



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 Narrativa.

www.narrativa.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 rap-

presentazione. 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.

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.

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

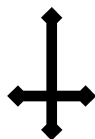
l'oggetto della tua devozione. O forse questa dominazione ti è stata imposta brutalmente e stai cercando il modo di ribellarti e spezzare queste catene, anche se la servitù rimane ancora il tuo unico modo di essere utile in questo mondo.

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.



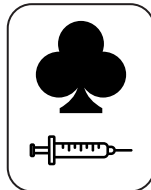
ANIMA

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



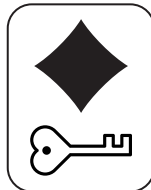
Non c'è verso, non si sfugge. Sei condannato, sotto il peso di una terribile maledizione. Che sia una vecchia profezia che determina la dannazione della tua vita (e la sua fine), o una maledizione lanciata su di te da quella zingara, il tuo destino è già segnato, e non è per affatto roseo...

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

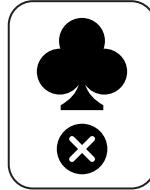
REDENZIONE



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.

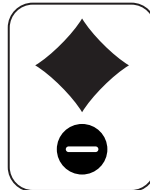
DISTRUZIONE



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

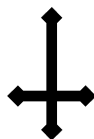


Terra di sogni, voli pindarici e incubi, una Scena Onirica avrà sempre a che fare con l'irreale, con la fantasia, principalmente flirtando con il delirio e follia. Sia per l'abuso di sostanze psicotrope dell'epoca (consumate più apertamente che al giorno d'oggi), l'oppio, assenzio, sia per l'invasione 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 riecheggiano 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

