

L'OCCHIO di MALAKIEL

Cronaca per Vampiri: I Secoli Bui

Parte 1: Luoghi principali della città

Quando ho scelto il luogo in cui ambientare la cronaca, non avevo alcuna preferenza... Penso che qualunque città vada bene. I miei giocatori, ad esempio, hanno scelto Praga (che a me sa molto di Vampire – The Masquerade: Redemption).

La città dispone di quattro porte, una per ogni punto cardinale. Alla guardia di ogni porta vi sono dalle due alle quattro guardie armate.

Oltre la porta Ovest è possibile trovare un castello che gli abitanti reputano abbandonato. A quanto pare il signore che vi abitava è partito per terre lontane, delle quali ha fatto la sua nuova dimora.

Nonostante il nobile signore non abiti più in città, mantiene ancora delle guardie armate che fanno ronda intorno alla sua vecchia abitazione.

Naturalmente il signore del castello è vivo, o meglio non vivo, ed è il Principe della città, il quale dopo l'abbraccio ha inventato la storiella della partenza.

Da un'entrata secondaria è possibile scendere nei saloni sotterranei del castello in cui il Principe tiene le sue riunioni.

Dai saloni interni sono accessibili numerosi cunicoli (sorvegliati) che consentono di arrivare ai luoghi "chiave" della città.

Oltre la porta Est invece vi sono accampati gli Zingari. Inutile dire che tra di loro vi è qualche Ravnos. Più avanti scoprirete il motivo del loro arrivo.

Non descrivete l'accampamento come un luogo di sprovveduti. Interpretate gli zingari in modo da farli sembrare furbi e provocatori, dandogli un atteggiamento di superiorità anche di fronte al più robusto dei Gangrel.

Dentro la tenda più grande i giocatori potranno trovare il saggio, o meglio la saggia Ravnos insieme a due Lupini creati con chimerismo che le fanno da guardie del corpo.

La porta Sud, invece da direttamente sulla via principale, attraversa la grande piazza della città e si dirige fino alla porta Nord.

Oltre la porta Nord è possibile dirigersi sia verso altri luoghi, sia recarsi verso il bosco, al centro del quale si trova il maniero dei Bratovitch (uguale revenant + Tzmisce).

Gli Tzmisce sono molto territoriali e difficilmente usciranno dalle mura della loro dimora. Sono molto estranei alle faccende degli altri Cainiti e passano le loro notti a manipolare le carni dei loro fedeli Bratovitch.

Il bosco cinge gran parte della città, ed è possibile entrarvi da tutte le porte tranne quella Sud.

Nel corso principale è possibile trovare la taverna, frequentata soprattutto da contadini, artigiani e qualche guardia sbronza. La bella cameriera figlia del cuoco si mostrerà molto gentile nei confronti dei giocatori, dando loro la possibilità (se opportunamente corteggiata) di avere un sorso di sangue. Naturalmente la ragazza non sa nulla dei cainiti, e se i pg dovessero farsi scoprire inizierà a strillare chiamando aiuto. Utilizzate bene questo png, potrebbe essere utile per far sì che i giocatori entrino in contatto con gli orrori delle terre esterne (di cui parlerò più avanti), magari facendo in modo che la ragazza debba essere salvata.

Ad esempio, nella mia cronaca, uno dei giocatori, un Ventrue, ha corteggiato la ragazza e l'ha portata fuori città su una collinetta al limitare del bosco per "poterla bere" in pace. Lì, dagli alberi una creatura (un goblin, se proprio volete saperlo adesso), vedendo la Coppietta indifesa, li ha attaccati.

Nella piazza i giocatori potranno trovare il fabbro, il quale alle quattro del mattino aprirà la sua fucina, e la bottega del Calice Scarlatto.

Nella bottega i giocatori verranno accolti da una bella zingara (ghoul). Seguendola, verranno portati nel piano inferiore, nel quale un'anziana (nel senso che è vecchia, non nel senso "cainita" del termine) Ravnos potrà vendere loro principalmente sangue, Vitae (un buon modo per far entrare i giocatori in patto di sangue) e qualunque altra cosa fuori dal normale desideriate.

I giocatori non dovrebbero saper fin dall'inizio di questa bottega, ma dovrebbero entrarne a conoscenza tramite png, magari chiedendo dove poter nutrirsi senza trovare problemi, oppure sentendo qualcuno che si lamenta degli stranieri che dimorano fuori città, gli zingari, denunciando il fatto che in città in una bottega una di loro venda oggetti rubati al demonio, o qualunque altra cosa vogliate inventarvi.

Parte II: La situazione in città

Dalla parte degli umani:

Da qualche tempo le campagne non sono più sicure: la gente scompare, o viene trovata barbaramente trucidata. La stessa sorte è capitata spesso anche ai capi di bestiame, le baracche vengono date alle fiamme, e i campi diventano sterili.

La colpa viene data agli zingari, i quali vengono accusati di patteggiare con il demonio.

Tutti gli stranieri non sono visti di buon occhio e le guardie avranno più rispetto per un ladro che abita in città che per un forestiero che viene derubato.

Le strade vengono pattugliate da piccoli gruppi di guardie, le quali, anche se non saranno visibili, saranno sempre a portata d'udito. Fate quindi in modo che i pg siano prudenti quando si nutrono. Se i giocatori dovessero lasciare qualche prova delle loro attività "non umane" e le guardie dovessero accorgersene, queste ultime si muoveranno immediatamente contro gli Zingari.

Dalla Parte dei Cainiti:

Tutto quello che sta accadendo non va affatto giù al Principe:

Bestiame squartato, gente rapita e cadaveri che non si trovano più nelle loro tombe... Per fortuna che i suoi messi hanno fatto sparire ogni prova che possa essere ricongiunta ai Fratelli!

I principali accusati sono i Cappadocii, i quali, sentendosi circondati si sono segregati nel loro monastero a Nord della città.

Il Principe non aspetta altro che trovare qualche neonato da mandare al monastero a recuperare l'Abate Cappadocio (molto antico e potente). Gli Zingari non fanno altro che mettere in agitazione le vacche, di conseguenza non sono visti di buon occhio. Il Principe potrebbe dare ai pg anche l'ordine di cacciare via questi ultimi...

Come far sì che il Principe dia uno di questi compiti ai pg?

Ecco un esempio:

Nella mia cronaca un Ventrue tornava dalla Scozia, dopo aver difeso uno dei territori del suo sire dall'attacco di alcuni invasori. Durante questa battaglia il nostro "eroe" riesce a liberare un povero Gangrel chiuso dentro una grossa gabbia (non vi sto a dire il motivo, questo riguarda il background del giocatore).

Ritornato in città con lo straniero incontra i primi problemi con le guardie. Dopo aver presentato il nuovo arrivato al suo Sire lo presenta, come da tradizione, anche al Principe, il quale chiede come prova di fedeltà che l'Abate venga portato al suo cospetto.

La Verità:

I Cappadoci, naturalmente non c'entrano nulla. Ora però sono diventati molto diffidenti e sanno che presentarsi al Principe equivarrebbe ad una condanna a morte. Faranno di tutto per difendere l'Abate. Potete anche inserire una Lamia, amica di quest'ultimo, se volete.

La colpa di tutto è di un gruppo di Baali, i quali sono interessati ad un artefatto posseduto dagli Tzmisce: l'Occhio di Malakiel (tadaaa!).

I Baali non hanno però raggiunto una potenza abbastanza vasta da poter affrontare abomini come gli Szlatcha o gli stessi Bratovitch, quindi sacrificano donne e bestiame (ecco spiegati gli avvenimenti che si verificano fuori città) per compiacere i loro oscuri padroni e ricevere in cambio altro potere.

Per ora i Baali sono capaci di vincolare tramite dei medaglioni alcune delle creature del sottosuolo, rimaste nascoste per anni nel cuore del bosco: i Goblin. Inoltre dispongono di un limitato potere sui morti, che da loro la possibilità di animarli per una notte (sentitevi liberi di dare al capo della setta la disciplina Moortis).

Quest'ultimo potere ha fatto sì che la colpa sia caduta sui poveri Cappadocii. Nessun problema, tanto meglio per i Baali!

Parte III: La società Cainita e gli scopi dei Clan.

I Clan Alti

Lasombra

Il Principe è un Lasombra (8°). E' molto fiero di se farà in modo che chiunque gli manchi di rispetto abbia di che pentirsene. Tiene molto alla sua posizione di potere e farà di tutto per far sì che nessuna vacca scopra la presenza dei Cainiti in città. Ogni trasgressore sarà punito.

Ventrue

Il Clan Ventrue non vede di buon occhio il principato Lasombra. Questo oltre a limitare molto il loro potere li rende sottoposti a qualcuno, cosa che i Sangue Blu non gradiscono affatto. Aspettano il minimo errore del Principe per farlo cadere e disperdere al vento le sue ceneri.

Brujah

Filosofi. Idealisti. Facilmente manipolabili. Dà loro un ordine, fai loro credere che sia per una giusta causa e loro si batteranno per te. Inutile dire che il Principe è molto felice di tutto questo.

Attenti, non sono stupidi, e un giorno chiunque abbia abusato di loro la pagherà.

I Giocatori potrebbero incontrarne uno in taverna, il quale magari si lamenta dei comportamenti oppressivi e meschini dei Lasombra o dei Ventrue.

Cappadoci

Sono stati accusati ingiustamente e il Principe vuole la testa dell'Abate... Cos'altro dire? Si difenderanno in tutti i modi possibili se minacciati. Comunque, non saranno mai i primi ad attaccare.

Toreador

Gli Zingari che sono accampati qui fuori dalle porte sono affascinanti... Se solo si facessero avvicinare un po' di più! Il Principe però non li adora affatto... Mettono strane idee in testa alle vacche... Se dovesse entrare in gioco la chiesa non sarebbe affatto piacevole.

Tzmisce

Noi siamo superiori agli affari dei mortali e degli altri Cainiti non appartenenti alla Carne. Siamo comunque ospitali, a parte che ci si porti il dovuto rispetto. Magari in cambio potremmo condividere con il nostro ospite le gioie della metamorfosi.

L'Occhio di malakiel? Quell'oggetto ti ruba l'anima e non lascerà affatto questo luogo! Adesso che sappiamo ciò che vuoi, neanche tu potrai più andartene...

I Clan Bassi

Assamiti

Non sono stati contemplati... Sentitevi liberi di inserirli se dovessero esservi utili.

Seguaci di Set

Come per gli Assamiti.

Gangrel

Qualunque bestia uccida per puro piacere o vada contro ogni legge della natura va distrutta. Non si squarta una mandria solo per vederla sanguinare... Inoltre il fatto che i boschi fuori città non siano più sicuri non va sicuramente a genio ai membri del Clan.

Malkavian

Il consigliere del Principe è un Malkavian. Sembra sapere molto, ma non ne è affatto cosciente. Farà magari delle allusioni ai Goblin oppure agli Zingari, ma neanche lui saprà cosa intendeva dire. Userà termini molto criptici e grotteschi. Io l'ho descritto come un uomo magro, dai lunghi capelli bianchi nonostante dimostri circa una trentina d'anni, vestito con una tunica lacerata e con un cappuccio sul volto. Ha detto ai miei pg che potrebbero comprare qualcosa di utile alla bottega del Calice Scarlatto e ha chiesto loro cosa pensavano dei Cappadocii. Ha fatto riferimenti a morti che si rialzano e a creature delle tenebre e della notte.

Fate in modo che posseda il potere di Demenza "Occhi del Caos".

Nosferatu

I Nosferatu controllano la città. Sanno tutto di tutti, tranne dei Ravnos che sono arrivati da poco. Ancora non sanno nulla dei Baali e sospettano dei Cappadocii, come del resto fanno tutti gli altri Clan.

Sono molto incuriositi dalla Sfera di cristallo degli Zingari e dall'Occhio di Malakiel. Pensano che questi oggetti possano vedere anche dove i loro corpi non possono arrivare.

Dalle fogne possono praticamente raggiungere qualunque luogo o cantina.

Nella mia campagna il Gangrel ha stupidamente cercato di nutrirsi di uno di loro scambiandolo per un mendicante. Il Nosferatu (con molta fortuna devo dire) è riuscito a mandarlo in torpore.

Dopo averlo risvegliato e averlo mandato in patto con il più anziano gli chiedono come riscatto per averlo lasciato in vita di recuperare la Sfera degli Zingari o L'Occhio dagli Tzmisce.

Ravnos

Da quando sono iniziate le strane morti, le sparizioni e gli assalti alle campagne circostanti da parte delle strane creature e dai non morti, la vecchia Ravnos che possiede la bottega del Calice Scarlatto ha subito capito che non era opera dei Cappadocii. Ha quindi chiamato una carovana in modo che potesse avere aiuto nella cattura dei Goblin, in modo da ricavarne qualche strano infuso o talismano. Ai Ravnos non importa nulla degli altri vampiri e di certo non riveleranno ciò che conoscono ai giocatori. Ciò che vogliono sono i poteri di quelle strane creature. Se possono faranno in modo che i pg entrino in debito con loro e che debbano portargli qualcosa riguardante i Goblin (io ho chiesto quattro fiasche del loro sangue e il cuore del loro capo).

Non daranno mai a nessuno la loro Sfera, naturalmente. La Sfera si trova nella tenda della bellissima Anziana (facciamo 8° generazione) nell'accampamento fuori città.

Nella mia cronaca il Ventrue ha stupidamente fatto Incanto (Ascendente 3) sull'Anziana, la quale ha resistito per due turni e ha scagliato loro contro i suoi due Lupini creati con Chimerismo.

I giocatori volevano farsi perdonare, dato che se non avrebbero portato la sfera ai Nosferatu, questi ultimi avrebbero reclamato la testa del Gangrel.

Allora l'Anziana ha chiesto loro le sopraccitate quattro fiasche e il cuore del capo dei Goblin.

Per portare il cuore e le fiasche sono dovuti andare alla bottega del Calice Scarlatto e sborsare 500 corone per avere quattro ampole e uno scrigno speciale che facesse sì che il cuore del capo non andasse a male durante il trasporto.

Tremere

Non hanno un ruolo particolare, ma se dovessero venire a conoscenza dell'Occhio di Malakiel...

Parte IV: I Nemici

Baali

I Baali hanno consacrato le loro anime ai demoni dell'abisso e continuano a fare sacrifici in modo da accumulare potere ed arrivare all'Occhio di Malakiel. In questo modo avrebbero la possibilità di riuscire a riscrivere il Codice e poter officiare un rituale capace di poter creare un legame di sangue a distanza, sia su cainiti che su umani, indipendentemente dalla generazione. Quale modo migliore per poter offrire nuovi adepti ai loro oscuri signori?

Goblin

I Goblin sono misere creature, orribilmente deformi, affamate di carne umana, comandati dai Baali grazie a degli amuleti regalo dei demoni. Naturalmente NESSUNO sa della loro esistenza.

Verranno subito scambiati come esseri portati dagli zingari. La loro tana è sottoterra, nel bosco fuori dalla porta Nord. Se i giocatori dovessero andare a cercarli, dovrebbero seguire le loro tracce (magari dopo averne steso uno) fino ad arrivare ad un cunicolo fangoso che porta in alcune gallerie sotterranee, la loro tana. All'interno della tana, i giocatori della mia cronaca hanno trovato alla fine dei corridoi una grande stanza in cui un Baali officiava un rituale, sacrificando una giovane ragazza. Il Baali era difeso da un grosso Goblin in armatura pesante, il quale poteva essere scambiato per il loro capo. Dopo aver preso quattro fiasche del loro sangue, i giocatori hanno preso il cuore del loro capo, quello vero, il Baali. Ecco un po' di informazioni sui Goblin (tratte da Dark Ages: Mage):

Goblin



Forza: 3

Destrezza: 4

Cost.: 3

Carisma: 0

Pers.: 3

Aspetto: 0

Perc.: 2

Int.: 2

Prontezza: 2

Atletica

(correre): 3

Rissa: 3

Schivare: 2

Furtività: 2

Sopravv.: 3

Forza di

Volontà: 4

Armatura:

+1L/+1U

(accozzaglia di

armature

rubate e pelli)

Attacchi:

Artigli o Arma

per un totale di

Forza +2

massimo

Vite:

4 Ok

4 -1

4 -1

4 -1

4 -2

4 -2

4 -2

4 -3

4 -3

4 -5

4 Incapacitato

Debolezza:

Varia dal

fuoco fino ai

fiori freschi

(!!!)

Sembrano bambini privi di forma cresciuti male. I loro denti sono gialli e la loro pelle ha un colorito verdastro e malsano. Portano numerose malattie e i loro artigli sono avvelenati.

Parte V: Oggetti Magici importanti

La Sfera di Cristallo

Questa sfera non è poi così potente come sembra. Da la possibilità ad un vero zingaro che sia abbastanza bravo nel predire in futuro (Occulto 5 o Predire il Futuro 3 o 4) di poter fare una sola domanda per notte alla sfera e ricevere una risposta sincera.

La Sfera può rispondere solo con un sì o un no.

Per avere la risposta occorre tirare Prontezza + Occulto/Predire il Futuro contro una difficoltà di 8.

L'Occhio di Malakiel

Questo ciondolo sferico ornato con pietre rosse contiene al suo interno l'occhio dello stesso Malakiel. Conferisce a chiunque lo indossi un pallino in più di Auspex e il potere Occhi del Caos (Demenza livello 3). Inoltre il portatore verrà tormentato dalle visioni riguardanti la stesura del codice, il quale fu scritto millenni or sono utilizzando il sangue di vittime innocenti. Il Codice è racchiuso nel Tomo di Mefisto, il quale tutt'ora sembra essere andato perduto.

Mettendo a rischio la propria sanità mentale, il portatore dell'Occhio ha la possibilità di riscrivere il Rituale contenuto nel codice.

I Ciondoli del Teschio

I giocatori troveranno al collo dei Goblin degli strani ciondoli a forma di teschio percorso da un serpente. Gli occhi del teschio brillano, ma alla morte del Goblin si spegneranno e il ciondolo perderà ogni potere. Questo è il mezzo che usano i Baali per controllare quelle misere creature. Nella mia cronaca il Malkavian consigliere del Principe ha fatto strane allusioni riguardanti i serpenti che corrompono gli animi e spingono ad agire contro la propria volontà, proprio come successe ad Eva quando morse la mela.

Pugnali Sconsacrati

Questi pugnali che brillano di una spettrale fiamma violacea infliggono Forza + 2 danni letali e sono usati dai Baali per officiare i loro sacrifici e ricevere doni infernali, quali Ciondoli del Teschio o orribili mutazioni.

Parte VI: Abilità facoltative

I Rom sono maestri nell'uso di un'arma particolare, il Talith. Quest'arma consiste in un pezzo di robusta stoffa, simile ad una sciarpa, ai cui lati sono attaccati degli uncini. E' un oggetto molto particolare per essere considerato un'arma, ma nelle mani di uno Zingaro può rivelarsi mortale. Per poter utilizzare il Talith, bisogna padroneggiare l'abilità Mischia (almeno a livello 3).

Ogni pallino speso in utilizzo del Talith dà la possibilità di eseguire una manovra particolare:

- 1** Novizio: Puoi accecare l'avversario, dandogli un modificatore di +1 al tiro per colpire.
- 1 1** Pratico: Puoi usare il Talith come attuale arma da mischia.
- 1 1 1** Competente: Puoi usare il Talith per disarmare l'avversario. L'avversario deve effettuare un tiro di Forza (difficoltà 6). Se lo Zingaro ottiene più successi in un tiro di Destrezza + Talith (difficoltà 6) riesce a disarmare l'avversario con successo.
- 1 1 1 1** Esperto: Puoi utilizzare il Talith come seconda arma (due attacchi per turno). Tutte le difficoltà sono però aumentate di 1.
- 1 1 1 1 1** Maestro: Puoi intrappolare l'avversario utilizzando il Talith. L'avversario deve effettuare un tiro di destrezza difficoltà 6. Se lo Zingaro ha più successi è riuscito a bloccare il bersaglio, facendo sì che perda il suo prossimo turno.

Se utilizzato come arma causa danni pari a Forza o Forza + 1 (il vero ammontare non è specificato).

Parte VII: Fine

Bhè... Questo è tutto. C'è abbastanza roba per far sì che i giocatori ci creino sopra plot, sottoplot e controplot, senza tenere conto che qualcuno di loro potrebbe avere già qualche compito da svolgere di Background...

Giocate questa piccola avventura, fatemi sapere dove ci sono errori e datemi suggerimenti! =)

ColdShark o Fog (dipende dal nome con cui mi conoscete!) 😊

francesco.mascellino@tin.it