

Vampire: The Masquerade – Guida Completa

 www.player.it/giochi-di-ruolo/35673-vampire-the-masquerade-guida-completa.html



Vampire: The Masquerade è un **Gioco di Ruolo** edito dalla White Wolf nel 1991, pubblicato in Italia e tradotto da I Giochi dei Grandi nel 1992.

Con questa **guida** intendiamo fornire un riferimento al Manuale di Gioco della **Seconda Edizione Revised**, pubblicato nel 1998 da cui, in Italia, sono state tratte ben due edizioni pubblicate l'una nel 2000 dalla 21st Century Games e l'altra nel 2002 dalla 25 Edition. Quello che noi vecchi giocatori amiamo chiamare amichevolmente **"Il Verdone"**.

In fondo all'articolo potrete trovare il download dell'articolo per la lettura offline!

Da non perdere la versione speciale per il **20° anniversario** di cui è stata pubblicato, nel 2011, un cofanetto con manuale cartonato e copertina in finta in pelle in tiratura limitata. Dell'edizione 20° anniversario è disponibile anche solo la versione manuale cartonato che contiene molte informazioni in più rispetto alla seconda edizione revised e alcune regole riviste e modificate.

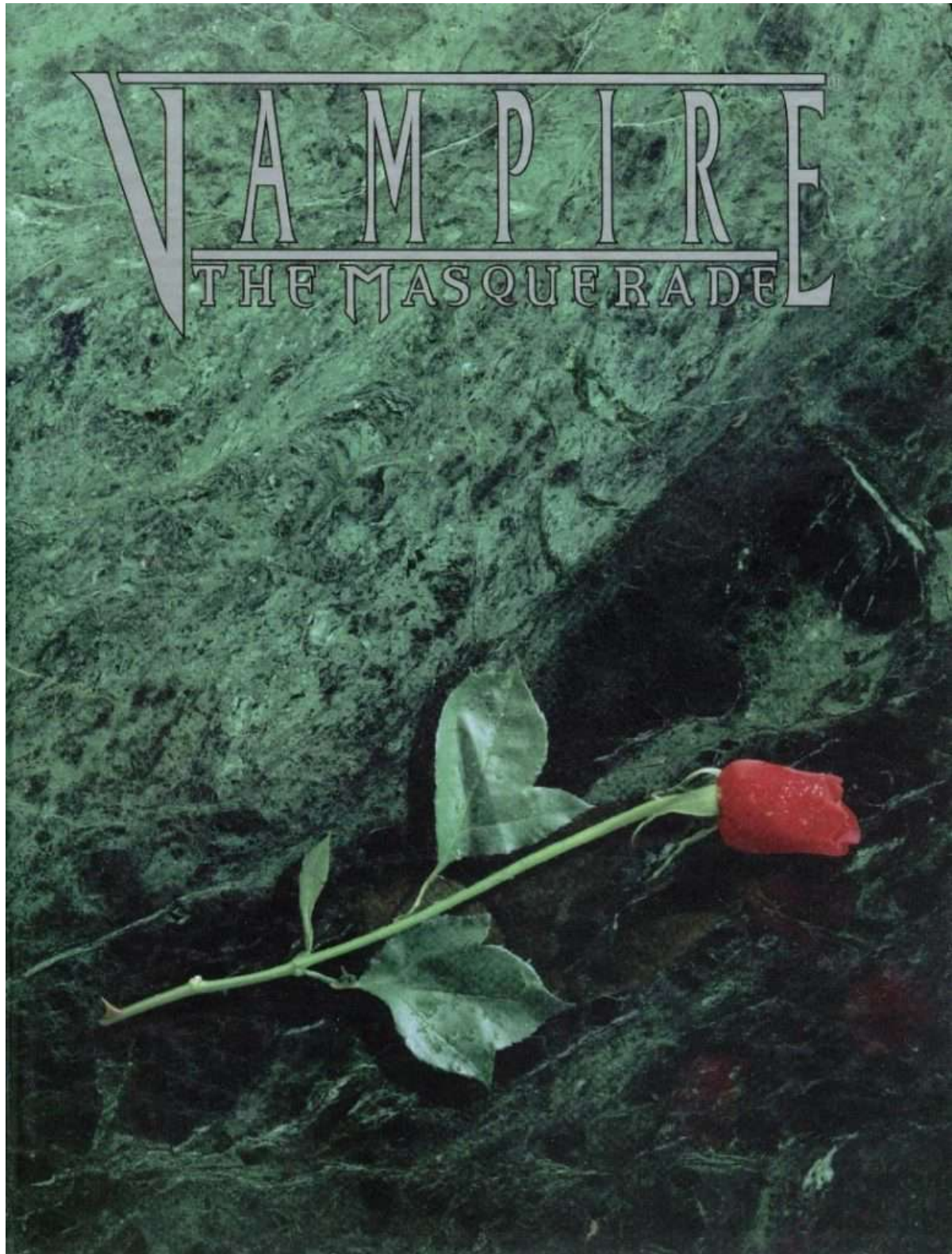
Ormai giunto a ben quattro edizioni, siamo tutti in fervente attesa dell'uscita della **quinta edizione** del gioco, prevista per il **2018**.

Player.it non lesinerà su **guide e recensioni** della nuova edizione, nel frattempo siamo sicuri che troverete utile questa guida se non conoscete il gioco **Vampiri: La Masquerade** o se avete bisogno di spunti e consigli per addentrarvi nel **World of Darkness**.

L'articolo sarà diviso in quattro parti:

Indice:

Un ulteriore approfondimento può essere trovato [qui](#).



Il manuale della Seconda Edizione Revised di Vampire: The Masquerade

Introduzione

La grande innovazione

Ricordo perfettamente la prima volta in vita mia che lessi il manuale di Vampiri: La Masquerade. Si trattava della prima edizione e si chiamava semplicemente Vampiri.

Ne rimasi sconcertato.

Ero il master di un piccolo gruppo di **nerd**, quando essere nerd non era per nulla figo. Nessuno conosceva neppure il termine “nerd” e gli epiteti con cui venivamo chiamati erano svariati e decisamente coloriti. Fino ad allora avevamo giocato a D&D e solo da poco al Richiamo di Cthulhu ma di quest’ultimo non avevamo ancora colto appieno la profondità.

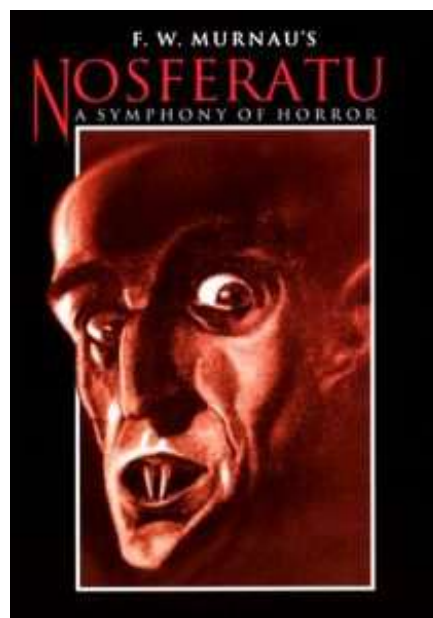
Ricordo che più leggevo il manuale di Vampiri e più ne restavo confuso. Non c’erano mappe, non c’erano tabelle degli incontri, niente libro dei mostri né tesori da guadagnare.

Tutta la parte sui personaggi era una lunga tiritera di consigli di **interpretazione** e caratteristiche della **personalità** del personaggio.

Un lunghissimo capitolo riguardava la **moralità** e un’altro spiegava cosa fosse il **Gioco di Narrazione**. Capii immediatamente il concetto di Gioco di Narrazione era il centro di tutto e che da quel momento molte cose sarebbero cambiate, non solo nel mio gruppo; **Vampire: The Masquerade** cambiò tante cose nel gioco di ruolo in tutto il mondo.

I personaggi sono **mostri** assetati di sangue che conservano però la loro **umanità** e lottano ogni notte per non perderla definitivamente. Sono costretti ad aggredire altri esseri umani per sopravvivere, ma non necessariamente godono nel farlo. Sono straziati dalla loro **duplice natura**, dal contrasto tra la **bestia** predatrice che li spingerebbe a divorare le loro vittime e i loro ricordi di essere umano, che fanno pesare **rimorso** e **pentimento** sulle loro anime dannate. L’oscillazione tra l’una e l’altra natura rendono il Vampiro una creatura tormentata e continuamente in conflitto con se stesso e con il mondo esterno.

- Innanzitutto, i giocatori interpretano un **Vampiro**. Non vestono i panni di eroi bensì quelli del più classico degli **antagonisti**.
- Le storie sono improntate su un sistema che predilige la **teatralità** e l’**interpretazione** e il manuale stesso richiede di dare al gioco una connotazione **emotiva** e **interiore**.
- Non ci sono “**classi**” del personaggio. Quando i giocatori creano il personaggio non hanno bisogno di mettersi d’accordo con il resto del gruppo su chi farà il guerriero e chi il mago. Ogni personaggio è peculiare, a sé stante e viene creato a partire dal suo **carattere**, dalla **personalità** e dal **background**.
- Il gruppo di gioco non affronta **epiche avventure** muovendosi assieme per sconfiggere un **nemico comune** anzi, migliore dei casi non c’è un nemico comune. Le storie partono e terminano dai personaggi, dai loro drammi personali dalle minacce che ognuno, a modo suo, deve affrontare interiormente.



La figura del Vampiro ha influenzato la cultura popolare in ogni forma.

Il Manuale di Gioco della prima edizione insisteva molto sulla definizione di **Gioco di Narrazione** proponendolo come **un'evoluzione** del Gioco di Ruolo così come lo avevamo sempre conosciuto.

Ma cos'è di preciso il Gioco di Narrazione? Devo essere sincero: a quel tempo non ci capii nulla.

C'erano punteggi sulla scheda e dadi da tirare, ma il manuale precisava che era importante la descrizione delle azioni più che i risultati dei dadi. C'erano sistemi per giocare la morte, le ferite e vari stati fisici e mentali, ma si diceva anche che era più importante interpretare che semplicemente enunciare come se la stava passando il proprio personaggio. C'era tutto un capitolo che parlava della società dei vampiri, di intrighi e cospirazioni ma non era chiaro qual era l'antagonista che avrebbero incontrato i personaggi in gioco. Io ero abituato a "incontrate il mostro, ammazzate il mostro, ecco i vostri PX e le vostre MO". In questo gioco, invece, come avrebbero impegnato le loro sessioni di gioco i personaggi?

Osservando qualche **Narratore** (così viene definito il Master di Vampiri: La Masquerade) più esperto di me e dopo aver fatto le prime esperienze di **Gioco dal Vivo**, lentamente entrai nell'ordine di idee richiesto dal Gioco di Narrazione.

Scoprii che ci si può dilungare nel **descrivere** la stanza in cui i personaggi entrano per la prima volta, raccontando ciò che essi percepiscono con tutti e cinque i sensi.

Si può interagire con un antagonista calandosi nei suoi panni, parlare in prima persona e **recitare** come se il personaggio fosse lì in carne e ossa.

Si possono usare musiche, immagini, oggetti che aiutino a calarsi nell'**atmosfera**.

Si possono seguire le **storie** che ogni giocatore inventa per il proprio personaggio e creare **intrecci e trame** soltanto dando loro spago, seguendo i loro spunti e dando seguito alle loro idee senza necessariamente piazzare trappole o nascondere tesori che solo un lancio di dadi può far scoprire.

Si può giocare per intere sessioni **senza mai lanciare un dado**, senza dover ammazzare nessuno, senza neppure combattere.

Interpretare, recitare, descrivere... in poche parole, **narrare**.

Dimenticati le pagine di regole e il tiro dei dadi. Chiudi il libro, spegni la luce e raccontami una storia fatta di desideri oscuri e fame implacabile. Io ti racconterò di un vampiro...

[dal manuale di Vampiri: La Masquerade – Seconda edizione revised]

L'**obiettivo** del gioco di Narrazione è quello di **creare una storia** come un romanzo che sia scritto a più mani, quelle del Narratore e quelle dei giocatori.

Il risultato deve essere una **trama complessa e profonda** e, nel caso specifico di Vampiri: La Masquerade, deve trattarsi di un **incubo** che prende vita in un mondo ambiguo e corrotto, orribile ma affascinante allo stesso tempo.

La narrazione è un **fluire di racconti** in cui la voce del Narratore si alterna a quella dei personaggi, in cui **il caso** è rappresentato dai dadi e ogni azione si sviluppa in una **nuova storia** che si intreccia con i racconti di tutti i personaggi e di antagonisti e comprimari a cui il Narratore dona vita.

Il Manuale dedica un intero capitolo alla **Narrazione**, fornisce innumerevoli spunti e spiega **tecniche narrative** molto efficaci.

Tuttavia, per comprendere appieno cosa sia il Gioco di Narrazione e quanto sia importante l'**innovazione** che Vampiri: La Masquerade ha portato nel mondo dei giochi di ruolo c'è un solo modo: dimenticare dadi, punteggi e tabelle e dedicarsi alla pienezza e alla delizia della semplice arte di **raccontare una storia**.

Meccaniche di gioco

Nel secondo paragrafo andremo ad illustrare il sistema di gioco di **Vampiri: La Masquerade**. Faremo sempre riferimento al manuale di **Seconda Edizione Revised** in attesa dell'uscita della Quinta Edizione, prevista nel 2018.



Vampire: The Masquerade – edizione ventesimo anniversario.

Il sistema di Vampiri: La Masquerade è basato su quello che è stato definito lo **Storyteller System** ovvero il **Gioco di Narrazione**.



Il conflitto con la propria natura bestiale è un punto focale della narrazione.

Come già spiegato nella prima parte di quest'articolo, Vampiri richiede che i partecipanti mettano al centro del gioco **l'interpretazione** e la **recitazione** del proprio ruolo e che tutte le situazioni in cui i personaggi si vengano a trovare siano descritte con **intensità** tanto da rendere viva l'atmosfera e con l'obiettivo di **narrare una storia** corale che sia profonda e coinvolgente.

Perché ciò sia possibile, il sistema di gioco di Vampiri: **La Masquerade** consente di gestire combattimenti, ferite, morte, esiti di azioni di vario tipo ma prevede, in aggiunta, meccaniche ben precise per regolamentare i **conflitti morali** del personaggio.

Creazione del personaggio

A differenza dei gdr più classici, in **Vampiri: La Masquerade** non è necessario lanciare dadi in fase di creazione del personaggio.

Ogni giocatore ha un **numero fisso** di punti da assegnare alle varie caratteristiche entro certi parametri imposti dal manuale.

Si ha la possibilità di rendere unico il proprio personaggio ma senza che sia sbilanciato rispetto a quelli degli altri giocatori dal momento che la quantità di punti da assegnare è **uguale per tutti**.

Sulla **Scheda del Personaggio** i punteggi vengono registrati riempiendo dei **pallini** vuoti. A ciascuna caratteristica possono essere assegnati da zero a cinque pallini a seconda di quanto si vuole che il personaggio sia abile in quella caratteristica.

Per comodità, possiamo idealmente suddividere la scheda del personaggio in **cinque parti**.

La parte più alta della scheda è dedicata all'anagrafica del personaggio: qui registriamo il **nome**, le informazioni sul **rifugio** e sul **profilo** in generale, il **clan** e la **generazione** (per approfondimenti su questi ultimi due vedi più avanti in questo articolo).

Di fondamentale importanza sono la **Natura** e il **Carattere**.

Il manuale fornisce una lista di **archetipi** dalla quale scegliere la **Natura** del proprio personaggio, ovvero quegli aspetti della personalità che descrivono la sua **vera essenza**, ciò che egli davvero è.

Per **Carattere**, invece, s'intende la **maschera** che il Vampiro mostra alla società, il modo con il quale il personaggio si presenta agli altri, ciò che vuol far trapelare di sé oppure l'apparenza che nasconde il suo vero essere.

In base alla scelta di natura e carattere il giocatore potrà interpretare il suo personaggio avvalendosi di **tutte le sfumature** che la combinazione di Natura e Carattere donano alla personalità del Vampiro.



Tutto il mondo è un teatro e tutti gli uomini e le donne non sono che attori... (William Shakespeare)

Vampiri: La Masquerade – scheda del personaggio.
Sezione anagrafica.

Esempi di **archetipi** sono: Altruista, Deviato, Conformista, Pedagogo, Sopravvissuto e così via.

Naturalmente, il giocatore può scegliere archetipi **diversi** per natura e carattere (ad esempio, una natura di Mostro che si nasconde dietro un carattere Galante) per un personaggio ambiguo e subdolo oppure archetipi **molto simili**, addirittura lo stesso per entrambi i tratti di personalità (ad esempio, una natura Ribelle ed un carattere Bullo o semplicemente Ribelle sia per natura che per carattere).

In questo caso, si tratterà di un personaggio **sincero e trasparente** agli occhi degli altri.

Subito sotto i dati anagrafici troviamo gli **attributi**, che si dividono in **Fisici, Sociali e Mentali**.

Il giocatore dovrà decidere in quale di queste tre categorie eccelle il proprio personaggio, qual è per lui secondaria e quale è meno ferrato.

Sulla base di questa scelta, dovrà distribuire un **numero fisso** di pallini.

Questo vuol dire che se sceglie, ad esempio, di creare un personaggio fisicamente molto prestante, questo andrà a discapito della sua capacità a relazionarsi e delle sue facoltà mentali.

Stessa scelta dovrà essere operata per quelle che sono le **abilità**. Queste si dividono in Attitudini, Capacità e Conoscenze.

Come per gli attributi, il giocatore sceglierà in quale categoria di abilità il suo personaggio eccelle, in quale se la cava mediamente e dove, invece, è scarso.

Avrà dunque possibilità di distribuire come meglio crede il numero di pallini assegnato alla categoria a seconda se questa è la primaria, la secondaria o la terziaria.

Nella terza fascia della scheda devono essere riportati i Vantaggi, che sono sostanzialmente tre: **Discipline, Background e Virtù**.

Le **Discipline** (di cui si parlerà più approfonditamente più avanti) sono assegnate in base alla scelta del clan, il giocatore può distribuire i pallini che sono in numero fisso.

I **Background** possono essere invece scelti da una lista uguale per tutti i personaggi. Quando un giocatore sceglie un background, deve assegnarli almeno un pallino.

Vampiri; La Masquerade – scheda personaggio.
Sezione attributi

Vampiri; La Masquerade – scheda personaggio.
Sezione abilità.

Le **Virtù** si basano sul **Sentiero di Moralità** (anche questo verrà approfondito più avanti) e c'è un numero fisso di pallini.

Nella parte più in basso della scheda il giocatore può segnare i punteggi di **Forza di Volontà, Umanità** (o altra via di Moralità), i **Pregi** e i **Difetti**.

In questa sezione, durante il gioco, terrà nota delle variazioni di **Punti Sanguine** e dei **Livelli di Salute** e segnerà i **Punti Esperienza** che guadagnerà.

The image shows a portion of a character sheet for the game 'Vampiri: La Masquerade'. The title 'VAMPIRI' is at the top. Below it, there are sections for 'Attributi' (Attributes) and 'Abilità' (Skills). The 'VANTAGGI' (Advantages) section is highlighted with a red oval. It contains two columns: 'Vantaggi' and 'Virtù'. The 'Vantaggi' column has a list of advantages with corresponding numbers. The 'Virtù' column has a list of virtues with corresponding numbers. Below these columns are sections for 'Punti Sanguine' (Blood Points) and 'Livelli di Salute' (Health Levels), which are also highlighted with a red oval.

Vampiri; La Masquerade – scheda personaggio.
Sezione vantaggi.

This is another screenshot of the same character sheet, showing the 'VANTAGGI' (Advantages) section. A red oval highlights the 'Vantaggi' and 'Virtù' columns. Below these columns are sections for 'Punti Sanguine' (Blood Points) and 'Livelli di Salute' (Health Levels), which are also highlighted with a red oval.

Vampiri: La Masquerade – scheda personaggio.
Sezione ultimi ritocchi.

L'anatomia del Vampiro

È importante soffermarsi ora su questo punto in quanto ci consente di capire le voci che compaiono nella parte più bassa della scheda.

Il personaggio che andremo ad interpretare giocando a Vampiri: **La Masquerade** è un mostro assetato di sangue che, tuttavia, gode di **innumerevoli vantaggi** rispetto agli esseri umani.

NON-MORTO

il personaggio è morto per poi risorgere come Vampiro e rimanere in uno stato a metà **tra la morte e la vita**.

Questo, oltre ad avergli causato un innegabile trauma psicologico, lo rende **immune** a moltissimi stati che sono letali per gli esseri umani.

Il Vampiro non ha bisogno di **respirare**, per cui non teme di soffocare.

Si nutre solo di sangue, per cui non soffre **né la fame né la sete**, i suoi organi interni sono atrofizzati e inutili. Il suo corpo morto consuma sangue, per cui deve andare a caccia regolarmente, ma non necessita di acqua né cibo per sopravvivere.

Il Vampiro non prova **stanchezza** né **sonno**. Potrebbe correre per ore senza stancarsi mai. e per una maledizione sovranaturale egli cade in uno stato comatoso durante il giorno, ma non ha effettivo bisogno di dormire.

Un Vampiro **non invecchia**, il suo aspetto resta sempre dell'età che aveva al momento dell'Abbraccio (la trasformazione in Vampiro). Non morirà di vecchiaia e gode della **giovinezza eterna**.

UN CORPO IMMORTALE

Il corpo del Vampiro, sebbene si tratti di un cadavere ambulante, non si decompone anzi, gode di una capacità sovranaturale di **rigenerazione**. Semplicemente consumando il sangue delle sue vittime, può rigenerare ferite e mutilazioni con un'efficacia impressionante. Le ferite si richiudono quasi istantaneamente e le parti mutilate si ricostruiscono completamente.

Inoltre, a meno che non sia fatto a pezzi, bruciato o distrutto completamente il Vampiro **non può morire**. Se gli si fa esplodere la testa con un colpo di pistola, sarà solo questione di tempo e il Vampiro riuscirà a rigenerare completamente il cranio e il suo contenuto, per tornare perfettamente integro.

IL PREDATORE PERFETTO

Il “carburante” che tiene in vita il Vampiro è **il sangue** delle sue prede. Il Vampiro riempie il proprio corpo morto bevendo sangue da esseri umani, da animali o anche da altri Vampiri e lo conserva dentro di sé. Quando ha bisogno di rigenerare ferite, utilizzare abilità sovranaturali o anche semplicemente muoversi, parlare, ostentare la simulazione di vita che è la sua condizione di non-morto, egli ha bisogno di **consumare il sangue**. Prima o poi, dunque, dovrà tornare a caccia.

Dal momento che il Vampiro è, si trova in cima alla catena alimentare, ha capacità sovranaturali che lo rendono **il predatore perfetto**. Egli è più agile, più forte, più silenzioso e attento della media degli esseri umani. Inoltre possiede **doti sociali** superiori che gli consentono di catturare le sue vittime ancor prima di aggredirle fisicamente. Ci sono Vampiri incredibilmente affascinanti, bellissimi d'aspetto e con doti carismatiche sovranaturali, altri invece sono spaventosi e terrificanti ma in entrambi i casi i Vampiri sanno come annichilire la volontà delle vittime umane.

Nella meccanica di gioco, le caratteristiche sopra elencate vengono simulate utilizzando i seguenti sistemi:

Punti Sangue

Si tratta di un punteggio che serve ad indicare la **quantità di sangue** che il Vampiro conserva dentro di sé dopo averlo bevuto dalle sue vittime.

Quando il personaggio va a **caccia**, guadagna un certo numero di **Punti Sangue** e li segna sulla scheda del personaggio.

In alcune situazioni di gioco, il Vampiro dovrà **consumare sangue**, in tal caso il giocatore dovrà cancellare dalla scheda i Punti Sangue utilizzati.

Alcuni **poteri sovranaturali** comportano la spesa in Punti Sangue.

Il solo **svegliarsi** al tramonto causa la perdita di un Punto Sangue.

I Punti Sangue vengono spesi per accrescere temporaneamente le **doti fisiche** del personaggio, come se questi, per compiere sforzi eroici, dovesse “bruciare” sangue.

Rigenerare ferite necessita l'utilizzo di sangue, per cui ogni volta che il personaggio vuole guarire deve spendere Punti Sangue.

Ogni **perdita di sangue** del personaggio deve essere registrata sulla scheda cancellando Punti Sangue. Ad esempio, in caso un altro Vampiro beva il sangue del personaggio o egli stesso decida di donare il proprio sangue ad un mortale per fornirgli poteri sovranaturali temporanei.

Consumare sangue può far sì che il Vampiro acquisti più **colorito di pelle** o riesca a simulare alcune **funzioni umane** perdute, come respirare o avere rapporti sessuali.

Livelli di Salute

Nel gioco di ruolo Vampiri: La Masquerade non sono previsti Punti Ferita come nella maggior parte degli altri gdr.

Sulla scheda del personaggio sono indicati dei **Livelli di Salute**. Ogni volta che un personaggio **subisce danni**, perde un livello di salute e il suo indicatore scende. Quando **guarisce**, recupera Livelli di Salute e riporta in alto l'indicatore.



La sete di sangue sostituisce ogni altro desiderio e bisogno primordiale che aveva quando era in vita.

Alla perdita di ogni Livello di Salute corrisponde uno **stato fisico** diverso a seconda di quanti Livelli di Salute sono stati persi fino a quel momento.

Alla perdita del primo livello il personaggio sarà considerato **Contuso**, alla perdita del secondo livello viene definito **Graffiato**, poi **Leso** e così via fino all'ultimo livello, alla perdita del quale corrisponde lo stato di **Incapacitato**. Vi sono un totale di **sette** Livelli di Salute.

A seconda di quanti Livelli di Salute il personaggio ha perduto e quindi dello stato in cui si trova, subisce delle **penalità** ai tiri di dado per compiere azioni fisiche. Ad esempio, se il personaggio ha perso quattro livelli di salute e quindi si trova nello stato di Ferito, subirà sempre una penalità di -2 ai tiri di dado (per approfondimenti sulle meccaniche vedi più avanti).

Quando il personaggio perde anche l'**ultimo** Livello di Salute e raggiunge lo stato di **Incapacitato** si trova in una condizione di incoscienza e totale impossibilità di muoversi. Un essere umano, quando scende al di sotto di questo stato, inevitabilmente muore. Un Vampiro può ancora spendere del sangue per guarire ma se il suo corpo dovesse sfortunatamente essere privo di sangue (cioè ha **zero** Punti Sangue), allora il Vampiro scivola in quella condizione che è definita **Torpore**.



Può capitare che un Vampiro perda il controllo quando va a caccia.
A rimetterci è sempre l'ignara vittima.

PLAYER.it

IL TORPORE

Si tratta di una condizione psico-fisica tipica dei Vampiri. Un Vampiro che cade in Torpore resta addormentato in un **sonno profondo** simile alla morte.

Per risvegliarsi dal Torpore è necessario **spendere un Punto Sangue**, per cui se il personaggio in quel momento ha consumato tutta la riserva di sangue, non potrà svegliarsi per un periodo molto lungo. Più il Vampiro è **bestiale**, privo dell'umanità che lo differenzia da un mostro dissennato (vedi più avanti la sezione sul Sentiero di Moralità), più a lungo dovrà restare in Torpore prima di potersi risvegliare spontaneamente. Possono volerci anche **anni**, persino **secoli**.

Alcuni Vampiri decidono, ad un certo punto della loro lunga esistenza, di entrare in torpore **volontariamente**. Sono spinti dalla noia, dalla disperazione o dal fardello dei peccati imperdonabili che hanno compiuto durante la loro esistenza di terribili predatori.

Si vocifera di Vampiri molto **anziani**, potentissimi, che giacciono in Torpore da secoli, nascosti in luoghi ancestrali ed inaccessibili e i Vampiri più giovani rabbriviscono ad immaginare il loro **risveglio**, creature dotate di un potere inimmaginabile e di una sete di sangue smisurata.

LA MORTE ULTIMA

Anche i Vampiri, sebbene virtualmente immortali, possono essere **distrutti** irrimediabilmente. La **Morte Ultima** si raggiunge quando ad un Vampiro in stato di Incapacitato viene inferto un danno utilizzando uno degli **anatemi** dei Vampiri. Quando accade ciò, il personaggio viene definitivamente distrutto.

Gli anatemi del Vampiro sono: **fuoco**, **luce del sole** e alcuni rarissimi agenti **sovranaturali** come acqua santa e artigli dei licantropi.

Quando un Vampiro raggiunge la Morte Ultima il giocatore dovrà strappare la **scheda personaggio** e crearne una nuova. Non c'è rimedio alla Morte Ultima.

PLAYER.it



Carmilla di Sheridan Le Fanu, 1872. Un racconto dell'orrore che anticipa Dracula di Bram Stoker.

Vantaggi e Virtù

Veniamo ora a spiegare nel **dettaglio** le voci che sulla scheda possono sembrare incomprensibili per chi si avvicina alla prima volta al gioco di ruolo Vampiri: La Masquerade.

Per quanto riguarda **Clan**, **Generazione** e **Discipline**, rimandiamo alla parte riguardante [l'Ambientazione](#) per una descrizione approfondita.

I Background

Queste caratteristiche vanno a simulare tutto ciò che lega il personaggio al **resto del mondo**. Le sue **amicizie**, il **denaro** e i beni di cui dispone, **alleati** su cui può contare o la sua **influenza** sul mondo mortale.

Le voci tra le quali si possono scegliere i background sono:

Alleati (amici o familiari)

Contatti (fonti di informazioni)

Fama (la notorietà di cui gode il personaggio)

Generazione (che spieghiamo più avanti)

Gregge (mortali dai quali il Vampiro può trovare nutrimento sicuro)

Influenza (il potere sulla società mortale, è necessario specificare in quale campo come ad esempio Crimine, Legge, Polizia, Politica, Chiesa, ecc...)

Mentore (un Vampiro più anziano che protegge e consiglia il personaggio)

Risorse (denaro e beni di cui può disporre)

Seguaci (discepoli, guardie e servi)

Status (l'importanza del personaggio nella società Vampirica)

Quando sceglie un background, il personaggio deve innanzitutto **giustificare** il fatto che il suo personaggio possieda quel particolare vantaggio, riallacciandosi al suo **passato** o inquadrando in qualche modo la sua **esistenza attuale** nella società.

Ad esempio, se il giocatore volesse acquisire il Background: **Risorse** potrebbe decidere che il proprio personaggio, prima di essere trasformato in Vampiro, era un potente industriale che, sebbene si faccia vedere in azienda solo dopo il tramonto, continui a condurre con successo i suoi remunerativi affari.



Intrighi e complotti sono un ottimo modo per impegnare la lunga non-vita.

I Sentieri di Moralità

Come abbiamo scritto in precedenza, il Vampiro protagonista del gioco di ruolo Vampiri: La Masquerade vive un perenne **conflitto interiore** che vede contrapposto il suo **retaggio umano** alla nuova **natura bestiale** di predatore che la trasformazione in non-morto gli ha donato.

Da un lato, dunque, il personaggio possiede un bagaglio di ricordi e di affetti che sente ancora propri, dai quali non può distaccarsi neppure dopo la morte. In fondo si tratta di una persona comune, un **essere umano** che ha vissuto una vita di **affetti** ed **emozioni** che lo hanno segnato, lo hanno fatto crescere e che sono impressi nella sua anima per sempre.

Dall'altro lato, il personaggio ha sperimentato la morte, seppure per pochi secondi (vedi la parte terza dell'articolo per ulteriori dettagli). Questo gli ha causato un innegabile **trauma** e, in aggiunta, la successiva trasformazione in Vampiro gli ha donato un **istinto di predatore** che lo ha cambiato profondamente.

Il **conflitto** tra le **due nature** interiori di ogni personaggio di Vampiri sta al centro della sua **storia personale** e delle **trame** che si svilupperanno durante il gioco.

Il Vampiro non può permettersi di cedere completamente a nessuna delle due nature.

Se prevalesse solo la **morale umana**, egli non potrebbe cacciare, non riuscirebbe ad aggredire i suoi simili per nutrirsi e sarebbe destinato al **deperimento** e ad un **oblio di disperazione**.

Se si lasciasse vincere dalla **natura bestiale**, perderebbe la **padronanza di sé**, la propria **coscienza** e ogni **freno**, ogni controllo, ogni ritegno. Si ridurrebbe a vagare per le strade come un animale feroce guidato esclusivamente dall'**istinto**.

La **Bestia** che ruggisce nelle profondità della sua anima tende sempre a prevalere. Nei momenti di difficoltà, quando il Vampiro è assetato (gli restano pochi Punti Sanguine) o è sotto pressione, la Bestia può risvegliarsi e **prendere il controllo**.

Per resistere a quest'istinto primordiale, il Vampiro deve aggrapparsi a qualcosa, potersi guardare dentro e riuscire a trovare quell'umanità che lo differenzia da una Bestia dissennata.

La meccanica che simula questo conflitto interiore è molto semplice. Il giocatore, al momento della creazione del personaggio, sceglie un **codice morale**, in sentiero che il Vampiro segue per conservare la sua anima. Di base, viene scelto il **Sentiero dell'Umanità**.

Sulla scheda del personaggio bisogna annotare il **punteggio di Umanità**.

Più è alto questo punteggio e più forte è la **parte umana** del Vampiro.

Un punteggio basso indica che il personaggio è bestiale, freddo, privo di emozioni, imperturbabile alla degenerazione della propria morale che si indebolisce per lasciar posto a puro **istinto ferale**.

Quando il personaggio, durante il gioco, compie qualche azione che va contro la morale umana, il giocatore deve fare un **lancio di dadi** per vedere se il proprio personaggio **si pente** dell'azione oppure no.

Il numero di dadi da lanciare è sulla base della virtù **Coscienza**.

Se il tiro riesce e quindi il Vampiro prova **rimorso** per l'azione compiuta, il suo punteggio di Umanità rimarrà **invariato**. Al contrario, **perderà** punti Umanità scivolando sempre più verso il lato bestiale.



Un Vampiro che perda la propria Umanità è una bestia priva di controllo.

Il manuale fornisce poi una tabella di **Gerarchia dei Peccati**. A seconda del punteggio di Umanità del personaggio, la tabella indica quali “peccati” possono mettere alla prova la Coscienza del Vampiro.

Se quest’ultimo ha un punteggio **basso** di Umanità, solo **azioni molto gravi** potranno causare rimorso nella sua anima ormai nera e abituata ad azioni turpi.

Al contrario, se il punteggio di Umanità è **alto**, basta poco perché il Vampiro metta in dubbio **la giustizia morale** dell’azione compiuta.

Un po’ è come dire: se il Vampiro ha **basso** punteggio di Umanità è come se avesse già rinunciato ad una buona parte di anima e l’avesse sostituita con la **Bestia predatrice**.

Per cui le azioni che molti si dispererebbero nel doverle compiere (furti, aggressioni, uccisioni anche involontarie) non scalfiscono la sua coscienza.

Se un Vampiro ha basso punteggio di Umanità, dunque, è più **difficile che questo si riduca** ulteriormente di quanto non lo sia per un personaggio il cui punteggio, invece, è alto.

Nel caso molto raro in cui un Vampiro dovesse raggiungere Umanità pari a **zero**, il personaggio sarebbe **ingiocabile**. Il giocatore dovrà crearne uno nuovo.

Il **Sentiero dell’Umanità** è quello più facilmente comprensibile in quanto adotta un codice di comportamento che è familiare alla nostra società, nel nostro tempo. Come giocatori, riusciamo facilmente a capire la maggiore gravità di un’azione rispetto ad un’altra e possiamo simulare tutto il dramma interiore di un personaggio che perde punti di Umanità.

In Vampiri: La Masquerade, tuttavia, vengono proposti **Sentieri di Moralità** alternativi.

Alcuni Vampiri seguono **codici etici** molto peculiari. Per chi segue questi codici alternativi le Gerarchie di Peccati sono differenti: per alcuni è più grave venir meno alla parola data piuttosto che uccidere qualcuno. Per altri è un delitto terribile rinunciare a corrompere un innocente o evitare di rubare qualcosa se vi era la possibilità ma non crea alcun problema tradire, mentire o distruggere la proprietà altrui.

Seguire un Sentiero di Moralità alternativo rispetto all’Umanità rende **difficile** il gioco ma indubbiamente le trame più **interessanti**.

Il sistema di Umanità e Coscienza va giocato in modo **teatrale, intenso e coerente** con la natura del personaggio, con il suo background e con le trame che gli propone il Narratore. Se ben giocato, il Sentiero di Moralità darà spessore al gioco e lo renderà **emotivamente coinvolgente** e interessante.

Coraggio e Self Control

La Bestia che alberga nel cuore di ogni Vampiro non ha solo l’effetto di rodere la sua anima ma tende a **manifestarsi** in occasioni particolari e a **prendere il controllo** temporaneamente della volontà del Vampiro.

I casi in cui questo può accadere sono due:

LA FRENESIA

Quando il Vampiro è sotto **pressione psicologica**, subisce **privazioni** e **umiliazioni**, quando viene **provocato**, **deriso** oppure quando si trova in una situazione di **pericolo** allora può capitare che non riesca a resistere di cedere alla Bestia.

Il Vampiro deve effettuare un lancio di dadi basandosi sulla virtù **Self Control**. In caso di fallimento, entra in quello stato che viene comunemente definito **Frenesia**.

Quando è in Frenesia il personaggio **perde il controllo** e cede agli istinti più violenti.

Se è affamato, si nutrirà della prima vittima che incontra sul suo cammino, fosse anche una persona cara. Se è spaventato, fuggirà travolgendo tutto ciò che gli si para davanti. Se è arrabbiato, distruggerà tutto indiscriminatamente.

Interpretare la Frenesia è sicuramente interessante e evitare di restarne preda, rimediare ai danni di qualcuno che ci è caduto o sfuggire alla furia di un potente Anziano possono essere tutti interessanti **spunti di trama**.

RÖTSCHRECK

Quando un personaggio si trova a fronteggiare i propri anatemi, deve effettuare un lancio di dadi basato su **Coraggio** onde evitare che la Bestia prenda il sopravvento e, a differenza della Frenesia, gli infonda un **terrore** cieco e primordiale, a causa del quale il Vampiro non potrà far altro che **fuggire** in preda al panico.

Ciò che può essere causa del Rötschreck è il **fuoco** o la **luce del sole**.

Forza di Volontà

Il punteggio di **Forza di Volontà** viene calcolato automaticamente e può essere aumentato utilizzando punti liberi o punti esperienza.

La Forza di Volontà è un valore che serve per calcolare la **difficoltà** che hanno gli avversari di utilizzare contro il personaggio abilità o poteri sovranaturali che vadano a controllare la sua mente o le emozioni.

I punti Forza di Volontà possono anche essere **spesi** durante il gioco per aumentare notevolmente le **probabilità di riuscita** delle azioni che il personaggio vuole compiere.

Recuperare punti Forza di Volontà è un procedimento difficile e anche questo può essere drammatizzato durante il gioco: raggiungere un obiettivo personale, guadagnare autostima o ottenere un qualche successo può causare il recupero di punti Forza di Volontà.



La Forza di Volontà è utile anche per resistere temporaneamente ad un'alienazione mentale...

Il sistema di gioco

Il Gioco di Ruolo Vampiri: La Masquerade utilizza una meccanica basata sulla **Riserva di Dadi**. Il sistema utilizza esclusivamente **dadi a dieci facce**.

Il sistema base è molto semplice: per eseguire un'azione il Narratore decide quale degli **Attributi** è più adatto.

Successivamente, il Narratore sceglie l'**Abilità** utile all'azione da compiere.

Se il personaggio vuole compiere un'azione furtiva, l'Attributo più indicato sarà Destrezza e l'Abilità da sommare sarà Muoversi Silenziosamente.
Per estorcere informazioni si potrà sommare Persuasione a Intimidire, per controllare se il personaggio è in possesso di una certa nozione scientifica, sommeremo Intelligenza più Scienze e così via.

La **somma** dei pallini dell'Attributo più i pallini dell'Abilità determinano la **Riserva di Dadi** per la riuscita dell'azione.

A questo totale si potranno aggiungere o sottrarre **bonus** o **malus** vari, determinati dalle circostanze o da particolari capacità del personaggio.

Il Narratore decide una **difficoltà** per l'azione che il personaggio sta per compiere. Una difficoltà media è di **6**, il minimo è **2** per azioni banali o **10** per azioni eroiche.

Il giocatore lancia un numero di dadi a dieci facce pari alla **Riserva di Dadi** calcolata come descritto sopra.

I punteggi dei dadi **NON si sommano**. Ogni dado che riporta un valore **pari o superiore** alla **Difficoltà** decisa dal Narratore, ottiene un **Successo**.

Se, in seguito al lancio di dadi, il giocatore ottiene **almeno un successo**, l'azione può considerarsi **riuscita**.

Se l'azione è **prolungata**, sarà necessario più di un successo.

Scassinare una serratura richiederà magari tre o quattro successi e, se il giocatore non riuscirà ad ottenerli con un solo lancio, potrà lanciare di nuovo finché non colleziona il **numero di successi** necessario ma per ogni lancio trascorrerà **del tempo** e una guardia potrebbe passare da quelle parti ed accorgersi di lui.

Se un avversario sta tentando contemporaneamente un'azione **contrastante** quella del personaggio, ad esempio l'uno sta tentando di aprire una porta mentre l'altro spinge per impedirlo, entrambi lanciano i dadi utilizzando gli stessi Attributi e Abilità e chi ottiene **più successi** prevale sull'altro.

Il Manuale fornisce una serie di **suggerimenti** di combinazioni tra Attributi ed Abilità per eseguire svariate azioni.

Il Combattimento

Il Combattimento si svolge in **tre fasi**:

- Determinare l'**Iniziativa**
- Lanciare i dadi per l'**Attacco**

- Lanciare di dadi per determinare il **Danno**

In fase di combattimento, i Personaggi possono scegliere di svolgere **diverse azioni**, possono scegliere di schivare o parare, ad esempio, e possono eseguirle **in alternativa** all'attacco o come azioni **aggiuntive**.

Azioni multiple (parare un attacco di un avversario e subito dopo contrattaccare, ad esempio) riducono la Riserva di Dadi: il giocatore, cioè, lancerà meno dadi e avrà meno probabilità di riuscita.

Il manuale suggerisce una serie di **manovre** e fornisce diverse regole che arricchiscono il combattimento.

I Danni sono di tre tipi, a seconda della fonte che li infligge:

- **Danni da Urto**: bastoni, pugni e calci. I Vampiri sono quasi immuni a questo tipo di danni.
- **Danni Letali**: spade, asce, armi da fuoco di medio calibro. I Vampiri subiscono questi danni ma non possono mai incontrare la Morte Ultima a causa di questi.
- **Danni Aggravati**: gli anatemi del Vampiro. Vedi sopra per ulteriori dettagli.

Esperienza e crescita del personaggio

Una grande innovazione che il gioco di ruolo Vampiri: La Masquerade ha portato è **l'assenza** dei classici **Livelli del Personaggio**.

La crescita del personaggio grazie all'Esperienza è **totalmente libera**: il giocatore può scegliere di aumentare qualsiasi valore riportato sulla scheda sulla base della **Tabella dei Costi**.

Per ogni valore, cioè, l'aumento di un pallino costa un **certo ammontare** di Punti Esperienza, differente sulla base dell'**importanza** che quel valore riveste nel sistema di gioco.

Per aumentare di un pallino un **Attributo**, ad esempio, sarà necessario investire **più punti** di quanti ce ne vogliono per aumentare di uno un'**Abilità**.

L'assegnazione dei Punti Esperienza viene effettuata dal Narratore sulla base dello svolgimento della **trama** e delle **storie personali** dei personaggi.

Anche il guadagno di Esperienza è legato alla **teatralità** e alla **narrazione**, riuscire a raccontare una storia appassionante e coinvolgente è una **ricompensa** che si riflette anche nel gioco, in particolare nel sistema di Esperienza e crescita del personaggio.

Ambientazione

Questo terzo paragrafo contiene una veduta generale sull'**Ambientazione** di **Vampiri: La Masquerade**. Faremo sempre riferimento al manuale di **Seconda Edizione Revised** in attesa dell'uscita della Quinta Edizione, prevista nel 2018.



Degrado urbano ed elementi gotici. Una classica città nel World of Darkness

Un mondo di tenebra

Quando la **White Wolf** pubblicò per la prima volta il gioco di ruolo **Vampiri: La Masquerade** lo ambientò nel nostro mondo, nel nostro tempo. Era il 1992, molte cose erano diverse rispetto ad oggi, ma la **contemporaneità** dell'ambientazione è rimasto un concetto basilare.

Il mondo in cui i personaggi di **Vampiri: La Masquerade** vivono le loro esistenze non morte è un **universo parallelo** al nostro, uguale al per storia del passato, organizzazione politica e geografica del pianeta e abitudini sociali.

Differisce, tuttavia, nel **mood**.

Il mondo di Vampiri: La Masquerade è più **oscuro**, **decadente** e **misterioso** del nostro.

Le strade sono più pericolose, più buie e più sporche di quelle delle nostre città.

La **disperazione**, la **paura** e la **brutalità** sono i sentimenti più diffusi tra la popolazione e la **violenza** e la **corruzione** permeano tutti gli strati della società.

Il **sovrannaturale**, l'occulto, la magia sono ben nascosti, ma serpeggiano nei vicoli luridi delle città e nei sotterranei di antiche magioni.

Nessuno crede ai mostri sebbene siano loro a controllare la società, come **burattinai** che tirino i fili invisibili di ignare marionette.

Questo Mondo di Tenebra è popolato dai **Vampiri**, creature che si nascondono ai mortali soltanto per cogliere il momento giusto, scivolare fuori dalle ombre e dare la caccia a vittime innocenti.

Il manuale menziona il movimento culturale che viene chiamato **Goth-punk**.

Goth si riferisce all'atmosfera: l'architettura degli edifici, lo stile della musica e della moda che permeano la società.

Punk descrive il significato che la gente disperata cerca di dare alla propria vita: ribellione all'ordine costituito, il desiderio inconscio di autodistruzione e il nichilismo nei confronti di qualsiasi valore e di qualsiasi senso di moralità.

Il manuale di gioco di Vampiri: La Masquerade suggerisce diversi **antagonisti** che possono essere collocati dal narratore nelle sue trame.

Dal momento che in questo mondo il sovrannaturale esiste ed è anche molto presente, fra gli antagonisti il manuale cita anche altre creature mostruose che provengono direttamente dalla **cultura horror** e dalle **tradizioni popolari**.

Il Mondo di Tenebra, dunque, è popolato da **Licantropi**, **Maghi**, **Fantasma** ed **Esseri Fatati**.

Tutte queste creature sono a loro volta organizzate, come i Vampiri, e si sono date regole, leggi, tradizioni accomunate tutte da **due scopi principali**:

- restare **nascosti** agli occhi dei mortali
- **influire** sul destino dei mortali per portare avanti i propri scopi



Mostri osservano dall'alto i mortali che trascinano le loro patetiche vite.

Ognuna di queste categorie di mostri ha, infatti, obiettivi e motivazioni personali, ben diversi da quelle delle altre creature. Questo crea conflitti ad ampi livelli, che non si limitano a scaramucce tra mostri. Nel tempo, si sono incancreniti gli odi e i dissensi tra le etnie mostruose, vi sono contese aperte da secoli sul controllo di aree di influenza, centri di potere e posizioni di comando. Sono presenti anche divergenze la cui causa è perduta nel tempo ed è stata ormai dimenticata, ma che è ancora causa di morte e distruzione.

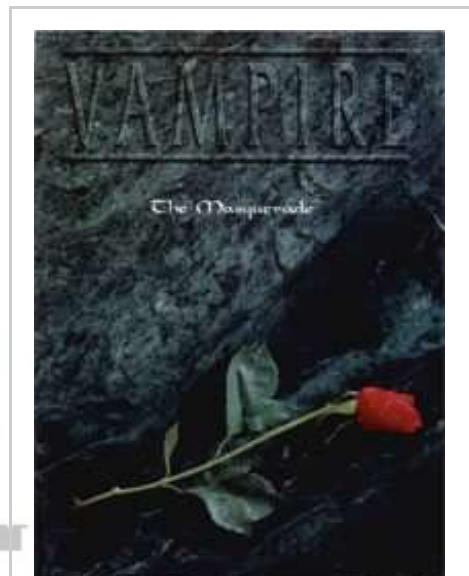
The World of Darkness

Dopo il grande successo del gioco di ruolo Vampiri: La Masquerade, la White Wolf decise di mantenersi sul discorso che aveva tanto interessato i suoi lettori: cominciò a pubblicare manuali per **altri giochi di ruolo** dedicati specificatamente alle altre categorie di mostri che vivono nell'ambientazione di Vampiri: La Masquerade.

- 1992 Werewolf: The Apocalypse (tradotto in italiano come Licantropi: L'Apocalisse)
- 1993 Mage: The Ascension
- 1994 Wraith: The Oblivion
- 1995 Changeling: The Dreaming
- 1998 Kindred of The East
- 1999 Hunter: The Reckoning
- 2001 Mummy: The Resurrection
- 2002 Demon: The Fallen

Tranne Vampire: The Masquerade e Werewolf: The Apocalypse, tutti gli altri manuali non sono mai stati tradotti in italiano.

Per **World of Darkness** si intende, dunque, la **macro-ambientazione** in cui si collocano tutti i giochi editi dalla White-Wolf tra cui Vampiri: The Masquerade.



La prima edizione di Vampire: The Masquerade. In quarta di copertina c'è raffigurata la rosa appassita.

In Italia, solo in pochi estimatori erano in possesso dei manuali in lingua originale e pochi appassionati sono riusciti a testare tutti i giochi.

Erano tempi in cui internet non era pieno di contenuti come oggi ed era difficile reperire materiale ed erano rarissime le traduzioni fanmade.

Tuttavia, la comunità di appassionati del Word of Darkness era molto attiva, si scambiava informazioni e conoscenze su chat e forum tanto che quei Narratore particolarmente entusiasti potevano attingere dall'enorme mole di materiale fornito dalla White Wolf anche solo per trovare idee, spunti e arricchimenti per le proprie cronache.

Cosa c'è di più bello che sorprendere i giocatori facendo spuntare, in piena trama, un demone? Quanto è più interessante combattere un licantropo se il Narratore ha a disposizione le regole precise per sfruttare al meglio i suoi poteri?

I vari manuali di gioco e, quindi, tutte le creature con le rispettive organizzazioni sociali, scopi e storia, sono tutte **parti fondamentali** che compongono il World of Darkness.

Tutte le singole ambientazioni dei vari giochi sopra elencati **condividono** tra loro diverse caratteristiche:

- **Ambientazione**

nel mondo esistono tutti i mostri classici della letteratura e delle tradizioni.

Questi esseri sono organizzati in società indipendenti, ciascuna con le proprie regole, tradizioni e leggi.

Le diverse società coltivano rapporti tra loro, spesso conflittuali, a volte marginali.

- **Regolamento di gioco**

Ogni manuale consente di giocare indipendentemente dagli altri, contiene regole di gioco e ambientazione tale da creare le proprie storie e collocarle nel World of Darkness ignorando quanto descritto negli altri manuali.

Esiste tuttavia la possibilità (e si tratta di un grandissimo vantaggio) di inserire nella propria Campagna di gioco elementi presi da altri manuali.

Le regole di gioco consentono di farlo dal momento che sono perfettamente compatibili.

- **Continuità storica**

L'ambientazione del World of Darkness narra una lunga storia dell'umanità in un unico, grande racconto che fluisce attraverso tutti i vari manuali.

Il World of Darkness presenta, dunque, una storia "sommersa" dell'umanità, condizionata pesantemente dalle creature sovranaturali e superiori rispetto agli ignari umani che hanno guidato le loro sorti per millenni manipolandoli o guidandoli come burattinai.

Sapevate che le guerre puniche sono state combattute a causa della rivalità tra due clan di Vampiri? O che i nazisti erano supportati da un Nephandi, un mago corrotto?

Tanto per farvi un'idea, date un'occhiata alla timeline della storia umana rivisitata dal World of Darkness nella [Wiki NON ufficiale](#).

Nel **2004** la White Wolf ha finalmente fatto giungere la tanto attesa apocalisse, la **Gehenna** per i Vampiri e ha chiuso la continuity del World of Darkness.

Da quel momento, ha iniziato a produrre giochi di ruolo ambientati in un "**nuovo**" **World of Darkness**, un'ambientazione del tutto inedita e completamente separata da quella appena conclusa.

Nel **2011**, tuttavia, con l'uscita dell'edizione **20° Anniversario** ha dato segno di voler rispolverare il vecchio World of Darkness e la conferma l'abbiamo avuta all'annuncio dell'uscita della tanto attesa **quinta edizione** del manuale di Vampiri: LA Masquerade, prevista per il **2018**.

Nel **1996** la White Wolf ha pubblicato il manuale **Vampire: The Dark Ages**, ambientato nel medioevo. La differenza è abissale, il gioco è molto diverso sebbene sia perfettamente integrato nel continuum del World of Darkness.

Nel **2002** è uscito anche Vampire: **Victorian Age**. Cambia l'epoca ma il fondamento del gioco resta lo stesso.

Un po' di storia

I Vampiri, protagonisti delle storie ambientate in questo mondo oscuro, sono i veri **manipolatori** delle vicende umane. Sono esseri **superiori**, più forti e più affascinanti di qualsiasi essere umano ma soprattutto sono **immortali**.

Dietro ogni posizione di rilievo, dietro ogni **trono**, ogni **leader**, **governante**, **ecclesiastico** o **santone**, dietro ogni figura in grado di influenzare la società dei mortali vi è un Vampiro.

I Vampiri sono le eminenze grigie, i consiglieri e i veri **manipolatori** delle vicende umane.

È sempre stato così, fin dall'inizio della **storia umana** essi hanno accompagnato, guidato e controllato i mortali e lo hanno fatto dalle **ombre**, riuscendo a rimanere nascosti e lasciandoli nell'illusione di essere padroni del proprio destino.

Il primo Vampiro fu **Caino**.

Punito da Dio in persona per aver commesso fratricidio, Caino fu condannato a vagare nelle tenebre per l'eternità.

La sua **immortalità** è una **maledizione**, così come la condanna a non poter vedere la luce del sole e a doversi nutrire dei suoi simili.

Caino commise l'errore di **generare progenie**.

I suoi figli, esseri non morti come lui, furono colpiti dalla sua stessa **maledizione** e ne acquisirono i **poteri sovranaturali**.

Ma il Signore gli disse: «Però chiunque ucciderà Caino subirà la vendetta sette volte!». Il Signore impose a Caino un segno, perché non lo colpisse chiunque l'avesse incontrato.

(Genesi 4,15)



Dracula in un'iconografia in stile bizantino

A loro volta, anche i figli di Caino generarono progenie e così fecero i figli dei suoi figli.

Gli esseri immortali e potentissimi che furono generati da Caino e dai suoi figli furono **adorati** come dei, temuti e rispettati.

Con il tempo, essi assistettero all'evolversi dell'**umanità** e ne accompagnarono il cammino

fino ai giorni nostri.

Ogni volta che un **Cainita** (discendente di Caino) genera prole, il sangue si **indebolisce** e il Vampiro appena creato è più debole, più vulnerabile e più fragile del suo progenitore.

I personaggi, al momento della creazione, partono con Generazione pari a TREDICI. Utilizzando i punti Background (vedi la sezione sulle [Meccaniche di Gioco](#) per i dettagli) è possibile abbassare questo numero fino ad un massimo di OTTO.

Questo significa che un personaggio appena creato è il tredicesimo in ordine di creazione a partire da Caino. Il suo Sire è di Generazione dodicesima che a sua volta è stato creato da un Vampiro di undicesima generazione e così via.

Nelle vene di ogni nuova generazione di Vampiri, dunque, scorrerà un sangue sempre più diluito. Più è alta la **Generazione del Vampiro** (il numero di progenitori che lo separano da Caino), più debole è il suo sangue.

In termini di gioco, creare un personaggio con un punteggio **basso** di **Generazione** consente di poter accumulare più **Punti Sangue** e di spenderne più di uno per turno.

Per ulteriori informazioni, si rimanda sempre al capitolo sulle [Meccaniche di Gioco](#).

L'Abbraccio

Per un Vampiro creare una **prole** non è cosa semplice.

Innanzitutto, è necessario **uccidere** la propria vittima. Dopodiché **dissanguarla** completamente e solo allora bagnare la sua gola con il proprio **sangue di Vampiro**.



Il “bacio” di un Vampiro è un’esperienza estatica che annichilisce la vittima. Nosferatu – Phantom der Nacht

Non è un procedimento **automatico**, non funziona tutte le volte e non esistono ricette precise: i tempi, le quantità, le modalità possono variare e il buon esito dell’operazione è determinato dal **caso** o dal **destino**.

Dunque creare una progenie è un atto **traumatico** e **violento** che, tanto per cominciare, implica un omicidio e la consapevolezza di star trasmettendo una maledizione.

Allora perché i Vampiri si riproducono?

I motivi possono essere molteplici.

- **LA NOIA**

Quando un essere “vive” per secoli e vede tutto intorno a sé deperire e morire tende ad aver bisogno di qualcuno con cui condividere l’eternità.

- **L’AMORE**

Anche i non-morti provano sentimenti e innamorarsi di un mortale è un guaio se non è possibile invecchiare insieme. Uccidere la persona amata per renderla immortale è qualcosa che sembra assurdo, ma non è forse l'amore un sentimento folle?

- **L'OPPORTUNISMO**

È facile per un Vampiro che sopravvive da secoli restare indietro rispetto alle novità del suo tempo. Può essere un buon compromesso per un giovane al passo con i tempi guadagnarsi l'immortalità in cambio di eterni servigi al proprio Sire.

Ne abbiamo suggeriti TRE ma se ne possono inventare infiniti altri.

L'Anzianità

La **Generazione** è un indicatore della purezza del sangue di un Vampiro.

Il suo potere, però, è determinato anche dall'**anzianità**, ovvero dagli anni (o secoli) che i Vampiro ha trascorso nella sua non-vita.

Un Vampiro **non invecchia**, per cui può sopravvivere per lunghi anni, secoli o anche millenni.

Ed è naturale che un essere che cammini nel mondo per tanto tempo acquisisca **potere**, affini le sue arti sovranaturali, impari cose nuove e si carichi di un enorme bagaglio di **esperienza**.

La potenza di un Vampiro cresce in maniera **esponenziale** rispetto agli anni che trascorre nella sua non-vita.

Il suo corpo si rafforza, si irrobustisce

e diviene quasi indistruttibile. I suoi studi o la pratica lo portano ad

ottenere **conoscenze occulte** inimmaginabili e persino il suo **carisma** da predatore diviene sempre più irresistibile.



Il titolo nobiliare di un vampiro spesso è l'unica cosa che gli resta.

I Vampiri si fregiano di titoli man mano che diventano più vecchi checostituiscono veri e propri status sociali.

Infante: un Vampiro appena creato che non è stato ancora inserito nella società vampirica e non conosce regole e tradizioni.

Neonato: un Vampiro che non ha ancora raggiunto il secolo di non-vita. Costituiscono la maggioranza dei Vampiri esistenti al mondo.

Ancilla: un Vampiro che ha superato abbondantemente il secolo di non-vita e pubblicamente è riconosciuto come un Vampiro esperto, potente e degno di rispetto.

Anziano: un Vampiro che sopravvive da almeno tre secoli. Si tratta di esseri potenti, rispettati e temuti. Sono gli anziani a guidare le sorti di intere città e domini, pochi hanno la forza di opporsi ad essi.

Matusalemme: Vampiri che hanno superato il millennio. Hanno un potere pari a quello di un dio della mitologia antica e hanno subito un mutamento nell'animo oltre che nel fisico. Non riescono più a sopravvivere in un mondo che a loro è totalmente alieno e se ne stanno nascosti sebbene mentalmente riescano a comunicare con i loro servi e portare avanti le loro millenarie macchinazioni.

Antidiluviani: Sono le creature più potenti al mondo sebbene molti credano che siano ormai scomparsi definitivamente. Si tratta di Vampiri di terza generazione, talmente antichi da aver conosciuto Caino in persona e dotati di un potere tanto grande che non può essere neppure immaginato. Si dice che siano essi a condurre la guerra eterna, la Jyhad, e che la Gehenna corrisponderà con il loro risveglio.

La Gehenna

Un elemento fondamentale del World of Darkness è la presenza di un topos che ricorre in tutti i manuali e che incide notevolmente sulle tematiche e sull'impronta da dare alle trame di gioco.

Si tratta del mito di una **fine imminente** e dei tempi ormai maturi perché questa sopraggiunga.

Ogni creatura che popola il Mondo di Tenebra conosce questo mito in un nome e una forma diversi e inevitabilmente tutta la loro cultura e le loro azioni sono condizionate dalla sua esistenza.

Per i **Licantropi** è l'**Apocalisse**, per i **Vampiri** è la **Gehenna**.

In Vampiri: La Masquerade, il mito della fine del mondo assume la forma del **risveglio** degli **Antidiluviani**, i Vampiri vecchi e potenti che da secoli dormono nascosti e protetti.

Gli Antidiluviani hanno un sangue estremamente **puro**, dal momento che solo due o tre generazioni al massimo li separano da Caino stesso. Sono potenti quasi quanto delle **divinità**.

Il loro risveglio causerà la **fine** dell'esistenza così come la conosciamo e molteplici segni e testimonianze affermano che questo è ormai **prossimo**.

Nell'inventare le proprie storie il gruppo di gioco dovrà sempre tener conto che l'idea di una fine imminente è un importante e ingombrante elemento che non può essere ignorato.

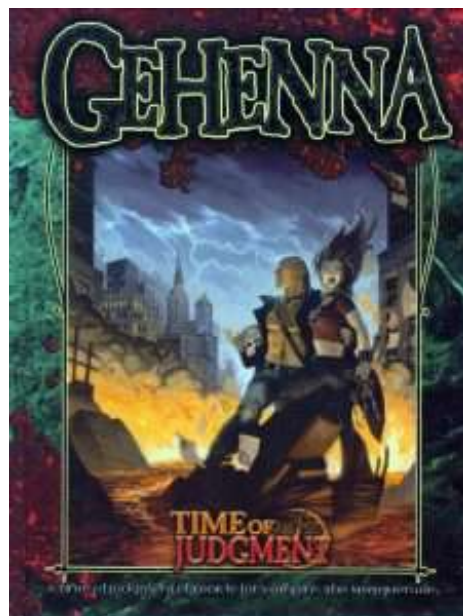
La Jyhad

I Vampiri sono impegnati in una guerra che perdura da millenni e che ha assunto il nome di **Jyhad**.

La Jyhad è un **conflitto** subdolo, antico e terribile che i Vampiri più Anziani combattono avvalendosi dei più giovani, i quali vengono utilizzati come ignare **pedine** di un gioco per loro incomprensibile.

I **moventi** e gli **obiettivi** dietro la Jyhad sono **fumosi** e si perdono nella notte dei tempi anche se è molto probabile che sia coinvolta in qualche modo la **Gehenna**.

I **contendenti** sono nascosti e ambigui ma ogni Vampiro, anche se lo ignora, è coinvolto nella Jyhad, come **pedina** o come **inconsapevole giocatore**.



Pubblicato nel 2004, il modulo Gehenna fornisce alcuni scenari per giocare la fine del World of Darkness.



Non c'è dubbio che la Jyhad porterà all'inevitabile fine del mondo.

I Clan

Al momento della creazione del personaggio dobbiamo scegliere il **Clan** di appartenenza.

Il Clan è la **linea di sangue** alla quale il nostro Vampiro appartiene.



I tredici clan principali del gioco di ruolo Vampire: La Masquerade

La scelta del Clan si effettua **una sola volta** e non è possibile cambiarlo in seguito. Questo perché ogni volta che un Vampiro crea una **progenie**, questa sarà appartenente al **Clan** del suo **progenitore**.

Il Clan è un **retaggio**, una sorta di marchio di famiglia, un lignaggio incancellabile. Con l'eredità del Clan il Vampiro ottiene dei precisi **vantaggi** e **svantaggi**.

Ogni Clan è caratterizzato da un particolare **difetto**, una maledizione ancestrale che si perpetua di Sire in Progenie.

Gli appartenenti allo stesso Clan si tramandano le **Discipline**, i poteri sovranaturali di cui tutti i Vampiri sono dotati.

Ogni Clan ha le sue tradizioni, conserva segreti peculiari e si organizza in modo diverso. Far parte di un Clan vuol dire trovare un porto sicuro, fratelli disposti ad aiutare e proteggere chi condivide lo stesso lignaggio.

Come una famiglia.

E come in ogni famiglia, ci sono spesso screzi interni e velleità di primeggiare, invidie e terribili segreti. I Vampiri sono esseri subdoli e a volte la Bestia prevale sull'Umanità tanto da sopprimere il senso morale.

I Clan hanno una loro **filosofia interna**, un modo unico di vedere le cose e le risposte che gli anziani danno alle domande esistenziali sono diverse da Clan a Clan.

La White Wolf ha pubblicato un manuale diverso per ogni clan, i cosiddetti **Clanbook**.

Questi libri, oltre a raccontare la storia degli esponenti più importanti ed a fornire spunti di gioco, offrono **punti di vista** nuovi riguardo alle filosofie interne ai Clan.

I **rapporti** tra i vari Clan sono di vario tipo, vi sono conflitti ed amicizie, odi e simpatie, ancestrali questioni in sospeso e antiche alleanze, che intrecciano un tessuto di relazioni talmente disparate da offrire innumerevoli spunti di gioco e di creazione delle trame.

Ogni clan, infine, rivendica la propria appartenenza ad una delle due principali **Sette** in cui è suddivisa la società dei Vampiri (vedi più avanti).

Alcuni Clan, al contrario, si dichiarano **Indipendenti** e slegati da entrambe le Sette.

ASSAMITI (indipendenti)

Assassini che praticano l'arte di uccidere.

Discipline: Quietus, Oscurazione, Velocità.

Difetto: dipendenza dal sangue di Vampiro.

BRUJAH (Camarilla)

I Brujah Ribelli e rivoltosi che difendono con passione le proprie idee.

Disciplina: Potenza, Velocità, Ascendente.

Difetto: cedono facilmente all'ira e alla Frenesia.

GANGREL (inizialmente Camarilla, indipendenti)

Gangrel, Nomadi selvaggi e bestiali.

Disciplina: Animalità, Robustezza, Proteiforme.

Difetto: assumono caratteri fisici di animali quando cedono alla Frenesia.

GIOVANNI (indipendenti)

Giovanni, Famiglia incestuosa di mercanti veneziani dediti alla necromanzia.

Disciplina: Necromanzia, Dominazione, Potenza.

Difetto: il loro morso causa un dolore insopportabile.

LASOMBRA (Sabbat)

Lasombra, Astuti manipolatori dalla natura machiavellica.

Disciplina: Ottenebramento, Dominazione, Potenza.

Difetto: non si riflettono negli specchi.

MALKAVIAN (Camarilla)

Malkavian, La loro consapevolezza è tanto ampia da portarli alla follia.

Disciplina: Oscurazione, Demenza, Auspex.

Difetto: sono affetti da un'alienazione mentale.

NOSFERATU (Camarilla)

Nosferatu, Dall'aspetto mostruoso sono abili nel rendersi invisibili e hanno occhi e orecchie ovunque.

Disciplina: Oscurazione, Animalità, Potenza.

Difetto: aspetto irrimediabilmente mostruoso e spaventoso.

RAVNOS (indipendenti)

Ravnos, Zingari, nomadi e ciarlatani esperti nell'arte dell'inganno.

Disciplina: Chimerismo, Animalità, Robustezza.

Difetto: hanno una dipendenza inguaribile dal vizio.

SEGUACI DI SET (indipendenti)

Seguaci delle antiche tradizioni egizie sono corruttori e tentatori.

Disciplina: Serpentin, Oscurazione, Ascendente.

Difetto: sono doppiamente vulnerabili alla luce del sole rispetto agli altri Vampiri.

TOREADOR (Camarilla)

Toreador, Artisti decadenti e degenerati, danno più importanza all'apparenza che a qualsiasi altra cosa.

Disciplina: Auspex, Velocità, Ascendente.

Difetto: possono restare ipnotizzati di fronte alle opere d'arte.

TREMER (Camarilla)

Tremere, Gli unici in grado di usare la magia. Il loro Clan è ermetico ed esclusivo.

Disciplina: Taumaturgia, Dominazione, Auspex.

Difetto: la struttura piramidale del loro Clan pretende obbedienza e dedizione cieca.

TZIMISCE (Sabbat)

Tzimisce, Sadici e spietati studiosi della carne e della sofferenza.

Disciplina: Vicissitudine, Auspex, Animalità.

Difetto: non possono riposare lontani dalla loro terra.

VENTRUE (Camarilla)

Ventru, Aristocratici leader nati, nobili e autoritari.

Disciplina: Robustezza, Dominazione, Ascendente.

Difetto: possono nutrirsi solo di una determinata categoria di individui.

I **supplementi** che la White Wolf ha pubblicato in seguito all'uscita del manuale base (Guida alla Camarilla, Guida al Sabbat, Manuale del Narratore, ecc...) riportano innumerevoli altri Clan, Linee di Sangue, varianti dei Clan principali e così via. Ad ogni modo, i **tedici** clan sopra descritti restano i più **importanti**.

Le Discipline

Le **Discipline** sono i **poteri sovranaturali** dei Vampiri. Ogni Clan ha una Disciplina tipica più altre due che possono essere comuni anche ad altri Clan.



La Disciplina Animalità consente di controllare gli animali.

Solitamente è il Sire che **addestra** la sua progenie a padroneggiare le Discipline di Clan, tuttavia queste sono una conoscenza **innata** nel Vampiro appena abbracciato, tanto che con la pratica può svilupparle anche senza la guida di un mentore.

Si possono imparare anche Discipline **fuori** dal Clan ma questo richiede un addestramento lungo e complesso (in termini di gioco, una maggiore spesa di **Punti Esperienza**).

Un Clan non è mai contento di vedere un Vampiro padroneggiare una disciplina tipica del Clan se questo appartiene ad un altro Clan.

La Disciplina tipica è considerata un **segreto** di Clan che viene conservato gelosamente.

In fase di **creazione** di un personaggio, si possono assegnare solo pochi punti alle Discipline ed è possibile anche assegnare ad una o due Discipline un punteggio pari a **zero**.

In questo caso, il Vampiro si considera come se non fosse stato addestrato o non avesse imparato a padroneggiare la Disciplina in cui non ha piazzato punti.

Potrà impararla in seguito e aggiungere punti utilizzando i **Punti Esperienza** guadagnati durante il gioco.

ANIMALITÀ: la capacità di comunicare e dominare gli animali.

ASCENDENTE: carisma, fascino e presenza sovranaturali.

AUSPEX: sensi amplificati e percezioni extra-sensoriali.

CHIMERISMO: l'abilità di creare illusioni.

DEMENZA: la capacità di giocare con la pazzia e instillare la follia nelle menti altrui.

DOMINAZIONE: la capacità di controllare la mente e la volontà altrui.

NECROMANZIA: la conoscenza e il controllo di spiriti e cadaveri.

OSCURAZIONE: l'arte di rendersi invisibili.

OTTENEBRAMENTO: la manipolazione delle ombre.

POTENZA: forza sovranaturale.

PROTEIFORME: la capacità di trasformare il proprio corpo in forme animali.

QUIETUS: usare il proprio sangue come veleno.

ROBUSTEZZA: resistenza sovranaturale

SERPENTIS: l'affinità con i serpenti.

TAUMATURGIA: diverse vie per usare la magia.

VELOCITÀ: agilità e rapidità sovranaturali.

VICISSITUDINE: la raccapricciante arte di manipolare la carne e le ossa.

La Società dei Vampiri

Secondo la timeline del World of Darkness nel quindicesimo secolo ebbe luogo, in Europa, una rivolta che prese il nome di **Rivolta degli Anarchici**.

Per tutto il **Medioevo** e nelle epoche antecedenti, infatti, i Vampiri non si preoccupavano troppo di nascondersi agli occhi dei mortali anzi, ostentavano il proprio potere e manovravano potenti e regnanti forti del **terrore** che sapevano incutere nelle menti semplici dei villani e sfruttando l'ingordigia dei sovrani.

L'**arroganza** dei Vampiri Anziani però li rese ciechi e non si resero conto che nel profondo delle tenebre una luce distruttrice si stava diffondendo: la **Fede**.





L'Inquisizione, in più di due secoli, condannò al rogo innumerevoli innocenti, streghe e... Vampiri.

La **Chiesa** irruppe nella società cainita come un'ondata distruttrice. Fu la nascita della **Santa Inquisizione** che, pur torturando e uccidendo migliaia di innocenti, giunse fin dentro i nascondigli di innumerevoli Vampiri.

Molti **Anziani** che si credevano invincibili, rinchiusi nelle loro fortezze, furono trascinati in piazza e perirono nei **roggi**.

Gli Anziani tentarono di reagire ma ottennero solo il risultato di mandare al macello i Vampiri più giovani. **Neonati** e **Ancillae** perirono a decine, finché alcuni piccoli gruppi decisero che era giunto il momento di **ribellarsi**.

Questi ribelli furono in seguito definiti **Anarchici** e dovunque in Europa portarono il loro ideale fomentando quella che passò alla storia dei Vampiri come **Rivolta degli Anarchici**.

La reazione degli Anziani fu la costituzione, nel **1450**, della **Camarilla**.

Nata come una forte **coalizione** degli esponenti più anziani dei Clan, sebbene vi aderissero solo **sette** dei tredici Clan, la Camarilla si oppose con forza al movimento degli Anarchici e sopì numerose rivolte in tutto il continente.

Nel **1493**, nella cittadina Inglese di **Thorns**, le due parti in lotta (Camarilla e Anarchici) firmarono la **Convenzione** che pose fine alla guerra.

Non tutti gli Anarchici si arresero quella notte, e quelli che continuarono la lotta si unirono in una setta che assunse il nome di **Sabbat**.

LA CAMARILLA

La Camarilla è un'enorme organizzazione di Vampiri, è presente in tutto il mondo e si è dotata di regole, leggi e tradizioni che affondano le loro radici nelle più antiche consuetudini dei Vampiri e che vengono imposte a tutti i discendenti di Caino.

La **Camarilla** è nata per **proteggere** i Vampiri e lo fa imponendo una gerarchia ben precisa e una struttura sociale granitica.

I territori di tutto il mondo sono organizzati in **Domini**, a capo dei quali c'è un **Principe** che governa con l'ausilio dei **Primogeniti**.

Un **Dominio** ha influenza su una città di mortali e al suo interno sono riconosciute delle cariche che hanno ruoli determinati e categorici. Vi è lo **Sceriffo**, ad esempio, il braccio armato del Principe o le **Arpie**, figure dedicate alla gestione dello status degli abitanti del Dominio.

A livelli più ampi, la **Camarilla** è guidata da figure che hanno autorità anche sui Principi. Si tratta di membri del **Circolo Interno**, di **Arconti** e **Conciliatori**, Vampiri molto potenti ed Anziani esperti che siedono sui loro troni e da lì tessono intrighi e macchinazioni la cui eco risuona in tutti i Domini del mondo.

La Camarilla è un'organizzazione **esclusivista**, che mal sopporta i Clan che si sono autodichiarati Indipendenti e che segue grossomodo la linea di pensiero per cui chi non è **con** la Camarilla è **contro** la Camarilla.

Del resto, la Camarilla nasce con lo scopo di **proteggere** i Vampiri, anche quelli che pensano di non averne bisogno.



Il simbolo della Camarilla

Fondamento delle numerose leggi della Camarilla sono le **SEI TRADIZIONI**:

LA MASQUERADE

L'esistenza dei Vampiri deve essere tenuta nascosta agli occhi dei mortali. Rappresenta l'essenza della Camarilla.

IL DOMINIO

Il territorio è suddiviso in Domini e chi vi è a capo ha potere e responsabilità.

LA PROGENIE

Il controllo della generazione di altri Vampiri. Si può generare prole solo previa autorizzazione di chi detiene l'autorità.

LA RESPONSABILITÀ

Il Sire di un nuovo Vampiro è responsabile delle sue azioni tanto da condividere eventuali punizioni che dovessero essere inflitte al suo Infante.

L'OSPITALITÀ

Onore e rispetto per chi governa un Dominio. Senza l'accoglienza di un Principe, un Vampiro che vaghi in un Dominio è un fuorilegge.

LA DISTRUZIONE

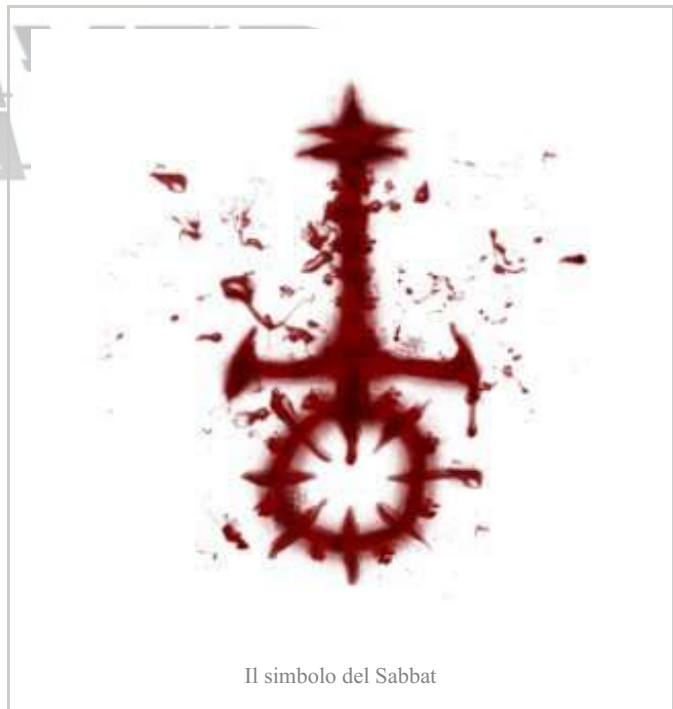
Distruggere un altro Vampiro è un atto grave, più che un omicidio tra mortali. Una condanna a morte può essere emessa solo da chi ne ha l'autorità, altrimenti la pena è la Morte Ultima.

IL SABBAT

Il Sabbat è la setta che, storicamente, si **oppone** alla Camarilla.

Dal punto di vista di quest'ultima, il Sabbat è un'organizzazione **violenta** e **scellerata**, la cui filosofia esalta la componente **bestiale** di ogni Vampiro.

Sempre solo dal punto di vista della Camarilla, i riti del Sabbat sono finalizzati a dare libero sfogo alla **Bestia** e a far sì che il Vampiro si liberi dal fardello delle imposizioni morali e sociali le quali tarpano le ali alla sua **reale natura** che, secondo il Sabbat, sarebbe proprio la Bestia.



In realtà si tratta per lo più di **menzogne** messe in giro dalla Camarilla.

Il Sabbat predica valori come **lealtà** e **libertà** e prepara i suoi giovani adepti alla battaglia finale contro gli Antidiluviani, quando arriverà la **Gehenna**.

È evidente che l'ideale di libertà è **dannoso** per la Camarilla, che impone invece le sue tradizioni e i vincoli gerarchici come legge inamovibile. Per questo motivo, la Camarilla ritiene estremamente pericoloso il Sabbat e lo **combatte** su ogni campo.

Non si può negare, tuttavia, che i comportamenti e i riti del Sabbat siano **violenti e feroci** e che la setta tenda ad espandersi come un'erba velenosa distruggendo le istituzioni attorno ad essa.

ALTRE SETTE

Al momento della formazione della Camarilla, alcuni Clan si sono dichiarati **Indipendenti**.

Hanno deciso, cioè, di tenersi fuori dalle lotte ideologiche in cui Camarilla e Sabbat sono impegnate.

I Vampiri appartenenti ai Clan Indipendenti sono visti con **sospetto** dal momento che si muovono nei Domini senza sentirsi effettivamente parte di uno di essi, per cui spesso si comportano come se fossero al di fuori delle regole e delle tradizioni che gli altri Vampiri rispettano.



Il clan Gangrel originariamente faceva parte della Camarilla ma si è dichiarato indipendente nel 1997.

Esistono **altre sette**, alcune segrete altre considerate solo leggenda. Nella gigantesca matassa degli intrighi che i Vampiri hanno attorcigliato nel corso dei millenni si nascondono alleanze e movimenti di ogni sorta.

Due parole conclusive sull'ambientazione

Una delle principali caratteristiche dell'Ambientazione del gioco di ruolo Vampiri: La Masquerade è che **tutto è il contrario di tutto**.

Ogni cosa che viene presentata, ogni storia che viene raccontata, ogni descrizione di una setta, di un clan, di un personaggio viene sempre proposta dagli autori come una sorta di **leggenda**, un sentito dire, un "si dice in giro che".

In manuali diversi possiamo trovare **punti di vista** diversi riguardo le filosofie e le credenze su cui si fonda tutta l'ambientazione. Anche la **storia** ci è raccontata da voci diverse in modi diversi e consentono al lettore di osservare le vicende da prospettive differenti, spesso opposte tra loro. I manuali di gioco non riportano mai verità assolute.

Questo fa sì che il **World of Darkness** sia un universo in continua **espansione**, a cui si aggiungono pezzi ogni giorno ma parti importanti cambiano anche al suo interno, quando un fatto che era stato posto in un certo modo viene raccontato secondo un'altra campana e assume un aspetto tutto nuovo, che finisce per aprire porte e fornire infiniti **spunti** per

costruire le proprie trame.

Spunti di Gioco

Ci siamo già dilungati parecchio nell'Introduzione sul gioco di narrazione e su come rendere una sessione di gioco di **Vampiri: La Masquerade** prima di tutto un'occasione per raccontare una storia.

Per raggiungere lo scopo, l'Ambientazione di viene sicuramente incontro, così articolata e ricca di spunti.

Anche il Sistema di Gioco si adatta bene all'impronta narrativa che possiamo dare alle nostre sessioni di gioco e persino un particolare rituale o un potere di una Disciplina descritto nel manuale può darci un'idea per un incipit di trama.

In questa sezione della nostra guida cercheremo di fornire **suggerimenti concreti**, utilizzabili fin da subito per chi gioca a Vampiri: La Masquerade per la prima volta o che siano idee nuove per giocatori esperti.



L'uomo è meno sé stesso quando parla in prima persona. Dategli una maschera, e vi dirà la verità. (Oscar Wilde)

Trovare Spunti

I MANUALI

La cosa più importante da fare prima di iniziare a buttare giù idee per la nostra Cronaca è studiare con attenzione il **World of Darkness**.

La White Wolf ha costantemente raccontato la **storia** del suo World of Darkness aggiungendo pezzi man mano che pubblicava materiale e descrivendo **eventi** importanti che cambiavano drasticamente il corso della storia.

Insomma, fino alla sua fine, avvenuta nel 2004, il World of Darkness è stata una lunga **narrazione** estremamente ricca di eventi, colpi di scena, personaggi e sottotrame, segreti svelati e scoperte inattese il tutto a costruire una trama articolata e complessa.

Per farvi un'idea vi consigliamo un giro nella Wiki non ufficiale dedicata al World of Darkness. Avvertenza: è molto facile perdersi.

ALTRI MEDIA

Nel 2010 è stato prodotto un giochi di carte collezionabili dal nome **Vampire: The Eternal Struggle**.

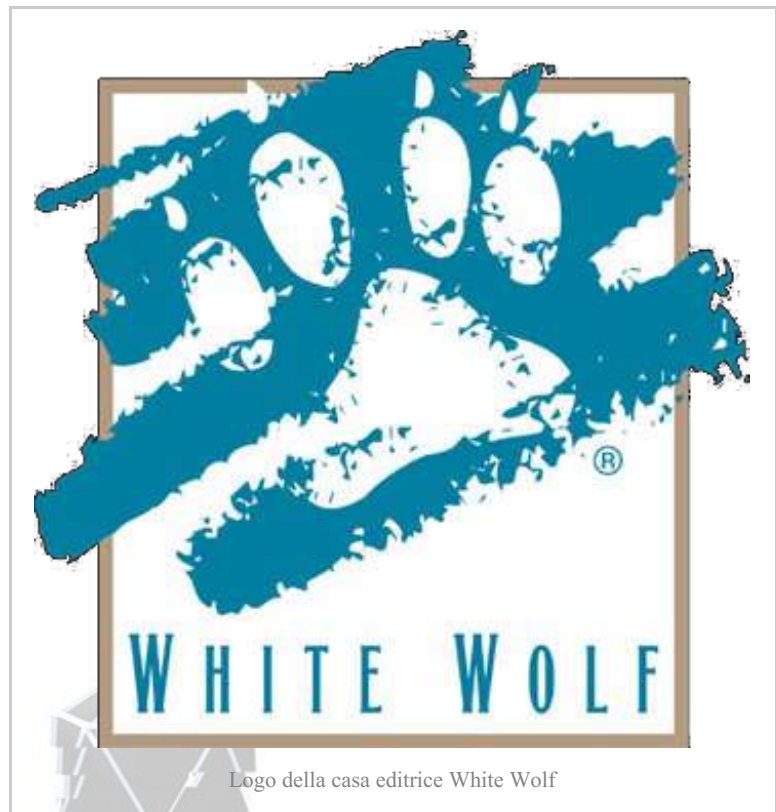
Nel **1996** è stata creata una serie televisiva chiamata **Kindred: The Embraced**, prodotta dalla Spelling Television e trasmessa dalla Fox.

Sono stati sviluppati due videogiochi: **Vampire: The Masquerade – Redemption** nel **2000** e **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** nel **2004**.

Tra il **1999** e la fine del **2000** è stata pubblicata la **Clan Novel Saga**, una raccolta di tredici romanzi ciascuno dal titolo di uno dei Clan principali. Il primo della serie è **Toreador** e l'ultimo è **Nosferatu**.

LETTERATURA VAMPIRICA

Sembra superfluo ribadire che la figura del Vampiro è presente nella **letteratura** così come nella **musica**, nel **teatro**, nella **pittura** e in tutte le arti e le espressioni umane.



Logo della casa editrice White Wolf



La carta Madame Guil dal gioco di carte Vampire: The Eternal Struggle.

Spunti per storie di Vampiri è possibile trovarne davvero ovunque. Basta leggere un **racconto horror** o ascoltare un brano di musica dal genere **Goth** e si entra subito nel **mood**.

La Cronaca

In Vampiri: La Masquerade la **Campagna** viene chiamata “**Cronaca**”.

Come per gli altri giochi di ruolo, le singole sessioni di gioco sono **collegate** tra loro, i giocatori possono utilizzare gli stessi personaggi finché non decidano di cambiarli o questi incontrino la **Morte Ultima** e insieme, giocatori e Narratore, raccontano una storia potenzialmente **infinita**.

Organizzare una Cronaca richiede un attento lavoro da parte del Narratore soprattutto nella fase di **preparazione**, nella quale dovrà fissare parecchi **dettagli** e mettere su carta idee chiare e precise.

Andiamo per **Steps**.

STEP 1: LO SCENARIO

I Vampiri sono esseri **sociali**, ancor più dei mortali. Hanno bisogno di prede umane per sopravvivere, dunque il teatro delle loro vicende non può non essere una **città**.

Si consiglia una città che il Narratore conosce bene, perché ci ha vissuto o perché ne ha un'idea mitica fornita magari dal cinema o dalla letteratura. Tutti conosciamo come le nostre tasche quella New York in cui Hollywood ha ambientato innumerevoli pellicole.

Il Narratore (consultandosi con i giocatori) deve scegliere in quale città ambientare la sua Cronaca.

È bene che il Narratore definisca con cura la **storia**, usi e costumi, i **luoghi di interesse** della città scelta, non necessariamente reali purché chiari e coerenti.

Definire i dettagli

- Individuiamo chi riveste **le cariche** più importanti tra i mortali e annotiamo i loro nomi e un paio di aggettivi per definirli (esempio, Sindaco corrotto e pigro, Capo della Polizia integerrimo ma depresso, Vescovo ambiguo e sospettoso, ecc..)
- Facciamoci un'idea sullo **stile di vita**, sulla **mentalità** e le **abitudini** della popolazione umana. (esempio, depressione e nichilismo, scarsa fiducia nelle autorità e ansia per il futuro. Violenza diffusa e valori morali perduti, ecc..)
- Segniamo i **luoghi** più importanti e qual è la loro storia, le loro caratteristiche, le personalità che vi si possono incontrare (la biblioteca, il parco, il museo, il quartiere degradato, il club notturno in stile punk, ecc...)

Il mondo sotterraneo

Dopo esserci fatti un'idea della città dal punto di vista degli umani, andiamo a collocarci la **società dei Vampiri**.

I Cainiti sono strettamente **interconnessi** con la città, le loro vicende **influenzano** quelle umane e spesso sono proprio le azioni dei Vampiri a determinare importanti sconvolgimenti nella vita della città, senza che i mortali lo sospettino minimamente.

Partiamo dall'organizzazione della società vampirica in città.

Prima domanda: la città è in mano alla Camarilla o al Sabbat?

L'eterna lotta tra queste **due sette** si sviluppa proprio nella conquista di città in cui i Vampiri di una delle due sette si organizzano come in una roccaforte. Se andiamo a spulciare l'ambientazione, ci sono città storicamente governate dalla **Camarilla** (Chicago, Londra, Berlino) e altre in mano al **Sabbat** (Detroit, Toronto, Città del Messico). Possiamo anche scegliere delle alternative.

ESEMPI: un territorio **conteso** tra Sabbat e Camarilla, con una terra di nessuno che la divide a metà. Un territorio **indipendente**, in cui per qualche motivo nessuna delle due sette riesce a prendere il controllo. O ancora, una città in cui la **ribellione anarchica** ha attecchito e i Neonati si autogovernano... le alternative sono innumerevoli.

Seconda domanda: chi governa la comunità vampirica?

A seconda della setta che controlla la città, avremo **un'organizzazione gerarchica** diversa. Per i dettagli sarebbe bene riferirsi alla Guida alla Camarilla o alla Guida al Sabbat. Se non si dispone di questi manuali, è bene scegliere che sia la Camarilla a governare in città, dal momento che essa è esaurientemente descritta nel manuale base. Dobbiamo, perciò, creare i **personaggi** che stanno ai vertici del comando in città: il Principe, il Siniscalco, lo Sceriffo, le Arpie e i Primogeniti. In una città sabbatica avremo Arcivescovo, Vescovo, Templari ecc...

Dobbiamo creare i personaggi, studiarne i **dettagli** e compilare le loro **schede** personaggio. È necessario soffermarsi particolarmente sulla **Natura** e il **Carattere** dei singoli personaggi, sulle loro **personalità**, le **motivazioni** che li spingono, gli **obiettivi** e scrivere per ciascuno una **storia personale**. Sembra un lavoro lungo e noioso, ma è di fondamentale importanza. Studiamo poi i **legami** che essi hanno tra loro.

ESEMPI: il Principe sospetta che il Siniscalco voglia fargli le scarpe. Tra lo Sceriffo Nosferatu e il Primogenito Ventrue ci sono dei trascorsi e l'uno osteggerà sempre l'altro. L'Arpia Toreador e il Flagello Brujha sono segretamente amanti, ostacolati dal resto dei loro rispettivi clan, ecc...

Terza domanda: chi sono gli altri personaggi di rilievo?

Al di fuori della piramide gerarchica dobbiamo individuare quelle **figure** che possono essere fondamentali per il dipanarsi della **storia** che andremo a raccontare.

ESEMPI: il vecchio barbone, un mortale emarginato dalla società che però conserva segreti importanti. Un prete dalla fede forte e sincera, che sta studiando i Vampiri e potrebbe rivelarsi un nemico letale. Il Seguace di Set che gestisce un bordello e che vende e scambia informazioni. Il folle rinchiuso in manicomio, che ha poteri magici ma non sa come usarli. Il Gangrel indipendente che vive nel parco, che non disdegna ingaggi da mercenario se ben ricompensato e così via.

Quarta domanda: chi sono gli antagonisti?

Non esiste storia senza un **conflitto**, non esiste un conflitto senza un **avversario**.

Abbiamo appena tracciato le linee di un quadro multiforme e variegato, in cui vi sono contrasti

e alleanze, amicizie e vecchi rancori, in cui tutto è mutevole.

In una cornice simile un **antagonista** è tale solo se osservato da un **certo punto di vista**, lo stesso personaggio può essere un **alleato** se osservato **da un lato differente**.

In una situazione simile, ciò di cui abbiamo bisogno adesso è di **nemici** per i personaggi interpretati dai giocatori, ovvero i **protagonisti** della nostra storia.

Dobbiamo perciò fare prima un salto al prossimo paragrafo, quello riguardante la **Coterie**.

Capire le **motivazioni**, gli **obiettivi** e lo **stile** dei personaggi creati dagli altri giocatori per poi tornare qui e capire chi effettivamente si potrebbe **opporre** agli scopi e alle ambizioni nostri protagonisti.

ESEMPIO: gli anarchici che vogliono detronizzare il Principe sono antagonisti per il Principe e i suoi seguaci, ma sono alleati di chiunque osteggi il suo potere. Se i personaggi accettano di servire un Anziano, questi si rivelerà un prezioso alleato, se invece i personaggi sono ribelli e anticonformisti si sono appena fatti un nemico pericoloso, e così via.

Anche per gli **antagonisti** è necessario operare uno **studio** attento e meticoloso. Dobbiamo scrivere le loro **schede** personaggio, ideare il loro **background** e dare loro più **spessore** possibile, sfaccettature, ambiguità, **conflitti interiori** e **legami** con tutti gli altri personaggi che abbiamo creato finora.

STEP 2: LE TEMATICHE

Il **manuale di gioco** di Vampiri: La Masquerade fornisce numerosi **spunti** validi per le tematiche da poter scegliere per la nostra Cronaca. Sono idee interessanti ed esaurienti, sarebbe ridondante riproporle in quest'articolo.

Desidero tuttavia dare un **consiglio** a chi per la prima volta si sta cimentando a scrivere una Cronaca tutta sua: **partire dai personaggi**.

Nei giochi di ruolo tipo D&D o Il Richiamo di Cthulhu l'intreccio delle trame è fondamentale ed è il punto di partenza su cui costruire l'intera campagna. Un Signore Oscuro ha bisogno del suo artefatto magico per risorgere e i PG devono cercare di distruggerlo? L'indagine su di un misterioso omicidio conduce ad una setta che opera riti blasfemi? Sono tutti spunti ottimi per giochi più classici.

In un Gioco di Narrazione a fare da protagonista è il **racconto stesso** più che il suo contenuto.

Partire dai personaggi vuol dire, per il Narratore, descrivere meticolosamente tutte le **figure** che compariranno nella sua Cronaca, dalla più importante alla più marginale.

Fornire loro un vissuto, delle motivazioni, paure e desideri, insomma dare loro **un'anima**.

I giocatori devono fare lo stesso, creando personaggi **profondi** e **sfaccettati**, con i loro conflitti interiori, le loro contraddizioni e un **background** ricco e dettagliato.

Il manuale fornisce numerosi spunti per creare personaggi perfetti.

Quando il Narratore ha il quadro completo, si troverà di fronte ad un **mondo** già popolato da creature autonome, gli sarà sufficiente calarsi lui stesso in quell'universo e vedrà dipanarsi le **trame** come se fossero **vive**.

Sarà sufficiente, al Narratore e ai giocatori immaginare di camminare per le strade della città, entrare in quei locali, incontrare quei personaggi e vivere le loro storie per poter raccontare, nel modo più spontaneo, la propria.



Intrighi e macchinazioni sono il fluido vitale di ogni trama che si rispetti.

La Coterie

Per **COTERIE** s'intende un gruppo di Vampiri che, per un qualche motivo, si trova ad agire assieme, spinto dal bisogno di **protezione**, da un **comune obiettivo** o dalla necessità di **aiuto reciproco**.



Un esempio di un'allegria Coterie

Le Coterie sono alla **base** delle trame della nostra Cronaca, i protagonisti e i testimoni delle vicende che li vedranno coinvolti.

Una delle problematiche che si incontrano quando i giocatori creano i propri personaggi è trovare una **motivazione** per cui essi dovrebbero stare assieme.

A differenza di un romanzo o di un film, la storia non può essere corale.

Stiamo giocando ad un gioco di ruolo da tavolo e per quanto il gioco di narrazione stravolga il classico concetto di gdr, sarebbe davvero scomodo se ogni singolo personaggio vivesse una sua linea narrativa singola. Prima o poi i personaggi dovranno agire in **gruppo**.

Il problema si crea dal momento che personaggi molto **diversi** potrebbero entrare in insanabile **conflitto** tra loro e, sebbene questo possa essere interessante poiché crea trama, a lungo andare potrebbe **congestionare** il gioco e impedire la progressione delle linee narrative approntate dal Narratore e dagli altri giocatori.

La scelta del Clan si ripercuote notevolmente su questa problematica. Da ambientazione, alcuni Clan hanno diffidenze e spesso veri e propri rancori e odi con altri clan. Sebbene all'interno di un Clan gli individui possono essere molto diversi tra loro, il **lignaggio** è un importante imprinting sul personaggio, che inevitabilmente lo condiziona nei rapporti con i personaggi di altri clan.

Ecco tre consigli su come evitare questo problema:

LA COTERIE OMOGENEA

I giocatori si mettono d'accordo per creare personaggi che possono **andare d'accordo** tra loro e che hanno fin da subito una motivazione per agire **uniti** ed, eventualmente, un vissuto secondo cui hanno già lavorato assieme in passato.

- **LA COTERIE DI STRADA**

I giocatori scelgono Clan i cui membri, normalmente, vanno poco per il sottile e si trovano bene ad operare in strada. Ad esempio **Nosferatu**, **Gangrel** o **Brujah**.

- **LA COTERIE NOBILE**

I giocatori scelgono quei Clan che normalmente cercano i propri infanti tra persone appartenenti ad un ceto sociale elevato, gente acculturata e ben educata, che coltiva obiettivi di ambizione, potere o conoscenza. Ad esempio, **Ventrue**, **Toreador**, **Tremere**.

LA COTERIE FUORI DAGLI STEREOTIPI

Come sopra, i personaggi si mettono d'accordo per dare **un'impronta omogenea** e uno stile ben preciso al proprio gruppo ma uno o due giocatori decidono di scegliere un Clan che, secondo il più banale **stereotipo**, non sarebbe adatto a stare in quel gruppo. Per rendere coerente la presenza del suo personaggio in una Coterie che normalmente non gli apparterebbe, il giocatore crea il personaggio **stravolgendo** gli stereotipi e dandogli caratteristiche **atipiche** ma comunque **coerenti** con il **Clan** scelto.

- **LA COTERIE DI STRADA**

Assieme a **Brujah**, **Nosferatu** e **Gangrel** animaleschi e puzzolenti un giocatore potrebbe accostare il suo personaggio **Toreador**, magari immaginando che sia un artista di strada, un writer o un cantante hip-hop, le cui **doti sociali** si esplicano al meglio quando ha a che fare con ricettatori e malviventi ed è quello del gruppo che ci

prova a parlare con gli avversari, prima che gli altri si scatenino...

- **LA COTERIE NOBILE**

In una Coterie di sangue blu e persone che occupano un posto in alto nella società, ci starebbe bene un **Nosferatu** il quale, grazie ai suoi poteri riesce a nascondere le sue deformità con abili **illusioni**, che se ne va in giro sempre ben vestito e di certo non vive nelle fogne. Se ben pagato, si rivela un ottimo **informatore** e un **picchiatore** niente male.

LA COTERIE ECLETTICA

I giocatori creano il proprio personaggio come meglio credono, anche a rischio di ideare Vampiri talmente diversi che finiranno per scannarsi fin dal primo minuto di gioco. Sarà il **Narratore** a trovare un **motivo** per costringerli a stare assieme.

Il **caos** che si genererà sarà di difficile gestione ma sicuramente fornirà succosi **spunti** e scene che resteranno epiche. Tuttavia, trama dovrà proseguire o saranno guai per loro.

- **ORDINI DEL PRINCIPE**

I personaggi sono chiamati dal **Principe** che vuole affidare loro un **incarico**. Ebbene sì, vuole solo loro e precisamente loro. Forse perché sono i più giovani in città e quindi più **sacrificabili**? Comunque il compito va portato a termine, non importa se il **Toreador** non sopporta la puzza del **Nosferatu** o il **Malkavian** è talmente dissociato da imbarazzare continuamente il **Ventru**...

- **UN NEMICO COMUNE**

Una **situazione concitata** in cui i personaggi si sono trovati loro malgrado. Ora dovranno abbandonare ogni **rivalità** personale e cercare di salvarsi la pellaccia. Chissà che la precarietà della situazione non operi il miracolo e li faccia diventare tutti amici?

Le Trame

Come per le Cronache, il **manuale di gioco** di Vampiri: La Masquerade fornisce innumerevoli **spunti** e **idee** per creare le singole **trame** che comporranno la Cronaca.

Ci limitiamo in questo paragrafo a fornire alcuni **consigli** dettati più dall'**esperienza** che da altro.

LA GRANDE SCACCHIERA

Il sapore tipico del gioco Vampiri: La Masquerade è quella di finire per rendersi conto, prima o poi, di essere una **pedina** sulla scacchiera alla quale stanno giocando esseri invisibili e superiori, i cui nomi sono sussurrati nelle ombre del tempo e i loro scopi sono ignoti, dimenticati forse anche da loro stessi.

Riuscire a far sì che, al raggiungimento di un obiettivo, i personaggi si guardino indietro e realizzino che quelli che a loro erano sembrati colpi di fortuna, indizi trovati per caso o aiuti ispirati piovuti dal cielo, facevano parte del piano dell'Anziano che si aspettava che andasse esattamente così.

Tutti i personaggi sono **pedine**. I personaggi dei giocatori, **Neonati** che si affacciano da poco nella crudele società cainita, sono pedine degli Anziani, mentre gli **Anziani** stessi non sono altro che parte di un gioco ancor più grande.

Fare in modo che, dopo aver aiutato un Anziano ad ottenere il suo scopo, i personaggi scoprano che questi fa parte di un'organizzazione occulta segreta di cui è un semplice accolito e che obbedisce ai loro ordini.

Man mano che il livello sale, il **gioco** assume una vastità sempre più ampia ma non si svela mai chi siano i giocatori, poiché c'è sempre qualcuno al di sopra, il quale a sua volta è pedina di un altro e così via.

DIETRO LE QUINTE

Come già scritto in precedenza, la vera forza del gioco di narrazione risiede nei **personaggi** i quali, se non sono semplici sagome di cartone ma dotati di **profondità e sfaccettature**, da soli sono sufficienti perché una **trama** si crei, si sviluppi, giunga a conclusione.

Il Narratore deve capire quando è il momento di **“tirarsi indietro”** e lasciar fare ai giocatori.

Se i personaggi hanno acceso un **conflitto** fra loro, stanno magari litigando apertamente oppure ognuno di loro vuole ordire un piano per far fuori i suoi compagni di Coterie, è un esempio ideale di quando il Narratore deve **fermare** il flusso delle trame che aveva in mente e **seguire** il gioco dei giocatori.

Tuttavia, il Narratore non deve mai restare completamente **in balia** dei giocatori. C'è un mondo intero da portare avanti, ci sono personaggi che popolano questo mondo che vivono, agiscono, pensano e fanno cose.



Vendetta e sete di giustizia, moventi classici per una storia di Vampiri.

Il Narratore deve sempre lasciare aperta una **finestra** nella sua mente dalla quale osservare cosa succede nel **mondo** laddove i personaggi degli altri giocatori non stanno guardando.

ESEMPIO: Mentre i personaggi fanno alleanze con gli anarchici, il Principe con i suoi Primogeniti starà decidendo come procede per indagare sui loro movimenti. Mentre i personaggi ordiscono un piano per far saltare in aria un nido di sabbatici, il loro alleato indipendente li starà tradendo vendendo informazioni ai nemici, e così via.