrapposta di Percezione + Demenza contro Volontà (la vittima potrà comunque decidere di subire questo potere senza opporre resistenza). Se egli è il vincitore della prova, descriverà alla vittima una scena assurda, nella maggior parte dei casi incomprensibile. Tale scena può avere diretti riferimenti con la realtà e contenere un messaggio metaforico. Può eventualmente nascondere informazioni profetiche ottenute mediante gli Occhi del caos. Dopo la visione, alla vittima resterà impressa per qualche minuto una sensazione (a scelta dell'attivatore). Paura, pace, sospetto, ansia, amore, sono alcuni esempi di sensazioni residue. Il fratello che riceve la visione non si limiterà a prendere atto di ciò che ha visto, ma cercherà in qualche modo di comprenderla, interrogando le persone fidate o chiedendo spiegazioni a chiunque possieda la disciplina Demenza.

••••• Follia totale

Attacco / Punto Sangue

Il fratello è in grado di risvegliare nel soggetto la follia latente.

Sistema:

Il giocatore deve dichiarare l'attivazione normalmente e compiere una Prova contrapposta di Percezione più Demenza contro Volontà. Se egli è il vincitore della prova, la vittima sarà colpita da un certo numero di Alienazioni mentali (una per ogni punto di Percezione del giocatore che ha attivato Follia totale). Durante questo periodo la vittima ha un malus all'attivazione di qualunque Disciplina pari al numero di Alienazioni. Il potere dura una notte e poi svanisce, lasciando comunque un terribile ricordo.

DOMINAZIONE

• Comando

Non in combattimento

Un fratello è in grado di impartire un ordine imperativo, piegando la volontà altrui ad eseguirlo.

Sistema:

Il giocatore deve dichiarare l'attivazione di questo potere normalmente con una Prova contrapposta di Persuasione + Dominazione contro Volontà e impartire l'ordine in modo secco e deciso. L'ordine deve essere racchiuso in un solo imperativo: salta, taci, allontanati, canta etc. E' impossibile ordinare cose che non possono essere eseguite o che sono ovviamente pericolose. La durata dell'effetto è il tempo minimo di esecuzione del comando e in ogni caso, non più di pochi secondi.

• • Mesmerizzazione

Non in combattimento

Un fratello è in grado di inserire un comando post-ipnotico nella mente di un'altra persona.

Sistema:

Il giocatore deve contattare un arbitro e riferirgli le sue intenzioni. L'arbitro sarà testimone del comando subliminale che il giocatore impartirà al suo bersaglio. Dopo aver compiuto una normale Prova contrapposta di Persuasione + Dominazione contro Volontà, colui che sta usando la Mesmerizzazione, dichiarerà il Comando (come per il primo punto ma leggermente più potente) e la condizione che scatenerà tale comando.

La condizione potrà essere semplice ("ogni volta che qualcuno ti chiama per nome"), complessa ("ogni volta che senti la parola cielo") o molto complessa ("se il principe dovesse rivolgerti la parola indicandoti con il dito"). Il potere ha una durata di una sessione. Se la condizione stabilita dovesse ripetersi più di una volta nell'arco di tempo nel quale il fratello è vittima della Mesmerizzazione, reagirà ogni volta nel pieno rispetto del comando ricevuto.

• • • Oblio

Non in combattimento

Un fratello è in grado di cancellare i recenti ricordi dalla mente di qualcuno.

Sistema:

Il giocatore può cancellare una parte o tutti i ricordi del bersaglio, ma solo se tali ricordi non sono stati già "immagazzinati" completamente nella sua mente. Perciò, potrà cancellare solo il ricordo di avvenimenti risalenti alla sessione in corso. Il giocatore dovrà dichiarare le sue intenzioni e compiere una normale Prova contrapposta di Persuasione + Dominazione contro Volontà. Se colui che attiva l'Oblio non è a conoscenza dei ricordi della vittima, non potrà cancellarli in modo dettagliato; potrà, in questo caso, cancellare tutte le recenti esperienze senza alcuna distinzione.

• • • • Condizionamento

Non in combattimento

Un fratello è in grado di assicurare maggiormente il suo legame mentale, sottraendo la propria vittima alle influenze di altri signori del Gioco Oscuro.

Sistema:

Il giocatore attiva questo potere in presenza di un arbitro, effettuando una normale Prova contrapposta di Persuasione più Dominazione contro Volontà. Il potere ha effetto solo se la vittima è già sotto l'effetto di un qualsiasi altro punto di Dominazione. In caso di attivazione, la vittima riceve un bonus di 2 punti al proprio valore di Volontà, ma solo ed esclusivamente contro le discipline di Ascendente e Dominazione. Dura una notte. Il fratello soggetto a questo potere è Vincolato per una notte a colui che ha attivato la disciplina, penderà dalle labbra del suo "padrone" e avrà in ogni caso un'attitudine servile verso quest'ultimo.

• • • • • Possessione

Non in combattimento

Un fratello è in grado di controllare completamente la mente della sua

vittima, trasformandola in un vero burattino nelle sue mani.

Sistema:

Il giocatore attiva questo potere normalmente e compie una normale Prova contrapposta di Persuasione più Dominazione contro Volontà. Se vince la prova, d'ora in poi il bersaglio è da considerarsi a tutti gli effetti come completamente asservito al giocatore per un numero di notti pari al suo punteggio di Persuasione. Le vittime di questo potere obbediranno a qualsiasi ordine impartito, subiranno senza compiere nessuna prova contrapposta qualsiasi punto della disciplina Dominazione e non potranno in nessun caso tradire, ferire o attaccare il proprio "padrone".

OSCURAZIONE

Note preliminari sull'OSCURAZIONE: la disciplina dell'AUSPEX permette di vedere un fratello con OSCURAZIONE inferiore al livello di AUSPEX. Vedi AUSPEX

• Manto d'ombra

Non in combattimento

Un fratello, scovata una zona d'ombra, riesce a risultare praticamente invisibile all'interno di essa.

Sistema:

Il giocatore deve prendere posizione, spalle ad una parete che può contenerlo senza disturbare il passaggio degli altri giocatori, e mimare il segno convenzionale della disciplina dell'Oscurazione. Tale zona non può mai essere direttamente esposta ad una fonte di luce, al contrario, deve essere quanto più buia è possibile. Il giocatore non può attivare questo potere mentre qualcuno gli sta prestando attenzione, visto che non è in grado di "sparire" nelle ombre. Inoltre, deve restare immobile (mostrando il segno convenzionale) fino a quando mantiene il potere attivo.

• • Presenza invisibile

Non in combattimento

Un fratello, grazie a questo potere, può aggirarsi nelle ombre senza essere scovato.

Sistema:

Il giocatore deve mimare il segno convenzionale della disciplina dell'Oscurazione per attivare questo potere. Così come per il Manto d'ombra, egli non può attivare Presenza invisibile se uno o più giocatori lo stanno guardando. Una volta attivato, questo potere permette al giocatore di muoversi molto lentamente all'interno di un ambiente (restando molto vicino alla parete) senza essere individuato. Il giocatore non potrà comunque avvicinarsi ad una fonte di luce, camminare al centro della stanza o muoversi molto velocemente. Quando è in movimento, per segnalare i suoi spostamenti ed evitare il contatto fisico involontario, è necessario compiere l'apposito segno convenzionale.

• • • Svanire dall'occhio della mente

Attacco / Punto Sangue

Un fratello è in grado letteralmente di scomparire nelle ombre senza lasciar traccia.

Sistema:

Il giocatore deve mimare il segno convenzionale della disciplina dell'Oscurazione per attivare questo potere. D'ora in poi egli potrà letteralmente svanire nelle ombre facendo una Prova contrapposta di Persuasione più Oscurazione contro Volontà anche se qualcuno gli presta la massima attenzione. Inoltre, potrà muoversi ad una velocità normale (sempre camminando) pur dovendo ancora restare lontano dalle fonti di luce e vicino alle pareti (ma non più "incollato" ad esse).

• • • • Maschera dei mille volti

Non in combattimento

Un fratello è in grado di proiettare nella mente altrui un aspetto diverso dal proprio.

Sistema:

Il giocatore può venire vestito/truccato in maniera diversa da quella sua solita, con vasti cambiamenti, di solito non possibili. Inoltre a tutti gli astanti, a meno che non dia grossi problemi, il giocatore sembrerà del tutto al suo posto, a nessuno sembrerà strano di vederlo lì dove si trova e sembrerà un vampiro o un ghoul già conosciuto, anche se non si ricorderà esattamente chi sia. Chi usa questo potere non potrà utilizzare altri poteri di Oscurazione per tutta la serata e non potrà uscire da queste sue vesti. All'inizio di ogni conversazione con altri giocatori dovrà fare il gesto convenzionale. Se uno o più dei suoi interlocutori hanno Auspex bastante per vedere attraverso il potere spiegherà a loro (e solo a loro) quale è il suo vero aspetto.

••••• Manto della moltitudine

Attacco / Punto Sangue

Un fratello è in grado di nascondere anche altri fratelli con le sue ombre.

Sistema:

Il giocatore deve mimare il segno convenzionale della disciplina dell'Oscurazione, per attivare questo potere e porsi davanti ai giocatori che desidera oscurare "coprendo" la loro posizione con le braccia aperte. Il numero di fratelli che possono essere oscurati è dato dal punteggio di Persuasione. Nessuno dei giocatori coperti dal Manto della moltitudine può muoversi né compiere azioni; se qualcuno dovesse farlo il manto si considererà interrotto, ma solo per quel giocatore. Tutti gli altri continueranno a restare nel manto fino a quando vorranno o almeno fin quando vorrà colui che li sta oscurando. Non è possibile coinvolgere nel manto i fratelli che non desiderano essere oscurati. Questo potere inoltre permette di svanire mentre si viene osservati come Svanire dall'occhio della mente.

POTENZA

Questa disciplina è diversa dalle altre in quanto non richiede una Prova

contrapposta né alcuna azione da parte del fratello. Con la spesa di un Punto Sangue e un'azione gratuita si aggiungerà al danno (e solo al danno) un valore pari al punteggio in questa disciplina per tutto il combattimento.

PROTEIFORME

• Occhi della bestia

Azione Gratuita / Punto Sangue

Un fratello, affidandosi alla vista della bestia che è in lui, riesce a percepire la realtà in modo molto più efficace.

Sistema:

Il giocatore effettua una Prova contrapposta di Percezione + Proteiforme contro la Volontà di tutti gli oscurati in vista. Se la Prova riesce per un turno il giocatore sarà in grado di vederli.

•• Branco

Azione Gratuita

Un fratello, grazie a questo potere, è in grado di richiamare a se chiunque abbia assaggiato la bestia.

Sistema:

Per attivare il potere è necessario gridarne il nome o emettere un ululato profondo. Tutti i giocatori che possiedono la disciplina Proteiforme sono soggetti al richiamo e dovranno avvicinarsi a colui che ha attivato il potere. Quest'ultimo, richiama con maggior efficacia i fratelli del suo stesso clan, i quali eventualmente possono prestargli soccorso o dargli man forte in uno scontro, sempre che lo vogliano. Coloro che non appartengono al clan del giocatore che ha utilizzato Branco, restano semplicemente a guardare, sempre che non vogliano fare diversamente. In nessun caso il potere costringe i richiamati a prestare soccorso, intervenire, combattere o altro.

••• Artigli della bestia

Azione gratuita / Punto Sangue

Un fratello è in grado di trasformare le proprie unghie in temibili artigli.

Sistema:

Il giocatore può attivare questo potere solo durante le Sessioni di

combattimento. Gli Artigli della bestia procurano danni pari alla Forza del soggetto, e tali danni si considerano Aggravati. Per attaccare con gli artigli è necessario fare riferimento all'abilità chiamata Rissa nella sezione Conoscenze.

•••• **Creatura Totemica**

Azione gratuita / Punto Sangue

Un fratello attraverso la sua empatia con la bestia interiore è in grado di richiamare a se le caratteristiche degli animali selvaggi.

Sistema:

La prima volta che il fratello attiva la disciplina deve scegliere se sommare +2 alla Destrezza o +2 alla Forza. Una volta fatta la scelta ad ogni attivazione successiva del potere il cainita dovrà sempre fare la stessa scelta. Il potere dura un solo combattimento.

••••• **Pelle di pietra**

Attacco / Punto Sangue

Un fratello è in grado di trasformare la sua pelle in pietra, rendendola incredibilmente resistente.

Sistema:

Questo potere può essere utilizzato solo durante le Sessioni di combattimento. Il giocatore dichiara l'attivazione all'arbitro nel primo round di combattimento e il suo punteggio di Costituzione aumenterà di quattro punti per i round successivi. Tutte le regole riguardo all'Costituzione restano invariate (la disciplina non consente di attutire le ferite aggravate).

ROBUSTEZZA

Questa disciplina è diversa dalle altre in quanto non richiede una Prova contrapposta né alcuna azione da parte del fratello. Con la spesa di un Punto Sangue e un'azione gratuita si aggiungerà all'Costituzione il valore in questa disciplina per tutto il combattimento.

TAUMATURGIA

Via del Sangue

• **Assaggio di vitae**

Non in combattimento / Punto Sangue

Un fratello può assaggiare della vitae e dedurne preziose informazioni.

Sistema:

Il giocatore tocca la sua vittima con un dito e dichiara l'attivazione del potere. Dopo una normale Prova contrapposta di Prontezza più Taumaturgia contro Volontà, se egli è il vincitore, verrà a conoscenza del numero di Punti Sangue presenti nel corpo della vittima, del suo status reale e del numero di poteri a cui al momento è soggetto. Il giocatore non potrà in nessun caso notare tracce di Diablerie né di vincoli di alcun tipo.

•• **Vitae in pietra**

Azione gratuita / Punto Sangue

Un fratello può rendere la sua vitae più densa, risultando più resistente agli attacchi fisici.

Sistema:

Il giocatore può utilizzare questo potere solo durante le Sessioni di combattimento. Dopo aver dichiarato l'attivazione, in quello stesso round il suo Costituzione si considererà più alto di un punto per tutto il combattimento.

••• **Potenza della vitae**

Attacco / Punto Sangue

Un fratello può rendere la sua vitae più vecchia e preziosa, rendendo tutti i suoi poteri più efficaci.

Sistema:

Il giocatore può utilizzare questo potere solo durante le Sessioni di combattimento. Dopo aver dichiarato l'attivazione, nel prossimo round tutte le sue discipline che richiedono prove contrapposte riceveranno un bonus di due punti nell'attivazione. Il potere dura un solo round (escluso quello necessario per attivarlo).

•••• Furto di vitae

Attacco / Punto Sangue

Un fratello è in grado di “rubare” la vitae senza il minimo contatto.

Sistema:

Il giocatore può utilizzare questo potere solo durante le Sessioni di combattimento. Dopo aver dichiarato l'attivazione, compierà una normale Prova contrapposta di Prontezza più Taumaturgia contro Volontà. Se egli è il vincitore della prova, farà perdere al suo avversario tre punti sangue, che finiranno nella sua riserva. Questo potere non rende immune dai potenziali Vincoli, per questo il Furto di Vitae può essere altamente rischioso per il taumaturgo stesso.

••••• Calderone di vitae

Attacco / Punto Sangue

Un fratello è in grado di dar fuoco alla vitae dei suoi avversari.

Sistema:

Il giocatore può utilizzare questo potere solo durante le Sessioni di combattimento. Dopo aver dichiarato l'attivazione, compierà una normale Prova contrapposta di Prontezza più Taumaturgia contro Volontà. Se egli è il vincitore della prova, farà bruciare la vitae presente nel corpo della vittima, causando un numero di ferite aggravate pari al suo punteggio di Taumaturgia meno il Valore di Robustezza del bersaglio. Per ogni danno aggravato subito il bersaglio perde anche un Punto Sangue.

Via del Fuoco

Attacco / Punto Sangue

Ogni livello di competenza in questa Via Taumaturgica permette all'attivatore di creare una fiamma più o meno grande su di lui o su un bersaglio che può vedere. L'attivatore non corre il rischio di andare in Rötshreck. Per riuscire a creare la fiamma sul bersaglio è necessaria una prova riuscita di Prontezza più Taumaturgia contro Volontà. In caso di

fallimento la fiamma viene creata addosso al taumaturgo (che rimane illeso) e genera Rötshreck su tutti coloro che possono vedere il fratello. Questa Disciplina può essere usata solo in combattimento. Il danno secondario può essere evitato usando una azione di attacco per spegnere le fiamme.

- **Piccola fiamma** – Un danno aggravato nel turno, nessuno in quello seguente.
- **Fiamma media** – Due danni aggravati nel turno, un altro nel turno seguente.
- **Fiamma grande** – Tre danni aggravati nel turno, un altro nel turno seguente.
- **Grande falò** – Quattro danni aggravati nel turno, altri due nel turno seguente.
- **Incendio** – Cinque danni aggravati, altri due nel turno seguente.

VELOCITA'

Questa disciplina è diversa dalle altre in quanto non richiede una Prova contrapposta né alcuna azione da parte del fratello. Con la spesa di un Punto Sangue e un'azione gratuita si aggiungerà al valore di Schivata il punteggio in questa Disciplina. Inoltre l'iniziativa viene aumentata del valore di Velocità. Queste modifiche durano per tutto il combattimento dal turno in cui vengono attivate.

CAPITOLO IV: L'ETERNA BATTAGLIA TRA IL BENE E IL MALE

Al di fuori delle sale riccamente addobbate e dei corridoi dai tappeti rossi, dove la politica regna sovrana, nelle strade buie che la luce della luna non arriva a rischiarare, lontano dagli occhi dei mortali, i fratelli si combattono apertamente, facendo uso dei propri poteri e cercando di portare alla morte ultima i propri avversari.

4.1 L'INIZIATIVA E I TURNI

All'inizio di ogni combattimento verrà richiesto il valore di **Iniziativa**. Questo valore indica quale dei due combattenti agirà per primo in un turno ed è dato dalla somma del punteggio di Destrezza più quello di Prontezza. Un fratello in grado di usare la **Disciplina** di Velocità può attivarla per aumentare la sua Iniziativa di quel numero di punti per tutto il combattimento. Questa scelta viene fatta prima dell'inizio del primo turno. In caso contrario il giocatore potrà attivare Velocità per avere un cambio di turno, ma da allora i turni continueranno a susseguirsi normalmente.

4.2 IL COMBATTIMENTO

Il combattimento è molto semplice e richiede di sottrarre alla relativa abilità di combattimento da corpo a corpo (Rissa o Armi da Mischia) sommata alla Destrezza il valore di Schivata più Destrezza dell'avversario. Se il risultato è un valore positivo si è colpito il bersaglio. A questo

punto si passa al danno. Si sommano Forza e bonus dato dal tipo di arma e vi si sottrae la Costituzione. Se il risultato è positivo questi sono i livelli di salute inferti. Il combattimento a distanza è del tutto identico anche se per il danno va usato il valore fisso dell'arma.

4.3 I TIPI DI DANNO

Esistono tre tipologie di danno via via più gravi per la sopravvivenza del Vampiro:

DANNO DA URTO

Mazze, Spranghe, Pistole di piccolo, medio e grande calibro, Fucili. Il danno da urto può essere guarito con la spesa di un Punto Sangue per guarire 2 livelli di salute. Se un vampiro subisce più danni da urto che da qualunque altra fonte e subisce 7 danni non viene distrutto, ma finisce in torpore fino alla notte dopo quando si risveglia con un livello di salute e un Punto Sangue in meno (le altre ferite devono essere guarite da sole).

DANNO LETALE

Spade, Asce, Pugnali, Zanne di animali, Paletti di legno. Il danno letale può essere guarito con la spesa di un Punto Sangue per guarire 1 livello di salute. Se un vampiro subisce più danni letali che da qualunque altra fonte e subisce 7 danni non viene distrutto, ma finisce in torpore fino a quando non sono passati un numero di giorni pari a 10 meno il valore di Umanità del Vampiro. Inoltre per ogni

giorno passato in torpore il fratello perde un Punto Sangue. Se al momento del risveglio non possiede Punti Sangue rimane in torpore finché non ottiene Punti Sangue.

DANNO AGGRAVATO

Artigli di vampiri, Morsi di vampiri, Artigli di licantropi, Morsi di licantropi. Il danno aggravato può essere guarito con difficoltà, con la spesa di Punti sangue. Ogni danno aggravato può essere guarito con la spesa di cinque Punti Sangue, ma solo un danno può essere guarito in una giornata. Se un vampiro subisce sette danni aggravati (sette e non di meno) viene completamente distrutto. Un

vampiro distrutto viene ridotto in polvere (solo lui non anche i suoi averi).

4.3 IMPALETTARE UN VAMPIRO

Un vampiro può essere impalettato. Perché ciò avvenga l'attaccante deve procurarsi un paletto di legno (e per forza di legno) che dovrà conficcare nel cuore del cainita. Per fare ciò dovrà infliggere almeno 5 danni in un solo attacco alla vittima, ma questa invece di subire danni rimarrà paralizzata finché il paletto non le verrà tolto. Un vampiro bloccato da almeno due o più persone con una Forza totale almeno doppia della sua può essere impalettato automaticamente.

Le Armi in breve	
Pistole di piccolo e medio calibro	Danno 5 (urto)
Archi e balestre	Danno 5 (urto)
Pistole di grosso calibro	Danno 7 (urto)
Fucili	Danno 8 (urto)
Doppietta	Danno 9 (urto)
Spade e asce	Danno For +3 (letali)
Bastoni, spranghe, mazze	Danno For +2 (urto)
Pugnali da combattimento	Danno For +1 (letali)
Coltelli o pugnali piccoli	Danno For (letali)

Il Combattimento in breve
Attacco in mischia:
Destrezza + Armi da mischia o Rissa dell'attaccante - Destrezza + Schivare (+ Velocità se attivata) del bersaglio se maggiore di o allora è colpito.
Danno in mischia:
Forza (+ Potenza se attivata) + Arma dell'attaccante - Costituzione (+ Robustezza se attivata o solo Robustezza contro danni aggravati). Il risultato è il danno.
Attacco a distanza:
Destrezza + Armi da fuoco dell'attaccante - Destrezza + Schivare (+ Velocità se attivata) del bersaglio se maggiore di o allora è colpito
Danno a distanza:
Danno dell'arma dell'attaccante - Costituzione (+ Robustezza se attivata o solo Robustezza contro danni aggravati). Il risultato è il danno.

CAPITOLO V: ULTIMI APPUNTI

In questo capitolo si raccolgono tutte quelle informazioni che non rientrano nei capitoli precedenti. Si parlerà della spesa dei Punti Esperienza e della Morte del Personaggio, di regole varie riguardanti il comportamento durante una sessione di gioco e le classiche varie ed eventuali.

5.1 MORTE ULTIMA

Alla fine di ogni combattimento uno o più personaggi potranno aver raggiunto la Morte Ultima secondo il giudizio insindacabile dello staff narrativo. E' bene sottolineare che l'attacco ad un altro personaggio giocante, quando non suffragato da motivazioni IG, verrà sempre punito, ad esempio l'attaccante non riceverà Punti esperienza per quella sessione.

Se si valuta che il personaggio è andato incontro a Morte Ultima, il giocatore dovrà costruire un nuovo personaggio secondo la procedura precedentemente descritta, scegliendo un nuovo clan di appartenenza e senza cumulare i punti esperienza precedentemente ricevuti.

5.2 LEGAMI DI SANGUE

Un vampiro può creare un tipo particolare di legame con un suo fratello. Questo legame, questo "sentimento" imposto è detto LEGAME DI SANGUE e può presentarsi in 3 diversi livelli di gravità:

LEGAME DI SANGUE a 1 – il fratello prova nei confronti del suo Domitor (colui o colei che gli ha dato il sangue) una grande stima, la maggiore possibile senza una vera e propria amicizia o un amore.

Questo è il livello basilare di legame che si prova verso il proprio Sire. Tutti i Tremere hanno con il loro Reggente questo tipo di legame.

LEGAME DI SANGUE a 2 – il fratello prova nei confronti del suo Domitor un sentimento paragonabile all'amore per un fratello di sangue o per un padre. Molti Sire impongono almeno questo livello di LEGAME DI SANGUE. Il fratello saprà ancora distinguere l'affetto imposto dal sangue da quello reale, ma non dimeno agirà in funzione di questo sentimento.

LEGAME DI SANGUE a 3 – il fratello ama follemente il proprio Domitor. Metterà in pericolo la propria vita per proteggere quella del suo signore. Questo tipo di LEGAME DI SANGUE viene talvolta imposto come punizione dal clan Ventrue o, più spesso, dal clan Tremere. La fedeltà del fratello è assoluta, anche se come al solito non si ignora il suo essere artificiale.

Si dice che il Sabbat conosca un metodo per infrangere questi legami. Che questo sia vero o falso solo i figli della Spada di Caino lo sanno.

5.3 LA DIABLERIE

La diablerie, o Amaranthus, è considerata all'interno della Camarilla il crimine massimo, un peccato punito con le più orribili punizioni immaginabili... anche con la Morte Ultima. E' temuta e stigmatizzata quanto il cannibalismo nella stragrande maggioranza delle società mortali.

Consiste nel nutrirsi di un vampiro così come ci si nutre di un mortale, fino a distruggerlo e strappargli l'anima per assorbirla. Lo sforzo necessario è enorme, giacché l'anima del vampiro, o ciò che ne resta, è ostinatamente legata al guscio vuoto che è il suo corpo, una volta prosciugato dalla Vitae. Assorbire l'anima significa assorbire qualche potere posseduto dalla vittima.

Il diablerista, una volta prosciugato il corpo della vittima di tutti i punti sangue da essa posseduti, deve risucchiarne l'anima. Per fare ciò confronta la sua Volontà attuale con la Volontà del bersaglio e se la sua risulta maggiore ne beve l'anima, in caso contrario la sua vittima è distrutta e non si trae alcun beneficio. La diablerie comporta una serie di vantaggi: la generazione del cainita diminuisce di uno (se la vittima era di generazione minore) ed egli ottiene un punto in una disciplina posseduta dalla vittima. Mentre il diablerista è alle prese con il suo nefando atto è totalmente incapace di evitare o schivare alcun colpo. La diablerie lascia una profonda traccia sull'aura di chi la commette... striature nere come il peccato stesso la venano per molti anni a venire.

5.4 INTERPRETAZIONE E GIOCO DI RUOLO

Vampiri è un gioco che tratta della lotta interiore tra umanità e mostruosità di individui sottoposti alla maledizione del vampirismo. Nessun vero codice morale, nessuna legge umana impedisce a un vampiro di dare sfogo alla sua Bestia interiore, la sua orribile, profonda e autentica natura di predatore notturno e di creatura assetata di sangue... se non lui stesso, le sue convinzioni, i suoi ideali, le passioni che aveva nutrito da essere umano. E così ogni notte si consuma la tragedia della tentazione, la dicotomia tra umanità e bestialità... tra mantenere una parvenza di civiltà, ed inseguire scopi politici per la conquista di un seppur effimero potere, o cedere completamente

all'istinto distruttivo e animalesco che lo trasformerà poco a poco in un essere a mala pena senziente. Il vampiro è infondo un animale sociale ancor più dell'uomo... Nell'interpretare il tuo personaggio, ricorda dunque che è il risultato della sua vita come essere mortale, e delle esperienze che lo hanno trasformato in vampiro... quando scrivi il suo background pensa a ciò che lo vincola ancora al mondo della luce diurna, a quali sentimenti è rimasto aggrappato, o a quali ideali profondi, e come gli eventi che si succederanno sessione dopo sessione cambieranno i suoi scopi e le sue attitudini verso i suoi simili. In questo modo il tuo personaggio acquisterà maggiore spessore e ti divertirai maggiormente a interpretarlo.

5.5 I PUNTI ESPERIENZA

Dopo ogni sessione live verranno assegnati punti esperienza ad ogni giocatore, che vanno da 1 a 5 per un main event (una sessione alla quale partecipano tutti i giocatori), oppure valgono sempre 1 per un'intersessione (sessione a cui partecipano per trama solo un determinato gruppo di cainiti). Ogni giocatore può ricevere massimo 1 punto esperienza per intersessione al mese, indipendentemente dal numero di intersessioni in cui è coinvolto. La mancata consegna del diario porta automaticamente alla assegnazione di zero punti esperienza per la sessione relativa.

I punti esperienza possono essere spesi secondo quanto descritto precedentemente per la creazione.

5.6 FRENESIA E ROTSCHRECK

Durante le intersessioni o durante le sedute è possibile che un giocatore possa cadere in Frenesia o in Rotschreck. Ogni evenienza del genere verrà totalmente gestita dagli arbitri presenti. È comunque

da considerare che dopo un insulto o dopo aver visto una viva fiamma di grosse dimensioni è possibile cadere in uno dei due stati alterati vampirici e sarà apprezzato chi si comporterà in tal modo.

RÖTSCHRECK: stato in cui il vampiro cade nel vedere la luce del sole o il brillare d'una fiamma viva. Ogni vampiro teme questi due anatema della non-vita cainita. Un personaggio soggetto a Röttschreck può spendere un punto di Volontà per resistere per un turno alla vista delle fiamme. Questa spesa va effettuata ogni turno in cui si vuole agire in vista di una grossa fiamma. Se un personaggio è causa della fiamma nel primo turno potrà agire liberamente. Nel caso non voglia più spendere punti o non possa farlo dovrà allontanarsi spaventato dalla scena.

FRENESIA: stato in cui un cainita si trova se la sua natura bestiale prende il sopravvento. Esistono due tipi di frenesia: quella data dalla fame, che si attiva appena il fratello rimane con 2 Punti Sangue o meno, e quella della rabbia che, ad insindacabile giudizio dei narratori, si attiva quando si viene gravemente offesi. Nel secondo caso, e solo nel secondo, si può spendere un punto di Volontà per resistere alla Frenesia. In caso contrario o se si decida di cadervi sarà il narratore presente a dirigere le azioni del giocatore.

5.7 ABBIGLIAMENTO

Vampiri Live è un gioco essenzialmente d'atmosfera, dove anche il più piccolo particolare contribuisce all'esaltazione dell'insieme e permette ai giocatori di entrare meglio nel proprio ruolo, qualunque esso sia. Ogni cosa che spezza l'atmosfera, da un pantalone di una tuta giallo canarino a un maglione rosso con gli alberelli di natale verdi, è altamente sconsigliata. E con questo non vogliamo imporre un particolare tipo di abbigliamento, ma non permettere che oggetti fuori tema rovinino il gioco a tutti i giocatori. In breve si consiglia un abito adatto all'atmosfera di Vampiri Live

Napoli, e a chiunque non sia vestito in maniera adeguata (secondo gli organizzatori) potrà essere preclusa l'entrata al locale, o la possibilità di giocare quella determinata sera.

5.8 ARMI

È assolutamente vietato portare qualsiasi tipo di arma vera o fax-simile. Non vi saranno eccezioni. Questo provvedimento è fatto per assicurare la sicurezza di tutti. A coloro che porteranno armi vere o fax-simili sarà chiesto di lasciarle lontano dalle zone IG dell'area di gioco. Sono accettabili dei prodotti in gomma piuma o simili, ma va ricordato che ben poco si adeguano allo stile dark gotico del gioco.

5.9 LO STAFF

Lo Staff di narrazione ha sempre l'ultima parola su ogni tipo di questione riguardante la storia o il regolamento. Ciò che il Narratore dice FG non può, né deve essere, contestato sulla scena, al limite potranno essere fatti dei reclami in separata sede.

Le parole di un narratore mentre interpreta un PNG, vanno considerate alla stregua delle dichiarazioni di qualsiasi altro giocatore, senza attribuirgli una valenza speciale.

5.10 IL METAPLAY

Ogni gioco tende ad avere i suoi tarli, i suoi difetti ed i suoi limiti. Un gioco di ruolo live come **Vampiri Live Napoli** ha il suo: il Metaplay. Quando un giocatore usa le sue conoscenze ottenute FG (Fuori Gioco) per avvantaggiarsi IG (In Gioco) si dice che ha fatto Metaplay. Sgominare questo tarlo non è affatto semplice in quanto cogliere sul fatto il perpetuatore non è semplicissimo. Comunque chiunque venga sorpreso a fare uso di nozioni ottenute FG per avvantaggiarsene IG verrà allontanato dal

live per la prossima seduta. In caso la cosa si ripettesse verrà consigliato al giocatore di pensare seriamente al proprio impegno nel gioco e di allontanarsi da questo nel caso non si sia capace di trattenersi dall'agire in tal modo.

5.11 CONSIDERAZIONI FINALI

Ogni giocatore è tenuto a rispettare questo regolamento, gli altri giocatori e le figure dello staff narrativo. Un comportamento non conforme otterrà una richiesta di allontanamento da parte dello staff.

Naturalmente ci sono situazioni che questo regolamento potrebbe non aver previsto, in quel caso lo staff narrativo detiene l'ultima parola sull'andamento finale della situazione.

Ricordiamo a tutti che questo è innanzitutto un gioco ed un modo di divertirsi.

A questo proposito:

Buon divertimento!

Vampiri Live Napoli

Scheda Background del personaggio

Nome del Giocatore:
Nome del Personaggio:
Data di Nascita:
Data di Abbraccio:
Clan:
Età apparente:

Domande:
Perché il vostro Sire vi ha abbracciato?

Dove eravate negli anni '20?

Come avete trascorso gli anni della Seconda Grande Guerra?

Dove eravate negli anni '60?

Avete partecipato attivamente al cambiamento di regime della fine degli anni '80?

Dove si trova il tuo rifugio e in che cosa consiste?

Altri dati:

NB: i background devono avere come ultima data con eventi al massimo quella del 1995. Da dopo questa data infatti noi narratori inseriremo eventi di cui siete stati partecipi per poter legare le vostre storie tra loro.

Diario del Giocatore

Nome Giocatore: _____

Nome personaggio: _____

Data dell'ultima
sessione: _____

Diario (eventi importanti capitati al pg durante l'ultima sessione)

Intenzioni per il prossimo mese

Spesa dei punti esperienza:

Attributi Nuovo Punteggio x4	
Abilità Nuovo Punteggio x2	
Discipline di clan Nuovo Punteggio x5	
Discipline dei Vili Nuovo Punteggio x6	
Discipline non di clan Nuovo Punteggio x7	
Volontà Nuovo Punteggio x1	

Uso dei BG

Valore

Seguaci		
Contatti		
Risorse		