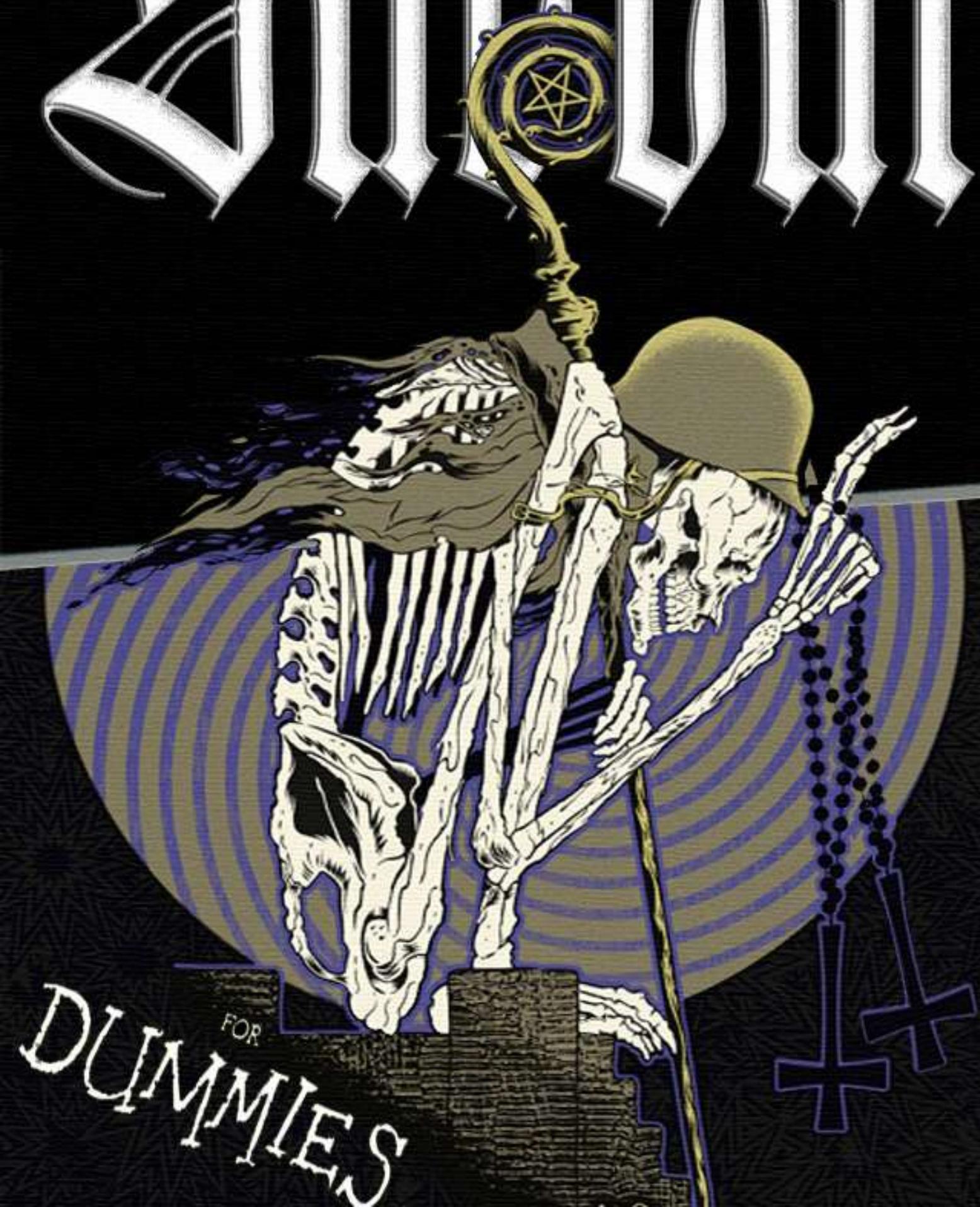


Book of the Dead



FOR
DUMMIES

Sabbat for Dummies

Disclaimer: Ogni qualvolta mi metto a scrivere un 'qualcosa' non so mai in realtà dove andrò a finire. Questa serie di pagine in particolar modo sono nate come un qualsiasi elenco di consigli ed appunti, per riuscire, magari un domani, ad integrare il nostro documento di ambientazione nazionale con tutti quegli elementi caratterizzanti di cui si parlava fino a questo momento in modo del tutto sfuggibile e vago. L'idea iniziale che avevo in mente era quella di realizzare un'introduzione piuttosto completa (usando anche toni decisamente informali) che permettesse a chiunque non avesse mai sentito parlare di Masquerade o Sabbat di orientarsi. Con il passare del tempo però le pagine erano sempre di più, finché non sono diventate ... davvero troppe. Dopo un paio di giorni da eremita amanuense credo di aver raggiunto un ottimo punto di partenza (o di arrivo) così da permettere a tutti una maggiore conoscenza delle meccaniche, ambientazione ed un bel Vocabolario del Sabbat. In più ho trovato anche una copertina figa sulla scia dei Black Sabbath che ho sempre amato...buona lettura quindi!

Nicola '.doc' Marlia
Responsabile Setting Sabbat
IT2008040516

Autore: *Nicola Marlia*
Cura del testo: *Roberto Agatiello, Lorenzo Giovannelli, Nicola Marlia*
Supervisione: *Fabio Falchi*

Prima di cominciare voglio ringraziare tutto lo Staff Narrativo Nazionale per il suo sostegno nella realizzazione di questo documento. I toni talvolta informali che utilizzerò all'interno di queste pagine sono chiaramente intenzionali e vogliono rimanere in concerto con l'idea che in fondo si trova alla base di questa presentazione.

Per ogni dubbio, chiarimento, spiegazione vi invito a contattarmi a sabbat@camarillaitalia.it

Ultimo aggiornamento: *30/11/2016*

Informativa sul diritto d'autore: Il testo contenuto in questo documento è una proprietà di Camarilla Italia, che viene pubblicato gratuitamente a vantaggio dei soci di Camarilla Italia. Questo documento è realizzato anche in favore di persone non aderenti a Camarilla Italia, per la consultazione e l'uso privato, purché sia sempre sottolineata la proprietà intellettuale di Camarilla Italia e sia escluso il fine di lucro. Qualsiasi altro impiego di tale materiale, senza autorizzazione di Camarilla Italia, è una violazione del diritto d'autore e sarà pertanto perseguito ai sensi della normativa vigente. *La licenza per l'utilizzo dei marchi registrati White Wolf è concessa a Camarilla Italia da White Wolf.*

Parte 7: Le Influenze

Introduzione (*In breve*)

Un vampiro può facilmente controllare una singola persona, non senza qualche difficoltà e con molta discrezione può riuscire a farlo su una dozzina di individui al massimo, ma riuscire a dominare su centinaia di persone è un'impresa persino per una creatura immortale. Per riuscire a fare ciò i vampiri hanno imparato a fare leva sulle istituzioni presenti all'interno della società allungando la sua ombra su ogni altra realtà significativa che si trovi al suo interno. Il background 'Influenze' rappresenta tutta quella serie di connessioni sociali, scambi commerciali e favori che si permettono al vampiro di condizionare da vicino la cultura degli esseri umani. Generalmente i vampiri hanno un approccio piuttosto vigliacco ed indiretto rispetto alla società mortale, conducendo i propri affari subdolamente al fine di cambiare comportamenti, credenze e valori etici e morali che caratterizzano l'ambiente con cui vanno ad interagire secondo la propria volontà. Una creatura chiamata a vivere per l'eternità può vantare un approccio ben più calmo e ponderato di quanto possa fare un essere umano: per questo motivo le sue influenze rappresentano una risorsa di cui nessuno può più fare davvero in una società moderna e tecnologica come quella attuale in cui il minimo passo falso può significare essere individuati e distrutti dai cacciatori di vampiri.

1. Categorie

All'interno del nostro regolamento troviamo due diverse tipologie di influenze:

- *Elite*: Indicano l'influenza che il vampiro può vantare fra le fasce più alte della società: ereditieri, conservatori, politici, industriali, corporazioni, istituzioni. Si tratta di realtà benestanti che si muovono in tutto e per tutto alla luce del sole ;

- *Underworld*: Indicano l'influenza che il vampiro può vantare fra coloro che vivono e lavorano al di fuori della legge: criminali di strada, poliziotti corrotti, spacciatori, hacker, truffatori, ricettatori, clandestini, barboni. Si tratta di tutte quelle realtà chiamate a muoversi all'ombra delle legalità in un mondo di violenza, bugie e sospetti ;

2. Campi di Specializzazione

Indipendentemente dalla loro tipologia, ad un livello di macro-influenza troviamo i cosiddetti campi di specializzazione, cioè settori specifici alla società mortale con cui il personaggio interagisce portando avanti i suoi affari. Ai fini del regolamento ogni gruppo di influenza (vedi dopo) deve essere riconducibile ad una di queste realtà macroscopiche.

Burocrazia → Il personaggio può vantare conoscenze fra enti oppure agenzie che elargiscono servizi di pubblica utilità (*protezione civile, servizio di ambulanza, motorizzazione, anagrafe, belle arti, etc.*) grazie a cui poter accentuare o meno l'elefantica burocrazia propria della società moderna;

Religione → Da molti secoli ormai la religione ricopre un ruolo centrale all'interno della società occidentale: grazie a questo campo il personaggio vanta conoscenze riconducibili alle realtà religiose presenti nella propria città (*chiesa cattolica romana, protestante, calvinista, sette pagane, medium, culti animisti, bambini di satana, etc.*);

Finanza → Come il nome può suggerire, all'interno di questo campo sono incluse le conoscenze che il personaggio può vantare fra gli ambienti legati alla borsa ed alla finanzia (*istituti bancari, assicurativi, società di investimenti, broker, truffatori di borsa, usurai, etc*);

Sanità → Tutte le influenze del personaggio che ruotano attorno al servizio sanitario pubblico e privato sono riconducibili a questo campo (*chirurghi plastici, anatomopatologi, personale delle pompe funebri, infermieri dell'ospedale, dirigenti dell'ASL, etc*);

Alta Società → Tutto ciò che è facente parte dell'omonima classe sociale e si relaziona con il personaggio viene compreso in questo campo (*colletti bianchi, escort, filantropi, ereditieri, artisti, Rotary club, Heritage club, Yacht club, etc*);

Industria & Commercio → Come il nome può suggerire, questo campo comprende tutte le influenze che ruotano attorno al settore industriale e commerciale (*dirigenti industriali, camicie blu, Finmeccanica, cartelli della droga, trafficanti di armi, ricettatori, etc*);

Giustizia → *Dura Lex, Sed Lex*. Ogni influenza nell'ambito legislativo si trova all'interno di questo campo di specializzazione (*magistrati, giudici, notai, passacarte, avvocati, etc*);

Media → Stampa, Televisioni, Radio, Telefonia, Internet. Ricadono in questo settore le influenze fra coloro che si muovono all'interno di questa cornice (*annunciatori televisivi, blogger, web designer, cameramen, reporter freelance, white & black hat, hacker, reporter, giornalisti, paparazzi, personale radiofonico, etc*);

Pubblica Sicurezza → In questo campo sono comprese le influenze tra le forze dell'ordine (*polizia stradale, postale, scientifica, DIGOS, carabinieri, ROS, NAS, guardia di finanza, DIA, etc*);

Nota: Questo regolamento non prevede la possibilità di poter vantare le forze armate (intese come *esercito, marina ed aeronautica italiana*) fra le proprie influenze e quindi **non** sono comprese in questo settore;

Politica → Come il nome può suggerire, ogni influenza all'interno della politica locale viene inclusa in questo campo di specializzazione (*comitati elettorali, attivisti politici, giunta, consiglio comunale, ufficio politiche sociali, urbanistica, attività edilizia, servizi demografici, sindacati, etc*);

Vita di Strada → Comprende ogni influenza negli ambienti legati alla vita di strada (*ultras, writers, bikers, clandestini, senzatetto, bande di quartiere, prostitute di strada, rapinatori, pusher, etc*);

Trasporti → Include le influenze tanto nel servizio di trasporto pubblico che privato (*tassisti, autisti di autobus, dirigenti ferroviari, personale dell'aeroporto, hostess, servizi di asfaltatura strade, scaricatori di porto, etc*);

Ambienti Accademici → Ricadono in questo ambito le influenze nella 'cultura ed istruzione' all'interno di un determinato territorio (*università, ricercatori, antagonisti, no tav, black block, collettivi studenteschi, musei, gallerie d'arte, teatri, etc*);

2.1 Coefficienti Massimali

Dal momento che le influenze si propongono di simulare settori specifici della società mortale, all'interno di un capitolo soltanto alcuni fra i personaggi presenti potranno vantare un certo ascendente sulle realtà mortali. Lo schema che proponiamo a seguire indica il massimale di influenze presenti in un determinato contesto territoriale (Venue) ed è pensato per enfatizzare la competizione fra gli stessi personaggi giocanti e non.

- 1 Personaggio con Influenza a 5 in un Campo di Specializzazione;
- 2 Personaggi con Influenza a 4 in un Campo di Specializzazione;
- 3 Personaggi con Influenza a 3 in un Campo di Specializzazione;
- 4 Personaggi con Influenza a 2 in un Campo di Specializzazione;-
- 5 Personaggi con Influenza a 1 in un Campo di Specializzazione;

Quando un personaggio acquisisce un'influenza massima (Livello 5) questi viene investito di una grande responsabilità in termini di gioco, poiché gestisce un settore piuttosto significativa della società mortale con cui verosimilmente sarà chiamato a confrontarsi con il passare del tempo. A questo proposito la narrazione valuterà il comportamento dei singoli personaggi, prendendosi la facoltà di 'rimettere in gioco' i *Campi di Specializzazione* a propria discrezione, onde evitare che la situazione possa in qualche modo ristagnare penalizzando chi sta giocando più attivamente di altri. Ricordo infine che affinché un personaggio utilizzi le proprie influenze dovrà trovarsi fisicamente su quel determinato territorio.

3. Gruppi

Andando sempre più nel dettaglio, come spiegato poc'anzi, ogni campo di specializzazione comprende una lunga serie di gruppi che si propongono di rappresentare nello specifico quelle realtà con cui il personaggio concretamente si rapporta sul territorio (e che dovranno essere indicati in modo chiaro sulla scheda del personaggio all'interno della sezione 'Underworld' ed 'Elite'). Un personaggio non può possedere influenze che trascendano da questa regola ma ciascun gruppo deve rappresentare verosimilmente una realtà realmente esistente all'interno della città in cui si muove. Ai fini del regolamento inoltre ogni gruppo di influenza è riconducibile soltanto ad un campo di specializzazione (e viceversa).

4. Azioni di Influenza

Come è facilmente intuibile, ogni punto nel background Influenza consente al personaggio un'azione omonima al mese. Se un personaggio ha un'Influenza Underworld a 4 ed un'influenza Elite a 1 questi potrà potenzialmente spendere 5 azioni di influenza al mese. Ciascuna dovrà essere considerata in modo separato dall'altra e soltanto in casi eccezionali potranno andarsi a combinare fra loro. Il nostro regolamento prevede due tipologie di azioni d'influenza:

- Mirate (agiscono sulle specifiche influenze altrui);
- Generali (influenzano in modo più generico il mondo circostante);

Dal momento che questo sistema di gioco si propone di simulare verosimilmente l'interazione fra il vampiro e la società mortale, nessuna azione di influenza può essere 'risparmiata' oppure

'conservata' per più di un mese. Allo scadere di questo periodo di tempo infatti le azioni influenza non utilizzate saranno perse ed il personaggio le avrà nuovamente tutte a disposizione.

5. Azioni Mirate

Le azioni d'influenza mirate garantiscono al personaggio le seguenti attività. Generalmente le azioni d'influenza in difesa devono essere dichiarate prima di ogni altra poiché interferiscono da vicino su tutte le altre.

- **Difesa:** Riduce gli effetti degli attacchi contro le tue influenze;
- **Attacco:** Riduce temporaneamente il livello complessivo d'influenza di un altro personaggio;
- **Blocco:** Ostacola le azioni d'influenza degli altri personaggi;
- **Boost:** Presta temporaneamente le influenze di un personaggio ad un altro;

5.1 Difesa

Un personaggio può spendere azioni d'influenza per difendersi, e quindi proteggere, le sue influenze dagli attacchi di terzi per un mese di gioco. Le azioni spese per difendere un'influenza vengono applicate automaticamente ad ogni attacco d'influenze di cui il personaggio è vittima, nonostante siano valide soltanto per la categoria da cui provengono (ad esempio azioni d'influenza Elite in difesa proteggeranno esclusivamente da attacchi portati in questa categoria).

- Ciascuna azione spesa a questo riguardo ridurrà la perdita potenziale di 1 livello di influenza ;

5.2 Attacco

Un personaggio può spendere azioni d'influenza per attaccare, e potenzialmente ridurre, il livello complessivo di influenza di un altro (e quindi indirettamente il numero delle sue azioni d'influenza). Per farlo dovrà essersi mosso preventivamente (attraverso opportune azioni d'influenza generiche oppure specifici downtime) ed essere così pienamente cosciente della loro esistenza sul territorio.

- Nel caso di attacchi che riguardino la stessa categoria (Elite su Elite, Underworld su Underworld) il personaggio dovrà spendere 2 azioni d'influenza per ogni azione d'influenza che vuole ridurre al proprio avversario;

- Nel caso di attacchi che riguardino la categoria opposta (Elite su Underworld e viceversa) il personaggio dovrà spendere 3 azioni d'influenza per ogni azione d'influenza che vuole ridurre al proprio avversario;

- Nel caso in cui si vogliano ridurre le azioni d'influenza altrui a 0 il personaggio dovrà spendere 2 ulteriori azioni d'influenza per colpire il proprio avversario (potrà anche richiedere l'aiuto di altri giocatori per ottenere questo scopo);

I livelli d'influenza persi come risultato di un attacco rimangono tali per un periodo di 2 sessioni di gioco oppure un mese, in base a quale periodo di tempo sia il più lungo.

5.3 Blocco

Un personaggio può spendere azioni d'influenza per aumentare la difficoltà delle azioni generali di influenza in un determinato settore della società mortale. Un'azione di blocco potrebbe rendere magari più difficoltosa l'acquisizione di armi al mercato nero oppure ostacolare le indagini che riguardano un crimine perpetrato da una banda di strada, in base al campo di specializzazione posseduto.

- Ciascuna azione di blocco invalida nel concreto 1 azione d'influenza da parte di terzi nel proprio settore di competenza. Le azioni di blocco hanno effetto esclusivamente sulle azioni generiche e non su quelle mirate;

5.4 Boost

Un personaggio può spendere azioni d'influenza per aumentare temporaneamente il livello di influenza di un altro. Lavorando insieme in questo modo, il gruppo di individui può raggiungere risultati rilevanti che trascendono facilmente gli sforzi del singolo.

- Per aumentare un'influenza altrui, il personaggio deve spendere un numero di azioni d'influenza pari al livello posseduto da colui che le riceve (ad esempio per aumentare le influenze di un altro individuo da 5 a 6 il personaggio dovrà investire 5 azioni d'influenza per questo proposito).

I giocatori possono aumentare le influenze fino ad un massimale di 10. Per farlo i personaggi durante lo stesso mese dovranno investire temporaneamente buona parte delle proprie azioni d'influenza a questo proposito, con tutte le conseguenze del caso (*nel caso di un personaggio con Influenza Elite a 5 avrà bisogno di $5+6+7+8+9 = 35$ azioni d'influenza per raggiungere questo scopo*). L'incremento che si otterrà durerà per il mese successivo.

6. Azioni Generiche

6.1 Introduzione (*in breve*)

Oltre alle azioni mirate descritte poc'anzi un personaggio può utilizzare le sue influenze per rendersi protagonista di azioni generiche d'influenza che esulano dalle specializzazioni scelte dal singolo giocatore. In base al livello di influenza Elite oppure Underworld posseduto il personaggio avrà a disposizione una lista di azioni d'influenza generiche che andremo successivamente a presentare.

Soltanto nel caso in cui l'azione d'influenza generale di cui il personaggio si rende protagonista coinvolga da vicino uno dei propri campi di specializzazione avrà la possibilità (dopo previa autorizzazione del narratore) di considerare il proprio background aumentato di 1 punto.

6.2 Attacchi di Influenza Indiretti

Sebbene le azioni d'influenza generiche rappresentino una preziosa risorsa per la risoluzione delle trame può accadere che i giocatori per i motivi più disparati vogliano ostacolarsi a vicenda cercando di danneggiarsi. Questa tipologia di attacchi diverge dall'azione mirata poiché va a colpire direttamente il numero di Azioni Downtime a disposizione del personaggio. Quando ciò accade il narratore può scegliere se prendere spunto da quanto accaduto e dare così vita ad un'intersessione (in cui magari mettere i contendenti faccia e faccia o lasciare qualche indizio che permetta ai giocatori di ricostruire quanto occorso) oppure applicare la penalità prevista.

- Il bersaglio dell'attacco è costretto a spendere 1 azione downtime per contrastare la spesa di 2 livelli di influenza generale spesa da parte dell'aggressore;
- Nel caso in cui il bersaglio dell'attacco non abbia abbastanza azioni downtime per ogni 2 livelli di influenza investiti dall'aggressore per raggiungere il proprio scopo questi vedrà un suo Background ridotto di 1 (a discrezione del narratore che dovrà scegliere in base alle circostanze che hanno portato a questo risultato);
- Se il bersaglio non ha abbastanza Background questi vedrà la sua Vitae ridotta di 3 punti;

Gli effetti dell'attacco indiretto di influenze rimangono per due sessioni di gioco oppure un mese, in base a quale sia il periodo di tempo più lungo.

6.3 Azioni Elite

Livello 1: Un Amico Bisognoso

Puoi spendere 1 azione per prendere in prestito le risorse di un amico ricco, di un'impresa privata o fondi comunali fino ad un massimo di 1000 Euro per ciascun livello di influenza Elite che possiedi (ad esempio potresti chiedere ad una tua influenza Elite nello *Yatch Club* fondi per una festa; alla tua influenza Elite *'Hotel Bianchi'* un attico per ospitare un meeting privato; alla tua influenza Elite *'Dirigente dell'Ufficio Patrimonio'* un prestito per allestire una galleria d'arte);

Livello 2 – Gossip & Insider Trading

Puoi spendere 1 azione per venire a conoscenza di informazioni riservate riguardanti l'utilizzo di influenze Elite riconducibili al tuo campo di specializzazione negli ultimi 3 mesi. Grazie a questo gesto verrai a conoscenza del nome di ogni realtà mortale oppure oppure individuo che sia coinvolto, ma non avrai alcuna informazione sul personaggio (oppure personaggi) che si è reso protagonista di questa determinata spesa. Generalmente questa azione ne anticipa una d'attacco, in quanto permette l'identificazione delle eventuali influenze che sono state utilizzate nei mesi precedenti;

Livello 3 – Disguidi Burocratici

Puoi spendere 1 azione influenza per manipolare il sistema: modificare documenti statali, cambiare i referti di un incidente, trattenere in stato di arresto un mortale, spingere le forze dell'ordine ad indagare rispetto un determinato luogo oppure nei confronti di un individuo, entrare in possesso di un'arma (regolarmente registrata) acquisire un'identità falsa. Qualsiasi atto volto a forzare il sistema a tuo vantaggio è accessibile a questo grado;

Livello 4 – Tutto liscio come l'olio

Puoi spendere 1 azione per far venire meno un incidente significativo oppure un problema imbarazzante, facendolo letteralmente scomparire nel nulla. Un testimone ben pagato eviterà magari di presentarsi in tribunale invalidando così le indagini, le notizie scomode finiranno per essere dimenticate e saranno confermate decine di alibi a proprio vantaggio. Qualsiasi infrazione del Silenzio del Sangue verrà semplicemente meno;

Livello 5 – Nessun Imbucato alla mia festa!

Puoi spendere 1 azione per rendere sicura un'area dalla larghezza di una villa oppure un ufficio dalle piccole dimensioni. Per un periodo di 24 ore sei in grado di controllare i protocolli di sicurezza, la presenza delle forze dell'ordine nell'area ed ogni accesso alla zona nel raggio di un chilometro circa. Nessun elicottero potrà alzarsi in volo né tanto meno alcun individuo potrà entrare nel perimetro stabilito senza il tuo esplicito consenso. Mentre stai dirigendo le operazioni l'intera area è completamente al sicuro per quanto concerne il Silenzio del Sangue ed è da considerarsi protetta da ogni incursione nemica: nessun personaggio con influenze minori del 5° livello può bloccare questa azione;

Livello 6 – Tutto ha un suo prezzo!

Puoi spendere 1 azione per manipolare il sistema proprio della società dei mortali, acquisendo un favore (non necessariamente legale). Attraverso il controllo che eserciti sulle sfere ricche e potenti sei in grado di organizzare persino delle evasioni dal carcere locale, acquisire un grande quantitativo di droga, mettere in piedi una vera e propria macchina del fango contro qualcuno, entrare in possesso di un'arma illegale (senza numero seriale) o causare a qualcuno seri problemi nell'ambito privato;

Livello 7 – Manie da Collezionista

Puoi spendere 1 azione per entrare momentaneamente in possesso di un oggetto unico o raro. Ad esempio un manufatto potrebbe scomparire da un museo per qualche giorno senza che nessuno faccia domande. Se danneggi, perdi oppure ti viene rubato l'oggetto la tua influenza è ridotta di 2 livelli per i successivi 2 mesi o 4 sessioni di gioco, in base a quale dei due periodi sia il più lungo. Questa azione non può essere utilizzata per acquisire oggetti in mano a personaggi giocanti ma potrebbe essere utilizzata magari per portare avanti o completare una trama.

Livello 8 – Complessi da Pop Star

Puoi spendere 1 azione per creare le condizioni affinché si verifichi un qualcosa di piuttosto rilevante (ma di breve termine) su scala cittadina. In questo modo potresti distrarre le istituzioni, raccogliere l'attenzione di qualche filantropo, causare problemi significativi alla cittadinanza. Puoi convincere un influente uomo d'affari magari a vendere la sua squadra di calcio, spingere qualche architetto ad organizzare la costruzione di un'enorme statua, costringere le forze dell'ordine ad intervenire massicciamente in un quartiere della periferia, far dichiarare su una vasta zona la quarantena da parte delle autorità sanitarie ed ogni altra tipologia di attività che richiami l'attenzione dei mortali su larga scala;

Livello 9 – Eminenza Grigia

Puoi spendere 1 azione per porre in essere una situazione con conseguenze significanti ed a lungo termine. Potresti scegliere così l'identità del nuovo sindaco, richiamare in servizio tutte le forze dell'ordine di una determinata città allo stesso tempo, interdire i vigili del fuoco o qualsiasi altro servizio di pubblica emergenza a rispondere alle chiamate, etichettare qualcuno come un criminale anche quando non ha commesso alcun reato, chiudere una o più strade, spingere per la demolizione del rifugio, ufficio o magari elisio del nemico e così via;

Livello 10 – Influenze Regionali

Puoi scegliere di estendere gli effetti delle tue azioni generali di influenza (generalmente fino ad influenzare una grande zona metropolitana, una vasta area provinciale o persino un'intera regione). Questa abilità non ha alcun effetto sulle azioni mirate.

6.4. Azioni Underworld

Livello 1 – Viaggio Gratuito

Puoi spendere 1 azione per viaggiare liberamente attraverso qualsiasi parte della tua città senza che tu venga coinvolto dal crimine organizzato. Come se non bastasse le forze dell'ordine generalmente guarderanno da un'altra parte garantendoti così un passaggio relativamente sicuro ed anonimo;

Livello 2 – Voci di Strada

Puoi spendere 1 azione per venire a conoscenza di informazioni riservate riguardanti l'utilizzo di influenze Underworld riconducibili al tuo campo di specializzazione negli ultimi 3 mesi. Grazie a questo gesto verrai a conoscenza del nome di ogni realtà mortale oppure oppure individuo che sia coinvolto, ma non avrai alcuna informazione sul personaggio (oppure personaggi) che si è reso protagonista di questa determinata spesa. Generalmente questa azione ne anticipa una d'attacco, in quanto permette l'identificazione delle eventuali influenze che sono state utilizzate nei mesi precedenti;

Livello 3 – Favori Illeciti

Puoi spendere 1 azione per manipolare la società mortale, ottenendo un favore non necessariamente legale. Attraverso il controllo che eserciti sulle sfere ricche e potenti sei in grado di organizzare persino delle evasioni dal carcere locale, acquisire un grande quantitativo di droga, mettere in piedi una vera e propria macchina del fango contro qualcuno, entrare in possesso di un'arma illegale (senza numero seriale) o causare a qualcuno seri problemi nell'ambito privato;

Livello 4 – I Panni Sporchi si Lavano in Famiglia

Puoi spendere 1 azione per creare le condizioni affinché si verifichi un qualcosa di piuttosto rilevante (ma di breve termine) su scala cittadina. In questo modo potresti distrarre le istituzioni, organizzare qualche marcia di protesta, causare problemi significativi alla cittadinanza. Puoi convincere un influente padrino della mafia o leader di qualche gang di strada ad iniziare una guerra contro i propri rivali, sguinzagliare piromani affinché diano vita ad una lunga serie di incendi dolosi, spingere qualche individuo corrotto a compromettere i servizi di pubblica utilità, portare avanti una campagna di sensibilizzazione alla donazione del sangue, vaccini o qualsiasi altra cosa di cui si abbia bisogno, assoldare sicari affinché uccidano un PNG (Stock). In generale questa azione riguarda qualsiasi affare losco di cui il personaggio vuol rendersi protagonista in ambito cittadino;

Livello 5 – Isolamento

Puoi spendere 1 azione per rendere sicura un'area dalla larghezza di una villa oppure un ufficio dalle piccole dimensioni. Per un periodo di 24 ore sei in grado di controllare i protocolli di sicurezza, la presenza delle forze dell'ordine nell'area ed ogni accesso alla zona nel raggio di un chilometro circa. Nessun elicottero potrà alzarsi in volo né tanto meno alcun individuo potrà entrare nel perimetro stabilito senza il tuo esplicito consenso. Mentre stai dirigendo le operazioni l'intera area è completamente al sicuro per quanto concerne il Silenzio del Sangue ed è da considerarsi protetta da

ogni incursione nemica: nessun personaggio con influenze minori del 5° livello può bloccare questa azione;

Livello 6 – Il Burattinaio

Puoi spendere 1 azione per manipolare il sistema proprio della società dei mortali, acquisendo un grande favore (non necessariamente illegale). A suon di qualche migliaia di euro sei in grado di rendere vana una votazione della giunta o del consiglio comunale, spingere le forze dell'ordine ad impiegare ogni loro risorsa per indagare in un determinato luogo o contro un individuo, entrare in possesso di un'arma legale (regolarmente registrata), organizzare un rave o un festival. Qualsiasi atto volto a forzare il sistema a tuo vantaggio è accessibile a questo grado;

Livello 7 - Guarda dall'Altra Parte

Puoi spendere 1 azione per far venire meno un incidente significativo oppure un problema imbarazzante, facendolo letteralmente scomparire nel nulla. Un testimone ben pagato eviterà magari di presentarsi in tribunale invalidando così le indagini, le notizie scomode finiranno per essere dimenticate e saranno confermate decine di alibi a proprio vantaggio. Qualsiasi infrazione del Silenzio del Sangue verrà semplicemente meno;

Livello 8 – Volete. Prendere. Avere

Puoi spendere 1 azione per entrare momentaneamente in possesso di un oggetto unico o raro. Ad esempio un manufatto potrebbe scomparire da un museo per qualche giorno senza che nessuno faccia domande. Se danneggi, perdi oppure ti viene rubato l'oggetto la tua influenza è ridotta di 2 livelli per i successivi 2 mesi o 4 sessioni di gioco, in base a quale dei due periodi sia il più lungo. Questa azione non può essere utilizzata per acquisire oggetti in mano a personaggi giocanti ma potrebbe essere utilizzata magari per portare avanti o completare una trama.

Livello 9 – Un'offerta che Non Potrai Rifiutare

Puoi spendere 1 azione per porre in essere una situazione con conseguenze significative ed a lungo termine. Potresti rendere legali il gioco d'azzardo e la prostituzione nella tua città, screditare i leader religiosi locali attraverso scandali, creare sommosse popolari per tutta la provincia, etichettare qualcuno come un criminale quando non ha commesso alcun reato, spostare industrie o associazioni all'estero, truccare i risultati di qualche evento sportivo ed ogni altra tipologia di attività che richiami l'attenzione dei mortali su larga scala;

Livello 10 – Influenza Regionale

Puoi scegliere di estendere gli effetti delle tue azioni generali di influenza (generalmente fino ad influenzare una grande zona metropolitana, una vasta area provinciale o persino un'intera regione). Questa abilità non ha alcun effetto sulle azioni mirate.