



CAMARILLA

Il potere logora



GUIDA EVENTO

CAMARILLA – il potere logora

“Il potere logora chi non ce l'ha”
Giulio Andreotti

CAMARILLA – il potere logora è un evento di Gioco di Interpretazione ispirato a *Vampiri: la Masquerade*.

L'idea nasce nel tentativo di dare una nuova prospettiva a questo particolare genere di eventi, lasciandosi alle spalle le convenzionali regole di gioco (nate sull'onda delle varie meccaniche proposte dalle differenti versioni da tavolo di questo GDR) e puntando ad una maggiore immediatezza e immersività dei giocatori, veri protagonisti indiscussi.

Impegno degli organizzatori è, quindi, di fornire un nuovo modo di intendere e vivere il *Mondo di Tenebra*, attraverso una maggiore attenzione al rapporto che le creature immortali hanno con il Sangue, il Potere, l'Umanità, la Bestia e le Tradizioni. Temi tanto cari a tutti i giocatori di *Vampiri: la Masquerade* ma spesso posti in secondo piano (se non addirittura trascurati).

Per fare questo abbiamo rimodulato le infinite possibilità che il *Dono di Caino* concede, plasmando intorno agli archetipi di ogni *Clan* le **CAPACITÀ** e le **QUALITÀ** che ogni vampiro possiede. Integrando il tutto con un sistema di

Logoramento della propria psiche e della propria **NATURA** che simuli l'erosione dell'Umanità a causa della Bestia: quel passeggero oscuro, ferale e maligno che alberga in ogni Cainita.

Dopotutto, il potere logora. E quale miglior luogo di potere se non la Camarilla?

CAMARILLA – il potere logora vuole essere questo ma per riuscirci serve anche il tuo aiuto. Per questo chiederemo anche a te “delle cose da fare”. Cose che ti aiuteranno ad immergerti nel nostro *Mondo di Tenebra*.

Cose semplici da fare, non ti preoccupare.

Iniziamo... ma non prima di una nota: all'interno di questa Guida Evento troverete elementi ispirati da meccaniche di altre realtà di gioco. Questo perché riteniamo tali soluzioni più che valide per ciò che vogliamo proporvi, e dunque non ha alcun senso crearne di nuove. Ringraziamo, quindi, chiunque abbia sempre collaborato alla fruizione, realizzazione e divulgazione del gioco di ruolo in Italia, ritenendo tutto questo anche merito loro.

Grazie.

Gentile Fratello,

a breve si terrà in Elysium una serata molto speciale e il Principe sarà lieto di saperla presente.

Sarà un momento importante per il Principato e Sua Maestà ritiene adatto che alcuni dei suoi Sudditi vi prendano parte. Voi siete tra questi e ci si aspetta la vostra indiscussa presenza.

Durante la serata, infatti, faranno il loro debutto in società quegli Infantì che i loro Sire sceglieranno di liberare dal vincolo della Progenie che li lega loro. Divenendo così nostri Fratelli.

Per allietare gli invitati in attesa della Mezzanotte - momento in cui come da usanza ci riuniremo e alzeremo i calici in segno di rispetto verso i nuovi Figli della Camarilla - il Principe esprime il desiderio che durante la serata siano previste delle attività ricreative per intrattenere gli ospiti. Sarà altresì Suo impegno garantire la presenza di un ritrovo formale dove degustare le migliori vene della città, e dove provare in sicurezza un nuovo e sofisticato ritrovato dell'alchimia moderna per sperimentare stati oltre la normale percezione.

Per l'occasione, l'Elysium sarà impreziosito da un'Esposizione curata dal Principe e popolata di Suoi beni personali, alcuni dei quali andranno anche a comporre il listino dell'Asta dei Favori.

Con l'occasione, il Principe notifica a tutti i suoi invitati che durante la serata sarà necessario esprimere la propria posizione in merito alle vergognose calunnie che colpiscono i Primogeniti del Clan del Principato e ricorda che questo dovrà avvenire, come da volere della Camarilla, in una forma del tutto anonima a meno che non si desideri esplicitamente, e fermamente, il contrario.

Il Principe invita in Elysium anche gli Ospiti del Suo Dominio, così che possano Presentarsi.

*Questo il volere di Sua Maestà,
il Principe*

INDICE

Introduzione	pag. 1
Le Tre Regole D'Oro	pag. 4
Ambientazione e Setting	pag. 5
<i>Il Mondo di Tenebra</i>	pag. 5
<i>Conoscenza del Setting</i>	pag. 5
Stile di Gioco, Generi e Temi	pag. 6
Intensità, Rispetto e Sicurezza	pag. 7
<i>Le SAFEWORD</i>	pag. 7
Azioni Delicate	pag. 8
Scontri Fisici	pag. 9
Attività Ricreative	pag. 10
<i>Il Convivio</i>	pag. 10
<i>La Fumeria</i>	pag. 10
<i>L'Esposizione</i>	pag. 10
<i>L'Asta</i>	pag. 11
<i>La Consultazione</i>	pag. 11
Lo Staff in Gioco	pag. 12
<i>I GHOUL</i>	pag. 12
<i>Il Fazzoletto Turchese</i>	pag. 12
Costumi, Colori e Makeup	pag. 13
<i>i Colori dei Clan</i>	pag. 13
Dove, Quando, Cosa	pag. 14
<i>Come arrivare</i>	pag. 14
<i>Precauzioni COVID</i>	pag. 14
<i>Orari e Appuntamenti</i>	pag. 15
Creazione del Personaggio	pag. 16
Il Ruolo	pag. 17
<i>I Gruppi Sociali</i>	pag. 17
<i>I Clan</i>	pag. 17
La Natura	pag. 18
<i>Il Logoramento</i>	pag. 18
Qualità e Capacità	pag. 19
<i>Qualità di Clan</i>	pag. 19
<i>Capacità di Clan</i>	pag. 20
APPENDICE: Le Tre C	pag. 22
<i>Cognome, Colore, Clan</i>	pag. 22
CREDITS	pag. 23

LE TRE REGOLE D'ORO

*"I potenti rammentino che la felicità non nasce dalla ricchezza né dal potere,
ma dal piacere di donare."*
Fabrizio De André'

Prima di tutto, tre semplici regole da seguire:

- 1) **Rimani sempre nel personaggio:** con le parole, con le azioni e coi pensieri. Non uscire mai dal gioco, non parlare d'altro: il gioco è bello ed emozionante se tutti lo rendono vero e vivo a beneficio degli altri partecipanti.
- 2) **A ogni azione, una reazione:** se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia, ti nomina suo vice, ti pugnala a tradimento... reagisci. Non importa che cosa fai o dici, ma fai qualcosa, probabilmente qualcosa di appropriato, di divertente, di drammatico. Fa sì che nessuna azione cada nel vuoto.
- 3) **Accetta le azioni altrui:** ciascuno è regista di sé stesso. Non mettere mai in dubbio le azioni o la buona fede degli altri e non aspettarti mai da loro una reazione specifica. Prendi sempre per buono tutto quello che succede e che fanno gli altri partecipanti e gioca di conseguenza. Non c'è un copione, non ci sono prove e non si rigirano le scene; non tutto sarà perfetto, ma tutto sarà convincente, se decidi di crederci.

AMBIENTAZIONE E SETTING

IL MONDO DI TENEBRA

“Nel passato, chi ha cercato stupidamente di ottenere il potere cavalcando la tigre ha finito per esserne divorato.”
-John Fitzgerald Kennedy

L'ambientazione che andremo a sviluppare e vivere insieme è quella di un mondo molto simile al nostro, ma con sfumature più insidiose e dalle tonalità più fosche e oscure. Un mondo dove la sete di potere, i segreti, la prevaricazione e le cospirazioni sono all'ordine del giorno.

IL MONDO DI TENEBRA

Il Mondo di Tenebra è un mondo che sta lentamente perdendo ogni speranza in sé e dove l'umanità è costantemente preda di creature sovrannaturali come i Vampiri.

Un mondo popolato da vampiri che tra loro si chiamano Fratelli: astuti, sofisticati ed intelligenti succchiasangue.

Organizzati in realtà strutturate e complesse come la Camarilla: una società di immortali, spesso in competizione, appartenenti a diversi Clan, ognuno con la sua differente agenda: avere più potere e maggiore controllo sugli altri Fratelli; usare gli umani come trastullo, armento o pedine dei loro lugubri giochi e delle loro macchinazioni; vivere al massimo la loro non-vita tra un eccesso e l'altro.

Un mondo in cui le leggende del nostro mondo spesso, qui, hanno radici di verità.

Una verità da secoli occultata dalla Camarilla attraverso la Masquerade, l'antica Tradizione che, imponendo con la forza il silenzio sull'esistenza dei vampiri, tiene l'umanità all'oscuro dell'esistenza dei lugubri mostri discendenti di Caino, proteggendo così sé stessa e i suoi Fratelli.

CONOSCENZA DEL SETTING

Per vivere al meglio questa esperienza di gioco, **vi invitiamo a non affidarvi alla memoria dei materiali pubblicati finora di Vampiri: la Masquerade**, e non perché questi non siano validi ma piuttosto perché il troppo materiale pubblicato a proposito (ed è davvero molto, se si considerano tutte le differenti edizioni uscite nel corso di questi anni) rischierebbe di confondere e generare futili incomprensioni.

Per questo, vi invitiamo ad utilizzare il buon senso quando “giocate” con il setting e a riflettere che – forse - il vostro astante potrebbe benissimo essere completamente a digiuno di informazioni sul Mondo di Tenebra e non capire nemmeno di cosa stiate parlando, con l'unico risultato di generare confusione e forse frustrazione.

Vi invitiamo a fare affidamento solo su quanto scritto in questa guida, materiale sufficiente a godere a pieno l'evento.

Dopotutto, se siamo qui è per raccontare come il potere logora; non per mostrare come siamo colti e istruiti su questa o quella porzione di setting.

STILE DI GIOCO, GENERI E TEMI

*“Per coloro che bramano il potere, non c'è via di mezzo
tra il vertice e il precipizio.”*

Publio Cornelio Tacito

CAMARILLA – il potere logora è un evento caratterizzato da **una estetica Gotica dal tono Oscuro, Disumano e Soprannaturale**, inquadrato in una società statica e immortale come la Camarilla in cui passato e presente, tradizioni e novità, si mescolano tra loro.

Principio cardine è la libera interpretazione dei suoi partecipanti, dove qualunque azione si voglia compiere va semplicemente eseguita. Unici limiti: voglia di metterti in gioco, il rispetto per gli altri, il buon senso e la Legge.

Scopo dell'evento sarà di costruire e vivere insieme **una narrazione dallo stile esteta e misterioso**.

Quindi, nonostante gli oscuri segreti, gli intrighi e le ambizioni personali che vivrai in una società che spinge fortemente verso l'esistenza di gruppi sociali in conflitto, ricorda che **nessuno perde e nessuno vince** perché - anche se i personaggi competono tra loro - i giocatori collaborano per la realizzazione di **un dramma collettivo intenso e coinvolgente**.

Non privarti dell'opportunità di perdere con eleganza e con pathos: un drammatico fallimento può essere divertente ed emozionante tanto quanto un astuto trionfo.

Preparati ad entrare nell'Elysium più esclusivo della città, vestendo i panni di un Vampiro scritto dallo staff e costruito da te: **scegli il tuo RUOLO, scegli la tua NATURA** e dona vita al tuo personaggio secondo il tuo spirito e la tua iniziativa personale.

E quando avrai finito poniti una domanda:

“cos'è il Potere?”

INTENSITA', RISPETTO E SICUREZZA

LE SAFEWORD

Giocare con le emozioni, trovarsi in situazioni difficili è il cuore di ogni dramma.

Molti giocatori si divertono come matti a fingere di impazzire, farsi strangolare, innamorarsi disperatamente; che interpretino boriosi Anziani, mostruosi Nosferatu, Ventrule decaduti, Invisi Toreador, intimoriti *Infanti* o derise *Pecore Nere*, alcuni possono provare forti esperienze nello spingere i personaggi verso emozioni potenti: state presenti. Siate gentili. Lasciatevi andare.

Conosciamo bene l'oscura ambientazione di *Vampiri*: la *Masquerade* e vogliamo che tutti siano in grado di comunicare – chiaramente - i propri limiti e decidere in qualunque momento a cosa prendere parte, senza interrompere il flusso dell'evento.

Per questo abbiamo adottato un semplice set di regole base per gestire al meglio il vostro coinvolgimento, senza imbarazzo o fastidio, le **SAFEWORD**:

- **"QUI HO CHIUSO!"**: se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (e devi!) usare la frase di sicurezza "Qui Ho Chiuso!". È una frase in codice che tutti conoscono e che indica agli altri presenti che ti stai tirando fuori dalla situazione, o dalla discussione, o dalla scena, o comunque da una condizione che non ti fa sentire - a te giocatore - a tuo agio. Non c'è nulla di male ad usare il "Qui Ho Chiuso!": ciascuno di noi ha la sua sensibilità e il suo metro di giudizio e tutti lo rispetteranno, non ostacolando la tua uscita.
- **"STOP!"**: questa parola serve a comunicare che sta avvenendo qualcosa di anomalo o fuori contesto e della necessità di fermarsi e prestare attenzione, perché pericoloso proseguire. Dopo averla usata assicuratevi che sia tutto in ordine e poi, in caso, riprendete.

Non c'è nessun premio per chi resiste ad una situazione spiacevole. Sii responsabile, **USA LE SAFEWORD** e ricorda: non c'è vergogna nell'usare queste parole!

Usa sempre il buon senso e non fare nulla di pericoloso: nessuno deve farsi male.

Cerca di stare al gioco e di accettare le interazioni verbali e fisiche - anche intense o negative - con gli altri partecipanti, incluse cose come: spintonare, afferrare o simulare una rissa, abbracciare, accarezzare, tenere per mano la persona amata.

AZIONI DELICATE, SENSO DEL GIOCO E RISPETTO RECIPROCO

“Dopo il potere, non vi è nulla di così eccelso quanto la capacità di saper dominare il suo utilizzo.”
-Jean Paul Einz

Mai, per nessun motivo compiere azioni oggettivamente pericolose o sgradevoli.

Quando trasporti qualcuno a spalle giù per una ripida rampa di scale, leghi i polsi dietro la schiena di un prigioniero, oppure perquisisci abiti, persone o oggetti, e per quanto ti possa sembrare masochista il comportamento di un possibile giocatore “vittima”, assicurarti sempre di non fare nulla di invasivo.

I segreti hanno senso solo per il loro potenziale di essere scoperti.

In **CAMARILLA – il potere logora** i segreti e gli oggetti nascosti sono interessanti solo se vengono svelati. Se nascondi qualcosa, cerca sempre di farlo con la prospettiva che venga scoperto da un altro giocatore. Non impegnarti a nascondere qualcosa oltre il dovuto o nessuno saprà della sua esistenza e sarà stato inutile per il gioco.

Per questa ragione ti suggeriamo di nascondere gli oggetti di gioco in posti facilmente accessibili, come nelle tasche, nella borsetta, nella valigia o in altri posti simili. Più in generale: nascondere un oggetto è molto facile, trovarlo è molto difficile.

Abbi sempre Rispetto delle proprietà altrui.

Di contro se il tuo personaggio deruba, ad esempio, la giacca, la pipa o il diario di un altro personaggio, ti ritroverai in mano un costume o un oggetto scenico di proprietà di un altro giocatore, o dello Staff. In questi casi ricorda sempre di avere il massimo rispetto delle proprietà altrui e di tutti gli oggetti di scena e di utilizzarle solo con particolare attenzione.

Il buon senso impone di non perdere né distruggere i costumi e i prop degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato “davvero”.

SCONTRI FISICI

Il contesto di un *Elysium*, per sua stessa natura luogo sacro dove la violenza è bandita, si presta poco a ospitare armi, scontri e scazzottate. Ma questo non vuol dire che non possano verificarsi alterchi che sfocino nella violenza, anzi.

La predatoria natura di un Vampiro, il suo **RUOLO** e la sua **NATURA** potrebbero condurre ad un inevitabile confronto e, **nonostante la vostra immortalità, anche uno scontro corpo a corpo può risultare pericoloso.**

Per simulare questi scontri vi invitiamo a risolvere la situazione in modo "cinematografico", simulando l'azione in sicurezza e "giocando a fare la lotta", cioè tirando colpi a vuoto o delicatamente al corpo, o afferrando in modo innocuo e complice l'avversario.

Vi chiediamo quindi in questi casi di interpretare realisticamente le botte ricevute, dando vita a belle scene drammatiche da vedere.

Per praticità e comodità suggeriamo di ricorrere ad uno stile di combattimento misto tra pugilato e lotta.

SI COMBATTE SOLO DUE PER VOLTA

Qualunque scontro è sempre, solo e soltanto tra due contendenti. Mai di più.

Per indicare che si accetta uno scontro **ci si avvicina allo sfidante e si serrano i pugni**, l'uno davanti all'altro. Un momento, questo, utile anche per concordare sin da subito il vincitore.

Avvicinatevi per sfidarvi e, parlando a bassa voce, concordate chi vincerà e, se volete, in che modo. State al gioco e se non sapete cosa fare lasciate vincere lo scontro. Oppure che sia il caso a decidere (magari con un pari o dispari o una moneta).

Lo scontro viene vinto quando uno dei due combattenti rimane al tappeto per più di 5 secondi senza rialzarsi, oppure quando uno dei due si arrende e concede la vittoria.

Prima di darvi al combattimento, date il giusto tono alla scena. Non buttatevi a capofitto nello scontro: caricate l'atmosfera e coinvolgete altri, per assistere, supportare o anche solo venire a guardare.

Uno scontro in *Elysium* è un momento molto particolare che viola apertamente la *pax*: **dagli il suo giusto spazio.**

CONSEGUENZE DI UNO SCONTRO

Anche se immortale e virtualmente invulnerabile, un Vampiro accusa i colpi che subisce e necessita di tempo per riprendersi.

Se credi che il tuo antagonista sia di gran lunga superiore con molta probabilità lo scontro porterà delle conseguenze mentali o fisiche. Un braccio rotto, una costola incrinata, una voglia di vendetta. Datti il tempo giusto di recupero, riorganizza le idee e coinvolgi altri ad assisterti e magari ascoltare le tue ragioni dopo lo scontro. Non chiudere gioco, crea gioco.

Nessuno esce illeso da uno scontro ma solo un pazzo distruggerebbe qualcuno in un Elyrium: non farlo!

ATTIVITÀ RICREATIVE

PASSATEMPI IN ELYSIUM

“Se hai una vasta organizzazione, esibiscila di fronte al nemico, mostra apertamente il tuo potere.”
-Saul David Alinsky

L'**Elysium** è un luogo sacro, dove i vampiri possono incontrarsi e intrattenersi tra loro; questi - oltre ad essere IL luogo per eccellenza dove svolgere i propri affari - è un posto pensato per intrattenere i suoi ospiti, così da non farli annoiare tra una tediosa discussione e l'altra.

In Elysium vige una sorta di *Pax Vampirica* e viene considerato da tutti **territorio neutrale**. Nessuna forma di violenza è permessa. Tantomeno il possesso di armi. Violare questo imperativo porta a spiacevoli conseguenze. Inoltre, data la natura di luogo pubblico – e per assicurarsi di non chiudere mai gioco ad alcuno – per usanza, **ogni porta interna è sempre da lasciare aperta**.

Per allietare e contribuire a creare l'atmosfera di un tipico Elysium popolato da immortali creature sono state per voi pensate **una serie di attività ricreative aperte a tutti**, le seguenti:

IL QUISIBEVE

Durante l'evento sarà allestita un'area rinfresco. Questa attività - patrocinata dal Clan **MALKAVIAN** - garantirà a tutti i Fratelli la possibilità non solo di saziare la propria sete immortale, ma anche di selezionare cosa si vuole gustare. Per saziare i vostri appetiti immortali, convenzionali e non.

Qui sarà sempre presente un GHOUL che dopo avervi fatto accomodare ad un tavolo vi chiederà cosa gradite bere, se

SANGUE ROBUSTO - bevanda alcolica

SANGUE DELICATO - bevanda analcolica

e se gradite questo sia CORRETTO o meno.

Nel caso in cui chiediate qualcosa di **CORRETTO** - riconoscibile subito dall'essere frizzante, alcolico o analcolico che sia - tenete a mente che questo sangue **proviene da una vena ubriaca**; in tal caso, ci sentiamo di suggerirvi di comportarvi di conseguenza, calibrando da soli quanto sarà forte l'effetto dell'alcool su di voi.

LA FUMERIA

In una specifica area dell'Elysium troverà luogo una fumeria; questa sarà gestita da un GHOUL e **fornita di alcuni narghilè**.

Per la serata, infatti, è stato richiesto al Clan **NOSFERATU** di rifornire il *Principato* di una particolare miscela di sangue cristallizzato e muffle che, quando assimilata per via aerea, risulta avere **effetti simili alla normale assunzione di sostanze oppiacee**.

Comportatevi di conseguenza se la fumate.

L'ESPOSIZIONE

In aree dell'Elysium troverete esposte alcune **opere e beni di proprietà del Principe**. Questi infatti, nella sua grande magnanimità, ha deciso di condividere con tutti i suoi sudditi parte dei suoi possedimenti, arrivando addirittura a porne alcuni all'Asta.

Per far cosa gradita, il Clan **TOREADOR** si è impegnato a partecipare all'Esposizione con una propria **PERFORMANCE**, tenuta nel corso della serata dal più meritevole tra loro.

L'ASTA

Durante l'evento avrà luogo un'Asta di **beni posti in lista dal Principe in persona**.

La base d'asta dei beni verrà rivelata al momento della presentazione di questi; per partecipare sarà necessario concedere i propri **FAVORI** a colui che detiene la *Praxis*.

L'Asta sarà curata da un GHOUL Banditore – con il solo compito di presentare e bandire gli oggetti in vendita – mentre il ruolo di notai di vendita sarà ricoperto dalle **ARPIE** eventualmente presenti al momento.

Il rilancio sarà sempre consentito e si dovrà **ogni volta esplicitare sempre il tipo di FAVORE che si intende concedere e il come lo si vuole concedere**, in modo che il valore dell'offerta sia sempre giudicabile.

Nel corso dell'Asta le **ARPIE** avranno totale discrezione sull'accettabilità o meno delle diverse offerte avanzate – a prescindere da chi le avrà avanzate – ed avranno garantito il diritto esclusivo di segnalare al pubblico e al banditore l'inaccettabilità di questa o quell'offerta, purché questo venga comunicato seduta stante così che il banditore possa agire di conseguenza.

Sarà inoltre compito delle ARPIE annotare i vari risultati di vendita; il **Banditore**, infatti, si limiterà al solo assicurare il corretto svolgimento dell'asta, al dichiarare chi sia l'aggiudicatario di un bene battuto e al consegnare, al termine di tutto, un titolo di possesso del bene appena aggiudicato.

In sostanza, è di interesse esclusivo delle **ARPIE** tutelare gli interessi del detentore della *Praxis*. E la loro assenza non invalida affatto l'Asta, che avrà comunque luogo.

NOTA: in caso di discordia tra i pareri delle **ARPIE**, il Banditore è autorizzato a decidere sua sponte se un'offerta è valida o meno.

I **FAVORI** accettati all'asta sono i seguenti e tre di un tipo equivalgono al tipo superiore:

- **FAVORI MINORI:** vengono dati in cambio di piccole concessioni, dal prestito di qualcosa che verrà restituito, ad un supporto politico che non pone un rischio.
- **FAVORI IMPORTANTI:** si ricevono in cambio di oggetti prestati e non restituiti o riconsegnati danneggiati, di un supporto politico che mette in una posizione sconveniente o faccia correre rischi considerevoli, o per l'assistenza fisica in una azione che non minacci la propria vita.
- **FAVORI VITALI:** quanto vale l'esistenza di un vampiro? Nella maggior parte dei casi il debitore dovrà la sua non vita al creditore e questi potrà chiedere qualsiasi cosa in cambio. Il pagamento di un favore vitale richiesto al momento opportuno può costringere un debitore a votare contro la sua stessa causa o a tradire un amico.

NOTA: se è vostro desiderio, sentitevi liberi di usare i FAVORI anche al di fuori dell'Asta.

LA CONSULTAZIONE

La **CAMARILLA** ha richiesto con forza che nel Principato si tenga subito una consultazione.

Voci calunniiano, infatti, che il *Consiglio dei Primogeniti* sia un orpello privo di potere.

Per dissipare ogni dubbio è stato richiesto che ogni suddito si esprima, collocando in un'urna la propria posizione in merito: ovverosia se crede falso, o meno quanto affermato da tali calunniatrici malelingue.

LO STAFF IN GIOCO

I GHOUL

LIGI SERVITORI DEI POTENTI

Servitori umani asserviti tramite l'ingestione di sangue, i GHOUL eseguono il volere del loro Padrone.

Nel caso specifico di **Camarilla – il Potere logora**, tutti i GHOUL presenti durante l'evento saranno SOLO di proprietà del Principe e da questi assegnati a servire alcuni gruppi di PERSONAGGI, con nessun personaggio specifico a cui rendere maggiormente conto perché concessi dal Principe in comunione condivisa tra tutti i membri di quel dato gruppo sociale.

Questi GHOUL non sono veri personaggi, ma solo il modo che usa lo Staff per lavorare dietro le quinte. Sono riconoscibili dalla COCCARDA che indossano.

Interferendo il meno possibile con lo scorrere del gioco, la loro presenza contribuisce a fornire uno sfondo credibile e tangibile di umili

servitori, intenti a non far altro che assistervi tra deferenti e pomposi inchini.

Questi GHOUL non sanno nulla, non notano nulla, non fanno nulla e si può fare di loro quel che si desidera... tenendo sempre a mente che questi sono proprietà del Principe, concessa per mera cortesia.

Voi vi arrabbiereste se vi rompessero qualcosa che avete gentilmente prestato? Il Principe sì!

IL FAZZOLETTO TURCHESE: NON BADARE AL GHOUL

Può capitare che nel corso dell'evento ti possa imbattere in un GHOUL con indosso un vistoso fazzoletto TURCHESE.

Quando incroci questi GHOUL ignorali, a meno che tu abbia bisogno per qualsiasi esigenza "fuori dal gioco", o se ti serve parlare con lo Staff.

COSTUMI, COLORI E MAKEUP

L'ambientazione che andremo a giocare non ricalca esattamente il nostro tempo, bensì abbraccia una moda che risulterà più oscura rispetto al mondo che conosciamo.

Giocheremo in un *Elysium*: un luogo dove bisogna mettersi l'abito buono e mostrarsi senza compromessi, e se questo per un Toreador può significare indossare un completo di alta moda, per un Nosferatu è mostrarsi con la sua reale forma senza alcuna impudenza.

In questo evento l'estetica sarà importante: la location sarà evocativa ma i protagonisti saranno i giocatori. Inoltre, una delle meccaniche del gioco è basata proprio sul fatto che il vostro clan di appartenenza sia facilmente riconoscibile da chiunque e in qualunque momento.

I COLORI DEI CLAN

Per riconoscere a colpo d'occhio l'appartenenza ad un *Clan* e garantire a tutti di poter giocare adeguatamente la vostra **QUALITÀ, dovrà essere sempre ovvio e chiaro il vostro lignaggio.** Per fare questo **sarà necessario indossare accessori o abiti colorati in un modo specifico:** un foulard, una cravatta, un cappellino, un completo del giusto colore, un gilet, ecc.

Cercate di evitare indosso colori che non vi appartengano, fate in modo **che sia sempre ben chiaro il vostro Clan di appartenenza.** Se le vostre scarpe saranno del giusto colore ma risulteranno coperte da una gonna, o il vostro abito sarà di una tonalità tendente ad un colore identificativo di un altro lignaggio (magari perché di un colore comune e convenzionale per un simile taglio) **servirà sempre un segno di riconoscimento secondo questo schema:**

- ❖ **BRUJAH – Blu;**
- ❖ **MALKAVIAN – Marrone;**
- ❖ **NOSFERATU – Nero;**
- ❖ **TOREADOR – Rosso Tiziano;**
- ❖ **VENTRUE – Verde.**

TRUCCO E MAKEUP

I Vampiri sono morti e in un *Elysium* non vi è alcun motivo di rispettare la Masquerade.

È quindi richiesto un makeup che faccia risultare la propria pelle come pallida.

Evitate invece le zanne, perché oltre a non essere carino è segno di scostumatezza e di manifesta aggressività; in un *Elysium* non avete alcun genere di fame: **non necessitate di alcuna protesi dentarie.**

Chiunque non risulti truccato in questo modo va considerato come un **GHOUL**.

NOTA: i NOSFERATU avranno, inoltre, l'obbligo di manifestare sul volto e sul corpo i segni della loro maledizione. Non pensate però questi appaiano nelle loro fattezze solo come il Nosferatu di Murnau, pelati e con le orecchie a punta: sono, piuttosto, palesemente non più umani e molto più predatori. Potete quindi sbizzarrirvi per meglio rappresentare il vostro personaggio con lenti a contatto, protesi, parrucche, deformità di qualunque tipo ecc.

Se avete dubbi, scrivete sul gruppo o sulla pagina.

DOVE, QUANDO, COSA

LOCATION

Il **Castello Orsini** di **Montenero Sabino** è la splendida location individuata per giocare CAMARILLA – il potere logora.

Inutile dire che il luogo va rispettato tanto quanto gli arredi e gli oggetti di scena presenti. Ci aspettiamo quindi che tutti i partecipanti mostrino considerazione e rispetto per gli ambienti che ci ospitano.

Nel castello saranno anche presenti oggetti di scena portati dallo staff per aumentare il piacere estetico e storico dell'esperienza di gioco.

Tutti gli oggetti di scena, che siano autentici o curate scenografie, vanno trattati con estremo rispetto, maneggiati con cura e non devono essere spostati da dove si trovano.

Non si smontano quadri, non si mischiano gli scaffali della biblioteca, non si ruba l'argenteria. Se avete dubbi, chiedete allo Staff.

Il costo dell'evento sarà di 25€, che verranno interamente usati per l'affitto del castello, le scenografie e i rinfreschi fuori gioco e in gioco presenti.

Per chi desiderasse non rientrare subito dopo il live sono a disposizione dei **posti letto in appartamento in paese al costo di 15€ a persona**.

COME ARRIVARE

Il **Castello di Montenero Sabino** domina il piccolo abitato e sarà facilmente individuabile. Il parcheggio si trova sul retro del castello.

Nel caso fosse pieno vi è nelle immediate vicinanze un secondo parcheggio molto ampio.

Le **coordinate** del luogo su *google maps* sono: 42.28221857732669, 12.817575571949572 (ingresso parcheggio).

Castello: <https://goo.gl/maps/PMuhTojRZzEvo6Mr9>

PRECAUZIONI COVID

L'evento si terrà secondo le direttive per la prevenzione **COVID** in vigore alla data dell'evento. Lo staff consiglia all'unanimità a ogni partecipante di completare il ciclo vaccinale.

Sarà inoltre necessario integrare una mascherina chirurgica nel proprio costume.

L'accesso al Castello, dove si tiene l'evento, è concesso solo a chi in possesso di: (1) Green Pass valido alla data di inizio dell'evento (2) Mascherina chirurgica.

ORARI E APPUNTAMENTI

L'evento si terrà il **22 Gennaio** e seguirà la seguente scaletta.

Vi invitiamo ad arrivare sul posto entro le **14:00** per non gravare sulle tempistiche dell'evento.

Ore 13.00 – Inizio accoglienza giocatori

ore 14.00 – fine accoglienza giocatori

ore 14.15 – introduzione degli organizzatori e presentazioni varie

ore 14.30 – Inizio primo workshop – meccaniche fuorigioco

ore 15.00 – Pausa

ore 15.15 – tour del castello e delle aree in gioco

ore 15.30 – inizio secondo workshop – meccaniche in gioco

ore 16.00 – Pausa

ore 16.15 – Assegnazione appartamenti per chi rimane a dormire

ore 17.00 – trucco e parrucco al castello e set fotografico.

ore 18.00 – Speed Larp

ore 18.30 - Apertura buffet

ore 19.00 – Secondo set fotografico

ore 20.00 – time in

ore 01.00 – time out

PERSONAGGIO E CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

“Molto potente è chi ha se stesso in proprio potere.”

Lucio Anneo Seneca

Come anticipato, intenzione degli organizzatori con **CAMARILLA – il potere logora** è privilegiare un tipo di gioco intimo e personale, mescolato ad una o più dinamiche corali.

L'obiettivo è farti sentire parte di un meccanismo ben strutturato, a tratti bizantinesco e draconiano, come la Camarilla: una società di immortali dominata da polverose Tradizioni; una società guidata da Anziani vecchi di secoli; una società in cui trovare il proprio spazio è difficile.

Una società fatta di immortali dominati da una Bestia. Una società in cui tutti si aspettano tu faccia delle cose. Una società in cui l'avere - o il non avere – potere logora.

Noi, invece, vogliamo solo tu possa sentirti libero di giocare cosa ritieni più adatto. Padrone del tuo destino.

Costruisci il tuo PERSONAGGIO scegliendo una NATURA e un RUOLO tra quelli disponibili.

RUOLO E NATURA

Abbiamo predisposto **30 RUOLI** ognuno con una storia personale dedicata, sei per ognuno dei *Clan* giocabili – BRUJAH, MALKAVIAN, NOSFERATU, TOREADOR, VENTRUE, e più di **30 NATURE**, ognuna con dinamiche uniche di logramento e scontro tra *Bestia* e *Umanità*.

Queste due, insieme, definiranno il tuo **PERSONAGGIO** e ti forniranno tutti gli elementi sociali e narrativi per godere a pieno l'evento. Contribuiranno inoltre a delineare la **QUALITÀ** e la **CAPACITÀ** in tuo possesso e ti indicheranno come la tua *Bestia* riuscirà a influenzare sempre più la tua mente, logorando la tua *Umanità* e facendoti fare cose che normalmente eviteresti.

RICORDA:

- ❖ **il RUOLO**
individua la posizione sociale che ricopri nella Camarilla; oltre questo, indica il tuo *Clan* di appartenenza, **QUALITÀ** e **CAPACITÀ** possedute e le informazioni riservate della tua vita e non-vita;
- ❖ **la NATURA**
individua il tuo comportamento e la tua morale; indica anche come la *Bestia* logora la tua *Umanità*, manifestandosi e prendendo il controllo delle tue azioni ogni volta che ricorri alla tua **CAPACITÀ di Clan**.

IL RUOLO

IL POSTO CHE RICOPRI NELLA SOCIETA'

In una società statica come la Camarilla chiunque ricopre un RUOLO preciso: non fai eccezione!

Per facilitare e aiutare il processo di scelta del proprio RUOLO abbiamo associato ad ognuno di questi **tre parole chiave**. Queste identificano – senza svelare – alcune tematiche che un RUOLO può portare ad affrontare. Non fate però cieco affidamento su di esse. Sono tracce, non dogmi.

Sempre secondo lo stesso principio, ogni RUOLO ha indicate **due NATURE che ci sentiamo di suggerire** e che riteniamo più sinergiche ed indicate rispetto ad altre. Queste non sono in alcun modo un obbligo. Vogliamo che vi sentiate perfettamente padroni del vostro PERSONAGGIO, quindi prendete questi suggerimenti per quello che sono: suggerimenti. Nient'altro.

Ogni RUOLO possiede due tipi di informazioni: quelle con la dicitura *Profilo Pubblico*, contenente informazioni di dominio pubblico (e conosciute da chiunque lo ritenga opportuno) e quelle indicate con la dicitura *Profilo Privato*, contenente informazioni di natura privata (dove è segnato il vostro passato, mortale e immortale, e altro che vi riguarda da vicino).

Scegli il RUOLO che senti più tuo e indicato al tipo di gioco che vuoi affrontare e... beh, divertiti.

GRUPPO SOCIALE

Ogni RUOLO fa parte di un gruppo sociale

- ❖ **ANZIANO** – il Vampiro più vecchio del Clan ad oggi presente in città;
- ❖ **PRIMOGENITO** – la voce del Clan all'interno del consiglio cittadino;
- ❖ **CARICA** – uno dei pochi vampiri in città con del reale potere tra le mani;
- ❖ **FRUSTA** – chi è impegnato a mantenere l'ordine e la disciplina tra e nei ranghi del suo Clan;
- ❖ **INFANTE** – il più giovane Fratello del Clan, progenie non ancora rilasciata che oggi accompagna il suo Sire;
- ❖ **PECORA NERA** – colui che a vario titolo viene malvisto dalla società e dalla sua stessa stirpe;

CLAN

Ogni RUOLO è un membro del Clan

- ❖ **BRUJAH** – individui fieri e idealisti inclini tanto alla violenza verbale quanto fisica, facili prede dell'ira;
- ❖ **MALKAVIAN** – alieni, visionari e sibillini afflitti da un'incurabile forma di pazzia che guida le loro non-vite;
- ❖ **NOSFERATU** – esseri maledetti da fattezze mostruose, vivono nell'ombra della società che li ospita;
- ❖ **TOREADOR** – sofisticati, appariscenti e carismatici esseri, sempre pronti a spendere una parola su tutto e tutti;
- ❖ **VENTRUE** – autoritari e decisi, questi si ritengono per diritto di sangue i dominatori indiscussi del Tutto;

NOTA: ogni Clan avrà in gioco Anziano, Primogenito, Carica, Frusta, Infante e Pecora Nera.

LA NATURA

IL TUO INTIMO ORRORE QUOTIDIANO

La NATURA rappresenta che tipo di persone siete e come la Bestia logora la vostra Umanità.

Sebbene si possa essere portati a pensare che un vampiro sia un essere governato da pura malvagità, questi invece spende gran parte della sua esistenza ad evitare di dannare per sempre la propria anima. Non è quindi insolito trovare creature delle tenebre in realtà più umane di quanto si possa immaginare... anche se non è assolutamente insolito - anzi - trovare tra i ranghi del popolo della notte dei veri mostri, sadici e approfittatori.

Inoltre, in ogni vampiro alberga una forza oscura e misteriosa conosciuta come Bestia. Un qualcosa con cui imparare a convivere nel corso degli anni per non diventare un mero corpo sbavante, schiavo dei propri istinti. Per resistere a questo "demone interiore" che cerca costantemente di prendere il controllo delle vostre azioni, ognuno ha scelto di aggrapparsi a quel che resta della propria Umanità: la vostra etica personale, mutuata dall'esperienza di quando eravate in vita, e che ora rappresenta l'unico argine al dilagare della Bestia.

In Camarilla – il Potere logora l'eterna lotta tra Bestia e Umanità viene narrativamente rappresentata dal Logoramento: lo strumento narrativo che durante l'evento racconta come il vostro personaggio perde il controllo delle proprie azioni, a favore del manifestarsi sempre più prepotentemente della Bestia.

IL LOGORAMENTO

Ogni volta che ricorrerete alla vostra **CAPACITÀ**, attingendo al potere insito nel vostro sangue maledetto, aprirete le porte della vostra Umanità alla Bestia, logorandola. Per simulare questo sarete tenuti a comportarvi in modo sempre più aggressivo, come indicato nel Tasso di Logoramento presente in ogni **NATURA**.

Il Potere logora... e la Bestia non attende che di darvene per logorare l'Umanità.

In ogni caso, abbiamo immaginato questa tecnica come uno strumento nelle mani del giocatore. Vi invitiamo a progredire in ognuno dei **tre step di logoramento Indicati in ogni NATURA** ogni volta che ricorrerete alla vostra CAPACITÀ ma questo non vuol dire che non possiate scegliere in totale autonomia che un torto subito, una derisione, una sconfitta, o qualunque cosa stuzzichi la vostra Bestia, possa logorarvi.

Siate arbitri di voi stessi. È con la vostra Umanità che state giocando, non lasciate scorrere con troppa facilità.

QUALITA' E CAPACITA'

Quando vi preparate a scegliere uno tra i RUOLI disponibili ricordate che **la vostra Qualità e la Vostra Capacità saranno dettate dal vostro Clan di appartenenza**, a prescindere dal gruppo sociale di cui farete parte. Nel dettaglio, è importante sapere che:

- **La Qualità** è una proprietà innata, e sempre attiva in grado di influenzare le sensazioni percepite da tutti coloro che vi circondano.
- **La Capacità** è un potere che permette di costringere qualcuno a fare qualcosa ma destà la Bestia e logora la propria Umanità quando vi si ricorre.

QUALITA'

La Qualità è un potere che influenza sempre e costantemente tutti, indistintamente.

Questo potere non può essere mai "disattivato", né "mitigato" e il giocatore non ha alcun controllo effettivo su di essa, poiché.... **sono gli altri a dover giocare l'influenza che questa esercita su di loro.**

Avete capito bene: non sarete voi a spiegare ogni volta ai vostri astanti che in vostra presenza si sentono **Intimoriti, turbati, affascinati, rassicurati**, oppure non vi notato perché **passate inosservati**. Saranno gli altri a dover implementare e integrare nel proprio gioco la sensazione che generate con la vostra sola presenza.

Sarà quindi compito di ognuno giocare la **QUALITÀ di passare inosservati di un Nosferatu o di sentirsi intimoriti da un Brujah, affascinati da un Toreador, rassicurati da un Ventrue o turbati da un Malkavian.**

Considerate la vostra **QUALITÀ** come vostra vaga traccia comportamentale, mentre quella degli altri **PERSONAGGI** con cui interagirete come **una sensazione da implementare nel vostro agire**, secondo il seguente schema:

- ❖ **BRUJAH** - hanno la qualità di **INTIMORIRE** i presenti;
- ❖ **MALKAVIAN** - hanno la qualità di **TURBARE** i presenti;
- ❖ **NOSFERATU** - hanno la qualità di **PASSARE INOSSERVATI** ai presenti;
- ❖ **TOREADOR** - hanno la qualità di **AFFASCINARE** i presenti;
- ❖ **VENTRUE** - hanno la qualità di **RASSICURARE** i presenti;

Non è importante rispettare costantemente questa integrazione. Piuttosto, è bene avere sempre a mente la sensazione che si prova/proverà nell'interagire con questo o quel vampiro, lasciando libero sfogo all'interpretazione e alla situazione. Se poi non trovate alcuna motivazione per sentirvi in un certo "mood", beh potreste essere solo molto suscettibili e influenzabili dagli antichi e polverosi stereotipi dei diversi Clan.

Sarà però sempre compito vostro rendere "vero" l'influsso che ogni altro personaggio possiede su di voi.

Sebbene possa risultare difficile integrare più d'una di queste sensazioni nel proprio roleplay, confidiamo nelle vostre capacità e nella vostra curiosità di sperimentare insieme questa nuova meccanica di gioco.

UNA NOTA SUI NOSFERATU: passare inosservati li rende trascurabili fin quando non interagiscono o parlano. Sino a quel momento la loro presenza è assolutamente non notata. Siate onesti e giudiziosi.

CAPACITA'

La CAPACITÀ è un potere in grado di influenzare gli altri, costringendoli a fare qualcosa in vostro favore.

Ogni Personaggio - in funzione del proprio *Clan* di appartenenza - possiede una CAPACITÀ unica, **utilizzabile a propria discrezione su chiunque**. Questo potere consente di piegare ai propri scopi la volontà di un altro PERSONAGGIO, costringendolo ad eseguire azioni che normalmente potrebbe non voler compiere.

Per indicare in modo inequivocabile l'utilizzo di una CAPACITÀ è necessario ricorrere ad una *Frase Chiave*, comune a tutti, preceduta da una *Parola di Comando* specifica per *Clan* e associata al Cognome del bersaglio.

La **Frase Chiave** comune a tutti che indica l'utilizzo di una Capacità è:

"ABBIAMO DELLE COSE DA FARE!"

Le cinque CAPACITÀ specifiche di *Clan* sono sempre impercettibili e sono tutte obbligate dalla pronuncia di una precisa **Parola di Comando** che ne rende evidente al soggetto bersaglio – indicato per Cognome - come reagire e cosa fare.

Vediamole nel dettaglio:

CAPACITA' BRUJAH – "BASTA!"

Ricorrendo alla parola "**BASTA!**" i **BRUJAH** prevaricano la volontà degli altri imponendo il proprio volere, sia fisicamente (come durante uno scontro) che socialmente (magari nel mezzo di un dibattito).

Quando questa CAPACITÀ viene usata **il bersaglio DEVE concedere e chiudere immediatamente qualunque disputa come da desiderio esposto subito dopo del Brujah**, costringendolo ad accettare l'imposizione e chiudendo definitivamente la questione. Es. "**[BASTA!] + [MORABITO] + [ABBIAMO DELLE COSE DA FARE!]**" + "Non puoi battermi: Arrenditi!"

CAPACITA' MALKAVIAN – ASCOLTA!

Ricorrendo alla parola **ASCOLTA!** i **MALAKVIAN** sono in grado di instillare una suggestione o una credenza nella mente di un altro.

Quando questa CAPACITÀ viene usata **il bersaglio DEVE lasciar influenzare la sua mente dalla suggestione che gli verrà subito dopo suggerita, e trattarla come fosse una sua genuina convinzione.**

La suggestione instillata può essere tanto una fobia o un'ossessione, quanto un convincimento o un'idea e tanto più sarà dettagliata quanto più fornirà spunti ed elementi di gioco.

Es. "**[ASCOLTA!] + [BARBAGLI] + [ABBIAMO DELLE COSE DA FARE!]**" + "Lo Sceriffo vuole farti la pelle!"

CAPACITA' NOSFERATU – ADDIO!

Ricorrendo alla parola **ADDIO!** i **Nosferatu** fanno immediatamente dimenticare ad un altro PERSONAGGIO della propria presenza nel contesto in cui si trovavano sinora, tornando a **Passare Inosservati**.

Quando questa CAPACITÀ viene usata **il bersaglio DEVE ricostruire i ricordi di quanto avvenuto finora così che la presenza del Nosferatu sia completamente cancellata dal contesto**, come se non fosse mai stato presente.

Es. "**[ADDIO!] + [VECCHIONI] + [ABBIAMO DELLE COSE DA FARE!]**" + torna a **Passare Inosservato**

CAPACITA' TOREADOR - FIDATI!

Ricorrendo alla parola **FIDATI!** i **TOREADOR** sono in grado di ottenere confidenze e informazioni dagli altri.

Quando questa CAPACITÀ viene usata **il bersaglio DEVE riferire al Toreador tutte le informazioni che possiede su un argomento subito dopo indicato, poiché lo ritiene degno di fiducia** tanto da confidargli anche segreti conosciuti, purché questi non lo mettano palesemente in pericolo di vita o non lo costringano a reperirne di nuovi. Es. **"[FIDATI!]+[TORQUATO]+[ABBIAMO DELLE COSE DA FARE]"** + "Cosa sa il tuo Clan sull'Ospite?"

CAPACITA' VENTRUE – FORZA!

Ricorrendo alla parola **FORZA!** i **VENTRUE** sono in grado di far compiere a chiunque l'azione che si desidera.

Quando questa CAPACITÀ viene usata **il bersaglio DEVE eseguire il desiderio espresso immediatamente dopo dal Ventrue nel modo più efficiente ed efficace possibile**, purché questo sia chiaro e univoco e di natura fisica o sociali e non lo mettano in pericolo di vita. Lasciare la richiesta vaga o presentarla in modo troppo articolato consente al bersaglio di interpretarla. Es. **"[FORZA!]+[VILLANOVA]+[ABBIAMO DELLE COSE DA FARE]"** + "Tu, lì dentro, voterai a mio favore,"

NOTA FINALE: come avrete già intuito la CAPACITÀ **BASTA!** del Clan **BRUJAH**, oltre che far vincere immediatamente un qualunque scontro fisico, pone anche fine all'effetto di una qualunque altra CAPACITÀ che contrasta l'imposizione ricevuta dal Brujah.

APPENDICE: LE TRE C

COLORE, COGNOME, CLAN

DA RICORDARE

Per riconoscere facilmente l'appartenenza di ogni PERSONAGGIO, **ad ognuno dei Clan giocabili è associato un colore specifico** da usare e integrare - obbligatoriamente - nel proprio abbigliamento.

Allo stesso modo, **ogni RUOLO ha un Cognome assegnato da usare con l'iniziale uguale a quella del Clan di appartenenza.**

Questo escamotage vi servirà per capire immediatamente e in modo inequivocabile quale influenza viene esercitata su di voi grazie a **QUALITÀ** e **CAPACITÀ**. E se mai foste in dubbio chiedete semplicemente il Cognome del vostro astante: una smemoratezza simile sarà certamente tollerata da tutti.

Ecco di seguito un pratico riepilogo dei **Colori e Cognomi associati ad ogni Clan**:

- ❖ I **BRUJAH** hanno un cognome che inizia con la lettera **B** e sono associati al **BLU**;
- ❖ I **MALKAVIAN** hanno un cognome che inizia con la lettera **M** e sono associati al **MARRONE**;
- ❖ I **NOSFERATU** hanno un cognome che inizia con la lettera **N** e sono associati al **NERO**;
- ❖ I **TOREADOR** hanno un cognome che inizia con la lettera **T** e sono associati al **ROSSO TIZIANO**;
- ❖ I **VENTRUE** hanno un cognome che inizia con la lettera **V** e sono associati al **VERDE**;

CREDITS

Da un'idea di

Andrea DE BELLIS

Micol NOTARIANNI

Marco REDOLFI

Leggendo questa Guida Evento potreste aver avuto una sorta di **déjà vu**, questo è comprensibile. Probabilmente alcuni estratti vi suoneranno familiari perché presi altrove. Questo perché considerata la natura di **BETA** - utile allo studio di fattibilità - di questo genere di eventi che vogliamo proporvi, abbiamo ritenuto pratico utilizzare parti di materiale già confezionato e perfettamente comprensibile, considerandolo adatto e utile allo scopo.

Questi testi, principalmente nella prima parte di questa Guida – quella dedicata a ciò che si può definire “buone regole” - sono tratti dal materiale di *The Darkest Hour* (un evento 2020 di Terre Spezzate) e in minor parte da *Novigrad* (un evento 2019 di Terre Spezzate). Invece, la meccanica del logoramento è ispirata dalla “Descent”, motore di interpretazione di *Sahara Expedition* (evento 2020 di Chaos League). Ringraziamo quindi tutti queste due realtà italiane, ispiratrici e in parte motori propulsori di CAMARILLA – il potere Logora.

Grazie



Portions of the materials are the copyrights and trademarks of Paradox Interactive AB, and are used with permission. All rights reserved. For more information please visit worldofdarkness.com.