



Violentina Solita

N
NARRATIVA



Violentina Gotica

VAMPIRI!

Introduzione

La mitologia dei vampiri non è mai stata statica. Anche prima che le prime opere letterarie ritraessero la creatura, i “fatti” su questi esseri della notte mutavano drasticamente in tutto il mondo, fra le diverse culture. Ogni autore si è preso la licenza poetica di modificare la mitologia piegandola alle necessità del proprio lavoro. Così è stato con Sheridan Le Fanu, Lord Byron, John Polidori, Bram Stoker, Anne Rice... persino Stephanie Meyer!

Le **Sementi di Trama** in **VIOLENTINA GOTICA** vi aiuteranno a fare lo stesso: costruire una Mitologia Vampirica personale per il vostro gruppo, per le vostre storie, nel tentativo di preservare l'essenza della letteratura Gotica e Romantica dei secoli XVIII e XIX, in pieno XXI secolo.

Credits

Questo è un supplemento per Violentina, un gioco di ruolo di Eduardo Caetano. Violentina Gotica © Eduardo Caetano • Edizione Italiana © 2019 Shadow di Michele Gelli • Materiale fotografico © Refat Mamutov, Volodymyr Tverdokhlib, Sergii Figurnyi, Zaclurs | Dreamstime.com • Potete trovare il gioco e tutti i materiali sul sito Narrattiva.

www.narrattiva.it

Cambiamenti

È generalmente contraddistinto dal dorso con motivi scuri e freddi, come il nero e il blu e debitamente suddiviso e mescolato andrà a costituire la Pila dei **Cliché** e le Pila del **Tema**.

Gocce di sangue

La risorsa più preziosa in una storia di vampiri è il sangue. Poco importa la Grana. Pertanto qui, sostituiamo semplicemente il nome della meccanica, adeguandolo tematicamente.

Le procedure d'uso della **Grana** restano le stesse delle regole base. Separate giusto le fiche da poker rosse e ne avrete un'ottima rappresentazione. Così quando vorrete **Corrompere** qualcuno, non ci sarà niente di meglio, che offrirgli alcune **Gocce di Sangue!**

Principi Vernacolari

I **Principi Vernacolari** nascono come alternativa di genere ai tradizionali Argomenti Casuali. L'idea è un ritorno alle radici del mito del Vampiro e alle storie gotiche di Bram Stoker, Sheridan Le Fanu, Horace Walpole, fra gli altri, giusto?

Quindi, caratteristica molto comune nella letteratura del periodo, era speculare sulla saggezza e sulle credenze popolari, e simpatizzare con gli aspetti etnici e multiculturali del Mostro.

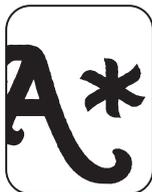
I giocatori, invece di scrivere **Argomenti Casuali** all'inizio della sessione, creeranno o citeranno tre **Principi Vernacolari**. Si tratta di conoscenze tramandate di generazione in generazione. Potrete utilizzare quelle che già conoscete o inventarne di vostre. Per esempio:

- « Appoggiare una scopa dietro alla porta tiene lontane le persone sgradite. »
- « Entra sempre in un cimitero con il piede destro o porterai a casa con te un'anima indesiderata. » (inventato)
- « Parlare del Diavolo, lo fa avvicinare di un passo. » (inventato)

I **Principi Vernacolari** dovranno essere utilizzati normalmente durante le **Scene**, come fossero **Argomenti Casuali**, così come forniranno **Reti-zenze** come ricompensa se ben utilizzati.

ETICHETTE

Asso - ANZIANO



Hai già vissuto a lungo, ma ancora hai la forza per continuare a seguire i tuoi propositi di vita e per lottare per ciò in cui

credi. Sia pure che si tratti solo della libertà di non credere più in nulla, ancor di più dopo tanti decenni di esperienza. Il tuo spirito non appartiene più a quest'epoca di modernità, treni a vapore, fotografie e dirigibili. Ma si riconferma la tua utilità in questo mondo, quando i giovani si rivolgono a te per avere salva la vita, quando l'unica speranza di salvezza è nella tua sapienza o nelle tradizioni dimenticate e nelle credenze screditate dalla scienza.

Jack - VASSALLO



Vivi per servire. Che sia il Conte, il tuo Maestro o la tua Eterna Amata, la tua vita ha senso solo quando stai servendo

l'oggetto della tua devozione. O forse questa dominazione ti è stata imposta brutalmente e stai cercando il modo di ribellarti e spezzare queste catene, anche se la servitù rimane ancora il tuo unico modo di essere utile in questo mondo.

Queen - VERGINE



Sei stata cresciuta per sposarti e servire tuo marito, come si dice delle brave ragazze. Sei ancora molto giovane e, per

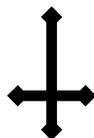
quanto in segreto tu possa agire come una vera peccatrice, sei ancora molto ingenua a confronto della brutalità del mondo. Puoi avere i sogni più lussuosi durante la notte, ma di giorno incarni una presenza angelica, non essendo mai stata toccata da un uomo. E forse non sai che per qualcuno, questo può essere un bene più prezioso del tuo reaggio nobiliare.

King - VAMPIRO



Sei morto. E sei stato maledetto a continuare a trascinare la tua carcassa per il mondo, senza poter esistere all'impulso

di nutrirti dei vivi. Che sia come creatura rivoltante che si nasconde sotto terra, in cripte e fogne, o come nobile affascinante ed esotico nel proprio castello decadente in Europa orientale, il tuo potere eguaglia la tua dannazione e la tua solitudine nei secoli. Alla ricerca della salvezza attraverso un vincolo di tenerezza e affetto, circondato da mortali che inevitabilmente otterranno da te solo follia e morte.



ANIMA

IL DISSOLUTO



Questa vita è l'unica opportunità che hai per godere dei suoi infiniti piaceri. Divori ciò che hai di fronte, senza preoccuparti delle conseguenze. Edonismo e lussuria sono le cose che le danno significato. Anche se questo può causare dolore agli altri.

IL MALEDETTO



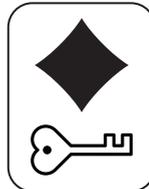
Non c'è verso, non si sfugge. Sei condannato, sotto il peso di una terribile maledizione. Che sia una vecchia profezia che determina la dannazione della tua vita (e la sua fine), o una maledizione lanciata su di te da quella zingara, il tuo destino è già segnato, e non è per affatto roseo...

L'ONOREVOLE



Per te, in questo mondo, l'unica cosa che ha ancora davvero valore è l'onore. Fai attenzione a non acchiare il buon nome della tua stirpe, sia facendo la scelta giusta quando la moralità è in dubbio, sia difendendo la purezza di una fanciulla. Anche quando i tuoi metodi sono brutali, li giustifichi ritenendo di seguire un codice cavalleresco, poiché sei la perfetta rappresentazione del Gentiluomo Vittoriano.

IL MOSTRUOSO



Disumano. Questo è ciò che dicono. Perché non c'è modo di vedere niente di umano dentro di te. Anche se indossi questa pelle bestiale solo come travestimento, anche se sei nato dal grembo di una donna, anche se il proiettile di una pistola alla testa potrebbe toglierti la vita come a chiunque altro, dentro di te non c'è anima, compassione o qualcosa che possa definirsi umana. Sei un mostro.



LEGAMI

GERARCHICO



Uno di voi dà ordini. L'altro obbedisce. Non necessariamente per sottomissione cieca. Ma perché la struttura sociale a cui entrambi siete sottoposti dice così. Che siano membri dell'esercito, della polizia, di un ordine segreto o della nobiltà, uno si trova sopra l'altro nella piramide gerarchica.

GENEALOGICO



Condividete lo stesso ramo di un albero genealogico. Ovviamente significa che siete parenti. Non importa cosa proviate l'uno per l'altro. La cosa più importante è che siete sangue dello stesso sangue!

DI SANGUE



In qualche modo, per qualche ragione, uno ha assaporato il sangue dell'altro e questo atto ha creato vincoli che il sapere moderno non può comprendere, né tantomeno spezzare. Potrebbe essere stato durante una cerimonia rituale. Chissà, un patto di sangue tra due amici di una vita? Più probabile che sia stata quella creatura della notte a offrirvi una coppa traboccante del suo stesso sangue.

ANCESTRALE SOPRANNATURALE



Siete legati da un vincolo che trascende questa vita. Siete anime connesse dall'alba dei tempi, sin dal loro primo incontro. Questo Legame non rappresenta necessariamente un amore trascendentale, ma di solito lo è. Potete essere gemelli che si ritrovano a ogni reincarnazione, condividendo frammenti di ricordi di vite passate, o anche nemesi eterne, in un ciclo infinito di autodistruzione, il cui punto di equilibrio è ancora da scoprire.



DESIDERI

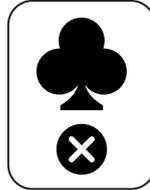
REDENZIONE



L'hai finalmente realizzato che tutta la tua vita si è basata su azioni che oggi pesano più del mondo sulle tue spalle...

ora non conta nient'altro, che non sia rimediare a questi atti, bilanciare le cose e trovare finalmente un qualche perdono e pace interiore.

LIBERTÀ



Libertà dall'oppressione di un padrone abusivo e tirannico, dalle imposizioni della società, da un marito retrogrado,

dai dogmi della religione... non importa. Vuoi essere libero, semplicemente per essere te stesso.

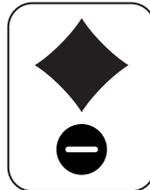
DISTRUZIONE



Ti rendi conto che c'è qualcosa che non dovrebbe esistere. Perché è qualcosa di innaturale, qualcosa creato dagli uomini

o semplicemente per fare posto al nuovo. Eliminare l'esistenza di questa cosa, è l'unica azione che darà senso alla tua vita..

POSSESSO



Devi averlo. Non importa di cosa si tratta. La devozione di una nobildonna, la dimora di quella famiglia, il titolo di nobile

inglese, la fortuna della Corona. Non conoscerai tregua finché non l'avrai ottenuto..



IL TEMA DELLA SCENA

ROMANTICO



L'amore platonico, idealizzato e non consumato, è stato alla base nella letteratura Romantica del secolo XIX. A volte ingenuo, infantile. Le scene a Tema Romantico saranno leggere, possibilmente di giorno o all'alba / al tramonto. Dichiarazioni, lettere profumate, incontri segreti, pomposi matrimoni... Il tutto per creare contrasto con tutto il resto.

HORROR



SÈ l'essenza delle storie create da queste Sementi. Repulsione, spavento, paura, avversione. Anche il macabro e il soprannaturale sono spesso presenti. Inquadrare una Scena Horror è tentare di causare una reazione emotiva negativa nei giocatori, partendo dalle loro paure più primitive. Le Trame Horror ruotano solitamente attorno all'ignoto, all'occulto o a una forza malevola che invade il mondo di tutti i giorni. Alla bisogna, ricordate sempre di poter contare su Linee e Veli.

ONIRICO

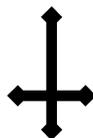


Terra di sogni, voli pindarici e incubi, una Scena Onirica avrà sempre a che fare con l'irreale, con la fantasia, principalmente flirtando con il delirio e follia. Sia per l'abuso di sostanze psicotrope dell'epoca (consumate più apertamente che al giorno d'oggi), l'oppio, assenzio, sia per l'invasione degli incubi da parte di una forza soprannaturale o, addirittura, il frantumarsi di una mente distrutta dal contatto con l'incomprensibile. In una Scena Onirica, Alice scenderà sempre nella tana del bianconiglio..

CARNALE



Lussuria, gola, eccitazione, sangue, saliva, pelle, carne. In una Scena Carnale, i desideri della carne sono ciò che prevale. Sia per offuscare le orribili verità che i personaggi si trovano ad affrontare, sia come forma più discreta per il mostro di placare la sua sete o, semplicemente, per soddisfare i desideri normalmente repressi dell'Inghilterra vittoriana, la carnalità è un potente strumento per raccontare storie di orrore gotico. Soprattutto quando arricchita di simbolismi e significati inconsci.



VIOLENTINA

Cliché, Anime, Desideri, Vincoli & Temi

ETICHETTE	ANIME	LEGAMI	DESIDERI	TEMI
 <p>Anziano</p>	 <p>Dissoluto</p>	 <p>Legame di Sangue</p>	 <p>Redenzione</p>	 <p>Romantico</p>
 <p>Vampiro</p>	 <p>Onorevole</p>	 <p>Ancestrale Sovrannaturale</p>	 <p>Distruzione</p>	 <p>Horror</p>
 <p>Vergine</p>	 <p>Maledetto</p>	 <p>Gerarchico</p>	 <p>Libertà</p>	 <p>Onrico</p>
 <p>Vassallo</p>	 <p>Mostruoso</p>	 <p>Genealogico</p>	 <p>Possesso</p>	 <p>Carnale</p>

TABELLA DELLE SEMENTI DI TRAMA

	PERSONAGGI	HORROR SOVRANNATURALE	Scenario	RELIQUIA
1	Un volto misterioso sempre presente	La grottesca trasformazione di un corpo umano in qualcosa di orrendo	Un castello "abbandonato"	Una particolare rosa rossa.
2	Un medico	Un bagno di sangue	Una foresta oscura	Una carrozza
3	Un bambino innocente	Grida da accapponare la pelle, che recheggiano in lontananza	Un cimitero.	Un crocifisso
4	Un nobile di corte	Una fitta nebbiolina che poco a poco avvolge tutto e tutti	Una villa decadente	Un diario contenente segreti sconcretanti
5	Una poliziotto curioso	Un fantasma tormentato da tragici segreti del passato	Un ballo in maschera dell'alta società	Una bara vuota abilmente decorata
6	Un lupo mannaro	Incubi con visioni tormentate del futuro	Un corso d'acqua putrido che attraversa la città	Un intrigante dipinto con un ritratto
7	Un'anima reincarnata	La follia di una mente in frantumi	I vialetti e i vicoli del centro città	Un frammento di un potente rituale
8	Zingari in carovana	Putrefazione e decomposizione ostentate fino alla nausea	Il manicomio	Un rudimentale paletto di legno
9	Un rinnomato cavaliere	Un'infestazione di topi, pipistrelli, insetti o vermi	Una cattedrale gotica strapiena di ornamenti e ombre	Un libro maledetto contenente sapere occulto.
10	Un compagno animale	Una blasfemia contro la religione	Una cripta privata di famiglia	Un calice sigillato che racchiude un potente Sangue Vampirico.
11	Un prete	La morte che si offre in modo lussurioso e seduttore	Un vasto giardino e il suo vasto labirinto di arbusti	Una reperto archeologico
12	Una prostituta	Un allontanamento dalla ragione e dalle leggi della natura	Un convento e tutta la femminilità che tiene al sicuro	Un antico cammeo con la strabillante incisione di una bellezza.
13	La famiglia reale	Un rasoio	Una taverna stipata di vizio e lussuria	Il Bacio Vampirico, con il potere della trasformazione

Matta = ciò che la tua creatività perversa può inventare

