

Introduzione ai clan e altre creature

Specchietti informativi per i giocatori

Banu Haqim

I Figli di Haqim ricercano la giustizia. Dove i Guerrieri cercano discendenti tra coloro che hanno un passato militare, i Vizier si interessano di chi invece rafforza la legge in altri modi. Giudici, avvocati, poliziotti, per quanto diversi tra loro tutti sono legati alla Giustizia.

Discipline

Oscurazione, Stregoneria del Sangue, Velocità.

Debolezza

I vampiri del clan Banu Haqim sono portati a nutrirsi di chi merita una punizione. Se assaggiano il sangue di un altro vampiro, sarà difficile per loro trattenersi dal berlo fino alla completa distruzione della vittima.

Brujah

Il clan Brujah ha sempre abbracciato coloro che si mostravano solidali verso la controcultura e la rivoluzione. Ricerca alleati che mettano in dubbio le idee normative e, riconoscendo il fuoco che infiamma gli oppressi, tende a gravitare verso gli sfavoriti.

Discipline

Ascendente, Potenza, Velocità.

Debolezza

Il Sangue dei Brujah ribolle di furia trattenuta a stento, pronta a esplodere alla minima provocazione.

Gangrel

I Gangrel Abbracciano generalmente combattenti e sopravvissuti: capi di bande di galeotti o gang criminali, esploratori (urbani e non) e mortali che vedono il mondo come qualcosa da attraversare o da cui nascondersi. Non si interessano a titoli o apparenze, ma solo a risultati e reputazione.

Discipline

Animalità, Proteide, Robustezza.

Debolezza

I Gangrel si rapportano alla propria Bestia così come gli altri Fratelli si rapportano a loro: con una cauta diffidenza. Quando va in frenesia, un Gangrel acquisisce una o più caratteristiche animalesche: un tratto fisico, un odore o un tic comportamentale. Queste caratteristiche durano per tutta la notte seguente, protraendosi come gli strascichi di un atto dissoluto.

Ghoul

Un mortale che beva il Sangue di un vampiro diventa per qualche tempo qualcosa di più e qualcosa di meno di un essere umano. Chiamati con derisione ghouls dai vampiri occidentali, questi mortali acquisiscono una briciola dei poteri di un vero Cainita. La vitae ingerita non solo produce una grande euforia, ma arresta anche il processo di invecchiamento. Gli effetti però sono temporanei, e se il ghouls rimane troppo tempo senza Sangue di vampiro, gli anni bloccati ritornano tutti insieme e il suo corpo si deteriora in fretta.

[Ai fini del nostro larp i ghoul saranno trattati in maniera differente a livello di regole rispetto al gioco cartaceo.]

Inquisitori

Esistono tre archetipi di cacciatori.

Cacciatore Credente: Forse un militante dell'enigmatica Società di San Leopoldo o forse un imam locale che assiste una squadra investigativa, questo inquisitore vecchio stile crede nella fede e nel fuoco. Avendo probabilmente molti contatti nelle chiese del mondo e una comprensione relativamente ampia dei suoi nemici, questo antagonista è tanto astuto quanto implacabile.

Inquisitore Investigatore: Grazie alla violazione della SchreckNET e un decennio di interrogatori e sorveglianza, la Seconda Inquisizione conosce a grandi linee la società dei Fratelli. Spedisce i suoi agenti sul campo in missioni predefinite: spionaggio, ricerca, cattura o uccisione. Sono equipaggiati nel modo migliore per svolgere il compito assegnatogli.

Inquisitore Delta: Il tipico Delta della SI fa parte di una squadra d'assalto, non è un semplice soldato. Spesso reclutati nei servizi segreti e/o nelle forze speciali mortali, i Delta sono agenti abili e capaci, ben versati nelle peculiarità e manie delle loro prede.

[Ai fini del nostro larp i cacciatori saranno trattati in maniera differente a livello di regole rispetto al gioco cartaceo.]

Lasombra

I Lasombra abbracciano coloro che combattono contro le probabilità, sopravvivono a situazioni pericolose ed esistono all'apice dell'eccellenza. I Magister descrivono la loro tradizione di Abbraccio come "prendere di mira quelli adatti a qualcosa di più di una semplice vita umana". Sociopatici, persone controcultura, devianti e sopravvissuti sfregiati fanno tutti interessanti per i Lasombra. Chiunque possa dire di aver visto il buio dall'altra parte, e sia successivamente tornato più forte, è un potenziale candidato per l'abbraccio.

Discipline

Dominazione, Oblio, Potenza

Debolezza

È come se i Lasombra esistessero a un livello di saturazione diverso dal nostro. Chiunque veda il riflesso o la registrazione (dal vivo e non) di un Lasombra può riconoscerli immediatamente per quello che sono, a condizione che sappiano cosa stanno cercando. Le persone senza alcuna conoscenza precedente sapranno che qualcosa non va, ma probabilmente attribuiscono la distorsione ad degli errori di registrazione. È importante notare che questo non nasconderà l'identità del vampiro con certezza e che i Lasombra non avranno meno probabilità di essere sorpresi dai sistemi di sorveglianza di qualsiasi altro vampiro. Inoltre, l'uso della moderna tecnologia di comunicazione, inclusa la semplice telefonata, richiede uno sforzo da parte del vampiro, poiché i microfoni hanno problemi simili con la voce di una Lasombra come telecamere con la loro immagine.

Malkavian

Uno dei doni ricercati dai Malkavian nei mortali è quella che chiamano “seconda vista”. Se una persona sa interpretare i sogni, riesce a percepire gli spiriti o predice senza errore gli eventi futuri, i Malkavian se ne accorgono. Una persona simile agisce come un faro che richiama a sé ogni membro del clan che la veda.

Un altro dono apprezzato dai Malkavian è quello dell'intuito. Un alto livello di empatia, una conoscenza di materie complesse attentamente affinata o anche solo un desiderio ossessivo di trovare risposte ai dilemmi filosofici può suscitare l'interesse del clan. E dato che l'intuito è spesso collegato alla professione, il clan beneficia di una gamma di accademici e dottori, in particolare terapeuti e psicologi.

Discipline

Auspex, Dominazione, Oscurazione

Debolezza

Tormentati dal loro lignaggio, tutti i Malkavian sono gravati da almeno un tipo di alienazione mentale. A seconda della loro storia personale e dallo stato psicologico al momento della morte, essi possono sperimentare allucinazioni, visioni di terribile chiarezza o qualcosa di completamente diverso.

Nosferatu

I Nosferatu abbracciano spie, emarginati, devianti e altre persone che vivono ai margini della società. L'Abbraccio li riplasma in deformità grottesche simili a spaventosi difetti congeniti, escrescenze tumorali, menomazioni inabilitanti e piaghe purulente.

Discipline

Animalità, Oscurazione, Potenza

Debolezza

Tutti i Nosferatu hanno un aspetto ripugnante, a meno di usare i poteri del sangue per loro è difficile anche camuffarsi da umani. Se vengono visti non vengono percepiti come creature sovranaturali, per cui il loro aspetto non è una infrazione della Masquerade automatica, ma è certamente ripugnante.

Toreador

Per i Toreador, il concetto di arte comprende ogni forma di intrattenimento e stimolazione. Il clan corteggia i più grandi attori, cantanti, scrittori, ballerini e persino professionisti del sesso, se i degenerati ritengono che questi mortali abbiano qualcosa di nuovo da offrire al clan. A dispetto dell'usanza di Abbracciare solo i migliori, la fissazione dei Toreador per la bellezza e l'innocenza ha spinto molte dive a creare novellini con troppa fretta. Molte volte i nuovi membri del clan si sono dimostrati edonisti insipidi, meteore fugaci o solo bei corpi senza nient'altro da offrire. Gli errori peggiori vengono cancellati e dimenticati.

Discipline

Ascendente, Auspex, Velocità

Debolezza

I Toreador desiderano la bellezza così intensamente da soffrire in sua assenza, quando un Toreador si trova in un ambiente che considera tutt'altro che bello sta male e è penalizzato. Al contrario se l'ambiente risponde ai suoi canoni di bellezza potrebbe perdersi nell'ammirarlo.

Tremere

Nonostante il clan continui a far parte ufficialmente della Camarilla molti suoi componenti sono ormai "magus mercenari". I Tremere aiutano in tre modi: forniscono agli altri clan la loro esperienza nell'occulto, servono la Camarilla usando la Stregoneria di Sangue e sono utili a se stessi grazie alle missioni che consentono loro di accumulare potere.

Casato Schrekt: I discendenti di Karl Schrekt seguono in massima parte le tradizioni e opinioni più rigide del clan e della setta: rispettare le Tradizioni, rafforzare il clan e nascondere agli altri vampiri i segreti della magia del Sangue.

Casato Carna: Scomparsa l'ombra minacciosa della Piramide, il Casato Carna attira un numero sempre maggiore di Anarchici e delusi dalla Camarilla. Carna non cerca seguaci, ma ne riconosce il valore e ritiene sia solo questione di tempo prima che Tremere in persona appaia per ridurla in cenere con una maledizione. Fino ad allora, lei compirà ogni sforzo possibile per portare femminismo e modernità nel suo clan.

Casato Goratrix: Al momento si sa solo che questo casato resta nell'ombra.

Discipline

Auspex, Dominazione, Stregoneria del Sangue

Debolezza

Un tempo il clan era definito da una rigida gerarchia di Legami di Sangue che andava dal vertice alla base della Piramide. Dopo la caduta di Vienna, però, il loro Sangue si è ribellato abortendo tali vincoli. La vitae Tremere non è più capace di indurre il Legame di Sangue negli altri Fratelli, gli stregoni invece possono essere vincolati normalmente ai membri degli altri clan.

Tzimisce

[Non essendoci ancora indicazioni su questo clan per l'ambientazione di Masquerade V5 ci rifaremo all'edizione precedente.]

Gli Tzimisce sono uno dei due clan assieme ai Lasombra che ha fondato il Sabbat e come loro si ritrova a dover affrontare lo scisma. Maestri della modellazione della carne, gli Tzimisce vantano anche potenti stregoni.

Discipline

Animalità, Auspex, Stregoneria del Sangue/Vicissitudine

Debolezza

Gli Tzimisce devono poter riposare durante il giorno con accanto una certa quantità della terra del luogo in cui sono morti. Nel caso questo non sia possibile, la loro mente ne risente cadendo in uno stato di degenerazione costante.

Ventruè

Ventruè puntano ad Abbracciare chi eccelle oltre ogni aspettativa, mortali potenti dal punto di vista politico o finanziario o coloro che possiedono un talento che li distingue dalle masse. I Ventruè sono il sistema. Definiscono e fanno rispettare le regole, punendo coloro che le infrangono e di tanto in tanto ricompensando quelli che le seguono.

I loro critici li considerano i tiranni o i carcerieri degli altri Fratelli. La scomoda verità è che senza di loro la Masquerade, e con essa la Camarilla, sarebbero crollate molto tempo fa

Discipline

Ascendente, Dominazione, Robustezza

Debolezza

I Ventruè hanno palati fin troppo raffinati. Quando un Ventruè beve sangue da qualsiasi mortale estraneo alle sue preferenze, deve compiere un profondo sforzo di volontà per non rigettare come vomito scarlatto il sangue preso.

Vili / Pander

I Vili abbracciano sopravvissuti, persone che ritengano siano in grado di affrontare tante difficoltà, perché loro nella gerarchia dei fratelli tendono a stare sul fondo, un gradino sopra i Sangue Debole, e per poter sopravvivere in una simile condizione non puoi essere un debole.

Discipline

Dopo l'Abbraccio, i personaggi Vili hanno accesso a tre Discipline a scelta. Queste non sono considerate Discipline di clan ai fini del costo in Esperienza e il Vile può imparare qualunque Disciplina allo stesso prezzo, purché assaggi almeno una volta il Sangue di un Fratello che la conosce e soddisfi le condizioni normali di quella Disciplina.

Debolezza

I Vili devono fare i conti col fatto di essere dei reietti nella società dei Fratelli. Inoltre hanno qualche difficoltà in più nell'imparare i poteri del sangue, dato che non sono legati a un Antidiluviano.

Sangue Debole

Un Sangue debole viene creato quando un vampiro di 13^a o superiore Generazione Abbraccia un mortale. Pur appartenendo formalmente alla 14^a, 15^a o persino 16^a Generazione, queste etichette non significano nulla per i crepuscolari, poiché essi manifestano un'ampia varietà di tratti senza alcun collegamento alla loro presunta generazione Cainita. Un Sangue debole di 14^a generazione potrebbe essere troppo fiacco persino per generare il Legame di Sangue con un mortale, mentre uno di 15^a può conservare la capacità di concedere l'Abbraccio o viceversa. Nel 2009, il Circolo Interno della Camarilla ha emesso un editto per il quale tutti i Sangue debole devono essere marchiati o tatuati con il "segno della luna crescente". Disegnato da un tatuatore Tremere o bruciato a fuoco vivo con un raggio di luce solare, il marchio è irreversibile. Persino gli Anarchici e i non vincolati ci pensano due volte prima di fare comunella con un Mercuriano marchiato.

Discipline

Questi vampiri hanno inventato e praticano l'arte dell'alchimia dei Sangue debole. Ciò potenzialmente concede loro un assaggio delle Discipline degli altri Fratelli... e anche più di un "sorso", se riescono a procurarsi la vitae per alimentarne i poteri.

Inoltre, ogni volta che un Sangue debole si nutre, riceve 1 pallino in una Disciplina associata alla Risonanza del sangue ingerito, nonché un potere di livello 1 in quella Disciplina. Se la Risonanza è Intensa o più forte, ottiene un pallino aggiuntivo e un secondo potere.

Nessun ulteriore potere può essere ottenuto in questo modo, né il loro livello può crescere con l'esperienza.

Debolezza

Un Sangue debole è sempre considerato senza clan e non subisce mai alcuna specifica debolezza o compulsione di clan.

Ministero

I vampiri del Ministero tipicamente abbracciano tra i ranghi dei profani, degli eretici e dei corrotti. I criminali sono un bersaglio comune, così come i truffatori. Allo stesso modo il clan approccia coloro che cercano di distruggere o sovvertire la religione. Raccolgono proseliti tra gli atei, gli iconoclasti, professori e studenti di filosofia, e storici che cercano la verità oltre il mito, tutti questi sono desiderati dai vampiri del Ministero. Il clan è attratto da coloro che sanno come muoversi tra i desideri e le menzogne delle persone. I Ministri non cercano di corromperli, questo è un pensiero fuorviante, ma cercano coloro che sanno come gestire corruzione, frode e l'erosione di una fede cieca.

Discipline

Oscurazione, Ascendente, Proteide.

Debolezza

Il sangue dei Ministri aborre la luce. Se esposti a illuminazione diretta, che sia naturale o artificiale, i membri del clan si ritirano.

Hecata

Gli Hecata abbracciano coloro che mostrano una volontà risoluta nel fare ciò che deve essere fatto, per il bene della famiglia, del loro isolato, della loro comunità o della loro società, prima dei propri interessi. La famiglia deve sempre venire al primo posto, che il tuo cognome sia o meno Giovanni. Non ci sono altri "indipendenti" queste notti, quindi sono gli Hecata contro tutti gli altri. I Necromanti descrivono la loro tradizione di abbraccio come "donare a chi è veramente eccezionale l'appartenenza alla più esclusiva delle famiglie". Gli abbracci spontanei sono molto disapprovati dal clan più ampio, i cui membri favoriscono l'approccio ritualistico di osservazione, cura e voto su quali mortali meritano l'immortalità.

Il clan si è costituito dall'unione di più clan e linee di sangue: Giovanni, Araldi di Ashur, Samedi, Lamia, Nagaraja. Questi clan danno i nomi alle Famiglie che compongono il clan Hecata.

Discipline

Auspex, Robustezza, Oblio

Nonostante vengano da clan differenti non è detto che gli Hecata condividano i poteri del sangue dei loro antenati, quelli indicati sopra sono i poteri base che un Hecata normalmente ha. In base alla Famiglia a cui si appartiene si potrebbero avere poteri del sangue differenti da quelli indicati sopra.

Debolezza

Impregnate della morte, le zanne degli Hecata non portano gioia, ma agonia. Le vittime colte alla sprovvista resisteranno violentemente a meno che non siano trattenute, e poche persone si sottomettono volontariamente alla tortura del bacio Hecata.