

VAMPIRI

L A M A S Q U E R A D E

Mostri

Quickstarter di

Vampiri: La Masquerade 5a Edizione



Crediti

Scritto da: Karl Bergström

Contributi alla stesura: Matthew Dawkins, Karim Muammar

Revisione: Jenny Heldestad, Karim Muammar

Progetto grafico: Tomas Arfert

Illustrazioni tratte da *Vampire: La Masquerade 5a Edizione*

Playtester: Mikael Köster, Hedvig Lindström, Beatriz Boström, Nova Colliander



*"Se sei un mostro, alzati in piedi
Se sei un mostro, un imbroglione, un diavolo,
Se hai costruito una macchina dei desideri a vapore
Se hai un segreto, un passato oscuro, un piano,
Se rapisci fanciulle o traffichi nei sogni
Vieni e resta con me.*

*Se ti hanno spezzato, alzati in piedi.
Se ti hanno spezzato, abbandonato, lasciato solo
Se sei stato affamato, una creatura fatta d'ossa
Se vivi in una torre, in una segreta, sopra un trono
Se piangi perché hai bisogno di essere abbracciato,
di essere conosciuto,
Vieni e resta con me.*

*Se sei un selvaggio, alzati in piedi.
Se sei una strega, una fosca regina, un cavaliere nero,
Se sei un guitto, un folletto, una fatina,
Se sei un pirata, un donnaiolo, un superfigo
Se giuri sulla luna e combatti la battaglia più dura
Vieni e resta con me.*

*Se sei un diavolo, alzati in piedi.
Se sei un cattivo, un pazzo, una bestia,
Se sei un vagabondo, un predatore, un prete,
Se sei un drago vieni e banchetta con noi,
Perché tutti abbiamo strisce, tutti abbiamo corna,
Tutti abbiamo scaglie, code, criniere, artigli e spine
Ed è qui nel buio dove i nuovi mondi vengono alla luce.
Perciò vieni, e resta con me."
– Catherynne M. Valente*

Edizione Italiana

Direttore editoriale: Nicola DeGobbis

Supervisore di linea: Alex Melluso

Traduzione: Marco Crosa

Revisione: Fabio Passamonti

Impaginazione: Michele Paroli, *Mana Project Studio*

Cacciatori di errori: Nicola DeGobbis, Alex Melluso

Distributore esclusivo per l'Italia: Asmodee Italia

Stampato in Italia presso la STAMPERIA SCRL

Un ringraziamento particolare a Ivan Cavestro. Senza di te tutto questo non sarebbe stato possibile.



Indice

Benvenuti nel Mondo di Tenebra	5
Introduzione	6
Capitolo 1 – Agganci e introduzione	8
Capitolo 2 – Divergenze	16
Capitolo 3 – Mostri Noi Siamo	22
Capitolo 4 – Che Farne dei Mostri?	24
Epilogo	26
Appendice	28
Mappa Relazionale	40
Aiuti per il Capitolo 3	41
Note	45

Che Cos'è un Gioco di Ruolo?

Un gioco di ruolo (GdR) è un gioco di creazione condivisa nel quale i giocatori assumono i ruoli di personaggi in un'ambientazione fittizia. Interpretano tali ruoli entro i confini di una storia avvalendosi di recitazione vera e propria e descrizioni verbali. Uno dei giocatori assumerà invece il ruolo di Narratore (chiamato "Game Master" in molti altri giochi) che ha il compito di descrivere il mondo, interpretare tutti i personaggi non controllati dai giocatori (qui chiamati PNG, o Personaggi Non Giocanti), presentare la trama e agevolare l'andamento della storia.

In una piccola città degli Stati Uniti c'è qualcuno che ammazza la gente e ne beve il sangue, cosa che per i vampiri rappresenta sempre un problema. Se l'omicida è un essere umano, potrebbe attirare l'attenzione sugli autentici predatori della notte. Se si tratta di un Fratello¹, la Masquerade² è in pericolo. Se fosse qualcos'altro, invece...

In questa avventura introduttiva per **Vampiri: La Masquerade 5a Edizione**, i giocatori assumeranno il ruolo di vampiri inumani che lottano per continuare a esistere in un mondo pieno di pericoli. In questo caso particolare, sono stati incaricati di trovare un assassino prima che la polizia e l'occhio del pubblico causino problemi ai vampiri della regione.

Cosa serve:

- Una copia di questo documento, preferibilmente stampato in modo da poterlo consultare durante il gioco e fornire copie fisiche degli aiuti e delle schede dei personaggi.
- Cinque giocatori, uno dei quali agirà come Narratore (e che dovrebbe essere l'unico a leggere per intero questo documento).
- Carta e matita per prendere appunti.
- Alcuni dadi a dieci facce di due colori diversi (consigliamo rosso e nero).

NOTE: Vampiri: La Masquerade è un gioco per persone mature – tratta temi molto seri, talvolta inquietanti. Bisogna assicurarsi che tutti i giocatori siano a loro agio con l'idea prima di cominciare a giocare. "Mostri" include scene di violenza esplicita, omicidio, sottrazione di sangue senza consenso, violazione dell'integrità personale e riferimenti alla predazione sessuale.

Si ricordi che i giocatori non sono i personaggi; si presuppone che si sentano tranquilli nell'esplorare la moralità da una prospettiva diversa dalla loro. Inoltre, questa non è la tipica situazione da GdR in cui "si riesce o si fallisce": il lieto fine, nel Mondo di Tenebra, è una cosa rara.

Il Narratore dovrebbe iniziare leggendo l'intera storia almeno una volta, in modo da avere dimestichezza con l'ossatura generale della trama. Distribuire i personaggi tra i giocatori, come si ritiene meglio tutti assieme. Dare ai giocatori un po' di tempo per studiare il background e chiarire eventuali dubbi prima di leggere ad alta voce il testo, *"Benvenuti nel Mondo di Tenebra"*, che costituisce anche l'avvio della narrazione.

Le regole di *Vampiri: La Masquerade* pertinenti a questa avventura sono sparpagliate nel testo e nelle descrizioni dei personaggi. Qualora i giocatori dovessero "uscire dal seminato", il Narratore si senta libero di usare le regole presentate più avanti o si troverà a dover improvvisare.

Note per il Narratore

1. Termine che definisce un vampiro, o al plurale tutti i vampiri.
2. Abitudine (o Tradizione) di nascondere agli uomini l'esistenza dei vampiri. Istituita per proteggere i Fratelli dalla distruzione a opera dell'umanità. La Masquerade venne adottata dopo che l'Inquisizione pose fine alle non-vite di molti vampiri.

Benvenuti nel Mondo di Tenebra

Benvenuti nel Mondo di Tenebra. È un mondo non molto diverso dal nostro, visto però attraverso una lente oscurata. Quando i mortali inconsapevoli dormono, mostruosi vampiri si aggirano nella notte sostenendo le loro esistenze di non-morti con il sangue umano. Nel corso dei secoli, questi supremi predatori si sono organizzati in una struttura neofeudale edificata su vincoli di sangue e favori.

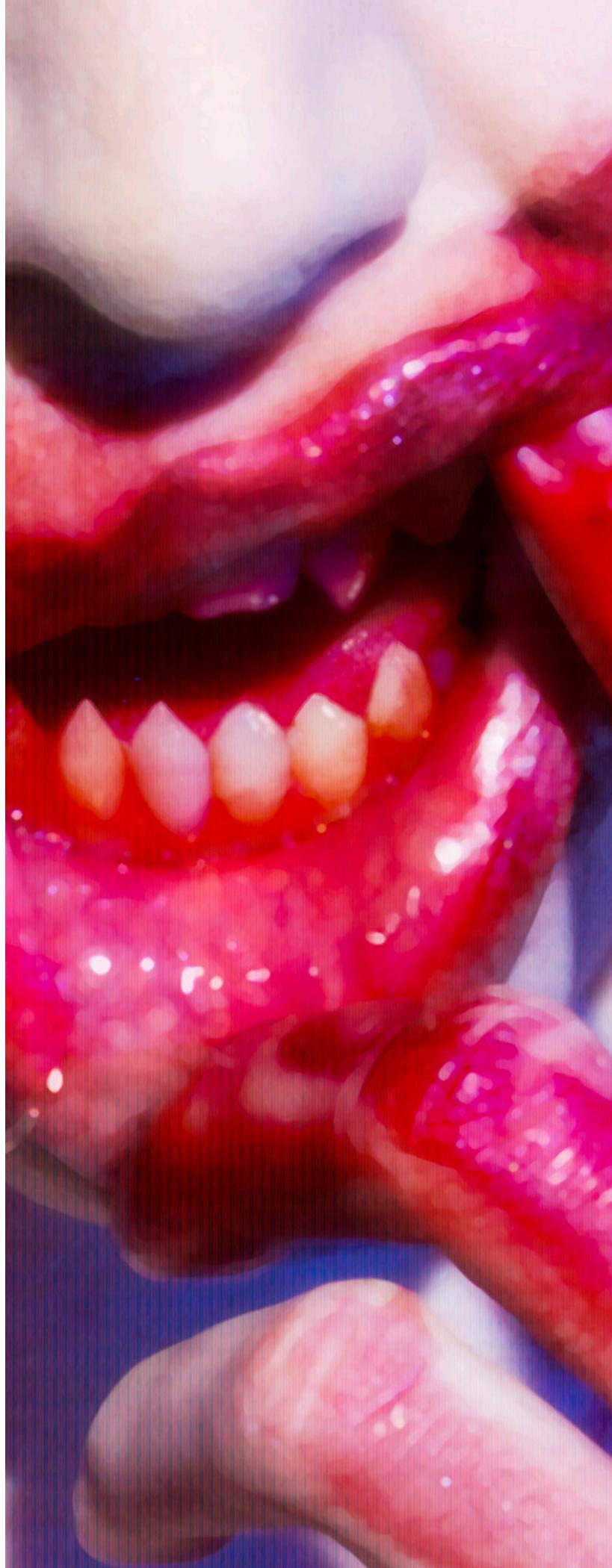
In questa storia i giocatori interpreteranno quattro di quei vampiri, riuniti in una *coterie* (un gruppo di non morti affiatato e unito) che opera in nome dei loro padroni per rimuovere le minacce alla Masquerade.

Come vampiri, possono sopportare danni che vanno ben oltre quelli che ucciderebbero un comune mortale e avranno accesso a poteri capaci di piegare o distruggere coloro che li contrastano. Tuttavia, le ore diurne non gli appartengono più e la luce del sole brucia la loro pelle. Il cibo e le bevande umane non restano a lungo nel loro stomaco. Tutto questo, però, impallidisce a confronto della Fame: la sola cosa capace di sostenerli è il sangue, e prima o poi ne vorranno sempre di più. Se si nega questo impulso se ne pagheranno le conseguenze.

In questa particolare situazione, i personaggi sono stati mandati a caccia di un assassino che potrebbe inavvertitamente attirare sul mondo vampirico attenzioni non desiderate. Sam Stokes, la loro padrona, ha la responsabilità di tenere nascoste le attività vampiriche della regione e li ha mandati a incontrare il suo contatto nella polizia locale per avere ulteriori dettagli.

La caccia al mostro (o ai mostri) è cominciata.

**SOLO IL NARRATORE DOVRÀ
CONTINUARE A LEGGERE!**



Introduzione

“Mostri” è una sorta di giallo atipico, nel quale i protagonisti non devono semplicemente capire “chi è stato?”. Dovranno invece scendere a patti con le loro nature mano a mano che svelano il mistero celato dietro agli omicidi. L'avventura è parzialmente guidata, nel senso che diverse scene fanno progredire la trama senza eccessivo coinvolgimento dei giocatori (terza e quarta vittima), ma esistono anche varie scene aperte in cui i protagonisti possono fare di testa loro.

Dal punto di vista del Narratore, la difficoltà maggiore è presagire la rivelazione del Capitolo Tre senza calcare troppo la mano, nonché gestire il cambio d'umore che avviene nel corso del Capitolo Due.

TEMA, UMORE, ELEMENTI RICORRENTI

I temi portanti di “Mostri” sono: *Mostri noi siamo* – dov'è sottolineato con inchiostro rosso che i vampiri sono effettivamente creature mostruose: non solo commettono atti esecrabili quasi ogni notte, ma finiscono inevitabilmente per sprofondare nel baratro; e *Che farne dei mostri?*.

Gli stati d'animo predominanti nella storia dovrebbero essere collera e giustizia nei primi atti, in cui i vampiri braccano il mostro, per poi passare all'orrore intimo quando ai giocatori viene svelato ciò che i loro stessi personaggi hanno fatto. Elementi ricorrenti sono il riflesso e il castigo per gli atti di crudeltà.

Allestire la Storia

L'ambientazione tipica di questa storia è una piccola cittadina americana, i particolari della quale sono volutamente lasciati nel vago allo scopo di ubicarla ovunque il gruppo desideri. Vale lo stesso per i luoghi e le persone: le loro descrizioni sono succinte quindi spetta al Narratore aggiungere dettagli e profondità. Marcus Lector è il classico uomo in doppiopetto o più uno squalo? Martha è una vecchia avvizzita oppure una donna perfettamente ordinaria? Le località visitate sono pregne di atmosfera inquietante o è meglio accentuarne la banalità? Verranno fornite descrizioni verbose ed esaurienti o si lascerà all'immaginazione dei giocatori il compito di arricchire le scene?

Le possibilità sono infinite e non possiamo sapere quali siano le migliori per i vari gruppi di giocatori.

Spunti per il Narratore

Ecco una serie di spunti di riflessione per il Narratore:

- Si scoprirà ben presto che i giocatori sanno essere creativi: visiteranno luoghi che né i Narratori né gli autori avevano previsto. Quando ciò avviene il Narratore ha il compito di improvvisare. Ciò si applica in particolar modo all'uso creativo delle Discipline: Juana potrebbe chiedere agli animali qualsiasi cosa e in qualunque luogo; Paul potrebbe usare Premonizione in qualsiasi momento. Bisogna dare sempre qualcosa ai giocatori, ma senza esagerare.
- Dove dorme la coterie durante il giorno? Si presume che abitino in un camper appositamente attrezzato, ma sono ovviamente liberi di trovare altre sistemazioni, se lo desiderano.
- Se la coterie sa come le conviene agire, si sforzerà di rimanere il più possibile defilata agli occhi dei tutori della legge mortali. La protezione di Webber arriva solo fino a un certo punto, e basta pochissimo perché la polizia cominci a interessarsi rendendo molto difficili le non-vite dei vampiri. Se qualcuno dovesse notare uno strano camper nella zona e decidere di investigare durante il giorno, i giochi finiranno istantaneamente... per sempre. Lo stesso accade se i vampiri vengono portati in centrale per essere interrogati o trattenuti in custodia, visto che non sopportano molto bene la luce del sole.
- La coterie è ovviamente libera di utilizzare l'equipaggiamento che preferisce: Sam non è certo schizzinosa, però richiede tassativamente che tale attrezzatura sia giustificabile a una eventuale ispezione della legge.

Dramatis Personae

Segue una breve descrizione delle persone coinvolte nella vicenda. Al di là di queste, i vampiri protagonisti andranno probabilmente a interagire con una serie di individui diversi qui non contemplati, dai potenziali testimoni ai famigliari in lutto.

DETECTIVE ROBERT WEBBER, IL CONTATTO NELLA POLIZIA

Corrotto con soldi e Sangue molto tempo fa, il detective Webber oggi lavora per Madame Stokes (vedere sotto) semplicemente perché pensa che i vampiri siano più adatti degli sbirri a occuparsi delle “cose buffe”: il nomignolo che affibbia a ogni caso che mostri tracce del soprannaturale.

In quello attuale tali tracce non esistono, ma Webber sa benissimo quanto sia importante che i vampiri restino nascosti. Come pure che gli assassini vengano acciuffati, certo.

SAM STOKES, LO SCERIFFO

Madame Sam Stokes rappresenta la legge per i Fratelli di queste parti, ed è un ruolo che svolge da parecchio tempo. Una volta lavorava sul campo, oggi invece tira le fila da dietro le quinte, ma il suo compito più importante resta quello di proteggere la Masquerade. È lei che ha mandato la coterie a incontrare il detective Webber, ed è a lei che i personaggi possono rivolgersi se si trovano a corto di idee o se hanno bisogno di "tirare qualche filo". (Sam fa anche un'apparizione durante il flashback nel Capitolo Tre.)

HARRY LLOYD, IL FAN OSSESSIVO

Una sera di trent'anni fa, in preda ai fumi dell'alcol, Harry Lloyd fece qualcosa che lo avrebbe tormentato per tutta la vita. Aveva sempre avuto una fissa per una stellina dei film di fantascienza, Eliza Burton, giovane attrice con un considerevole stuolo di ammiratori. Era un fan ossessivo la cui fissazione si era spinta troppo oltre, e all'insaputa di Eliza visitava spesso casa sua per spiare ogni movimento della donna. In quella notte fatale, dopo aver bevuto un po' troppo, Harry fece irruzione in casa di Eliza, e quando lei gli ordinò di andarsene perse le staffe e la uccise. O almeno è quanto dissero i giornali e il giudice. Harry sostenne sempre la propria innocenza – quanto all'omicidio per lo meno – e continua a farlo tuttora.

Uscito di prigione qualche mese fa, ha sperato che il suo crimine fosse stato dimenticato. I giornali scandalistici, però, si sono accertati del contrario: articoli acchiappa clic e videoblog tutt'altro che obiettivi hanno rispolverato il caso di Eliza Burton e ritratto Lloyd come un fan squilibrato e pericoloso.

Ora Harry trascorre un'esistenza miserabile rinchiuso in casa, ostracizzato da una comunità nella quale è spesso bersaglio di insulti e vandalismo.

Se avesse avuto i mezzi, si sarebbe trasferito altrove tempo fa.

La coterie può incontrare Harry già nel primo capitolo della storia; in caso contrario egli apparirà nel Capitolo Due.

MARCUS LECTOR, IL COLLEZIONISTA DI GRUMI

Marcus Lector è un vampiro coi soldi, e passa il suo tempo a "collezionare" vittime dotate di un sangue raro e delicato che talvolta offre persino qualche beneficio soprannaturale. Apprezza in particolare il sangue degli assassini seriali e di altri malviventi senza scrupoli o rimorsi; di conseguenza, la sua missione è analoga a quella della coterie.

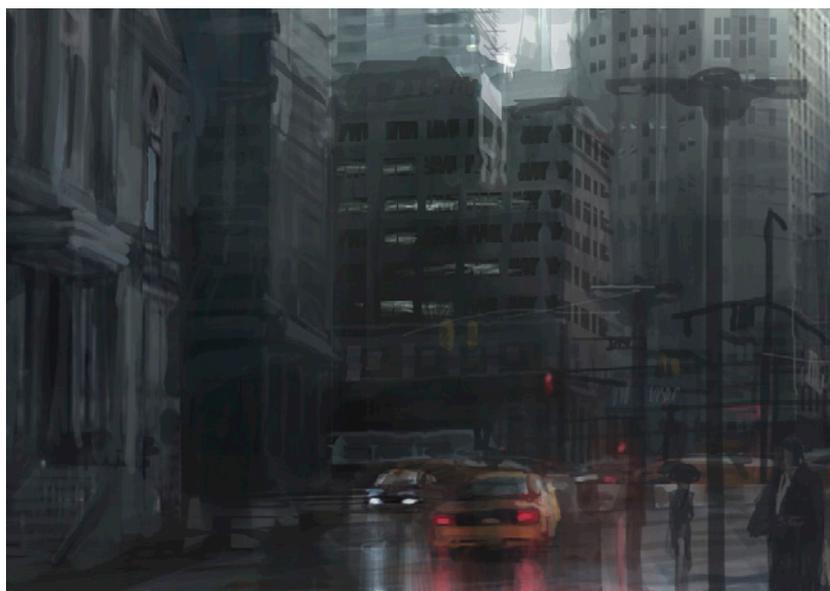
Includere Marcus in questa storia è facoltativo e la sua apparizione può fungere da ostacolo e/o da opportunità, a seconda delle azioni dei personaggi.

IL MOSTRO

Sin da quella fatidica notte di trent'anni fa, la povera Martha ha cercato di capire cosa fosse successo a sua sorella minore. Dicono sia stato un serial killer, ma qualcosa non quadra. Dettagli mancanti, elementi passati volutamente in sordina. Un pezzo alla volta ha ricostruito la notte all'albergo e quanto accaduto subito dopo, e un doloroso mondo di oscurità si è aperto davanti ai suoi occhi. Ciò le ha provocato l'irrevocabile perdita della ragione e ora, attraverso il dolore e la vendetta, Martha tenta di ricreare alla sua maniera contorta gli eventi di trent'anni fa, prima che la sua salute ceda del tutto.

LA COTERIE

La descrizione dei personaggi giocanti si trova nell'appendice. Come le altre descrizioni nel fascicolo, i particolari fisici sono volutamente vaghi così che i giocatori possano immaginare come vogliono l'aspetto dei loro vampiri. Alcune parti delle schede dei personaggi fanno riferimento a sistemi di regole non compresi in questo documento – per il momento è possibile ignorarli senza problemi.



Capitolo 1 – Agganci e introduzione

“Nessuno controlla la vita, ma chiunque sia in grado di raccogliere una padella può controllare la morte.”
– William S. Burroughs

Il primo capitolo costituisce l'introduzione alla storia e consente ai giocatori una discreta libertà di azione. È auspicabile che abbiano visto uno o due film polizieschi e sappiano almeno a grandi linee come si svolgano le indagini su un omicidio.

Regole in questo capitolo:

Le regole utilizzate in questo capitolo sono *tiri semplici*, *Volontà* e *Fame*.

Tiri semplici

I tiri semplici sono elementari: ogni volta che un personaggio vuole eseguire un'azione dall'esito non scontato, si sommano i pallini di uno degli Attributi del personaggio (Forza, Autocontrollo ecc.) a quelli posseduti in una delle sue Abilità³ (Guidare, Criminalità ecc.), si tira quel numero di dadi e si contano quelli che mostrano un risultato di 6 o più – cioè i successi. Se il totale dei successi coincide o supera la Difficoltà dell'azione (stabilita dal Narratore), il personaggio riesce nell'azione.

3. Talvolta all'abilità si sostituisce il punteggio di una Disciplina, e in alcune occasioni si tira la somma di due Attributi.

Esempio: Aileen vuole distrarre il custode in modo che il resto della coterie possa intrufolarsi nell'obitorio. Il giocatore di Aileen tira sei dadi (tre dadi per i tre pallini in Persuasione e tre dadi per i tre pallini in Sotterfugio). I risultati sono 6, 3, 4, 7, 7 e 8: quattro successi. Poiché il Narratore ha precedentemente fissato a 3 la Difficoltà, Aileen riesce nel suo intento e il custode viene distratto quanto basta.

Critici

Ogni volta che si esegue un tiro e si ottengono con i dadi normali due o più 10 ('o' su molti dadi a dieci facce), si ottiene un *critico*, e si totalizzano due successi in più (quattro totali)!!

Volontà

I giocatori che non sono soddisfatti dei loro tiri possono spendere un punto Volontà (una misura della forza interiore) allo scopo di ritirare fino a tre dadi normali (non dadi Fame). Si noti che ciò può annullare un *critico caotico* o un *fallimento bestiale* (vedere sotto). Per spendere un punto Volontà basta tracciare una croce su una delle omonime caselle sulla scheda. In questa avventura introduttiva non è previsto il recupero della Volontà: i personaggi dovranno farsi bastare le loro risorse fino alla fine della storia.

Fame

La Fame è l'eterna dannazione di tutti i vampiri: essa li sprona a una eterna caccia del sangue per soddisfare i propri impulsi bestiali. Mano a mano che la fame di un vampiro aumenta, questi impulsi si intensificano fino a

quando, prima o poi, non lo spingono a compiere azioni inumane. Il livello di Fame è rappresentato dall'uso di dadi a dieci facce di colore diverso (un dado per ogni livello di Fame), e può variare da zero (sazio) a cinque (famelico). Tutti i vampiri iniziano con un livello di Fame pari a 1. Ogni volta che si esegue un tiro, occorre rimpiazzare i dadi normali con un numero di dadi Fame pari al proprio livello di Fame.

Esempio: Charles ha un livello di Fame pari a 3 – il suo giocatore ha pertanto posizionato tre dadi di colore diverso sulla sua scheda del personaggio. Quando giunge il momento di eseguire un tiro con cinque dadi, il giocatore di Charles rimpiazza tre di quei cinque dadi con i dadi Fame del personaggio.

Critici caotici

Ogni volta che si ottiene un critico e almeno uno dei '10' ('o') proviene da un dado Fame, la natura vampirica del personaggio (chiamata anche "la Bestia") prende il sopravvento. Il personaggio riceve comunque i due successi extra, ma esegue l'azione come farebbe un mostro: uccidendo una persona che stava cercando di immobilizzare, scoprendo le zanne in faccia a qualcuno che voleva intimidire, cibandosi di qualcuno che ha incontrato mentre faceva propaganda elettorale porta a porta e così via.

Esempio: mentre ispeziona gli archivi per scoprire se in passato si sono verificati omicidi simili, il giocatore di Paul ottiene due 10, uno dei quali proviene da un dado Fame. Tuffatosi

negli archivi, Paul scopre una miriade di informazioni, ma quando l'archivista va a chiedergli se è tutto ok, Paul è talmente infastidito dall'interruzione che spezza un braccio al malcapitato.

Se non si riesce a ideare sul momento un'azione adatta, il tiro semplicemente fallisce: la Bestia ha annebbiato le azioni del vampiro.

Fallimento bestiale

Se il tiro fallisce e almeno un dado Fame risulta in un '1', la Fame interferisce con le azioni del personaggio e la Bestia emerge. Il vampiro causa qualche tipo di problema a se stesso (e probabilmente alla coterie), esattamente come nel caso di un critico caotico, con la differenza che l'azione termina con un fallimento spettacolare.

Se non si riesce a ideare un'azione adatta, lo stress dovuto al fallimento fa aumentare di un livello la Fame del personaggio.

Prove di Risveglio e uso del Sangue

La Fame aumenta ogni volta che un giocatore fallisce una Prova di Risveglio e diminuisce quando il vampiro si nutre. Le Prove di Risveglio vanno effettuate ogni volta che il vampiro usa il suo Sangue e quando si desta dal sonno dei morti ogni sera. Per effettuare una Prova di Risveglio si tira un solo dado: se non si ottiene un successo, la Fame del vampiro aumenta di uno.

I vampiri possono utilizzare il Sangue per ottenere un dado extra in qualsiasi tiro e per attivare le loro capacità inumane, chiamate Discipline (le Discipline di ciascun personaggio sono descritte sulla relativa scheda).



Esempio: Paul desidera un pizzico di vantaggio in più in un tiro per sfuggire ad alcuni cacciatori e decide di risvegliare il proprio Sangue per ottenere un dado extra. Dopo avere eseguito il tiro, a prescindere dal suo successo o fallimento, il giocatore tira un solo dado e aumenta di uno la Fame di Paul se il risultato è tra 1 e 5.

Esempio: Juana vuole usare Sussurri Ferini (vedere la scheda di Juana nell'appendice) per chiedere ai ratti nella zona di avvertire la coterie se si avvicina qualcuno. Sussurri Ferini implica una Prova di Risveglio, perciò il suo giocatore tira un solo dado e aumenta di uno la Fame di Juana se il risultato è tra 1 e 5.

Se la Fame di un personaggio è già a livello 5, il vampiro non è più in grado di eseguire volontariamente le Prove di Risveglio.

A prescindere dal risultato della Prova di Risveglio, l'effetto desiderato (uso di un potere di Disciplina, risanare una ferita o aggiungere un dado extra) si manifesta sempre. La Prova di Risveglio determina soltanto se di conseguenza aumenta anche la Fame. In questo caso, il nuovo dado Fame viene aggiunto alla scheda dopo la risoluzione dell'effetto.

Nutrirsi

Bere sangue riduce il livello di Fame di un vampiro di un quantitativo prefissato. Uccidere un essere umano bevendo il suo sangue fino all'ultima goccia è l'unico modo per ridurre a

"0" la Fame. Per bere sangue in modo adeguato servono tempo e attenzione: il morso di un vampiro provoca euforia nelle vittime, perché le zanne dei Cainiti generano un soprannaturale effetto inebriante quando bucano il vaso sanguigno. Se il vampiro si prende il tempo necessario per centrare una vena o un'arteria nel modo giusto e lecca la ferita dopo essersi nutrito, la vittima può ricordare l'esperienza solo come un nebuloso sbalzo dovuto alla droga, a un bizzarro interludio sessuale o alla delirante confusione indotta dall'alcol.

Come regola generale, tentare di preservare la vita, la salute e l'inconsapevolezza della vittima mentre ci si nutre (cose che ovviamente preservano anche la Masquerade) richiede più tempo che non semplicemente squarciare un'arteria con le zanne e succhiare avidamente il succo rosso. D'altro canto, una vittima che reagisce per difendersi rallenta l'intero processo e mette a rischio la Masquerade. Un vampiro può prosciugare e uccidere un umano indifeso o che non opponga resistenza più o meno nel giro di cinque turni.

Ai fini di questa storia introduttiva, bere un sorso da un umano (senza ucciderlo) riduce la Fame di uno o due livelli; prosciugarlo completamente la riduce di cinque, incluso l'ultimo dado Fame. Anche prosciugare e uccidere diversi animali può ridurre la Fame di uno.

Scena Uno: Incontro col Contatto

Questa scena proietta i personaggi nel vivo dell'azione e funge da introduzione alla storia. I giocatori dovrebbero concluderla ricavandone un quadro generale dell'accaduto e qualche idea su come proseguire.

Iniziare la scena chiedendo ai giocatori dove vogliono incontrare il loro contatto e allestire l'episodio nel luogo desiderato. A seconda dei giocatori lo scenario può essere un parcheggio, un locale notturno, un tratto di strada deserta o dovunque altro venga loro in mente. Dopo aver descritto l'ambiente, chiedere a ciascun giocatore di introdurre il proprio personaggio.

Il detective Robert Webber arriva all'orario stabilito ed è più nervoso all'idea di incontrare non-morti che avere un meeting clandestino. Fornisce ai giocatori una descrizione delle vittime e le informazioni note alla polizia (che non sono molte, dato che ha sospeso di proposito le indagini per dare ai personaggi il tempo di occuparsi della faccenda), quindi risponde alle eventuali domande dei vampiri. Passa anche alla coterie un numero di telefono a cui contattarlo direttamente in caso di necessità.

Le vittime

Finora sono state trovate due vittime; lo stato dei cadaveri non lascia dubbi sul fatto che i due omicidi siano collegati. Entrambi i corpi sono custoditi all'obitorio locale, in attesa dello smaltimento.

Simon Drummer, atleta universitario

La vittima numero uno è Simon Drummer, rinvenuto quattro giorni fa in un canale di scolo. Purtroppo le recenti piogge hanno totalmente alterato la scena del crimine.

Simon era un giovanotto aitante sulla ventina, che frequentava l'università in un altro stato ma era tornato a casa per una pausa dagli studi. Da' l'impressione di essere stato il classico "giovane americano purosangue": posava spesso per fotografie indossando la felpa coi colori della sua squadra di football.

Carl Thrush, abitante di scantinato

La vittima numero due è Carl Thrush, scoperto due giorni fa in un boschetto, riverso su un macigno e completamente privo di sangue: per questo Webber ha chiamato subito Sam. Il sito è già stato passato al setaccio senza trovare alcun indizio rilevante.



Carl era un uomo di circa trentacinque anni che abitava ancora nello scantinato dei genitori e non aveva alcun lavoro regolare. A dispetto dell'idea popolare riguardo le persone di questo tipo, era un individuo piuttosto attraente. Un tiro di Intelligenza + Finanza (Difficoltà 3) rivela che viveva al di sopra delle sue possibilità economiche, anche tenendo conto del sostegno dei genitori.

Passare alla scena due non appena la coterie ha posto le sue domande ed è pronta a proseguire le indagini.

Scena Due: Indagini Notturne

Questa è una scena dal finale aperto, nella quale i personaggi sono liberi di investigare sugli omicidi nel modo che preferiscono: dovrebbe rappresentare un terreno fertile per i test di abilità. Bisogna passare alla scena successiva quando i giocatori hanno finito le idee e/o quando il ritmo di gioco comincia a perdere colpi.

Si conceda ai personaggi un momento per discutere il loro approccio e decidere chi farà cosa. Spetta a loro decidere se procedere come gruppo o dividersi per coprire più terreno. In quest'ultimo caso, occorre bilanciare le scene in modo che ciascuna squadra passi grosso modo la stessa quantità di tempo "sotto i riflettori". Si chieda a ciascun giocatore cosa vuole che il suo personaggio faccia durante la prima notte. Di seguito si possono trovare alcuni esempi di piste che potrebbero seguire, ma il Narratore deve essere pronto a improvvisare se i giocatori escogitano qualcosa di imprevisto.

L'obitorio

I cadaveri delle vittime sono ancora in attesa di smaltimento nell'obitorio della contea. Di notte è presente un solo custode che lavora fino a tardi. I personaggi possono entrare forzando la serratura tramite un tiro di Prontezza + Criminalità (Difficoltà

3), corrompere il guardiano con un tiro di Persuasione + Convincere (Difficoltà 3) o spacciandosi per tutori della legge con Persuasione + Sotterfugio (Difficoltà 4). È anche possibile telefonare semplicemente a Sam o Webber e chiedere loro di sbloccare la situazione.

Se i personaggi accedono all'obitorio, possono esaminare le salme usando Intelligenza + Medicina. Se sono presenti più personaggi, eseguirà il tiro solo quello con la riserva di dadi maggiore, aggiungendo un dado in più per ogni altro vampiro presente e dotato di almeno un pallino in Medicina. "Ungendo" il custode, i personaggi otterranno anche qualche informazione essenziale.

(Tutta quella "roba alla CSI" è senz'altro possibile, ma ci vorrebbero settimane.)

SUCCESSI **INFORMAZIONE (SI RICEVONO TUTTE LE INFORMAZIONI CORRISPONDENTI AL LIVELLO DI SUCCESSO, E QUELLE DI GRADO INFERIORE)**

0	Sono due cadaveri. Hanno subito gravi atti di violenza. Meglio non guardarli troppo da vicino.
1	Entrambi i corpi sono stati sevizati con almeno un'arma da taglio di qualche tipo.
2	L'assassino si è premurato di incidere le arterie principali e nei cadaveri c'è molto meno sangue di quello che dovrebbe. In entrambi i casi sono presenti anche gravi traumi alla testa dovuti all'impatto di corpi contundenti.
3	L'aggressore ha mostrato un certo mix di competenza e furia insensata. Non ci sono tracce di morsi in nessun punto sulle vittime, ma data la capacità dei Fratelli di chiudere le ferite delle zanne con la saliva, un omicida vampiro non è comunque da escludere.
4	Negli omicidi vi è ben poca sottigliezza: a quanto pare l'assassino ha agito sull'onda della rabbia, e visto che i delitti passionali coinvolgono di solito gente che si conosce reciprocamente, è probabile che le vittime non siano state scelte a caso.
5+	Le vittime hanno probabilmente perso conoscenza a causa del trauma cranico, subendo le ferite da taglio solo in seguito. Non sembrano esserci danni premorte, il che cozza un po' con la teoria dell'omicidio furibondo.

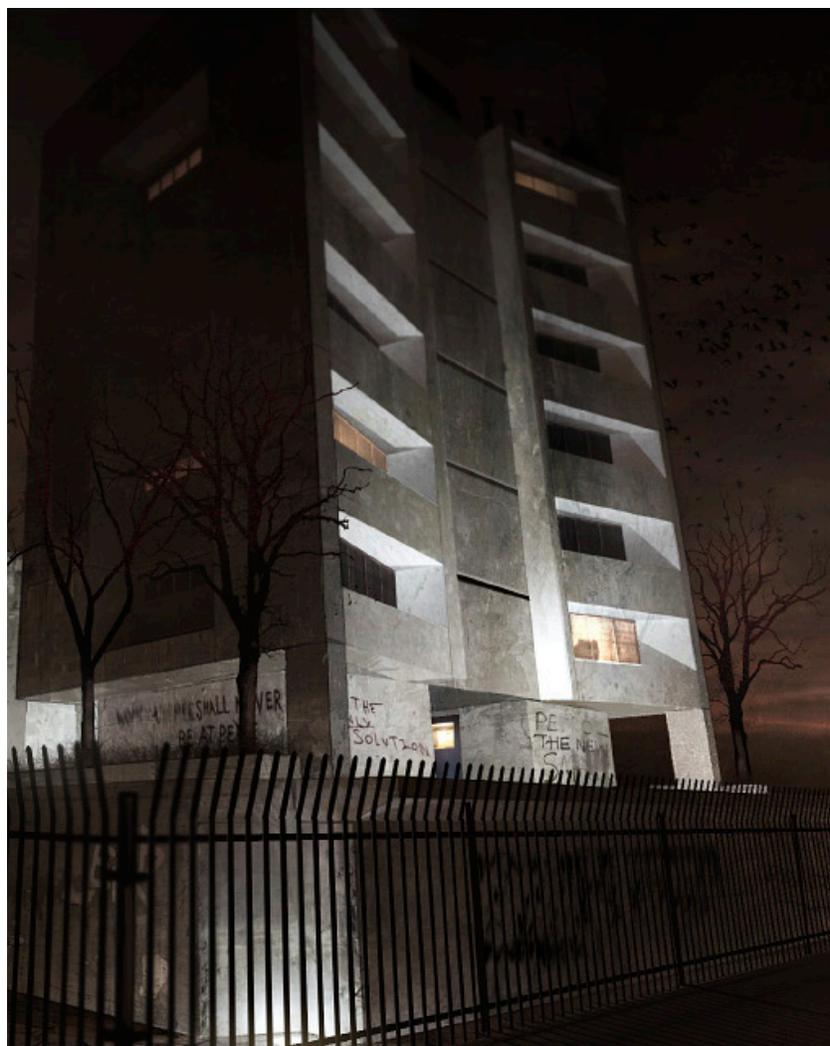
Le scene dei delitti

Purtroppo, sulle scene dei due delitti c'è ben poco da scoprire. Guardando bene, sulla seconda scena è rimasta ancora qualche goccia di sangue, che però non dice alla coterie niente di più di quanto già non sappia.

NOTA: Juana può parlare con gli animali in entrambe le due scene, ed essi confermeranno che qualcuno ha effettivamente ammazzato qualcun altro proprio lì. C'era anche un sacco di sangue.

La centrale di polizia

Rivolgersi alla polizia è poco saggio. È probabile che i personaggi non dispongano di alibi credibili, e hanno ben pochi motivi per trovarsi nella zona. Attirare su di loro l'attenzione delle autorità è una pessima idea. Inoltre, la polizia non può dire ai personaggi nulla di più di quanto hanno saputo dal detective Webber. Se la coterie insiste a voler seguire questa linea contro ogni buon senso, Webber li contatterà poco dopo per una sonora strigliata.



Le famiglie

Interrogare le famiglie delle vittime usando un qualsiasi pretesto non sarà difficile; i congiunti sembrano un po' sconcertati dal fatto che la polizia non ci abbia ancora pensato. A meno che non vadano a trovarli poco dopo il tramonto, però, i famigliari saranno a letto quando i personaggi arriveranno.

La famiglia di **Simon Drummer** è molto disponibile, e i risultati migliori si ottengono tramite un tiro di Carisma + Convincere.

SUCCESSI	INFORMAZIONE (SI RICEVONO TUTTE LE INFORMAZIONI CORRISPONDENTI AL LIVELLO DI SUCCESSO, NONCHÉ QUELLE DI GRADO INFERIORE)
0	La coterie non ottiene nulla a parte educati convenevoli.
1	Simon non aveva nemici e piaceva molto a tutti.
2	Tutte quelle chiacchiere sul suo conto sono chiaramente fasulle e non devono essere propagate.
3	Diverse ex ragazze hanno dichiarato che Simon è stato "tutt'altro che un gentiluomo" con loro.
4	Simon era un bravo ragazzo, sul serio, solo che ogni tanto lo facevano arrabbiare molto, sapete?
5+	Una volta Simon confidò di sentirsi sotto pressione per essere all'altezza delle aspettative, e che di conseguenza "poteva diventare un po' manesco con le ragazze, perché tanto a loro piace ed è quello che gli altri si aspettavano da lui." Quando lo hanno scoperto, i suoi genitori lo hanno obbligato a chiedere scusa a tutte le sue ex fidanzate.

I parenti di **Carl Thrush** sono invece meno cordiali e non vogliono avere nulla a che fare con la coterie, nemmeno se i personaggi sostengono di essere della polizia. Possono essere costretti a parlare tramite Carisma + Intimidire, sempre che ai vampiri stia bene carpire con la prepotenza delle informazioni a una famiglia traumatizzata.

SUCCESSI INFORMAZIONI (SI RICEVONO TUTTE LE INFORMAZIONI CORRISPONDENTI AL LIVELLO DI SUCCESSO, NONCHÉ QUELLE DI GRADO INFERIORE)

0	"Fuori dai coglioni, chiunque voi siate!"
1	Carl diceva di avere un sacco di nemici: gente che gli voleva male e che spesso lo aggrediva. I genitori non hanno mai visto queste persone.
2	Carl era un imprenditore di successo e pagava regolarmente vitto e alloggio in casa dei genitori.
3	Carl aveva detto ai genitori di "sbarazzarsi di tutta la sua roba se gli fosse successo qualcosa", perciò hanno bruciato tutto. Aveva un mucchio di attrezzature da laboratorio chimico, un computer e diversi pacchetti ancora da spedire.
4	L'attività di Carl comprendeva un sacco di reazioni chimiche, strani odori e molti pacchetti da spedire. Tutti i suoi contatti erano nel computer.
5+	Carl era estremamente paranoico e di recente si lamentava che qualcuno lo stava seguendo "AFK", qualunque cosa ciò significhi.

Chiedere in giro

Passare in rassegna il vicinato richiede un tiro di Fermezza + Investigare o Bassifondi, e il risultato varia a seconda di cosa chiedono i personaggi. Chiunque investa una notevole misura di tempo a fare domande può fare un tiro, "acquistando" singolarmente ogni singola informazione (i giocatori non ricevono automaticamente tutte le notizie di grado inferiore).

SUCCESSI INFORMAZIONI

0	<i>Non cavate un ragno da un buco!</i>
1	<ul style="list-style-type: none"> • Ultimamente si vede in giro gente poco raccomandabile (incerto). • I poliziotti della zona sono irrimediabilmente corrotti (vero, come i personaggi dovrebbero sapere bene). • Alle squinzie di Simon piacevano le maniere forti, questo lo sanno tutti (falso). • Carl era un maniaco che viveva in uno scantinato e che si meritava ciò che gli è successo (falso).

2

- La gente dei dintorni è retta e devota (incerto).
- Molti qui diffidano delle autorità e preferiscono farsi giustizia da soli (vero).
- Il postino era sempre stracarico di pacchi quando entrava e usciva dalla casa di Carl (vero).
- Entravano pacchi grossi, uscivano pacchi piccoli (vero).

3

- Harry Lloyd è un noto molestatore e assassino, da poco uscito di galera. Abita nei dintorni e la gente gli ha dato il fatto suo parecchie volte, ma la polizia lo protegge (vero).
- La gente di qui è diffidente e superstiziosa, incline ai pettegolezzi crudeli e alla mentalità della torma inferocita (vero).
- *“Ci sono dei mostri, là fuori. Bisogna sterminarli senza pietà.”* (Vero, ma non nel senso che credono loro.)

4

Di recente un elegantone e i suoi scagnozzi hanno ficcato il naso in giro. Guidano due macchine costose e sembrano pericolosi (vero: è Marcus Lector, descritto più avanti).

- Di solito da queste parti non si vedono senz'altro (falso), ma c'è chi dice di avere avvistato un vagabondo diverse volte durante la notte (vero: è la vittima della scena tre).
- Gli abitanti della zona non temono di prendere iniziative drastiche per garantire che il quartiere sia al sicuro dai mostri; le autorità non lo fanno o fanno finta di niente (vero).

5+

- Negli anni, Simon ha picchiato molte sue ragazze della scuola (vero).
- Carl era il “re del crack” della contea e vendeva a chiunque, minorenni inclusi (vero).
- L'elegantone alloggia in un motel di lusso sulla 56esima (vero: è dove Marcus Lector dorme durante il giorno).

Mettersi sotto

- Esaminare gli archivi in cerca di delitti simili nella zona non porterà a nulla, a meno che i personaggi non ottengano quattro o più successi in un tiro di Fermezza + Investigare. In questo caso essi scoprono che è successo qualcosa di simile in un quartiere adiacente una trentina di anni or sono, ma che ogni sua menzione è stata accuratamente cancellata dai registri (vedere il Capitolo Tre; in questo caso, i personaggi stanno seguendo le loro stesse tracce).
- Anche la ricerca di possibili individui sospetti richiede Fermezza + Investigare, e con tre successi svela l'esistenza e l'indirizzo di Harry Lloyd.
- Le ricerche sulla storia della zona, infine, non forniscono alcun indizio rilevante.

Incontro: Harry Lloyd

Se i giocatori scoprono l'esistenza di Harry Lloyd, possono decidere di fargli visita (in caso contrario, l'uomo avrà una presenza preponderante nel capitolo successivo). Se chiedono a Webber di lui, il detective risponde che non è tenuto a sorvegliare “tutti gli ex galeotti che hanno commesso un crimine ai tempi in cui Reagan abitava alla Casa Bianca”.

Harry non ha nulla da offrire eccetto le sue dichiarazioni di innocenza, e con un tiro di Prontezza + Intuito (Difficoltà 3) si avrà l'impressione che stia dicendo la verità. L'unico risultato che si otterrà con l'uso di Intimidire è che il derelitto piagnucoli implorando pietà.

Incontro: Marcus Lector

Prima o poi i giocatori vengono avvicinati da uno degli scagnozzi di Marcus, che dice che “il capo” vuole incontrarli. È anche possibile che la coterie vada direttamente ad affrontarlo dopo aver sentito ciò che si dice in giro; a prescindere dalle premesse, la scena si svolge nello stesso modo. Lo scagnozzo rivela che Marcus è uno “del Sangue” e una “parte interessata”, ma nulla di più. Se la coterie rifiuta di incontrarlo, Marcus andrà a cercarla di persona, e in questo caso sarà molto meno garbato. Può anche contattare il gruppo tramite Sam, se necessario. Se glielo chiedono, Sam è guardingo nel parlare di Marcus e non offre alcun consiglio particolare.

Marcus è venuto a conoscenza per sentito dire della missione dei personaggi e ha una proposta per loro, che esternerà dopo qualche convenevole presso il motel dove alloggia. Un tiro di Prontezza +



Consapevolezza (Difficoltà 4) rivela che gli scagnozzi di Marcus sono armati fino ai denti, nonché equipaggiati di taser. Hanno anche pronta un'ambulanza camuffata e camicie di forza. Marcus colleziona quelli che chiama "Discrasie" o "Grumi": rare formazioni di sangue umano dotate di proprietà mistiche. Sostiene che i Grumi dei serial killer siano i migliori, in quanto "cancellano tutta la colpa, tutta l'angoscia" dalla "più piacevole tra le attività". Se la coterie scopre l'assassino, Marcus lo (o la) vuole vivo/a, e offre ai personaggi un Favore maggiore⁴ come ricompensa. Se dovessero trovarlo, ma non glielo consegnassero, ne sarebbe "molto dispiaciuto"... e non aggiunge altro.

Scena Tre: la Terza Vittima

La terza scena inizia quando il detective Webber telefona alla coterie per informarla che c'è stato un terzo omicidio e stavolta i personaggi possono essere i primi ad arrivare sul posto. È probabile che ciò si verifichi all'inizio della seconda o terza notte, in base a quanto tempo i giocatori

4. Un Favore maggiore dovuto da un Fratello importante come Marcus costituisce un guadagno significativo per i personaggi, la cui unica ricompensa per un lavoro ben fatto sarebbe la semplice assenza di biasimo da parte della loro mandante.

hanno dedicato alle indagini. Tuttavia, può anche essere collocata alla fine della nottata, rendendo l'inizio del capitolo successivo anche un'emozionante corsa contro il tempo verso il sorgere del sole.

Webber indirizza i vampiri verso un condominio abbandonato piuttosto distante dalla città e chiede loro di ricontattarlo per dirgli cosa fare una volta che avranno terminato di esaminare la scena (si aspetta che gli dicano di venire a ripulire, convocare la polizia o non fare nulla). Non si unirà a loro.

Al terzo piano del caseggiato vi sono chiari indizi di occupazione abusiva e qualcuno abita qui da un bel po' di tempo. Si vedono mobili raffazzonati e rudimentali, giacigli sconnessi e l'inconfondibile armamentario dei consumatori di droga. In una delle stanze giace il corpo di un vagabondo, sevizato come le precedenti vittime, seppure in maniera meno grave. Come al solito, si chiede a turno ai giocatori cosa vogliono far fare ai loro personaggi sulla scena del delitto.

Esaminare il cadavere

La vittima non è stata svuotata del sangue, cosa evidente dal fatto che giace in un'enorme pozza di fluido vermiglio. Il suo volto, quasi infantile, è intatto, e un tiro di Autocontrollo + Investigare (Difficoltà 2) rivela che l'assassino ha infierito molto meno tagli sulla vittima, come se si fosse fermato all'improvviso. Tre successi mostrano che le ferite sono inferte metodicamente.

Perlustrare il luogo occupato abusivamente

Rovistare tra le modeste proprietà del vagabondo non rivela nulla a parte il fatto che era un tossicodipendente, povero in canna e miserevole. Tre successi in un tiro di Autocontrollo + Investigare consentono di trovare alcune lettere mai spedite in cui l'autore implora la sua famiglia di riprenderlo in casa.

Investigare il caseggiato

Il condominio è quasi del tutto vuoto, ma un tiro di Prontezza + Allerta (Difficoltà 3) svela un secondo alloggio abusivo dietro alcune assi smosse. Questo riparo sembra più temporaneo e contiene un sacco a pelo in discrete condizioni, una stufa e qualche razione militare.

C'è anche un piccolo scrigno con alcune ciocche di capelli (sono trofei provenienti da Simon e Carl, anche se non è subito evidente). La stanza non è a prova di sole, e tracce di nastro telato e biadesivo sui muri indicano che qualcosa è stato strappato in fretta e furia.

Lassassino ha alloggiato qui per un breve periodo, e se i personaggi lo deducono, ciò che trovano dovrebbe convincerli che non è un vampiro.

Sulle tracce dell'omicida

Convocare un cane (ad esempio) e rintracciare l'assassino dall'odore è un'idea brillante, che guida la coterie alla stanza descritta sopra. Si può far eseguire al giocatore solo il tiro per attivare la Disciplina, senza richiedere un tiro separato per rinvenire la traccia.

Prima che la coterie riesca a ritrovare la pista dell'omicida nella direzione opposta, il cane abbaia e comincia così il Capitolo Due.

Sorveglianza/inattività

Benché nessun personaggio stia sorvegliando attivamente il caseggiato (visto che non ne avrebbe motivo), qualsiasi vampiro che non stia attivamente agendo può eseguire un tiro di Prontezza + Allerta (Difficoltà 3) per notare diverse sagome muoversi nel buio all'esterno dell'edificio. Passare al Capitolo Due.

Nota: il tiro per ogni personaggio di guardia/inattivo deve essere eseguito per ultimo, in quanto la loro azione apre la storia all'atto successivo.

Quando tutti i personaggi hanno avuto l'opportunità di fare qualcosa, si può passare al Capitolo Due.



Capitolo 2 – Divergenze

“Occhio per occhio, dente per dente.
Ustione per ustione. Vita per vita.
Così è iniziato tutto questo. E così
tutto finirà.”

– Jenny Han, Fire with Fire

In questo capitolo la situazione, letteralmente, si scalda, e la narrazione passa da una indagine a basso profilo a un'azione più frenetica. Dopo l'accumulo di tensione nel primo capitolo, è tempo di mettere in evidenza il tema portante della storia.

Regole in Questo Capitolo

Le regole utilizzate in questo capitolo sono: *conflitti semplici (fisici) e danni*.



Conflitti semplici

Un conflitto si compone di un susseguirsi di colpi, retorici o fisici che siano. Quando ogni partecipante al conflitto ha agito una volta o rinunciato ad agire, quello definisce un turno. I turni occupano tutto il tempo richiesto dallo svolgimento narrativo: pertanto, un tiro non rappresenta necessariamente un singolo colpo con una mazza da baseball, a meno che non lo dica il Narratore.

All'inizio di ciascun turno del conflitto, ogni giocatore dichiara le proprie intenzioni; vale a dire l'obiettivo che spera di raggiungere. In un conflitto fisico può trattarsi di qualsiasi cosa, dal tentare di bloccare un motociclista in fuga al semplice mettersi al coperto.

Esempio: proseguendo da sinistra a destra attorno al tavolo, il Narratore chiede ai giocatori di descrivere le azioni che intendono compiere. Paul vuole tuffarsi al coperto, Aileen apre il fuoco e Charles prova disperatamente a respingere un aggressore senza ucciderlo. Quando tutti i giocatori hanno deciso cosa fare, il Narratore fa lo stesso per tutti i PNG e dice al gruppo quali riserve di dadi preparare. Quindi i giocatori eseguono i tiri per i loro tentativi.

Esempio: nessuno si interessa a Paul, l'avversario di Aileen si avventa su di lei e l'aggressore di Charlie continua ad attaccarlo.

Riserve di Conflitto

La riserva di dadi che ogni partecipante utilizza in un turno di conflitto è chiamata anche riserva di conflitto. In uno scontro fisico, la riserva di conflitto potrebbe

essere, ad esempio, Forza + Rissa o Autocontrollo + Armi da Fuoco. A volte i personaggi passano a un'altra riserva durante un conflitto, per esempio se cambiano arma.

Esempio: Aileen tira Autocontrollo + Armi da Fuoco contro la Destrezza + Atletica del suo bersaglio, alla quale vengono sottratti due dadi in quanto l'avversario esce dalla copertura per lanciarsi alla carica, mentre Charles impegna il suo aggressore in un confronto di Forza + Rissa contro Destrezza + Mischia. Per quanto riguarda Paul, il Narratore dichiara semplicemente che trova un riparo senza bisogno di tirare, dal momento che nessuno lo ha attaccato in questo turno.

In un conflitto semplice, sia l'attaccante sia il difensore tirano le proprie riserve di dadi simultaneamente. Chi ottiene più successi vince quel turno di conflitto. Il vincitore sottrae dal suo totale i successi ottenuti dal difensore e applica il rimanente sotto forma di danni (vedere sotto).

Se il conflitto è unidirezionale, per esempio quando il difensore sta solo cercando di non farsi colpire, soltanto l'attaccante è in grado di infliggere danni. Se entrambi i partecipanti sono in grado di causare danni all'avversario, il conflitto è bidirezionale ed entrambi i partecipanti si considerano attaccanti. In questo caso, le azioni di entrambi si fondono in un singolo tiro di conflitto. In caso di pareggio entrambi i contendenti infliggono un punto di danno all'avversario (si ricordi però di aggiungere i danni provocati dalle armi, qualora siano applicabili; vedere sotto).

Armi a distanza

Il combattimento a distanza si risolve come un confronto, di solito contro la riserva di Destrezza + Atletica del difensore. Nei casi in cui i due combattenti si scambiano attacchi a distanza, è possibile risolverlo come un conflitto bidirezionale (vedere sopra) di Armi da Fuoco.

Ciò presuppone che i soggetti abbiano a disposizione qualche forma di copertura limitata, come un'automobile o l'angolo di un edificio. Un personaggio del tutto allo scoperto subisce una penalità di due dadi alla sua riserva di difesa.

Schivare

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

Avversari numerosi

In un conflitto nel quale abbia senso attaccare in massa, un personaggio che si trovi ad affrontare più avversari perde un dado dalla sua riserva di difesa per ogni successivo nemico che lo prende di mira.

Per attaccare diversi avversari nella stessa azione, un personaggio dovrà invece suddividere la propria riserva di attacco.

Danni

In un conflitto fisico, i danni si applicano alla Salute. Essi corrispondono al margine di successo del vincitore del confronto e andranno a scalare le caselle Salute presenti in scheda. A volte, le circostanze definiscono l'insorgere di

danni aggiuntivi dopo il confronto:

- Se il vincitore ha usato un'arma, il valore di danno della stessa si aggiunge al margine ottenuto (ai fini di questa storia introduttiva, i danni delle varie armi sono assegnati a discrezione del Narratore – un coltello potrebbe infliggere +1, un fucile +3 e così via).

Esempio: aprendo il fuoco con la sua pistola, Aileen ottiene due successi più del suo avversario. Sommando il valore di danno +2 della sua arma, il bersaglio subisce un totale di 4 danni.

Tipi di danno

Nello *Storyteller System*, i danni si suddividono in due categorie:

- **Danni Superficiali:** contusioni, stiramenti, graffi e simili, che però non provocano un immediato pericolo di vita. Pugni, calci e armi non letali come i taser infliggono danni Superficiali. Le armi comuni, come pistole e lame, infliggono danni Superficiali ai vampiri.
- **Danni Aggravati:** ossa rotte, ferite profonde e lesioni che causano pericolo di vita. Le armi affilate e perforanti causano danni Aggravati agli umani. Il fuoco, la luce del sole e gli artigli e i denti di alcune creature soprannaturali causano danni Aggravati ai vampiri.

Conteggio dei danni

I personaggi applicano i danni ricevuti alle caselle della Salute. **A meno che non sia specificato diversamente, i danni Superficiali vengono dimezzati (arrotondando per eccesso) prima di essere applicati.** Indicare ogni livello di

danni Superficiali sulla scheda del personaggio annotando una “/” su una casella. I danni Aggravati, invece, devono essere registrati sulla scheda tracciando una “X” sulla casella.

Menomazione

Quando un personaggio subisce danni di un tipo, o un insieme dei due tipi, sufficienti a riempire completamente le caselle della Salute, subisce una Menomazione. I personaggi Menomati perdono due dadi da tutte le riserve pertinenti: le riserve fisiche e qualunque altra riserva di dadi il Narratore ritenga influenzata dalla menomazione.

A discrezione del Narratore, a questo punto i mortali sono inabilitati. Ogni ulteriore livello di danno di qualsiasi tipo, Superficiale o Aggravato, che viene subito da un personaggio Menomato, converte in Aggravato un livello di danno Superficiale subito in precedenza. Trasformare in “X” la “/” precedentemente annotata sulla scheda. Si ricordi di dimezzare come di consueto i danni Superficiali prima di convertirli.

Le caselle sono finite

Quando le caselle della Salute si riempiono completamente di danni Aggravati, un personaggio è fuori combattimento, forse in modo permanente. In un combattimento fisico la conseguenza è il coma o la morte (se umano), oppure il torpore (se vampiro; in questa storia introduttiva, tuttavia, il personaggio è a tutti gli effetti escluso dal gioco).

Risanare i Danni

I vampiri possono risanare un livello di danno Superficiale per turno effettuando una Prova di Risveglio.

Scena Uno: Ci Sono Addosso!

Questa è una scena di azione pura, con i personaggi che cercano di sfuggire a una marmaglia di “cacciatori di mostri” convinti di braccare un serial killer e che gran parte della malvagità umana abbia origini soprannaturali. A complicare le cose c'è il fatto che sterminare semplicemente gli inseguitori non soddisfa precisamente il bisogno di mantenere un profilo basso e preservare la Masquerade. Notare che la scena potrebbe finire in fretta se i personaggi si danno subito alla fuga, soprattutto se hanno precedentemente notato i cacciatori.

All'insaputa della coterie, un altro gruppo è alla disperata ricerca dell'assassino, ma finora i suoi membri sono rimasti in un garage a caricarsi psicologicamente. Stanotte, però, qualcuno ha avvistato l'omicida e la squadra ha deciso di entrare in azione. Purtroppo per loro, sono tutt'altro che cacciatori veterani, e quando arrivano sul posto trovano la coterie invece dell'assassino.

Se la coterie ha avvistato la marmaglia nel capitolo precedente, concedere ai giocatori un attimo per reagire prima che i cacciatori li raggiungano. In caso contrario, i cacciatori si avventano su di loro all'improvviso, ben sapendo dove sono.

Esattamente come prima e come descritto nelle regole qui sopra, il Narratore chieda a ogni giocatore che cosa fa il suo personaggio, quindi si svolgono grosso modo tre turni di combattimento, durante i quali i giocatori con un po' di sale in zucca tenteranno probabilmente di scappare. Se tre turni non bastano a chiudere la faccenda, se ne possono aggiungere un altro paio, presupponendo che l'azione sia divertente per tutti. Trascorso questo tempo, se la coterie sta ancora tentando di fuggire, riesce nell'impresa; se invece resiste ancora ai cacciatori, saranno questi a battere in ritirata.

La marmaglia

Il Narratore può decidere le dimensioni del drappello a seconda della difficoltà che vuole imprimere alla scena, ma sei combattenti rappresentano grossomodo un numero adeguato. I punteggi di caratteristica dei singoli cacciatori non sono importanti: si usi invece una riserva di dadi prefissata per ciascun tiro. Se il Narratore non vuole tirare dadi, può anche assegnare ai suoi PNG un numero

automatico di successi pari a metà della riserva predefinita e lasciare che siano solo i giocatori a eseguire i tiri.

Metà dei cacciatori è formata da reduci di guerra, con sei dadi nelle riserve, carabine semiautomatiche AR-15 (+1 alla riserva di attacco, danno +3) o fucili a canna liscia (danno +4), e sei caselle di Salute. Il resto del gruppo ha solo quattro dadi, è armato con mazze da baseball o da golf e analoghe armi improvvisate (danno +2) e ha cinque caselle Salute. Se si vogliono rendere le cose più “interessanti” per i personaggi, armare uno o due cittadini di bottiglie molotov⁵ (danno +0, ma Aggravato contro i vampiri).

Cosa succede se la coterie massakra il gruppo di cacciatori? Be', se i vampiri hanno cura di nascondere bene i cadaveri e non lasciano alcun testimone vivo, non succede nulla fino alla fine dell'avventura. Tuttavia, un tale numero di persone scomparse nello stesso momento prima o poi susciterà clamore e la coterie finirà, forse letteralmente, sulla graticola quando la notizia giungerà all'orecchio di Sam. Se ne uccidono solo alcuni e il resto si dilegua, la caccia all'uomo assume presto dimensioni preoccupanti mano a mano che i superstiti diffondono la loro versione. A questo punto, Sam non avrà altra scelta che togliere di mezzo i personaggi.

Il Narratore non deve mostrare pietà se l'unica soluzione ai problemi proposta dai giocatori è violenza insensata o massacro gratuito.

Se la scena si svolge nelle prime ore della notte, quella successiva inizia subito dopo che i giocatori hanno avuto un'ora o due per riprendere fiato. Se si è svolta a tarda ora, la scena successiva comincia non appena i vampiri si risvegliano la sera dopo.



5. Non sanno che stanno combattendo contro dei vampiri, ma diamine: il fuoco è efficace contro un sacco di cose, specialmente se si vuole vederle bruciare...

Scena Due: Il Capro Espiatorio

A seconda della tempistica, questa scena può svolgersi presto o tardi durante la notte. Il finale è aperto e richiede che i personaggi prendano alcune decisioni difficili. La scena inizia quando il detective Webber telefona ai personaggi offrendo loro un'opportunità appena emersa. La terza vittima ha spronato all'azione il quartiere, che ha già dato un nome al suo mostro: Harry Lloyd. I ben intenzionati cittadini sono ora in marcia per somministrare un po' di buona vecchia "giustizia di strada". Webber la ritiene una soluzione eccellente e consiglia di lasciare che gli omicidi siano addossati a Lloyd. Tutto ciò che la coterie deve fare è assicurarsi che Harry non sopravviva all'incontro con la folla inferocita: i morti non hanno bisogno di avvocati e non presentano alibi, e per Webber non sarebbe difficile mettere tutto quanto a tacere in un secondo momento.

Concedere alla coterie un attimo per digerire l'idea e decidere il da farsi. A livello ideale, la situazione dovrebbe presentare ai personaggi almeno qualche dilemma morale.

Se decidono di non fare nulla, Sam li contatta per dire la sua: stavolta non hanno scelta. Se insistono a non voler fare nulla, Harry viene spedito in coma dalla folla e più tardi i vampiri passeranno qualche brutto momento con Sam: per i Fratelli la disobbedienza è una colpa grave, spesso fatale. Passare alla scena tre.

Se la coterie decide di agire, vuoi per incolpare Harry, vuoi per salvarlo (non molto tempo fa i personaggi si trovavano nella sua stessa situazione, dopotutto), la scena prosegue a casa di quest'ultimo, ora assediata da svariate dozzine di cittadini infuriati che si stanno "pommando" per sferrare l'assalto.

Ciò che accade poi dipende dalla coterie, ma ecco alcune possibilità:

- Se i vampiri assistono passivamente, a un certo punto la folla prende d'assalto la casa e picchia Harry fino a ridurlo in coma, come indicato sopra. A questo punto la coterie può avvicinarsi di soppiatto all'uomo nella confusione (tiro di Persuasione + Furtività con Difficoltà 3) e finire il lavoro.
- Se cercano di soffiare sul fuoco per spingere la folla a linciare Harry a morte, usare Carisma + Espressività (Difficoltà 3) o Persuasione + Espressività (Difficoltà 4) a seconda se i personaggi parlano direttamente



ai cittadini o si nascondono tra loro fingendo di assecondarli. Almeno due personaggi devono riuscire nel tiro per incitare la folla quanto basta per compiere l'atto. Molti cittadini in seguito proveranno orrore per se stessi, perché non avrebbero mai pensato di poter arrivare a tanto.

- Se vogliono arringare la folla per convincerla ad andarsene, le riserve di dadi sono le stesse di cui sopra, ma la Difficoltà sarà maggiore (+1) perché la moltitudine è ormai molto inferocita.
- Intrufolarsi nella casa per fare uscire Harry dal retro richiede di mettere in atto un diversivo – probabilmente un tiro di Prontezza + Sotterfugio (Difficoltà 2; le folle sono facili da influenzare), seguita da Autocontrollo + Criminalità (Difficoltà 3) per entrare. Se i vampiri promettono di aiutarlo, Harry non ci mette molto a farsi convincere.
- Convincere Harry a mostrarsi alla folla, gridare "ha una pistola!" e semplicemente sparargli a sangue freddo è un'azione di Fermezza + Sotterfugio (Difficoltà 3) seguita da Autocontrollo + Armi da Fuoco (Difficoltà 2). Al resto penserà Webber.

Di sicuro le coterie più creative escogiteranno altre soluzioni.

E se la coterie si scontrasse con la folla?

Questa è una vera sciocchezza. O i personaggi sono sopraffatti dal numero o ammazzano abbastanza persone da fare scappare gli altri, diventando poi i ricercati numero uno in America, braccati da umani e vampiri senza distinzioni. Tuttavia, provocare un incidente per spingere la folla a focalizzarsi su di loro è una valida tattica diversiva.



A prescindere da come vada a finire l'episodio, segue un periodo di calma prima che le ruote del mondo ricomincino a girare e abbia inizio la scena tre (almeno una notte dopo).

Scena Tre: La Quarta Vittima

Anche la scena tre comincia con una telefonata di Webber: hanno trovato una quarta vittima, e stavolta non c'è modo di farla passare sotto silenzio. Mentre i vampiri dormivano, una donna delle pulizie ha scoperto, nella suite di un albergo nei dintorni, il cadavere di Mike Clark, modello e gigolò. Stavolta la coterie si sente dire che la scena del delitto è più complessa e che la polizia la sta già passando al setaccio. Purtroppo a Webber non è stato consentito di accedervi.

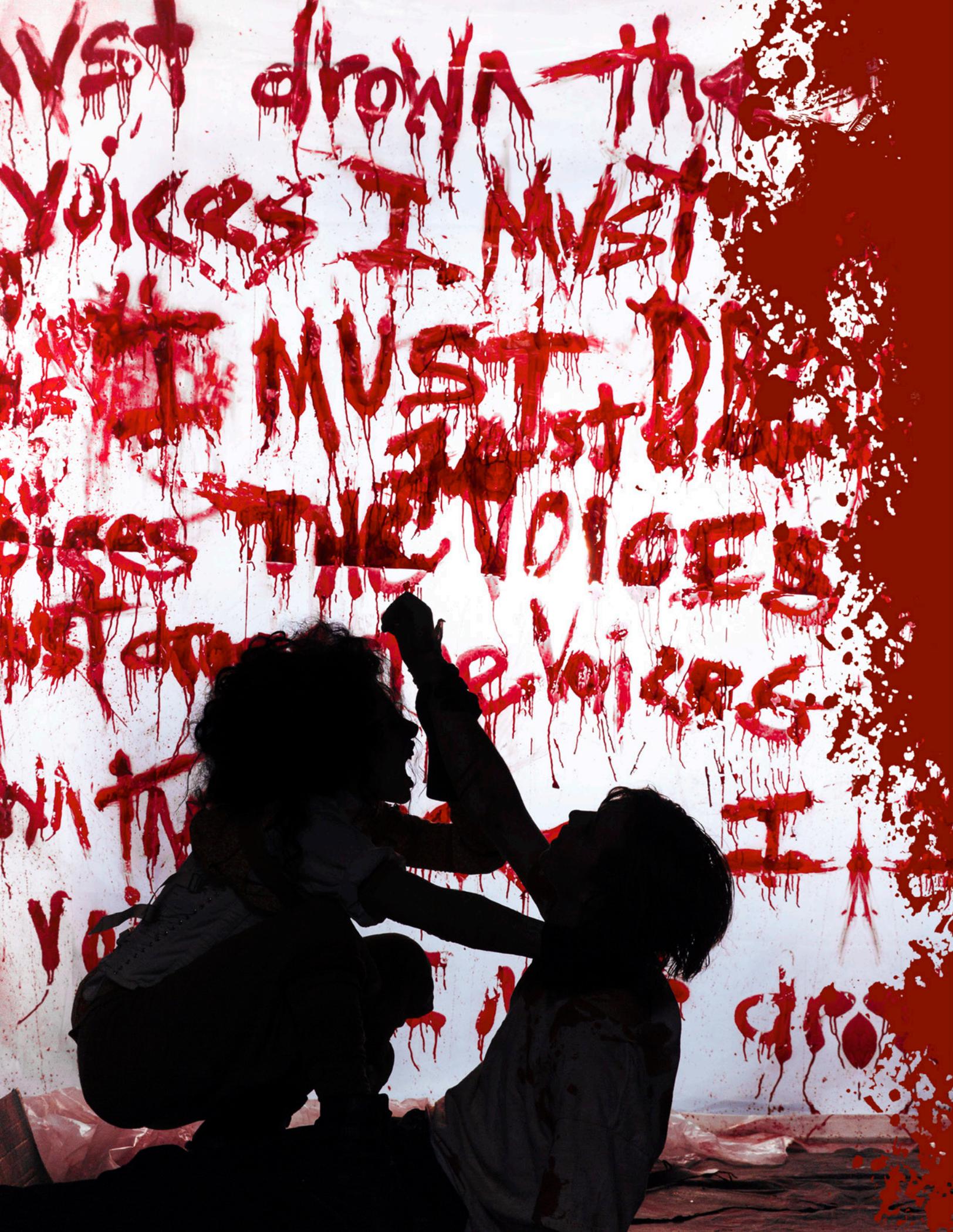
L'episodio culmina nella "grande rivelazione" della storia, che sfocia direttamente nel flashback del Capitolo Tre. La principale difficoltà consiste nel raggiungere la scena del crimine, che è stata transennata dalla polizia.

Le opzioni possono essere le seguenti, pur non escludendone altre:

- Intrufolarsi a tarda notte. La polizia non ama fare le ore piccole e si limiterà a piantonare la suite con due agenti di servizio per assicurarsi che la scena del delitto non venga contaminata. Spacciarsi per agenti di polizia è difficile – ma certamente fattibile, tramite Carisma + Sotterfugio (Difficoltà 5). È anche possibile mettere fuori combattimento i due agenti, ma ciò potrebbe suscitare sospetti in seguito. Distrarli in qualche modo, per esempio attivando un allarme antincendio, può funzionare altrettanto bene.
- Arrampicarsi dall'esterno dell'edificio è abbastanza difficoltoso, in quanto la finestra dovrà essere forzata senza che gli agenti se ne accorgano, scalando al tempo stesso la parete (Destrezza + l'abilità più bassa tra Atletica e Criminalità, Difficoltà 5). Qualsiasi indagine sul posto, ovviamente, dovrà poi svolgersi in assoluto silenzio.
- La soluzione più semplice è telefonare a Sam e chiedere il suo aiuto. Meno di un'ora dopo, i personaggi ricevono il permesso di esaminare la scena.

Non appena ottengono l'accesso, i personaggi capiscono che la scena è effettivamente più elaborata delle precedenti, e in un modo che ne provoca l'immediato riconoscimento. Il cadavere è stato disposto ad arte e ferocemente seviziato, ma nel chiaro tentativo di ricreare un episodio nel passato della coterie, piuttosto che sull'onda della collera. Sul muro è scritto un messaggio che ha sconcertato la polizia, ma che per la coterie significa molto: "Quattro per quattro". A questo punto il Capitolo Due termina immediatamente e la coterie si ritrova catapultata nel passato.





Capitolo 3 – Mostri Noi Siamo

*“Giammai sotto al mio letto
i mostri sono stati.
Perché nella mia testa
essi son sempre vissuti.*

*Dei mostri non ho timore,
giacché mostri non ravviso.
Perché fin da sempre
ogni mostro ha il mio viso.”*
– Nikita Gill

Questo capitolo è un flashback e sarà probabilmente molto più breve dei due che l'hanno preceduto. In esso la coterie scopre finalmente l'identità dei veri mostri. Narrare un flashback può far sorgere qualche problema se i giocatori non collaborano: in tal caso bisogna interrompere il gioco per spiegare cosa ci si aspetta da una scena del genere. Altrimenti si possono narrare gli spezzoni in modo rapido e diretto, tornando al presente non appena il messaggio del capitolo è stato messo bene in chiaro.

La cronologia delle scene è frammentaria come spesso lo sono i viaggi nei ricordi. Pertanto, bisogna assicurarsi di allestire ciascuna di esse nel modo più accurato.

Si può cominciare passando ai giocatori gli aiuti in appendice e concedendo loro un attimo per leggere la descrizione e gli spunti della prima scena.

Se per caso cade loro l'occhio anche su quelli delle scene successive, nessun problema. Prima di passare alle scene due e tre, dare al gruppo un momento per leggere le relative indicazioni.

Regole in questo Capitolo

A livello ideale, questo capitolo dovrebbe essere giocato senza ricorrere ai dadi. Se i personaggi vogliono usare le loro Discipline, bisogna ricordargli che le scene si svolgono trent'anni nel passato, subito dopo la loro trasformazione, e che quindi avranno accesso soltanto a un singolo potere: il primo della loro Disciplina con due pallini (cioè quello gratuito).

Scena Uno: Innocenza Perduta

“Oh, no. Ti costa molto più della tua vita. Uccidere gente innocente?” dice Peeta. “Ti costa tutto ciò che sei.”

– Suzanne Collins, *Il canto della rivolta*

In questa scena, la futura coterie deve affrontare le immediate conseguenze di avere brutalmente sevizato e ucciso un essere umano.

La scena è ambientata in una suite d'albergo a più stanze, nelle ore piccole della notte, con i personaggi che si riprendono dalle nebbie della Frenesia⁶ per scoprirsi in piedi sul cadavere insanguinato di una persona. Sono letteralmente fradici di sangue. Chiedere loro, semplicemente: *“allora, cosa fate?”*

Si può dare ai giocatori qualche attimo per recitare la propria parte, ma appena stanno per entrare nella tradizionale modalità di risoluzione dei problemi, bisogna gettare benzina sul fuoco facendo spalancare all'improvviso la porta della suite da un giovane festaiolo che grida *“è arrivata la bambaaa!”*. Quando il ragazzo sbigottito fissa la scena del massacro e si prepara a urlare, quella che sarà probabilmente la sua ultima azione da vivo, i vampiri hanno per le mani la loro seconda vittima di quella notte.

Si conceda ai giocatori qualche altro istante prima di aumentare la pressione per la terza volta: un altro festaiolo, forse un giocatore di football a giudicare dalla stanza, emerge da una delle camere laterali esigendo di sapere *“cos'è tutto 'sto bordello?”*. Stavolta la coterie ha un po' di spazio per reagire coscientemente, ma non bisogna rendere loro la non-vita facile.

Quando la scena si è sviluppata a sufficienza e ormai i personaggi si stanno facendo prendere dal panico (preferibilmente mentre diverse persone bussano insistenti alla porta chiedendo cos'è successo, o tutti quanti loro hanno crisi di nervi, o sentono incombere la catastrofe), effettuare uno stacco sulla scena successiva, che si svolge circa un'ora prima.

6. Stato nel quale la vera natura dei vampiri, da essi talvolta chiamata “la Bestia”, prende il sopravvento soverchiando i sensi e obbligando il vampiro a cedere ai suoi istinti più primordiali e animaleschi.



Scena Due: I Morsi della Fame

“Le pance piene producono buone maniere. I morsi dell'inedia generano mostri.”

– Hilary Mantel, *Anna Bolena: una questione di famiglia*

In questa scena, la coterie scopre gli antefatti della scena precedente e il prezzo terribile che comporta sfidare la Bestia. La scena dovrebbe essere caratterizzata da descrizioni particolareggiate e contenere preferibilmente meno dialogo del solito. Non c'è da preoccuparsi se assume un carattere sconnesso e surreale: i ricordi dei personaggi, nel migliore dei casi, sono nebulosi.

La scena è ambientata nell'atrio e nell'adiacente ristorante di un grande albergo, dove brulica una folla di persone. I personaggi partecipano alla festa di chiusura di un'importante conferenza e c'è parecchia allegria nell'aria. Tutti si abbandonano all'euforia dell'open bar, della musica a tutto volume e della gradita compagnia dei loro amici. Tutti tranne i personaggi, che finora hanno rifiutato di bere sangue umano ma sono sempre più deboli a causa della Fame. Sono stati convocati all'albergo da una loro simile (Sam), che desidera insegnargli i rudimenti dell'esistenza vampirica.

Si può chiedere ai giocatori cosa fanno i loro personaggi in un ambiente come quello, sottolineando gli impulsi oscuri che li attanagliano in continuazione, specialmente nelle vicinanze di un così gran numero di succulenti mortali. Dopo un po' effettuare uno stacco sulla suite, dove i personaggi si sono rifugiati nel disperato tentativo di stare vicini a meno gente possibile, temendo ciò che altrimenti potrebbero fare.

Nella suite, i giocatori hanno un momento per recitare la paura e il disprezzo della loro natura aliena, mostruosa. Gli umani lì presenti se ne vanno subito dopo, ma almeno una persona si trattiene (è stata piazzata lì da Sam, ma questo i personaggi non lo sanno) e si avvicina all'improvviso ai vampiri dicendo “sono qui per voi”. Sulla vista dei personaggi cala una cortina rosso sangue, quindi il gioco riprende con la scena tre.

Scena Tre: Un Legame è Stretto

“L'omicidio è come le patatine: uno solo non basta mai.”

– Stephen King, *The Dome*

La scena tre è calma, fredda e calcolata. Si svolge poco dopo la scena due ed è a questo punto che i pezzi del rompicapo finalmente si ricompongono e il collegamento al presente si manifesta in tutta la sua agghiacciante chiarezza. È una scena prevalentemente di dialogo.

La scena è ambientata nella suite, il più lontano possibile dal macello nelle altre stanze. Insieme ai personaggi c'è Sam, che in cambio di futuri favori ha acconsentito a dare loro una mano. Interpretare Sam e chiedere ai personaggi come pensano di rimediare al casino che hanno combinato. Bisogna rifiutare con disprezzo qualsiasi suggerimento di “chiamare i ripulitori” o cose del genere. Prima o poi a qualcuno verrà in mente di camuffare gli omicidi come l'opera di un serial killer, e Sam concorda che non è una cattiva idea. A seconda di quanta gente hanno ammazzato i personaggi finora, Sam risponderà qualcosa tipo *“dovremo mettere mano ai numeri per renderli credibili?” prima o poi, ma sarà per un'altra volta.*

I personaggi possono discutere un po' i dettagli dell'approccio, e stavolta si permetta loro di adottare pienamente la modalità risolutiva. Chiudere la scena e il capitolo quando qualcuno accenna al fatto che forse dovrebbero lasciare un messaggio da parte del 'killer': *“Quattro per quattro”.*

Bisogna assicurarsi che tutti abbiano afferrato il punto, prima di chiudere: è questo episodio che ha cementato i loro legami come coterie e che li ha messi al guinzaglio di Sam.

NOTA: parlare con ciascun giocatore dopo la chiusura del capitolo e, se c'è stata molta tensione emotiva, è meglio prendere una pausa.

7. Vale a dire: uccidere altre persone.

Capitolo 4 – Che Farne dei Mostri?

Non all'inizio, ma... proprio lì, all'ultimo istante. C'è un inconfondibile senso di sollievo. Perché loro erano spaventati, capisci, e ora vedevano per la prima volta quant'era facile semplicemente... lasciarsi andare. Sì, loro hanno visto, in quell'ultimo nanosecondo, hanno visto... ciò che erano. Tu, te stesso, tutto quell'immenso dramma, non era altro che un grezzo simulacro di presunzione e stolta volontà, e potevi semplicemente mollare la presa. Sapere finalmente che non eri tenuto ad aggrapparti così forte. Capire che tutta la tua vita – lo sai, tutto il tuo amore, tutto il tuo odio, tutti i tuoi ricordi, tutto il tuo dolore – era sempre la stessa cosa. Era sempre lo stesso sogno, un sogno che facevi in una stanza chiusa a chiave, il sogno di essere una persona. E come un sacco di altri sogni, alla fine c'era un mostro.

-Nathan Cole, *True Detective*

Questo è il capitolo finale della storia, nel quale i vampiri affrontano il “mostro” e forse loro stessi, trovandosi obbligati a prendere alcune decisioni cruciali.

Regole in questo Capitolo

Il capitolo fa uso di tutte le regole descritte precedentemente.

Scena Uno: È di Questo che si Tratta

Dato che ormai i personaggi sanno che l'assassino è collegato alle azioni efferate da loro commesse in passato, dovrebbero riuscire a identificarlo e rintracciarlo piuttosto facilmente.

La scena può essere ambientata dovunque desiderino i giocatori, qualche tempo dopo gli eventi del Capitolo Due. Un esame delle identità delle vittime di trent'anni prima rivela in fretta che una di esse ha una parente ancora viva che abita a un'ora di auto da lì, e che sin da allora conduce una indagine privata sugli omicidi rimasti irrisolti.

Questa scena offre anche alla coterie l'opportunità

di chiudere eventuali spunti narrativi rimasti in sospenso; per esempio, può essere un ottimo momento per incontrare di nuovo Marcus Lector.

Cosa non sorprendente, la scena termina quando la coterie si appresta ad affrontare il mostro (o i mostri).

Scena Due: Scontro Finale

In questa scena i personaggi affrontano finalmente il/i mostro/i, confermando quanto dovrebbero avere già indovinato e trovandosi obbligati a decidere come porre fine a tutto quanto.

La scena è ambientata in una proprietà di campagna con al centro una grande casa. Se i vampiri annunciano la loro presenza, Martha li invita a entrare. Se si intrufolano, la donna è nel soggiorno in paziente attesa della fine.

Come giocare questa scena dipende un po' da cosa ci si aspetta che i giocatori facciano e da come desiderino raggiungere il climax. In linea di massima, può essere tutto ricondotto a tre opzioni:

Il climax emotivo

Se i giocatori sembrano intenzionati a esplorare appieno i dilemmi morali della storia, senza rimanere delusi da un finale quasi privo di azione, Martha non oppone praticamente alcuna resistenza fisica. Invece, si sforza il più possibile di conficcare e ritorcere dentro di loro il pugnale della vergogna e del senso di colpa. La coterie dovrà decidere cosa fare di lei: consegnarla alle autorità e all'iniezione letale, rischiando che gli eventi di trent'anni prima tornino ad affiorare? Lasciarla andare, nonostante ciò che ha fatto e il pericolo che rappresenta? O ucciderla seduta stante, con lo sguardo fisso in uno specchio oscuro?

Il climax combattivo

Se i giocatori appaiono inclini a uccidere Martha o consegnarla a Lector, ma vorrebbero un finale ricco d'azione, si può organizzare una battaglia alimentata dall'odio e dalla disperazione tra i personaggi e Martha. Al fine di rendere interessante lo scontro fisico tra una donna anziana e quattro vampiri,

bisogna mettere in campo il grande livellatore: il fuoco. Mentre la coterie affronta Martha, la donna appicca il fuoco alla casa, che diviene rapidamente un labirinto di fiamme e fumo. Martha ha una riserva di combattimento pari a sei dadi e sei caselle Salute. L'agguerrita vecchietta combatte vibrando una mannaia da macellaio (danno +2), e al fine di attaccarla i vampiri devono prima superare un tiro di Fermezza + Allerta (Difficoltà 4), sia per localizzarla sia per lottare contro l'innato istinto vampirico di fuggire dal fuoco. Subiscono una penalità di -2 dadi alla difesa dagli attacchi di Martha, in quanto lei conosce a menadito il dedalo della sua dimora e può avventarsi su di loro dagli angoli più inaspettati. Inoltre, tutti i vampiri subiscono a ogni turno un livello di danni Aggravati a causa del fuoco.

I risultati possibili sono tre: o la coterie fugge dall'edificio in fiamme lasciando nel vago la sorte di Martha⁸, o soccombe a Martha e le fiamme, o uccide la donna. Un finale particolarmente poetico potrebbe vedere tutti i mostri perire nel fuoco.

Il climax del collezionista

Se sembra che i personaggi non vogliono consegnare Martha a Lector ma neanche ucciderla seduta stante, Marcus appare per raccogliere ciò che gli è dovuto (anche se in precedenza i vampiri hanno rifiutato la sua offerta). Lector concede loro un'ultima opportunità di consegnargli spontaneamente la donna, poi attacca.

Marcus possiede sette dadi in combattimento e otto caselle Salute. Riduce anche di due tutti i danni che subisce grazie alla sua capacità di recupero vampirica. Combatte con una sciabola (danno +3). I suoi scagnozzi hanno sei dadi e sei caselle della Salute, e indossano giubbotti antiproiettile (convertono in Superficiali fino a quattro punti di danni Aggravati). Impugnano tutti dei mitra (danno +2).

Lector non lotta fino alla morte, ma batte in ritirata con la promessa di farla pagare alla coterie se viene Menomato (vedere sopra) o se perde tre o più seguaci senza ottenere progressi. Inoltre egli ritiene più importante andarsene con Martha che distruggere i personaggi.

⁸. Sarà senz'altro morta nell'incendio. Certo, dev'essere così.

Scena Tre: Conclusione

Questa scena serve a chiudere ogni spunto rimasto aperto e descrive le conseguenze della storia su una scala cronologica più ampia. Non occorre che duri più a lungo di una breve descrizione.

A seconda di come si è comportata la coterie, i personaggi riceveranno le lodi o il biasimo di Sam. In generale, se hanno provocato più fastidi degli omicidi originali (il che rientra nel campo delle probabilità per i giocatori di un certo tipo), Sam sarà molto contrariata. Se ne hanno causati di meno sarà soddisfatta, e se i vampiri hanno agito in modo particolarmente sottile potrebbe persino mostrare un guizzo di gentilezza.

Marcus tiene fede alla parola data se i personaggi gli hanno consegnato Martha. Dovranno convivere con il fatto che molto probabilmente Marcus sottoporrà a Martha un trattamento orribile e userà il suo sangue per offuscarsi la coscienza quando lo farà.

A seconda di come si sono comportati con Harry, l'uomo può essere morto, in coma o vivo e infelice.

La cosa più importante, tuttavia, è in che modo i personaggi sono stati cambiati dalla loro ordalia, e per questo si rimanda all'epilogo.



Epilogo

Ci sono due possibili epiloghi per “Mostri”, a seconda di come i personaggi hanno abbracciato le proprie Bestie interiori durante la storia o se sono riusciti a tenerle a bada. Il gruppo si prenda un momento per discutere quale tipo di finale ritenga che meriti la coterie.

I vampiri hanno manifestato empatia per le vittime dell'assassino nel Capitolo Uno? Hanno usato le loro Discipline per spadroneggiare sul prossimo? Hanno accettato l'offerta di Marcus Lector senza pensarci due volte? Hanno espresso solidarietà per Harry? Hanno massacrato la marmaglia nel Capitolo Due? Hanno trucidato crudelmente il povero Harry? Sono sembrati sconvolti dalla rivelazione nel Capitolo Tre? Cos'hanno fatto alla conclusione del Capitolo Quattro? Voler compiere il bene ha davvero importanza se i risultati sono malvagi? Può attenuare la colpa, il castigo che viene inflitto a una coterie che disobbedisce?

NOTA: Vampiri: La Masquerade include un sistema di Umanità che regola quanto possa degenerare lo stato bestiale di un personaggio. Dal momento che questa storia introduttiva costituisce un racconto a se stante, il sistema vi è stato implementato in maniera astratta.

Finale dell'Umanità

Nonostante le molte minacce che l'hanno assillata, la coterie è riuscita ad aggrapparsi alla propria umanità per qualche notte ancora. Prima o poi i personaggi soccomberanno: una notte o l'altra succede a tutti i vampiri, ma per il momento esiste un compromesso tra ognuno di loro e le loro Bestie.

Paul

Hmm... forse la storia in cui si trova è più complicata di quanto pensasse? Può esserci più di un protagonista? Che la vita continui per le persone che non sono più nel suo campo visivo? Quant'è profonda, comunque, questa “tana del bianconiglio” che chiamano “mondo”?

Ci devono essere schemi, ovviamente, schemi...

Charles

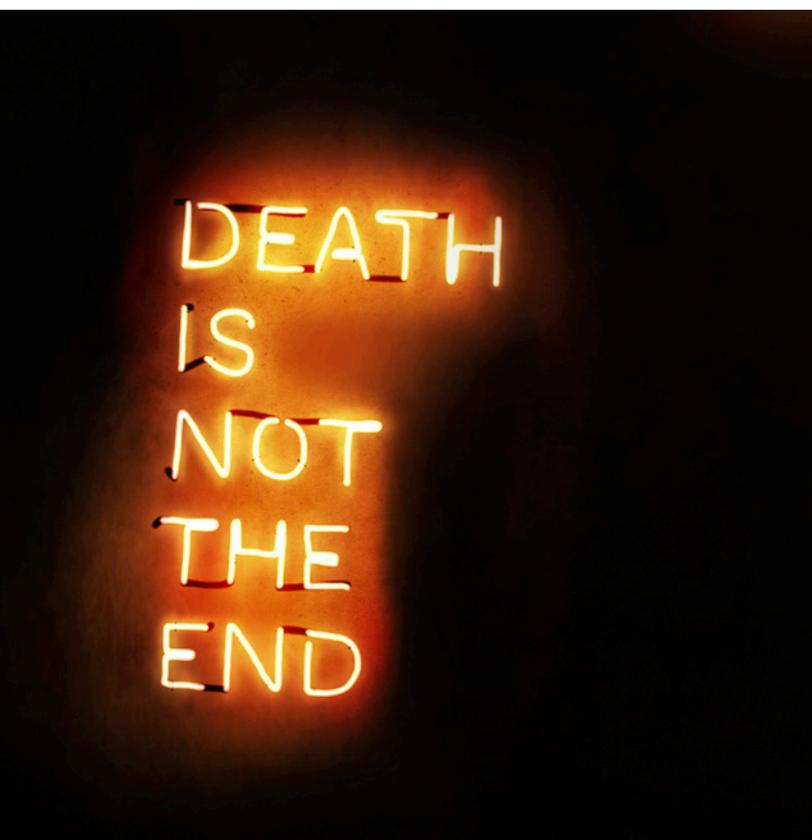
Fare la cosa giusta è dannatamente difficile, questo è chiaro. È come se non ci fosse nulla di scindibile in bianco e nero, Solo scale di grigio, e deve lavorare continuamente per vedere il suo percorso. “Non c'è provare”, naturalmente. Ma una cosa è certa: un giorno dovrà pagare per ogni vita che ha preso.

Aileen

A volte, se si concentra tantissimo, è quasi come se possedesse di nuovo quella scintilla... ma no. L'ha persa con il suo battito cardiaco. Non significa che non possa ancora ispirare gli altri, ovviamente. Forse questo è il suo destino: essere una musa eterna.

Juana

Il mondo degli animali è migliore del mondo degli uomini. Ma non importa quanto lo voglia, lei non è un animale. Questa sua maledizione è qualcos'altro, ed è più chiaro a lei che ad altri, quando guarda dentro lo specchio. I due mondi devono essere tenuti sotto controllo, in equilibrio, o succedono cose brutte.



DEATH
IS
NOT
THE
END

Finale della Bestia

Grazie all'indolenza, inettitudine o desiderio, la Bestia è stata libera di crogiolarsi negli atti oscuri della coterie, erodendone l'umanità fino a portare i personaggi sempre più vicini a quel luogo buio dove la ragione scompare del tutto e la natura vampirica regna suprema.

Paul

Lo sapeva: è stato lui per tutto questo tempo! La sua mano ha avviato le ruote del destino e ha messo in moto tutto quanto: è stato principio, causa e fine di tutto! Ora sa esattamente come fugare tutti questi dubbi in futuro, come mettersi sotto i riflettori. Tutto ciò che gli serve è una lama... e degli schemi.

Charles

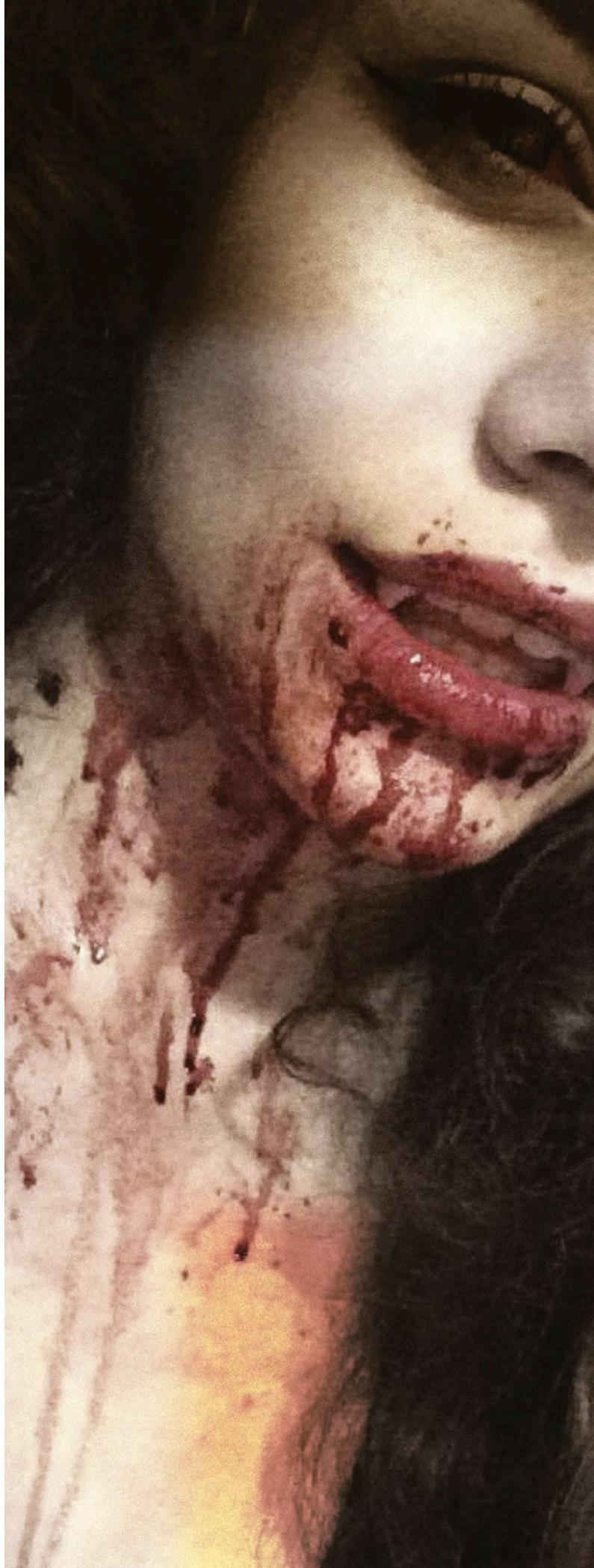
Sono tutti peccatori, tutti colpevoli. Non c'è bianco o nero, solo fango profondo e avvolgente. C'è dentro fino al ginocchio, ed è un bene: lui è dove deve essere. Lui è lo spurgatore e il mondo è una fogna. Dopotutto, non è lui bloccato su questa terra con tutti loro, sono loro rinchiusi su questa terra con lui!

Aileen

La vede ora. La risposta era proprio lì. Si trova nei Grumi - quel sangue speciale che pochi possiedono, accessibile solo uccidendo. Ma può essere coltivato, nutrito, infuso nel sangue più alacremenente. Tutto ciò di cui ha bisogno è un soggetto e l'accesso esclusivo. E motivazione, ovviamente, e dolore, ingredienti essenziali della creatività. Per fortuna, sa esattamente quali nervi toccare...

Juana

Il mondo degli umani deve finire. Da sola, con gli animali, troverà finalmente la pace. Ci possono essere altri vampiri con lei, naturalmente, se riescono a sopravvivere col sangue animale. Ci saranno altri che vedono le cose come lei. Come castori, rosicchierete le radici del mondo, affinché cada e torni alla natura.



Appendice



Paul Clunie, il “protagonista”

Età apparente: sulla trentina
Data dell'abbraccio: fine anni Ottanta

Qualunque sia la storia, tu sei il suo protagonista. Tutte le cose accadono per una ragione, e quella ragione sei tu! Non ti chiedi mai perché, è così che dev'essere. Se, a volte, le altre persone non la vedono in quel modo, devi farglielo capire, facendo vedere loro i segni e gli schemi evidenti, che mostrano lapalissiani il tuo coinvolgimento nelle trame che ti circondano. In una vita precedente, eri un analista, che guardava i dati finanziari e trovava segni di cambiamento. Un lavoro importante, certo, ma davvero noioso. Quindi hai iniziato a invent... ehm, vedere schemi, modelli, trame... finché un giorno è arrivato uno straniero e fu l'inizio di una storia infinita. E diciamocelo, le storie sono meglio di notte comunque!

La coterie con cui giri è la tua spalla, il cast di supporto, Fratelli che sono lì per evidenziare la tua presenza nella storia. Sei fedele a loro come sono fedeli a te, sia nelle azioni che negli intenti.

Relazioni:

CHARLES

A volte ti sembra che Charles... non ci arrivi. È il tuo braccio forte, lui Bud e tu Terence, ma a volte è come se non capisse chi è chi. Comunque non ha problemi a mollare le luci della ribalta, e ciò ti sta bene.

AILEEN

Ogni storia ha bisogno di una primadonna, e lei è questo. Peccato che reciti più neorealisticamente di quello che ti servirebbe, cioè essere sicuro che tutti capiscano la tua importanza nello schema delle cose. Dovrebbe davvero mettere più impegno nel suo ruolo, e meno nella sua arte!

JUANA

Se non fosse stato per quell'occasione nel tuo passato condiviso, avresti passato pochissimo tempo con questa... creatura. Una volta hai commesso l'errore di guardare sotto gli stracci, e quello che hai visto era meglio lasciarlo in pace. Ti pare che sia interessata a te, ma ti importa poco dei suoi affetti.

Percepire l'Invisibile

I sensi del vampiro si sintonizzano su dimensioni al di là della sfera terrena, consentendogli di percepire presenze altrimenti nascoste all'occhio nudo. Queste possono essere altri vampiri che usano Oscurazione⁹, qualcuno che usa Auspex per spiare il personaggio o persino un fantasma al centro della stanza.

■ **Costo:** gratuito.

■ **Riserve di dadi:** Prontezza + Auspex o Fermezza + Auspex.

■ **Sistema:** ogni volta che qualcosa di soprannaturale si cela in piena vista, il Narratore esegue un tiro nascosto di Prontezza + Auspex contro una Difficoltà da lui definita. Se si tratta di un'entità che si sforza attivamente di restare nascosta, il Narratore può richiedere un tiro alla cieca ("Lisa, tirami sette dadi") come azione contrastata contro la riserva pertinente del bersaglio. Per esempio, individuare un vampiro che usa Oscurazione richiederebbe un tiro di Prontezza + Auspex contro Prontezza + Oscurazione. Se il vampiro cerca attivamente un'entità soprannaturale nascosta, può eseguire un tiro analogo di Fermezza + Auspex.

■ **Durata:** passivo.

Premonizione

Il vampiro sperimenta lampi di intuizione. Questi possono manifestarsi come pelle d'oca, ispirazioni improvvise o persino vivide visioni. Pur non essendo mai particolarmente precise, queste visioni possono indurre il vampiro ad allontanarsi da un pericolo o svelare una verità trascurata fino a quel momento.

■ **Costo:** gratuito o una Prova di Risveglio.

■ **Riserve di dadi:** Fermezza + Auspex.

■ **Sistema:** ogni volta che il Narratore lo ritiene appropriato, questo potere offre al personaggio un improvviso suggerimento che lo aiuta in qualche modo, facendogli trovare un indizio che gli era sfuggito o salvandolo da un pericolo. Che si manifesti al personaggio sotto forma di un'improvvisa visione di se stesso che cade in trappola, di un invitante bagliore rosso sulla seconda svolta a destra durante un inseguimento o di un breve lampo che rivela lo scheletro nascosto dietro le assi del pavimento nell'ufficio del Principe, questo potere concede sempre

⁹. Potere vampirico che consente di rimanere nascosti e invisibili in ogni situazione. Non è compreso in questa avventura introduttiva.

al Narratore la facoltà di velocizzare sottilmente lo svolgersi della storia o di indirizzarla sul binario desiderato.

■ **Il vampiro può anche provocare volontariamente una premonizione concentrandosi su un soggetto** ed eseguendo una Prova di Risveglio e un tiro di Fermezza + Auspex. Il numero di successi determina il livello di intuizione eventualmente ottenuta sul soggetto.

■ **Durata:** passivo.

Annebbiare la Mente

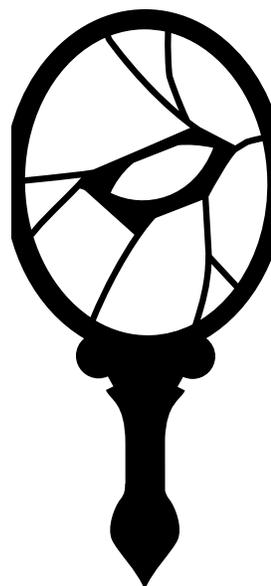
Pronunciando il comando "*Dimentica!*", il vampiro può far sì che la vittima Dominata dimentichi il momento attuale e gli ultimi minuti che lo hanno preceduto, quanto basta per nascondere un nutrimento superficiale o un incontro fortuito. Non vengono plasmati nuovi ricordi, e se messa sotto pressione, la vittima si renderà conto di avere 'perso' qualche minuto.

■ **Costo:** gratuito.

■ **Riserve di dadi:** Carisma + Dominazione contro Prontezza + Fermezza.

■ **Sistema:** non è richiesto alcun tiro contro una vittima mortale impreparata. Offuscare la memoria di una vittima che oppone resistenza o di un altro vampiro richiede invece un tiro di Carisma + Dominazione contro Prontezza + Fermezza.

■ **Durata:** indefinita.



VAMPIRI

LA MASQUERADE

Nome <i>Paul Clunie</i>	Concetto <i>"Protagonista" illuso</i>	Predatore
Cronaca <i>Mostri</i>	Ambizione	Clan <i>Malkavian</i>
Sire	Desiderio	Generazione <i>12a</i>

ATTRIBUTI

Fisici		Sociali		Mentali	
Forza	●●○○○	Carisma	●○○○○	Intelligenza	●●●○○
Destrezza	●●○○○	Persuasione	●●●○○	Prontezza	●●●○○
Costituzione	●●○○○	Autocontrollo	●●○○○	Fermezza	●●●●○
Salute		Volontà			
□□□□□ ■■■■■■		□□□□□ □■■■■■			

ABILITÀ

Armi da Fuoco.....	●●○○○	Affinità Animale.....	○○○○○	Accademiche.....	●●●○○
Atletica.....	●○○○○	Autorità.....	○○○○○	Allerta.....	●○○○○
Criminalità.....	○○○○○	Bassifondi.....	●○○○○	Finanza.....	●●●○○
Furtività.....	●○○○○	Convincere.....	●●○○○	Investigare.....	●●○○○
Guidare.....	●○○○○	Espressività.....	○○○○○	Medicina.....	○○○○○
Manualità.....	●○○○○	Galateo.....	●○○○○	Occulto.....	○○○○○
Mischia.....	○○○○○	Intimidire.....	○○○○○	Politica.....	○○○○○
Rissa.....	○○○○○	Intuito.....	●●●○○	Scienze.....	○○○○○
Sopravvivenza.....	○○○○○	Sotterfugio.....	●●○○○	Tecnologia.....	●●●○○

DISCIPLINE

<i>Auspex</i>	●●○○○	<i>Dominação</i>	●○○○○	○○○○○
<i>Percepire l'Invisibile</i>		<i>Annebbiare la Mente</i>		
<i>Premonizione</i>				
	○○○○○		○○○○○	○○○○○

Risonanza

Fame □□□□□

Umanità □□□□□ □□■■■■■

Charles Cruz, il “cavaliere bianco”

Età apparente: quasi quaranta

Data dell'abbraccio: fine anni Ottanta

Hai sempre fatto “la cosa giusta” quando eri vivo, e non vedi alcun motivo per cambiare ora che sei morto. Il malvagio deve essere punito e il cattivo abbattuto. Non è tanto per difendere gli indifesi, quanto per colpire i malvagi, e non l'hai mai usata come comoda giustificazione per le tue azioni. Sei un giusto dopo tutto, non un brutto o un bullo!

Non sei un avido di gloria, anzi cerchi di essere più un operatore silente. A volte funziona, a volte no. Non importava al vampiro che ti ha fatto, che hai sempre considerato un po' un fastidio. Ora sei libero e puoi correre con la tua banda. Se solo la strada su cui sei stato messo fosse in linea con la tua personale bussola morale...

Ci sono state le occasioni in cui sei scivolato, per fame o per rabbia, e stai sempre attento a non metterti in tali situazioni. Ma se il peggio dovesse accadere, sai che la tua coterie ti coprirebbe le spalle.

Relazioni:

PAUL

Paul è un pazzo. Ma è il tuo pazzo, no? È perfettamente in grado di prendersi cura di se stesso, ma a volte vede cose che non ci sono. Spesso, naturalmente, vede cose che sono o saranno lì, ed è molto utile, se solo sapessi distinguere cosa è cosa!

AILEEN

È una dei buoni. Ti ricorda l'artista della strada in cui sei cresciuto, entrambe capaci di creare cose meravigliose con le loro mani, di mostrare il mondo com'è “dentro” e come dovrebbe essere: puro. Comunque, ora sembra essere soprattutto d'ispirazione per gli altri.

JUANA

È gentile, come una nonnina o qualcosa del genere. Ed è già stata maledetta, quindi è libera dal peccato ora. A volte è un po' difficile capire a cosa stia pensando, ma è così con gli anziani, no?



Salto Sovraumano

L'empia forza del vampiro non si limita alle sue braccia e ai pugni, ma può farlo balzare più in alto e più lontano di qualsiasi mortale.

■ **Costo:** gratuito.

■ **Sistema:** il personaggio può saltare in verticale un numero di metri pari a tre volte il suo livello di Potenza, e cinque volte il suo livello di Potenza in orizzontale. Il vampiro può spiccare questi balzi prodigiosi senza bisogno di prendere la rincorsa.

■ **Durata:** passivo.

Spaventare

Anziché attirare la gente, il vampiro sfrutta il suo Ascendente per scacciarla. Con questo potere il personaggio assume un aspetto minaccioso ed emana un'aura di pericolo abbastanza potente da spingere i mortali a non suscitare il suo interesse; persino i vampiri ci pensano due volte prima di agire contro di lui.

■ **Costo:** gratuito.

■ **Sistema:** il valore di Ascendente del personaggio si somma a qualsiasi tiro di Intimidire. Per attaccare il vampiro occorre un tiro di Fermezza + Autocontrollo con Difficoltà 2.

■ **Durata:** una scena o finché non viene disattivato volontariamente.

Bacio Vincolante

I Baci dei vampiri causano sensazioni quasi estatiche nei mortali, ma questo potere li sorpassa di gran lunga. I mortali di cui si nutre il personaggio diventano irrimediabilmente dipendenti dal Bacio, ne contraggono una vera ossessione e si mettono persino a cercare il vampiro per riceverlo ancora. Spesso i mortali diventano anemici, si fanno del male o addirittura muoiono a causa della dipendenza, ma i vampiri lo considerano un utile potere per formarsi un gregge.

■ **Costo:** gratuito.

■ **Sistema:** il vampiro può scegliere se usare o meno questo potere ogni volta che si nutre. Il personaggio somma un numero di dadi pari al suo Ascendente a tutte le riserve basate su Carisma che usa successivamente sul soggetto morso. Un mortale Baciato da questo potere può effettuare un test di Volontà (Difficoltà pari all'Ascendente del vampiro)

ogni settimana per resistere agli effetti. Se supera il test per tre volte consecutive riesce a spezzare l'influsso del potere, così come avviene in caso di una singola vittoria critica.

■ **Durata:** finché la vittima non resiste con successo.



VAMPIRI

LA MASQUERADE

Nome <i>Charles Cruz</i>	Concetto <i>"Cavaliere bianco"</i>	Predatore
Cronaca <i>Mostri</i>	Ambizione	Clan <i>Brujah</i>
Sire	Desiderio	Generazione <i>12a</i>

ATTRIBUTI

Fisici		Sociali		Mentali	
Forza	●●●○○	Carisma	●○○○○	Intelligenza	●●○○○
Destrezza	●●●○○	Persuasione	●●○○○	Prontezza	●●○○○
Costituzione	●●●○○	Autocontrollo	●●○○○	Fermezza	●●●●○
Salute		Volontà			
□□□□□ □■●●●■		□□□□□ □■●●●■			

ABILITÀ

Armi da Fuoco.....	●○○○○	Affinità Animale.....	○○○○○	Accademiche.....	●○○○○
Atletica.....	●●○○○	Autorità.....	○○○○○	Allerta.....	●●○○○
Criminalità.....	●●○○○	Bassifondi.....	●●●○○	Finanza.....	○○○○○
Furtività.....	●●○○○	Convincere.....	○○○○○	Investigare.....	●○○○○
Guidare.....	●○○○○	Espressività.....	○○○○○	Medicina.....	●●○○○
Manualità.....	●○○○○	Galateo.....	○○○○○	Occulto.....	○○○○○
Mischia.....	●●○○○	Intimidire.....	●○○○○	Politica.....	○○○○○
Rissa.....	●●●○○	Intuito.....	○○○○○	Scienze.....	○○○○○
Sopravvivenza.....	●○○○○	Sotterfugio.....	○○○○○	Tecnologia.....	○○○○○

DISCIPLINE

<i>Ascendente</i>	●●○○○	<i>Potenza</i>	●○○○○	○○○○○
<i>Spaventare</i>		<i>Salto Sovraumano</i>		
<i>Bacio Vincolante</i>				
	○○○○○		○○○○○	○○○○○

Risonanza

Fame □□□□□

Umanità □□□□□ □■●●●■

Aileen Doss, la musa

Età apparente: quasi trenta

Data dell'abbraccio: fine anni Ottanta

Una vita fa eri un'artista, e di talento. Argilla e olio su tela erano i tuoi strumenti, e dentro di te esisteva una fonte d'ispirazione come nessun'altra. La tua arte rappresentava le vedute più lievi del mondo, le note alte dell'esistenza umana, e un giorno hai incontrato qualcuno tanto bisognoso di quella natura. Non sapevi che se balli con il diavolo, il diavolo conduce...

Ora sei sterile, priva di ispirazione, e vivi per vedere esaltato qualcun'altro. A volte, quando incontri qualcuno di davvero spettacolare, prendi il suo sangue e per una notte puoi creare di nuovo. Quando arriva l'alba, distruggi sempre le tue creazioni dopo l'abbuffata: sono per te sola e non devono vedere la luce del giorno.

La coterie e il tuo ruolo in essa servono per trovare tali individui, garantendoti libertà di viaggiare e opportunità di incontrare molte persone diverse, alcune delle quali cambiano o rompono le convenzioni. La coterie ha anche dimostrato di sapersi prendere cura delle cose, se necessario.

Relazioni:

PAUL

Un individuo... tormentato, ma mai noioso, e questo è più di quanto tu possa dire dei più! A volte incline a intuizioni sorprendenti, a volte sputando veementi sentenze. A volte, per rendere le cose più interessanti, ti basta puntare il ragazzo verso qualcosa e lasciarlo andare.

CHARLES

Di tutti gli illusi... un altro cavaliere in armatura scintillante che cerca disperatamente di fare la cosa giusta. Così occupato a fare l'eroe che s'è perso l'anima dalla porta sul retro. Fortunatamente, non è un esaltato, o avresti vomitato molto tempo fa, vampira o no. Peccato che siate vincolati, e da questi vincoli non c'è via di fuga.

JUANA

Nelle giornate no, pensi che forse Juana abbia ragione e che il mondo degli umani sia finito. Che l'ispirazione possa essere trovata tra le creature più semplici? Una notte o l'altra dovrai sperimentare di più con questo concetto, cercando le ispirazioni che si possono trovare tra i depravati, gli emarginati. Se però tutti sono strambi come lei, e hanno il suo "senso della moda", ci vorrà molto prima che tu possa diventare così disperata.



Soggezione

Chiunque si trovi alla presenza del vampiro scopre che la sua attenzione è inspiegabilmente attratta da lui. Chi ascolta il vampiro si ritrova improvvisamente a concordare con lui su argomenti sui quali prima aveva un'opinione diversa. Benché questo potere non generi una rapita infatuazione per il personaggio, è comunque abbastanza forte da influenzare le menti di gran parte dei mortali.

■ **Costo:** gratuito.

■ **Riserve di dadi:** Persuasione + Ascendente contro Fermezza + Intelligenza.

■ **Sistema:** il valore di Ascendente si somma a qualsiasi tiro di abilità che includa Convincere o Espressività, nonché ad altri tiri basati su Carisma a discrezione del Narratore. Chiunque si renda conto di essere soggetto a un'influenza esterna può tentare di resistere tramite un confronto di Fermezza + Intelligenza contro Persuasione + Ascendente del vampiro. Se prevale, il bersaglio può resistere agli effetti per una scena; in caso di vittoria critica il bersaglio diventa immune per tutta la notte. Una volta che l'effetto si dissipa, la vittima ritorna alle sue opinioni originali.

■ **Durata:** una scena o finché non viene disattivato volontariamente.

Grazia Felina

Il vampiro manifesta un equilibrio e una grazia nei movimenti che eguagliano o superano persino quelli dei migliori trapezisti mondiali. Può camminare e addirittura correre senza sforzo su cornicioni e corde tese, mantenendo anche l'equilibrio sui sostegni più sottili.

■ **Costo:** gratuito.

■ **Sistema:** il personaggio supera automaticamente qualsiasi tiro basato su Destrezza o Atletica effettuato per restare in equilibrio. Si noti che questo potere non gli permette di restare in equilibrio su supporti che non sono in grado di reggere il suo peso.

■ **Durata:** passivo.

Rapidità

La padronanza di Velocità raggiunta dal vampiro gli consente di muoversi e reagire con una velocità vertiginosa.

■ **Costo:** una Prova di Risveglio.

■ **Sistema:** il valore di Velocità del personaggio si somma a tutte le sue riserve di dadi nei test non relativi al combattimento. Una volta per turno, il vampiro può avvalersi di questo effetto quando si difende usando Destrezza + Atletica.

■ **Durata:** una scena.



VAMPIRI

LA MASQUERADE

Nome <i>Aileen Doss</i>	Concetto <i>La Musa</i>	Predatore
Cronaca <i>Mostri</i>	Ambizione	Clan <i>Toreador</i>
Sire	Desiderio	Generazione <i>12a</i>

ATTRIBUTI

Fisici		Sociali		Mentali	
Forza	●●○○○	Carisma	●●●●○	Intelligenza	●●○○○
Destrezza	●●●○○	Persuasione	●●●○○	Prontezza	●●○○○
Costituzione	●○○○○	Autocontrollo	●●●○○	Fermezza	●●○○○
Salute		Volontà			
□□□□■		□□□□□		■	

ABILITÀ

Armi da Fuoco.....	○○○○○	Affinità Animale.....	○○○○○	Accademiche.....	●●○○○
Atletica.....	●○○○○	Autorità.....	○○○○○	Allerta.....	●●●○○
Criminalità.....	○○○○○	Bassifondi.....	○○○○○	Finanza.....	○○○○○
Furtività.....	●○○○○	Convincere.....	●●○○○	Investigare.....	○○○○○
Guidare.....	○○○○○	Espressività.....	●●●○○	Medicina.....	○○○○○
Manualità.....	●○○○○	Galateo.....	●●●○○	Occulto.....	●○○○○
Mischia.....	●●○○○	Intimidire.....	○○○○○	Politica.....	●●○○○
Rissa.....	○○○○○	Intuito.....	●●○○○	Scienze.....	○○○○○
Sopravvivenza.....	○○○○○	Sotterfugio.....	●○○○○	Tecnologia.....	○○○○○

DISCIPLINE

Velocità	●●○○○	Ascendente	●○○○○		○○○○○
Grazia Felina		Soggezione			
Rapidità					
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Risonanza

Fame □□□□□

Umanità □□□□□ □□■

Juana Jones, la gattara

Età apparente: indefinibile, almeno 60
Data dell'abbraccio: fine anni Ottanta

Ti chiamavano pazza gattara, e lo fanno ancora. Li chiami pazzi pezzi di carne, ma mai in faccia; è... deprecabile. Gli animali, invece, sono i tuoi amici. Non ti giudicano e il loro è un amore incondizionato. Forse, la cosa più importante: obbediscono. Sogni di essere in grado di renderli un'estensione del tuo stesso corpo, anche parte di esso, in modo che tu possa andare in posti, vedere cose, superare i limiti della tua maledizione. Un giorno, forse anche la luce del sole?

Giri coi tuoi amici proprio perché sono tuoi amici, e non per senso del dovere verso dei tuoi superiori. Un giorno, quando tutto sarà polvere, forse saranno risparmiati, e voi quattro e gli animali sarete le uniche cose che rimarranno. Non sarebbe meraviglioso?

Una volta, quando faceste qualcosa di brutto, foste lì l'uno per l'altro, e così è stato da allora. Se mai quella "spinta" dovesse tornare di nuovo, forse sarai tu a farti carico degli altri, prendendo i loro peccati su di te.

NOTA: i vampiri del clan Nosferatu sfoggiano la loro maledizione esteriormente, sulla loro carne orrendamente deformata dall'Abbraccio. Si presuppone che in qualche modo Juana giri sempre a volto coperto.

Relazioni:

PAUL

Paul è carino. Non smette mai di esplorare, di guardare sotto le rocce del mondo, mai soddisfatto delle risposte facili. Tieni molto a lui e lo vedi come un agnellino, perso nel mondo. Sotto sotto, forse il suo più grande nemico è lui stesso...

CHARLES

Un uomo giusto, che cerca di raddrizzare i torti del mondo. Forte quasi come te, avrebbe la meglio su ogni nemico sul vostro cammino. Comprende la necessità e il valore di sapersi perdonare, stando però ben attenti a non deviare dal proprio percorso.

AILEEN

Ah, poverina! Se solo potessi essere tu a salvarla! La sua anima, ora vuota, ha bisogno di qualcosa disperatamente. A volte cerchi di portarle dei doni, ma lei non capisce che c'è ispirazione nella natura così come tra le persone.



Percepire la Bestia

Il vampiro può percepire la Bestia presente nei mortali, nei vampiri e in altri esseri soprannaturali, ricavandone un'idea della loro natura, fame e ostilità.

■ **Costo:** gratuito.

■ **Riserve di dadi:** Fermezza + Animalità contro Autocontrollo + Sotterfugio.

■ **Sistema:** il vampiro esegue un tiro di Fermezza + Animalità contro Autocontrollo + Sotterfugio. Se prevale, il personaggio può percepire il livello di ostilità del bersaglio, vale a dire se quella persona è in procinto di fare del male. La vittoria determina inoltre se nel bersaglio alberga una Bestia soprannaturale che lo contraddistingue come vampiro o lupo mannaro. Una vittoria critica fornisce al vampiro utili informazioni sul tipo esatto di creatura, nonché sui suoi livelli di Fame o Furia. Questo potere può essere usato sia attivamente sia a livello passivo, avvertendo in questo caso il personaggio degli intenti aggressivi nelle sue immediate vicinanze.

■ **Durata:** passivo.

Sussurri Ferini

Il vampiro può entrare in comunione con le bestie di campagna e di città. Sussurri Ferini consente una comunicazione biunivoca con gli animali: un gatto non sarà forse interessato a disquisire l'uso del colore di Matisse, ma parlerà con gioia della mancanza di prede attorno all'edificio di arenaria in fondo alla strada. A seconda della perizia del vampiro, è anche possibile convincere gli animali a svolgere dei servizi per lui. Tuttavia, come nel caso degli umani, gli animali acconsentono di rado ad azioni che vanno contro la loro natura o li mettono in pericolo. I vampiri possono anche impiegare Sussurri Ferini per convocare qualsiasi tipo di animale, ma le bestie devono trovarsi nelle vicinanze per poter accorrere. Nulla vieta a un vampiro di provare a convocare un'orca a Central Park, ma un successo appare quanto meno improbabile. Gli animali convocati ascoltano colui che li ha chiamati, ma si disperdono o attaccano se messi in pericolo.

■ **Riserve di dadi:** Persuasione + Animalità, Carisma + Animalità.

■ **Costo:** una Prova di Risveglio per ogni tipo di animale scelto per la scena. Consente una convocazione e comunicazione illimitata.

■ **Sistema:** una comunicazione semplice non richiede alcun test sulle riserve di dadi. Convincere un animale a eseguire un servizio richiede invece un tiro di Persuasione + Animalità, con Difficoltà dipendente dall'incarico richiesto. Chiedere a un uccello di sorvegliare chiunque entri nel parco di notte ha Difficoltà 3, mentre ordinare a un animale qualsiasi di difendere un luogo a costo della vita ha Difficoltà 6. Per convocare animali serve un tiro di Carisma + Animalità con Difficoltà basata sulla scarsità degli animali desiderati. Il numero di animali che accorrono dipende dal margine di successo ottenuto nel test: una vittoria critica consente di convocare la maggior parte (se non tutti) gli animali di quel tipo presenti nella zona.

■ **Durata:** una scena.

Corpo Letale

Usando questo potere il vampiro è in grado di causare orribili danni ai mortali, squarciando la carne e spezzando le ossa a mani nude.

■ **Costo:** gratuito.

■ **Sistema:** gli attacchi a mani nude del personaggio infliggono ora danni Aggravati alla Salute dei mortali, se lo desidera. Ignorano inoltre un livello di armatura per livello di Potenza del vampiro.

■ **Durata:** passivo.



VAMPIRI

LA MASQUERADE

Nome <i>Juana Jones</i>	Concetto <i>Gattara</i>	Predatore
Cronaca <i>Mostrí</i>	Ambizione	Clan <i>Nosferatu</i>
Sire	Desiderio	Generazione <i>12a</i>

ATTRIBUTI

Fisici		Sociali		Mentali	
Forza	●●●○○	Carisma	●○○○○	Intelligenza	●●○○○
Destrezza	●●●○○	Persuasione	●●○○○	Prontezza	●●●○○
Costituzione	●●●●○	Autocontrollo	●●○○○	Fermezza	●●○○○
Salute		Volontà			
□□□□□ □□□■		□□□□■ ■■■■■			

ABILITÀ

Armi da Fuoco.....	○○○○○	Affinità Animale.....	●●○○○	Accademiche.....	○○○○○
Atletica.....	●●○○○	Autorità.....	●○○○○	Allerta.....	●●○○○
Criminalità.....	●○○○○	Bassifondi.....	●○○○○	Finanza.....	○○○○○
Furtività.....	●●○○○	Convincere.....	○○○○○	Investigare.....	●○○○○
Guidare.....	○○○○○	Espressività.....	○○○○○	Medicina.....	○○○○○
Manualità.....	●○○○○	Galateo.....	○○○○○	Occulto.....	○○○○○
Mischia.....	○○○○○	Intimidire.....	●●●○○	Politica.....	●○○○○
Rissa.....	●●●○○	Intuito.....	●○○○○	Scienze.....	○○○○○
Sopravvivenza.....	●●○○○	Sotterfugio.....	●○○○○	Tecnologia.....	○○○○○

DISCIPLINE

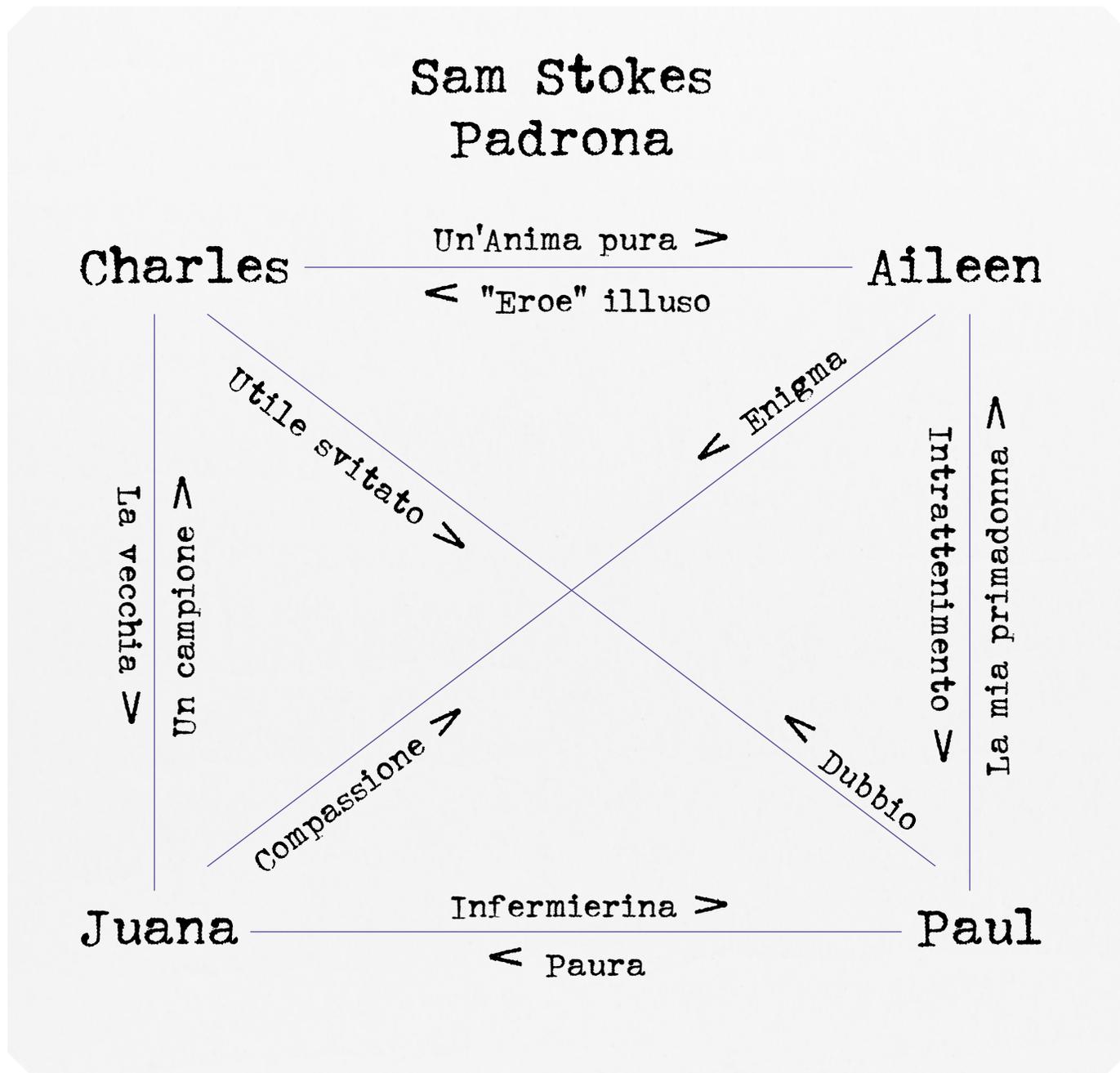
<i>Animalità</i>	●●○○○	<i>Potenza</i>	●○○○○	○○○○○
<i>Percepire la Bestia</i>		<i>Corpo Letale</i>		
<i>Sussurri Ferini</i>				
	○○○○○		○○○○○	○○○○○

Risonanza

Fame □□□□□

Umanità □□□□□ □□■

Mappa Relazionale



Aiuti per il Capitolo 3

– i singoli flashback dei membri della coterie

Introduzione

Paul

Sono passati solo pochi giorni da quando sei stato elevato al rango di creatura della notte. Ora sei il primo attore del dramma, non più un comprimario o una spalla. Ci sono ancora cose a cui non sei abituato, e il perché ti abbiano assegnato a questi altri individui insignificanti è un mistero per te.

Scena uno

Come può una cosa tanto brutta farti sentire così bene?? Un attimo fa riuscivi a stento a pensare per la fame e adesso ti senti alla grande, ti senti potente... oh, mio dio, che cosa ho fatto? Nessuno deve vederlo, questo non sono io, non sono io!!!
Non ricordi chi tra voi abbia ucciso la seconda vittima. Forse sei stato tu.

Scena due

Ormai sono giorni che non ti nutri. La fame ti sta tormentando. Cammini in mezzo al cibo, loro sono dappertutto. Ma non puoi, non vuoi farlo di nuovo. Passerà. Ma essere qui, tra di loro, rende gli impulsi troppo... deconcentranti. Meglio ritirarsi da qualche parte e rifletterci su. Se solo potessi averne un gocchetto, ti si schiarirebbero le idee. Ma no... non lo vuoi fare!

Scena tre

È ora di essere creativi. Quel che è fatto è fatto. Sam ti aiuterà. Hai fatto quello che dovevi e in futuro andrà meglio. Garantito.
Non ricordi chi tra voi abbia escogitato l'idea del serial killer. Forse sei stato tu.

Charles

Sono passati solo pochi giorni da quando sei stato elevato al rango di creatura della notte. Ora finalmente hai il potere di resistere ai torti che ti circondano. Ci sono ancora cose a cui non sei abituato, e il perché ti abbiano assegnato a questi altri sciocchi è un mistero per te.

Scena uno

Porcaccia troia. Ma che roba è? Sei stato tu? Ti senti meglio di quanto tu sia stato da moltissimo tempo, ed è per quello che fa così male. L'importante che tu ci metta una pezza, a qualsiasi costo. Piangerai più tardi.
Non ricordi chi tra voi abbia deciso di telefonare a Sam. Forse sei stato tu.

Scena due

Ormai sono giorni che non ti nutri. La fame ti sta tormentando. Cammini in mezzo al cibo, loro sono dappertutto. Ma non puoi, non vuoi farlo di nuovo. Passerà. Ma essere qui, tra di loro, rende gli impulsi troppo... deconcentranti. Meglio ritirarsi da qualche parte e rifletterci su. Se solo potessi averne un gocchetto, ti si schiarirebbero le idee. Ma no... non lo vuoi fare!

Scena tre

Erano tutte persone cattive, così doveva andare. Se lo meritavano. Hai reagito perché eri arrabbiato, ecco la ragione. L'ira dei giusti. Ma non serve che sia visibile, la gloria è per gli sciocchi. Ci penserà Sam, lei metterà tutto a posto. E che ti piaccia o no, ora sei legato a questi altri "sciocchi" per il resto della tua vita. E a quanto pare adesso sei immortale...
Non ricordi chi tra voi abbia insistito che in totale le vittime dovevano essere quattro. Forse sei stato tu.

Aileen

Sono passati solo pochi giorni da quando sei stata elevata al rango di creatura della notte. Credevi che ciò ti avrebbe condotto a nuove vette di creatività, ma sembra già che ci sia qualcosa di sbagliato...! Ci sono ancora cose a cui non sei abituata, e il perché ti abbiano assegnato a questi altri balordi è un mistero per te.

Scena uno

È tornata! Riesci a vedere di nuovo! Il trasporto è indescrivibile... e tutto ciò che devi fare per riaverla è... oh. Uhm. Ecco, questo è... spiacevole. Ehm... che cosa fare, che cosa fare? Niente testimoni, dev'essere questa la priorità.

Non ricordi chi tra voi abbia deciso di telefonare a Sam. Forse sei stata tu.

Scena due

Ormai sono giorni che non ti nutri. La fame ti sta tormentando. Cammini in mezzo al cibo, loro sono dappertutto. Ma non puoi, non vuoi farlo di nuovo. Passerà. Ma essere qui, tra di loro, rende gli impulsi troppo... deconcentranti. Meglio ritirarsi da qualche parte e rifletterci su. Se solo potessi averne un gocchetto, ti si schiarirebbero le idee. Ma no... non lo vuoi fare!

Scena tre

La musa del sangue è ancora con te, ma la senti già affievolirsi. È ora di far vedere cosa puoi fare quando è qui! Possiamo risolvere tutto questo. Insieme.

Chi esattamente abbia proposto che cosa, non te lo ricordi. Però rammenti che lasciare la frase "*Quattro per quattro*" come messaggio dell'assassino è stata una tua idea, un ultimo guizzo di creatività. E senso di colpa, forse.

Juana

Sono passati solo pochi giorni da quando sei stata elevata al rango di creatura della notte. Ma si sta già verificando una specie di... trasformazione. I tuoi lineamenti un tempo piacevoli vengono rimpiazzati da qualcosa di orrendo. Presto l'unica compagnia che meriti saranno gli animali. Ci sono ancora cose a cui non sei abituata, e il perché ti abbiano assegnato a questi altri tizi è un mistero per te.

NOTA: l'età apparente di Juana è di circa vent'anni durante il flashback.

Scena one

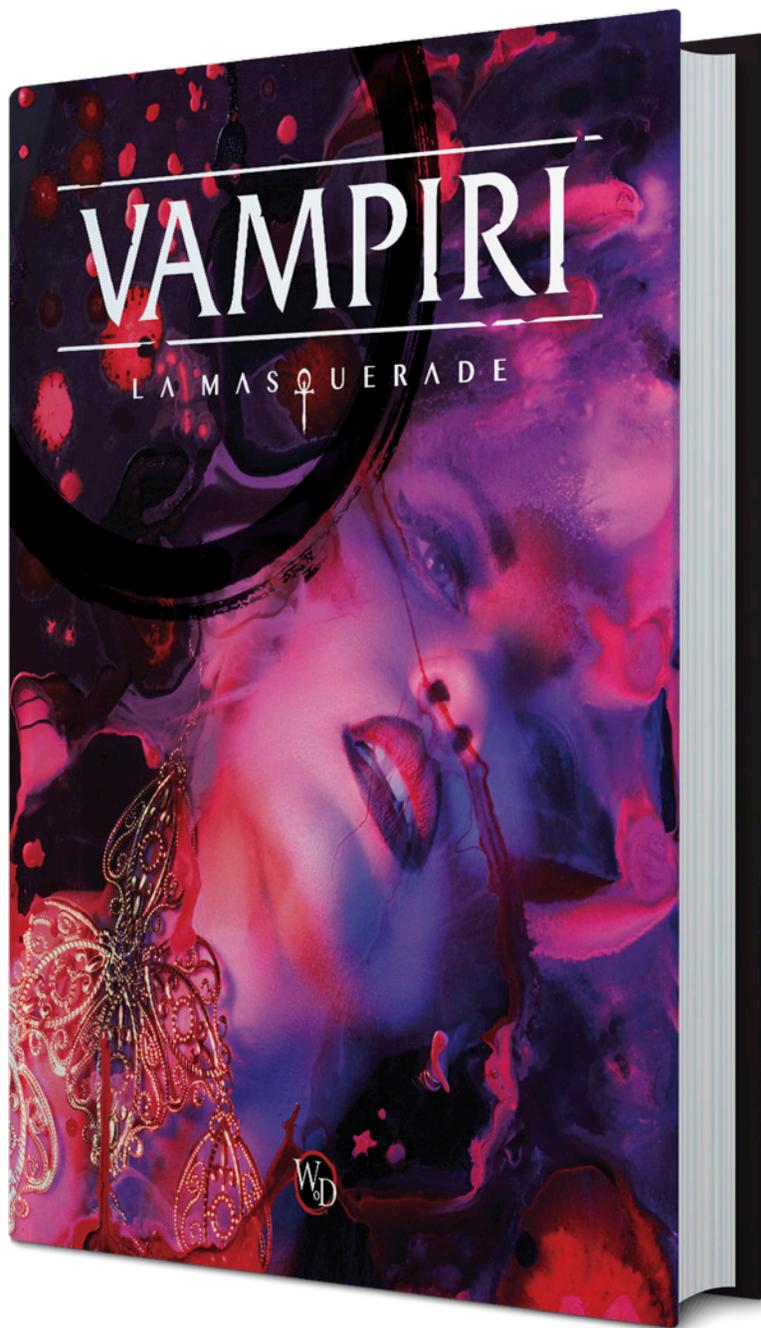
È sempre stata dentro di te questa cosa che solo ora si sta manifestando anche esteriormente? Per un attimo non sei stata padrona delle tue azioni, eri qualcun altro, ma un secondo è bastato. Gli altri ancora non se ne rendono conto, perché la loro esteriorità non lo manifesta, ma adesso dentro di te si annida qualcosa. E deve essere placata, altrimenti prende il sopravvento. È soddisfatta, adesso? Non lo sai. Non ricordi chi tra voi abbia ucciso la terza vittima. Forse sei stata tu.

Scena due

Ormai sono giorni che non ti nutri. La fame ti sta tormentando. Cammini in mezzo al cibo, loro sono dappertutto. Ma non puoi, non vuoi farlo di nuovo. Passerà. Ma essere qui, tra di loro, rende gli impulsi troppo... deconcentranti. Meglio ritirarsi da qualche parte e rifletterci su. Se solo potessi averne un gocchetto, ti si schiarirebbero le idee. Ma no... non lo vuoi fare!

Scena tre

Le ossa si spostano, la pelle si tende... sì, lo percepisci, il tuo futuro, la tua maledizione. Anche se ti separerà irrevocabilmente dagli altri, adesso sei legata a loro e forse sarebbe meglio se fossero le uniche persone con cui avrai a che fare d'ora in poi. Non ricordi chi tra voi abbia escogitato l'idea del serial killer. Forse sei stata tu.



Il Mondo di Tenebra vi aspetta!

