



VAMPIRE[®]

THE MASQUERADE

Vampire the Masquerade, è un gioco di ruolo di “intimo orrore”, ambientato nella nostra realtà contemporanea sia temporale che, a scelta del Narratore, socio-politica. E’ possibile ambientare le azioni dei vostri personaggi in qualsivoglia continente, mettendo i giocatori di fronte a delle scelte con dinamiche che mettono alla prova la coscienza dei giocatori e dei loro alter ego.

I vampiri non sono sempre belli, non sono sempre ricchi, non sempre hanno enormi poteri che li rendano superiori agli esseri umani. In *Vampire the Masquerade*, i player si ritroveranno a dover affrontare la dura realtà quotidiana, il dover arrabattarsi per trovare i soldi per pagare l’affitto, o l’auto nuova, sempre ammesso che vogliano utilizzare i mezzi leciti.

All’interno del Mondo di Tenebra si aggirano un numero incredibile di nemici: umani, licantropi, gli stessi vampiri, esseri pronti a colpire in ogni momento. Per la sopravvivenza dell’intera specie, quindi, il gioco si basa sul rispetto di quella che viene chiamata **Masquerade**, la necessità di celare la propria natura vampirica agli occhi del mondo, perché anche colui che si professa nostro amico più fedele, potrebbe non vedere l’ora di piantarci un paletto nel cuore.

Va sempre ricordato che i Vampiri sono sì creature non morte, resistenti, ma subiscono i colpi di proiettile, hanno paura del fuoco e del sole in maniera atavica e, soverchiati da pugili ubriachi, accusano il colpo. Il mondo è una costante minaccia e il fatto di vivere senza respirare, è sì un vantaggio, ma non un’assicurazione che le cose andranno a finire bene. Tutt’altro.

Sette

La società vampirica, sviluppatasi nel corso dei secoli, ha raggiunto una stabilità presunta nella formazione di tre **SETTE**, che racchiudono al loro interno la stragrande maggioranza dei Cainiti (**discendenti di Caino, considerato il primo Vampiro**):

- **La Camarilla**: la setta che ha più a cuore la *Masquerade* e che, nel corso dei secoli, ha acquisito il controllo dell’economia e degli ambiti più alti della società umana come

“Nazione Ombra”. Caratterizzata da una fortissima organizzazione gerarchica, è il luogo più sicuro dove passare la propria esistenza non morta ma, d’altro canto, quella che è meno propensa a passare sopra un eventuale errore. (Figure sociali di spicco: Principe, Arconti, Sceriffo, Arpie).

- **Il Sabbat:** la Setta dove vengono accolti tutti i vampiri che credono che la propria natura vampirica, quindi superiore, soprattutto nella catena alimentare, non vada nascosta, ma mostrata e palesata come un vanto. Organizzata gerarchicamente, ma non in maniera stretta come la Camarilla, è il luogo migliore per chi voglia darsi a feroci scorribande mortali, a proprio rischio e pericolo ovviamente. (Figure sociali di spicco: Cardinale, Vescovo, Priest, Ductus).
- **Il Libero Stato Anarchico:** l’ultima delle Sette formalizzata nella sua composizione attuale, è il luogo che accoglie chiunque non si senta legato ai due colossi descritti in precedenza, ma che non si senta così sprovveduto da pensare di poter girare liberamente per il mondo senza un minimo di protezione alle spalle. Rispettosi, almeno a parole, della *Masquerade*, cercano, facendo fede al loro nome, di non apparire come una Piramide di potere, anche se, gioco forza, e per non finire nel caos, anche in questo caso l’organizzazione è esistente. (Figure sociali di spicco: Baroni).
- **Indipendenti:** alcuni Clan hanno preferito non disperdersi all’interno delle Sette, ma restare fedeli alla propria discendenza di sangue. Per i motivi più svariati i Ravnos, i Seguaci di Seth, i Gangrel, i Giovanni, Gli Assamiti, si sono chiusi in loro stessi, preferendo seguire le naturali vocazioni del loro sangue.

Clan

Vera e propria differenziazione per i personaggi è la scelta del Clan: il retaggio ancestrale del sangue ha apportato una serie di caratteristiche base ad ogni gruppo di Vampiri (anche se all’interno c’è libertà di scelta e si possono creare personaggi “anomali” rispetto a quello che dovrebbe essere lo standard). La Storia li ha differenziati tanto quanto il sangue che scorre, si fa per dire, nelle loro vene. I clan tra cui scegliere sono 13:

- **Assamiti:** veri e propri sicari, utilizzano i loro poteri per sviluppare al meglio le loro doti da assassini.
- **Brujah:** un tempo filosofi nella distrutta Cartagine, ora emblema della rivoluzione contro i poteri forti e stabiliti.



VAMPIRE[®]

THE MASQUERADE

- **Gangrel:** vampiri che hanno stabilito un contatto unico con la natura, tendenzialmente solitari, i doni del loro sangue li rendono creature schive ma temibili
- **Giovanni:** famiglia di necromanti veneziani che sfruttano le proprie arti oscure per scatenare il Maelstrom sulla terra.
- **Lasombra:** fin dai secoli bui una delle due forze che ha guidato gli eventi del mondo da dietro le quinte, ora, con i tempi moderni, creature che vivono a stretto contatto con l'Abisso.
- **Malkavian:** caratterizzati dal seme della follia dentro di loro, guidati una rete invisibile che li unisce, i Malkavian rappresentano uno dei più grandi misteri del mondo Cainita.
- **Nosferatu:** scordatevi i vampiri di *Twilight*, scordatevi *Intervista con il Vampiro*, i Nosferatu sono orrendi, vivono nelle fogne, simpatizzano per i barboni, ma sono i migliori raccoglitori di informazioni del mondo vampirico.
- **Ravnos:** gitani, abili nell'arte della truffa e della manipolazione.
- **Seguaci di Seth:** ovunque ci sia un vizio, è probabile che ci sia un Setita. La corruzione dell'anima umana è la loro prima ragione di vita.
- **Toreador:** i vampiri apprezzano il bello ed essi ne hanno fatto una vera e propria fissazione. Attenzione a sottovalutarli però, possono rivelarsi avversari davvero letali.
- **Tremere:** usurpatori che hanno distrutto un'intera linea di sangue per elevare le proprie conoscenze magiche all'immortalità. Odiati e temuti perché sono i migliori alleati ed i peggiori nemici da avere di fronte.
- **Tzimisce:** dai Carpazi osservano con silente immobilità lo scorrere degli eventi. Sono i primi a rispettare il sacro vincolo dell'ospitalità e i primi a far pagare con indicibili torture lo sgarbo subito.
- **Ventrue:** ogni epoca ha avuto i propri leader. Ecco, i Ventrue si sentono investiti del sacro compito di guidare la società cainita verso la prossima era. In pochi però, al di fuori del clan, li hanno effettivamente investiti di questo gravoso compito.



ATTENZIONE: I clan non rappresentano che una semplice linea guida e di interpretazione. Come scritto, all'interno di questa scelta, c'è una possibilità di caratterizzazione pressoché infinita, rendendo vario il tipo di gioco e sempre diversa l'interpretazione.

Ogni vampiro, di qualunque clan, di qualunque Setta, condivide con gli altri alcuni punti salienti, che rappresentano la base dell'interpretazione del gioco: la sete di sangue.

Appena "creato" un vampiro è ancora mentalmente ed emotivamente un umano, legato ai dettami morali che aveva in vita. Inevitabilmente la coscienza del personaggio sarà messa a dura prova,

la Bestia (l'antico richiamo del predatore) prima o poi arriverà a galla, e il giocatore dovrà far affrontare al proprio alter ego delle scelte che, alla lunga, lo spingeranno ad avere meno cura del prossimo e della salute altrui (ammesso ne avesse in vita).

Vampire the Masquerade è questo: la lotta continua di una creatura contro la sua parte bestiale fino all'annichilimento totale della propria parte umana, o l'accompagnamento consapevole della Bestia verso la vittoria.

Regolamento di Gioco

Vampire the Masquerade sfrutta il *D10 system*, pertanto, ogni singola azione sarà tirata con un numero di dadi a 10 facce equivalente alla caratteristica/abilità (o somma di queste), indicate dal Master.

Es: Marcus, il vampiro Brujah, ha intenzione di menare le mani contro un malcapitato umano reo di avergli fatto perdere la cena. Decide quindi di sferrare un colpo contro il



VAMPIRE[®]

THE MASQUERADE

povero ragazzo. L'azione dichiarata prevede un tiro di Destrezza+Rissa. Marcus sulla sua scheda ha un valore di 4 per l'attributo Destrezza e 3 per l'abilità Rissa, quindi potrà tirare 7 dadi.

Il valore per poter considerare un tiro di dado un successo, è stabilito dal narratore (a meno di situazioni particolari la difficoltà è 6).

Attenzione: Ogni dado con risultato 1 elimina un successo ottenuto pertanto Marcus ha effettuato 3 tiri positivi, di cui uno viene annullato dalla presenza dell'1. 2 successi, l'azione è stata eseguita in maniera non brillante, ma portata comunque a termine.

Questa tipologia di tiro di dado vale per ogni situazione, che si voglia scoprire qualcosa nell'ambiente (tirare dadi per la somma dei valori di Percezione+Sesto senso) o che si voglia guidare in maniera più spericolata (somma dei valori di Destrezza e guidare), infine, anche nel caso di tiri specifici per l'utilizzo di alcune discipline.

Alcune Discipline aiutano nei tiri o aggiungendo dadi o fornendo direttamente successi automatici.

Es: Potenza aggiunge un danno aggiuntivo automatico (non c'è necessità di tiro) ad ogni colpo dato con mani o armi da mischia; Robustezza aggiunge un dado ulteriore per ogni livello ottenuto per assorbire i danni e permette di sopportare anche i cosiddetti Danni Aggravati (danni da luce del sole, fuoco, o particolari armi)

Scheda del Personaggio

Le parti fondamentali della scheda del vostro vampiro sono queste:

- 1) **Gli attributi:** suddivisi in fisici, sociali, mentali. Rappresentano le capacità generali di un personaggio in un determinato contesto dove sia richiesto uno sforzo.
- 2) **Le abilità:** rappresentano le capacità specifiche di ogni singolo personaggio, divise in Attitudini, Capacità e Conoscenze. Specificano gli ambiti di specializzazione del personaggio.

Es: Rissa (Attitudine) denota la capacità del personaggio nel combattimento corpo a

corpo; Guidare (Capacità) misura la capacità di un personaggio nel non ribaltarsi miseramente alla guida; Politica (Conoscenza), misura la capacità di un personaggio di comprendere come andrà ad evolvere la situazione sociale nella città in cui si trova e prendere le dovute conseguenze.

- 3) **Discipline:** gli specifici poteri donati dal sangue ad un appartenente alla razza Cainita, spaziano dalla possibilità di mutarsi in ombra viva, al controllo della mente o dell'emozionalità altrui, a veri e propri poteri magici.
- 4) **Virtù:** nello specifico, Coscienza, Self control e Coraggio; rappresentano la linea guida base per l'interpretazione del personaggio insieme alla natura e al carattere. La Coscienza misura la capacità di scendere a patti con azioni che si considerano riprovevoli, e non cedere alla ripetizione delle stesse. Il Self control è il misuratore di resistenza di un vampiro alla frenesia, cioè alla perdita completa di raziocinio. Il coraggio, così come dice il nome, misura la capacità di un personaggio di non cedere alle proprie paure.

Diretta conseguenza delle virtù sono:

- o **Umanità:** quanto della natura umana, e delle imposte delimitazioni sociali, rimangono al vampiro. La scala è da 1 a 10, un umano medio in gioco viaggia tra il 6 e il 7, sotto questo punteggio, un vampiro, ispira un irrazionale senso di pericolo quando in presenza di umani.
 - o **Forza di Volontà:** diretta espressione del Coraggio, indica quanto un personaggio è in grado di portare avanti la propria idea e, fino in fondo, le proprie azioni in termini di interpretazione, nelle meccaniche di gioco, rappresenta la capacità di resistere a poteri che influenzano la mente.
- 5) **Vantaggi e svantaggi:** elementi che caratterizzano nello specifico il personaggio, non obbligatori, ma utili a dare quel tocco in più all'interpretazione.
Es: Marcus il vampiro ha fobia dei topi (Difetto) e Colorito Sano (Pregio). Se da un lato, il pregio gli permette di agire con più facilità a livello sociale, avendo un incarnato naturalmente più "vitale", dall'altro andrà in confusione, se in una cantina, mentre cerca le tracce di uno spettro, un branco di topi si metterà tra lui ed il bersaglio.
 - 6) **Natura e Carattere:** linee base di interpretazione. La natura rappresenta l'ideale vero e proprio di un personaggio, cioè quello che sarà comunque il suo obiettivo. Il carattere, invece, rappresenta come lo stesso personaggio agirà nei rapporti sociali.