



Il Patto del Velo

Il Patto del Velo non è una legge scritta.

Non ha data, né firmatari, né un luogo di origine certo. Eppure, ogni vampiro che cammina a Roma ne conosce il peso. Il Velo è ciò che separa i Figli della Notte dai mortali. Non un muro, ma una distanza. Non un segreto assoluto, ma una convenzione condivisa: i vivi non devono sapere.

Nei secoli, imperi sono crollati, religioni sono nate e scomparse, eppure il Velo è rimasto.

Perché quando è stato lacerato, anche solo per un istante, le conseguenze sono state tali da imprimersi nella memoria collettiva degli immortali come un monito.

Il Patto non vieta l'uso del potere. Vieta l'evidenza.

Un vampiro può dominare, manipolare, colpire.

Ma non deve mai farlo in modo che il mondo mortale sia costretto a vedere.

La violazione del Velo non è misurata in vittime, ma in attenzione. Non è il sangue versato a contare, ma gli sguardi che si voltano, le domande che restano senza risposta, i racconti che iniziano a circolare. Quando il Velo si assottiglia, la notte diventa instabile.

Per questo il Patto del Velo è sorvegliato con ferocia. Non per pietà verso i mortali, ma per sopravvivenza. I vampiri sanno che l'umanità non ha mai smesso di temere i mostri.

Ha solo smesso di crederci. E se tornasse a farlo, lo farebbe con armi, numeri e ossessione.

La Corte Velata esiste anche per questo. Non punisce chi uccide. Punisce chi espone.

Chi infrange il Patto del Velo non mette a rischio solo se stesso, ma tutti. Per questo le conseguenze sono rapide, definitive e spesso sproporzionate. Non come atto di giustizia, ma come contenimento. Il Velo non protegge i mortali dai vampiri.

Protegge i vampiri da ciò che accadrebbe se il mondo ricordasse davvero cosa vive nell'ombra.

E così, notte dopo notte, il Patto viene rinnovato.

Non con parole. Ma con silenzi mantenuti.

I Poteri Superiori

I poteri superiori non sono una naturale estensione dei poteri minori.

Non rappresentano semplicemente maggiore forza o controllo, ma un cambiamento di stato.

Un vampiro che accede ai poteri superiori non è solo più potente: è più lontano.

Questi poteri non si apprendono con il tempo né con l'abitudine. Emergono quando un vampiro ha attraversato abbastanza notti, abbastanza scelte e abbastanza conseguenze da non poter più tornare indietro. I poteri superiori non sono comuni né accessibili a tutti. E soprattutto, non sono mai neutrali.

Il loro utilizzo è sempre evidente, anche quando non è spettacolare. Lascia segni, genera voci, attira attenzioni. Un potere superiore non passa inosservato a lungo, né agli altri vampiri né alla Corte Velata. A differenza dei poteri minori, i poteri superiori non garantiscono mai un esito "pulito". Comportano sempre un costo narrativo e possono alterare in modo permanente il destino del personaggio.

Per questo motivo l'accesso ai poteri superiori non è automatico.

Richiede una valutazione organizzativa e può essere concesso, ritardato o negato in base al gioco svolto.

In Sub Umbra, il potere ultimo non è un premio.

È una soglia. E una volta oltrepassata, nessun vampiro rimane davvero lo stesso.

