

LE DUE CITTA': Guida portatile sull'Ambientazione e i codices

CENNI STORICI DI AMBIENTAZIONE

Sono quasi passati vent'anni da quel giorno in cui un giovane Re Luigi XIV, alla morte del suo Primo Ministro, il Cardinale Giulio Raimondo Mazzarino (1661), ha preso le redini del Trono di Francia, instaurando una Monarchia Assoluta che lo rese il "Re Sole".

Forte della sua ricchezza immensa (il Cardinale gli lasciò in dote una cifra di 14 milioni di luigini), decise con la guerra e con azioni diplomatiche di aumentare il suo prestigio.

Venuto a sapere della presenza di Vampiri, Mannari e Folletti, decise di concedere (a patto che dichiarassero fedeltà alla sua Corona) un territorio nel Sud della Francia, adiacente la città di Marsiglia, che chiamò "Libere Terre".

In quei territori, le Razze hanno cittadinanza francese e la libertà di poter circolare, vivere e prosperare senza essere perseguitate o dover vivere in clandestinità.

In queste Libere Terre sono presenti Due Città, una Oscura e una Lucente, che dividono le persone, qualsiasi sia la loro razza, a seconda del proprio allineamento.

Qualche anno dopo, nel 1672, la guerra voluta dal Re contro le Province Unite Olandesi ha prosciugato le tasse statali.

Al fine di evitare di dar fuoco alle polveri di una Francia stremata dalla guerra e dalle tasse, il Re è stato costretto a chiudere i battenti del proprio sogno dorato.

Le Due Città sono state abbandonate per anni a loro stesse, fino a diventare un cumulo di ruderi abitati da qualche centinaio di miserabili, bassa manovalanza e piccole botteghe.

La riapertura delle Libere Terre coincide con la data del 1680, due anni dopo la pace di Nimega, che ha sancito la fine della Guerra con l'Olanda (1678).

Le notevoli acquisizioni territoriali del Regno di Francia, conseguenti alla guerra appena terminata, hanno sancito la supremazia militare francese sul continente europeo, e soprattutto hanno conferito al Re Sole il potere, il prestigio e la forza economica necessaria per tornare a illuminare il proprio capriccio.

Così sono rinate, quindi, le Libere Terre di Due Città.

IL RE SOLE E LA POLITICA FRANCESE

Luigi XIV di Francia, detto "Il Grande" o, ancor meglio, il "Re Sole", fu il terzo Re di Francia della casata Borbone, e Regnò ininterrottamente per più di settant'anni, prima sotto l'ala protettrice del

suo Primo Ministro, il Cardinale italiano Giulio Raimondo Mazzarino, e poi (alla morte di quest'ultimo, quando il Re aveva 23 anni) personalmente, accentrando ogni potere nelle proprie mani.

Sotto il suo Regno la Francia raggiunse il periodo più lungo di dominio ed influenza sulle sorti dell'Europa. L'ascesa del Re diede ordine all'amministrazione dello stato francese, che salvato dalla bancarotta dovuta alla lunga Guerra dei trent'anni e ad una politica che era stata fino ad ora arretrata.

La nobiltà fu trasformata in un arredo della Corte di Versailles, e contemporaneamente fu "rimpiungata" da nuovi nobili, nominati fra i magistrati del Regno, scelti più per la capacità e la fedeltà che per le proprie discendenze. Uno di loro, Jean Baptiste Colbert, messo a capo dell'ufficio di controllo delle Finanze, riformò ex-novo le normative (con le famose Ordonnance), e l'apparato statale, favorendo così politiche di tipo mercantilistico che ridiedero nuovo lustro ed efficienza al Regno di Francia.

Altri due nobili di origine borghese (che erano inoltre, rispettivamente padre e figlio), Michel Le Tellier e François Michel Le Tellier-Louvois, si occuparono di riformare l'esercito francese, modernizzandolo negli armamenti, e staccando gli alti ufficiali dalla tradizionale appartenenza al ceto aristocratico, permettendo anche ai soldati valorosi, ma di umili origine, di raggiungere le vette della gerarchia militare, ed assicurandosi soprattutto che l'esercito si professionalizzasse con il conferimento delle paghe a scadenza fissa.

Uno slancio di modernità che permise al Re di essere il vero "Sole" attorno al quale giravano, come pianeti e satelliti, tutti gli altri uomini di corte francesi.

EVENTI IMPORTANTI NEL REGNO DI FRANCIA FINO AL 1680

1661: Alla morte del Cardinale Mazzarino, Re Luigi accentra il potere sulla sua persona.

1661: Il 5 settembre il Re fa imprigionare il suo Ministro Sovrintendente Nicolas Fouquet, accusato di malversazioni e speculazione sulle pubbliche finanze.

L'arresto viene compiuto dal suo Moschettiere più fidato, Charles De Batz-Castlemore, Conte d'Artagnan.

1665: Viene nominato Controllore generale delle Finanze del Regno il Barone Jean-Baptiste Colbert. Lo stesso Colbert diventerà Primo Ministro.

1667 – 1668: Scoppia la Guerra contro la Spagna per impossessarsi della Franca Contea e dei Paesi Bassi Spagnoli. Si conclude con la Pace di Aquisgrana, con la quale la Francia acquisisce dodici città dei Paesi Bassi Spagnoli.

1672 – 1678: Guerra contro le Province Unite Olandesi, alla quale difesa giungono poi Spagna, Austria e Inghilterra. Si conclude con la Pace di Nimega.

Nel **1673** muore il Conte D'Artagnan, colpito da un proiettile, mentre comandava come Capitano dei Moschettieri l'assalto risolutivo dell'Assedio di Maastricht.

I MINISTRI DEL RE SOLE

Jean-Baptiste Colbert, Barone di Seignelay, è contemporaneamente il Principale Ministro di Stato, Controllore Generale delle Finanze, Ministro della Marina e della Real Casa.

Michel Le Tellier, Marchese di Barbezieux, è attualmente il Cancelliere di Francia (Ministro della Giustizia).

Francois Michel Le Tellier, Marchese di Louvois, è l'attuale Segretario di Stato per la Guerra.

CENNI DI AMBIENTAZIONE

Moschettieri in Francia

Nel 1622 Re Luigi XIII decise di armare di moschetto il servizio d'onore personale del Re, formato da una compagnia (quindi un numero di, circa, 100 effettivi) di gentiluomini armati. Da allora, questa compagnia assunse la denominazione di Moschettieri della Guardia.

Tale guardia, soppressa nel 1646, fu poi ricostituita dal Re Sole una decina di anni dopo. Il Re arrivò, addirittura, a formare una seconda compagnia, e le due si differenziavano dal colore delle bardature dei cavalli, che erano o grigie o bianche.

I Moschettieri sono quindi stati un reparto d'élite, che veniva utilizzato sia in guerra per scortare il sovrano, sia per compiti di polizia speciali, su ordine espresso del Re.

L'arresto del Ministro Nicolas Fouquet, avvenuto nel 1661 per ordine esplicito di Re Luigi XIV, fu difatti eseguito da un drappello di Moschettieri, agli ordini del famoso D'Artagnan.

Naturalmente, lo status di Moschettiere era ambito e l'ingresso nel corpo avveniva soltanto per speciale raccomandazione o per indiscussi meriti.

I Moschettieri ne "Le Due Città"

Ne "Le Due Città" in origine erano tre i Corpi di Moschettieri.

Nella Città Oscura la giurisdizione era dei Moschettieri Neri, nella Città Lucente agivano i Moschettieri Bianchi. A vigilare sul loro operato, e a controllare l'ordine pubblico nelle terre comprese fra le Due Città, c'erano i Moschettieri Grigi.

Su scelta del Re, i corpi sono poi stati fusi in un'unica Compagnia, dei Moschettieri del Re.

I Moschettieri Bianchi ed i Moschettieri Neri, però, vivevano una rivalità reciproca, molto simile a quella che avevano i Moschettieri e le Guardie del Cardinale nell'opera di Dumas "I Tre Moschettieri". E i componenti originari ancora non si apprezzano a vicenda: dopo una vita passata in rivalità accesa, spesso sfociata in duelli alla spada per risolvere in maniera sbrigativa le diatribe, Bianchi e Neri si trovano adesso nello stesso corpo, insieme ai furono Moschettieri Grigi.

Tali rivalità rimangono intatte e all'interno dello stesso corpo militare ci sono delle differenze di metodo. Per saperne di più, basta consultare lo Statuto dei Moschettieri del Re, andando nella sezione Corporazioni e cliccando nell'icona del sito dei Moschettieri del Re.

Rimane però un rispetto per lo status di Moschettiere: difficile che siano i Moschettieri a portare avanti scontri fra le Due Città sfociando in schermaglie campali ed i Corpi di Moschettieri, come accadeva già prima, rimarranno sempre uniti nel momento in cui ci sarà da affrontare minacce esterne (nessuno vuole perdere la testa per Alto Tradimento, no?).

Coraggio, sprezzo del pericolo, rispetto per la Gerarchia e fedeltà assoluta al Re e alla propria Missione: il Moschettiere resta un soldato d'élite che decide di destinare la propria esistenza al sacrificio, godendo al contempo tutti i privilegi del proprio status.

LA MAGIA NELLE DUE CITTÀ

La Magia è una proiezione sul Piano Reale dell'Esistenza del proprio potere spirituale, attingendo al proprio Potenziale di energia dopo molti studi e pratica o grazie ad una predisposizione innata si riescono ad utilizzare dei Poteri, canonizzati in una Magia Legittima e divisi in diversi Grimorii a seconda della Sfera di riferimento.

La Risonanza

Ogni proiezione della propria energia spirituale produce una vibrazione nello spirito dell'utilizzatore, questa è chiamata Risonanza, ed è percepibile a chiunque riesca a rendersi sensibile al magico.

Sul Piano Reale dell'Esistenza la Risonanza nel suo espandersi dall'organismo dell'utilizzatore può incontrare degli ostacoli, ad esempio tutti gli oggetti di metallo più grandi di un pugnale o di un falchetto che non siano pervasi da energia spirituale non riescono a risuonare alla stessa dello Spirito di chi la emana, e quindi rischiano di danneggiarsi irrimediabilmente oppure, molto più probabilmente, di danneggiare chi li indossa o utilizza; per questo tutti gli utilizzatori di energia spirituale non possono utilizzare armature o armi costruite interamente o parzialmente di metallo più grandi di un pugnale o di un falchetto, o che comunque non siano incantate. L'oro, l'argento ed il rame riescono a risuonare senza danni, per gli oggetti e per l'utilizzatore.

La Risonanza permane nel corpo di chi ha utilizzato un potere (ed è quindi identificabile da chi può percepire il magico) anche dopo qualche tempo; quindi, è fortemente sconsigliato utilizzare poteri diversi in serie rapida, in questo modo onde a diversa frequenza di Risonanza potrebbero sovrapporsi nel corpo dell'utilizzatore, con effetti nefasti.

Per questo è sicuro attendere almeno 2 turni tra il lancio di un potere (diverso dall'ultimo utilizzato) e l'altro.

Il Potenziale

Ogni individuo ha un Potenziale massimo di energia spirituale, che cambia a seconda di vari fattori. A questo viene sottratta energia ogni volta che viene utilizzato un potere magico, e viene recuperato totalmente dopo un riposo lungo (6/8 ore).

Lancio di Poteri

Ogni potere ha bisogno di un focus da cui essere lanciato, questo può essere un oggetto (ovviamente non di metallo e di grandi dimensioni), o le stesse mani o qualsiasi altra parte del corpo dell'utilizzatore.

Quasi tutti i poteri hanno bisogno di Concentrazione per essere lanciati, durante questo lasso di tempo l'utilizzatore non può fare altro che preparare il potere, con una componente fisica (agitare un focus, che possono essere le stesse mani) e di una vocale (pronunciare una formula, in qualsiasi modo), senza queste due componenti la Concentrazione non riesce.

Un turno di concentrazione può essere saltato, ma il costo sottratto al Potenziale sarà il doppio di quello richiesto, ed il rischio che questo abbia conseguenze non desiderate è molto più alto.

Magia Proibita

Alcuni Incantesimi presenti in vari tomi o tramandati da insegnante ad allievo sono stati creati espressamente per uccidere, questi sono dichiarati illegali e banditi da tutte le congreghe magiche

conosciute, anche se la loro potenza straordinaria può attirare senza dubbio le attenzioni di un mago senza scrupoli.

È proibito anche il richiamo di entità demoniache o la collaborazione e la stipulazione di patti con esse.

Trucchetti

Spendendo uno o due punti del proprio Potenziale un utilizzatore magico è in grado di eseguire piccoli giochi di magia in base ai Grimorii conosciuti, ad esempio un possessore del Grimorio del Fuoco sarà in grado di accendere una candela con uno schiocco di dita, o uno di quello dell'Aria passarsi una scintilla minuscola da una mano all'altra, siate fantasiosi.

Rituali

Due o più utilizzatori della Magia, in accordo con un master possono collaborare per creare un rituale, ovvero una magia complessa per creare ed utilizzare un nuovo incanto più potente, magari fondendone due o più tra quelli conosciuti dai partecipanti, nella Magia tutto è possibile, ma attenzione alla Magia proibita ed a chi risponde a certi richiami.

Incantesimi in Gioco

Gli incantesimi sono descritti il meno possibile per lasciare ai giocatori la libertà di interpretarli in modo originale e quanto più in linea col proprio personaggio, per aiutare i master è buona cosa ripetere il proprio Potenziale attuale tra parentesi graffe a fine della propria azione il più possibile.

Per avere effetto su un bersaglio un incantesimo deve andare a segno, a seconda della sua velocità o delle abilità di chi si ha davanti questo può essere schivato come un comune attacco a distanza o corpo a corpo.

Interferenza Mistica

L'impiego del Potere Spirituale nell'utilizzo della Magia degli Uomini non ha sempre lo stesso effetto con tutte le razze, a causa della differenza del loro Potenziale rispetto a quello umano Licantropi e Vampiri appartenenti ai due livelli più bassi delle loro sottorazze devono aggiungere 1 punto ulteriore ad ogni sottrazione di potere, i punti diventano 2 quando appartengono ai due livelli più alti.

I Folletti essendo generati dal puro spirito invece sono facilitati nell'utilizzo della magia, questi devono sottrarre 1 punto ad ogni spesa di Potenziale richiesta nel lancio di Poteri Spirituali.

[N.B. Per consultare gerarchie e potenziale, o vedere l'elenco dei Grimori, nel sito c'è la sezione apposita: cliccare su "Come Giocare" e "Magia" sarà sufficiente per consultarli tutti.](#)

I VAMPIRI

Genesi

Ogni clan ed ogni cultura ha una sua tradizione per la nascita dei vampiri, qualcuno narra che siano la contaminazione del genere umano da parte di Demoni Antichi o Dei Esterni, altri invece che siano la naturale evoluzione del genere umano in un predatore più potente, oltre alla teoria di un grande incantesimo compiuto dai Primi Maghi per guadagnare l'immortalità, ma finito in tragedia.

Struttura Corporea

Un vampiro è a tutti gli effetti un cadavere che cammina e classificato come non morto.

Non ha bisogno di bere, mangiare, espletare funzioni fisiologiche, non può più riprodursi e la privazione del sonno oltre i 15 giorni lo rende solo più lunatico di quanto già possa essere un defunto. Il vampiro non invecchia ed è quindi immune alla degenerazione cellulare ed alla morte per cause naturali, ma può essere facilmente ucciso nei modi più disparati (vedi sotto). I vampiri definiscono il loro trapasso Morte Ultima o Seconda Morte.

Il corpo del Vampiro smette di funzionare nel momento dell'Abbraccio (vedi sotto). Tutti i suoi organi, fatta eccezione per cuore, cervello e relativi sistemi di funzionamento e trasmissione, smettono di funzionare.

Il suo corpo smette di produrre fluidi corporei ad eccezione di una saliva con un lieve fattore cicatrizzante.

Il cuore è il centro del metabolismo del vampiro, questo non batte più, ma funziona come una valvola a pressione per gestire il flusso del sangue all'interno del suo corpo.

Il sistema nervoso mantiene il suo funzionamento, ma non è più alimentato dall'ossigeno. Come per tutte le altre componenti fisiche, la sua mancata degenerazione è dovuta dal costante afflusso di sangue.

Tutti gli altri organi smettono di funzionare, acquistando unicamente la funzione di corpi spugnosi o comunque in grado di mantenere più sangue possibile al loro interno.

Il vampiro si nutre unicamente di sangue altrui, che viene consumato costantemente per impedire la degenerazione cellulare e per utilizzare poteri soprannaturali chiamati Discipline (vedi sotto).

Per facilitare il nutrimento il vampiro ha a disposizione un numero variabile di canini retrattili, in grado di forare facilmente la pelle della vittima per succhiarne poi il sangue sottostante.

Un vampiro può andare incontro alla sua Morte Ultima per dissanguamento, immolazione (vedi sotto) o decapitazione.

Aspetto

Ad una prima analisi un vampiro è simile in tutto e per tutto ad un umano, esaminando più a fondo ci si accorge della sua carnagione più o meno pallida, della temperatura corporea attorno ai 15 gradi e dell'assenza totale di battito cardiaco (se non per qualche sussulto quando vengono smosse masse sanguigne di una certa entità) e respirazione.

Il vampiro mantiene lo stesso aspetto che aveva quando ha ricevuto l'Abbraccio, se gli vengono tagliati barba o capelli questi, ad una velocità quadrupla rispetto a quella umana, tornano alle sembianze originali.

L'aura del vampiro è simile a quella umana, solamente che ogni sua emanazione è cerchiata di un alone nero, che ne affievolisce il risplendere.

Alla Morte Ultima il corpo del vampiro invecchia in pochi istanti di tutti gli anni passati in stato di non morte.

Come si diventa vampiri?

I vampiri non possono riprodursi biologicamente, in quanto creature decedute a quasi tutti gli effetti, ma possono trasformare un umano (e solo un umano) in un vampiro tramite il rito dell'Abbraccio o Prima Morte: un vampiro, definito Padre o Sire, deve prendere quasi tutto il sangue dal corpo del candidato e colmare il suo corpo con circa metà del suo, il novello vampiro se sopravvivrà alla pratica entrerà automaticamente in stato Ferale (vedi sotto) in cerca della sua prima vittima da cui nutrirsi.

Difetti

Luce del Giorno: Il vampiro è ustionato dalla luce diretta o riflessa dei raggi solari (quelli riflessi dalla luna ovviamente non contano).

Ogni turno passato sotto la luce del sole gli causerà una ferita moderata da fuoco, tre turni di esposizione scateneranno un incendio sulle sue carni, in 7 turni anche il vampiro più resistente sarà ridotto in cenere.

Fuoco: Il vampiro come tutti i non morti è vulnerabile al fuoco, questo brucerà le sue carni come foglie secche e causerà su di lui danni doppi rispetto a quelli su un umano comune, subire una ferita grave da fuoco potrebbe incendiare le sue carni e propagare i danni per i turni successivi.

Maledizione del Legno: Il vampiro può andare incontro al Lungo Sonno o Torpore se un oggetto acuminato di legno trapassa il suo cuore, immobilizzando istantaneamente le funzioni sanguigne.

Alla rimozione del paletto il vampiro subirà una ferita grave e riprenderà completamente i sensi dopo 2 turni.

La Bestia Dentro: Il vampiro convive eternamente il conflitto tra l'essere una creatura razionale ed un predatore bestiale assetato di sangue, il secondo si fa vedere nei momenti di tensione, quando si ricevono danni gravi, si stia morendo dissanguati o si è circondati dal fuoco.

Ad esempio, in questi casi il vampiro entrerà nello stato Ferale o Parossismo, comportandosi come una bestia ferita al muro e quindi cercando la fuga a causa del terrore o attaccando a testa bassa e senza strategia i responsabili di ciò. Lo stato Ferale viene abbandonato solamente in condizioni di cessato pericolo, preferibilmente dopo essersi nutrito (e molto probabilmente avendo fatto scempio della vittima).

La Bestia a volte si manifesta nell'utilizzo di Discipline o in alcuni risvolti caratteriali del vampiro, dando spazio a sindromi di personalità multipla, paranoie o vere e proprie infestazioni paranormali.

Percezione della Bestia: Gli animali percepiscono la Bestia all'interno dei vampiri, quindi li respingono, fuggono da loro o addirittura li attaccano se si sentono minacciati, un vampiro (se non ha discipline che stabiliscano il contrario) non potrà mai cavalcare cavalli e simili o avere animali da compagnia, esclusi i corvi, che inspiegabilmente ignorano questo sentimento.

I licantropi in forma Bestiale o Lycan ad una distanza di 2 metri o meno percepiscono che in loro c'è qualcosa di grosso che non va, e che quindi logicamente possano essere vampiri, posseduti da entità negative o peggio.

Suolo Sacro: I Vampiri odiano la terra (realmente) consacrata a qualsiasi religione umana, su di essa ricevono una ferita lieve da fuoco a turno e non possono utilizzare poteri attivi, però possono sorvolarlo o attraversarlo senza toccare il terreno in qualsiasi altro modo.

Difetto di Clan: Ogni clan ha un suo difetto personalizzato, in base alla propria cultura, origine o conformazione.

Capacità Generali

Vista: La vista di un vampiro è fortemente infastidita da luci forti o improvvise, ed ovviamente dai raggi del sole.

In compenso la velocità in cui questa si abitua al buio totale è triplicata rispetto a quella di un umano comune, ed in queste condizioni riuscirà a distinguere gli oggetti (ma non i colori o eventuali dettagli non a rilievo su di essi, come scritte o piccole incisioni) a una distanza massima di 10 metri.

Capacità Fisiche: Il giorno e la notte influiscono molto sulle capacità fisiche e percettive dei vampiri, questi infatti da ottime creature notturne preferiscono riposare durante le ore diurne, quando sono deboli e vulnerabili.

Vampiri Infanti e Comuni:

Giorno: Forza, Velocità e Percezioni Sensoriali dimezzate rispetto ad un uomo comune, non possono essere utilizzate discipline attive.

Notte: Forza, Velocità e Percezioni Sensoriali raddoppiate rispetto ad un uomo comune.

Vampiri Anziani e Primigeniti:

Giorno: Forza, Velocità e Percezioni Sensoriali uguali a quelle di un uomo comune, discipline attive utilizzabili fino ad un grado in meno di quello posseduto.

Notte: Forza, Velocità e Percezioni Sensoriali triplicate rispetto a quelle di un uomo comune.

Gusto del Sangue: Assaggiare il sangue di un individuo concederà al vampiro di conoscere la sua razza ed a grandi linee il suo grado nella gerarchia razziale, oltre a percepire malattie, maledizioni o altri status fisici e spirituali.

Ghoul

I Ghoul o Mezzosangue (dispregiativo) sono umani che assumono volontariamente il sangue di un vampiro di grado Anziano o Primogenito/Esarca, questi sviluppano una ferrea obbedienza ed una naturale sudditanza psicologica al loro sire, la luce del sole li infastidisce ma non gli procura danni o malus, e nelle ore notturne possono utilizzare il primo livello di una disciplina (sempre la stessa) del clan del loro Sire.

Il sangue del proprio sire dev'essere assunto almeno una volta a settimana per rimanere nello status di Ghoul, l'assenza della somministrazione crea stati di alienazione mentale, sindromi da dipendenza e rigetto fisico del cibo, le crisi di astinenza dureranno 15 giorni dall'ultima assunzione del sangue, dopodiché il ghoul tornerà umano a tutti gli effetti.

I licantropi in forma Bestiale e Lycan percepiscono un ghoul come un umano "strano", forse affetto da una maledizione e comunque meno odiato e pericoloso di un vampiro.

Una volta asservito, il ghoul non potrà bere sangue da un vampiro di un altro clan, questa, infatti, sarà espulsa quasi subito allo stesso modo in cui un vampiro rigetterebbe del cibo umano.

Il Ghoul sentirà l'impellente bisogno di nutrirsi dal proprio Sire o da un membro del suo stesso clan, una sorta di sete di sangue simile a quella della Bestia per i vampiri, che si farà più pesante con il prolungarsi dell'astinenza.

Il legame si rafforza man mano che il Ghoul viene nutrito; ovviamente a tanti pregi seguono le limitazioni, più a livello mentale che fisico; la volontà del Ghoul viene annullata, tanto che il soggetto rimarrà succube del vampiro che lo ha nutrito, vedendolo come un leader carismatico e/o come una sorta di bene da proteggere a costo della vita. Se il vampiro morisse, il Ghoul dovrebbe sopportare la sofferenza atroce che è causata dall'astinenza.

Più lunga sarà l'astinenza maggiori saranno i danni che il soggetto dovrà sopportare:

Giorno 1: Nessun effetto collaterale.

Giorno 2: Nessun effetto collaterale.

Giorno 3: Nessun effetto collaterale.

Giorno 4: Nessun effetto collaterale.

Giorno 5: Nessun effetto collaterale.

Giorno 6: Il Ghoul avverte un leggero fastidio come se non mangiasse da qualche ora.

Giorno 7: Il Ghoul avverte una sorta di stanchezza-indolenzimento agli arti inferiori.

Giorno 8: Il Ghoul inizia ad avvertire una sensazione di disidratazione, generalmente tende ad assumere liquidi anche se il proprio corpo non ne abbisogna.

Giorno 9: Il Ghoul avverte una sensazione simile alla fame umana dopo un digiuno di mezza giornata.

Giorno 10: Il Ghoul ha una perdita eccessiva di liquidi, la sudorazione cresce e con essa aumenta lo stato d'ansia nel soggetto.

Giorno 11: Il Ghoul inizia a bramare il sangue con più veemenza, diventa più suscettibile.

Giorno 12: Il Ghoul prova un fastidio perenne simile alla denutrizione, diventa nervoso ed irascibile

Giorno 13: Il Ghoul si sente stanco e debilitato, diviene violento e cerca con insistenza il vampiro che lo ha nutrito.

Giorno 14: Il Ghoul si sente stremato, inizia a soffrire di turbe psichiche e la brama per il sangue si sfoga in ogni modo. E' soggetto a malattie.

Giorno 15: Il Ghoul è sull'orlo di un collasso, delira e l'astinenza lo spinge quasi alla ricerca del suicidio. E' fortemente soggetto a malattie.

Poteri del Sangue

Oltre al classico utilizzo delle Discipline, alla rigenerazione di eventuali ferite e alla creazione di legami più o meno vincolanti, i Vampiri possono servirsi del loro sangue per:

- Stimolare una temporanea crescita di capelli, peli e/o unghie;
- Assumere una carnagione più rosea e meno pallida onde potersi spacciare più agevolmente per esseri umani;
- Elevare leggermente la temperatura corporea;
- Avere rapporti sessuali.

Queste facoltà sono tuttavia precluse agli Infanti, in quanto non ancora sufficientemente padroni della loro nuova condizione, mentre i Vampiri che intendano servirsi di uno o più di questi poteri avranno a disposizione una Disciplina in meno da poter utilizzare nell'arco di 24 ore.

L'utilizzo di tali abilità secondarie è invece da considerarsi gratuito per Anziani e Primogeniti/Esarca.

Legami di sangue

Un vampiro può, facendo bere un po' del suo sangue ad un altro fratello, instaurare una sorta di legame empatico, inibendo in colui che ha bevuto (asservito) gli istinti offensivi nei propri confronti. L'asservito manterrà il controllo delle proprie emozioni, siano esse positive o negative, ma non riuscirà ad imporre alla sua volontà delle azioni che tendano a recare espressamente danno a colui che ha fatto bere il proprio sangue (regnante). Questo potere ha effetto a prescindere dalle generazioni dei due vampiri ed anche un semplice infante potrà "regolare" sulla volontà di un vampiro anziano. Il legame di sangue ha tre livelli di durata, a seconda di quante volte l'asservito berrà il sangue del regnante.

- I livello: l'asservito beve una volta il sangue del regnante e sarà incapace di attaccarlo per 24 ore;
- II livello: se nell'arco delle 24 ore l'asservito beve nuovamente il sangue del regnante, la durata del legame si prolungherà per un'intera settimana;
- III livello: se durante la settimana l'asservito si nutre nuovamente dal regnante, il legame di sangue non si scioglierà prima che siano passati 30 giorni.

Morso del Vampiro

Meccanica

Il vampiro provoca due o più fori in una delle principali arterie del corpo della preda, generalmente tramite l'uso dei canini, dopodiché ne succhia il sangue che esce.

La saliva del vampiro ha un fattore cicatrizzante che impedisce alla vittima di continuare a sanguinare dopo il morso. A seconda della volontà del vampiro e delle metodiche utilizzate il morso può essere estremamente piacevole o doloroso per la preda, per il vampiro è sempre estremamente piacevole o al massimo ininfluenza sui suoi sensi.

Sangue prelevato ed effetti sulla preda

Il vampiro che è ad un passo dallo Stato Ferale per mancanza di sangue ha bisogno di bere da una preda delle dimensioni di un umano medio per 3 turni, dopo di questi la sua riserva sarà piena. La preda dopo 1 o 2 turni di prelievo non avrà nessun danno alla propria salute, dopo il terzo sarà spossata ed avrà bisogno di due giorni di riposo, dopo il quarto perderà conoscenza, e se non riceverà cure mediche entro il prossimo tramonto dovrà tirare un dado da 10 con i seguenti risultati:

1: la preda muore, ma si sveglia automaticamente come Revenant, con l'idea precisa di uccidere il vampiro che l'ha ridotto così. Per tornare in vita dovrà essere ucciso.

Da 2 a 5: la preda muore per emorragia eccessiva.

Da 5 a 8: la preda sopravvive, ma è in coma e si sveglierà dopo 3 giorni di incubi dal morso, e dovrà ricevere 2 giorni di cure per riprendersi completamente.

Da 8 a 10: la preda sopravvive, ma dovrà ricevere 2 giorni di cure o 5 di riposo per riprendersi completamente.

Effetti del Sangue Metaumano

Il Sangue di altri vampiri, licantropi e folletti oltre a nutrire il vampiro ha degli effetti collaterali, dopo il primo turno di nutrizione da questi il vampiro tira un dado da 10 con questi modificatori da aggiungere o sottrarre al risultato finale:

Grado del Vampiro (Neonato= 1, Primogenito/Esarca=4)

1:0

2:+1

3:+2

4:+3

Grado della preda

1:0

2:-1

3:-2

4:-3

Preda Licantropo

1 o meno: Il vampiro espelle istantaneamente tutto il sangue assunto, riceve una ferita grave alla sua struttura anatomica interna ed entra in Stato Ferale per 5 turni.

Da 2 a 5: Il vampiro deve smettere istantaneamente di nutrirsi (il sangue ingerito per il primo turno conta come immagazzinato), riceve una ferita leggera alla sua struttura anatomica interna ed entra in Stato Ferale per 3 turni.

6: Il vampiro può continuare a nutrirsi normalmente, gli effetti saranno pari a quelli della nutrizione da un umano comune.

Da 7 a 9: Il vampiro può continuare a nutrirsi normalmente, tramite il sapore del sangue riesce ad identificare grado del licantropo e se ne conosce altri membri anche branco di provenienza.

10 o più: Il vampiro può continuare a nutrirsi normalmente, tramite il sapore del sangue riesce ad identificare grado del licantropo e se ne conosce altri membri anche branco di provenienza, e per le 3 notti successive riesce a riconoscere licantropi dello stesso branco di quello della preda ad un raggio massimo di 10 metri solamente dall'odore.

Preda Vampiro

1 o meno: Il vampiro espelle istantaneamente tutto il sangue assunto e non può nutrirsi più da tutti gli appartenenti al clan della preda (anche se fosse il suo) per le 3 notti successive.

Da 2 a 5: Il vampiro deve smettere istantaneamente di nutrirsi (il sangue ingerito per il primo turno conta come immagazzinato) e non può nutrirsi più da tutti gli appartenenti al clan della preda (anche se fosse il suo) fino all'alba.

6: Il vampiro può continuare a nutrirsi normalmente, gli effetti saranno pari a quelli della nutrizione da un umano comune.

Da 7 a 9: Il vampiro può continuare a nutrirsi normalmente, tramite il sapore del sangue riesce ad identificare grado e clan del vampiro, e fino alla prossima alba può utilizzare la disciplina passiva del livello più basso tra quelle del clan della preda (in caso di 2 o più discipline passive di uguale livello il vampiro dovrà sceglierne solo 1).

10: Il vampiro può continuare a nutrirsi normalmente, tramite il sapore del sangue riesce ad identificare grado e clan del vampiro, e per le prossime 3 notti può utilizzare la disciplina passiva del livello più basso tra quelle del clan della preda (in caso di 2 o più discipline passive di uguale livello il vampiro dovrà sceglierne solo 1) e la disciplina attiva del livello più basso appartenente alla stessa lista della passiva assorbita.

Preda Spirito

1 o meno: Il vampiro espelle istantaneamente tutto il sangue assunto e riceve uno shock mistico che non gli consentirà di utilizzare discipline o abilità mistiche attive per i prossimi 3 giorni, oltre a perdere i sensi ed essere immerso per 8 ore in un sonno popolato dai suoi peggiori incubi.

Da 2 a 5: Il vampiro deve smettere istantaneamente di nutrirsi (il sangue ingerito per il primo turno conta come immagazzinato) ed entra immediatamente in Stato Ferale per 3 turni, oltre ad avere allucinazioni ed incubi di qualsiasi tipo per i 3 giorni successivi.

6: Il vampiro può continuare a nutrirsi normalmente, gli effetti saranno pari a quelli della nutrizione da un umano comune.

Da 7 a 9: Il vampiro può continuare a nutrirsi normalmente, per le prossime 3 notti tutti gli esseri fatati ai suoi occhi brilleranno di un alone del colore della loro aura, i suoi riposi saranno particolarmente godibili e popolati da sogni concilianti.

10: Il vampiro può continuare a nutrirsi normalmente, per le prossime 3 notti tutti gli esseri fatati ai suoi occhi brilleranno di un alone del colore della loro aura, i suoi riposi saranno particolarmente godibili e popolati da sogni concilianti, la sua aura sarà riconoscibile come quella di un fatato, tutte le discipline attive impiegheranno metà del sangue richiesto per funzionare e, in caso di utilizzo di energie mistiche, i poteri attivi impiegheranno metà del Potenziale richiesto per funzionare.

[N.B. PER LE STRUTTURE GERARCHICHE DEI CLAN E LE DISCIPLINE, CONSULTARE NEL SITO "COME GIOCARE", SEZIONE "CODEC VAMPIRI".](#)

I MANNARI

La Storia

I Licantropi hanno la stessa età dell'uomo sulla terra, ogni cultura ha una leggenda sulla loro genesi, la più comune e seguita è che Gaia (o Gea, o in qualsiasi altro modo venga chiamata la Madre Terra) abbia preso la sua creatura meglio evoluta e l'abbia dotata delle capacità di altri suoi figli per avere una schiera di guerrieri per difenderla, molto probabilmente da Demoni Antichi o Dei Esterni, che un giorno o l'altro potrebbero tornare a minacciarla.

Cos'è un Licantropo

Il Licantropo è la fusione in una sola anima di due spiriti, quello Umano e quello Bestiale che possono alternarsi, fondersi o addirittura entrare in contrasto tra di loro, emanando le loro nature cangianti sul corpo in cui risiedono, modellandolo a seconda dello spirito dominante.

Come si diventa Licantropo

Licantropi lo si è per nascita, quando si è figli di un genitore licantropo e di uno umano o animale, solitamente il distacco dei due spiriti e la conseguente prima mutazione involontaria avviene attorno all'età della pubertà, ma non è raro che possa manifestarsi prima o dopo, spesso a seguito di eventi traumatici o fortemente emotivi. Il risultato dell'accoppiamento tra due licantropi 9 volte

su 10 è un abominio che raramente supera le prime settimane di vita, nei casi restanti sarà una creatura assurdamente potente, attesa dalle profezie dei Branchi di tutto il mondo.

Spirito Dominante

Se il genitore non Licantropo è umano lo Spirito Dominante sarà quello Umano, e questa sarà la sua forma base, se invece è animale la forma base sarà quella Bestiale, e sarà invertita nell'elenco delle mutazioni disponibili (vedi poi) con quella Umana.

Aspetti del Licantropo

Il vero potere del Licantropo è quello di poter cambiare Aspetto volontariamente in base alle esigenze, per questo in molte culture è conosciuto come Mutaforma, assumendo le potenzialità del proprio Spirito Animale (vedi poi) nella forma Bestiale o addirittura transcendendole assieme a quelle umane in quella Lycan.

Umana-Homo (Homme): Il licantropo è anatomicamente simile in tutto e per tutto ad un umano comune, comprese caratteristiche fisiche e mentali, subisce ancora tutti i difetti di razza, e chiunque proverà a leggere il suo spirito lo vedrà di una luce più intensa rispetto a quello di un umano comune, con un riverbero di un altro colore.

Bestiale-Fera (Bete): Il licantropo è anatomicamente simile in tutto e per tutto ad un individuo appartenente alla razza del suo Spirito Animale, comprese caratteristiche fisiche e mentali, subisce ancora tutti i difetti di razza, e chiunque proverà a leggere il suo spirito lo vedrà di una luce più intensa rispetto a quello di un animale comune, con un riverbero di un altro colore. In base al livello razziale sarà in grado di compiere ragionamenti più o meno complessi, i cuccioli ragioneranno ed agiranno come bestie, i capibranco avranno schemi mentali e decisioni quasi uguali a quelli di un umano.

Lycan-Crinos (Garou): I due spiriti all'interno del licantropo si fondono in uno solo, il suo aspetto muta prendendo i pregi da entrambe le forme precedenti, il risultato sarà un enorme bipede dotato di capacità fisiche sovraumane, zanne ed artigli, pelliccia o scaglie, coda o addirittura ali, e chiunque proverà a leggere il suo spirito lo vedrà di una luce sfavillante e turbinante dei due colori degli spiriti sopra elencati. Solitamente un Lycan adulto di medie dimensioni raggiunge l'altezza di 3 metri sulle zampe posteriori per 250/300 kg di peso. In base al livello razziale sarà in grado di compiere ragionamenti più o meno complessi, i cuccioli ragioneranno ed agiranno come bestie, i capibranco avranno schemi mentali e decisioni quasi uguali a quelli di un umano.

Difetti del Licantropo

Argento: Si narra che la Luna pianse quando Gaia creò dei mostri dalle creature che la omaggiavano ogni notte con il loro ululato, le sue lacrime caddero sulla terra e si trasformarono in argento, questo metallo non può nemmeno essere toccato da un licantropo, solo la sua vista o il suo odore gli creano fastidio, il contatto diretto con le sue carni è urticante e le ferite da armi d'argento (che fortunatamente per loro non si presta particolarmente alla forgiatura) lasciano orrende bruciature lente a rimarginarsi.

Fuoco: Il fuoco spaventa tutti gli animali, ed i licantropi non ne fanno eccezione, se da umani riescono a trattenere questo timore in forma Bestiale o Lycan ne vengono impauriti, e cercano di tenerne più possibile le distanze.

Difetto di Ascendente: (vedi sotto)

Disgiunzione Spirituale: Non è detto che i due spiriti all'interno di un licantropo vadano d'amore e d'accordo, specialmente in quelli più giovani uno può prendere il sopravvento sull'altro o lasciarlo da solo, quando un licantropo viene ferito gravemente o si trova in situazioni di forte pressione emotiva di qualsiasi tipo (rabbia, paura, dolore, tristezza) può cambiare involontariamente forma e cadere in preda alla frenesia più cieca dettata dall'Aspetto in cui è mutato.

Ascendente

La Luna svolge un ruolo fondamentale nella vita di un Licantropo, questa in base alla fase durante la nascita della creatura ne stabilisce l'Ascendente, una sorta di predisposizione naturale che guiderà il licantropo per tutta la sua vita.

Trasformazione

La trasformazione in Lycan richiede 2 turni completi da qualsiasi aspetto si inizi, in cui il licantropo non potrà parlare o avere altre interazioni con altre creature.

Se durante questi 2 turni viene attaccato non potrà difendersi in nessun modo e se verrà ferito, almeno in maniera moderata, appena terminata la mutazione entrerà in Disgiunzione per 2 turni.

La trasformazione in Umano o in Bestia richiede 1 turno completo da qualsiasi aspetto si inizi, in cui il licantropo non potrà parlare o avere altre interazioni con altre creature.

Se durante questo turno viene attaccato non potrà difendersi in nessun modo e se verrà ferito, almeno in maniera moderata, appena terminata la mutazione entrerà in Disgiunzione per 2 turni.

In poche parole, per trasformarsi in Lycan necessiteranno 2 turni, ovvero:

- Azioni normali qualsiasi
- Turno Mutazione 1

- Turno Mutazione 2
- Azioni normali qualsiasi

Mentre per trasformarsi in Umano o in Bestia ne servirà solo uno, ovvero:

- Azioni normali qualsiasi
- Turno Mutazione
- Azioni normali qualsiasi

Si ricorda che durante i turni di mutazione non si può far nulla al di fuori della mutazione, non si parla, non ci si sposta, non si ha nessun contatto col resto del pianeta, a meno che non si viene attaccati. In quel caso l'attacco riesce in automatico, con effetti e conseguenze descritte nella regola di prima.

Gerarchia di Branco:

Alfa/Capobranco

Aspetti: Umana - Bestiale - Lycan

Sfregiato

Aspetti: Umana - Bestiale - Lycan

Comune

Aspetti: Umana - Bestiale - Lycan

L'aspetto lycan controllato è possibile solo di notte.

Cucciolo

Aspetti: Umana - Bestiale

L'aspetto bestiale controllato (o quello umano, se il licantropo è nato bestia) è possibile solo di notte.

N.B. PER CARATTERISTICHE DEI BRANCHI E DISCIPLINE, CONSULTARE SU "COME GIOCARE" SEZIONE "CODEC MANNARI".

GLI SPIRITI

Altri Nomi

Spiriti Fatati, Fate, Piccolo Popolo, Mangiasogni (dispregiativo).

Origini

Migliaia di anni fa quando l'uomo era ancora giovane imparò la Magia, i Primi Maghi poiché attingevano direttamente all'energia pura e selvaggia del Creato erano potentissimi, addirittura i loro stessi sogni riuscivano a materializzarsi in forma reale, e da questi furono creati i primi appartenenti al Piccolo Popolo.

All'inizio appartenevano tutti ad una di quelle che poi furono chiamate Tribù, e si facevano chiamare "Popolo dell'Aurora", poiché quest'ultima è l'instabile porta tra il mondo reale ed il Reame dei Sogni, assurdamente potenti, ed in grado di vegliare sui viventi e sui loro sogni, fino a che, nel corso dei secoli, i Primi Maghi iniziarono ad estinguersi (l'immortalità non era tra i loro poteri), e privi di quei sogni talmente imbevuti di potere magico da poter diventare reali anche i Fatati temettero di svanire, così i più anziani decisero di prendere questa energia direttamente dalla Terra in tutte le sue manifestazioni viventi, e con un rito che prosciugò quasi fino all'ultimo le loro essenze vitali arrivarono a connettersi con il Potere Selvaggio di Gaia (o Gea, Madre Natura, Pacha Mama, a seconda del modo in cui viene invocata), che però lì mutò radicalmente ed a costo della loro sopravvivenza instaurò un legame indissolubile con la razza.

Aspetto ed Anatomia

In generale uno spirito è una creatura vivente umanoide alta dai 20 ai 60 cm e pesante di conseguenza, lo spirito parla e si muove come se fosse un comune umano, e per molti versi ne condivide anche la biologia: ha bisogno di mangiare e bere in rapporto alle sue dimensioni circa un quarto rispetto ad un essere umano (quindi un pasto completo ogni due giorni è ampiamente sufficiente per vivere), respira normalmente, non ha bisogno di dormire ma lo fa volentieri per riposarsi, non invecchia e non si ammala di malattie non magiche, ma può essere avvelenato, il suo ciclo vitale è teoricamente infinito dato che non può morire di morte naturale, anche se è l'unico tipo di morte alla quale è immune.

La sua anatomia è la stessa in scala di quella di un comune umano, fatta eccezione per le varie caratteristiche di ogni Tribù, per il loro sangue che a prima vista sembra comune sangue umano ma che nella penombra emana una fioca luce calda finché non coagula, e per il loro sistema di rigenerazione, ogni parte del corpo perduta ricresce (con tempistiche variabili a seconda del grado del fatato), e nessuna ferita non magica è in grado di lasciare una cicatrice sulla loro pelle.

Gli Spiriti non hanno organi sessuali, quindi non possono riprodursi, ma un'identità di genere stabilita dall'anima di partenza da cui nasce: per creare un nuovo Spirito il Primo Nato di una Genà dovrà

intercettare lo Spirito vagante di un defunto segnalato da un Capotribù, e tramite un complesso rituale che varia per ogni Tribù trasformare la sua morte in un semplice sogno, che finisce con la sua rinascita in Fatato. Ad un confronto meramente fisico uno Spirito medio in Forma Fatata ha un terzo della forza di un essere umano.

Pregi e Difetti

Oltre a quelle specifiche di ogni Tribù, tutti gli Spiriti hanno queste caratteristiche:

Legame del Ferro: Gaia temeva che il Piccolo Popolo coi suoi poteri avrebbe potuto facilmente schiavizzare gli altri viventi, umani per primi, quindi ha reso i loro corpi estremamente vulnerabili al ferro e ad ogni suo derivato (acciai di tutti tipi, ghisa, leghe ferrose ...), a differenza dei Licantropi con l'argento però i Fatati possono maneggiare il ferro, utilizzare armi, oggetti ed armature realizzate di questo materiale, ma una ferita inferta da esso oltre ai danni normali causa terribili e dolorosissime bruciature da freddo, che triplicano il danno ricevuto e la quantità di tempo necessario per guarirlo.

Ascoltare i Sogni: Ogni Fatato ha la capacità innata di percepire fino ad un km di distanza la presenza di una creatura che sta dormendo e sognando, non riuscirà a vedere l'aspetto del sogno ma ne carpirà i sentimenti derivati e se ne nutrirà senza che il sognatore riceva danni o se ne possa minimamente accorgere, poiché questa energia è quella che tiene in piedi la parte spirituale del loro essere. Per questo agli Spiriti piace passare lunghi periodi in silenzio, a cantare o suonare qualche strumento, mentre "ascoltano" i sogni dei dormienti nei paraggi, e così recuperando le energie.

A causa di questo bisogno un Fatato non nuocerà per nessun motivo al mondo ad una creatura dormiente, passare una notte intera in ascolto carica uno Spirito di tutta l'energia di cui ha bisogno.

N.B. PER CLASSIFICAIZIONE SPIRITI, GERARCHIE E MALIE, CONSULTARE NEL SITO "COME GIOCARE" SEZIONE "CODEC SPIRITI"