

## COLPE DEI VAMPIRI

I Garou che "ragionano di più", però, non è detto che siano più clementi nei confronti dei Cainiti...  
\_principalmente perché si rendono conto che la società umana è in gran parte controllata direttamente o manovrata da vampiri (che, si sa, non hanno affatto a cuore gli interessi di Gaia...anche perché ignorano che Gaia esista...) e perciò è a causa dei vampiri se le città sono diventate così caotiche, labirintiche, violente..."gothic-punk" insomma...in fondo la società è sotto il loro controllo, quindi le città sono in un certo senso plasmate a loro immagine e somiglianza...  
\_e questo a sua volta porta gli esseri umani a vivere vite frenetiche, precarie, disumanizzate...quindi sono afflitti da depressione, stress, pensieri ossessivi e negativi...e quindi i Banes del Wyrm hanno sicuramente di che banchettare, famelici come sono...quindi lo Squilibrio si rafforza.

Sulla mancanza di rispetto verso gli umani ti dò ragione...i Garou non sono stati e non sono tutt'ora dei santarellini...diciamo che non vedono molto di buon'occhio l'umanità ma si sono dati delle leggi per non danneggiarli e per entrare in contatto diretto il meno possibile...i vampiri invece sono costretti a cacciarli e stanno solo attenti a non farsi scoprire...però pensate a tutti i ghouls che esistono! Come sono le anime di questi esseri? Quanti soprusi e umiliazioni sono costretti a subire per i capricci dei loro "padroni"? I vampiri si sono macchiati di crimini molto più gravi che le semplici uccisioni per rimediare la preziosa Vitae... Questa "costrizione" inoltre non è quasi mai vista dai Garou come un'attenuante...è semplicemente un segno di quanto sia "perversa" e "sbagliata" la loro Natura rispetto alle creature di Gaia.

## BACKGROUND

L'età iniziale del pg in genere dipende dalla razza ("**Breed**") di appartenenza.

Se si tratta di un **Homid** (licantropo nato come umano), il Primo Cambiamento avviene di norma tra i 10 e i 16 anni. Dopodiché solitamente viene "recuperato" dalla propria tribù su segnalazione degli spiriti che tengono d'occhio le nascite fra gli umani e viene iniziato alla società dei Garou.

Nel caso di un **Lupus** (licantropo nato come lupo), il Primo Cambiamento avviene tra il 1° ed il 2° anno di vita (equivalente ai 10-16 anni umani, infatti quando si trasformerà in umano avrà l'aspetto di un ragazzino di questa età).

Un **Metis** (licantropo nato in forma **Crinos** dall'unione - proibita! - di 2 licantropi) nasce già all'interno della società dei Garou e acquisisce la capacità di assumere anche le altre forme all'incirca a 10-16 anni come

In tutti e tre i casi il neo - Garou è niente più che un Cucciolo ("**Cub**"), deve iniziare ad imparare tutto sulla società dei licantropi e sulle loro regole, in fretta (Gaia ha bisogno di difensori SUBITO) e senza sgarrare (non tutte le Tribù tollerano gli errori allo stesso modo, alcune non li tollerano e basta...).

Questa la situazione in generale al momento del cosiddetto Preludio (il background, come in

Vampiri) che di solito si conclude con una tappa fondamentale, cioè l'ingresso nell' "età adulta", quando si comincia a contare veramente qualcosa fra i Garou, che consiste nel **Rito di Passaggio**. Non c'è un'età predefinita in cui questo test può avere luogo, di norma non passa molto tempo dal Primo Cambiamento però (nelle mie partite il Rito avveniva all'incirca un paio d'anni dopo). Ogni tribù stabilisce in cosa consiste esattamente il Rito. Può essere una prova di forza, un combattimento, una ricerca nell'Umbra, la difesa di un umano importante ecc...in genere ha a che fare con il proprio Auspicio e tende a mettere in moto non solo i muscoli ma anche il cervello del futuro licanthropo a tutti gli effetti. Il Rito è spesso molto pericoloso e alcuni Garou ci lasciano la pelle... In seguito a questo Rito il Garou acquisisce il Rango 1 ("**Rank**"), cioè il gradino più basso nella società ufficiale dei Garou.

#### *Particolarità*

- E' possibile che il Primo Cambiamento avvenga eccezionalmente molto in là con gli anni (ci sono stati casi di 50enni rivelatisi all'improvviso licanthropi "repressi").

Questi individui sono noti col nome di Cuccioli Perduti ("**Lost Cubs**").

- Esiste un gradino nella società dei Garou ancora più in basso dei Cliath (cioè quelli di Rango 1) e dei Cuccioli...si tratta dei **Ronin**, ossia dei licanthropi che sono stati scacciati dal proprio branco/setta/tribù per crimini di disonore o perché sono fuggiti non volendo sottostare alle regole.

Indicativamente direi che l'età media dei Pg potrebbe essere tra i 20-30 anni...ma dipende dal singolo personaggio e dalla sua storia.

## **L'ETICHETTA**

esiste anche per i licanthropi e, come per molti altri aspetti della loro società, è più o meno accentuata a seconda delle tribù di appartenenza.

Come regole generali:

- I Garou più anziani (o comunque di Rango superiore) andrebbero SEMPRE rispettati
- I vari Auspici vengono considerati in maniera diversa. Un ordine crescente di "rispetto dovuto" può essere:  
**Ragabash < Theurge < Galliard < Ahroun < Philodox**  
ma dipende molto dalle tribù...gli Uktena sicuramente metteranno i Theurge sopra tutti, i Get of Fenris ci metteranno gli Ahroun, i Children of Gaia i Philodox, i Fianna i Galliard e così via...
- Anche la Razza conta...in genere, nell'età moderna:  
**Metis < Lupus < Homid**  
Il Metis spesso è trattato come un paria...e non andate a dire ad un Red Talons che gli Homid sono da rispettare più dei Lupus!!!altrimenti...
- All'interno di una Setta vi sono numerosi incarichi che, se affidati a Garou di Rango basso, ne possono elevare lo "**Status**". Di solito riguardano la celebrazione di Riti, la difesa di un luogo sacro (i Caern) o un Maestro i Cerimonia.

## VITA SOCIALE

Anche fra i Garou vi sono numerosi momenti di interazione sociale e per avere la parola spesso quelli di Rango inferiore devono chiedere il permesso, soprattutto se sono dei visitatori di passaggio.

Alcuni esempi:

- **I Silver Fangs** si considerano ancora nobili e non decaduti, quindi ESIGONO rispetto (in questo sono aiutati dal fatto che hanno il Background Razza Pura ("Pure Breed") minimo a 3).

- **I Bone Gnawers** si rispettano molto fra loro, ma l'etichetta è molto diversa rispetto alle altre tribù...ad esempio un anziano lo puoi chiamare (alla lettera) Nonno, ma non vuol dire che lo puoi prendere in giro o trattare con leggerezza o sufficienza, occhio!!!

- **Gli Shadow Lords** si portano un estremo rispetto fra loro, ma con gli altri Garou il rispetto è soltanto una facciata di convenienza (in questo senso mi ricordano i Tremere in Vampiri). C'è da dire che adorano il potere sopra ogni cosa e ciò li porta anche ad assassinare i propri superiori, che prima "rispettavano" così tanto.

La parola chiave per loro è l'**ONORE**...se viene offeso il proprio non c'è Rango che tenga, la vendetta seguirà presto l'affronto subito. (mai guerra aperta, sempre sotterfugi...le sfuriate sono il pane dei Get of Fenris...)

## DISPUTE

Per risolvere le **dispute** che si possono creare fra membri di Branchi/Sette/Tribù in genere si ricorre ad una sfida di qualche genere:

Il "**Facedown**" è il più sbrigativo e consiste nel fissarsi negli occhi finché uno dei due non distoglie lo sguardo per primo (e perde).

- Ci può essere una sfida ad una prova particolare ("**Gamecraft**"), Es. di velocità, di forza, di memoria, a scacchi (!) ecc...
- Ci può essere un **combattimento** con varie modalità, Es. con i Klaive, a mani nude, con gli artigli (in Crinos, Hispo o Lupus), al primo o all'ultimo sangue.

Anche in questo caso la differenza la fa la tribù di appartenenza...proporre uno scontro solo al primo sangue ad un **Get of Fenris** potrebbe offenderlo ancora di più (figuratevi una partita a carte...), difficilmente un **Children of Gaia** o un **Philodox** accetteranno senza discutere un combattimento all'ultimo sangue; gli **Shadow Lords** gli sgarri li risolvono con calma e di solito c'è sempre qualcuno che ci rimette la pelliccia...i **Red Talons** invece te li ritrovi alla gola prima di dire "a". Certo, questi sono comportamenti stereotipati, i pg possono fare tutte le variazioni che vogliono, Narratore permettendo...

## LA STRUTTURA SOCIALE

Dunque, come ho già detto il livello più basso credo sia quello del **Ronin**, poi seguono i **Cuccioli**, quindi i **Metis** (a volte contano meno dei Cuccioli e possono venir scacciati).

Ogni Garou che abbia superato con successo il **Rito di passaggio**, inizia il suo percorso in ascesa (si spera...) come licantropo di Rango 1.

Vi sono **5 livelli di Rango**, anche se esistono degli eroi leggendari che hanno raggiunto anche il Rango 6 (si vocifera di un 7, ma non mi sembra realistico).

Questo per quanto riguarda il livello "individuale" di un personaggio.

Il Rango è determinato dai Punteggi di "**Renown**", cioè **Honor, Glory e Wisdom**.

Questi vengono guadagnati (sotto forma di punti temporanei) durante le avventure, con le proprie azioni, dimostrando di saper usare gli artigli, il cervello e di saper essere "giusti".

Le gesta vanno poi riferite ai superiori durante un raduno, "**Moot**", solitamente in un **Caern**.

Se sono stati accumulati 10 punti temporanei di uno stesso tipo, possono essere convertiti in 1 punto Permanente di quel tipo, e poi si riparte da zero ad accumularne.

"Mentire" è estremamente pericoloso!!! Ricordate che gli spiriti servitori dei Totem vi guardano sempre....

La Legge della società dei Garou è detta **LITANIA** e ha **13 principi generali** che bene o male tutte le Tribù rispettano.

Disobbedire ad una di queste leggi ha di solito conseguenze parecchio gravi...sicuramente un processo oppure un combattimento, anche all'ultimo sangue.

Esistono poi un numero molto elevato di **Riti di Punizione** e anche di **Derisione** per chi perde un processo o uno scontro diretto in maniera eclatante.

In genere i processi o i passaggi di Rango sono condotti da un **Philodox** (l'Auspicio che è custode della Legge).

I Licantropi però non sono affatto esseri solitari, ANZI!

L'unità base fondamentale della loro società infatti, più che l'individuo, è il **BRANCO** ("Pack").

Ogni Branco si costituisce in genere con uno scopo ben preciso (difendere un luogo, ricercare un oggetto, proteggere una persona, sconfiggere un nemico, tenere sott'occhio una zona geografica...) e, una volta raggiunto, si può anche sciogliere a favore della nascita di un Branco nuovo.

Ogni Branco può avere un proprio Totem a scelta, uno spirito che li guidi e li assista nella loro missione.

In genere all'interno di un Branco (esattamente come avviene in natura per i lupi veri e propri), c'è un individuo "leader", detto **ALPHA**, un secondo detto "**BETA**", il resto del branco e, a volte, l'individuo più debole o sottomesso detto "**OMEGA**".

Il Branco in genere viaggia, ma può benissimo essere fisso in un luogo, a seconda dello scopo delle sue azioni.

I Branchi possono essere composti da Garou di una stessa Tribù o di Tribù differenti (meglio se vanno d'accordo o almeno hanno uno scopo comune).

Al di sopra del Branco vi è la **SETTA**.

In genere una Setta è composta da un certo numero di Branchi ed ha una sede fissa di riferimento in un **Caern** (luogo sacro di vario livello e importanza, da 1 a 5).

Un certo numero di Garou deve sempre rimanere a guardia del Caern, mentre gli altri Branchi possono avere numerosi incarichi da svolgere anche in posti lontani.

Anche la Setta può scegliersi un proprio Totem (in genere diverso e più potente di quello di un Branco), che protegge il Caern, conferisce benefici e chi fa parte della Setta e insegna loro nuovi Doni.

Anche le Sette possono essere composte da una sola Tribù o essere miste...anche qui è necessaria

una BUONA ragione.

Oltre la Setta vi è la **TRIBU'**.

Un Garou dovrebbe essere fedele per prima cosa ad essa, poi alla Setta e poi al Branco...ma tutto ciò è fonte di molte discussioni fra le varie Tribù.

I **Children of Gaia** hanno infatti più volte sottolineato il fatto che molte Tribù hanno degli scopi che possono distogliere dalla lotta in nome di Gaia contro il Wyrn (ad esempio i **Glass Walkers**, troppo vicini al Weaver, gli **Shadow Lords**, troppo interessati al potere, i **Red Talons**, troppo intolleranti con gli umani e troppo vicini al Wyld, gli **Uktena**, custodi di troppi segreti e troppo vicini al Wyrn anche se spesso inconsapevolmente).

Ogni Tribù ha 1 solo e unico Totem che la guida e la istruisce.

Non può essere cambiato e conferisce premi o punizioni a propria discrezione ad ogni membro.

Il **Wyrn** non è altro che una delle entità cosmiche che formano la **Triat (o Triade)** nella concezione del mondo e dell'universo propria dei Garou.

Queste 3 entità hanno tutte diritto di esistere...anzi, sono proprio fondamentali per l'armonia dell'intero cosmo.

Quando si ha un qualsiasi sbilanciamento le cose cominciano ad andare a rotoli...come è infatti successo nella notte dei tempi...

In pratica:

### **Il Wyld**

è la forza creatrice di tutto ciò che esiste, è esistito o esisterà. Essa è in continua attività, produce la materia e la pervade di energia vitale e spirituale, tuttavia non le dà una forma.

Delle 3 entità è quella che i Garou sentono più vicina alla loro essenza...in fondo essi appartengono sia al mondo materiale che a quello spirituale (quindi sono "vivi" in entrambi i mondi) e la loro concezione animista gli fa portare rispetto verso tutto ciò che esiste, in quanto parte di Gaia.

Ecco quindi che gli oggetti, gli animali, le piante, i sentimenti, gli astri eccetera hanno tutti un loro spirito con cui i licantropi possono parlare e trattare.

Tutto è vivo. O almeno tutto ciò che non contraddice le leggi di Gaia...e quindi si capisce l'odio per i non-morti (vampiri in testa).

Tra le varie Tribù di licantropi i **Red Talons** sono quelli con l'affinità più marcata col Wyld.

In caso di un totale sbilanciamento a favore del Wyld, l'universo intero cadrebbe in preda al Caos più totale.

### **Il Weaver**

o "tessitore" è l'entità che plasma la materia prodotta dal Wyld, le dà forma, regole per esistere e per morire, pone i limiti a ciò che è in grado di fare...in pratica "definisce" l'oggetto appena creato, lo rende riconoscibile, gli dà un'identità.

E' anche la rappresentazione delle leggi e delle regole morali, di tutto ciò insomma che può essere una linea guida di comportamento e che in casi estremi può diventare un binario obbligato...ecco quindi che l'uomo può essere schiavo delle sue stesse ideologie.

Il Weaver è visto con sospetto, anche perchè molti saggi Garou ritengono che sia stato lui la causa della pazzia del Wyrn(e quindi dei danni che quest'ultimo sta facendo)...in pratica il Weaver sarebbe caduto preda di una specie di "mania di controllo"...volendo controllare tutto e assoggettare tutto alle sue leggi avrebbe cercato di intrappolare e plasmare il Wyrn stesso, il quale sarebbe impazzito e avrebbe cominciato a distruggere tutto ciò che esiste, senza tenere più conto del bilanciamento tra "distruzione" e successiva "creazione".

Di tutte le Tribù di Garou soltanto i **Glass Walkers** hanno una grossa affinità col Weaver (il che li

rende ovviamente non troppo graditi...).

In caso di un totale sbilanciamento a favore del Weaver, l'universo intero sarebbe bloccato per sempre nella Stasi più totale.

## **Il Wyrn**

infine, è l'entità con il compito di far decadere la materia, di farla avvicinare al momento (del tutto naturale e voluto da Gaia!!!) della morte, in modo che possa tornare da dove è venuta, per poter ridiventare energia primordiale pure e per essere poi successivamente ricreata...così il ciclo si chiude.

Rappresenta l'entropia cui tutte le cose sono soggette, l'invecchiamento delle persone, la perdita di alcune facoltà, l'indebolimento, l'usura ecc...

L'unica cosa certa riguardo al Wyrn è che è impazzito.

Alcuni danno la colpa al Weaver, altri dicono che ha acquisito una specie di autocoscienza e che ora ha "deciso" che tutto deve essere corrotto e quindi distrutto.

Il Wyrn può essere visto nel non-morto, che esiste anche se il soffio vitale si è esaurito (e che quindi, secondo i Garou, non può che essere considerato un agente del Wyrn); si trova anche nello sfruttamento inconsapevole e spregiudicato delle risorse naturali, l'uomo "spreme" senza ritegno il pianeta per i propri bisogni e capricci senza rendersi conto che le risorse hanno un termine e che danneggiare la natura che ti ha dato la vita vuol dire danneggiare se stessi e andare incontro alla morte (lo scopo del Wyrn...almeno sotto la lente distorta della sua pazzia); ma il Wyrn si trova anche nella mente dell'uomo, rappresenta tutti gli istinti egoistici, crudeli, viziosi, che allontanano l'uomo dall'equilibrio e dalla felicità e lo portano a far soffrire se e gli altri...ciò porta alla violenza, alla guerra, all'incomunicabilità e all'odio...il risultato finale è la negazione dell'Amore, e senza di esso non ci può essere l'unione tra i viventi e quindi nemmeno la Vita...cosa che rende "felice" il Wyrn impazzito.

Esiste una Tribù votata al Wyrn...si tratta dei **Black Spiral Dancers**. Un tempo erano i **White Howlers**, i guerrieri più valorosi di Gaia, andati a combattere il Wyrn direttamente in uno dei luoghi in cui si manifestava e corrotti per sempre da esso.

Nel caso in cui ci fosse un totale sbilanciamento a favore del Wyrn si andrebbe incontro alla Distruzione totale, quindi al Nulla.

## ***RUOLI ALL'INTERNO DI UNA SETTA***

Per prima cosa c'è da dire che la società dei Garou in generale tende di per se ad essere molto organizzata. Ciò deriva dal fatto che anche nei branchi di lupi normali non c'è solo l'alpha, il beta e l'omega, ma anche degli elementi con compiti specifici (fare da sentinella, cercare il luogo adatto per la tana, individuare zone ricche di prede da cacciare ecc...). Quindi una certa gerarchia naturale esiste di per se, è innata nella mentalità dei Garou.

Tutto questo per spiegare il gran numero di ruoli che descriverò.

La tendenza è quella di rispettare ogni Garou che ricopre un certo ruolo, purché lo faccia come si deve!

Nel caso il licantropo si dimostri un incapace, magari addirittura mettendo in pericolo i compagni o un Caern, perde ogni privilegio e il diritto ad essere rispettato.

Inoltre se viene giudicato da compagni delle tribù più severe è facile che perda anche la vita.

## ***INCARICHI PRINCIPALI***

### 1) **Council of Elders** - RANK 5, 6(Grand Elder)

E' il principale organo legislativo della Setta.

A seconda delle dimensioni e dell'importanza della Setta stessa, può essere composto da un numero variabile di membri (in genere da 3 a 13).

Il compito del Concilio è di risolvere i problemi che riguardano strettamente la Setta (decidere a quale missione dedicarsi, quali nemici attaccare o analizzare, gestire l'assegnazione degli incarichi facendo degli esami o test di abilità ai vari Garou...), mentre non si occupa direttamente dei vari processi che riguardano disobbedienze alla Litanìa (anche se spesso fanno parte della giuria che decide). Ad uno solo di essi, il più meritevole e saggio (quasi sempre un Philodox), viene affidata la carica di "**Grand Elder**". Egli in genere ha sempre l'ultima parola per quanto riguarda le dispute e i processi che riguardano strettamente la Setta e le varie attività interne ad essa.

Le sue decisioni possono essere rovesciate se la maggioranza degli altri membri non è d'accordo.

In genere i membri guadagnano principalmente Honor e Wisdom, mentre sono rare le occasioni in cui possono accumulare Glory.

### 2) **Warder** - RANK 4, 5

E' il comandante del corpo di guardia a protezione di un Caern.

Quando si tratta di prendere decisioni che riguardano la sicurezza del Caern (come renderlo irraggiungibile e nascosto agli umani o ad altre creature soprannaturali, decidere se un Garou giunto da lontano può essere fatto entrare o meno, controllare che nessuno cerchi di infiltrarsi "via Umbra"... ) è a lui che tutti si rivolgono e che tutti devono obbedire (può addirittura bloccare una decisione del Grand Elder se la situazione è di grave pericolo per la Setta e il Caern e quindi se ci sono cose più immediate da risolvere). Non può decidere di lanciare nessun attacco, ne' di organizzare spedizioni di guerra contro un qualche obiettivo...tuttavia se questa decisione è stata presa da organi superiori, egli può decidere chi va e chi resta.

Anche lui guadagna soprattutto Honor e Wisdom, anche perché ha l'ASSOLUTO OBBLIGO di rimanere sempre all'interno dei confini del Caern.

### 3) **Guardians** - RANK 3, 4, 5

Non sono altro che il corpo di guardia vero e proprio, agli ordini del **Warder**, cui devono SEMPRE obbedire.

In genere ci sono all'incirca 5 Guardians xLivello del Caern (che va da 1 a 5).

Essi ricevono quasi sempre dei **Fetishes** e dei **Talens** (anche parecchio potenti) che li possano aiutare nel loro compito. Per questo motivo devono essere dei Garou fidati e possibilmente incorruttibili...non è ammissibile la perdita di un Fetish per negligenza o fare dei casini e dei danni mentre si usano degli oggetti di un certo potere.

La loro attività è soprattutto difensiva, guadagnano Honor. Durante i (rari) attacchi diretti delle forze del Wyrms contro un Caern hanno l'ottima occasione di dimostrare il loro valore e di guadagnare Glory e Wisdom.

### 4) **Master of the Rite** RANK 4, 5

Ha il compito di organizzare e di supervisionare ogni rituale o cerimonia che avviene all'interno di una Setta. Il suo primo incarico è quello di stabilire quali possono essere i rischi e i benefici per la Setta nel caso si decida di eseguire un certo Rito.

Poi decide quali saranno i Garou degni di partecipare attivamente al Rito, quali invece potranno solo assistere (o magari dare il loro contributo in Gnosis) e quali invece non dovranno essere presenti. Anche durante lo svolgimento del Rito egli deve essere presente e controllare che tutto

funzioni al meglio.

Non è sempre lui il Garou ad eseguire direttamente il Rito o la cerimonia.

I Riti specifici di altri ruoli nella Setta sono eseguiti dagli stessi Garou che ricoprono quel ruolo.

La sua autorità termina ai confini del nucleo del Caern, nella zona immediatamente circostante (la cosiddetta "Bawn"), i Garou possono eseguire personalmente i propri Riti, anche se a volte egli può decidere di vietarne qualcuno se pensa che possa essere pericoloso per il Caern.

In genere è quasi sempre un Theurge o un Philodox e dovrebbe possedere Rituals a 5 e conoscere almeno 1 Rito di livello 5.

#### 5) **Gatekeeper** RANK 3, 4

Deve tenere sotto controllo i Moon Bridge, se necessario anche aprirli o chiuderli.

Decide quale altra Setta o Tribù può avere il permesso di aprire un Moon Bridge che giunga nel Caern, e chiude ogni accesso in tempi di guerra.

Spesso il suo incarico lo mette in disaccordo col Warder, trattandosi entrambi di compiti relativi alla sicurezza...spesso le dispute vengono risolte pacificamente ricorrendo ad una sfida di qualche tipo (in genere quelle che mettono alla prova la Wisdom dei due contendenti).

In tempi di guerra invece l'ultima parola spetta sempre al Warder...eventuali sfide sono rimandate al tempo di pace.

Deve conoscere TUTTI i Riti e la maggior parte dei Gift relativi ai Moon Bridge.

Possiede un Fetish che gli permette un contatto diretto con il Totem della Setta, in modo da poter aprire un Bridge direttamente. E' un oggetto di enorme valore per la Setta e quindi deve essere affidato in buone mani.

Non abbandona mai il Caern, tuttavia può incaricare uno o più Garou (anche interi Branchi) di viaggiare e di fare da ambasciatori con le altre Sette.

Questi Garou vengono detti *Moonwalker* e devono ovviamente avere notevoli doti diplomatiche.

#### 6) **Keeper of the Land** RANK 2, 3

Ha il compito di tenere in ordine la zone del Caern e la Bawn circostante.

Molti Garou, soprattutto i più giovani, lo ritengono un incarico frivolo (una specie di "spazzino" della Setta), però bisogna dire che un Caern in ordine, con le varie zone (per i Riti, per la sepoltura dei caduti, per le provviste di cibo, per i dormitori) ben delineate ecc...è un Caern più efficiente.

E' inoltre anche un segno di rispetto verso Gaia, e poi molti spiriti si possono rifiutare di venire o di dare una mano se l'ambiente non gli va a genio perché troppo trascurato.

La sua autorità è limitata al poter denunciare ai superiori le mancanze e le trasgressioni alle sue regole di comportamento nel rispetto del Caern (saranno poi loro a decidere eventuali punizioni).

Alle volte aiuta il Master of the Rite a preparare il terreno per qualche Rito o cerimonia particolare.

Non tutte le Sette hanno un Keeper of the Land (quelle a prevalenza Red Talons o Bone Gnawers ti riderebbero in faccia...) e in quelle più piccole i suoi compiti vengono affidati al Warder.

#### 7) **Master of the Challenge** RANK 3(raro), 4, 5

E' il supervisore di ogni sfida tra Garou all'interno di una Setta.

Deve essere esperto ed abile non solo nel combattimento ma anche in altre forme di test, come gli indovinelli o addirittura il gioco degli scacchi.

Nel caso di uno scontro fisico è lui a decidere se si possono o meno usare armi o Fetishes, se ci si ferma al primo o all'ultimo sangue, se c'è un tempo limite e le specifiche condizioni di vittoria.

Decide anche il luogo in cui si svolgerà la sfida o il combattimento.

Anche se di solito il suo giudizio su chi sia il vincitore finale è incontestato, può accadere che lo sconfitto si appelli alla folla che ha assistito chiedendo il loro parere (magari perché ci sono state irregolarità non viste o perché la scelta della sfida è stata fatta sapendo di metterlo in difficoltà e



favorendo l'avversario). Se la folla gli dà ragione (e quindi torto al Master of the Challenge), non solo il giudizio del Master viene ribaltato ma anch'egli perde Renown come lo sconfitto. Se ciò accade per 3 volte in genere il Master è sollevato dall'incarico e può anche subire l'abbassamento del Rank di 1 livello.

### Altri incarichi nelle SETTE

Questi incarichi sono spesso una formalità da eseguire più che un compito sempre attivo. Può accadere che lo stesso Garou ricopra più di uno di questi ruoli o che sia in stretta collaborazione con un ruolo maggiore.

Non ho indicato il RANK (tranne in 2 casi) perchè secondo me sono incarichi che possono essere affidati anche a Garou molto giovani, purchè dotati e motivati.

## *INCARICHI MINORI*

### 1) **Master of the Howl**

Questo ruolo è tipicamente assegnato ad un Galliard allo scopo di guidare e coordinare gli altri Galliard della Setta nell'eseguire l'"Ululato di apertura" all'inizio di ogni Assemblea.

E' un ruolo importante anche perchè il tono dell'ululato iniziale deve rispecchiare il motivo e il tema di fondo del Moot (assemblea) stesso, cioè gli argomenti di cui si discuterà.

Spetta a lui anche fare in modo che l'accompagnamento sia fluido e che permetta un passaggio armonioso da un argomento ad un altro.

Se viene svolto a regola d'arte i partecipanti non si dovrebbero nemmeno rendere conto che c'è un accompagnamento da parte dei Galliard, dovrebbero semplicemente essere pervasi dall'atmosfera evocata in modo da avere un'attenzione e un coinvolgimento ottimali verso la discussione in corso.

### 2) **Caller of the Wyld**

Si occupa dell'evocazione del Totem di una Setta durante un Moot, allo scopo di rafforzare il Caern, rinsaldando le connessioni con l'Umbra e con gli spiriti che vi abitano.

In genere spetta ad un Theurge che, dopo aver invitato i membri della Setta ad onorare i vari Totem, si reca nell'Umbra per contattare gli spiriti e chiamarli in aiuto della Setta.

In epoche remote c'erano dei Garou che avevano l'incarico di rappresentare fisicamente i Totem, di danzare in loro onore e di mimare scene della vita degli spiriti che interpretano (ad esempio per onorare lo spirito Leone si mimava una scena di caccia in cui catturava numerose prede). Questi Garou venivano chiamati gli "Shining Ones".

Al giorno d'oggi questa usanza è stata praticamente dimenticata, soltanto alcune Sette comprendenti Uktena o Stargazers le mettono ancora in pratica.

Nelle Sette più piccole questo compito spetta al Master of the Rite.

### 3) **Truthcatcher** RANK 4-5

Questo ruolo spetta praticamente sempre ad un Philodox.

Ha il compito di fare da mediatore all'interno delle varie dispute e di giudicare i crimini commessi dai Garou.

La sua autorità non ha valore soltanto durante un Moot, anche se di solito i crimini più gravi (come

una violazione grave della Litania) vengono affrontati e giudicati durante uno di questi raduni, affinché possa meglio servire da esempio per tutti.

Ci sono altri incarichi di contorno che gli possono dare vari tipi di assistenza, ad esempio "Avvocati", "Arbitri", "Caster" e "Giudici", i quali intervengono durante il processo per mettere in luce i particolari della questione e per difendere gli accusati. Questi incarichi sono molto spesso in mano a Silver Fangs i Shadow Lords.

#### 4) **Talesinger**

Ha il compito di raccontare delle storie durante un Moot (Assemblea).

Può trattarsi di antiche leggende di vecchi eroi (in questo caso molto spesso vi sono anche delle recite in carne ed ossa), o di un missione particolarmente ben riuscita.

Può essere molto utile come supporto ad un Garou che ha accumulato sufficienti punti Renown per avanzare di Rank e che ha bisogno di una conferma del valore delle proprie gesta agli occhi degli Elder.

Se il Talesinger è sufficientemente abile è possibile che guadagni un buon numero di punti temporanei di Honor per aver "reso giustizia" al merito di un suo compagno.

Ovviamente spetta quasi sempre ad un Galliard occuparsi di ciò.

#### 5) **Wyrms Foe** RANK 3, 4

E' un incarico affidato praticamente sempre ad un Ahroun.

Alla fine di un Moot si ha il cosiddetto momento del "Revel":

il Wyrms Foe lancia un ululato allo scopo di incitare tutti i membri della Setta a concentrarsi e a rafforzare il Caern donando parte della propria Gnosis per "ricaricarlo". Dopodiché egli li guida attraverso l'intera area del Caern e anche la Bawn circostante in uno stato di esaltazione, per "ripulirla" da tutti gli esseri viventi (o non-morti) che non appartengono alla Setta o all'ambiente naturale in cui risiede. Ciò significa spesso uccidere chi non aveva "diritto" di stare lì.

Oltre a questo compito istruisce i Garou sui punti deboli dei principali nemici, li addestra al combattimento e li guida in missioni di guerra. Coordina anche la distribuzione dei Garou all'intero della Setta, in modo che non ci siano zone sguarnite.

In un certo senso egli ha la responsabilità della milizia attiva, quella che esce dal Caern (al contrario dei compiti del Warder).

## **COMBATTIMENTO**

Bè, sì...quando c'è da picchiare i Licantropi sono MOLTO forti...in uno scontro fisico potrebbero tranquillamente vincere contro un qualsiasi vampiro medio, anche subito dopo il Rito di Passaggio.

Di Doni veramente potenti ce ne sono parecchi, ma sono suddivisi fra le varie Razze, gli Auspici e le Tribù. Non sempre ad un Garou viene permesso di imparare quelli che desidera, anche perché nella maggior parte dei casi occorre contattare direttamente gli Spiriti che te li possono insegnare...e si sa, gli Spiriti possono essere molto capricciosi ed esigenti.

Tanto per darti un'idea:

- ci sono Doni per raddoppiare la Forza (che già quando passi in Crinos aumenta di 4, il tutto CUMULATIVO),
- per avere delle barriere protettive,
- per "rubare" i poteri ai vari esseri soprannaturali (es. per qualche round le Discipline o i Cantrip del Vampiro o del Changeling che ho davanti li uso IO e lui non può...),
- per creare un gruppo di duplicati di me stesso che combattono al mio fianco,
- per atrofizzare un arto semplicemente ringhiandogli contro,
- per diventare temporaneamente immune al fuoco e contemporaneamente incendiare parte del mio corpo (senza danno a me) per bruciare gli avversari,
- per terrorizzare gli avversari e impedire che agiscano o per farli fuggire...eccetera...

Per quanto riguarda la **RAGE** :

Si tratta della Bestia ancestrale che vive in ogni Garou e che conferisce loro sia dei vantaggi che degli svantaggi.

-In situazioni di stress, se un Pg ottiene 4 o 5 successi in un tiro di Rage cade in **Frenzy**...cioè fugge o attacca all'improvviso CHIUNQUE gli stia davanti, magari solo per toglierlo di mezzo, anche se quasi sempre un ostacolo viene ucciso.

Se i successi sono 6 o +, il Garou entra in **Thrall of the Wyrms**, cioè si abbandona ad atti estremi tipo cannibalismo (x gli Homid) oppure fa a pezzi i corpi dei caduti (x i Lupus) oppure letteralmente si lancia in perversioni sessuali estreme contro gli avversari, indifferentemente dal sesso (x i Metis).

Ciò causa perdita di Renown (o addirittura conseguenze più gravi...) e magari un leggero puzzo di Wyrms addosso per qualche tempo.

-Per ogni punto temporaneo di Rage speso in un round ottiene un'**Azione Extra**, al massimo ne può avere un numero pari a metà della Rage permanente. (questo nella Revised...nella 2° mi sembra che il limite fosse il punteggio di Destrezza..non sono sicuro).

-Invece di fare un tiro per **Cambiare Forma**, il Garou lo può mutare istantaneamente spendendo 1 punto temporaneo di Rage.

-Se subisce in un singolo turno la perdita di un numero di livelli di salute pari alla sua Stamina, il Garou sarebbe **Stordito** per il prossimo turno. Spendendo 1 punto Rage temporaneo si evita questo effetto.

-Se il Garou scende al di sotto del livello Incapacitato (a patto che non siano danni aggravati), può fare un tiro di Rage per **Rimanere attivo**.

Ogni successo è un livello di salute curato.

Vale la regola della Frenzy x i 4 o + successi.

-Per ogni punto permanente di Rage oltre al punteggio permanente di Willpower, il Garou ha una penalità di 1 dado ai **Tiri Sociali**.

*TRIBU'*

**LA TRIBU'** che preferisco in assoluto è quella dei **Silent Striders**...sarà che sono affascinato dall'Egitto, dal loro astio nei confronti dei Vampiri (e dei Setiti in particolare...) e anche dalla loro debolezza riguardo ai fantasmi...

Per quanto riguarda le altre, mi piacciono parecchio i **Wendigo**, per il loro legame con la cultura pellerossa e il loro essere massicci al punto da resistere all'Inverno che lo spirito - Wendigo rappresenta...bellissimi i loro Doni ("Gifts") che manipolano il vento gelido ;

**Uktena** , non hanno paura di "sporcarsi le mani" e di trafficare con gli spiriti del Wyrn per trovare la salvezza di Gaia direttamente nella tana del nemico...e poi adoro giocarli come discendenti delle civiltà precolombiane del Centroamerica

**Bone Gnawers**, per la loro straordinaria capacità di sopravvivere sempre e comunque e i loro Doni strepitosi...

## **SILVER FANGS**

Innanzitutto possono essere definiti la Tribù più nobile ed orgogliosa dell'intera Garou Nation. La loro genealogia conduce direttamente al Lupo Progenitore, cioè il primo guerriero Garou che Gaia ha creato per difenderla.

La loro purezza ed il loro splendore hanno per millenni incarnato la forza, la perseveranza, la lealtà e la potenza dei Licantropi.

Per riflettere questo fatto, durante la creazione del Pg il giocatore è **OBBLIGATO** a spendere almeno 3 punti Background per acquistare "Pure Breed" (razza pura).

L'aspetto meno "edificante" (che spesso i loro detrattori tirano in ballo per screditarli) è che i Silver Fangs, col tempo, si sono sempre meno "comportati" e sempre più "atteggiati" da sovrani dei Garou. Vivono nel rispetto di regole ferree di cui però sembrano aver smarrito o scordato il vero significato, agiscono sempre di meno e si perdono in formalità.

Inoltre sono ossessionati dal mantenere la purezza della propria razza e quindi per secoli si sono accoppiati solo con Kinfolk che in passato abbiano generato altri Silver Fangs...ciò ha portato ad una consanguineità dannosa al punto da compromettere l'intera linea genealogica (Vedi la "Debolezza della Tribù").

Originari della zona eurasiatica corrispondente alla vecchia U.R.S.S., si sono sempre distinti per le loro doti di comando e di combattimento.

Giusti e onesti in tempi di pace, valorosi e quasi imbattibili in battaglia, per secoli sono stati un vero faro, un punto di riferimento per **TUTTE** le altre Tribù.

Ma col tempo le cose sono cambiate e la loro influenza sulla Garou Nation si è molto affievolita.

Hanno mantenuto alcune usanze tipiche dei sovrani del medioevo: i loro territori sono suddivisi in Protettorati, affidati ciascuno ad una Casata, governata a sua volta da un Re (sempre un Ahroun).

La Corte del Re è suddivisa in 2 Logge:

la Loggia del Sole si occupa del potere temporale, degli affari e del commercio ; la Loggia della Luna si occupa invece delle questioni spirituali, dei Riti e anche di curare gli interessi di tutti i Silver Fangs Lupus (una minoranza).

Alcuni Garou ancora oggi si rivolgono a loro per ottenere consigli, nella speranza che sia rimasto qualcosa della loro antica saggezza; altri invece li considerano solo dei nobili decaduti e rammolliti, senza la forza di guidare la Garou Nation verso l'avvento dell'Apocalisse.

### **Aspetto :**

In forma umana in genere hanno i tipici lineamenti delle popolazioni dell'Est europeo, con

lineamenti molto raffinati, quasi aristocratici.

In forma di lupo sono invece imponenti ma allo stesso tempo armoniosi e bellissimi, il loro pelo è spesso argentato o bianco e hanno delle code lunghe e folte.

#### **Totem della Tribù :**

Falco

#### **Doni :**

Il punto di forza di un Silver Fang consiste sicuramente nel suo carisma e nella sua leadership innata. Inoltre sono i guerrieri prediletti di Gaia.

Tutto ciò si riflette nei Doni, che permettono di influenzare il morale e le menti degli altri Garou o degli avversari, oltre ad incarnare il "terribile splendore" del perfetto guerriero, spesso risplendendo di luce argentata o trasformando parti del proprio corpo (anche tutto) in argento vivente!!!

#### **Debolezza della Tribù :**

Secoli di unioni consanguinee hanno lasciato un segno indelebile nell'attuale generazione di Silver Fangs...più precisamente ci hanno rimesso le loro menti.

Innanzitutto sono i Garou in assoluto più soggetti a lasciarsi andare alla terribile depressione chiamata "Harano", che priva di ogni speranza e fiducia nel futuro e conduce la maggior parte di quelli che ne soffrono a cercare la solitudine o il suicidio.

Inoltre al momento della creazione del Pg il giocatore deve scegliere un "Derangement" (proprio come la pazzia dei Malkavian) che si manifesterà in situazioni di stress nel caso si fallisca un tiro in Willpower (durata = 1 scena). Gli effetti possono essere ignorati spendendo 1 punto Willpower, ma ciò funziona solo per 1 turno.

### **STARGAZERS**

Allora, un po' di **STORIA** ...gli Stargazers si sono stabiliti nel lontano Oriente, in Tibet soprattutto, ma anche in Nepal e Cina.

Il loro capostipite fu un personaggio leggendario, chiamato **Klatail**. Egli giunse in Occidente dopo un lungo viaggio, quando ancora le Tribù non erano del tutto separate ma già avevano cominciato a disperdersi per il mondo. E quando giunse si trovò di fronte agli orrori dell' Impergium, lo sterminio perpetrato dai Garou nei confronti degli esseri umani, accusati di essere diventati troppo numerosi e troppo ingegnosi, costruendo attrezzi e inventando cose che potevano essere pericolose per Gaia.

Egli vide l'ipocrisia e la ristrettezza mentale dei Garou dietro queste motivazioni superficiali e ingiustificate, vide la sofferenza, l'odio, la violenza causate dai limiti dei Guerrieri di Gaia...e cadde in preda all' Harano.

Nella sua disperazione egli si chiuse in se stesso, ripercorse la sua stessa vita, dalla gaia giovinezza alla difficoltosa maturità fino alla dolorosa vecchiaia.

Quando ormai era rassegnato a morire nella disperazione egli vide in se stesso la scintilla comune a tutti gli esseri viventi, il suo vero Essere...e vi riconobbe il tocco di Gaia, il Suo viso che gli sorrideva ancora, che gli ridava serenità e speranza.

Capì che niente poteva offuscare questa scintilla, né il Wyrn, né il Wyld e nemmeno il Weaver.

Tornò allora dagli altri Garou per renderli partecipi della sua rivelazione, ma si accorse che non erano ancora pronti.

Così emigrò nuovamente verso Oriente e fece costruire un monastero, il "**Luminous Shrine**". A lui si unirono altri Garou, ma non solo...giunsero anche esseri umani "risvegliati" che cercavano

risposte alle loro domande interiori.

Il Wyrm riconobbe la pericolosità delle conoscenze acquisite da chi frequentava quel luogo illuminato, e quindi fece di tutto per distruggerlo. I primi attacchi furono soltanto fisici e vennero respinti senza grosse difficoltà. In seguito però si fecero sempre più subdoli.

Alla fine tutti i monaci, saggi eccetera che vi abitavano decisero di abbandonare quel luogo e si dispersero sia sulla Terra che nell'Umbra.

Il Wyrm credette di aver vinto, ma Klatail disse: "Tutti gli esseri viventi devono abbandonare il ventre della madre per crescere e fortificarsi...e i miei discepoli erano ormai pronti ad affrontare il mondo."

Il tempio stesso scomparve...si dice che sia stato trasferito nel Dreaming (sì, quello di Changeling), cioè il Regno della Chimera (vedi il "Totem della Tribù"), portando con se anche un mistico e leggendario libro contenente tutto il sapere del mondo, noto ad alcuni col nome di " *Akashic Records* ".

La **FILOSOFIA** degli Stargazers è molto complessa e viene chiamata " **GaiaDharma** ".

Parte dalla constatazione che i Garou stanno combattendo il nemico sbagliato...

Perchè il Wyrm vuole corrompere e distruggere tutto ciò che esiste con tanta furia? Perchè soffre.

La sofferenza è tuttavia anche una cosa utile, perchè ci fa realizzare che ci sono delle cose che non vanno e ci dà quindi la possibilità di cercare un rimedio.

La causa della sofferenza del Wyrm è la Mente. Lei è il vero nemico, quello da combattere. Con "Mente" non si intendono i pensieri o i sentimenti, ma la fonte della nostra mente, cioè il Weaver. La sua Tela avvolge ed ingabbia il mondo intero, nascondendo la Verità (pensate al Delirium, al Paradosso, alla Fog, alla Mist degli altri giochi del World of Darkness...ecco, sono tutte manifestazioni del potere del Weaver).

Il Weaver intende tenere tutto sotto il proprio controllo, creando un mondo perfettamente logico e coerente, ma non corrispondente alla verità. Tesse continuamente un'illusione e vuole intrappolare Tutto in essa. Ma facendo così la sua Mente annulla la nostra, ci toglie la libertà e ci incatena nella Staticità Assoluta.

Se non viene contrastato diventeremo come miniature di piombo in un plastico perfetto...ma totalmente statico.

Come fare per lacerare questa Tela? Gli artigli e la violenza non hanno alcun effetto...solo la Mente può contrastare e sconfiggere la Mente.

Si tratta di scoprire i punti più deboli della Tela e di fare in modo che si dissolvano, così forse la struttura comincerà a perdere unità e a disgregarsi, liberando il Wyrm e restituendo alla Realtà la possibilità di "fluire" e "divenire".

La via da seguire è quindi quella di coltivare la propria Mente e prepararla alla lotta con la Mente Suprema: il Weaver. I saggi e i monaci sono noti per le loro riflessioni e per le loro visioni rivelatrici.

Per fare ciò si seguono 5 percorsi:

#### 1) *MEDITAZIONE* ( Mente della Terra )

Tutte le visioni portano con sè anche il rischio di essere fraintese e di condurre chi le ha ricevute in un mondo troppo astratto e scollegato dalla Realtà.

Il centro del nostro corpo è nel nostro addome, l'ombelico. L'ombelico rappresenta la forza di gravità della Terra, il fulcro, il punto di equilibrio. E' su quel punto che dobbiamo convogliare la nostra attenzione durante la meditazione (Avete presente la classica posizione a gambe incrociate e le mani unite a "petali" davanti alla pancia? Ecco...ciò rappresenta l'incontro tra la Mente e la Terra). In questo modo le visioni vengono purificate da tutte le impurità che possono ingannarci. Le armi di questa Mente sono i Pittogrammi, cioè la scrittura dei Garou (che loro incidono su varie superfici usando gli artigli in forma Crinos/Hispo/Lupus), che fissa i pensieri e la saggezza su

mezzi materiali.

## 2) *COMPASSIONE* ( Mente dell' Acqua )

Occorre aprire il proprio cuore a Gaia e lasciarsi pervadere dall'amore per TUTTE le sue creature. Nessun essere vivente è "altro" da te. Tutti sono in te.

E' come un corso d'acqua, che si separa e si ramifica per superare gli ostacoli che incontra, senza perdere la sua identità.

L'arma di questa *Mente* è il Branco, la fratellanza che i Garou stipulano davanti ad un Totem nel nome di uno scopo comune.

## 3) Il *KAILINDO* ( Mente del Vento )

Nelle epoche passate gli Stargazers avevano come unico punto di forza il pensiero, fisicamente erano invece parecchio deboli.

Fu così che uno di loro, Kai Lin ("amico del vento") si ritirò in meditazione sulle montagne e stipulò un patto con gli Spiriti dell' Aria, che gli insegnarono una nuova arte marziale.

Egli quindi ridiscese portando con sé il Kai Lin Do...Kailindo appunto.

Si tratta di una tecnica di difesa/combattimento che sfrutta l'equilibrio e la padronanza del proprio essere.

Consiste nell'osservazione dell'avversario, nel compimento di movimenti aggraziati, leggeri, rapidi e coordinati, sfruttando l'aiuto degli Spiriti dell' Aria e anche l'abilità di mutare forma. Ad esempio una mossa utile a schivare consiste nel cambiare istantaneamente forma da Crinos a Lupus...e così via. Molto usata è anche la tecnica di far trasformare solo parti del proprio corpo, ad esempio un Garou in forma Glabro che all'improvviso sferra un colpo con un braccio da Crinos, arrivando dove l'avversario non si aspetta.

Le armi di questa *Mente* sono i Mantra, le antiche formule verbali, che comprendono anche i nomi segreti degli Spiriti cui si chiede assistenza.

## 4) *ISTINTO* ( Mente del Fuoco )

L'istinto è sempre in movimento, è creativo, mutevole, adattabile...non è mai falso, non può mentire e spesso ci guida attraverso il pericolo.

L'istinto deve essere ascoltato, "sentito" e occorre evitare che sfoci nella rabbia.

L'arma di questa *Mente* è la forma Lupus.

## 5) *ENIGMI* ( Mente della Luna )

Gli Stargazers sono estremamente affascinati dagli enigmi e dalle situazioni ingarbugliate da risolvere.

La Logica fa parte del nostro pensiero ma è senza dubbio un prodotto del Weaver. Se noi riusciamo a risolvere un enigma basandoci SOLO sulla Logica allora vuol dire che una soluzione era già prevista dal Weaver, e quindi non possiamo aver fatto un passo avanti troppo significativo. A volte la logica appare contorta e quindi la sfida sembra impossibile. Attenzione! Non TUTTI gli enigmi hanno una soluzione, alle volte sono dei costrutti del Weaver che ci ingannano e ci vogliono imprigionare in un "loop" di ragionamenti senza uscita...con il risultato di lasciarci in preda all' Harano.

E' con il Paradosso che la struttura della Tela del Weaver può essere scossa e forse fatta crollare. Abbandonandoci al Paradosso possiamo confondere la nostra *Mente* al punto di far collassare la maschera di falsità creata dal Weaver e rivelando la Verità nascosta.

Se ci riusciamo possiamo poi ricostruire la nostra *Mente* sulle basi di queste Verità rivelate.

I Magi sono schiavi del Paradosso, il Weaver lo usa contro di loro ogni volta che usano la propria Volontà per cambiare la Realtà e rischiano di essere distrutti. Ma i Garou non hanno questi vincoli. Quante volte avete letto o sentito dire che la Pazzia dei Malkavian era in realtà Rivelazione? Mi sembra un punto illuminante...in fondo anche gli Stargazers dicono di seguire la "pazza saggezza" della Luna.

Nota : Gli Stargazers ritengono che nascere Metis sia una punizione per delle colpe commesse in vite precedenti e allo stesso tempo il frutto della perdita di autocontrollo da parte dei Garou genitori. Pur non giustificando la nascita, evitano di accanirsi sui Metis, arrivando ad accettarli ed integrarli, con la consapevolezza che stanno già scontando la punizione che Gaia ha deciso per loro.

Altra cosa importante, almeno per chi si interessa alla "Continuity" ufficiale della White Wolf. Recentemente gli Stargazers sono usciti dalla Garou Nation!!! Ora infatti le Tribù ufficialmente unificate sono solo 12...(un po' come i Gangrel che hanno lasciato la Camarilla).

Il motivo principale è che esistono solamente 500 Stargazers in tutto il mondo e il loro messaggio è rimasto inascoltato e quindi sterile per troppo tempo...paradossalmente hanno più possibilità di fare da esempio ora che sono usciti rispetto a quando erano parte della Società Garou. Inoltre ora si sono presi la completa libertà di agire secondo la loro filosofia e per il bene di Gaia.

**Aspetto** : In genere hanno i tipici lineamenti orientali, fisico asciutto e atletico, occhi profondi ed intelligenti. In Lupus il pelo è spesso grigio, ma ha anche delle variazioni.

#### **Totem della Tribù :**

Chimera.

E' un Totem molto potente, che risiede nel mondo dei Sogni, della Fantasia e dell'Immaginazione...nient'altro che il Dreaming di Changeling, l'unico Reame dell'Umbra che si estende ovunque e che tocca tutti gli altri...anche i fantasmi, i vampiri o gli dei sognano...

Si dice che questo Spirito sia la fonte da cui tutte le varie Chimere di Changeling originano.

E' in grado di comunicare con tutti gli esseri viventi attraverso i sogni.

Il suo aspetto è differente da quello della mitologia occidentale: si tratta di un maestoso essere dal corpo di leone, ma la testa, le ali, gli artigli e la coda sono quelli di un gigantesco e sinuoso Drago Cinese piumato e multicolore.

#### **Doni :**

Gli Spiriti insegnano agli Stargazers Doni che hanno prevalentemente a che fare con l'equilibrio (sia mentale che fisico), con la visione del Vero (sia con i sensi che con il ragionamento) e col prevalere sugli avversari rendendoli inoffensivi piuttosto che uccidendoli o ferendoli.

#### **Debolezza della Tribù :**

Gli Stargazers sono letteralmente ossessionati dagli enigmi.

Se dovessero fallire un tiro di Enigmi, diventerebbero incapaci di concentrarsi su qualsiasi cosa che non sia la soluzione del problema.

Ci possono essere svariati effetti, ma si manifestano solo 1 alla volta.

Esempio: esclude il mondo esterno (+1 alla difficoltà dei tiri di Percezione); reagisce lentamente agli stimoli esterni (+1 alla difficoltà dei tiri per l' Iniziativa).

In caso di "botch" le conseguenze sarebbero più gravi...magari si acquisisce un "derangement" per qualche tempo o si rischia addirittura l' Harano.

Mmm...allora:

le cariche di cui parli tu sono, credo, gli **Auspici** :Ragabash, Theurge, Philodox, Galliard e Ahroun.

Ogni Auspicio ha 5 Rank, o Ranghi di avanzamento e perfezionamento.

Dopo il Rito di Passaggio appartieni automaticamente al Rango 1 del tuo Auspicio (cioè la fase



lunare sotto la quale sei nato).

Per avanzare occorre accumulare punti "Renown", cioè di riconoscimento per le imprese compiute.

Il Renown è di 3 tipi:

Gloria (azioni di combattimento),

Onore (comportamento giusto e imparziale),

Saggezza (astuzia nel risolvere gli enigmi o nell'elaborare strategie)

Ogni Auspicio ha dei Renown più importanti di altri:

Un Ahroun di Rango 1 ha Gloria 2 e Onore 1, e per passare al Rango 2 deve raggiungere Gloria 4, Onore 1 (lo ha già) e Saggezza 1.

Un Theurge invece al Rango 1 ha Gloria 0, Onore 0 e Saggezza 3, per passare al Rango 2 deve avere Gloria 1, Onore 0 e Saggezza 5.

L'appartenenza ad una Tribù piuttosto che ad un'altra non influenza questi requisiti.

Può invece essere molto diverso il "modo" di raggiungerli...un'azione che dà Gloria ad un Red Talon, potrebbe causare invece la perdita di Onore se compiuta da un Child of Gaia...

## **Red Talons**

Quella dei Red Talons è una Tribù un po' particolare, infatti è composta interamente da Lupus! Il loro odio e la loro intolleranza verso gli esseri umani sono leggendarie...ancora oggi si abbandonano ad azioni che venivano praticate durante l'Impergium, ad esempio uccidono a sangue freddo e spesso divorano le loro vittime umane.

Il loro modo di combattere è spesso spietato, ma molto diverso da quello dei Get...c'è molta differenza tra la rabbia con cui la natura si rivolta contro l'uomo e la cieca furia distruttiva e scomposta di cui solo l'uomo, fra tutti gli animali, detiene il possesso (i berserker infatti erano umani).

I loro Doni non sono particolarmente rivolti al combattimento, hanno invece lo scopo di sfruttare la loro connessione alla natura e alle sue risorse. Inoltre possono alterare la mente degli avversari, portandoli ad un livello più animalesco...agli alti livelli possono trasformare un uomo in lupo, per sempre!

Recentemente hanno però scoperto uno straordinario Rito di livello 5, solo 1 Red Talon al mondo lo conosce...e potrebbe essere una risorsa importantissima per salvare Gaia...permette di restituire un'intera area alla condizione in cui si trovava prima che vi mettesse piede l'umanità.

**Gli Uktena** sono la Tribù di Licantropi più interessata all'occulto, al misticismo e allo studio del Wyrn...molto spesso questo studio li porta troppo vicini al Corrotto e alle sue creature, per questo hanno attirato su di sé il sospetto da parte di molte altre Tribù, che li accusano di "puzzare di Wyrn".

Quello che non tutti sanno è che alcuni Uktena hanno una missione importantissima da compiere: sorvegliare i Banes più pericolosi che giacciono dormienti (lo Slumber degli Spiriti) nelle loro tane, situate spesso in luoghi semi-sperduti nell'Umbra. Sono delle sentinelle che allo stesso tempo analizzano i punti deboli del nemico e si mantengono sempre pronte ad avvisare gli altri Uktena di un imminente risveglio...

Non mi risulta alcuna regola o difficoltà particolare degli Uktena per uscire dall'Umbra...però ammetto di non sapere nulla delle regole per il Live.

**I Mokolè** sono una delle numerose altre razze di mutaforma esistenti nel WoD. Praticamente ognuna di esse ha un proprio manuale apposito, quindi SI', è possibilissimo giocarli. Se consideriamo i Garou dei lupi-mannari, allora i Mokolè sono dei sauri-mannari. Definirli semplicemente rettili è scorretto...infatti hanno la particolarità di avere l'equivalente della forma Crinos che viene decisa dal giocatore. Si può rendere simile ad un miscuglio tra uomo e un coccodrillo, un iguana, un varano...o addirittura un dinosauro o un drago! In pratica quando crei il Pg compri con dei punti appositi le caratteristiche che vuoi (corni, ali, artigli, stazza da T-Rex, mascelle poderose, branchie per essere anfibi ecc...). Se i Garou sono sotto la protezione del Celestine Luna, i Mokolè sono invece creature di Helios, il Sole. Si dice che sia stata la PRIMA razza mutaforma creata da Gaia e il loro compito principale è essere la memoria vivente di Gaia...infatti possono andare in trance e ripercorrere a ritroso le ere geologiche alla ricerca della causa dell'attuale casino tra Gaia e la Triade sbilanciata. Sono indubbiamente molto forti...ma sono anche molto pochi. Inoltre tra loro e le altre razze mutaforma non corre buon sangue fin dai tempi della "War of Rage" avvenuta ai tempi della Preistoria...in pratica analoga all'Impergium che invece colpiva gli esseri umani.

## *Altre Razze Mutaforma*

- I **BASTET** (felini-mannari), i più numerosi dopo i Garou. Esistono diverse sotto-razze: leoni, tigri, puma, ghepardi, iene, pantere, giaguari...ognuna con la propria storia e i propri Doni differenziati.
- I **CORAX** (corvi-mannari), anch'essi figli prediletti di Helios, frequentano soprattutto l'Umbra e possono bere gli occhi di un cadavere (letteralmente!!!) per acquisire gli ultimi ricordi e alcune conoscenze.
- I **RATKIN** (ratti-mannari), la loro capacità di mutare forma è una vera e propria malattia e sono in grado di infettare altri esseri viventi (anche se è un processo molto rischioso, ad alto tasso di mortalità)...Ratkin non si nasce, si diventa!
- I **GURAH** (orsi-mannari), volendo possono essere definiti i "chierici" di Gaia...per la loro abilità di curare malattie e sofferenze di ogni tipo. Sono anche gli unici a far sembrare relativamente piccolo anche il più possente Garou in Crinos...nella loro forma equivalente infatti sono ENORMI (anche 4-5 metri...) e hanno un +5 alla Forza.
- I **NUWISHA** (coyote-mannari), praticamente una razza di mutaforma interamente dalla mentalità Ragabash...anarchia, curiosità, senso dell'umorismo parecchio bastardo.
- I **NAGAH** (serpenti-mannari) non ne so molto...vivono in ambiente semi acquatico ed hanno una società molto rigida ma compatta, tendono a farsi i fatti propri.
- Gli **ANANASI** (ragni-mannari) bizzarra razza di mutaforma connessa sia al Weaver che al Wyrn...alcuni manuali lasciano supporre un loro ruolo importante in vista dell'Apocalisse. Sono carnivori (il che spesso è sinonimo di "cannibali")... e dotati anche di una Blood Pool (come i vampiri) e la loro forma "Lupus" consiste nello scomporsi in qualche migliaio di ragnetti che possono disperdersi entro un certo raggio...e poi riformarsi a piacere.

- I ROKEA (squali-mannari) sorvolerei sulla tristezza di questa razza...

Nella maggior parte dei casi il motivo è proprio questo: sono agenti del Wyrm, sono esseri che vanno contro le leggi di Gaia (sono morti eppure camminano, e uccidono, ancora) e quindi devono essere distrutti...

## *Frenesia*

Un Garou entra in frenesia se ottiene 4 o + successi in un tiro di Rage (in QUALSIASI circostanza, anche se fosse un tiro richiesto per attivare un Dono).

Se ottiene 6 o + successi entra in "Thrall of the Wyrm" (TOTW)

Ci sono due tipi diversi di frenesia:

-*Berserk* : la versione "fight"...

Il Garou si trasforma istantaneamente in forma Crinos (o Hispo, a scelta del giocatore).

In pratica comincia ad attaccare selvaggiamente chiunque si trovi davanti (il suo auto controllo è al minimo...quindi può solo usare artigli, morso e schivata, niente mosse più complesse).

Se la sua Gnosis permanente è pari o superiore alla sua Rage permanente, può evitare di attaccare i suoi compagni di branco (non vale se è in TOTW), mentre attaccherà tutti gli altri esseri presenti, compresi altri Garou.

Al termine della Frenesia ricorderà tutte le sue azioni.

Se la sua Gnosis permanente è minore della sua Rage permanente, attacca qualsiasi cosa si muova o respiri di fronte a lui...spendendo 1 punto Willpower può controllarsi e scegliere il bersaglio di 1 attacco (e basta! poi riprende a picchiare tutti...altra Willpower può però essere spesa nello stesso modo).

Alla fine della Frenesia non ricorda nulla delle sue azioni.

-*Fox* : la versione "flight"...

Il Garou si trasforma istantaneamente in Lupus e comincia a fuggire per raggiungere un luogo sicuro...attaccherà qualsiasi ostacolo, vivente o inanimato, che si metta in mezzo.

Può usare solo artigli, morso o schivata.

-*In ENTRAMBI i casi* :

Non può dividere la Dice Pool per ottenere azioni multiple in un round...l'unico modo è quello di spendere 1 punto temporaneo di Rage e ottenere così 2 azioni complete a round.

In genere non può usare Doni mentre è in Frenesia (dipende dal Narratore e dal tipo di Dono).

Non può passare nell'Umbra.

Ignora qualsiasi penalità ai dadi dovuta alle ferite subite (aggravate o meno...), in pratica non sente il dolore...

Quando l'evento scatenante è cessato o è ormai lontano può fare un tiro di Willpower (difficoltà = Rage permanente) per far cessare l'effetto.

La difficoltà del tiro di Rage per ENTRARE in Frenesia varia con le fasi lunari...è più semplice quando la luna è piena...

## FORME GAROU E POTERI SPECIALI

Le 5 **Forme** sono:

*Homid* (da non confondere con la Razza Homid! tutti i Garou possono assumere forma homid, anche quelli nati Lupus! E' solo che i Garou di razza Homid sono nati in questa forma...cioè come bimbi umani normalissimi): essere umano normale.

*Glabro* : essere "umano" più alto e muscoloso...e con tratti animaleschi, tipo quelli dei Gangrel dopo le Frenesie...pelo sul palmo della mano, denti più appuntiti, occhi più infossati ecc... tipo Wolverine nei fumetti (a parte l'altezza...Wolvie infatti è tappo!) o Jack Nicholson nel film "Wolf".

*Crinos* : la Bestia...quasi 3 metri di pelo, artigli e simpatia.

*Hispo* : forma intermedia tra Crinos e lupo...simile alla creatura di "Un lupo mannaro americano a Londra", cammina a 4 zampe, è un lupo enorme (1 metro e 70 circa al garrese...non so se rendo...) simile al Fenris della mitologia nordica.

*Lupus* : indistinguibile da un normale lupo...anche in questo caso non va confusa con la Razza Lupus.

### Forma Crinos

Sei alto in media 2 metri e 70...

Gli esseri umani che ti vedono subiscono l'effetto del Delirium e possono fuggire urlando, accucciarsi in un angolo in posizione fetale, chiederti pietà o in rari casi attaccarti con quello che hanno sottomano (pugni, sassi, piatti...o pistole se ne hanno)...

Puoi usare tutti i Doni che vuoi (come in qualsiasi altra forma del resto...l'unico limite sono i punti Gnosis che puoi spendere)...

Puoi entrare nell'Umbra col solito sistema...

Ti cambiano gli attributi fisici (rispetto alla forma homid):

Forza +4

Destrezza +1

Stamina +3

Aspetto 0 (nel senso che SCENDE a zero...sei un mostro orrendo per gli esseri umani...per i Garou invece può aumentare o restare invariato, dipende dalla tua bellezza come Garou)

Manipulation -3 (questo perchè riesci ad emettere solo suoni gutturali e ringhi...la penalità vale se parli la lingua umana...se invece parli la lingua Garou o quella dei lupi non hai penalità)

Quando **crei** un Pg, oltre ai punti da assegnare ad Attributi, Abilità ecc...(i soliti 7/5/3 e 13/9/5), hai anche 15 Punti Liberi ("Freebie Points") con cui aumentare qualsiasi punteggio, comprarti i Background e i Doni, e comprarti i Merits...se scegli anche dei Flaws GUADAGNI altri punti liberi da spendere.

TUTTI i punti liberi vanno spesi in fase di creazione del Pg, altrimenti vanno persi.

C'è una tabella apposita per i costi in punti liberi di tutte le caratteristiche.

Quando invece **guadagni** Punti Esperienza li puoi spendere allo stesso modo dei punti liberi...ma c'è una tabella apposita, i costi sono diversi per tutto quanto.

In genere i Background non possono essere aumentati con i PX (variano solo con l'interpretazione, durante il gioco quindi...) e non si possono comprare nuovi Merits nè scegliere nuovi Flaws (se nel gioco capita di acquisirne uno, ad esempio se il Pg perde un occhio, si segna il Flaw ma non si guadagnano PX nè punti liberi...).

Per aumentare il resto invece:

*Attributo* = aumenta di 1 spendendo "valore attuale x 4" PX

*Abilità* = aumenta di 1 spendendo "valore attuale x2" PX

*Nuova Abilità* = passa da 0 a 1 spendendo 3 PX

*Dono* = acquisisci un nuovo Dono della tua Tribù/Auspicio/Razza spendendo "Livello del Dono x3" PX

*Dono di altre Tribù/Auspici/Razze* = costano "Livello del Dono x5" PX

*Rage* = aumenta di 1 spendendo "valore attuale Rage permanente" in PX

*Gnosis* = aumenta di 1 spendendo "valore attuale Gnosis permanente x2" in PX

*Willpower* = vedi Rage.

20 punti non sono pochi ed è facile, facendo 4 conti, capire che volendo ci si potrebbe riempire di Doni di livello 1 e/o 2...però bisogna tenere conto che, a differenza dei primi 3 Doni che sono praticamente "dovuti" al Garou, tutti gli altri se li deve sudare e meritare...molte volte gli spiriti che possono insegnarti il Dono desiderato vanno rintracciati e convinti, oppure è necessaria l'approvazione di un Theurge della vostra Setta, che magari può contattare direttamente il Totem. Insomma, se fate le cose con realismo e coerenza è difficile "sgravare" il Pg fin dall'inizio

### **Lupus :**

- "*Scent of Sight*" : usando il suo fiuto il Garou può compensare una vista limitata. Si può quindi orientare e muovere nell'oscurità e anche individuare e attaccare nemici invisibili o nascosti.

- "*Sense the Unnatural*" : il Garou è in grado di avere delle sensazioni sulla vera natura di un individuo (il numero e l'accuratezza delle informazioni dipende dal numero di successi). Funziona in presenza di spiriti, wraith, vampiri, changeling e altri...permette anche di capire se in un luogo è stata usata da poco una qualche forma di magia.

Con pochi successi non permette di dire ad esempio "quello è sicuramente un vampiro", però fa notare particolari come una pelle mantenuta rosea dall'uso del sangue ma che non ha una circolazione funzionante...allo stesso modo una persona che è perseguitata o posseduta da una wraith appare "strana" e spettrale al Garou.

### **Ahroun :**

- "*Sense Silver*" : permette al Garou di sapere quanto argento è presente in una certa area e, con 3 successi, anche di dire esattamente dove.

- "*Spirit of the Fray*" : l'effetto di questo Dono è SEMPRE attivo una volta imparato. Per chi usa le regole Revised: il Garou ha sempre un +10 al tiro iniziativa, se spende 1 punto Gnosis temporaneo ha un altro +10 (però ricordate una regola importantissima: in NESSUN caso si può spendere 1 punto Gnosis nello STESSO round in cui si è speso 1 punto Rage, e viceversa). Per le regole vecchie: semplicemente attacca per primo.

- "*True Fear*" : il Garou si rivolge ad un nemico in particolare e dà una qualche dimostrazione della sua potenza. L'avversario resterà paralizzato dal terrore per un numero di round pari ai successi

ottenuti, durante questo periodo non può attaccare ma può difendersi o tentare di scappare.

### **Silver Fangs :**

- "*Empathy*" : Concentrandosi il Garou è in grado di capire quali sono i desideri o le aspettative più frequenti all'interno di una folla. Ad esempio nel corso di un processo potrebbe capire se la maggioranza della giuria o di chi assiste è a favore o contraria all'assoluzione...oppure sapere quello che farebbe più piacere al Branco, in modo da risollevarne il morale ecc...

- "*Luna's Armor*" : concentrandosi per un round e facendo un tiro il Garou acquista un certo numero di dadi da aggiungere ai tiri per "assorbire" i danni (di qualsiasi tipo). Questi dadi extra, e SOLO questi, possono essere usati addirittura per assorbire danni dovuti all'argento. Esempio: Supponiamo che un Garou in Crinos abbia Stamina 6 e usi questo Dono, ottenendo 3 successi. Un avversario lo attacca e lo colpisce, tira per i danni e ottiene 5 successi. Il Garou normalmente assorbirebbe con i 6 dadi della Stamina...invece ora ne può tirare  $6+3 = 9$ . Se l'attacco fosse stato fatto con un'arma d'argento il Garou avrebbe potuto assorbire i 5 danni tirando soltanto i 3 ottenuti dall'uso del Dono, quindi avrebbe subito comunque un minimo di 2 danni aggravati.

## **COMBATTIMENTO - DANNI - FERITE**

Un **Combattimento** si suddivide in 3 fasi, che si ripetono ad ogni round:

1) *Iniziativa* : Occorre un tiro di dado per determinare l'ordine nel quale i Pg e i Png agiscono. Il tiro può essere fatto una volta ogni round oppure una volta sola per tutto il combattimento (più veloce ma molto meno realistico).

Regole 2° Edizione : Tiro Wits+Alertness (difficoltà 4), tutti i personaggi agiscono in ordine decrescente di successi ottenuti.

Regole Revised : Si somma Dexterity+Wits e si aggiunge al risultato il Tiro di 1d10. I personaggi agiscono in ordine decrescente di risultato totale.

2) *Attacco* : L'attacco vero e proprio può essere fondamentalmente di due tipi, cioè ravvicinato o a distanza.

*Ravvicinato* : Tiro Dexterity+Brawl (se si combatte disarmati o con armi naturali come morso, artigli ecc...) - Tiro Dexterity+Melee (se si combatte impugnando una qualsiasi arma da mischia)

*A distanza* : Tiro Dexterity+Firearms (se si usano armi da fuoco di qualsiasi genere) - Tiro Dexterity+Athletics (se si usano armi da lancio di qualsiasi genere).

-Le difficoltà da applicare a tutti questi tiri sono variabili, dipendono dal tipo di manovra o dal tipo di arma. Inoltre ci sono diverse modifiche a seconda se il bersaglio è fermo o in movimento, vicino o lontano, pienamente visibile o sotto copertura parziale, protetto da armatura o no ecc...

-Se si ottiene anche un solo successo il bersaglio è considerato colpito.

-Se il bersaglio decide di usare la sua azione di quel round per Schivare, allora i successi del suo Tiro di Dexterity+Dodge vengono sottratti ai successi dell'attaccante. Se questi vengono ridotti a 0 o - allora l'attacco è fallito.

3) *Risoluzione* : vengono determinati i Danni, i tentativi di Assorbimento e vengono segnate le Ferite sulla scheda.

Ogni attacco ha uno specifico numero di dadi di danno da tirare. Ad esempio un'artigliata fa (Strength+2) dadi di danno, un pugno invece soltanto (Strength) dadi.

*Supponiamo che un Garou in Crinos abbia Forza 8 e dia un artigliata ad un vampiro. Il tiro per colpire è riuscito, il vampiro non ha schivato e quindi il Garou lancia 10 dadi (8 della Forza + 2 per il bonus della mossa "artigliata") per determinare il danno.*

La difficoltà del Tiro per i Danni è SEMPRE 6 e NON E' POSSIBILE fare un "botch", se succedesse consideratelo come un fallimento e quindi nessun danno.

*Il nostro Garou ottiene ben 6 successi e quindi 6 danni (tra l'altro aggravati perchè ha usato gli artigli). Il vampiro ha Stamina 4 e quindi può lanciare 4 dadi per cercare di assorbire. La difficoltà, come ho detto all'inizio del post, è 6. Ottiene 3 successi, quindi i 6 danni iniziali diventano 3 danni finali e vengono chiamati "Ferite". Le 3 ferite aggravate vengono finalmente segnate sulla scheda del personaggio.*

Regole 2° Edizione : Se l'attacco è stato fatto con un'arma da fuoco, ogni successo OLTRE IL 1° ottenuto nel Tiro per Colpire viene SOMMATO ai dadi da tirare per il Danno. Quindi: se una pistola fa normalmente 6 dadi di danno e nel Tiro Dexterity+Firearms l'attaccante ottiene 3 successi, il Tiro dei Danni sarà fatto con 8 dadi (6 di base della pistola + 2 successi oltre il primo nel tiro per colpire).

Regole Revised : La regola che ho appena descritto per la 2° Edizione vale per TUTTI i tipi di attacchi, quindi non solo per le armi da fuoco. Il che vuol dire una mortalità molto più alta, soprattutto per i personaggi umani (personalmente a me questa regola non piace...).

### **Assorbire :**

Assorbire un danno NON è la stessa cosa che rigenerarlo.

Quando un attacco va a segno si tirano dei dadi per vedere quanto danno si fa alla vittima.

La vittima però (umano, vampiro, licantropo, ecc...) ha quasi sempre diritto ad un Tiro di Stamina per "assorbire" il danno.

Ogni successo ottenuto dalla vittima cancella un successo dal tiro dei danni dell'attaccante, quindi assorbendo è anche possibile che la vittima non subisca NESSUN danno e che quindi non segni nessuna ferita sulla scheda.

La *natura della vittima* (normale o soprannaturale) entra in gioco quando il danno è letale o aggravato...i mortali non possono assorbirlo (ne parlerò meglio in seguito). Così come i vampiri non possono assorbire i danni da luce solare e i licantropi quelli da armi d'argento.

La disciplina *Fortitude* (Robustezza) dei vampiri permette di sommare i suoi pallini alla Stamina in TUTTI i tiri per assorbire danni, inoltre il vampiro la può usare per assorbire i danni da luce solare, ma in questo caso può usare SOLO i pallini della disciplina, senza sommare la sua Stamina.

La *Difficoltà* del Tiro per assorbire è SEMPRE 6 e questo tiro non può essere "botchato", se accade consideratelo un fallimento, cioè nessun danno assorbito.

Ogni armatura o protezione indossata ha un punteggio che va sommato a tutti i Tiri per Assorbire i danni.

### **Rigenerare :**

Tutti gli esseri viventi possono rigenerare i danni, si parla di "guarigione naturale".

Gli umani ci mettono un sacco di tempo, nel caso di contusioni guariscono più in fretta, nel caso di danni aggravati o amputazioni possono impiegare mesi, anni o persino restare menomati a vita.

I vampiri non rigenerano perchè il loro corpo è morto e quindi non più funzionale. Tuttavia possono guarire le ferite e addirittura farsi ricrescere parti corporee strappate o con danni gravissimi spendendo Punti Sangue.

I licantropi, come ho già detto in altri post, rigenerano ferite "da botta" e "letali" al ritmo di 1 ogni round (purchè non stiano combattendo), e quelle "aggravate" (anche da argento) al ritmo di 1 al giorno.

## *Tabella della Salute*

Sulla scheda del personaggio (umano, vampiro e licantropo) ci sono 7 caselle che rappresentano lo stato di salute del Pg.

Più si scende e più le ferite sono gravi. Di fianco ad alcune caselle è indicato un numero negativo, rappresenta la penalità "in dadi" a QUALSIASI tiro il Pg debba fare mentre si trova a quel livello di salute (la penalità non si applica solo ai tiri per assorbire ulteriori danni).

Se ad esempio il personaggio è al livello "Menomato" avrà -5 dadi a tutti i Tiri, di conseguenza se per fare un'azione ha a disposizione solo 3 dadi NON la può fare!!!

Tali penalità non sono cumulative con quelle dei livelli precedenti.

- 1.CONTUSO (penalità 0)
- 2.GRAFFIATO (penalità -1)
- 3.LESO (penalità -1)
- 4.FERITO (penalità -2)
- 5.STRAZIATO (penalità -2)
- 6.MENOMATO (penalità -5)
- 7.INCAPACITATO (penalità 0 ma privo di sensi)

Ci sono 3 tipi di danni: da Urto, Letali e Aggravati.

### **Da Urto :**

Si tratta di danni da botta, contusioni e lesioni semplici o superficiali.

Umani, vampiri e licantropi possono fare un Tiro per assorbirli usando la loro Stamina (+Fortitude per i vampiri, se ce l'hanno...).

Nel caso dei vampiri però tutti i danni da urto che sono rimasti DOPO il tiro per assorbire vengono ulteriormente DIMEZZATI (arrotondare per difetto) e solo allora diventano Ferite.

*Questi danno vanno segnati nelle caselle con una barra "/", ovviamente partendo dal primo livello di salute.*

### **Letali :**

Sono danni più gravi, in genere provocati da armi da taglio o da fuoco.

Gli umani non li possono assorbire, quindi i Danni diventano subito Ferite.

I vampiri li possono assorbire con il solito tiro di Stamina (+eventuale Fortitude). I danni non assorbiti diventano Ferite.

(Se un vampiro perde tutti e 7 i livelli di salute a causa di danni da urto o letali è Incapacitato. A questo punto: se subisce un ulteriore danno da urto o letale entra in Torpore; se invece il danno ulteriore è Aggravato va incontro alla Morte Ultima.)



*Anche questi danni vanno segnati sulla scheda con una "/".*

*Un vampiro rigenera 1 livello di salute dovuto a ferite letali o da urto per ogni Punto Sangue speso.*

### **Aggravati :**

Sono danni causati da fonti particolare o soprannaturali.

Gli umani ovviamente non li possono assorbire in alcun modo.

Per i vampiri sono i danni provocati da fuoco, raggi solari, zanne e artigli di creature soprannaturali. Non li possono assorbire a meno che non abbiano Fortitude, in questo caso usano SOLTANTO i dadi della Disciplina per il Tiro per assorbire.

Se un vampiro perde 6 livelli di salute a causa di danni da urto, letali o aggravati raggiunge lo stato "Menomato". Se perde il 7° livello a causa di un danno Aggravato va immediatamente incontro alla Morte Ultima, anche se i livelli precedenti sono dovuti a danni letali o solo da urto.

Un vampiro rigenera al massimo 1 livello di salute AL GIORNO se la ferita è Aggravata, inoltre per farlo deve spendere ben 5 Punti Sangue. Se trascorre un intero giorno riposandosi può curare anche altri livelli aggravati, ma deve spendere 5 Punti Sangue + 1 punto Willpower per OGNI livello rigenerato.

*I danni aggravati vanno segnati sulla scheda con una "X" nella casella corrispondente.*

I licanthropi possono tentare di assorbire TUTTI e 3 i tipi di danno, con l'unica eccezione di ferite causate dall'argento.

Un licanthropo è parecchio "duro a morire"...se subisce 7 livelli di ferite di qualsiasi tipo (anche tutte aggravate), non è ancora morto. Anzi, può addirittura scendere al di sotto del 7° livello.

In pratica:

-se la ferita che lo porta SOTTO il livello Incapacitato è da urto, allora cade a terra privo di sensi, rimane in qualsiasi forma si trovi in quel momento e comincia a rigenerare 1 ferita a round. Quando risale oltre l'Incapacitato può rialzarsi e agire di nuovo.

-se la ferita invece è letale, cade a terra privo di sensi, ritorna istantaneamente alla sua forma di nascita (occhio ai metis...passano alla Crinos e possono quindi essere fotografati mentre sono stesi a terra!!!), rigenera 1 livello ogni 8 ore e se subisce un'altra ferita, di QUALSIASI tipo, muore definitivamente (a meno che non usi la Rage, vedi dopo...).

- se la ferita è aggravata, muore immediatamente a meno che non usi la Rage.

**USARE LA RAGE :** Quando un Garou scende al di sotto del livello Incapacitato a causa di una QUALSIASI ferita, può fare un Tiro di Rage (difficoltà 8 ) per "restare attivo". Ogni successo guarisce istantaneamente un livello di salute (da urto, letale o persino aggravato! anche se si tratta di argento...).

Piccolo effetto collaterale: il round successivo a questo tiro il Garou si rialza in preda ad una Frenesia di tipo "berserk"...INDIPENDENTEMENTE dal numero di successi ottenuto dal tiro di

Rage (la regola dei 4 o + non vale in questo caso...).

Se le ferite al di sotto del livello Incapacitato sono Aggravate e se il tiro di Rage non ha dato successi sufficienti a far arrivare il livello di salute ALMENO al livello Incapacitato, allora il Garou è morto.

Usare la Rage in questo modo può essere fatto SOLO 1 volta per Scena.

### **COME SEGNARE LE FERITE SULLA TABELLA DELLA SALUTE**

La regola principale ovviamente è quella di segnare le ferite dal livello meno grave a quello più grave, cioè dall'alto verso il basso.

Il personaggio, curandosi o rigenerando, riguadagna le caselle perdute in senso opposto...dal basso verso l'alto.

I danni più gravi vanno sempre messi nelle caselle più in alto, se necessario "spostando" in basso i danni più leggeri.

Esempio:

In seguito ad una coltellata un vampiro perde 2 livelli di salute (il danno è letale, quindi si segna con una "/").

La sua tabella quindi è

- 1.Contuso "/"
- 2.Graffiato "/"
- 3.Leso
- 4.Ferito
- 5.Straziato
- 6.Menomato
- 7.Incapacitato

Subito dopo si prende anche un'artigliata da un Garou, che gli fa 3 danni aggravati (quindi segnati con una "X").

La tabella diventa

- 1.Contuso "X"
- 2.Graffiato "X"
- 3.Leso "X"
- 4.Ferito "/"
- 5.Straziato "/"
- 6.Menomato
- 7.Incapacitato

Se subisse un'altra ferita aggravata andrebbe messa al livello "Ferito", spostando la "/" al livello Menomato.

Se invece subisse un'altra ferita letale andrebbe messa subito al livello Menomato.

## ***Gli SPIRITI***

Il termine si riferisce in generale a tutte le entità la cui dimensione di esistenza è l'Umbra, nella sua immensa vastità e varietà.

Esistono numerosissimi spiriti, di diversa natura e di diverso potere...alcuni rappresentano dei puri concetti astratti (il dolore, i numeri, l'invidia, la menzogna, la serenità, il sogno ecc...), altri invece "incarnano" cose molto più concrete (animali, piante, pioggia, luce ecc...).

Vi sono delle caratteristiche che però sono comuni praticamente a tutte queste entità, ad esempio il

fatto che il loro modo di ragionare è diverso dalla logica degli esseri viventi, oppure che il loro comportamento è parecchio "predeterminato", nel senso che non possono fare a meno di comportarsi secondo la loro natura, o meglio secondo la natura della cosa che rappresentano...lo spirito di un Cervo avrà la tendenza a stare sempre all'erta per fuggire ai pericoli e quindi parlargli potrà essere molto difficile, sia in forma umana che nelle altre, inoltre non sarà in grado di capire concetti troppo complessi o di aiutarvi a risolvere situazioni che siano troppo estranee alla realtà di vita di un normale cervo.

Spesso la comunicazione è quindi difficoltosa, occorre una notevole capacità di immedesimarsi e di decifrare il messaggio che si riceve. In questo caso il Lupus è forse avvantaggiato, in quanto è già abituato dalla nascita a ragionare in termini "animalistici". Ma questo è solo un caso...parlare con lo spirito dell' Eletticità è difficoltoso per qualsiasi Garou, forse un po' meno per chi si sente più affine al Weaver, come ad esempio la Tribù dei GlassWalkers.

Non bisogna inoltre dimenticare che parlare con gli Spiriti non è affatto automatico: tutti i Garou che sono entrati nell'Umbra li possono vedere e toccare, ma solo quelli che conoscono il dono "Spirit Speech" possono interagire verbalmente con loro, cioè capire quello che dicono e avere la possibilità di rispondere.

L'**Organizzazione** degli Spiriti è fortemente gerarchica, oltre alle differenze ovvie di potere ci sono dei veri e propri rapporti di sudditanza. Gli spiriti più forti possono usare quelli più deboli e di classi inferiori in molti modi, per inviare messaggi, per agire da osservatori, per proteggere o vegliare su qualcuno o anche per difendere una zona dell'Umbra da invasioni di vario genere.

1) Sopra tutti gli Spiriti si trova quello più potente in assoluto: **Gaia**.

Tutto ciò che esiste nell'universo è parte di Gaia. Alcuni si rifiutano di accettare che anche le creature malvagie appartengano a Lei, ma ciò che è certo è che Lei ha indicato come strada maestra da seguire quella che contempla il rispetto di tutte le creature che Le appartengono.

Bisogna ricordare che la cosa più importante nell'Universo è l' Equilibrio.

Creazione / Aggregazione e Disgregazione sono 3 aspetti, rappresentati dalla Triade (Wyld, Weaver, Wyrn), che DEVONO coesistere armoniosamente, altrimenti si creano gli squilibri.

Sono questi squilibri che fanno "soffrire" Gaia, NON l'esistenza del Wyrn e delle sue creature.

Chi pensa che i Garou siano stati creati da Gaia per combattere e distruggere il Wyrn commette un errore grossolano...essi sono stati creati perchè il "male" esiste, la capacità di ogni essere vivente di dare sia la vita che la morte e la distruzione è una capacità reale, sotto gli occhi di tutti. Come è giusto che il male esista, così è giusto che esista anche chi è in grado di evitare che "superi il limite". Lo squilibrio che ha sconvolto la Triade è una minaccia Reale a Gaia e quindi all'intero universo...è questo il vero nemico dei Garou: lo squilibrio.

Ed è necessario l'impiego di tutte le loro forze per evitare che la situazione precipiti definitivamente e si giunga all' annunciata Apocalisse.

2) Subito dopo Gaia viene **la Triade** : Wyld, Weaver e Wyrn.

3) Poi ci sono i **Celestine**.

Rappresentano delle entità cosmologiche come Luna ed Helios (il Sole), le più potenti, ma ve ne sono molte altre corrispondenti ai pianeti, alle costellazioni ecc...

Di solito la loro forma pura si trova all'interno di Regni nell'Umbra creati dai Celestine stessi, in cui sono praticamente onnipotenti ed onniscenti.

La loro vera forma è indescrivibile e inquantificabile, tuttavia sono anche dotati di un proprio intelletto e volontà.

A volte decidono di comunicare con i Garou e per fare ciò si "abbassano" a creare una o più forme limitate e visibili, detti "Avatar", in modo che poter essere compresi dalle menti dei Licantropi.

#### 4) Gli **Incarnae**.

Sono gli unici spiriti che di solito si recano a visitare i Celestine. Sono i loro seguaci, compagni, servitori e guerrieri e traggono da essi il loro potere. Alcuni Incarnae possiedono un Regno tutto loro nell'Umbra e possono a volte essere raggiunti anche dai Garou, il tutto però richiede molta fatica e abilità nel viaggiare nell'Umbra.

Di solito si occupano di aspetti ben precisi dell'universo e vivono in ambienti adeguati alla loro natura.

Per capirci: tutti i Totem delle varie Tribù e delle Sette sono Incarnae. I Totem dei Branchi invece sono i loro Avatar. Alcuni di essi possono accettare di insegnare ai Garou qualche Dono, ma è una cosa rara.

#### 5) I **Jagglings**.

Rappresentano la maggior parte degli Spiriti che i Garou incontreranno (e magari combatteranno) nei loro viaggi nell'Umbra.

L'esempio più comune è quello degli animali, anche se tendono comunque ad essere esemplari speciali, se non unici, della loro razza.

Ad esempio se lo Spirito del Gufo (inteso come essenza più pura di quell'animale) è un Incarna, lo Spirito del Gufo Reale (anche qui inteso come concetto, come gufo reale "per eccellenza") è un Jaggling...tutti i gufi reali che i Garou incontrano nell'Umbra sono invece quasi sempre di una categoria inferiore (vedi Gafflings).

Sono anche in grado di insegnare alcuni Doni ai Garou che sanno chiederglielo nel modo più corretto.

Alcuni, detti "Englings", sono specializzati nel rifornire di Gnosis i Caern delle varie Sette di Garou.

Ve ne sono poi di altri tipi...i *Pattern Spiders* ad esempio sono dei servitori del Weaver che possono avere varie dimensioni e scopi, nella loro forma più massiccia sono gli architetti dei Regni dell'Umbra che rappresentano la tecnologia, nelle loro forme più piccole invece non sono altro che dei ragnetti semi-trasparenti che si danno da fare a tessere la loro tela nella Penumbra, in esatta corrispondenza dei vari apparecchi meccanici ed elettronici esistenti nel mondo materiale...esempio: se un Garou entrasse nell'Umbra dal soggiorno di una casa, vedrebbe che la televisione non è altro che un ammasso di ragnatele del Weaver, costantemente tessute dai ragni; danneggiare i ragni e la tela nella Penombra significa anche causare danni reali alla televisione (questo fatto è particolarmente interessante quando si ha a che fare con una serratura iper-tecnologica che non vuol saperne di aprirsi...un viaggetto nella Penumbra e un po' di ginnastica agli artigiani contro la ragnatela spesso risolve la situazione...).

Altri esempi sono i *Banes*, cioè i servitori spirituali per eccellenza del Wyrn.

In genere rappresentano sentimenti negativi, violenti e distruttivi e hanno la tendenza ad essere attratti dall'animo umano, che si divertono a corrompere. Non a caso talvolta si "attaccano" ad un essere vivente (rimanendo nella Penumbra) e cominciano ad ossessionarlo con pensieri opprimenti, al fine di modificarne il comportamento...quando si raggiunge il punto di minima resistenza, in cui la vittima perde la voglia di lottare o addirittura arriva a compiere volontariamente azioni malvagie e distruttive, scatta il tentativo di possessione definitiva. Nel caso in cui questa abbia successo il risultato è la fusione COMPLETA ed IRREVERSIBILE delle due entità e la nascita di qualcosa di nuovo: un Fomor. Alcuni Fomori mantengono un aspetto umano, altri invece diventano mostruosi...esiste un'organizzazione che li rintraccia e li addestra a combattere i Garou, tuttavia spesso l'unione con il Bane è talmente distruttiva che l'organismo non regge e decade spontaneamente nel giro di pochi mesi.

#### 6) I **Gafflings**.

Situati all'ultimo gradino della gerarchia degli Spiriti, essi sono i servitori diretti dei Jagglings e

sono anche gli Spiriti che possiedono l'intelletto più limitato. Vengono creati direttamente dai Jagglings e rappresentano la fauna che popola i Regni dell'Umbra...in particolare sono diffusi nella Penumbra, essendo la zona più vicina alla nostra realtà.

### **Le Caratteristiche degli Spiriti.**

Gli Spiriti più potenti intervengono raramente durante le Cronache di Werewolf, e comunque cercare di descriverli con dei punteggi, per quanto elevati, avrebbe poco senso...

Volendo però, già dagli Incarna (compresi) in giù si può parlare di caratteristiche.

Gli spiriti non possiedono attributi o abilità...tutta la loro esistenza e le loro possibilità di agire si basano su 4 punteggi:

- *Willpower*, viene utilizzato in sostituzione alla Destrezza, rappresenta la sua coordinazione e la capacità di muoversi più o meno velocemente nell'Umbra.
- *Rage*, viene utilizzato al posto della Forza, ad esempio quando si devono calcolare i danni inflitti alla forma spirituale dei Garou.
- *Gnosis*, usato al posto delle facoltà mentali e sociali, ad esempio per resistere agli inganni e ai tentativi da parte di altri esseri di costringerlo o convincerlo a fare qualcosa.
- *Essenza*, è la somma dei precedenti 3. Rappresenta la resistenza dello spirito e la sua riserva di energia magica. Ogni danno spirituale che subisce viene sottratto dalla sua Essenza, inoltre ogni volta che vuole usare un potere deve spendere un certo numero di Essenza come "carburante". Se, per uno qualsiasi di questi motivi, il punteggio scende a 0, lo Spirito si dissolve ed è costretto ad attendere un certo periodo di tempo prima di riformarsi, tale pausa è detta la fase di "Slumber" (recupero, riposo...).

### **I Poteri degli Spiriti.**

Anche loro possiedono delle facoltà magiche o speciali, chiamate "Charms". In un certo senso sono l'equivalente dei Doni per i Garou, ce ne sono alcuni di generici ed altri più specifici, a seconda del tipo di spirito.

Tra quelli *Comuni* c'è la possibilità di orientarsi nell'Umbra, di materializzarsi temporaneamente sulla Terra (in questo caso appare esattamente come appariva nell'Umbra, solo che mantiene le sue capacità intellettive e le sue conoscenze...ci si può quindi trovare di fronte ad animali super-intelligenti, anche al punto di saper mantenere nascosta agli uomini questa loro intelligenza...), di riformarsi all'interno del proprio Dominio dopo aver perso tutta la loro essenza.

Altri poteri sono invece molto più *Specifici* e sono posseduti da uno spirito solo se "ha un senso", soprattutto riguardo alla sua natura e al suo modo di vivere.

Ad esempio: crearsi un'armatura protettiva, colpire a distanza un nemico con un raggio di Rage pura, creare dal nulla un fuoco o del vento, innalzare il livello dell'acqua, curare delle ferite, aprire un Moon Bridge, spiare la Terra dalla Penumbra, mutare forma ecc...

Normalmente hanno effetto solamente nell'Umbra, ma se lo spirito si è prima materializzato allora può modificare il mondo reale.

Le *Bane* possono cambiare l'umore di una vittima, darle dei suggerimenti che tenderà a seguire (e non sono mai cose positive...), incitare la Frenesia e, come ho già detto prima, Possedere un essere umano creando un Fomor.

Gli *Spiriti del Weaver* possono Calcificare un essere vivente, ricoprendolo di una tela che gli impedisce di respirare e ne risucchia l'energia vitale fino a ridurlo a materia inanimata che entra a

far parte per sempre della "Pattern Web" della Realtà. Possono anche aumentare il livello del Gauntlet di un posto, cioè la barriera spirituale che separa la Terra dall'Umbra.

## **I Garou e gli Spiriti.**

I Garou ricercano gli spiriti per molti motivi...magari perchè vogliono imparare dei Doni, o perchè devono chiedere aiuto per proteggere il loro Caern o per scongiurare una minaccia pericolosa, oppure perchè devono chiedere scusa per degli errori commessi.

In genere bisogna rispettare gli spiriti, in quanto creature di Gaia particolarmente pure e lontane dalla corruzione del WoD e anche per evitare di far arrabbiare gli spiriti superiori...

Infatti bisogna dire che i Garou possono, una volta danneggiato uno spirito fino al punto del dissolvimento, decidere di assorbirne la Gnosis...così facendo i punti Gnosis posseduti dallo spirito passano ad aumentare la riserva temporanea della Gnosis del Garou, ma contemporaneamente causando la distruzione dello Spirito, che non è più in grado di riformarsi.

Il danno è limitato, soprattutto perchè tutti gli spiriti vengono di continuo creati dai loro diretti superiori...tuttavia un gesto simile viene spesso considerato una grave mancanza di rispetto e la punizione può essere anche la temporanea incapacità di usare un Dono imparato da quel tipo di spirito, o una semplice perdita di Renown.

Altra cosa importante riguardo agli spiriti è la possibilità di creare Feticci e Talens.

I **Feticci** sono gli "oggetti magici" dei Garou e vengono creati facendo entrare uno Spirito in un oggetto "contenitore" che sia adatto allo scopo...

ci sono 2 modi principali per creare un Feticcio: convincendo o forzando lo spirito a fondersi in esso. Il primo modo è ovviamente il più rispettoso ed è di solito quello utilizzato dai Theurge nati sotto la Falce di Luna Crescente, il secondo è meno rispettoso ma altrettanto efficace ed è praticato dai Theurge della Falce di Luna Calante.

Forzare uno spirito vuol dire a volte combatterci e, al momento del dissolvimento, quando si potrebbe anche assorbire la sua Gnosis, lo si fa entrare nell'oggetto con un apposito Rito. Se invece lo si riesce a convincere basta eseguire il suddetto Rito.

Un contenitore "adatto" è innanzitutto un oggetto costruito, intagliato o assemblato a regola d'arte...in secondo luogo un oggetto in cui un particolare spirito potrebbe essere contento di entrare...uno spirito del dolore potrebbe entrare molto volentieri in un coltello, molto meno in un libro (anche se può avere una sua strana utilità con un po' di fantasia...). Uno spirito della natura potrebbe essere molto contrario ad essere legato per sempre ad un oggetto tecnologico...

I Feticci possono essere degli oggetti utili per molte cose...aprire un Moon Bridge, orientarsi viaggiando o anche combattere...i Klaive ad esempio sono dei grossi coltelli completamente d'argento, utilizzati dai Garou più valorosi come arma da battaglia per eccellenza e che spesso contengono degli spiriti per degli effetti secondari...un Klaive con all'interno uno spirito del fuoco potrebbe causare anche danni da ustione a contatto, oppure per scagliare fiamme a distanza. Questi poteri secondari vengono attivati tramite un tiro di Gnosis e ve ne possono essere anche più di uno nello stesso Feticcio.

I **Talens** non sono altro che dei Feticci monouso. Più che contenere uno Spirito vero e proprio contengono solo uno dei poteri dello Spirito...una volta attivato tutto ciò che resta è il contenitore. Di solito sono meno potenti dei Feticci e hanno un solo utilizzo.

Quando un Garou nasce, in qualsiasi forma sia, ha già nel sangue la propria **Tribù** di appartenenza, e allo stesso modo il proprio Auspicio (la fase lunare) e naturalmente la Razza.

Spetta alla Tribù recuperarlo...di solito si serve soprattutto di Spiriti servitori del proprio Totem, che tengono d'occhio le nascite tra umani, lupi e kinfolk.

Anche se fosse recuperato da Garou di altrè Tribù o da Sette miste, il personaggio avrebbe lo stesso vantaggi e svantaggi della SUA Tribù...però magari potrebbe imparare qualche Dono delle Tribù con cui è vissuto, dato che loro possono mettere una "buona parola" per lui con gli Spiriti.

Il manuale non si dilunga molto sui **Pattern Spiders**, però loro sono all'opera, come dici giustamente tu, su tutto il creato che appartiene alla cosiddetta Pattern Web della Realtà. Secondo me sono particolarmente presenti sugli apparecchi tecnologici perché questi, oltre ad avere una forma, hanno anche un "funzionamento" a volte particolarmente complesso, e loro hanno il compito di controllare che tutto funzioni a dovere.

Distuggere i Pattern Spiders vuol dire danneggiare il funzionamento di un oggetto tecnologico (automobile, serratura magnetica di una porta, telecamere a circuito chiuso ecc...), il che dà molti spunti interessanti ai giocatori...

Distuggere direttamente la "tela" provoca innanzitutto l'arrivo di molti Spiders per riparare il danno, ma causa anche un indebolimento della struttura fisica dell'oggetto nel mondo reale. Si possono avere anche malfunzionamenti vari.

### **Passare nell'Umbra**

Il cosiddetto "Stepping Sideways" è un'abilità innata dei Garou (dopo il First Change), non c'è bisogno di alcun Rito!

Forse la regola che hai letto si riferisce all'entrare nella Dark Umbra (il regno delle wraith), allora sì che occorre un Rito.

Tutto quello che occorre è un Tiro di Gnosis, la difficoltà è determinata dal livello del Gauntlet in quel punto (max 10 per un laboratorio della Tecnocrazia, scendendo via via fino a 5 per una foresta lontana dalla città, oppure a 4 per un Caern medio o fino a 2 per i Caern più potenti).

Il numero di successi indica quanto ci si mette a "passare" di là:

0 \_ fallimento, occorre attendere almeno 1 ora per riprovare.

1 \_ 5 minuti

2 \_ 30 secondi

3 o + \_ istantaneo

Un botch imprigiona il Garou in un punto della Pattern Web, dove sarà in breve aggredito da numerosi Pattern Spider che tenteranno di "calcificarlo" (di fatto uccidendolo per sempre). Liberarsi da solo è molto difficile, occorre che i compagni lo trovino e lo aiutino.

Per passare nell'Umbra ci si può anche aiutare concentrandosi mentre si fissa la propria immagine riflessa in una qualsiasi superficie lucida (specchio, pozzanghera, cofano d'auto...).

Fare ciò abbassa di 1 la difficoltà del tiro di Gnosis, se si fallisce si può riprovare subito e se si fa un botch è la superficie usata e non il Garou ad essere danneggiata e inutilizzabile...

E' anche possibile che il tiro sia fatto da 1 solo Garou, che poi mantiene aperto il passaggio per gli altri.

Mentre fa ciò deve restare concentrato.

Altra abilità interessante è il **Peeking**, la cosiddetta sbirciatina...

Un Garou nell'Umbra può dare una controllata a ciò che succede sulla Terra in quello stesso posto facendo un Tiro di Gnosis (difficoltà pari al livello del Gauntlet): mentre lo fa non può essere visto da chiunque si trovi sulla Terra, vede una versione monocromatica di oggetti e persona "al di qua", non percepisce più nulla di ciò che sta accadendo attorno a lui nell'Umbra, si accorge solo se viene danneggiato.

Lo può anche fare dalla Terra verso l'Umbra, ma stavolta la difficoltà è Gauntlet+3 (max 10)

Tutto ciò li rende MOLTO imprevedibili e capaci di colpire di sorpresa...tuttavia un vampiro con Auspex potrebbe essere un problema.

Per quanto riguarda la **resistenza** dei Garou:

tutti i veleni, le malattie, le radiazioni e le tossine "normali" causano dei danni ai Garou, ma sono quasi sempre di tipo letale...una volta rigenerato il danno il Garou è guarito.

La velocità con cui curano raffreddori e influenze è tale che si possono considerare immuni.

Altra storia per veleni e tossine "del Wyrn", che la Pentex ovviamente produce in grande quantità...queste fanno danni aggravati, comunque assorbibili e rigenerabili allo stesso modo. Esistono Doni appositi per curarle di botto (ad esempio Resist Toxin dei Fianna).

**Gli Spiriti e le wraith** non hanno praticamente nessun rapporto...infatti le wraith si trovano imprigionate nella Dark Umbra (o anche Low Umbra, per chi gioca a Mage) e non hanno contatti con gli altri Regni dell'Umbra, nè hanno la possibilità di spostarsi come fanno i Garou.

La Dark Umbra, o Underworld, è un Regno assolutamente morto...NON esiste NESSUNO spirito di quelli ben noti ai Garou lì...solo wraith, spettri e simili.

Credo che l'unico modo di interagire sarebbe se un Garou usasse un Rito per entrare nell'Underworld e si portasse dietro uno Spirito...

### **Trattare con gli Spiriti**

Allora, persino per i Garou gli spiriti non sono creature con le quali è facile trattare.

Vale appunto la regola dei favori e se non sei in grado di pagare non aspettarti che gli spiriti facciano qualcosa per te.

### **Le Nidiate e la ricerca del potere**

Gli spiriti sono suddivisi in Brood (letteralmente covata, nidiate).

Ogni Incarna si occupa della sua Brood.

Sotto di lui stanno i Jaggings che hanno molti Gafflings come servitori.

Va inoltre detto che il legame fra Jaggings e Gafflings è molto forte.

Questi Brood sono molti simili alla Garou Nation, cioè unite contro un pericolo comune ma all'interno divisi.

Così come ci sono guerre fra Tribù, nel mondo degli spiriti ci sono guerre fra Brood.

Questa guerra nasce anche dal fatto che l'equilibrio si è spezzato e attualmente il bisogno di Gnosis è sempre maggiore.

Molti spiriti infatti cacciano altri spiriti pur di poter ottenere la loro Gnosis.



Si sa che gli spiriti cadono in uno stato, detto Slumber, nel quale Gaia li rifornisce di Gnosis e li ricrea.

Ebbene, pare che gli spiriti in stato di Slumber stiano aumentando questo grazie anche al Wyrm e al Weaver che pare calcifichi gli spiriti in Slumber.

In questo modo Gaia è costretta a rifornire sempre questi spiriti, abbassando il livello di Gnosis presente nel mondo.

La Gnosis e la sua ricerca è quindi diventato l'obiettivo principale e quotidiano degli spiriti.

(e quindi credo che attualmente il valore della Vis, del Sangue e di tutte le fonti di energia del mondo fisico sia aumentato e sia sempre più una merce di scambio valida)

(inoltre, mentre credo che la Quintaessenza sia abbastanza lenta a ricrearsi mentre il Sangue e quindi i Vampiri, possono sempre più essere una fonte di Gnosis per gli spiriti, dato che il sangue può essere rigenerato e gli uomini a cui succhiarlo sono tanti)

I componenti di ogni Brood sono molto uniti (come una Tribu, io credo).

Un Garou deve stare molto attento a come si comporta con un singolo individuo di una Brood.

Offenderlo infatti significherebbe offendere tutta la Brood (e il contrario, cioè, se io sono amico di un membro di una Brood, ho automaticamente buoni rapporti con gli altri?) e compromettere il rapporto fra la Brood e il Garou.

### **Natura degli Spiriti**

Ogni spirito rappresenta un aspetto di Gaia. I più potenti, come ad esempio gli Incarna, ne possono rappresentare diversi.

Benchè gli spiriti abbiano una natura base determinata dall'aspetto della realtà che rappresentano, "individual spirits have their own personalities" (che ogni spirito ha una sua personalità?)

Inoltre è bene ricordare che gli spiriti non sono umani ne lupi. Loro non vivono ne muoiono, non hanno tempo, la loro vita è scandita solo dalle fasi di Slumber e di Consapevolezza. Bisogna quindi prestare molta attenzione quando si parla con uno spirito. In apparenza possono sembrare amichevoli e le loro caratteristiche famigliari ma ogni amichevole spirito ha dei valori che possono sembrare inumani e crudeli per i viventi

(e qui credo che i Vampiri siano avvantaggiati, in quanto possono avvicinarsi più dei Garou al modo di vita degli spiriti. I Vampiri dormono e non-vivono, similmente agli spiriti)

Data la diversa natura degli spiriti è difficile per loro capire il nostro mondo, che sembra ai loro occhi tranquillo e privo di cambiamenti. Questo perchè l'Umbra, al contrario, è sempre in continua mutazione.

Viaggiare nell'Umbra (che assomiglia ad un mondo fantastico) può quindi essere un utile strumento per comprendere meglio la personalità degli spiriti.

### **Veri Nomi**

Per essere completamente al sicuro da uno spirito un Garou deve conoscere il Vero Nome dello spirito.

Gli spiriti rivelano il loro Vero Nome solo volontariamente, questo perchè conoscere il loro Vero Nome garantisce un grande potere di controllo sullo spirito.

Molti spiriti preferiscono cesare di esistere prima che i loro nemici sappiano il loro Vero Nome.

Se uno spirito rivela il suo Vero Nome ad un Garou (e perchè no, ad un Tremere eheheh) il Garou può essere certo di avere un grande amico che gli garantirà la massima fiducia.

Va da se quindi che i nomi con i quali gli spiriti sono conosciuti NON sono i loro Veri Nomi (mica stupidi)

Uno spirito non può resistere ai riti o ai doni se viene pronunciato il suo Vero Nome.

Quindi gli spiriti saranno molto restii a rivelare i loro Veri Nomi, e lo faranno solo in caso di massima fiducia o per pagare un debito (evidentemente grosso).

La regola d'oro e comunque quella di non abusare di uno spirito neanche se si conosce il suo Vero Nome, dato che ci si può procurare l'inamicizia dello spirito e quindi quella dei suoi superiori. I grandi spiriti hanno spesso molti Veri Nomi e bisogna saperli tutti prima di costringere uno spirito senza che egli opponga resistenza.

### **Taboo degli Spiriti**

Tutti gli spiriti hanno dei taboo che limitano le loro abilità. Molti Taboo arrecano più impedimento di altri.

Questi Taboo sono stati imposti da Gaia e riguardano soprattutto i grandi spiriti i quali, in mancanza di essi, potrebbero scatenare delle guerre fra Brood.

Dunque i Taboo sono presenti per guidare gli spiriti ad occuparsi del loro compito e a limitare le loro azioni. Ogni Brood e ogni spirito ha quindi i suoi Taboo.

### **Materiali**

Usando dei materiali affini o comunque favorevoli allo spirito che si intende evocare, risulta più facile ottenerne un dialogo.

### **Vantaggi e Svantaggi degli Spiriti**

Gli spiriti hanno parecchi vantaggi sui viventi.

Innanzitutto non muoiono. Poi, tutti gli spiriti hanno uno scopo.

Loro sanno la posizine che occupano all'interno del grande schema benchè non sappiano lo scopo di questo schema ne le sue regole.

Hanno una famiglia o una Brood e possono vantare anni di conoscenza appresa durante il periodo della Consapevolezza.

I loro svantaggi invece sono la difficoltà di adattarsi ad un mondo che cambia, inoltre sono sprovvisti di contatti umani e non possono influire sul corso degli eventi del mondo fisico. Ed inoltre hanno difficoltà a capire l'importanza di un evento nel mondo fisico.

Ma allora, che cosa se ne fanno i Garou degli spiriti?

(volete che ve lo dica oppure lo intuite da soli)

Sono una grande fonte di informazioni, sono dei temibili alleati ed inoltre guidano le tribù e i pack, proteggono i Caern e li riforniscono di Gnosis.

### **Patti con gli Spiriti**

un patto è un legame fra un Garou (e perchè no, un Tremere) ed uno spirito di Gaia.

Il patto è diviso in una parte di amicizia e una di affari.

Più forte è il patto e più ci sono benefici per le parti.

Quando si crea o si cerca di stringere un patto con uno spirito bisogna stare attenti. Molti giovani Garou cercano di stringere il maggior numero di patti con il maggior numero di spiriti ma non è detto che questi Garou riescano poi ad ottenere potere e come fanno poi ad aiutare o a rispettare gli innumerevoli patti stipulati?

Per evitare questo alcuen Tribù (Get of Fenris e Shadow Lord escluse) adottano il seguente sistema.

Il giovane Garou va dai suoi anziani e gli dice con che tipo di spirito vorrebbe stipulare un patto.

Allora gli anziani gli affidano una missione e poi, se ce la fa, viene mandato nell'Umbra ad incontrare lo spirito voluto.

Inoltre esiste anche un altro metodo. Meditare in una zona sicura dell'Umbra, concentrandosi su se stessi. In questo modo è possibile contattare un Anamae.

Gli Anamae sono spiriti amici che hanno un forte legame con il Garou.

Esempi di anamae sono gli Heart Guide, garantiti ad ogni Garou dell'Unicorno e i Moonshadows.

Non è detto che i Garou sappiano dell'esistenza di questi anamae, sta di fatto che instaurare un rapporto con un anamae produce dei risultati immediati che sono appunto quelli di stringere un forte legame con uno spirito.

Un consiglio inoltre. Ci sono molti spiriti nell'Umbra, tantissimi, e cercare di fare un patto con uno di essi, usando anche la mazogna, si può rivelare molto pericoloso. Piuttosto cerca altrove, non spendere troppo tempo su di uno spirito che non ne vuole sapere.

### **Chiminage**

Questa parte riguarda come affrontare una trattativa con uno spirito. E' dunque una parte fondamentale ed io non ne ho capito il pezzo più importante.

"Chiminage means that in return for a request honored, you will honor a request from the being aiding you."

Com i Garou più tradizionalisti, gli spiriti si aspettano che un Garou paghi la chiminage per ogni servizio richiesto.

Se non sei disposto a pagare un prezzo per fare una richiesta tu non sei ancora pronto per fare la richiesta (credo che sia questo il chiminage).

Capire come funziona il chiminage è essenziale per relazionarsi con gli spiriti.

Primo, il chiminage è un segno di rispetto e cortesia. Un Garou che sbaglia nell'offrire un chiminage ad uno spirito viola l'etichetta.

A questo punto sicuramente lo spirito considererà il tuo aiuto inutile.

Alla meglio lo spirito non ti darà il suo aiuto mentre nel caso peggiore lo spirito si riterrà offeso ed attaccherà il Garou ed i suoi compagni.

Molti cuccioli ignoranti vanno nell'Umbra insultando dozzine di spiriti senza neanche accorgersene.

### **Esempi di chimintage**

Richiesta

Possibile Chimintage

Informazioni->

richiesta di Informazioni Generali

Guida per il viaggio->

richiesta di materiale significativo per lo spirito

Combattere assieme al Garou->

Donazione di Gnosis, aiuto del Garou contro un nemico spirituale

Insegnare un dono->

Portare a termine una missione, fare un rito, e promettere futuri omaggi allo spirito

### **Englings**

Gli Englings sono spiriti speciali che Gaia manda per aiutare una Brood a rinnovare la sua energia spirituale.

Gli Englings sono simili a delle offerte sacrificali. Quando l'Englings muore conferisce al suo uccisore la sua Gnosis.

Lo scopo degli Englings è appunto quello di morire. Similmente alcuni Incarna mandano dei Gafflings per adempiere allo stesso compito.

### **Rompere e Violare i Patti**

I Patti vengono fatti e rotti ogni giorno.

Uno spirito che va in Slumber e si dimentica dell'accordo, un Garou che ritiene lo spirito poco onorevole per continuare a trattare con lui e lo ignora. I casi sono molteplici.

Le due parti quindi si incontrano e capiscono che non è il caso di proseguire nel patto.

La cosa si complica quando una delle due parti decide di violare un patto.

Se lo viola il Garou ci sono possibili soluzioni.

Lo spirito può aspettare e poi riferire alla sua Brood il tradimento del Garou. A questo punto se il Garou ha una buona motivazione per la violazione del patto e paga la sua chiminage allora la violazione del patto può essere dimenticata e si passa ad una sua rottura.

Se un Garou si accorge che la sua parte di patto non può essere adempiuta allora può comunicarlo allo spirito che penserà a dare nuovi compiti al Garou. Questa non è una vera e propria violazione del patto.

La cosa più grave avviene quando un Garou viola un patto e questo comporta un rischio per lo spirito.

A questo punto lo spirito perseguiterà per sempre il Garou, sendendo la sua vita la più difficile possibile.

Gli spiriti potenti possono evocare altri spiriti ed attaccare il Garou, altri malediranno il Garou oppure lo dichiarano Anatema per gli altri spiriti.

Qualora lo spirito decida di attaccare il Garou questi attacchi non sono mai letali ma spesso distruggono e infastidiscono il Garou e magari mandano all'aria molti piani.

Se invece il Garou tradisce Gaia, diventando un Black Spiral Dancer, ad esempio, gli spiriti cercheranno di uccidere il Garou, chiamando anche i più forti esponenti della loro Brood.

## **Doni**

I Garou ricercano gli spiriti per imparare i doni.

Per imparare un dono è necessario sapere quale tipo di spirito può insegnare quel tipo di dono e poi ragiungere lo spirito nell'Umbra.

La prima parte non è difficile, dato che basta chiedere al Totem della setta e naenche la seconda parte non è poi così complicata dato che spesso nelle sette i più anziani aiutano i più giovani alla ricerca dello spirito (questo è uno dei compiti del Master of Rite).

Innanzitutto gli spiriti che insegnano i doni non hanno bisogno di chimintage.

In effetti il rapporto che nasce fra il maestro (spirito) e l'allievo (Garou) è uno dei più forti che ci possa essere.

In cambio lo spirito chiede riverenza e utilizzare in seguito quello che si è imparato, nulla di più.

Questo anche perchè la bravura del maestro si vede dalla potenza dell'allievo e quindi gli spiriti hanno tutti i vantaggi ad essere accondiscendenti nell'insegnare i doni.

Logicamente il fatto di non richiedere chimintage non è una legge, semplicemente spesso non viene richiesta.

Inoltre, nel periodo di addestramento, lo spirito ha l'opportunità di far compiere delle missioni e delle prove al Garou studente.

## **Mantenere il segreto**

Gli spiriti insegnano i Doni ai Garou con la richiesta che essi non li insegnino ad altri.

Farlo significherebbe offendere Gaia e far adirare lo spirito.

uff, che faticata. Beh, spero di essere stato chiaro. Ho detto praticamente tutto sull'introduzione, mancano i Feticci e le maledizioni degli spiriti ma queste sono cose molto semplici e spiegate anche da white wrym.

Mmm, passiamo alla descrizione di qualche spirito?

Purtroppo non ho la descrizione della charm, mi limiterò ad elencarle. (su werewolf the Apocalypse 2nd Edition ce ne sono tantissime!).

Allora, prima iniziamo con l'elencare tutte le famiglie.

## **Chimera's Brood**

ne fanno parte

Belstu

The Aralin

Woneyah Konhe, the Dream Ravens)

Meneghwo, the Patchwork Wolf

### **Cockroach's Brood**

Kilakac'n

Gremlins

Mula'Kranter

Guardians of the Gate

Scab Birds

### **Falcon's Brood**

Talons of Horus

The Children of Karnak

Firebirds

### **Fenris's Brood**

Surtur

The Norns

The Fimbul Wolves

Hrafn

Sturms

Bragir

Cuckoo

Aegir

Adesso però facciamoci un po' gli interessi dei Tremere e vediamo quali sono gli spiriti papabili.

### **Spiriti della Notte**

Rage 9, Gnosis 9, Willpower 9, Power 50

Charms: Airt Sense (per orientarsi nell'Umbra), Shapeshift (mutaforma), Forest Sense

*Corrispondenza spirituale*

Gli spiriti della notte rappresentano i segreti.

Le deboli creature che si mettono in comunicazione con loro possono essere convinte a dire tutti i loro più oscuri segreti.

Loro amano guardare che cosa fanno quando sono soli, aspettando per loro di commettere atti ignobili o emettere ignobili parole.

Con aiuto, possono ingannare assumendo forma fisica e prendendo la forma di altri con un grande sforzo.

*Corrispondenza materiale*

Tutte le cose che creano oscurità, vestiti neri ecc...

*Taboo* </I il sole e il fuoco sono un anatema per queste entità ma una onesta verità è spesso fonte di dolore.

*Smacherare una bugia con la verità e dire la verità riguardo ad un inganno fanno allontanare gli spiriti della notte.*

*L'onore e la giustizia li forzano allo Slumber.*

*Attitudine* </I neutrali, con intenti meschini

*Chimintage* </I gli oscuri segreti sono valutati tesoro per queste creature.

*Sei generalmente stimato come un saggio se riveli i segreti degli altri che hai recuperato piuttosto che rinunciare ai tuoi.*

*(di quest'ultima frase non sono tanto sicuro)*

