

Associazione Culturale
Thorengard

Le Notti di Thorengard



Regolamento di Gioco

INDICE

Cos'è un Gioco di Ruolo dal Vivo?	3
Creazione del Personaggio	4
Scelta del Clan.....	4
Attributi.....	5
Abilità.....	7
Background.....	10
Pregi e Difetti.....	12
Chiamate	17
Chiamate di Danno.....	17
Chiamate Mentali.....	17
Chiamate Fisiche.....	18
Chiamate ad Effetto.....	19
Chiamate ad Area.....	21
Il Sangue	22
Generazioni e Caratteristiche di Sangue.....	22
Uso dei Punti sangue.....	22
Fine dei Punti Sangue: Frenesia.....	23
Discipline	24
Animalità.....	24
Ascendente.....	25
Auspex.....	26
Chimerismo.....	27
Demenza.....	28
Dominazione.....	29
Necromanzia.....	30
Oscurazione.....	31
Ottenebramento.....	32
Potenza.....	33
Proteide.....	33
Quietus.....	34
Robustezza.....	35
Sanguinus.....	35
Serpentis.....	36
Taumaturgia.....	37
Rituali.....	41
Valeren.....	45
Velocità.....	46
Vicissitudine.....	46
Equipaggiamento	48
Il Combattimento	49
Azioni Speciali di Gioco	51
Esperienza e Crescita del Personaggio	54
Il Live di Vampiri	56
Appendice: Alienazioni Mentali	57

COS'È UN GIOCO DI RUOLO DAL VIVO?



Per chi sta iniziando solo ora a esplorare il mondo dei giochi di ruolo, si deve dare prima una spiegazione riguardo al tipo di gioco in generale.

Il gioco di ruolo può essere considerata una recita, dove ogni giocatore interpreta un personaggio a propria scelta, il quale possiede determinate caratteristiche fisiche e psicologiche che ogni regolamento cerca quasi sempre di riportare come vantaggio o svantaggio in termini di gioco.

Il gioco è gestito da tre tipi di figure: *PG*, *PNG* e *MASTER*.

I *PG* sono i personaggi portati al live da un giocatore.

I *PNG* sono personaggi portati da *MASTER* o altri membri dello staff, i quali possono essere personaggi di trama del live o figure persistenti del *MONDO DI TENEBRA*.

I *MASTER* sono i veri e propri arbitri che controllano il lieto e corretto scorrimento del gioco, si distinguono per la casacca che indossano.

ATTENTI AL METAGIOCO!

Nei giochi di ruolo, il *METAGIOCO* (o metagaming, in inglese) è l'utilizzo di conoscenze del giocatore in una situazione in cui invece sarebbero richieste le conoscenze del personaggio. Un personaggio governato da un metagiocatore non agisce seguendo le proprie esperienze di gioco, né secondo il proprio background.

Alcuni esempi di metagioco:

- Modificare le azioni di un personaggio se il giocatore ha qualche conoscenza sulle intenzioni a lungo termine.
- Utilizzare alcuni tipi di attacco basati sui punti di forza o sulle debolezze di un mostro o di un altro personaggio, senza che il personaggio giocante ne sappia nulla.
- Modificare il comportamento del proprio personaggio verso altri personaggi in base alle relazioni di vita reale con gli altri giocatori.

- Utilizzare la conoscenza delle meccaniche di gioco per guadagnare vantaggi nel gioco.
- Considerare che una stranezza nel mondo di gioco sia un errore del Master piuttosto che qualcosa su cui indagare.
- Considerare che se un oggetto (spesso una cassa, una scrivania od una libreria) è espressamente nominato dal Master durante la descrizione iniziale di un'area, allora esso deve avere una qualche importanza nel gioco, ed esaminarlo immediatamente (ignorando quindi altri oggetti potenzialmente presenti nell'area).
- Decidere le azioni di un personaggio in base a come le meccaniche di gioco modificheranno il risultato.
- Qualunque azione basata sulla conoscenza che si sta partecipando ad un gioco.
- Modificare le reazioni dei personaggi non giocanti in maniera da contrastare deliberatamente i piani dei personaggi giocanti.
- Creare incontri ed avventure progettate specificatamente per contrastare le abilità dei giocatori.
- Durante la creazione di un personaggio, scegliere delle debolezze supponendo che molto probabilmente il Master non le sfrutterà a pieno, di fatto acquisendo delle opzioni aggiuntive senza pagare la corrispondente penalità.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO



La creazione del proprio vampiro è divisa in più fasi.

- Scelta del *CLAN*.
- Distribuzione dei punti negli *ATTRIBUTI*.
- Distribuzione dei punti nelle *ABILITÀ*.
- Distribuzione dei punti nei *BACKGROUND*.
- Distribuzione dei *PUNTI LIBERI*.
- Presentazione della scheda e del background ai *MASTER*.

SCelta DEL CLAN

Vedere il “Manuale di Ambientazione”.

I clan disponibili per giocare in *NOTTI DI THORENGARD: CAMARILLA* sono questi: Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventruè. È possibile scegliere altri clan soltanto previa autorizzazione da parte dei *MASTER*.

I clan disponibili per giocare in *NOTTI DI THORENGARD: SABBAT* sono: tutti i sette clan della Camarilla (esclusi i Tremere), Lasombra, Tzimisce, Gemelli di sangue, Vile/Pander, Gangrel di Città, Assamiti antitribù, Salubri Anticlan. È possibile scegliere altri clan soltanto previa autorizzazione da parte dei *MASTER*.

I clan *INDIPENDENTI* sono Assamiti, Giovanni, Ravnos Salubri, Seguaci di Set.

DIFETTI DEI CLAN E DISCIPLINE:

ASSAMITI: la pelle degli assamiti indipendenti diventa nera col passare del tempo, mentre gli antitribù, anche se viene placata la frenesia di sangue, sono costretti a giungere alla pienezza dei punti sangue. Gli assamiti possiedono le discipline *OSCURAZIONE*, *QUIETUS* e *VELOCITÀ*.

BRUJAH: il personaggio comincia con il difetto *IRASCIBILE*, spiegato nel capitolo pregi e difetti. I Brujah possiedono le discipline: *POTENZA*, *VELOCITÀ*, *ASCENDENTE*.

GANGREL: ogni volta che il personaggio entra in stato di frenesia deve aggiungere un tratto animale esteriore. Ogni 5 volte che il personaggio entra in frenesia, il personaggio perderà un punto di *CARISMA*. I Gangrel di campagna possiedono le discipline *PROTEIDE*, *ANIMALITÀ*, *ROBUSTEZZA* mentre i gangrel di città possiedono *PROTEIDE*, *OSCURAZIONE*, *VELOCITÀ*.

GIOVANNI: ogni volta che un Giovanni morde un bersaglio umano dichiara la chiamata *DOLORE! DIRETTO!*.

LASOMBRA: i Lasombra cominciano con il difetto *NESSUN RIFLESSO*. Possiedono le discipline *OTTENEBRAMENTO*, *POTENZA*, *DOMINAZIONE*.

MALKAVIAN: il personaggio comincia con una alienazione mentale. Possiedono le discipline *DEMENZA*, *OSCURAZIONE*, *AUSPEX*.

NOSFERATU: il personaggio comincia con il difetto *MOSTRUOSO*, spiegato nel capitolo pregi e difetti. Possiedono le discipline *OSCURAZIONE*, *POTENZA*, *ANIMALITÀ*.

RAVNOS: il personaggio deve scegliere un vizio che attanaglia la sua mente costantemente.

Possiede le discipline *CHIMERISMO*, *ANIMALITÀ*, *ROBUSTEZZA*.

SALUBRI: i salubri indipendenti sono costretti a *BERE* da vittime consenzienti (impedendogli di acquistare punti nell'abilità *CACCIARE*), mentre gli anticlan possono bere solo durante *FRENESIA DI SANGUE* o dopo aver sconfitto un nemico in battaglia. I salubri indipendenti possiedono *OBEAH*, *AUSPEX*, *ROBUSTEZZA*, i salubri anticlan possiedono *VALEREN*, *AUSPEX*, *ROBUSTEZZA*.

SEGUACI DI SET: quando vengono esposti a luce solare subiscono il doppio dei danni. Possiedono *SERPENTIS*, *OSCURAZIONE*, *ASCENDENTE*.

TOREADOR: esistono opere che portano in estasi i membri di questo clan, quindi ogni volta che sarà presente in gioco un oggetto che presenta un cartellino con scritto *ESTASI*, il personaggio dovrà rimanere a contemplarlo *ESTASIATO* per un numero di minuti pari a 10 meno il suo punteggio di volontà (questo effetto si applica una volta per live per oggetto). Possiedono le discipline *ASCENDENTE*, *VELOCITÀ*, *AUSPEX*.

TZIMISCE: sono costretti a passare il sonno diurno vicini alla loro terra di origine (può essere trasportata in piccole quantità). Possiedono *VICISSITUDINE*, *AUSPEX*, *ANIMALITÀ*.

TREMERE: non hanno un vero e proprio difetto, ma la loro tradizione impone che i neonati bevano il sangue degli anziani, mentre gli anticlan, dopo la prima vaulderie, sono segnalati da un marchio visibile solo dagli altri tremere. Possiedono le discipline *TAUMATURGIA*, *DOMINAZIONE*, *AUSPEX*.

VENTRUE: il personaggio comincia con il difetto *ESCULSIONE DI PREDA*. Possiedono le discipline *DOMINAZIONE*, *ASCENDENTE*, *ROBUSTEZZA*.

ATTRIBUTI

Gli attributi sono le caratteristiche fisiche e mentali generali del personaggio. Il punto segnato in nero, in ognuno di essi, rappresenta la presenza di un punto gratuito assegnato inizialmente.

Forza	●○○○○
Destrezza	●○○○○
Costituzione	●○○○○
Carisma	●○○○○
Volontà	●○○○○
Umanità	●○○○○

È necessario distribuire 9 punti in questi 6 attributi. Ogni punto equivale a un costo, di punti da distribuire, pari al valore del punto che si possiede al momento dell'aggiunta.

Questo vuol dire che se voglio posizionare il secondo punto in FORZA, devo spendere un punto, perché 1 era il valore che il personaggio già possedeva; se invece volessi aumentare ancora l'attributo da 2 a 3 dovrei spendere 2 punti, da 3 a 4 devo spenderne 3 e così via.

Da notare che ogni attributo possiede un punto di base.

DESCRIZIONE DEGLI ATTRIBUTI

FORZA: la forza determina la potenza fisica del personaggio, quindi che carichi riesce a sollevare e quante ferite riesce a infliggere con i suoi colpi in corpo a corpo o con armi da mischia.

Un personaggio che possiede 5 in questo attributo ha la forza dei più prestanti tra gli umani.

DESTREZZA: la destrezza rappresenta l'agilità e l'accuratezza del movimento del personaggio. È molto importante per coloro che vogliono combattere in corpo a corpo o usare armi a distanza come le armi da fuoco. Il punteggio di destrezza di un personaggio determina il numero di attacchi a mani nude, con armi da mischia o armi da fuoco che può sferrare.

COSTITUZIONE: la costituzione è la capacità del vampiro di resistere ai colpi. È fondamentale per i personaggi votati al combattimento, poiché

con questo attributo è possibile *ASSORBIRE* i danni subiti.

Quando un personaggio vampiro subisce un danno, deve ogni volta sottrarre a esso il proprio punteggio di costituzione per determinare il valore effettivo di ferite subite.

Questa capacità si diversifica in vari casi:

Assorbimento di danni Contudenti: per i quali la costituzione è considerata doppia.

Assorbimento di danni Letali: per i quali la costituzione è considerata a valore normale.

Assorbimento di danni Aggravati: per i quali la costituzione non viene considerata, rendendo quindi impossibile l'assorbimento.

CARISMA: questo attributo rappresenta il connubio tra aspetto e capacità persuasive del personaggio. È molto utile per i vampiri che fanno uso di *DISCIPLINE* che ammaliano le menti.

VOLONTÀ: questo attributo rappresenta la forza mentale del vampiro, la quale lo rende più resistente agli attacchi mentali di altri vampiri. Ogni *CHIAMATA MENTALE*, ha effetto su chi lo subisce, solo se la sua volontà è inferiore al *VALORE X* (spiegato sotto il capitolo *CHIAMATE*). Un personaggio con alto valore di *VOLONTÀ* è sicuramente un individuo sicuro e inflessibile.

Il punteggio di volontà, inoltre, permette di riuscire in imprese o azioni, in cui falliremmo solitamente o in cui si è già fallito.

Una volta per raduno, pari al proprio punteggio di volontà, il personaggio può aumentare il valore *X* di una qualsiasi chiamata di un punto oppure aggiungere un attacco durante la *FASE DI ATTACCO*, oppure una difesa o una schivata durante la *FASE DI DIFESA*. Si possono utilizzare più punti volontà nello stesso turno di gioco per aumentare gli attacchi o le difese, mentre è possibile aumentare il valore di una chiamata solo una volta per chiamata.

Questo attributo, inoltre, è estremamente utile per coloro che fanno uso di *DISCIPLINE TAUMATURGICHE*.

UMANITÀ: questo attributo determina se il vampiro è più voltato alla bestia dentro di lui o al lato umano.

Il lato umano è quello che più nega la natura assassina della bestia e permette di controllare la sete del vampiro e la sua rabbia. L'umanità è un attributo che richiede, quindi, anche un serio impegno di interpretazione: più è bassa l'umanità,

più il personaggio risulterà irascibile e portato a bere sangue e a uccidere; più è alta e più tenderà di convivere, contrastare la sua sete e la sua rabbia.

Il punteggio di umanità può variare nel tempo a seconda di come il comportamento del vampiro muta nel tempo. Ad ogni modo gli unici che possono variare questo attributo sono i *MASTER*.

Dal punto di vista del gioco, il punteggio di umanità da svantaggi sociali al vampiro in base al suo punteggio.

PUNTEGGIO DI UMANITÀ:

●○○○○ - Il personaggio subisce la chiamata *FURIA 4!* Ogni volta che vede un altro individuo ferirsi (*FRENESIA DI SANGUE* dovuta alla vista della pura vitae), ogni volta che beve del sangue (*FRENESIA DI SANGUE*), ogni volta che viene ferito e ogni volta che riceve insulti o ha motivo di arrabbiarsi (*FRENESIA DI RABBIA*). Un vampiro con tale punteggio è estremamente instabile, tuttavia gli effetti della vista del sangue possono essere evitati per 10 minuti spendendo un *PUNTO VOLONTÀ*.

●●○○○ - Il personaggio subisce la chiamata *FURIA 3!* Ogni volta che ha seri motivi di arrabbiarsi (*FRENESIA DI RABBIA*, esempio: minacce al vampiro stesso, insulti pesanti), ogni volta che beve sangue. Questo è il punteggio di umanità medio di ogni membro del Sabbat, il quale determina un comportamento aggressivo che vede generalmente l'umano come cibo.

●●●○○ - Il personaggio subisce la chiamata *FURIA 2!* Ogni volta che beve sangue (*FRENESIA DI SANGUE*) e ogni volta che viene sottoposto ad alte pressioni psicologiche (*FRENESIA DI RABBIA*, esempio: minacce a persone). Questo è il punteggio del medio vampiro che vive tra i membri della Camarilla.

●●●●○ - Il personaggio subisce la chiamata *FURIA 1!* Ogni volta che il personaggio beve sangue (*FRENESIA DI SANGUE*). Un punteggio di umanità così alto prevede un comportamento mansueto e di estremo rispetto verso i mortali.

●●●●● - Raggiungere questo punteggio di umanità è praticamente impossibile. In pochi possono raccontare cosa provino i vampiri con tale soppressione della bestia.

ABILITÀ

Le abilità rappresentano ciò che il personaggio ha appreso sia nella sua vita mortale che nella sua vita oscura. Alla creazione del personaggio si hanno a disposizione 11 punti da distribuire in 13 abilità, con un massimo di 3 punti ciascuna.

Accademiche	○○○○○
Armi da Fuoco	○○○○○
Cacciare	○○○○○
Finanza	○○○○○
Informatica	○○○○○
Lingue	○○○○○
Medicina	○○○○○
Mischia	○○○○○
Occulto	○○○○○
Politica	○○○○○
Rissa	○○○○○
Schivare	○○○○○
Scienze	○○○○○

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

ACCADEMICHE: rappresenta la conoscenza che il personaggio ha della letteratura o delle materie classiche.

- - Il personaggio ha letto qualche brano alle scuole medie.
- - Il personaggio si è diplomato con il massimo dei voti a un liceo classico.
- - Il personaggio è laureato in letteratura.
- - Il personaggio è un affermato scrittore o critico letterario o storico. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *CONTATTI (ACCADEMICHE)*
- - Il personaggio molto probabilmente ha collaborato o ha scritto un'opera di importanza storica. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *ALLEATI (ACCADEMICHE)*

ARMI DA FUOCO: questa abilità rappresenta la conoscenza nelle armi da fuoco e l'esperienza che il personaggio ha nell'utilizzarle. In base al punteggio che egli possiede in questa abilità, può effettuare manovre speciali. In ogni caso, una

volta esaurito il numero di attacchi a disposizione, bisognerà aspettare 5 secondi prima di ricominciare.

- - Il personaggio ha usato qualche volta un'arma a gas. È in grado di usare armi da fuoco leggere con le quali può effettuare un solo attacco.
- - Il personaggio ha sparato qualche volta. Inoltre è in grado di utilizzare armi da fuoco automatiche e medie come fucili e mitra. Il personaggio è in grado di effettuare un numero di attacchi pari al suo punteggio di destrezza.
- - Il personaggio può infliggere danni letali con uno dei suoi colpi. Il personaggio è in grado di effettuare un attacco anche con la mano secondaria, se vi impugna un'arma da fuoco.
- - Il personaggio può rendere letali due dei suoi attacchi.
- - Il personaggio può effettuare, per mano, un numero di attacchi pari alla propria *DESTREZZA* infliggendo danni letali in ogni suo attacco. La mano secondaria causa danni contundenti, a meno che non possieda il pregio *AMBIDESTRO*.

CACCIARE: è la capacità del vampiro di nutrirsi dai mortali, garantendo a ogni live una scorta di punti sangue iniziali.

- - Il personaggio comincia con 1 punto sangue extra.
- - Il personaggio comincia con 3 punti sangue extra.
- - Il personaggio comincia con 5 punti sangue extra.
- - Il personaggio comincia con 7 punti sangue extra.
- - Il personaggio comincia con 9 punti sangue extra.

In base al proprio punteggio di cacciare e ai bonus ai punti sangue, ogni giocatore può uscire dal gioco 15 minuti per poter ricaricarsi del proprio bonus di punti sangue.

FINANZA: rappresenta la conoscenza in campo commerciale, finanziario del personaggio. È estremamente utile nelle trattative o nella valutazione di articoli, ad esempio armi o droga.

- - Ha seguito lezioni di economia.
- - Laureato in economia e commercio.

●●●○ - Potrebbe essere un ottimo agente di borsa.

●●●○ - Molte aziende si rivolgono a te per consigli finanziari. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *CONTATTI (FINANZA)*

●●●● - Imprenditore di fama internazionale. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *ALLEATI (FINANZA)*

INFORMATICA: questa abilità delinea l'esperienza e la conoscenza nell'uso dei computer e dei sistemi informatici. È molto utile nelle intersezioni.

●○○○ - Il personaggio è in grado di installare videogiochi.

●●○○ - Il personaggio è in grado di utilizzare al meglio tutte le funzioni di un PC.

●●○○ - Il personaggio sa come programmare un software.

●●●○ - Il personaggio vive una vita agiata con i frutti dei suoi lavori informatici. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *CONTATTI (INFORMATICA)*

●●●● - Il personaggio è un programmatore o un hacker di fama internazionale. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *ALLEATI (INFORMATICA)*

LINGUE: determina la conoscenza o l'esperienza nel parlare linguaggi stranieri, compreso il latino. Al momento dell'assegnazione dei punti in questa abilità, il personaggio dovrà dichiarare i linguaggi da lui conosciuti.

●○○○ - Il personaggio conosce una lingua extra.

●●○○ - Il personaggio conosce due lingue extra.

●●○○ - Il personaggio conosce 4 lingue extra.

●●●○ - Il personaggio conosce 8 lingue extra.

●●●● - Il personaggio conosce 16 lingue.

Utilizzare le lingue a propria disposizione in gioco è una tattica molto efficace per non far scoprire le informazioni da chi può sentire a distanza come coloro che dispongono di *AUSPEX*.

Per rendere in gioco questa azione è necessario pronunciare, prima della frase da dire, la lingua in cui si vuole parlare. Esempio: *SPAGNOLO!* "Come è andata la transazione?"

MEDICINA: è la conoscenza più o meno accurata del corpo umano. Può essere utile nell'accertamento delle cause di morte di mortali o nel riconoscimento di ferite e della loro origine.

●○○○ - Ha seguito un corso di pronto soccorso.

●●○○ - Paramedico

●●○○ - Laureato in medicina e tirocinante in un ospedale.

●●●○ - Opera e lavora da affermato medico. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *CONTATTI (MEDICINA)*

●●●● - Medico di fama internazionale. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *ALLEATI (MEDICINA)*

MISCHIA: rappresenta la capacità che il personaggio possiede nel maneggiare armi da mischia come coltelli, spade, mazze e altri oggetti contundenti.

In base al punteggio che possiede in questa abilità, il personaggio può compiere azioni speciali:

●○○○ - Il personaggio ha maneggiato il coltello qualche volta. Può evitare un qualsiasi colpo di arma o a mani nude effettuando una parata.

●●○○ - Il personaggio è sopravvissuto a qualche combattimento di strada difendendosi con una gamba di sedia. Può evitare un numero di colpi provenienti da armi da mischia o a mani nude, parando con la sua arma, pari al suo punteggio di *DESTREZZA*.

●●○○ - Il personaggio può dichiarare *A TERRA X!* (*X* è il suo valore di forza) con un *ARMA MEDIA O PESANTE*, unicamente colpendo le gambe avversarie.

●●●○ - Il personaggio può dichiarare *DISARMO X* (*X* è il suo valore di forza) con tutte le armi da mischia, colpendo unicamente l'arma avversaria. Il personaggio è in grado di usare due armi da mischia.

●●●● - Il personaggio aggiunge 1 a tutti i valori *X* di chiamate con armi da mischia. Inoltre può dichiarare *DISARMO X* anche in *FASE DI DIFESA*, durante una parata.

OCCULTO: delinea la conoscenza di tradizioni, pratiche magiche e rituali. Nel mondo di tenebra questa conoscenza può risultare una salvezza.

●○○○ - Il personaggio ha sfogliato alcuni libri newage.

●●○○○ - Ha constatato la verità che risiedeva dietro alcune leggende. Un personaggio dotato di *auspex* può riconoscere la *PRESENZA DI ALIENAZIONI MENTALI* nella sua aura.

●●●○○ - Il personaggio ha avuto e studia tutt'ora esperienze fuori dal normale, ha una discreta conoscenza del mondo dei vampiri, sa dell'esistenza dei licantropi. Un personaggio dotato di *auspex* è in grado di riconoscere le aurore dei lupini.

●●●●○ - Il personaggio riesce con facilità a identificare fonti di informazioni false da quelle veritiere nel campo dell'occulto. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *CONTATTI (OCCULTO)*. Il personaggio è a conoscenza dell'esistenza degli spettri e conosce i loro comportamenti ed è in grado di percepire le loro aurore con l'uso di *auspex*.

●●●●● - È a conoscenza di verità del mondo del sovrannaturale che forse è meglio non dire. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *ALLEATI (OCCULTO)*. Il personaggio conosce l'esistenza di maghi, fatati e di tutte le altre creature sovrannaturali riconoscendo ogni aura.

POLITICA: delinea la conoscenza attuale e le vicende contemporanee della politica nazionale e mondiale. È utile in determinate intersessioni, soprattutto trattando con persone importanti nel campo dei mortali.

●○○○○ - Il personaggio è un normale attivista.

●●○○○ - Studente di scienze politiche.

●●●○○ - Gestore di campagne elettorali.

●●●●○ - Carriera più affermata in campo politico. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *CONTATTI (POLITICA)*.

●●●●● - Politico di fama internazionale. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *ALLEATI (POLITICA)*.

RISSA: rappresenta la capacità e l'esperienza che il personaggio ha nella lotta. È estremamente importante durante le situazioni di corpo a corpo, poiché determina il numero di parate che il personaggio può effettuare. Il tutto verrà spiegato meglio nel capitolo riguardante il *COMBATTIMENTO*. In base al punteggio di *RISSA* il personaggio può effettuare particolari attacchi:

●○○○○ - Il personaggio ha una minima esperienza di combattimento corpo a corpo. Può effettuare una parata per difendersi.

●●○○○ - Il personaggio ha seguito un corso di autodifesa. Il personaggio è in grado di effettuare un numero di parate pari al suo punteggio di *DESTREZZA*.

●●●○○ - Il personaggio ha una egregia esperienza di arti marziali e combattimento da strada, così può tentare di atterrare l'avversario al momento di una sua *PARATA* (vedere capitolo combattimento), dichiarando così, sull'attaccante la chiamata *A TERRA X!* dove *X* rappresenta il valore di *FORZA* del personaggio. Inoltre, egli può parare colpi inferti da avversari armati di *ARMI CORTE* (è ovvio che il personaggio non intercetta la lama di un coltello a mani nude, ma semplicemente intercetta il polso). Il personaggio può effettuare un attacco anche con la mano secondaria.

●●●●○ - Il personaggio è un maestro in una disciplina marziale da corpo a corpo. Questo grado di esperienza gli permette di disarmare un qualsiasi avversario dotato di *ARMI CORTE*, di cui egli abbia parato un colpo. Il valore *X* rappresenta il valore di forza.

●●●●● - Il personaggio è uno dei migliori lottatori al mondo, per lui solo uno stolto affiderebbe la sua vita a un'arma. In quanto tale, egli può atterrare e disarmare qualsiasi avversario a portata di corpo a corpo; di conseguenza può dichiarare *A TERRA X!* e *DISARMO X!* su qualsiasi avversario in corpo a corpo e indipendentemente dall'arma con cui lo sta fronteggiando o dalla *FASE DI COMBATTIMENTO*. Il valore *X* rappresenta il valore di forza.

SCHIVARE: rappresenta la capacità reattiva del personaggio nell'evitare imminenti pericoli, per la maggior parte delle volte riferito ad attacchi in corpo a corpo.

Un personaggio dotato di questa abilità può schivare un numero di attacchi in corpo a corpo, pari al punteggio che possiede in tale abilità.

Inoltre, in base a tale punteggio, egli impara modi diversi per scampare ai pericoli.

- - Il personaggio è in grado di evitare un colpo in corpo a corpo.
- - Il personaggio è in grado di evitare un numero di attacchi in corpo a corpo pari al punteggio di *DESTREZZA*.
- - Il personaggio è in grado di evitare un colpo di arma da fuoco, originato entro 10 metri, correndo verso un riparo entro 5.
- - Il personaggio è in grado di evitare due colpi di arma da fuoco, originati entro 10 metri, correndo verso un riparo entro 5 metri.
- - Il personaggio è in grado di evitare tre colpi di arma da fuoco in qualsiasi situazione.

SCIENZE: delinea la conoscenza delle materie di natura scientifica come la fisica e la chimica. È utile a coloro che intendono fare affari con società che lavorano in questo tipo di campi, come aziende farmaceutiche, aziende specializzate in sviluppo di nuove sostanze.

- - Il personaggio era bravo in scienze alle medie.
- - Il personaggio ha un diploma scientifico.
- - Il personaggio è laureato in una materia scientifica.
- - Il personaggio lavora in un laboratorio o scrive per una rivista a carattere scientifico. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *CONTATTI (SCIENZE)*
- - Il personaggio è uno scienziato di fama mondiale. Il personaggio ottiene un punto di partenza nel background *ALLEATI (SCIENZE)*

BACKGROUND

Il background è parte fondamentale della creazione del personaggio, poiché attraverso esso il giocatore distribuirà 5 punti nelle seguenti voci.

Questi parametri si chiamano appunto *BACKGROUND*, incrementabili da 1 a 5.

ALLEATI: determina il numero e l'importanza degli alleati umani che possiedi, i quali possono aiutarvi nell'avere equipaggiamento, materiale o informazioni. Si dividono in (*criminalità, polizia, politica, informatica, scienze, medicina, occulto, accademiche, finanza*). In termini di gioco, questo parametro consente di contattare un numero di volte, pari al punteggio di questo background, il proprio *ALLEATO* per chiedergli di provare a svolgere un compito.

CONTATTI: determina il numero e l'importanza dei contatti che possono fornire informazioni. Si dividono in (*criminalità, polizia, politica, informatica, scienze, medicina, occulto, accademiche, finanza*). In termini di gioco, questo parametro consente di contattare un numero di volte, pari al punteggio di questo background, il proprio contatto per provare a chiedere informazioni.

FAMA: determina quanto il personaggio è conosciuto nel mondo dei mortali o magari quanto lo era nella sua vita da mortale.

GREGGE: determina la quantità di vene di cui un vampiro dispone per nutrirsi. Questo background permette al personaggio di avere gli stessi vantaggi, di inizio raduno, della abilità *CACCIARE*.

INFLUENZA: determina il controllo che ha il vampiro sulla società dei mortali, la quale di certo potrà permettergli di accedere, più o meno, a informazioni o favori importanti. Si dividono in (*criminalità, polizia, politica, informatica, scienze, medicina, occulto, accademiche, finanza*)

MENTORE: rappresenta l'importanza del vampiro che guida e vi aiuta nel sentiero della vostra non-vita. Può essere anche il proprio sire. È possibile acquistare fino al secondo punto, oltre è necessaria l'approvazione dei master.

- – Di poca influenza (Ancilla)
- – Gode di rispetto (Anziano)
- – È molto influente (Primogenito)
- – Possiede molto potere (Principe)
- – Eccezionalmente potente (Conciliatore)

RISORSE: indica la capacità d'acquisto o la possibilità di ottenere del denaro, come uno stipendio, un'attività imprenditoriale o illegale. Saranno espliciti i valori di RISORSE per ogni incremento:

- – Compendio mensile di 500 €
- – Compendio mensile di 1200 €
- – Compendio mensile di 3000 €
- – Compendio mensile di 9000 €
- – Compendio mensile di 30000 €

SEGUACI: questo parametro indica il numero di seguaci a cui il personaggio affida determinate commissioni. Per la maggior parte delle volte, questi individui sono ghoul o persone care che hanno caratteristiche particolari (meglio saranno descritte nel background meglio sarà per il PG). Meglio non abusarne, possono ribellarsi o evitarvi. In termini di gioco, questo parametro permette a un *CONTATTO* o a un *ALLEATO* (se sono dei ghoul) di portare a termine un compito da voi assegnato con MOLTA DEDIZIONE, questo vantaggio può essere usato un numero di volte per live pari al punteggio che si possiede in questo background.

STATUS: indica la posizione e la fama che il personaggio riveste nella sua *FAZIONE* (camarilla o sabbat). È possibile ottenere il terzo pallino solo con il consenso dei master.

- – Conosciuto (Neonato)
- – Rispettato (Ancilla)
- – Stimato (Anziano)
- – Potente (Primogenito)
- – Autorevole (Principe)

DISTRIBUZIONE DEI PUNTI NELLE DISCIPLINE

Al momento della creazione un vampiro dispone di un punto nelle tre discipline del proprio clan.

DISTRIBUZIONE DEI PUNTI LIBERI

I punti liberi servono a delineare in maniera migliore le capacità di un PG. A questo pro, vengono forniti 15 punti da spendere. È possibile con questi incrementare *ATTRIBUTI*, *ABILITÀ* e *DISCIPLINE*.

Il costo di incremento è il seguente:

Incremento Attributo: 6 punti liberi. Non è possibile portare a 5 un attributo.

Incremento Abilità: 2 per incrementare punto di una abilità già scelta in creazione, 3 punti per ottenere una nuova abilità.

Incremento Disciplina: 7 per incrementare discipline già in possesso, 7 per primo punto in una disciplina non di clan, tra cui: *auspex*, *ascendente*, *animalità*, *dominazione*, *oscurazione*, *potenza*, *robustezza*, *velocità*.

Incremento Background: 1 punto per incremento. (Non è possibile incrementare la voce "generazione")

Pregi e Difetti: spendendo punti liberi è possibile selezionare *PREGI* o *DIFETTI* per "colorire" il proprio PG. I pregi sottraggono i *PUNTI LIBERI* garantendo vantaggi, i difetti aumentano punti liberi poiché causano svantaggi evidenti. **ATTENZIONE!** Il numero massimo di *PUNTI LIBERI*, guadagnabili da difetti, è pari a 5.

PREGI E DIFETTI

PREGI

Il valore tra parentesi rappresenta il numero di *PUNTI LIBERI* da sottrarre dal proprio massimale

PREGI FISICI

AMBIDESTRO (-3): il personaggio guadagna un attacco e una difesa (di parata) extra con la mano

secondaria, quindi se si ha la possibilità di combattere con due armi da mischia, si godrà di un parata ulteriore e un attacco ulteriore, se ha invece la possibilità di combattere con entrambe le mani (*RISSA 3*), si godrà dello stesso beneficio. Grazie a questo pregio, il danno portato dalla mano secondaria non subisce le consuete penalità descritte nell'*AZIONE SPECIALE COMBATTERE CON DUE ARMI*.

EQUILIBRIO FELINO (-1): il personaggio può aggiungere un bonus di uno alla propria forza per resistere alla chiamata *A TERRA!*

SENSO SVILUPPATO (-2): il personaggio è in grado di percepire meglio con uno dei cinque sensi, vantaggio notevole se combinato con *AUSPEX*, infatti si godono i seguenti vantaggi:

AUSPEX E UDITIONE SVILUPPATO: è possibile ascoltare conversazioni da 20 metri al posto che da 10.

AUSPEX e TATTO SVILUPPATO: il potere di *TOCCO DEGLI SPIRITI* è di molto migliorato, da notevoli vantaggi quando si interpella il master per le informazioni.

AUSPEX e VISTA SVILUPPATA: il personaggio somma un +1 al suo valore di *AUSPEX* **solo** nel difendersi dagli attacchi di *VELOCITÀ*.

AUSPEX e OLFATTO SVILUPPATO: il personaggio è in grado di memorizzare un numero di odori pari al suo punteggio di *VOLONTÀ*, ogni serata.

AUSPEX e GUSTO SVILUPPATO: il personaggio può memorizzare il sapore di un numero di determinati tipi di sangue, pari al suo punteggio di *VOLONTÀ*.

NOTA: QUESTO PREGIO PUO' ESSERE SELEZIONATO PIU' VOLTE PER OTTENERE UN ALTRO DEI 5 SENSI SVILUPPATI.

METABOLISMO EFFICIENTE (-3): il personaggio guadagna un punto sangue extra per ogni 3 che ingerisce.

PREGI MENTALI

ATTITUDINE ALLE LINGUE (-1): il personaggio aggiunge una lingua al suo totale riportato dalla abilità *LINGUE*. Il personaggio deve, per prendere questo pregio, possedere almeno un punto in lingue.

SONNO LEGGERO (-2): durante il sonno diurno, siete in grado di svegliarvi alla prima percezione di pericolo, inoltre, se il personaggio è in stato di torpore da ferite, può svegliarsi due minuti prima rigenerandosi.

ANIMO TRANQUILLO (-3): tutte le chiamate *FOBIA!* (anche da fuoco) e *FURIA!*, quando vengono rivolte contro il personaggio, contano la loro *X* ridotta di 1.

VOLONTÀ FERREA (-3): il personaggio, spendendo un punto volontà, può considerare la chiamata legata a un tentativo dell'uso della disciplina *DOMINAZIONE*, ridotta di 1.

PREGI SOCIALI

DEBITO DI GRATITUDINE (da -1 a -3 a seconda dell'importanza del debito): un Anziano vi deve un debito di gratitudine, prima o poi si sdebiterà.

LEADER NATO (-4): spendendo un punto volontà, il valore di *X* della chiamata *COMANDO* dei poteri di *DOMINAZIONE* aumentano di 2 al posto che 1.

SIRE DI PRESTIGIO (-1): il personaggio aggiunge 1 punto al punteggio di *MENTORE* (se è il proprio sire) e il suo sire sarà famoso tra i vampiri.

PREGI SOVRANNATURALI

MEDIUM (-2): il personaggio è in grado di avvertire presenze e spiriti, con la possibilità di parlargli e ascoltarli. Può essere molto pericoloso.

RESISTENZA ALLA MAGIA (-2): il personaggio considera ogni chiamata proveniente da *TAUMATURGIA* o *MAGIA* ridotta di 2.

FORTUNATO (-2): ogni volta che il personaggio spende un punto volontà per aumentare parate o schivate, queste aumenteranno ancora di uno. Forse, qualcuno lo protegge...

INVINCOLABILE (-6): il personaggio è immune agli effetti mentali dei legami di sangue.

ORACOLO (-3): il personaggio è in grado di predire il futuro scrutando determinati segni. I *MASTER* vi faranno sapere quando sarà possibile usare questo potere.

SPIRITO GUIDA (-3): il personaggio è guidato da uno spirito che lo aiuta a procedere nella sua non-vita. Il potere di questo spirito è deciso dallo staff. La presenza dello spirito guida deve essere giustificata nel background.

AMORE VERO (-3): l'amore del personaggio per un altro individuo è sopravvissuto alla non morte e la sua presenza gli dà forza. Ogni volta che questa persona è entro 10 metri da voi, spendendo un punto volontà potrete aumentare di due una chiamata al posto che di uno; il vostro punteggio di volontà aumenterà di uno. Per acquistare questo pregio il personaggio dovrà possedere almeno un punteggio di umanità pari a 3.

NOVE VITE (-6): il destino è sempre generoso con il personaggio. Il personaggio possiede una sovranaturale capacità di sopravvivere: ogni volta che il personaggio si trova in una situazione di pericolo sfavorevole, il giocatore può chiedere l'intervento di un master per far sì che la situazione muti in suo favore (nei limiti del possibile). Questo potere funziona nove volte in tutta la non-vita del vampiro. È possibile chiedere ad un master di seguire la scena in modo da poter usare questo potere al momento opportuno.

DIFETTI

Il valore tra parentesi rappresenta il numero di *PUNTI LIBERI* da aggiungere dal proprio massimale; il massimo di bonus ai punti liberi acquisibile da difetti è +5.

DIFETTI FISICI

14^ GENERAZIONE (+3): il personaggio è quello che tutti i vampiri considerano un *SANGUE DEBOLE*. Questa generazione è cacciata in molti principati. Il suo massimale di punti sangue è 10 e ogni sua spesa di punti sangue per attivare discipline o per potenziarsi è aumentata di 1. Chi acquista questo difetto deve anche acquistare il difetto *SANGUE DEBOLE*.

SANGUE DEBOLE (+2): il personaggio è a tutti gli effetti considerato un *VILE* (dal punto di vista delle regole), oltre al fatto che 2 volte su 10 il suo *ABBRACCIO* uccide le sue vittime. Il personaggio non può effettuare legami di sangue.

PUZZA DI TOMBA (+1): il personaggio si trascina un odore di marcio e putrescenza. Ogni chiamata della disciplina *ASCENDENTE* è diminuita di 1. Il giocatore deve avvisare gli altri intorno a lui che sentono un odore nauseante.

UN SOLO OCCHIO (+2): il personaggio è dotato di un solo occhio funzionante. In gioco egli godrà di un attacco, una difesa in meno con qualsiasi arma.

DEFORMITÀ (+4): il personaggio è deforme in qualche maniera da lui decisa, causandogli la perdita di un punto in un valore fisico a sua scelta (minimo 1), della diminuzione a 1 del carisma. Questo difetto va portato in gioco con un adeguato costume.

FERITA PERMANENTE (+3): al momento dell'abbraccio avevate una ferita che la non morte non ha saputo rigenerare. Ogni notte il personaggio si sveglia con 3 danni letali, i quali possono essere rigenerati normalmente. Il

giocatore deve rendere in gioco questo difetto simulando una cicatrice.

GUARIGIONE LENTA (+3): il vostro sangue non guarisce bene le ferite. Per il personaggio le ferite letali guariscono ogni 2 punti sangue spesi, mentre i danni aggravati ogni 10.

MOSTRUOSO (+2): l'abbraccio ha risvegliato in voi la bestia nella sua forma esteriore. Il personaggio dovrà truccarsi in modo da apparire del tutto orribile. *I Nosferatu non possono selezionare questo difetto.*

STORPIO (+3): una o tutte e due le gambe del personaggio sono danneggiate. Non è per lui possibile correre e subirà una perenne penalità di -1 alla destrezza.

DIPENDENZA (+2): il personaggio conserva dalla sua vita mortale la dipendenza per un determinato tipo di sostanze. Almeno una volta a serata dovrà andare a cacciare per bere da un umano che abbia assunto la sostanza da cui il personaggio è dipendente.

DIFETTI MENTALI

ESCLUSIONE DI PREDA (+2): il personaggio è costretto a nutrirsi di un solo tipo di prede, questo gli darà un malus di -2 ai punti sangue iniziali e ogni incremento della abilità cacciare gli costerà doppio.

I ventrue non possono selezionare questo difetto.

IMPEDIMENTO LESSICALE (+1): il personaggio soffre di sindromi psichiche che gli provocano disturbi nell'espressione linguistica. In gioco questo potere deve essere interpretato. Ogni incremento dell'abilità *LINGUE* costerà il doppio.

INCUBI (+1): durante il sonno diurno la mente del personaggio è devastata da terribili incubi, che si percuotono sulla sua veglia.

In base al punteggio di **VOLONTÀ** il personaggio sarà afflitto da alienazioni mentali riguardanti l'incubo:

(+1): il personaggio vive con visioni dei suoi incubi che gli si presentano ogni 30 minuti, portando con se altre due alienazioni mentali.

(+2): il personaggio vive con visioni dei suoi incubi che gli si presentano ogni ora, portando con se un'alienazione mentale coerente con l'incubo.

(+3): il personaggio vive con visioni dei suoi incubi che gli si presentano ogni 2 ore.

(+4): il personaggio vive con visioni dei suoi incubi che gli si presentano ogni 4 ore.

(+5): il personaggio avrà, una volta a live una visione del suo incubo.

SONNO PESANTE (+1): il personaggio non riesce a svegliarsi in tempi brevi dal torpore diurno o da ferite.

Se sollecitato durante il sonno diurno egli non si sveglierà.

Il tempo per rigenerarsi dalle ferite e svegliarsi dal torpore è aumentato di 2 minuti.

AMNESIA (+2): non ricordate alcune parti o tutto il vostro passato. Alcuni ricordi tornano per tormentarvi.

Questo difetto è gestito dai master.

FOBIA (+2): il personaggio si porta dietro una particolare fobia dalla sua vita mortale. Ogni volta che gli si presenterà l'oggetto della sua fobia, egli subirà la chiamata **ORRORE! DIRETTO!**

IRASCIBILE (+2): ogni pressione psicologica che possa far innescare la chiamata **FURIA X!** legata all'umanità del personaggio è aumentata di 1, in più ogni chiamata **RABBIA!** Viene considerata **FURIA!**. I brujah non possono acquistare questo difetto.

LUNATICO (+2): il personaggio è più aggressivo nella fase di luna crescente. Durante questo periodo il personaggio considera le chiamate **FOBIA!** (**ANCHE DA FUOCO!**) e **FURIA!** Aumentate di uno.

VENDICATIVO (+2): ogni volta che il personaggio subisce un'offesa fisica o psicologica subirà la chiamata *FURIA!* Come se avesse umanità 1. Coloro che possiedono un valore di umanità pari a 1, subiranno la chiamata *FURIA DIRETTO!*

VOLONTÀ DEBOLE (+3): quando il personaggio subisce gli effetti delle discipline *ASCENDENTE* o *DOMINAZIONE* la sua volontà vale ridotta di uno.

DIFETTI SOCIALI

NEMICO (da +1 a +5): il personaggio ha un nemico tra i vampiri. Il suo potere dipende dal valore che si da a questo difetto, il quale è identico al background *MENTORE*. Attenzione: più il nemico è potente più questo avrà possibilità per mettervi i bastoni fra le ruote.

OSCURO SEGRETO (+1): il personaggio si trascina un terribile segreto che farebbe bene a difendere. Il segreto deve essere specificato nel background del personaggio.

RISENTIMENTO DEL SIRE (+1): siete disprezzati dal vostro sire ed egli coglie ogni occasione per danneggiarvi.

SCAMBIO DI IDENTITA' (+1): qualcuno ha fatto uso della vostra identità per macchiarvi di colpe che non avete commesso. Questo difetto è da definire nel background.

SIRE INFAME (+1): il vostro sire era disprezzato da molti vampiri. Il giocatore deve sottrarre un punto dal punteggio di background *MENTORE*, se questo è il suo sire.

CACCIATO (+4): un cacciatore o una congrega di questi fanatici religiosi vi dà la caccia poiché pensa che voi siate una minaccia per l'umanità. Attenzione! I cacciatori possono essere molto fastidiosi.

MEMBRO IN PROVA (+4): il personaggio ha appena tradito una setta per entrare in un'altra. Tutte le persone vi guarderanno con sospetto. Il personaggio, se possiede un punteggio di *STATUS* deve ridurlo di 1.

DIFETTI SOVRANNATURALI

MALEDETTO (valore variabile): il personaggio è vittima di una o più maledizioni di cui lui può o non può sapere le origini.

(+1): se il personaggio rivela un segreto, il tradimento avrà conseguenze negative.

(+2): il personaggio balbetta quando deve descrivere una scena di cui lui è testimone.

(+3): qualunque strumento il personaggio tocchi si rompe o funziona male.

(+4): le persone che ami o ammiri diventano tuoi nemici.

(+5): ogni tuo trionfo si corrompe o viene vanificato in qualche modo.

NESSUN RIFLESSO (+1): il personaggio non viene riflesso negli specchi ne può essere fotografato o ripreso.

REPULSIONE ALL'AGLIO (+1): qualsiasi fonte che produca odore di aglio vi schifa a tal punto da non poter avvicinarvi, IN NESSUN MODO.

PRESENZA LUGUBRE (+1) : inconsapevolmente ogni creatura vi riconosce come non morti, mettendoli in soggezione al solo vostro passaggio.

IMPOSSIBILITA' DI PASSARE ACQUA CORRENTE (+1): come vogliono le leggende vi è impossibile attraversare corsi d'acqua o bacini di larghezza minima di 60 centimetri.

INFESTATO (+3): uno spirito infuriato con voi vi perseguita, danneggiandovi ogni volta che si presenta un'occasione che gli ricordi la sua morte, che molto probabilmente avete provocato.

RESPINTO DALLE CROCI (+1): qualsiasi croce vi spinge ad allontanarvi e a non avvicinarvi.

PRESENTAZIONE DELLA SCHEDA E DEL BACKGROUND AI MASTER

Dopo aver compilato la scheda e dopo aver scritto il background, il giocatore deve consegnarle o spedirle ai *MASTER* che ne attesteranno la verosimiglianza e la congruenza che essi hanno a vicenda.

Informiamo i giocatori che meglio dettagliato sarà il background e meglio spiegherà ogni scelta della scheda, meglio sarà per il giocatore. È bene, infatti, che il giocatore coinvolga nel passato del suo personaggio tutti i parametri che egli vuole che siano presenti.

È possibile che un background possa non essere accettato dai *MASTER*, probabilmente per motivi di trama, per incongruenza con la scheda, per incongruenza con l'ambientazione o altro. In ogni caso i master saranno disponibili a proporre suggerimenti per cambiare questi errori.

CONTATTI, ALLEATI E BACKGROUND: Se si sceglie di possedere il background *CONTATTI* o *ALLEATI*, ogni contatto o alleato deve essere descritto nel background con le seguenti caratteristiche:

Identità del contatto (o dell'alleato)

Professione del contatto (o dell'alleato)

Il legame che unisce il vampiro al contatto (o all'alleato)

CHIAMATE



Le chiamate sono un metodo efficace per rendere noto l'effetto di attacchi e poteri che abbiano un bersaglio. Le chiamate non sono utili a coloro che le usano, ma principalmente a coloro che le subiscono, che attraverso esse, sapranno che reazione dover recitare.

Sappiamo che può essere intimidatoria la vista di più di 20 chiamate, ma possiamo assicurarvi che sono estremamente evocative e semplici.

Esistono 5 tipi di chiamate:

Chiamate fisiche

Chiamate mentali

Chiamate di danno

Chiamate speciali

Chiamate ad area

CHIAMATE DI DANNO

Sono le chiamate che danneggiano il corpo. Sono tutte seguite da un numero che determina il numero di ferite che si subiscono (denominata in questo manuale col valore generico X). Senza il valore X, se pronunciate, queste chiamate non procurano danno. Gli effetti di queste chiamate sono tutte visibili agli occhi di coloro che guardano chi le subisce.

Coloro che possono *ASSORBIRE* e quindi ignorare l'effetto di queste chiamate, dichiareranno *IMMUNE!*

Tutte le chiamate fisiche possono essere combinate con chiamate speciali e chiamate ad area.

COLPO X! : questa chiamata determina danni di tipo non letale (contudente). Per questi danni, il valore di costituzione del vampiro, per quanto riguarda l'*ASSORBIMENTO DEI DANNI*, si considera raddoppiato. Questo tipo di danno può

essere provocato solo da colpi derivanti da pugni, calci, pallottole.

X! : questo tipo di chiamata prevede la pronuncia dei soli danni provocati al bersaglio. I danni di questo tipo sono detti *LETALI* e possono essere assorbiti dal punteggio di *COSTITUZIONE*.

AGGRAVATO X! : questo tipo di danno è quello più pericoloso, poiché non può essere assorbito con il punteggio di *COSTITUZIONE*.

FUOCO X! : questo tipo di danno deriva dal fuoco vivo, potenzialmente mortale per ogni vampiro. Ogni danno di questo tipo, rivolto contro un vampiro, vale come un danno aggravato. Inoltre se il punteggio di volontà del personaggio è inferiore ai danni della chiamata *FUOCO X*, il personaggio subirà l'effetto del *ROTSHRECK*.

ARGENTO X! : questo tipo di danno deriva da armi composte di materiale argenteo. Questa chiamata, su un vampiro, ha lo stesso effetto della chiamata *X!*, quindi come un colpo letale; per un lupino, invece, questa chiamata, ha l'effetto di *AGGRAVATO X!*

CHIAMATE MENTALI

Gli effetti di tutte queste chiamate possono essere ignorati solo se il punteggio di volontà del bersaglio è uguale o superiore al valore X, in tal caso il personaggio bersaglio dichiarerà *IMMUNE!*

Tutte le chiamate mentali possono essere combinate con chiamate speciali e chiamate ad area.

AMNESIA X! : questa chiamata determina la perdita, da parte del bersaglio, di una parte della propria memoria. Se pronunciata da sola, questa chiamata rimuove dalla memoria del personaggio accadimenti scelti dal personaggio di cui lui è a conoscenza. Se combinata con qualsiasi altra chiamata, questa chiamata rimuove dalla memoria la situazione in cui si trovava il bersaglio nel momento in cui ha ricevuto le chiamate.

CHARME X!: questa chiamata costringe il bersaglio ad assecondare amichevolmente ogni volere della sorgente finché essa si trova entro 10 metri. Una qualsiasi percezione di pericolo come un attacco o un altro tentativo di ammalimento con valore *X* uguale o maggiore terminano l'effetto della chiamata.

COMANDO X! : questa chiamata costringe il bersaglio a compiere un singolo e semplice comando per una durata di 5 secondi.

In ogni caso, il comando termina non appena non ci sono più i presupposti per portarlo avanti. Se il bersaglio subisce un'altra chiamata **COMANDO** con *X* superiore alla precedente la chiamata precedente viene annullata.

DOMINIO X! : questa chiamata costringe il bersaglio a compiere comandi duraturi e complessi senza alcun limite di tempo. L'unico modo per interromperne l'effetto è mandare in torpore il bersaglio o la sorgente.

FURIA X! : chi subisce questa chiamata cade sotto l'effetto della frenesia di sangue.

FOBIA X! : chi subisce questa chiamata è costretto a entrare nello stato mentale di **ROTSHREK**.

MAESTÀ X! : L'effetto, per chi possiede una volontà inferiore, è la completa sottomissione sociale del bersaglio. Per meglio capire, il bersaglio considererà la fonte una divinità e si prosternerà a lui esaudendo ogni suo desiderio come se si trattasse di pura ammirazione.

L'effetto dura finché la fonte è entro 10 metri.

ORRORE X! : chi subisce questa chiamata è costretto a portarsi, in preda al terrore, ad almeno 10 metri di distanza. Se non è possibile questo spostamento, per via di ostacoli insormontabili (esempio: una piccola stanza chiusa), il bersaglio si deve accasciare a terra in preda al panico finché la sorgente non è ad almeno 10 metri. Lo stato di **ORRORE** rende il personaggio impossibilitato ad attaccare, tutta via può difendersi o usare qualsiasi disciplina che gli permetta di mettersi in salvo.

PACIFISMO X! : questa chiamata porta il bersaglio a raggiungere una calma interiore, la quale porta il bersaglio a interrompere qualsiasi **FRENESIA** o di calmare qualsiasi effetto di **ROTSHRECK** o costringere il soggetto a non attaccare nessuno.

L'effetto dura 5 secondi, al cui scadere, se il bersaglio non è ancora portato allo status emozionale interrompe ogni azione ostile.

PARALISI X! : chi subisce questa chiamata deve rimanere immobile per 5 secondi.

RABBIA X! : questa chiamata porta il bersaglio a comportarsi in modo ostile, come se fosse particolarmente irascibile.

CHIAMATE FISICHE

Ognuna di queste chiamate ha effetto solo se il valore di *X* è superiore al punteggio di forza del bersaglio. Se portate a distanza, nessuna di queste chiamate può essere schivata.

A TERRA X! : questa chiamata costringe un personaggio, che abbia un punteggio di forza minore del valore *X*, a buttarsi con ginocchia e mani a terra. Il personaggio può alzarsi dopo un secondo che rimane a terra. Invitiamo i PG a interpretare al meglio questa chiamata, soprattutto dal punto di vista della dinamica della caduta di schiena o in avanti, lasciando la scelta al buon senso.

Un personaggio che subisce questa chiamata non può difendersi dal successivo attacco che subisce ma può usare i *PUNTI SANGUE* per attivare discipline o potenziare attributi fisici.

È inutile dire che parare con un'arma da mischia un colpo, che dichiari questa chiamata, preclude il fatto che abbia colpito il bersaglio, quindi se non si vuole rischiare di subire gli effetti di questa chiamata è necessario schivarla.

Chi subisce la chiamata cade a terra e può difendersi normalmente usando attacchi o difese, o attivando discipline. Ad esempio un toreador potrà svignarsela attivando *VELOCITÀ*. **Attenzione!** è consentita la sola attivazione delle discipline per difendersi dall'attacco gratuito di chi dichiara la chiamata *A TERRA!*

Se si subisce la chiamata durante il proprio turno di attacco, ogni difesa usata andrà a scalare il numero di attacchi a propria disposizione di uno per ogni attacco che si parerà da atterrati.

DISARMO X! : questa chiamata costringe il bersaglio, che possieda punteggio di forza inferiore a *X*, di lasciar cadere l'arma colpita da questa chiamata a terra, qualunque essa sia. Il bersaglio può chinarsi a terra per raccogliarla non appena cade a terra, tuttavia, in quel momento egli non può effettuare nessun'altra azione di combattimento e quindi non può difendersi dal successivo attacco.

È inutile dire che parare con un'arma da mischia un colpo, che dichiari questa chiamata, preclude il fatto che abbia colpito il bersaglio, quindi se non si vuole rischiare di subire gli effetti di questa chiamata è necessario schivarla.

DOLORE X! : questa chiamata costringe il bersaglio ad accasciarsi inerme percosso da dolori lancinanti per 5 secondi. il valore *X*, per avere effetto sul bersaglio, deve essere maggiore del suo punteggio di costituzione. È l'unica chiamata fisica che va confrontata con il punteggio di costituzione del bersaglio, senza sommare robustezza.

PRESA X! : questa chiamata costringe il bersaglio alla immobilità corporea per 5 secondi,

dopodiché egli potrà tentare di liberarsi dichiarando *FORZA X!* dove *X* è pari al proprio punteggio di forza che deve essere confrontato con il valore di *PRESA* dell'attaccante, il quale può replicare o potenziare la sua chiamata *PRESA* utilizzando punti sangue o punti volontà.

CHIAMATE AD EFFETTO

VELOCITÀ X! : questa chiamata è puramente dedicata all'omonima *DISCIPLINA*. Quando un personaggio urla questa chiamata, tutti i membri dell'area di gioco devono muoversi con estrema lentezza, per un numero di secondi, pari al valore *X*. Durante questo lasso di tempo, il personaggio potrà effettuare una qualsiasi azione che lo porterà in un ovvio VANTAGGIO sugli altri giocatori. Il personaggio sotto l'effetto di questa chiamata potrà muoversi normalmente e quindi sferrare UNO E UN SOLO COLPO contro un qualsiasi avversario, il quale non può difendersi da esso. Dopo il primo colpo l'avversario può cominciare a difendersi. In presenza di più avversari sarà possibile sferrargli un colpo ciascuno, quale nessuno potrà difendersi, a meno che non disponga di *AUSPEX* o *SENSI DELLA BESTIA*.

Qualunque personaggio che disponga di questa disciplina può attivarla quando vuole, persino mentre o dopo che un altro giocatore l'ha attivata; in questo caso, potrebbero esserci due o più personaggi che si muovono rapidamente, magari battendosi, mentre il resto non si immagina nemmeno quali colpi si siano inferti. FIGO EH????

Quando un personaggio dichiara VELOCITÀ con un valore di X superiore a 8 nessuno può percepire i suoi movimenti.

CECITÀ! : questa chiamata interpreta, in gioco, l'effetto di occlusione della vista. Quando un personaggio pronuncia questa chiamata, i bersagli coinvolti devono guardarsi le dita dei piedi per simulare l'assenza di visuale per 5 secondi. Questo implica che non possa difendersi, a meno che non possieda la *DISCIPLINA*

AUSPEX, che gli permetta di percepire i movimenti con udito o olfatto.

È da aggiungere che l'effetto di questa chiamata dura finché la sorgente è entro 10 metri, oltre i quali l'effetto svanirà.

SILENZIO! : i bersagli soggetti a questa chiamata non possono parlare o produrre alcun rumore per 5 secondi. Allo stesso modo, la sorgente non produce alcun rumore.

...ILLUSIONE ! : questa è una chiamata molto particolare poiché può essere combinata con tutte le chiamate, anche se ogni effetto è, di fatto, illusorio. Quindi nessun personaggio può essere ucciso dalla chiamata **ILLUSIONE**, al massimo può essere portato in torpore come se fosse stato colpito da danni letali pari al valore X (spendendo il punto sangue per riportarsi in stato di coscienza riporterà il personaggio al massimo dei livelli di salute poiché il danno è illusorio). Ad esempio un ravnos con chimerismo 5, può dichiarare **FUOCO! ILLUSIONE! 3!** Costringendo l'avversario a subire danni fittizi che però potrebbero portarlo in torpore come se fosse stato colpito da danni letali. Nel caso il danno illusorio possa essere assorbito dal bersaglio, egli potrà farlo normalmente e anche non subirne gli effetti, capita che l'illusione creata non sia adatta alla situazione o al tipo di avversario.

Questa chiamata inoltre può instillare illusioni legati ai cinque sensi come la presenza di un nemico, un odore particolare ecc.

È da aggiungere che ogni effetto di questa chiamata può essere eluso con un punteggio di **AUSPEX** superiore al valore X .

...CONTINUO! : questa chiamata va sempre posta al termine di essa, poiché è una chiamata che può essere unicamente combinata, proprio come le chiamate ad area.

La chiamata **CONTINUO!** Può essere combinata con qualsiasi altra chiamata, rendendo l'effetto duraturo per tutto il raduno (salvo precisazioni dei master).

L'effetto prolungato dei vari tipi di chiamata è differente:

CHIAMATE MENTALI: con una chiamata mentale, l'effetto non si esaurirà uscendo dal limite di spazio imposto dalla chiamata mentale (esempio: **CHARME! CONTINUO!**), né sarà vincolato da un massimale di tempo o secondi (esempio: **COMANDO! CONTINUO!**); inoltre, per quanto riguarda chiamate come **FOBIA** o **ORRORE**, il bersaglio dovrà continuare a subirne gli effetti ogni volta che torna nella gittata della chiamata originale.

CHIAMATE AD EFFETTO: si risolve l'effetto con una durata prolungata e, se associato ad una chiamata ad area, renderà i suoi effetti permanenti per un'ora nella stessa area (esempio: **CECITA' CONTINUO! IN QUESTO RAGGIO!**)

CHIAMATE DI DANNO: le chiamate di danno associate a questa chiamata risolveranno il loro danno normalmente, con la differenza che questi non potranno essere rigenerati in nessun modo, salvo eccezioni che saranno spiegate in gioco.

CHIAMATE FISICHE: le chiamate fisiche associate sono rese permanenti fino a termine esplicito in gioco.

DIRETTO...! : questa chiamata identifica un colpo o un effetto che non può essere schivato, bensì parato. La chiamata **DIRETTO!** Può essere combinata con qualsiasi altra chiamata. La chiamata **DIRETTO!**, fa sì che la chiamata associata sorpassi ogni difesa, infatti, combinata con chiamate mentali, non permette di usare la **VOLONTÀ** per difendersi. Invece, per quanto riguarda la combinazione con **CHIAMATE FISICHE**, la chiamata **DIRETTO!** non permette che esse siano schivate. È ovvio che nessun effetto di danno a distanza possa essere parato, salvo eccezioni specificate.

NEUTRALIZZA...! : questa chiamata funziona da incipit per formulare chiamate che negano un effetto presente su un bersaglio o in un'area. Esempio: **NEUTRALIZZA! CHARME! INQUEST'AREA!**

Qualsiasi personaggio che abbia attivato effetti di chiamate può neutralizzarli, tranne per le **CHIAMATE FISICHE**.

IMMUNE! : questa chiamata identifica l'inefficacia dell'effetto di una chiamata che il personaggio ha appena subito.

FURTO X! : questa chiamata costringe il bersaglio a spendere un numero di punti sangue pari al valore *X*. il personaggio che subisce la chiamata può sfruttare lo svantaggio per potenziare attributi fisici. Ovviamente deve tenere conto del massimale, impostogli dalla generazione, per la spesa di punti sangue per **TURNO DI SANGUE**.

STASI X! : un personaggio che tenta di impalettare un vampiro deve dichiarare questa chiamata seguito dal valore *X* che rappresenta la sua forza.

CHIAMATE AD AREA

Le chiamate ad area devono essere per forza combinate con altre chiamate. Tutti coloro che rientrano nelle aree ad effetto di queste chiamate subiscono gli effetti delle chiamate fisiche o mentali con cui sono combinate. Queste chiamate vanno sempre poste dopo il valore *X* delle chiamate.

... **IN QUEST'AREA!** : perché la chiamata abbia effetto, il giocatore deve aprire le braccia in un arco di 90°. Tutti coloro che si trovano entro 10 metri dal giocatore e nei limiti dell'angolo, subiscono gli effetti della chiamata associata. Esempio: il tremere Federigo usa la **SEDUZIONE DELLE FIAMME** per sprigionare una fiammata dichiarando **FUOCO 4! IN QUEST'AREA!**

... **IN QUESTO RAGGIO!** : perché la chiamata abbia effetto, il giocatore deve alzare il braccio per rendere noto il cerchio, dentro il quale, nel raggio di dieci metri, avrà effetto la chiamata. Ad esempio: il toreador Ozo usa il primo potere di **ASCENDENTE** dichiarando **CHARME 4! IN QUESTO RAGGIO!**

NOTA BENE:

ai giocatori potrebbe capitare di sentire da altri giocatori delle **FORMULE EVOCATIVE** all'inizio dell'utilizzo di una *Disciplina*, queste non sono chiamate, ma semplicemente dichiarazioni per far capire ciò che sta avvenendo, sono sempre estremamente intuitive, ed hanno lo scopo di aiutare i giocatori circostanti a capire la natura di ciò che sta avvenendo, non devono essere assolutamente imparate, tranne che da chi fa uso di tali discipline che ne richiedono la pronuncia

IL SANGUE



Il sangue determina tutto nella non-vita di un vampiro. Esso è l'unica cosa che gli concede di sopravvivere alle ere, esso è la sostanza che concede lui i suoi poteri. È inoltre importante dire, che per un vampiro è estremamente importante la purezza del suo sangue, ossia la vicinanza a Caino, il primo vampiro.

REGOLE DI GIOCO

Quando un personaggio è stato creato, quindi approvato dallo staff con i vari background, il giocatore che lo interpreta viene a conoscenza della sua *GENERAZIONE*.

La generazione determina la quantità di *PUNTI SANGUE TOTALI* di cui il personaggio dispone e quanti *PUNTI SANGUE* può spendere ad ogni *TURNO DI SANGUE*.

Infatti, ogni personaggio, per attivare i poteri derivanti dalle *DISCIPLINE* deve bruciare i suoi punti sangue. Questa pratica, in gioco, può avvenire solo ogni 5 secondi, ossia il tempo che divide un *TURNO* dall'altro.

Ogni *TURNO*, il personaggio può spendere un numero di punti sangue, dettato dalla sua *GENERAZIONE*.

GENERAZIONI E CARATTERISTICHE DI SANGUE

Prima di ogni live, lo staff fornirà ogni giocatore del numero di punti sangue a lui promesso dalla sua scheda. In gioco, questi sono rappresentati da cartellini rossi di carta che ogni giocatore deve conservare per tutta la sessione.

OTTAVA

15 punti sangue totali, 3 punti sangue/turno

NONA

14 punti sangue totali, 2 punti sangue/turno

DECIMA

13 punti sangue totali, 1 punto sangue/turno

UNDICESIMA

12 punti sangue totali, 1 punto sangue/turno

DODICESIMA

11 punti sangue totali, 1 punto sangue/turno

TREDICESIMA

10 punti sangue totali, 1 punto sangue/turno.

USO DEI PUNTI SANGUE

I *PUNTI SANGUE* possono essere usati in tre modi: *ATTIVARE DISCIPLINE*, *POTENZIARE ATTRIBUTI FISICI*, *RIGENERARE LE FERITE*. In tutti e tre i casi, il giocatore deve, prima di sfruttare una delle tre modalità, strappare un cartellino per ogni punto sangue che spende.

USARE LE DISCIPLINE: per attivare la maggior parte delle discipline, il personaggio deve spendere uno o più punti sangue. Se ha la disponibilità di spendere più punti sangue per turno, sarà possibile per lui attivare più discipline in una volta sola.

POTENZIARE GLI ATTRIBUTI FISICI: ogni vampiro può usare un punto sangue per aumentare *FORZA*, *DESTREZZA* e *COSTITUZIONE*. Se ha la disponibilità di spendere più punti sangue per turno, sarà possibile per lui aumentare più caratteristiche nello stesso turno o la stessa più volte.

I potenziamenti durano per tutto il combattimento o per un minuto da quando lo si è usato.

È possibile potenziare i propri attributi fino al valore 5 massimo dettato dalla generazione. Si può potenziare un attributo oltre il limite generazionale, tuttavia durerà solo per 5 secondi, dopo di che il punteggio dell'attributo potenziato tornerà al 5.

Per rappresentare questo potenziamento in gioco il giocatore deve conoscere tre gesti:

POTENZIAMENTO DELLA FORZA:

Battere una mano contro il bicipite del braccio opposto una volta. Qualora si utilizzasse più di un punto sangue a turno per potenziare la forza basterebbe battere la mano contro il bicipite una sola volta. Lo stesso vale per aumentare più volte la destrezza o la costituzione.

POTENZIAMENTO DELLA DESTREZZA:

schioccare le dita una volta.

POTENZIAMENTO DELLA COSTITUZIONE:

battere una mano al petto una volta.

RIGENERARE LE PROPRIE FERITE:

spendendo un punto sangue, il vampiro può curare un danno letale o contundente. Se ha la disponibilità di spendere più punti sangue per turno, sarà possibile per lui rigenerare più ferite nello stesso turno o la stessa più volte.

Ogni volta che si rigenera una o più frite il giocatore dovrà dichiarare *RIMARGINAZIONE!*.

PER RIGENERARE UN DANNO AGGRAVATO sono necessari 5 PUNTI SANGUE non in combattimento.

FINE DEI PUNTI SANGUE:

FRENESIA

I vampiri convivono tutti con la Bestia che è in loro. Essa chiede sangue.

Quando i punti sangue di un vampiro scendono a un determinato numero, egli va in FRENESIA DI SANGUE, durante la quale attacca tutte le

entità che possono fornirgli sangue, compresi gli altri fratelli, al fine di ottenere da loro un numero di punti sangue che bastino a saziare la sua sete. Mentre un vampiro è in frenesia è immune alle discipline mentali offensive e non può usarne a sua volta, inoltre combatterà al massimo delle sue possibilità.

Punti sangue limite per innescare la sete e per fermarla in base al punteggio di UMANITÀ:

- UMANITÀ 1: 4 punti sangue.
- UMANITÀ 2: 3 punti sangue.
- UMANITÀ 3: 2 punti sangue.
- UMANITÀ 4: 1 punto sangue.
- UMANITÀ 5: 0 punti sangue, ma per fermare la frenesia è necessario berne almeno uno.

Una volta saziata la frenesia di sangue, non si incorrerà più negli effetti della vista del sangue con UMANITÀ 1, per almeno un'ora.

FRENESIA DI RABBIA

La Bestia dei vampiri può essere risvegliata anche attraverso le provocazioni che possano portarlo a infuriarsi. In base al punteggio di umanità, come citato nel capitolo riguardante la creazione dei personaggi, un personaggio è più o meno portato alla *FRENESIA DI RABBIA*, durante la quale il vampiro aggredisce la o le figure che lo hanno portato in tale stato, con lo scopo di ucciderle. Terminato questo proposito torneranno allo stato normale. Mentre un vampiro è in frenesia è immune alle discipline mentali offensive e non può usarne a sua volta, inoltre combatterà al massimo delle sue possibilità.

DISCIPLINE



Le discipline sono i poteri di cui tutti i vampiri dispongono. Molti di loro sfruttano il sistema di chiamate per far sì che il bersaglio sappia come agire, altre si servono dell'aiuto di un master per manifestarne gli effetti.

Anche se nel regolamento sono indicati modi di usare questi poteri, è possibile proporre, in gioco, ai master un uso alternativo di essi. I master a quel punto accetteranno o meno l'uso. Per il regolare e fluido svolgimento del gioco, ci affidiamo al buon senso dei giocatori per l'interpretazione e l'uso delle discipline, con la convinzione che ogni giocatore non infastidirà i master continuamente, per rendere effettivo l'uso di una disciplina.

Se non viene indicato, non è necessario fare uso di punti sangue per attivarle.

ANIMALITÀ

●○○○○ - *Sussurri Ferini*

Con questo potere il personaggio è in grado di imitare alla perfezione il linguaggio animale. In questo modo può parlare con tutti gli animali. Quest'abilità è utile soprattutto per ottenere informazioni.

Da notare che non è possibile parlare con gli animali per effettuare discorsi complessi, se si porranno domande troppo complicate essi non capiranno!

●●○○○ - *Richiamo*

Con il potere derivante da questa disciplina il personaggio è in grado di convocare a sé un animale. Per usufruire di questo potere, il vampiro necessita di tranquillità circostante; ottenutala, dovrà dichiarare *RICHIAMO X!*, dove *X* rappresenta il suo punteggio di *CARISMA*.

Ovviamente questo effetto va dichiarato a un master, il quale metterà al corrente il giocatore degli effetti appena potrà (il tempo che il personaggio attende rappresenta la strada percorsa dall'animale convocato). Un giocatore può usare questo potere quando vuole, basta che poi lo dichiari a un master in tempo relativamente breve.

In base al punteggio di carisma posseduto, il personaggio può convocare un numero di animali prestabilito.

- 1: Un solo animale
- 2: 4 animali
- 3: 9 animali
- 4: 16 animali
- 5: 25 animali

Questa è ovviamente un'abilità che porta vantaggi solamente dal punto di vista tattico e dell'informazione, non da alcun vantaggio in combattimento.

●●●○○ - *Domare la Bestia*

Questo potere serve al vampiro per domare il lato animale dei vampiri. In gioco il personaggio può dichiarare *ORRORE X!* su un qualsiasi bersaglio entro 10 metri (*X* uguale al punteggio di carisma del personaggio).

●●●●○ - *Comunione con gli Spiriti*

Questo potere consente al vampiro di possedere un qualsiasi animale per poter vedere dai suoi occhi e agire come se fosse egli stesso a farlo. Nel momento in cui entra nella mente dell'animale, il corpo del vampiro cade in uno stato d'incoscienza.

Quando sta usando il corpo dell'animale, il vampiro, a seconda del punteggio di carisma, può far uso di più o meno discipline.

- 1: Non può far uso di discipline
- 2: Può servirsi di *AUSPEX*

- 3: Può servirsi anche di *ASCENDENTE*
- 4: Può servirsi anche di *DEMENZA* e *DOMINAZIONE*
- 5: Può servirsi anche di *TAUMATURGIA*, *NECROMANZIA* e *CHIMERISMO*

●●●● - **Estirpare la Bestia**

Il personaggio è in grado di controllare o spostare l'impulso di frenesia su un altro vampiro nel raggio di dieci metri, ogni volta che gli viene risvegliata la bestia., dichiarando *FURIA X*, dove *X* sta per il suo punteggio di *CARISMA*.

In pratica, ogni volta che il personaggio subisce gli effetti della chiamata *FURIA X!*, *FOBIA X!* o cede alla bestia per colpa della sua umanità, può dichiarare *FURIA X!* (*X* è pari al carisma) su un bersaglio entro 10 metri.

ASCENDENTE

Chiunque faccia uso di questa disciplina, mentre dice la chiamata allegata deve far notare il valore della sua generazione (dall'ottava in su) al bersaglio, il quale se è di tre generazioni inferiori potrà rendersi immune usando un punto volontà. Un personaggio che è immune alla chiamata *CHARME* si accorge dell'uso di *ASCENDENTE* da parte dell'avversario.

Il giocatore, il cui personaggio risulta immune a una qualsiasi chiamata di questa disciplina, non è costretto a dichiarare *IMMUNE!* per far capire che il potere non ha funzionato!

●○○○ - **Soggezione**

Il fascino del vampiro cresce a dismisura attirando l'attenzione degli individui circostanti, i quali si comportano come se si trovassero di fronte il loro idolo. Questo potere ha effetti diversi in base al valore di *CARISMA* del personaggio. Perché questo potere abbia effetto il personaggio deve parlare e mettersi in mostra con il/i bersaglio/i.

CARISMA:

- 2: Il personaggio può dichiarare *CHARME X* (*X* rappresenta valore di carisma) su un bersaglio vicino con cui sta parlando da almeno 10 secondi.

- 3: Il personaggio può dichiarare *CHARME X* su un bersaglio entro dieci metri dopo un discorso o un'esibizione di almeno 10 secondi.
- 4: Dopo un discorso o un'esibizione di almeno 10 secondi il personaggio è in grado di dichiarare *CHARME X! IN QUEST'AREA!*
- 5: Il personaggio è in grado di dichiarare *CHARME X! IN QUEST'AREA!*

●●○○ - **Sguardo Terrificante**

Il vampiro è in grado usare la sua espressività soprannaturale per generare il panico in uno o più individui.

Il personaggio può dichiarare la chiamata *ORRORE X!* Su un personaggio che lo stia guardando entro 10 metri. Nel caso il bersaglio dovesse dichiararsi immune, non potrà più subire gli effetti da parte dello stesso personaggio per il resto del raduno.

●●●○ - **Incanto**

Il personaggio è in grado di piegare le emozioni altrui trasformando in servo amorevole un individuo.

Il personaggio può dichiarare *CHARME X! CONTINUO!* Su un bersaglio entro dieci metri.

Il bersaglio dovrà rimanere sotto l'effetto del potere per un dato periodo che si basa sul valore di *CARISMA* del personaggio:

- 2: Un'ora
- 3: Un giorno
- 4: Una settimana
- 5: Fino al prossimo Live
- 6: Fino a 4 Live!

●●●○ - **Convocazione**

Il personaggio può convocare un qualsiasi individuo incontrato almeno una volta e del quale conosca il vero nome.

Questo potere può essere usato sia indicando il bersaglio, che usufruendo dell'aiuto di un master che riferirà la chiamata al bersaglio, che può essere lontano.

In qualsiasi dei due modi, il personaggio dichiara la chiamata **COMANDO! DIRETTO! CONTINUO! VIENI A ME!** sul bersaglio.

●●●●● - *Maestà*

Il personaggio, spendendo un **PUNTO VOLONTÀ**, è in grado di aumentare in maniera esponenziale la sua presenza rendendosi terrificante o bellissimo. Di conseguenza, chi possiede questo potere può dichiarare **ORRORE X! IN QUESTO RAGGIO!** o **MAESTÀ X! IN QUESTO RAGGIO!**. Il valore *X* è pari al valore di carisma del personaggio.

AUSPEX

●○○○○ - *Sensi Amplificati*

Questo potere permette al personaggio di aumentare l'efficacia di vista, olfatto e udito. Questo gli concede quattro vantaggi:

- Udire discorsi, anche bisbigliati, tra altri personaggi che si trovino entro 10 metri. In gioco, questo effetto deve essere reso dal giocatore ponendosi in solitudine, impossibilitandosi di compiere altra azione, compreso parlare. Al termine del discorso il personaggio può chiedere il resoconto del colloquio dei terzi. Questo potere non funziona se il soggetto si trova in un luogo troppo affollato.
- Percepire odori particolari in tutta l'area di gioco.
- Vedere qualsiasi personaggio o qualsiasi oggetto occultato dalla disciplina **OSCURAZIONE** il cui potere sia uguale o inferiore al punteggio di **AUSPEX**. Allo stesso modo può percepire le illusioni derivanti da **CHIMERISMO** e quindi fronteggia il valore *X* della chiamata **ILLUSIONE X!** con il suo punteggio di **AUSPEX**.
- Difendersi dagli attacchi o dalle capacità di personaggi sotto l'effetto di **VELOCITÀ** e di poter parare o schivare anche il primo colpo (oppure colpirli con Armi da Fuoco) se il punteggio di **AUSPEX** è pari o superiore alla metà della chiamata **VELOCITÀ X!**.

Se un personaggio, usando l'udito amplificato, percepisce suoni acuti o forti rimarrà stordito per 5 secondi sentendo un forte dolore alla testa.

●●○○○ - *Percezione dell'Aura*

Con questa capacità, il personaggio, è in grado di percepire le aure psichiche delle creature mortali e sovranaturali. Perché ciò avvenga, il personaggio deve avvicinarsi e dichiarare **PERCEZIONE DELL'AURA!**.

Quando viene dichiarato questo potere, il bersaglio deve sussurrare all'orecchio le seguenti informazioni:

- Razza, ma il personaggio riconosce solo vampiri e umani di base, a meno che non abbia l'abilità **OCCULTO**.
- Emozioni da lui provate.
- Presenza di Diablerie.

●●●○○ - *Tocco Degli Spiriti*

Questo potere permette di percepire le tracce psichiche del precedente possessore dell'oggetto e le sue sensazioni, o semplicemente alcune visioni riguardo all'oggetto.

Per usare questo potere è necessaria la presenza di un master che fornisca adeguate informazioni, le quali sono più o meno dettagliate in base al punteggio di **VOLONTÀ**:

- 1: Il sesso di colui che ha impugnato l'oggetto.
- 2: Aspetto del soggetto.
- 3: Razza del soggetto.
- 4: Il nome del soggetto.
- 5: Il legame affettivo del soggetto con l'oggetto.

●●●●○ - *Telepatia*

Questo potere di **auspex** permette al personaggio di leggere la mente di altri individui e trasmetterne determinate sensazioni. Per far funzionare questo potere, il giocatore deve dichiarare **TELEPATIA X!** al suo bersaglio o a un master che porterà l'effetto del potere al bersaglio.

Il valore *X* è uguale al valore di **AUSPEX** che si possiede, se il valore di volontà del bersaglio è inferiore a questo, il bersaglio dovrà rivelare i suoi pensieri superficiali. Un bersaglio è perfettamente

consocio del fatto che una persona si stia intrufolando nella sua mente.

●●●●● - *Proiezione Psicica*

Questo potere permette allo spirito del vampiro di abbandonare il corpo per poter viaggiare a velocità molto elevate. Questa capacità concede al vampiro notevoli vantaggi, soprattutto nelle intersessioni, poiché viaggiando nel piano degli spiriti il vampiro può scoprire informazioni interessanti e trovare persino oggetti e creature che nel piano materiale non esistono. Quando un personaggio si trova nel piano degli spiriti è considerato nello status di *FUORI GIOCO*, anche se può interagire in gioco sentendo e vedendo.

Il potere è attivabile solamente spendendo un punto volontà, inoltre il personaggio può rimanere nel mondo degli spiriti per un numero di ore pari al punteggio di volontà totale.

CHIMERISMO

Per usare ogni potere di questa disciplina è necessario un *PUNTO VOLONTÀ*.

Ognuno di questi poteri proietta illusioni, le quali possono essere fatali, tuttavia, se si trova un indizio che permette al bersaglio di capire che non sono reali, allora l'illusione si disattiverà.

Tutti le chiamate di chimerismo sono precedute dalla chiamata *ILLUSIONE X!* dove *X* è sempre pari al livello di chimerismo. Si potrà collegare *ILLUSIONE* con diverse chiamate, la *X* di queste seconde chiamate sono descritte in seguito.

●○○○○ - *Ignis Fatus*

Per usare questo potere, il personaggio ha bisogno di un master che ne porti a compimento la manifestazione. Di fatto, il personaggio può creare un miraggio fisso fittizio, un odore fittizio o un suono fittizio percepibili all'orecchio di tutti.

Questo potere funziona finché il personaggio che l'ha usato resta entro 10 metri.

●●○○○ - *Fata Morgana*

Il personaggio è in grado di creare un'illusione fissa che coinvolga tutti e cinque i sensi. Questa rimane finché il personaggio non decide di dissolvere l'illusione. Per creare l'illusione il personaggio deve spendere un punto volontà.

Per rendere l'effetto il personaggio deve rivolgersi a un master.

Il personaggio deve rimanere a 10 metri dall'illusione, altrimenti si dissolverà.

●●●○○ - *Apparizione*

Il personaggio, spendendo un *PUNTO SANGUE*, è in grado di rendere mobili le illusioni create da *IGNIS FATUS* o da *FATA MORGANA*.

Di conseguenza il giocatore deve descrivere le illusioni da lui create ad alta voce, poiché tutti vedono tali illusioni, che possono andare dalla fiammata, alla figura di un mostro orribile e persino a una cascata di sangue che porti in frenesia i nemici.

In base al punteggio di volontà, il personaggio può creare illusioni più o meno grandi:

- 2: Il personaggio può associare la chiamata *ILLUSIONE X!* Alle chiamate *A TERRA X!* su un bersaglio a 10 metri (descrivendo la presenza di una buca o altro...), *PRESA X!* su un bersaglio (descrivendo il lancio di una rete).
- 3: Il personaggio può associare la chiamata *ILLUSIONE X!* Alle chiamate *FOBIA X!* (descrivendo una fiammata) su un personaggio entro 1 metro, *FURIA X!* su tutti coloro che guardano l'illusione (descrivendo la presenza di una pozza di sangue o della presenza di sangue addosso a qualcuno), *ORRORE X!* a un bersaglio a un metro (descrivendosi come mostruoso).
- 4: Il personaggio può associare, alle chiamate del punto precedente, la chiamata *IN QUEST'AREA!*
- 5: Il personaggio può associare, alle chiamate del punto precedente, la chiamata *IN QUESTO RAGGIO!*

Tutte le *X* delle chiamate mentali di questo potere sono pari alla volontà di chi lo usa.

Tutte le X delle chiamate fisiche di questo potere sono pari alla volontà di chi lo usa, sommata al punteggio di chimerismo.

ATTENZIONE! Ogni uso di questo potere deve avere un'origine reale verosimile che permetta al bersaglio di innescare l'immaginazione.

Ad esempio: un ravnos vuole usare questo potere per far muovere una fiammata illusoria verso un altro vampiro. Egli prima metterà in bocca dell'acqua e porterà un accendino davanti alla bocca, così quando la sputerà l'illusione che sia infiammata sarà più reale.

●●●●○ - Permanenza

Con questo potere, spendendo un punto sangue e un punto volontà, il personaggio può rendere permanente qualsiasi effetto dei poteri precedenti, ossia far sì che funzionino anche in sua assenza. Per fare ciò, dovrà informare un master che renderà al meglio l'effetto desiderato. Ogni chiamata di *APPARIZIONE* può essere combinata con la chiamata *CONTINUO!*

●●●●● - Orrida Realta'

Questo potere permette al personaggio, spendendo due punti volontà, di rendere UN SOLO BERSAGLIO vittima delle sue trame illusorie. Di conseguenza, il giocatore può produrre illusioni più o meno diverse a seconda del suo punteggio di volontà:

- 2- Il personaggio può evocare nelle sue mani un'arma da fuoco o un'arma da mischia o un qualsiasi altro oggetto. Queste evocazioni hanno una durata illimitata e può vederla solo un bersaglio alla volta. Per evocare il giocatore deve dichiarare *ILLUSIONE X!* e poi il nome dell'oggetto evocato.
- 3- Il personaggio può dichiarare *ILLUSIONE X! COLPO X!* (*X* equivale alla somma fra volontà e chimerismo) descrivendo, per esempio, il lancio di una pietra molto grande o la caduta di una parte del soffitto.
- 4- Il personaggio può simulare il lancio di un qualsiasi strumento affilato o di un paletto per poi dichiarare *ILLUSIONE X! X!* o

ILLUSIONE X! STASI X! (*X* è pari al punteggio di volontà sommato a chimerismo).

- 5- Il personaggio è in grado di farsi crescere artigli uguali a quelli dei gangrel o di far credere che la propria arma da mischia risulti sovranaturale, di modo di provocare danni aggravati dichiarando *ILLUSIONE X! AGGRAVATO X!*. È persino concesso descrivere la proiezione di luce solare.
- 6- Il personaggio è in grado di proiettare fiamme illusorie che dichiarano *ILLUSIONE X! FUOCO X!*

DEMENZA

Ogni potere di *DEMENZA*, per essere attivato, necessita della spesa di un punto sangue, salvo eccezioni descritte.

●○○○○ - Passione

Il personaggio è in grado di stimolare le emozioni delle altre creature, quindi può dichiarare *FURIA X!*, *ORRORE X!*, *RABBIA X!*, *PACIFISMO X!* (*X* pari al punteggio di carisma)

●●○○○ - Ossessione

Questo potere consente al personaggio di instillare nella mente del bersaglio visioni, suoni, profumi o sensazioni tattili che si manifesteranno a intervalli regolari. È necessario l'aiuto di un master per informare il bersaglio degli effetti di questo potere, il quale chiederà il punteggio di carisma alla sorgente e il punteggio di volontà del bersaglio, al fine di confrontare i valore come una qualsiasi chiamata mentale per constatare se il potere ha effetto.

Il personaggio che possiede demenza deve spendere un punto sangue per dar vita all'ossessione.

●●●○○ - Occhi del Caos

Questo singolare potere concede al vampiro la capacità di leggere, attraverso percezioni extrasensoriali o le più strane percezioni, le

intenzioni di altri individui o gli sviluppi di una vicenda. A momento debito saranno date, da parte dei master, le informazioni derivanti da questo potere a colui che possiede questo potere.

●●●●○ - **Voce Della Pazzia**

Questo potere consente di instillare le peggiori paure o suscitare la più intensa rabbia negli individui, unicamente attirando la loro attenzione a gran voce. Per usare questo potere, il vampiro deve spendere un punto sangue e attirare l'attenzione dei bersagli, dopodiché potrà dichiarare *ORRORE X! IN QUEST'AREA!*, *FURIA X! IN QUEST'AREA* o *FOBIA X! IN QUEST'AREA!* (il valore *X* è uguale al punteggio di carisma).

Il potere può essere usato per coinvolgere anche bersagli singoli, in quel caso però il vampiro deve conoscere il loro nome.

●●●●● - **Follia Assoluta**

Prima di poter usare questo potere, il vampiro deve parlare per almeno un minuto con il bersaglio tentando di convincerlo di quello che poi diverrà la sua ragione di alienazione mentale.

Dopo la conversazione il personaggio spende un punto sangue e spiega il tipo di alienazione mentale di cui il bersaglio sarà affetto (ovviamente la spiegazione è fuori gioco). È necessario l'aiuto di un master per informare il bersaglio degli effetti di questo potere, il quale chiederà il punteggio di carisma alla sorgente e il punteggio di volontà del bersaglio, al fine di confrontare i valore come una qualsiasi chiamata mentale per constatare se il potere ha effetto.

DOMINAZIONE

Nell'uso della dominazione è molto importante la purezza del sangue di chi la usa, poiché se il bersaglio è di uguale o inferiore generazione, il potere non funzionerà. È bene che quando viene usato il potere, il giocatore indichi con le dita, occultandole il più possibile, il numero della sua generazione. A quel punto il bersaglio dichiarerà

IMMUNE! Se la sua generazione è uguale o maggiore.

Il bersaglio colpito dalla chiamata *COMANDO* dopo la risoluzione dell'effetto si accorge di aver subito questa disciplina.

●○○○○ - **Comando**

Questo potere permette al vampiro di imporre la sua volontà per pochi secondi al fine di costringere il bersaglio a compiere un'azione semplice. In gioco, il personaggio può dichiarare *COMANDO X* (*X* uguale al punteggio di carisma) seguito da un semplice ordine, come «*molla le armi!*» o «*contro il muro!*» o «*vattene!*». Notare bene che per usare questo potere, il vampiro deve poter guardare negli occhi il bersaglio. Non è possibile dare dei comandi autolesionisti.

●●○○○ - **Mesmerismo**

Il personaggio, imprimendo pensieri nel subconscio del bersaglio, riesce a imprimergli delle intenzioni dettate dal suo comando. Il personaggio può dichiarare *COMANDO X!* *CONTINUO!* (*X* sta per il valore di carisma) seguito da un comando che può anche essere relativamente complicato come: «*scassina quella porta! o rubagli la pistola... attento a non farti beccare.*»

Non è possibile dare dei comandi autolesionisti.

Il personaggio può imporre sulla vittima una situazione, un gesto o un segnale che inneschi il comando, il quale deve essere spiegato alla vittima stessa.

I master si riservano la possibilità di intervenire nel caso in cui un giocatore dovesse approfittare di questa regola per umiliare un altro giocatore, turbare il regolare svolgimento del gioco o pregiudicare in ogni modo il divertimento di tutti.

●●●○○ - **Oblio della Mente**

Con questo potere, il personaggio, con un unico sguardo, può entrare nella testa del bersaglio guardando i suoi ricordi e, se vuole, modificandoli.

Dopo aver incrociato lo sguardo col bersaglio, il personaggio è in grado di dichiarare *AMNESIA X!* (*X* è uguale al valore di carisma).

Se vuole può anche combinarlo con la chiamata *COMANDO!*.

NOTA: Non è possibile rimuovere azioni non ancora compiute (quindi con una chiamata *COMANDO! AMNESIA!* la vittima si ricorderà di aver svolto l'azione imposta, ma non per chi o come mai abbia agito in quel modo).

In base al punteggio di carisma è possibile guardare e modificare i ricordi.

- 2: È possibile rimuovere fino ad un minuto di ricordi dalla mente della vittima.
- 3: È possibile rimuovere fino a 15 minuti di ricordi dalla mente della vittima.
- 4: È possibile rimuovere fino ad un'ora di ricordi dalla mente della vittima.
- 5: È possibile rimuovere fino ad un live di ricordi dalla mente della vittima.
- 6: È possibile rimuovere o modificare completamente la memoria della vittima.

●●●●○ - *Condizionamento*

Con questo potere il personaggio è in grado di rendere un bersaglio, in maniera graduale, schiavo del suo volere, facendogli perdere ogni tipo di individualità e coscienza.

Dopo 4 tentativi di *COMANDO* avvenuti con successo in 4 live il giocatore può effettuare la chiamata *DOMINIO X!* Dove *X* è pari al carisma.

Inoltre le chiamate *COMANDO!* Possono essere associate a istruzioni autolesioniste.

●●●●● - *Possessione*

Entrando in uno stato di torpore, il vampiro che possiede questo potere, può possedere completamente la mente di un mortale che prima ha guardato negli occhi, controllandone il corpo come se fosse suo.

Questo potere può essere decisivo nelle intersezioni di gioco.

NECROMANZIA

VIA DEI SEPOLCRI

●○○○○ - *Sguardo Penetrante*

Il personaggio è in grado, fissando gli occhi di un cadavere, di percepirne gli ultimi istanti di vita.

Il potere si basa sul grado di *OCCULTO* che il personaggio ha:

Occulto 1: Una percezione generica sulla morte del soggetto

Occulto 2: Un'immagine chiara della morte dell'individua e dei secondi che l'hanno preceduta.

Occulto 3: Una visione precisa, accompagnata da suoni, dei minuti precedenti la morte.

Occulto 4: Una visione precisa, accompagnata da suoni, della mezzora precedente il decesso.

Occulto 5: Percezione sensoriale completa dell'ultima ora della vittima.

●●○○○ - *Convocazione dell'Anima*

Il personaggio è in grado di richiamare o parlare con presenze spiritiche. Per richiamarle occorre conoscere il nome e deve essere in contatto con un oggetto appartenuto al fantasma. Successivamente potrà dialogare con lo spettro per una durata che dipende dal punteggio di *OCCULTO*.

●●●○○ - *Sottomissione dell'Anima*

Con questo potere il Giovanni è in grado di imporre ad un fantasma di eseguire i suoi ordini.

Il personaggio può dichiarare *COMANDO CONTINUO X* (dove *X* è pari al carisma) a una presenza spiritica. È noto che tale tentativo non è ben visto dalle creature spiritiche.

●●●●○ - *Infestazione*

Rivolgendosi ad un *MASTER* il personaggio può vincolare l'entità spiritica a un oggetto o ad un luogo. Lo spettro non potrà allontanarsi da tale oggetto o tale luogo rimanendo vincolato per un numero di notti pari al punteggio di carisma del personaggio. Il personaggio può spendere un *PUNTO VOLONTÀ* per aumentare la durata a una settimana. Spendendo un *PUNTO VOLONTÀ* in modo permanente il personaggio può vincolare lo

spettro per un anno (al termine della durata il punto volontà è recuperato).

●●●●● - **Tormento**

Il personaggio è in grado di ferire un fantasma al tocco causando un danno letale per punteggio di carisma.

OSCURAZIONE

●○○○○ - **Manto d'Ombre**

Il personaggio, con questo potere, è in grado di confondersi con una qualsiasi ombra proiettata che possa nascondere o dietro un ostacolo che lo copra interamente. Ovviamente non può usare questa capacità alla vista di altri e per rimanere inosservato non dovrà muoversi né parlare, senza contare che, rimanendo per almeno 10 secondi davanti agli occhi di un qualsiasi individuo a meno di 5 metri, egli per lui sarebbe visibile.

Con questo potere il personaggio è inoltre capace di occultare medi e piccoli oggetti che porta con sé; per rendere in gioco questo effetto, egli dovrà applicare un numero segni **BIANCHI** visibili (che possono essere nastri di cotone, di seta o nastro isolante bianco, l'importante è che si noti) rimovibili sugli oggetti, pari al suo punteggio di **OSCURAZIONE**. È un'applicazione necessaria poiché gli oggetti oscurati possono essere visti da **AUSPEX**.

Un personaggio dotato di questo potere può occultare un numero di oggetti pari al suo punteggio di carisma.

●●○○○ - **Presenza Inosservata**

Nascondendosi in un'ombra o dietro un ostacolo che lo copra interamente, il vampiro è in grado di camminare occultato. In questo stato egli non può interagire con oggetti o persone (esempio: attaccare) e non potrà esporsi in piena luce. È possibile interagire parlando con altre persone, ma a quel punto l'interlocutore sarà in grado di vederlo. È ovvio che provocare rumori troppo forti terminerà gli effetti del potere.

Per rendere questo effetto in gioco, il giocatore dovrà portare una mano al petto segnalando con le

dita il valore di **OSCURAZIONE** che possiede, per far sì che coloro che fanno uso di **AUSPEX** sappiano se lo stanno vedendo oppure no.

Nel momento in cui un personaggio oscurato attira l'attenzione di un individuo (parlandogli, toccandolo, etc.), questo potrà agire come se potesse percepirlo, anche se tutti gli altri continueranno a non percepire la sua presenza.

●●●○○ - **Maschera dei Mille Volti**

Il personaggio è in grado modificare le percezioni altrui modificando, ai loro occhi, il proprio aspetto. Questo fenomeno può avvenire in maniera più o meno accurata a seconda del punteggio di oscurazione del personaggio.

- 3: Il personaggio può assumere le sembianze di persone da lui conosciute o immaginarie dello stesso sesso. La voce rimane uguale.
- 4: Il personaggio può alterare la sua voce.
- 5: Il personaggio può assumere le forme di umanoidi di sesso opposto al suo.

Per rendere in gioco questo potere, il personaggio dovrà indossare una semplice maschera bianca, che sulla fronte dovrà portare il punteggio di **OSCURAZIONE**. All'inizio della sessione e ogni volta che parlerà con qualcuno, dovrà accennare una minima descrizione del suo aspetto e della sua voce.

●●●○○ - **Svanire dall'Occhio della Mente**

Il personaggio con questo livello di oscurazione è in grado di sparire completamente alla vista in qualsiasi momento. Questo potere segue tutte le condizioni di **PRESENZA INOSSERVATA**, con l'unica differenza che egli può diventare invisibile anche davanti agli occhi di tutti. Il personaggio non è costretto, con questo potere, a rimanere in zone buie per non essere visto. Attaccare un nemico, come espresso dal secondo potere, renderà di nuovo visibile il PG, quale potrà tornare occultato nel momento in cui si allontanerà a 10 metri o quando potrà nascondersi dietro ostacoli.

●●●●● - **Ammantare le Moltitudini**

Un personaggio con questo livello di oscurazione è in grado di rendere invisibili anche altri individui o intere zone. Per entrambi gli usi è necessaria una simbologia di gioco.

Oscurare altri personaggi: Il personaggio deve informare le altre persone, che è in grado di oscurare, di simulare l'invisibilità proprio come per *PRESENZA INOSSERVATA*, con la differenza che dovranno usare il punteggio di oscurazione di chi li ha occultati. Un personaggio può occultare un numero di persone pari al suo punteggio di oscurazione, le quali dovranno stare entro dieci metri. Notare che gli individui oscurati non devono per forza essere coscienti o consenzienti, in qualunque caso il potere funziona.

Oscurare oggetti e zone: il personaggio è in grado di occultare oggetti di media grandezza o zone di media grandezza (esempio: mobili, casse, moto, entrate, porte ecc..). In gioco l'effetto è reso dalla stesura di un telo nero che copra interamente l'oggetto in questione; sopra il telo devono essere attaccati un numero di segni visibili bianchi, pari al punteggio di *OSCURAZIONE*. Possono essere occultati un numero di oggetti o zone pari al punteggio di *CARISMA*. Questo potere segue tutte le condizioni di *PRESENZA INOSSERVATA*.

OTTENEBRAMENTO

●○○○○ - **Gioco d'Ombra**

La padronanza dell'ombra è la base per questa disciplina.

Spendendo un punto sangue, dichiara *GIOCO D'OMBRA* a un master o ad alta voce se il potere è molto visibile. Il personaggio può modificare le ombre circostanti, usandole in svariati modi, il quale varia in base al punteggio di *OCCULTO*:

- 1: Modificare ombre per proiettare figure fisiche allungandole o muovendole in modo rozzo.
- 2: Può muovere l'ombra di esseri senzienti in modo da toccare altri esseri senzienti, usato molto per ottenere attenzione da un bersaglio a distanza o per tormentare facendo avvertire sensazioni di freddo, nausea o soffocamento

leggero. Necessaria la partecipazione di un master.

- 3: Può usare la sua ombra o quella altrui per spostare leggermente oggetti.
- 4: Può creare zone di estrema oscurità dichiarando, dopo *GIOCO D'OMBRA!*, *ZONA OSCURA!* Delineando un'area come se fosse una chiamata *IN QUEST'AREA!*. Chiunque si trovi dentro la zona oscura può fare uso di oscurazione come se fosse dietro un riparo completo.
- 5: Può modificare le ombre attorno a lui dandosi un'aria spaventosa. Egli dichiarerà *GIOCO D'OMBRA! PRESENZA TERRIFICANTE! ORRORE X!*, dove *X* sta per *CARISMA*.

●●○○○ - **Sudario della Notte:**

Il cainita è in grado di creare attorno a se, un globo di tenebra quasi tangibile.

In gioco, il giocatore dichiara, dopo la spesa di un punto sangue, *GLOBO DI TENEBRA! CECITA' CONTINUO IN QUESTO RAGGIO!*

Se il giocatore si muove, ogni 10 metri deve ridichiarare la chiamata.

Colui che usa il potere vede attraverso l'oscurità da lui creata, ma non da quella creata da altri vampiri.

Qualsiasi fiamma, piccola o grande, che si trovi dentro il globo di tenebra, neutralizza automaticamente questo potere.

●●●○○ - **Braccia dell'Abisso:**

Il cainita è in grado di evocare dei tentacoli umbratili in grado di combattere con avversari lontani.

In gioco, il personaggio dichiara, dopo la spesa di un punto sangue, *TENTACOLI NERI!*, dopodiché può effettuare un numero di attacchi pari al suo punteggio di ottenebramento, ognuno dei quali, infligge un numero di danni letali pari a 1 sommato al punteggio di *OTTENEBRAMENTO*.

L'abilità occulto permette ai tentacoli neri di essere utilizzati come armi da mischia, seguendo le regole di *MISCHIA*. Ad esempio, un lasombra con ottenebramento 3 e occulto 3, è in grado di effettuare 3 attacchi che infliggono 4 letali. Grazie

a occulto 3, può atterrare i suoi nemici come se usasse l'abilità mischia.

Con i tentacoli è inoltre possibile dichiarare la chiamata *PRESA X!* (X è pari al punteggio di ottenebramento, ogni tentacolo sprecato per bloccare il bersaglio concede un bonus di +1 alla chiamata) per bloccare un bersaglio come se fosse in lotta.

●●●●○ – **Metamorfosi Nera:**

Il cainita, facendo appello alla sua tenebra più profonda, viene pervaso da deformi tentacoli, i quali rendono la sua figura terribilmente inquietante.

In gioco, il giocatore spende due punti sangue e dichiara *METAMORFOSI NERA! ORRORE X! IN QUESTO RAGGIO!* (X sta per *OTTENEBRAMENTO*), dopodiché ogni attacco del potere *BRACCIA DELL'ABISSO*, infligge un danno extra.

Il personaggio è immune a *STASI!* Mentre fa uso di questo potere.

●●●●● – **Forma Tenebrosa:**

Il cainita è in grado di trasformarsi interamente in un ammasso di ombra informe terrificante. Spendendo 3 punti sangue, il giocatore dichiara *FORMA TENEBROSA!* Incrocando i pugni al petto, dopodiché dichiara *ORRORE X! IN QUESTO RAGGIO!* (X sta per *OTTENEBRAMENTO*), con la possibilità di ripetere questa chiamata ogni 10 secondi.

In forma tenebrosa si è immuni a tutti i danni fisici a parte *FUOCO*, il quale causa danni doppi.

POTENZA

Questa disciplina rende innaturalmente più forti e potenti fisicamente.

Questa disciplina è sempre attiva e concede un bonus di forza pari al valore posseduto in questa disciplina.

PROTEIDE

●○○○○ – **Occhi della Bestia**

Chi possiede questo potere permette di percepire creature e di vedere in determinate zone. È molto utile per percepire coloro che fanno uso di *VELOCITÀ* fino a un valore di X della chiamata pari a 6. Durante l'uso della disciplina, chi fa uso di questo potere è in grado di seguire ogni movimento e quindi di poter reagire agli attacchi.

●●○○○ – **Artigli della Bestia**

Chi possiede questo potere è in grado di estrarre affilati e crudeli artigli che possono essere usati come se il personaggio stesse combattendo a mani nude; al momento dell'estrazione egli dirà *ESTRAZIONE ARTIGLI!*. Questi artigli, però, gli permettono di dichiarare *AGGRAVATO X!*, dove X consiste nel punteggio di forza aumentato di 1. Il fatto di estrarre gli artigli da entrambe le mani non serve a niente, perché sono tutti quanti maldestri, a meno che non possiedano il pregio *AMBIDESTRIA*.

Per estrarre gli artigli è necessario spendere un punto sangue; il potere ha la durata di un normale potenziamento derivante da punti sangue.

●●●○○ – **Fondersi con la Terra**

Il personaggio dotato di questo potere è in grado di fondere le sue membra con la pura terra. L'azione in gioco richiede due secondi (stesso tempo che richiede uscire dalla terra), durante i quali, il giocatore simulerà la fusione tenendosi inginocchiato o chinato (la fusione non permette di compiere altra azione). Terminata la fusione il personaggio è considerato fuori gioco, non può muoversi ma percepisce tutto ciò gli sta attorno a seconda del suo punteggio di *UMANITÀ*:

- 1: Percepisce tutto ciò che si trova a un metro da lui.
- 2: Percepisce tutto ciò che si trova a 2 metri da lui.
- 3: Percepisce tutto ciò che sta a 3 metri.
- 4: Percepisce tutto ciò che sta a 5 metri.
- 5: Può usare la disciplina *AUSPEX*.

●●●●○ - **Forma della Bestia**

Questo potere molto particolare permette al vampiro di scegliere due forme animali in cui mutarsi: una da combattimento e una da fuga.

Spendendo un punto sangue il giocatore dovrà annunciare: *FORMA DI...*(SEGUITO DAL NOME DELL'ANIMALE)! La metamorfosi dura 3 secondi, periodo nel quale il personaggio non può effettuare alcuna azione. Spendendo 3 punti sangue in una volta sola è possibile trasformarsi istantaneamente.

In entrambi i casi, quando essa viene scelta, i master dovranno approvarla (di certo non possiamo approvare il dugongo!).

Riguardo alla forma di combattimento, i master, in base alla forma scelta, daranno bonus e malus a seconda della specie di animale; per simulare la forma bestiale in gioco, il giocatore dovrà simulare le sembianze di essa, accucciando e camminando in maniera ferina.

Riguardo alla forma di fuga, quando il personaggio avrà terminato la metamorfosi, potrà eseguire una finta fuga per due secondi e poi alzare il dito come se il giocatore si trovasse *FUORI GIOCO*. la forma di fuga impone che il personaggio abbandoni l'area di gioco.

●●●●● - **Forma di Nebbia**

Con questo livello di proteide, il vampiro è in grado di trasformare il suo corpo in una nube di nebbia spendendo un punto sangue. La trasformazione dura tre secondi, ma spendendo 3 punti sangue contemporaneamente, la trasformazione avviene all'istante.

Durante la trasformazione, il personaggio subisce solo la metà dei danni che gli vengono inflitti, ma egli non può compiere altra azione se non concentrarsi sulla trasformazione (stessa prassi vale per il ritorno alla forma originale).

Per rendere in gioco l'effetto della metamorfosi completamente visibile, è necessario che il personaggio incroci lentamente le braccia al petto. Terminata, egli dovrà dichiarare *FORMA DI NEBBIA!* e vagare con le braccia incrociate.

I personaggi che guardano il personaggio, in gioco, vedono una strana nube semovente, cosa che può sembrare alquanto sospetta e del tutto non

furtiva. Tuttavia si può sfruttare la vera nebbia o una grossa fonte di fumo o vapore per rendersi invisibili, a patto che il personaggio resti entro 5 metri dalla nube.

Nella forma di nebbia il personaggio non può parlare e può solo usare discipline che richiedano l'uso della sola mente come *OSCURAZIONE*, *DEMENZA*, *CHIMERISMO*, *AUSPEX* ecc.

QUIETUS

●○○○○ - **Silenzio di Morte**

Il cainita è in grado di far cessare qualsiasi suono nell'area di dieci metri.

In gioco, il giocatore, spendendo un punto sangue, dichiara *SILENZIO CONTINUO IN QUESTO RAGGIO!*

Il potere ha una durata massima di 5 MINUTI.

È possibile chiedere a un *MASTER* di attivare l'area di silenzio anche altrove, ma al massimo entro dieci metri dall'assamita.

●●○○○ - **Tocco dello Scorpione**

È noto tra i vampiri, che bere il sangue di un assamita può essere molto pericoloso. Infatti essi possono rendere il loro sangue velenoso sia per mortali che per immortali.

In termini di gioco, il vampiro, spendendo un punto sangue può trasformare tutto il suo sangue in acido, il quale causa danni letali.

Questo potere può essere attivato prima del sonno diurno, prima o durante un combattimento.

Se attivato in combattimento, il personaggio può anche impregnare di sangue le sue armi (solo taglienti) versandovi sopra un massimale di punti sangue pari al bonus del danno dell'arma (ad esempio 1 per il pugnale), garantendo, così un bonus ai danni di tali armi, in pratica, se si impregna al massimo un arma, viene raddoppiato il suo bonus basilare del danno.

Per ogni colpo mandato a segno, però, il veleno si consuma e quindi il successivo attacco infliggerà un danno letale in meno, fino all'esaurimento del veleno.

Per quanto riguarda il torpore, se un vampiro tenta di bere il sangue dell'assamita durante tale status,

ad ogni sorsata, egli subirà la chiamata *DIRETTO X!* dove X è pari a al numero di punti sangue presi dal bersaglio dalla sorsata sommato a 1.

●●●○ - *Richiamo di Dagon*

Questo potere permette all'assamita di costringere, col solo tocco, le vene del bersaglio allo spasmo, facendole scoppiare.

In termini di gioco, il giocatore deve toccare uno o più bersagli. Dopo un'ora può chiedere a un master di attivare questo potere, e spendendo un *PUNTO VOLONTÀ*, verrà dichiarato, sul bersaglio scelto, *DOLORE X!* (X è pari a *VOLONTÀ*) e finito l'effetto verrà dichiarato *DIRETTO X!* (X sta per *VOLONTÀ*), come se fosse un attacco a distanza, quindi inevitabile. Notare che anche se viene trattato come attacco a distanza, nessuno nota chi ha attivato tale potere.

●●●○ - *Carezza di Baal*

È noto che i maestri di questa disciplina possono trasformare il loro sangue in un potente acido sovranaturale.

In termini di gioco, ogni aspetto di questo potere è identico a *TOCCO DELLO SCORPIONE*, con la differenza che ogni danno inflitto è di tipo *AGGRAVATO*.

Le armi impregnate di acido causano danni aggravati finché l'acido non viene consumato con gli attacchi.

●●●● - *Sapore di Morte*

chi raggiunge questo livello di disciplina è in grado di trasformare la sua saliva in acido.

In termini di gioco, il giocatore può trasformare in acido un numero di punti sangue pari al suo massimale generazionale, prima di effettuare l'attacco.

L'attacco viene effettuato dichiarando *SALIVA ACIDA! AGGRAVATO X!* dove X sta per il numero di punti sangue spesi moltiplicato per 2. Questo attacco è a tutti gli effetti considerato a distanza, ma ha una gittata massima di metri pari al proprio punteggio di *FORZA*.

ROBUSTEZZA

Questa disciplina è sempre attiva e concede un bonus all'assorbimento dei danni pari al punteggio di *ROBUSTEZZA*. Inoltre, il punteggio che si possiede in questa disciplina permette di assorbire un numero di danni *AGGRAVATI* pari al punteggio di questa disciplina.

SANGUINUS

●○○○ - *Sangue Del Gemello*

Questo potere permette ai gemelli di sangue di usufruire del potere del sangue degli altri gemelli. In termini di gioco, se i gemelli si trovano a 10 metri uno dall'altro, possono sfruttare questo potere in maniera diversa:

- Aumentare i propri attributi spendendo i punti sangue di un altro gemello, questo significa che dopo il potenziamento, il giocatore deve indicare il gemello e dichiarare *FURTO X!* Dove X sta per i punti rubati al gemello. Non si può mai superare la spesa generazionale del gemello.
- Guarire le proprie ferite usando i punti sangue di un gemello. Viene usato come il punto precedente.

●●○○ - *Piovra*

Questo potere permette ai gemelli di sangue di trasferirsi arti e appendici corporee.

In termini di gioco, non è mai possibile sottrarre arti, ma solo donarne, quindi è possibile:

- Donare un braccio dichiarando sull'altro gemello *BRACCIO DESTRO/SINISTRO ULTERIORE!* Garantendo una difesa e un attacco extra. Può essere effettuato con entrambe le braccia. Costa un punto sangue per braccio donato.
- Donare una gamba dichiarando sull'altro gemello *GAMBA DESTRA/SINISTRA ULTERIORE!* Garantendo un bonus di 1 alla forza contro la chiamata *A TERRA!* Per ogni gamba ulteriore. Può essere effettuato con

entrambe le braccia. Costa un punto sangue per gamba donata.

- Donare un occhio per permettere al gemello di usufruire di *AUSPEX* o porlo sulla nuca per non essere mai colto alla sprovvista da attacchi alle spalle. Ogni occhio donato costa un punto sangue extra. Si deve dichiarare sul bersaglio *OCCHIO ULTERIORE!*

●●●○○ - *Gestalt*

Questo potere mette in comune la mente dei gemelli di sangue.

In termini di gioco, tutti i gemelli, per attivare questo potere, devono spendere un punto sangue e dichiarare all'unisono *GESTALT!* Da questo momento hanno i seguenti poteri:

- Possono usufruire del punteggio di *VOLONTÀ* più alto tra i gemelli del circolo per resistere ad *ASCENDENTE E DOMINAZIONE*. Se uno dei gemelli viene dominato egli viene automaticamente escluso da *GESTALT*.
- Possono parlare telepaticamente, in termini di gioco funziona come una lingua straniera, ma che solo i gemelli capiscono.
- Se uno dei gemelli possiede *auspex*, tutti i gemelli possiedono il medesimo potere.
- Tutti i gemelli di sangue possiedono le abilità di tutti gli altri.

●●●●○ - *Cammino Di Caino*

Questo potere permette a un gemello di sangue del circolo di concentrare il proprio sangue, diluendo quello degli altri del circolo.

In gioco, questo potere viene attivato da uno dei gemelli, che dichiara *CAMMINO DI CAINO* indicando colui che dovrà concentrare il sangue. Ogni volta che il bersaglio riceve questa chiamata la sua generazione diminuisce di uno e quella del donatore aumenta di uno.

●●●●● - *Entità Coagulata*

I gemelli di sangue possono unirsi in una spaventosa creatura.

In termini di gioco, tutti i gemelli devono spendere 3 punti sangue e dichiarare all'unisono *ENTITÀ COAGULATA!* E il personaggio con generazione più bassa rimane in gioco, mentre gli

altri giocatori rimangono accanto a lui fuori gioco, determinando i seguenti poteri:

- La creatura è immune alla chiamata *STASI!*
- La generazione della creatura è pari a quella più bassa del circolo, meno uno per ogni gemello.
- Le caratteristiche fisiche corrispondono a quelle del gemello con generazione più alta, più un punto per ogni gemello del circolo.
- Le discipline di ogni gemello vengono conferite alla creatura.
- La creatura ha 7 livelli di salute +2 per ogni membro del circolo oltre il primo.
- La creatura ha un numero punti sangue pari alla somma di tutti i punti sangue dei vampiri.
- Ogni personaggio fuori gioco vede per la creatura e lo aiuta a percepire i pericoli, rendendolo immune allo svantaggio dei colpi alle spalle.

SERPENTIS

●○○○○ - *Gli Occhi del Serpente*

Il personaggio, guardando negli occhi un bersaglio, può dichiarare la chiamata *PARALISI X!* (*X* è pari alla volontà). Questo potere costa un punto volontà se portato contro altri vampiri.

Inoltre, finché si mantiene il contatto visivo, il personaggio può rinnovare la chiamata senza spendere altri punti volontà.

●●○○○ - *La Lingua dell'Aspide*

Il personaggio è in grado di trasformare la sua lingua in quella di un serpente, la quale infligge in mischia un numero di danni aggravati pari alla forza.

Inoltre questo potere garantisce gli effetti di *PROTEIDE 1*.

●●●○○ - *La Pelle della Vipera*

Il personaggio, spendendo un punto sangue e un punto volontà, è in grado di trasformare la sua pelle in dure scaglie, le quali permettono alla costituzione del personaggio di assorbire danni provocati da zanne e artigli (anche se aggravati) con un bonus alla costituzione di +1.

Il punteggio di carisma del personaggio viene ridotto a 1.

●●●●○ - **Forma di Cobra**

Il personaggio, spendendo 1 punto sangue e aspettando 15 secondi (oppure spendere 3 punti sangue ed eseguire subito il potere), è in grado di trasformarsi in un cobra lungo 3 metri.

Il personaggio dichiara *FORMA DI COBRA!* Dopodiché può effettuare attacchi unicamente col morso che infliggono un numero di aggravati pari a forza +1.

Il personaggio acquisisce automaticamente gli effetti del terzo potere.

●●●●● - **Il Cuore di Tenebra**

Con questo potere il personaggio può officiare un rituale per rimuovere e conservare il cuore suo o di altri, conservandolo poi in un vaso di argilla.

Questo rituale può essere effettuato solo nei giorni di *LUNA NUOVA*.

Un personaggio bersaglio di questo rituale guadagna l'immunità alla chiamata *STASI!* e un bonus di +1 alla volontà contro le chiamate *FURIA* e *RABBIA*.

Se il cuore del vampiro dovesse essere distrutto, esso finirebbe in morte ultima.

TAUMATURGIA

La taumaturgia racchiude i segreti della magia del sangue del clan Tremere. Essa è una disciplina che si divide in diverse *VIE*. Alla creazione del personaggio, il giocatore che possiede il primo punto in questa disciplina, deve scegliere la sua *VIA PRIMARIA*, nella quale avrà il primo pallino allo stesso modo sarà a conoscenza di un *RITUALE DI PRIMO LIVELLO*.

I rituali non possono essere acquistati con i punti esperienza ma vanno studiati col tempo o essere imparati da altri membri più anziani del clan.

Per attivare ognuno dei poteri seguenti è necessario spendere un punto sangue (o più per casi particolari).

Quando si vuole usare un potere di taumaturgia, prima della chiamata, è necessario dichiarare la via taumaturgica che si sta usando.

(Esempio: «*Via del Movimento della Mente! A TERRA 5! IN QUEST'AREA!*»)

VIA DEL SANGUE

●○○○○ - **Assaggio di Sangue**

Questo potere serve per determinare la potenza di un essere, di cui si sta assaggiando il sangue.

In base al punteggio di volontà del personaggio, il personaggio può avere diverse informazioni:

- 1: Il personaggio conosce di che creatura si tratta.
- 2: Il personaggio conosce la quantità di punti sangue che gli restano.
- 3: Il personaggio è a conoscenza, se il bersaglio è un vampiro, di quando si è nutrito l'ultima volta.
- 4: Il personaggio conosce il clan e la generazione.
- 5: Il personaggio riesce a sapere se il bersaglio ha commesso diablerie, e, se è vero, da quanto tempo.

●●○○○ - **Furia di Sangue**

Questo potere concede al personaggio, toccando il bersaglio, di costringerlo a usare la sua vitae consumandola. Quando il personaggio tocca il bersaglio può dichiarare *FURTO X!*, dove *X* sta per il suo punteggio di volontà.

●●●○○ - **Potenza del Sangue**

Questo potere consente al vampiro di concentrare il proprio sangue al fine renderlo più puro e più vicino a quello di caino per un ora.

Per usare questo potere, il personaggio deve rimanere concentrato per 5 secondi con le mani congiunte, dopodiché egli, per un'ora, godrà di una diminuzione della *GENERAZIONE* pari al suo punteggio di volontà con tutti i suoi derivanti vantaggi. *Non è possibile scendere ad una generazione inferiore alla quarta.*

Il personaggio viene considerato di generazione modificata solo per quanto riguarda

le discipline e i punti sangue, se qualcuno dovesse diablerizzarlo, non si conterebbe la sua generazione modificata per le conseguenze di tale atto.

●●●●○ - **Furto di Vitae**

Questo straordinario potere taumaturgico permette al vampiro di ottenere il sangue dalle sue vittime formando, fra lui ed esso, un vero e proprio torrente di sangue. Il personaggio può dichiarare **FURTO! DIRETTO! X!** (X pari al punteggio di **VOLONTÀ**) a un personaggio entro 10 metri.

Il processo si può definire un vero e proprio assorbimento di sangue e, se il bersaglio è un vampiro, un assorbimento di vitae che comporta la perdita di sangue da parte del bersaglio e il guadagno da parte di chi fa uso del potere. È inutile ricordare che, bevendo la vitae di un altro vampiro, si incorre in un legame di sangue.

●●●●● - **Calderone di Sangue**

A questo livello il vampiro a pieno controllo sul Sangue. questo potere gli consente, col solo tocco, di far bollire il sangue di un vampiro; di conseguenza, se il vampiro riesce a toccare il bersaglio può dichiarare **AGGRAVATO X!** dove X rappresenta il punteggio di volontà.

VIA DELLA SEDUZIONE DELLE FIAMME

●○○○○ - **Candela**

Il personaggio è in grado di generare una fugace fiammata dal palmo della sua mano. Questa non fa in tempo a ferire alcuno, ma funziona molto bene per spaventare gli altri vampiri. A distanza ravvicinata (1 metro), il personaggio può dichiarare **FOBIA X!** (X sta per punteggio di volontà del personaggio) contro un bersaglio.

●●○○○ - **Palmo di Fiamma**

Il personaggio è in grado di scaturire dalla propria mano una fiamma che può usare come arma da corpo a corpo in un singolo colpo contro un bersaglio che riesca a toccare. Se il tocco avviene il personaggio può dichiarare **FUOCO! 3! CONTINUO!**

●●●○○ - **Falò**

Il personaggio è in grado di generare una consistente fiammata che danneggia un nemico entro 5 metri. Il personaggio può dichiarare **FUOCO! DIRETTO! 4! CONTINUO!**

●●●●○ - **Soffio del Drago**

Con questo potere il personaggio, interponendo le mani davanti a se, può generare una fiammata paragonabile a un'esplosione di una bombola di acetilene. Il personaggio può dichiarare **FUOCO 5! CONTINUO! IN QUEST'AREA!**

●●●●● - **Inferno**

Concentrandosi, il vampiro dotato di questo enorme potere, può invocare una cascata di fiamme dal cielo. Il personaggio può dichiarare **FUOCO 6! CONTINUO! IN QUESTO RAGGIO!**. Notare che la cascata di fuoco non fa distinzioni per nessuno, nemmeno per chi la invoca, che sarà costretto a subire gli stessi danni.

VIA DEL MOVIMENTO DELLA MENTE

Ogni valore di X di questa via può essere potenziata, spendendo un punto volontà, aumentato del proprio punteggio di VIA DEL MOVIMENTO DELLA MENTE.

●○○○○ - **Sicura**

Il personaggio, attivando questo potere nella **FASE DI DIFESA** (spiegato nel capitolo **COMBATTIMENTO**) dichiarerà **IMMUNE!** Alla chiamata disarmo.

Questo potere può essere sfruttato per sollevare, con la forza della mente, fino a un massimo di 0.5 kg di oggetto singolo. Il controllo del bersaglio dura al massimo un minuto.

●●○○○ - **Combattente Distante**

Con questo potere il personaggio è in grado di usare una qualsiasi arma da mischia che possieda per combattere senza doverla impugnare. La prassi di gioco prevede che il giocatore, ovviamente dopo aver speso il punto sangue, getti la sua arma ai suoi piedi, al che può cominciare a

combattere proprio come se fosse lui a farlo rimanendo a una distanza massima di 10 metri. L'arma può sferrare un numero di attacchi per turno pari al punteggio di volontà del personaggio e causa un danno pari al punteggio di *VOLONTÀ* più il danno base dell'arma.

Mentre l'arma combatte il vampiro non può compiere nessun'altra azione mentre usa questo potere e, per ogni *FASE DI ATTACCO* in cui lo sfrutta.

Questo potere può essere alternativamente usato per sollevare e scagliare contro nemici fino a 10 chili di oggetto, descrivendo ad alta voce cosa sta afferrando e come lo sta muovendo. Se vuole colpire un nemico con questo oggetto sollevato egli dichiarerà *COLPO X!* (se si tratta di oggetto contundente) o *X!* a distanza (se si tratta di oggetto tagliente) dove *X* è pari a $1 + \text{punteggio di volontà}$. L'oggetto può essere riutilizzato per più attacchi a distanza, ma ognuno deve essere portato alla distanza di 5 secondi l'uno dall'altro. Il controllo del bersaglio dura al massimo un minuto.

●●●○ - *Padronanza della Materia*

Con questo potere il personaggio è in grado di effettuare azioni differenti:

- Può dichiarare *DISARMO X!* (*X* è la volontà) su un bersaglio entro 10 metri.
- Può dichiarare *A TERRA X!* (*X* è pari alla volontà) su un bersaglio entro 10 metri.

Questo potere può essere alternativamente usato per sollevare e scagliare contro nemici fino a 100 chili di oggetto, descrivendo ad alta voce cosa sta afferrando e come lo sta muovendo. Se vuole colpire un nemico con questo oggetto sollevato egli dichiarerà *COLPO X!* (se si tratta di oggetto contundente) o *X!* (se si tratta di oggetto tagliente) a distanza (*X* è pari a $3 + \text{punteggio di volontà}$). L'oggetto può essere riutilizzato per più attacchi a distanza, ma ognuno deve essere portato alla distanza di 5 secondi l'uno dall'altro.

È possibile anche sollevare figure umanoidi dichiarando *PRESA X!* per immobilizzarle e subito dopo descrivere un movimento per far volare il nemico contro una parete o contro ostacoli inamovibili provocando i danni sopra

citati. Il controllo del bersaglio dura al massimo un minuto.

●●●●○ - *Dardo di Forza*

Con questo potere il personaggio è in grado di colpire con una potente spinta telecinetica un personaggio entro 10 metri, dichiarando *DIRETTO X!* (*X* è la somma tra volontà e il punteggio della via).

Può decidere di abbandonare l'area di gioco facendo levitare il suo corpo; l'azione richiede 2 secondi dove il personaggio non può compiere altra azione.

Questo potere può essere alternativamente usato per sollevare e scagliare contro nemici fino a 250 chili di oggetto, descrivendo ad alta voce cosa sta afferrando e come lo sta muovendo. Se vuole colpire un nemico con questo oggetto sollevato egli dichiarerà *COLPO X!* (se si tratta di oggetto contundente) o *X!* a distanza (*X* è pari a $5 + \text{punteggio di volontà}$). L'oggetto può essere riutilizzato per più attacchi a distanza, ma ognuno deve essere portato alla distanza di 5 secondi l'uno dall'altro. Il controllo del bersaglio dura al massimo un minuto.

Altro utilizzo lo si riscontra distruggendo qualsiasi arma impugnata da un bersaglio entro 10 metri dichiarando *ARMA DISTRUTTA!*

●●●●● - *Tempesta Telecinetica*

Un maestro di questa via può sfruttare questo potere in due modi:

- Dichiarando *A TERRA X! IN QUEST'AREA!* (*X* è la volontà).
- Dichiarando *DISARMO X! IN QUEST'AREA* (*X* è la volontà).

Questo potere può essere alternativamente usato per sollevare e scagliare contro nemici fino a 500 chili di oggetto, descrivendo ad alta voce cosa sta afferrando e come lo sta muovendo. Se vuole colpire un nemico con questo oggetto sollevato egli dichiarerà *COLPO X!* (se si tratta di oggetto contundente) o *X!* a distanza (*X* è pari a $7 + \text{punteggio di volontà} + \text{bonus dell'oggetto}$). L'oggetto può essere riutilizzato per più attacchi a distanza, ma ognuno deve essere portato alla

distanza di 5 secondi l'uno dall'altro. Il controllo del bersaglio dura al massimo un minuto.

VIA DELL'EVOCAZIONE

●○○○○ - **Evocare Forme Semplici**

Il personaggio è in grado di evocare nella sua mano oggetti di forme estremamente semplici, come sbarre di ferro, tubi, cubi ecc., tutti composti di un unico materiale. Può essere utile per evocare, in situazioni di pericolo, armi semplici con cui difendersi.

Dopo 5 secondi di esistenza, l'oggetto svanisce a meno che il personaggio non spenda un punto volontà.

Per rendere l'effetto in gioco, il giocatore deve munirsi precedentemente dell'oggetto che vuole evocare e segnarlo con un nastro nero, determinandone, finché non viene evocato, la sua inesistenza.

●●○○○ - **Permanenza**

Con questo potere, il personaggio rende permanente l'esistenza di un oggetto da lui evocato. La procedura richiede la spesa di 3 punti sangue addizionali, spendibili singolarmente in più volte.

●●●○○ - **Magia del Fabbro**

Il potere della magia del fabbro permette al Tremere di evocare armi o oggetti complessi come spade, pistole, fucili, banconote, articoli vari.

Per poter usare questo potere è necessario spendere 5 punti sangue, anche singolarmente nel tempo.

Questo potere può essere usato in diversi modi:

- Evocare un' arma da mischia: *richiede 3 punti nell'abilità MISCHIA.*
- Evocare un'arma da fuoco: *richiede 3 punti in ARMI DA FUOCO.*
- Evocare banconote: *richiede 3 punti in FINANZA.*
- Evocare un libro particolare: *richiede 4 punti in ACCADEMICHE o SCIENZE.*

●●●●○ - **Annulare Evocazione**

Il Tremere ha acquisito ormai padronanza della via dell'evocazione, quindi è in grado di annullare ciò che prima aveva creato. Per fare ciò deve spendere lo stesso numero di punti sangue che ha usato per evocarlo, per poi pronunciare **ANNULLARE EVOCAZIONE**.

●●●●● - **Supremazia sulla Vita**

Un maestro di questa via è in grado di trascendere l'evocazione, passando dal creare oggetti a evocare vere creature. Questa procedura costa 10 punti sangue, spendibili singolarmente nel tempo di evocazione.

È possibile evocare 3 tipi di creature, a seconda delle conoscenze che si possiede:

- Creare una creatura mitica o legata al folclore: *richiede 5 punti in OCCULTO.*
- Creare un essere umano: *richiede 5 punti in medicina.*
- Creare una creatura partorita dal puro ingegno del vampiro: *richiede OCCULTO 5, MEDICINA 5, VOLONTÀ 5.*

Le creature evocate sono sempre soggette alla chiamata **DOMINIO** e hanno una durata di una settimana.

Questo potere non può essere usato in gioco, deve essere chiesto il consenso dei master per qualsiasi scelta il giocatore prenda riguardo all'evocazione.

Potrebbe essere molto utile per proteggere i propri rifugi o determinati interessi.

Questo potere deve essere utilizzato solo fuori gioco.

CONTROMAGIA TAUMATURGICA

Questa via permette di annullare i poteri taumaturgici di altri tremere, è una via secondaria che non può in alcun modo essere acquisita come via primaria.

In base al livello di potere di questa taumaturgia il tremere è in grado di annullare tipi di magie diverse, spendendo un punto sangue.

●○○○○ - il personaggio dichiara **CONTROMAGIA X!** (*X* è pari a **VOLONTÀ**), dove *X* determina il numero di valori *X* da chiamate taumaturgiche che vengono ridotti.

●●○○○ - il personaggio dichiara **CONTROMAGIA X!** (*X* è pari a **VOLONTÀ**), dove *X* determina il numero di valori *X*, da chiamate taumaturgiche, **IN QUEST'AREA!** che vengono ridotti.

●●●○○ - il personaggio dichiara **CONTROMAGIA X!** (*X* è pari a **VOLONTÀ**), dove *X* determina il numero di danni, da chiamate taumaturgiche **IN QUESTO RAGGIO!**, che vengono ridotti.

●●●●○ - il personaggio può, spendendo un punto volontà, aumentare la chiamata **CONTROMAGIA!** Di un numero di punti pari al proprio punteggio di **CONTROMAGIA TAUMATURGICA**.

●●●●● - il personaggio, indicando un bersaglio colpito da un incantesimo di taumaturgia o da un rituale taumaturgico, può annullarne gli effetti dichiarando **CONTROMAGIA X!**. Sui rituali non è possibile adottare il bonus da sforzo di volontà dato dal quarto potere.

Ad ogni modo, se il valore di *X* è maggiore del valore di volontà di chi ha effettuato il rituale esso si spezza.

RITUALI TREMERE

I rituali sono pratiche segrete dei Tremere. È possibile, in creazione del personaggio, apprendere un rituale di determinato livello, ogni volta che raggiungerà la conoscenza di una via taumaturgica di pari livello.

Quindi, un Tremere che possieda Seduzione delle fiamme 3 e Movimento della mente 2, possiederà 2 rituali di primo livello, 2 rituali di secondo livello e uno di terzo.

Esistono rituali che richiedono molto tempo per essere attivati, per questo è possibile avvertire

lo staff per mail e decidere quando incominciare un rituale.

RITUALI DI PRIMO LIVELLO

Comunicare col proprio Sire

Il personaggio, meditando in solitudine per 30 minuti, può contattare il proprio sire telepaticamente.

È necessaria la presenza di un master, nel caso il sire non sia un personaggio giocante.

La conversazione col proprio sire può durare 10 minuti per ogni punto di **OCCULTO** posseduto.

Deviazione della Maledizione Lignea

Il personaggio, meditando per un'ora in un circolo delineato da pezzi di qualsiasi tipo di legno, potrà poi prendere un altro pezzetto di qualsiasi tipo di legno e porgerlo sotto la lingua (la meditazione può essere effettuata prima di giungere al live come parte **FUORI GIOCO**).

Da quel momento il personaggio dichiarerà **IMMUNE!** Alla prima chiamata **STASI!** (in grado di ferirlo) e **ARMA DISTRUTTA!** Sul paletto che ha tentato di impararlo.

Questo rituale può durare da alba a alba o da tramonto a tramonto, quindi 24 ore.

Difesa del Rifugio Consacrato

Disegnando un glifo per ogni finestra della stanza col suo stesso sangue (un punto sangue per finestra), il vampiro garantirà al suo rifugio una completa protezione dal sole, permettendo alle finestre di riflettere completamente la luce solare.

Finito di scrivere i glifi, il Tremere deve spendere un punto sangue e, finché si troverà a 6 metri dalla suddetta stanza, il rituale rimarrà attivo, altrimenti dovrà meditare per un'ora e rispendere il punto sangue.

Attenzione! Ogni glifo non può distare a più di sei metri da un altro.

Risveglio con la Freschezza della Sera

Cospargendo con ceneri di piume bruciate il piano dove il vampiro vuole passare il suo sonno diurno, egli può garantirsi una reattività immediata ai

pericoli durante il suo sonno, senza contare i limiti della sua umanità.

Legare la Lingua che Accusa

Questo incantesimo permette al Tremere di garantirsi un certo tipo di fedeltà dagli individui che bersaglia con questo rituale.

Perché questo rituale possa essere attivato, il Tremere deve possedere un ritratto o una foto del bersaglio, una ciocca di suoi capelli e una corda di seta nera. Intonando un mantra il Tremere deve legare insieme, con la corda, la foto e la ciocca di capelli.

Al termine di questo rito, il bersaglio non potrà mai parlare in sfavore del mago a meno che non posseda un punteggio di *VOLONTÀ* maggiore o uguale a quello di volontà del mago, nel qual caso il rituale non ha effetto e tutto il materiale va in cenere.

Il rituale può essere interrotto sciogliendo la corda di seta nera.

RITUALI DI SECONDO LIVELLO

Focus di Infusione di Vitae

Eseguendo un rituale di 5 minuti compreso di meditazione strofinando il gioiello in questione, un Tremere può infondere un suo punto sangue in un oggetto di dimensioni massime di una moneta. Questo potere è molto usato sui gioielli.

Con un comando mentale l'oggettino in questione può liberare il punto sangue conservato, ma fino ad allora l'oggetto risulterà rosso e viscido.

Protezione dai Ghoul

Con un rituale di 10 minuti e dopo una attesa di 10 ore, il Tremere può proteggere un qualsiasi oggetto dal tocco dei Ghoul. Ogni volta che un Ghoul tocca questo oggetto, egli subirà 3 danni letali.

Cerchio di Protezione dai Ghoul

Questo rituale emula l'effetto di *PROTEZIONE DAI GHOUL*, con la differenza che l'effetto si ripercuote in una area circolare.

Il personaggio deve tracciare un cerchio, di 3 metri di raggio, col gesso e spendere 3 punti sangue di mortale per segnare il centro e attivarne il potere. Ogni 3 metri di raggio ulteriore costa un punto sangue extra. Il massimo di metri di raggio di grandezza è 3 moltiplicato per il punteggio di *VOLONTÀ*.

Questo potere non permette ai Ghoul di entrare e ogni passo che portano dentro al cerchio gli causa 3 danni letali non assorbibili (nemmeno dalla disciplina *ROBUSTEZZA*), tali danni possono anche essere dichiarati dal Tremere stesso, specificando che il **DANNO NON È ASSORBIBILE**.

Indossare la Maschera delle Ombre

Questo rituale permette al Tremere di confondersi con le ombre. Per avviarlo il personaggio deve indossare una maschera nera, dopodiché egli potrà vagare in zone d'ombra con il *TERZO POTERE DI OSCURAZIONE* (senza poter cambiare aspetto). Dal momento in cui il mago indossa la maschera, il rituale dura un'ora per punteggio di occulto del personaggio.

Inoltre il Tremere può includere anche altri nell'effetto di questo rituale, ma anche loro dovranno indossare la maschera. Il mago è in grado di sostenere un numero di persone pari al punteggio di occulto.

Lama Infuocata

Questo rituale permette di incantare una arma da mischia con il proprio sangue permettendole così di ferire le creature sovranaturali.

Per compiere il rituale il personaggio deve tagliarsi il palmo della mano, il quale gli infliggerà un danno aggravato non assorbibile. Da tale ferita il mago incanterà l'arma cospargendola con 3 punti sangue.

Da quel momento, l'arma infliggerà danni aggravati per un numero di colpi andati a segno pari al suo punteggio di occulto.

Per ogni 3 punti sangue caricati sull'arma questa aggiungerà altri colpi da sfruttare.

RITUALI DI TERZO LIVELLO

Passaggio Incorporeo

Questo rituale permette al personaggio di vagare con consistenza incorporea.

Questo è possibile unicamente tenendo un frammento di specchio rivolto verso la propria persona, facendo in modo che la propria figura consistente venga sostituita all'immagine nel frammento di specchio.

Quindi, finché il frammento è rivolto verso il possessore, egli dichiara *IMMUNE* a qualsiasi *CHIAMATA DI DANNO* o *FISICA* ma potrà effettuare a sua volta solo *CHIAMATE MENTALI*. Inoltre può passare attraverso porte, finestre, muri e oggetti consistenti, ma solo in linea retta.

Il rituale può essere attivato ogni volta che si vuole e dura un numero di ore pari alla propria volontà.

Scudo contro l'Infido Ascendente

Questo è un rituale segreto che i Tremere amano tenere riservato al loro solo clan.

Con un pezzo di seta blu legato al collo del soggetto, questo non sarà solo immune a ogni chiamata *CHARME!* Legata ad ascendente, gli sarà permesso di rivolgere alla sorgente la sua medesima chiamata.

Nel caso lo Stregone fosse colpito da *CHARME! IN QUEST'AREA!* o da *CHARME! IN QUESTO RAGGIO!* allora non potrà riflettere il potere di Ascendente ma si limiterà a dichiarare *IMMUNE!*

Cerchio di Protezione dai Lupini

Questo rituale emula l'effetto di *CERCHIO PROTEZIONE DAI GHOUL*, con la differenza che l'effetto si ripercuote *contro i lupini*.

Il personaggio deve tracciare un cerchio, di 3 metri di raggio, col gesso e spendere 3 punti sangue di mortale per segnare il centro e attivarne il potere. Ogni 3 metri di raggio ulteriore costa un punto sangue extra. Il massimo di metri di raggio di grandezza è 3 moltiplicato per il punteggio di *VOLONTÀ*.

Questo potere non permette ai lupini di entrare (possono anche essere dichiarati dal Tremere stesso).

Verga del Torpore

Questo rituale permette di incantare un paletto in legno di sorbo rosso, rendendolo un infallibile sistema di impalamento da usare contro i vampiri.

Incantare il paletto richiede, innanzitutto, che il mago cosparga del suo sangue (3 punti sangue) sul paletto e poi 5 ore di rituale, meno mezz'ora per punteggio di occulto del personaggio.

Incantato il paletto, questo può essere usato per ferire normalmente un vampiro in qualsiasi parte corporea. Se il bersaglio viene ferito, la punta del paletto si stacca e viaggia all'interno del corpo fino a raggiungere il cuore.

In termini di gioco il giocatore colpisce il bersaglio dichiarando normali danni letali (prima o dopo il colpo si deve avvisare un master per far notare il paletto incantato e i suoi effetti) e dopo un numero di ore pari a 6 meno il punteggio di occulto del mago, il master dichiarerà sul bersaglio *STASI! CONTINUO! DIRETTO!*

RITUALI DI QUARTO LIVELLO

Osso delle Menzogne

Il Tremere incanta un osso umano vecchio di almeno 200 anni, il quale costringerà qualsiasi creatura che vi è a contatto a dire la verità se viene caricato, durante la notte del rituale, con 10 punti sangue.

Ogni osso, però costringe il bersaglio a rispondere sinceramente a un numero di domande pari al punteggio di volontà di chi lo ha incantato, dopodiché l'osso diverrà color ebano e esaurirà il suo potere, poiché ha assorbito troppe menzogne.

Questo rituale ha un unico effetto collaterale, che riguarda l'anima del morto da cui sono state sottratte le ossa, la quale, se viene evocata, sarà corrotta da ogni menzogna con cui è stata corrotta. Le ossa fungono infatti da legame tra lo spirito del morto, che strappa la verità, e lo spirito del bersaglio, che gli regala menzogne.

Cerchio di Protezione dai Fratelli

Questo rituale emula l'effetto di **CERCHIO PROTEZIONE DAI GHOUL**, con la differenza che l'effetto si ripercuote **CONTRO I VAMPIRI**.

Il personaggio deve tracciare un cerchio, di 3 metri di raggio, col gesso e spendere 1 punto sangue del mago per segnare il centro e attivarne il potere. Ogni 3 metri di raggio ulteriore costa un punto sangue extra. Il massimo di metri di raggio di grandezza è 3 moltiplicato per il punteggio di **VOLONTÀ**.

Questo potere non permette ai vampiri di entrare.

Cuore di Pietra

Questo rituale trasforma il cuore del Tremere in una pietra, rendendolo immune a qualsiasi impalettamento. Questo rituale richiede nove ore meno il punteggio di occulto del personaggio, il quale dovrà restare sdraiato su una pietra con una candela accesa sul cuore. Quando la candela sarà consumata infliggerà un danno aggravato al mago, dopodiché egli dichiarerà **IMMUNE** a qualsiasi chiamata **STASI!** rivoltagli e la sua volontà verrà aumentata di 1 ogni volta che gli sarà rivolto un potere di ascendente.

Il cuore di pietra dura finché il vampiro lo desidera.

RITUALI DI QUINTO LIVELLO

Patto di Sangue

Questo rituale prevede la creazione, da parte del Tremere, di un documento che attesti un contratto tra due individui.

La scrittura del documento richiede un punto sangue e, perché il patto venga convalidato, deve essere firmato da entrambe le parti col sangue (1 punto sangue).

Finché il documento è integro e finché le clausole del patto non vengono rispettate le due parti sono costrette a adempiere al 100 % il compito previsto dall'accordo.

Cerchio di Protezione dai Demoni

Questo rituale emula l'effetto di **CERCHIO PROTEZIONE DAI GHOUL**, con la differenza che l'effetto si ripercuote **CONTRO I DEMONI**.

Il personaggio deve tracciare un cerchio, di 3 metri di raggio, col gesso e spendere 3 punti sangue di mortale, per segnare il centro e attivarne il potere, e una ampolla di acqua santa sa versarci sopra. Ogni 3 metri di raggio ulteriore costa un punto sangue extra. Il massimo di metri di raggio di grandezza è 3 moltiplicato per il punteggio di **VOLONTÀ**.

Questo potere non permette ai demoni di entrare (possono anche essere dichiarati dal Tremere stesso).

Cerchio di Protezione dagli Spiriti

Questo rituale emula l'effetto di **CERCHIO PROTEZIONE DAI GHOUL**, con la differenza che l'effetto si ripercuote **CONTRO GLI SPIRITI**.

Il personaggio deve tracciare un cerchio, di 3 metri di raggio, col gesso e spendere 3 punti sangue di mortale, per segnare il centro e attivarne il potere, e del marmo di lapide. Ogni 3 metri di raggio ulteriore costa un punto sangue extra. Il massimo di metri di raggio di grandezza è 3 moltiplicato per il punteggio di **VOLONTÀ**.

Questo potere non permette agli spiriti di entrare.

Fuga Verso un Amico

Il personaggio è in grado di teletrasportarsi nei pressi di una persona da lui ritenuta amica. Per effettuare questo rituale il mago deve entrare in un cerchio, dal diametro di due metri, da lui tracciato sul terreno.

Per incantare il cerchio sono necessarie 6 ore per 6 notti, meno una notte per valore di occulto del mago.

A rituale terminato, il personaggio potrà usare il cerchio, versandovi 3 punti del suo sangue, ogni volta che vorrà, o finché il cerchio non viene danneggiato.

Per teletrasportarsi il mago deve pronunciare il **VERO NOME** della persona da lui ritenuta di fiducia e può portare con se un altro individuo o una quantità di peso pari al suo.

Incantare Talismani

Il personaggio è in grado di incantare un suo oggetto, di lunghezza minima di un metro (spade o bastoni da passeggio), per imprimervi potere personale in modo da rendere le sue magie più potenti e le magie rivolte contro di lui meno potenti.

Per preparare il talismano il mago deve effettuare un rituale, durante il quale traccia su di esso delle rune significanti il suo vero nome, che dura un numero di notti pari a 20 meno il suo punteggio di occulto moltiplicato per 2, durante ognuna delle quali verserà un punto del suo sangue sul talismano.

A rituale terminato, ogni volta che il personaggio impugna l'oggetto, ogni volta che sarà colpito da una magia taumaturgica, dovrà considerare la *X* della chiamata ridotta di 1 e ogni sua chiamata derivante da taumaturgia considererà la *X* aumentata di 1.

Questi artefatti hanno un valore molto grande per i loro creatori e perderli porta sicuramente guai, infatti se un altro individuo avesse in mano un talismano di un Tremere, ogni *X* di chiamate taumaturgiche sarebbe aumentate di 3, se rivolte contro di lui.

Un mago può possedere uno e un solo talismano.

VALEREN

●○○○○ - Percezione Della Vitalità:

Il cainita è in grado di percepire lo stato di salute di qualsiasi essere.

In termini di gioco, in base al punteggio di *VOLONTÀ*, (chiedendo al bersaglio):

- 1: è in grado di sapere di che creatura si tratta.
- 2: è in grado di conoscere il numero di ferite che il personaggio ha subito, inclusa la loro natura (sovrannaturali, argento, fuoco, sacri).
- 3: è in grado di stabilire di quanti punti sangue dispone il soggetto.
- 4: è in grado di conoscere malattie attualmente in circolo nel corpo del soggetto.

5: è in grado di percepire precedenti traumi o malattie o interventi che sono stati fatti sul corpo del bersaglio.

●●○○○ - Tocco Anestetico:

Il vampiro è in grado di conciliare il sonno dei mortali con il solo tocco e di far cessare le pene delle creature sovrannaturali.

In termini di gioco, il vampiro è in grado di mandare in sonno profondo un qualsiasi umano, col solo tocco.

Riguardo alle creature sovrannaturali, il vampiro è in grado, spendendo un punto sangue, di renderle immuni alla chiamata DOLORE!. L'effetto vale su bersagli toccati, anche se stessi.

●●●○○ - Tocco Ardente:

Questo potere non provoca alcuna ferita, tuttavia il tocco del salubri provoca un dolore lancinante nella sua vittima. Viene generalmente usato negli interrogatori.

In termini di gioco, spendendo un punto sangue, il personaggio può dichiarare DOLORE X CONTINUO! Sul bersaglio toccato, dove *X* sta per punteggio di *VOLONTÀ*'. L'effetto dura finché il cainita tocca il bersaglio.

Ogni dieci secondi di dolore, il personaggio può dichiarare CHARME X! sul soggetto, dove *X* aumenta di uno ogni 10 secondi di DOLORE (partendo da 0).

È possibile incrementare il valore *X* di CHARME di un punto per ogni punto sangue extra speso, senza mai uscire dal limite generazionale. Il valore *X* di CHARME non può mai superare il valore di volontà.

Durante l'uso di questo potere il salubri non può attaccare, né spendere punti sangue né punti volontà, né difendersi.

●●●●○ - Terminare La Veglia:

Il cainita è in grado di levare la vita ai mortali che chiedono la morte.

In termini di gioco, spendendo un PUNTO *VOLONTÀ*', il personaggio uccide un mortale che abbia prima chiesto la morte al salubri.

Questo potere non funziona sui vampiri, ma è in grado di paralizzare le loro carni. Spendendo un

PUNTO VOLONTA' il personaggio dichiara PARALISI X! dove X sta per punteggio di VOLONTA'.

●●●●● - **Vendetta Di Samiel:**

Facendo appello ai nomi degli antichi membri del clan salubri e alle forze mistiche, il cainita è in grado di colpire il nemico con precisione sovranaturale.

In termini di gioco il personaggio portando un attacco in mischia, dichiara: PADRE SAMIEL! GUIDA LA MIA MANO! E dopo dichiara DIRETTO X!, dove X è la somma tra bonus dell'arma, FORZA, MISCHIA (o RISSA), DESTREZZA, POTENZA.

Questo potere costa 3 punti sangue e può essere usato una volta ogni TURNO DI ATTACCHI.

VELOCITÀ

Questa disciplina è spiegata da una sua chiamata. Il personaggio si muove più velocemente man mano che progredisce in questa disciplina:

- - dichiara VELOCITÀ 2!
- - dichiara VELOCITÀ 4!
- - dichiara VELOCITÀ 6!
- - dichiara VELOCITÀ 8!
- - dichiara VELOCITÀ 10!!

Un personaggio che ha attivato questa disciplina dispone di un numero di attacchi aggiuntivi e di schivate aggiuntive pari al punteggio che possiede in questa abilità se possiede almeno un punto in tali abilità da combattimento (*Rissa, Mischia, Armi da Fuoco, Schivare*).

È da notare che non è possibile usare lo stato di velocità per SPENDERE PUNTI SANGUE, oltre a quello che è stato usato per attivare questa disciplina, tranne per chi dispone di vantaggi generazionali che gli permettano di spendere più punti sangue in un TURNO DI SANGUE.

Un personaggio sotto l'effetto di questa disciplina al 3, mentre si muove, è immune ai colpi d'arma da fuoco.

VICISSITUDINE

Questa disciplina porta modifiche corporee ad altri soggetti, ognuna di queste può essere rimossa come se si dovesse guarire da un danno aggravato, a meno che lo tzimisce non sia di generazione inferiore a quella del bersaglio, nel qual caso non è curabile.

NOTA: Durante i Live Thorengard Sabbat la vicissitudine è considerata una malattia che, se non adeguatamente assorbita porta il vampiro alla morte ultima. Ogni personaggio con vicissitudine dovrà comunicare ai MASTER quando il suo sangue viene ingerito da un altro personaggio.

●○○○○ - **Aspetto Malleabile:**

Il cainita può cambiare aspetto in qualsiasi momento. Il cambiamento può essere effettuato solo dal cainita stesso e modifica completamente l'aspetto, compreso di voce e sesso.

In termini di gioco, è possibile portare PG diversi a qualsiasi live, inteso come identità e non come poteri o statistiche fisiche o mentali.

È possibile copiare identità altrui o inventarne a unico fine di giocare al di fuori del live.

●●○○○ - **Scultura Della Carne:**

Il cainita è in grado di effettuare mutazioni sui propri o altrui tessuti molli del corpo (cartilagini, muscoli, pelle ecc.) spendendo un punto sangue.

In termini di gioco, il cainità può trasferire i punti di una singola caratteristica fisica in una singola altra. Il minimo in una caratteristica rimane 1.

Non è possibile superare il limite generazionale.

Inoltre, il cainità può rendersi più bello, infatti, dal momento in cui raggiunge questo livello di vicissitudine, può aumentare il carisma spendendo 3 PX per punto posseduto al posto del normale 4 PX per punto posseduto.

È possibile usare questo potere anche su altri soggetti, ma bisogna tenere conto che per uno tzimisce non è semplice modificare gli altri e quindi i MASTER potranno, a loro discrezione, dare al bersaglio delle penalità per ogni modifica.

È possibile infliggere ferite col solo tocco dichiarando un numero di LETALI pari a

MEDICINA +1, come se fosse un normale attacco in mischia.

È possibile effettuare modifiche corporee, le quali vanno annunciate toccando la vittima al di fuori del combattimento:

- toccando gli occhi del bersaglio è possibile dichiarare **CECITÀ CONTINUO!**.

- Può fondere assieme le mani a contatto di pelle.

- Altri casi suggeribili ai master.

Può effettuare il trasferimento di punteggi di caratteristiche fisiche come per quelle personali del personaggio precedentemente citate.

Può facilitare il potenziamento del carisma di un altro cainita come per se stesso, tra un live e l'altro.

●●●○ - **Scultura Delle Ossa:**

Con questo potere permette di modificare le ossa del cainita o di altri cainiti spendendo un punto sangue. Come per **SCULTURA DELLA CARNE** i **MASTER** potranno dare delle penalità al giocatore che subisce la trasformazione (che non sia lo stesso).

Per eseguire una qualsiasi modifica è necessario prima fare uso di **SCULTURA DELLA CARNE**, spendendo un punto sangue, e poi replicare la spesa di sangue per fare uso di **SCULTURA DELLE OSSA**. È possibile decidere di scolpire solo le ossa con lo svantaggio di procurare 3 danni letali al bersaglio.

Questo potere ha molti utilizzi:

- Creare una armatura ossea garantendogli gli effetti di **ROBUSTEZZA 2**.
- Può estrarre artigli come il secondo potere di **PROTEIDE**, con la differenza che essi provocano danni letali e non aggravati.
- È possibile far crescere dal proprio corpo aculei, i quali, ogni volta che si viene colpiti da un attacco di **RISSA**, il personaggio può dichiarare **DIRETTO X!** Dove **X** è pari a costituzione del personaggio sommato a 2.

●●●●○ - **Forma Terrificante:**

Con questo potere il cainita può trasformarsi in una terribile bestia. In termini di gioco, il personaggio dichiara, dopo aver speso 3 punti sangue, **FORMA TERRIFICANTE!** e guadagna +3 a tutte le caratteristiche fisiche, e il carisma scende

a 0. Ogni 10 secondi il personaggio può dichiarare **ORRORE 3! IN QUESTO RAGGIO!**

In questa forma il vampiro può solo usare attacchi naturali, quali artigli, che seguono le regole di **PROTEIDE 2** (ma infliggono danni letali e sommano +2 al posto che +1).

●●●●● - **Forma Di Sangue:**

Il cainita può diventare una massa informe di sangue. In termini di gioco, il personaggio, dopo aver speso 3 punti sangue, dichiara **FORMA DI SANGUE** portando i pugni incrociati al petto. Da quel momento, il personaggio è immune a qualsiasi chiamata mentale o fisica, l'unica cosa che lo ferisce sono il fuoco e la luce solare.

Nel momento in cui il personaggio assume questa forma, il giocatore può perdere ferite se viene "bevuto". Nel momento in cui viene bevuto completamente si considera morto.

C'è da considerare una possibilità in cui il cainita venga bevuto completamente da un solo individuo... cosa molto pericolosa per lo stesso. Infatti, in tale situazione, il personaggio può ritornare carnale dentro il corpo del bersaglio, causando ferite ingenti.

Nel momento in cui il personaggio torna materiale (anche trasformandosi in **FORMA TERRIFICANTE**) dichiara la chiamata **DIRETTO X!** a distanza sul bersaglio, dove **X** consiste nella somma fra costituzione e forza, con l'aggiunta di 4 danni letali ulteriori (quindi 4+costituzione+forza).

PROPORRE MODIFICHE CORPOREE ALLO STAFF

È possibile proporre allo staff la possibilità di effettuare particolari mutazioni corporee. Queste verranno valutate e ne verrà esplicito il sistema di gioco.

EQUIPAGGIAMENTO



Dopo la creazione del personaggio e dopo l'approvazione dello staff, il giocatore riceverà una lista di oggetti e armi che potrà possedere in base ai propri parametri di *BACKGROUND*.

Qui sotto sono elencate le armi con i relativi danni basilari che provocano.

ARMI DA FUOCO

RIVOLTELLA LEGGERA: 4, dopo 6 colpi è necessario spendere 15 secondi per ricaricarla

RIVOLTELLA PESANTE: 6, dopo 6 colpi è necessario spendere 15 secondi per ricaricarla.

PISTOLA LEGGERA: 4, dopo 15 colpi è necessario spendere 5 secondi per ricaricarla.

PISTOLA PESANTE: 5, dopo 15 colpi è necessario spendere 5 secondi per ricaricarla.

FUCILE: 8, dopo 5 colpi o necessario spendere 20 secondi per ricaricarlo.

MITRA LEGGERO: 4, dopo 30 colpi è necessario spendere 5 secondi per ricaricarlo.

MITRA MEDIO: 4. Dopo 30 colpi è necessario spendere 5 secondi per ricaricarlo.

FUCILE D'ASSALTO: 7, dopo 150 colpi è necessario spendere 10 secondi per ricaricarlo.

DOPPIETTA: 8, dopo 5 colpi è necessario spendere 10 secondi per ricaricarlo.

BALESTRA: 5, ad ogni colpo sono richiesti 10 secondi per ricaricarla.

NOTA: *Granate, lancia missili, ordigni esplosivi ed ordigni termoneucleari dovranno essere gestiti da un MASTER. Si tenga comunque conto che, non essendo sovranaturali, causeranno sempre danni LETALI.*

Non è possibile parare o schivare colpi di arma da fuoco (salvo precisazioni derivanti da abilità o disciplina).

Chi si trova in corpo a corpo con un'arma da fuoco può solo schivare in fase di difesa.

***Armi da Fuoco Automatiche:** le armi da fuoco automatiche permettono di sparare un numero di colpi pari al loro punteggio di destrezza sommato a quello del danno inflitto dall'arma. Questo tipo di armi non possono aumentare la frequenza di fuoco se il personaggio è sotto effetto di velocità. Se il personaggio possiede l'abilità ARMI DA FUOCO 5, i colpi letali saranno unicamente quelli derivanti dal punteggio di DESTREZZA.*

ARMI DA MISCHIA

ASCIA: FORZA+3

BASTONE: FORZA+2 (CONTUNDENTI)

COLTELLO: FORZA +1

PALETTO: FORZA +1

SPADA: FORZA +2

Notare che se si vuole possedere una di queste specifiche armi è necessario possedere un modello replica o giocattolo (fucile a molla, pistola a gas). È importante sottolineare che in nessun modo queste devono poter nuocere gli altri giocatori.

È vietato infatti portare in gioco vere spade o repliche in metallo, ma solamente modelli composti in plastazoto o legno (come i boken) altri che siano ritenuti dai master non pericolosi.

Lo staff inoltre vietterà l'accesso in gioco di materiale non consono al gioco o all'ambientazione.

IL COMBATTIMENTO



Il combattimento che offriamo in questo regolamento è mirato a una certa teatralità ma ad ogni modo è estremamente facile dal punto di vista delle regole.

La prima regola del combattimento prevede che il compiere una qualsiasi azione esclude la possibilità di compierne un'altra contemporaneamente. Di conseguenza non è possibile sparare e schivare allo stesso tempo, oppure caricare un'arma e parare ecc.

I LIVELLI DI SALUTE: ogni vampiro dispone di 7 livelli di salute, ossia quanti danni può subire prima di cadere in *TORPORE*. Se al vampiro vengono sottratti 7 livelli di salute con danni letali o contundenti (o la somma fra questi due) il vampiro giungerà allo stato di torpore, uno stato di morte temporanea che varia a seconda dell'attributo umanità del vampiro. Se al vampiro invece vengono sottratti tutti i livelli di salute con danni aggravati viene condotto alla *MORTE ULTIMA*.

Quindi ogni volta che il vampiro subisce un 7 danni contundenti o letali (non assorbiti) raggiungerà lo stato di *TORPORE*.

Quando un vampiro subisce 7 danni aggravati (non assorbiti tramite *ROBUSTEZZA*), cade in *MORTE ULTIMA*.

CHI INIZIA IL COMBATTIMENTO?

Dato che il combattimento è diviso in da *FASE DI ATTACCO* e *FASE DI DIFESA*, è necessario che tra avversari venga inteso chi debba iniziare, permettendo a entrambi di dichiarare *INIZIATIVA X!*, dove *X* è la somma fra destrezza e la disciplina velocità.

Se un personaggio usa velocità, deve dichiarare prima la chiamata legata alla disciplina stessa, per poter dare la precedenza a uno solo dei combattenti, nel caso il valore di *INIZIATIVA X* fosse uguale per entrambi.

È possibile usare i propri punti *VOLONTÀ* per aumentare la chiamata di iniziativa da 1 a un massimo pari al proprio valore di *VOLONTÀ*, spendendo quindi tutti i punti *VOLONTÀ* disponibili.

Nel caso il valore *X* di iniziativa fosse esattamente uguale per entrambi, questi si studieranno per 5 secondi, permettendo di potenziarsi *DESTREZZA* o per riutilizzare *PUNTI VOLONTÀ* per aumentare ancora questo valore, di modo da non portare in *STALLO* l'iniziativa.

Per quanto riguarda più fazioni partecipanti al combattimento, il personaggio con valore più alto di iniziativa permette a tutto il suo gruppo di iniziare.

Queste regole valgono solo per chi combatte in mischia.

FASE DI ATTACCO

Durante questa fase chi attacca sferra tutti gli attacchi a sua disposizione dopodiché attende la risposta dell'avversario. I turni di sangue, in questa fase, seguono il loro normale corso.

Ad ogni attacco corrisponde una chiamata allegata all'effetto dello stesso.

Nel caso di avversari multipli che affrontano uno solo (o un numero inferiore agli attaccanti), ogni attaccante può sferrare un colpo alternandosi con gli altri, fino a esaurirli, non è quindi possibile sferrarli tutti in una sola volta. In poche parole la fazione attaccante possiede un turno di attacco per tutti i suoi membri.

Un qualsiasi personaggio può spendere punti volontà per concedersi un attacco extra per quella fase di attacco, per ogni punto volontà speso. Non c'è limite ai punti volontà spendibili ogni turno.

Per permettere al proprio nemico di capire quando deve iniziare il suo turno, il giocatore deve effettuare un attacco più teatralmente significativo degli altri.

simulando sussulti per i colpi molto potenti o i lamenti di dolore se si sta bruciando per attacchi a base di fuoco.

FASE DI DIFESA

Durante questa fase chi si difende ha diritto di utilizzare un numero di parate o schivate (o combinazioni di esse) pari al punteggio di destrezza (esempio: un personaggio dotato di MISCHIA 3 e SCHIVARE 3 e DESTREZZA 4, potrà effettuare 4 parate o 4 schivate o combinazioni numeriche delle due, come 2 parate e 2 schivate). Chi non possiede queste due abilità ha diritto a una sola parata e una sola schivata. I turni di sangue, in questa fase, seguono il loro normale corso. Chi non possiede abilità SCHIVARE o RISSA o MISCHIA può difendersi unicamente usando i PUNTI VOLONTA' per concedersi degli delle difese, mentre chi può fare uso di queste abilità, può aumentarle ulteriormente. Questo potenziamento vale solo per la fase di difesa che si sta svolgendo.

Chi esegue l'azione di parata o schivata deve simulare queste azioni fisiche, per fare in modo che l'avversario capisca se ha colpito oppure no.

I turni di sangue, in questa fase, seguono il loro normale corso.

INTERPRETARE IL COMBATTIMENTO

È sempre bello assistere a un combattimento che mostri una certa teatralità, quindi invitiamo i giocatori a non forzare la velocità per vincere a tutti i costi gli scontri, ma piuttosto di rallentarli leggermente per renderli più coreografici e affascinanti.

Interpretare il combattimento significa anche accusare i colpi subiti in maniera teatrale, magari

AZIONI SPECIALI DI GIOCO



MORDERE E NUTRIRSI

Questa azione richiede che il vampiro immobilizzi (spiegato nella voce seguente) la sua vittima, dopodichè, simulando il morso, dichiarerà **MORSO!AGGRAVATO 1!**, il cui danno non può essere assorbito. Dopo un secondo dichiarerà **FURTO 3!** rigenerando i suoi punti sangue (non è necessario acquisire i cartellini altrui, l'importante è ricordarsi e **NON BARARE** sulla quantità ingerita) fino al suo massimo generazionale.

LOTTARE

La lotta è una azione per di più teatrale. Per iniziare una lotta è necessario colpire un nemico dichiarando **PRESA X!** dove *X* rappresenta il punteggio di forza.

Al momento dell'ingaggio in lotta il personaggio deve avere avere entrambe le mani libere per poter afferrare il bersaglio.

ESTREMI VANTAGGI SUL NEMICO

Esistono situazioni in cui un bersaglio non può fare nulla contro poteri o colpi sferrati da nemici. L'esempio più lampante si ritrova nei nemici colti alla sprovvista da personaggi che fanno uso di **OSCURAZIONE** e quindi invisibili all'occhio del personaggio e non a quello del giocatore che lo interpreta. Chiediamo con gran cuore di non incorrere nel meta gioco e quindi, se necessario, far finta di essere colti alla sprovvista per rispettare al meglio la fantasia che circonda il live. Coloro che sono colti alla sprovvista e vengono attaccati devono subire almeno un attacco.

IMPALETTARE UN VAMPIRO: impalettare un vampiro è considerato un attacco a tutti gli effetti.

Le condizioni per un efficace impalettamento stanno nella forza di chi adopera il paletto, che deve essere minimo 3 e nell'inconsapevolezza del bersaglio. Di conseguenza è possibile impalettare solo fratelli colti alla sprovvista o in stato di torpore. Solo chi ha un punteggio di MISCHIA pari a 4 è in grado di impalettare un fratello con un normale attacco, che si risolve come per un normale combattimento con armi da mischia.

Chi riesce a portare a segno un attacco e a recare danno con un paletto (ovviamente grazie ai privilegi del quarto grado di mischia o allo svantaggio del nemico) deve dichiarare la chiamata **STASI X!**

Un vampiro impalettato, è di fatto cosciente, ma è impossibilitato a qualunque movimento, compreso il parlare e può solo utilizzare la disciplina Auspex.

ROTSHERECK: quando un personaggio subisce una chiamata **FOBIA!** o **FUOCO!** Con una *X* superiore alla propria volontà, scappa in preda alla viscerale paura dei vampiri per il fuoco. In questo stato il vampiro scappa nella direzione opposta al fuoco e tenterà di uccidere chiunque tenti di toccarlo o di fermarlo, almeno finché la fonte del fuoco non sarà 10 metri lontano da lui.

PRENDERE FUOCO: quando il personaggio subisce la chiamata **FUOCO! CONTINUO! X!**, esso prende fuoco e quindi gli serviranno un numero di secondi, pari a *X* della chiamata, per spegnersi (rotolandosi per terra o altro...). Per poter spegnere le fiamme il giocatore non può compiere altra azione. Quando il fuoco è estinto, il danno continuo avrà termine.

Il vampiro che porta con se le fiamme dichiarerà, su coloro che si avvicinano, a meno di due metri,

FOBIA X! con una *X* pari a quella della chiamata **FUOCO! CONTINUO!** Subita.

Se un personaggio dovesse entrare in contatto di lotta stretta con un qualsiasi altro, dichiarerà la chiamata **FUOCO X!** dove *X* corrisponde alla chiamata **FUOCO! CONTINUO** subita.

POTERI A TOCCO

Esistono poteri che hanno effetto toccando i bersagli. A meno che l'avversario non sia colto alla sprovvista, il personaggio deve riuscire a colpirlo con attacchi di corpo a corpo come in un normale combattimento.

POTERI A DISTANZA

Esistono poteri che provocano danno a distanza, se non è presente la chiamata **DIRETTO!**, il potere può essere solo schivato.

COLPI ALLA TESTA CON ARMI DA FUOCO

L'unico modo per fare danno letali con armi da fuoco, è colpire un vampiro alla testa, di conseguenza è possibile ottenere questo risultato in due modi: con un'adeguata capacità speciale derivante da abilità, oppure, cogliendo il vampiro alla sprovvista.

TORPORE

Un vampiro può giungere in uno stato di sonno mortale in due modi: il primo è determinato dal risveglio senza punti sangue, il secondo è causato dalla perdita di tutti e sette i livelli di salute.

Riguardo al primo caso il vampiro può svegliarsi unicamente dopo un periodo di tempo deciso dal suo punteggio di umanità.

Se un vampiro cade in torpore a causa di ferite, potrà tornare alla nonvita rimarginando le proprie ferite normalmente, tuttavia questa procedura può essere svolta solo dopo un determinato numero di minuti, il quale è pari 10 meno il doppio del proprio punteggio di umanità.

Fonti esterne possono concedere il loro sangue per risvegliare il vampiro nel caso non possieda punti sangue, tuttavia i minuti di risveglio partono nel momento in cui il sangue tocca la sua bocca.

MORTE ULTIMA

Quando un vampiro cade in morte ultima non c'è per lui possibilità di tornare alla non vita, decedendo definitivamente. Un vampiro, quando cade in questo stato, diventa un cadavere delle medesime condizioni di un cadavere lasciato a decomporsi per un numero di anni pari alla non vita del vampiro.

Quindi un vampiro che non vive da più di 30 anni cadrà in polvere se portato in morte ultima.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Chi vuole combattere con due armi deve possedere almeno 3 punti in **MISCHIA**. Chi è in grado di usare due armi in corpo a corpo ha diritto a un attacco ulteriore in **FASE DI ATTACCO** e una parata ulteriore in **FASE DI DIFESA**.

In ogni caso, salvo eccezioni, il personaggio, con la sua mano secondaria, provocherà un danno in meno.

SPARARE CON DUE ARMI: chi possiede 3 punti in armi da fuoco ha diritto a un attacco extra quando usa due armi da fuoco. Gli attacchi portati con la mano secondaria sono contundenti a meno che non si possieda il pregio **AMBIDESTRO**.

DIABLERIE: la diablerie è un processo reputato molto crudele nel mondo dei vampiri, poiché permette a un vampiro, dopo aver trafugato tutto il sangue, di rubare l'anima di altri vampiri acquisendone il potere.

È possibile effettuare una diablerie solo mentre un vampiro è in stato di **TORPORE**; il primo atto prevede la stessa procedura per il **NUTRIMENTO**, ma solo dopo aver succhiato tutto il sangue si potrà procedere al furto dell'anima: ogni 5 secondi il personaggio dichiarerà **AGGRAVATO 1!** non assorbibile sul bersaglio fino a che esso non giunge a morte ultima, al che la diablerie avrà avuto successo.

BENEFICI DELLA DIABLERIE

Quando si ruba l'anima a un vampiro, si acquisiscono parti delle loro capacità, in base a quanto il vampiro era potente.

MALEFICI DELLA DIABLERIE

Nel momento in cui un vampiro commette diablerie riceve una scarica di piacere sovranaturale, la quale lo spingerà alla frenesia di rabbia subendo la chiamata *FURIA X!*, dove *X* rappresenta il punteggio background generazione della vittima. È molto importante dire che, nel momento in cui si ruba un'anima, la propria aura viene macchiata di *VENATURE NERE*, riconoscibili con *AUSPEX*. Altro "contro" della diablerie è l'*ASSUEFAZIONE*, infatti dopo la prima diablerie il personaggio presenterà una particolare sete per il sangue di vampiro, quindi il sangue umano non disseterà più la *BESTIA* come prima, per cui, per ogni diablerie commessa saranno necessari un ugual numero di *PUNTI SANGUE UMANI* per ricaricare di uno la riserva di sangue del vampiro. Vi sono molti problemi a cui si incorre facendo ricorso alla diablerie, e variano a seconda del vampiro. Il potere della diablerie non va preso alla leggera.

BERE IL SANGUE DI ALTRI VAMPIRI

Ogni volta che un vampiro beve il sangue di un altro vampiro, subisce un effetto mentale chiamato *LEGAME DI SANGUE*.

Il legame si divide in 3 gradi, ognuno dei quali, porta il bevitore ad amare sempre più colui che gli ha ceduto il sangue.

PRIMO SORSO: il personaggio cerca in tutti i modi l'attenzione del vampiro da cui ha bevuto.

SECONDO SORSO: il personaggio è sempre sotto gli effetti della chiamata *CHARME!*, quindi ogni volta che egli si avvicinerà a dieci metri dal donatore, subirà gli effetti di questa chiamata. In termini di interpretazione il bersaglio prova una profonda amicizia verso il *REGNANTE*.

TERZO SORSO: il personaggio è sempre sotto gli effetti della chiamata *CHARME! CONTINUO!*. In termini di interpretazione il bersaglio prova amore platonico profondo verso il *REGNANTE*.

USARE LA FORZA (sommata a POTENZA se il personaggio possiede questa disciplina) PER EFFETTUARE PARTICOLARI MANOVRE SPECIALI:

- 4: Sfondare normali porte in legno.
- 5: Sfondare una porta tagliafuoco in metallo.
- 6: Lanciare una moto.
- 7: Ribaltare una piccola auto. Il personaggio dichiara *ARMA DISTRUTTA!* Colpendo una qualsiasi arma.
- 8: Piegare barre d'acciaio. *SPICCARE UN BALZO IMPRESSIONANTE*, come quello descritto nel potere taumaturgico della *VIA DEL MOVIMENTO DELLA MENTE*.
- 9: Perforare il cemento armato con un pugno. Il personaggio può effettuare *DANNI LETALI* al posto dei contundenti con qualsiasi arma contundente, compresi i pugni.
- 10: Perforare una lastra di metallo con un pugno.
- 11: Lanciare una station wagon.

ESPERIENZA E CRESCITA DEL PERSONAGGIO



Dopo ogni raduno ogni PG acquisisce minimo 3 **PUNTI ESPERIENZA**, oltre a altri extra per completamenti di missioni, per particolare interpretazione o per criteri di gioco ritenuti validi dai master.

È possibile inviare alla mail

thorengardlive@gmail.com

un resoconto del live per aggiornare lo staff in merito a giocate non supervisionate dai master. È possibile che questi diari vengano premiati con punti esperienza aggiuntivi.

Quando si invia un *diario* è necessario intitolare l'oggetto della mail "*diario*".

Tra un live e l'altro è possibile inviare, alla stessa mail, proposte di azioni che si vuole far compiere al proprio personaggio (muovere contatti o effettuare ricerche ecc.), di modo che lo staff le giudichi più o meno valide. Il giocatore riceverà una risposta via mail per quanto riguarda gli esiti di queste giocate **FUORI GIOCO**.

Quando si invia una giocata **FUORI GIOCO** è necessario intitolare l'oggetto della mail "**AZIONI POST-LIVE**".

I punti esperienza devono essere conservati per potenziare il proprio personaggio.

Tuttavia ogni statistica di cui il personaggio è caratterizzato ha un costo diverso per quanto riguarda la spesa di punti esperienza:

ACQUISIRE UNA NUOVA ABILITÀ:

3 Punti Esperienza

ACQUISIRE UNA NUOVA VIA TAUMATURGICA:

7 Punti Esperienza

ACQUISIRE UNA NUOVA DISCIPLINA:

10 Punti Esperienza

AUMENTARE UN ATTRIBUTO

(*non è possibile aumentare l'umanità*):

ATTUALE PUNTEGGIO x4 Punti Esperienza

AUMENTARE UN'ABILITÀ:

ATTUALE PUNTEGGIO x2 Punti Esperienza

AUMENTARE UNA DISCIPLINA DI CLAN:

ATTUALE PUNTEGGIO x5 Punti Esperienza

AUMENTARE UNA DISCIPLINA DI ALTRI CLAN:

ATTUALE PUNTEGGIO x7

AUMENTARE UNA VIA TAUMATURGICA

SECONDARIA:

ATTUALE PUNTEGGIO x4 Punti Esperienza

AUMENTARE I PUNTEGGI BACKGROUND

Per aumentare i propri punti *Background*, così come per acquisirne di nuovi, non è necessario spendere alcun *punto esperienza*. L'aumento di questi punteggi è ottenibile solo attraverso azioni di gioco durante il *Live* o durante *intersessioni*.

Nel caso si voglia fare una giocata particolare per aumentare un *punto background* è necessario comunicare ai **MASTER** via mail la giocata che si intende svolgere.

AQUISIRE DISCIPLINE "COMUNI"

È possibile acquisire discipline come *animalità, ascendente, auspex, dominazione, oscurazione, robustezza, potenza, velocità* seguendo la spesa di PX regolamentata nell'elenco sopra.

Queste discipline sono dette **COMUNI** poiché fanno parte del sangue di Caino.

ACQUISIRE DISCIPLINE “PARTICOLARI”

È possibile acquisire discipline che sono riservate solo a pochi clan, quali *proteide*, *vicissitudine*, *ottenebramento*, *serpentis*, *taumaturgia*, *necromanzia*, *obeah*, *valeren*, *demenza*, *sanguinus*, *quietus*, unicamente attraverso l’insegnamento da parte di un maestro che possieda un livello di una di queste discipline pari a 3.

Essendo discipline particolarmente difficili da imparare, richiederanno un periodo di apprendimento di 5 live (durante i quali non è possibile comprare altre discipline).

Al quinto live il personaggio potrà presentarsi col primo potere, al sesto live potrà acquisire il secondo potere e così via.

MORTE DI UN PERSONAGGIO

Può capitare che durante il Live un personaggio muoia, questo non deve demoralizzare il giocatore ma ispirarlo nel creare un nuovo personaggio. Nel momento in cui un personaggio muore il giocatore può usare il 30 % della sua esperienza totale accumulata, per potenziare il nuovo personaggio creato.

Per evitare che vengano creati personaggi fotocopia non è possibile creare due volte di seguito personaggi dello stesso clan.

IL LIVE DI VAMPIRI



ISCRIZIONE: per iscriversi saranno sempre date sul forum i particolare e le modalità. E' possibile iscriversi entro la data limite posta dallo staff a prezzo base, mentre se si vuole iscriversi dopo il prezzo aumenterà di una determinata percentuale.

ARRIVO AL RADUNO: la prima cosa che un giocatore deve fare arrivato sul luogo del raduno è rivolgersi alla segreteria per ritirare il proprio *CARTELLINO DEL PERSONAGGIO* (con tutte le statistiche) e i punti sangue (è sempre meglio portare uno spago per legarseli sui polsi).

INCIPIT: a una determinata ora i master spiegheranno tutto riguardo a dove, nel mondo di tenebra, è ambientato il live e la trama che vi gira attorno.

INIZIO: quando i master urlano *3! 2! 1!.. IN GIOCO!* Avrà inizio il live.

FERMA TEMPO! può capitare che i master fermino il gioco per motivi di trama o per imprevisti.

FUORI GIOCO!: quando i master urleranno *3! 2! 1!... FUORI GIOCO!* Il live avrà fine.

EPILOGO DELLA TRAMA E RINGRAZIAMENTI: i master spiegheranno come è finita la trama, assegneranno i punti esperienza (gli extra vengono fatti sapere in privato).

APPENDICE: ALIENAZIONI MENTALI



Le alienazioni mentali sono comportamenti che si creano quando la mente è obbligata a confrontarsi con sentimenti conflittuali e intollerabili, come un terrore dominante oppure una colpa profonda. Quando deve affrontare impressioni o emozioni che non può armonizzare, essa si sforza di facilitare il conflitto interiore simulando un comportamento, quale la megalomania, la bulimia o l'isteria; così facendo, si crea una valvola di sfogo alla tensione e allo stress generali del conflitto. I vampiri o i mortali ricevono forme di pazzie in condizioni di grande terrore, colpevolezza o ansia.

Ogni esperienza che causa una emozione intensa e spiacevole, oppure che viola i principi o la morale di un personaggio, è abbastanza forte da produrre un'alienazione mentale.

I personaggi dovranno notare in maniera particolare che le alienazioni mentali costituiscono, senza dubbio, una sfida all'interpretazione, ma con un po' di tempo e di attenzione possono trasformarsi in un'esperienza interessante per tutti coloro che ne saranno coinvolti.

Manie ossessive/Compulsive

L'attenzione di un personaggio è focalizzata sulla ripetizione di un comportamento o di un'azione, l'ossessione è in relazione con il desiderio di un individuo di controllare l'ambiente circostante.

La compulsione provoca una serie di comportamenti ripetuti, con lo scopo di calmare le proprie ansie, ed un Fratello con questa alienazione adotterà una serie di comportamenti specifici ripetendoli all'infinito.

Personalità multiple

Il trauma che genera questa alienazione frattura la personalità della vittima in una o più persone,

permettendole di negare il trauma o qualsiasi azione che il trauma causa, gettando la colpa su "qualcun altro". Ogni personalità è creata per rispondere a determinati stimoli emotivi. Nella maggior parte dei casi, nessuna personalità è cosciente delle altre, e vanno e vengono nella mente della vittima in risposta a una specifica situazione o condizione.

Ogni personalità dovrebbe far riferimento al trauma che la causa.

Schizofrenia

Questa alienazione si manifesta con un distacco dalla realtà, violenti cambiamenti nel comportamento e in allucinazioni: le vittime parlano ai muri, si credono i re del Siam o ricevono istruzioni dai loro animali che gli ordinano di uccidere le persone. Il giocatore che sceglie questa alienazione deve determinare una serie di comportamenti riguardanti il trauma che l'ha causata. Le allucinazioni, i comportamenti bizzarri e le voci invisibili nascono da un terribile conflitto interiore che l'individuo non può risolvere. Molto importante è quindi la scelta del conflitto causa della malattia, e il tipo di comportamento che questo causerà.

Paranoia

La vittima della paranoia crede che la sua insicurezza e infelicità derivino da una persecuzione e da ostilità esterne. I paranoici diventano ossessivi sui loro complessi persecutori, creando spesso una teoria vasta ed intricata di cospirazioni per spiegare chi li sta tormentando e perché. Qualsiasi persona o cosa percepita come "uno di loro" diviene spesso oggetto di violenza. I paranoici sono spesso diffidenti e sospettosi con tutti, persino con la propria progenie legata al sangue.

Megalomania

Gli individui con questa alienazione sono ossessionati dall'accumulare potere e ricchezza; placano la loro insicurezza solo diventando i più potenti del loro ambiente. Sono diffidenti, arroganti ed estremamente sicuri delle loro capacità, essendo convinti della loro superiorità intrinseca. I sistemi per raggiungere la posizione agognata, possono variare dalla cospirazione ambigua alla vera e propria brutalità. I Fratelli con questa alienazione lottano costantemente per elevarsi al massimo del potere e dell'influenza con qualunque mezzo necessario.

Bulimia

Gli individui malati di bulimia leniscono la loro colpa e insicurezza indulgendo in attività che danno loro conforto, in questo caso, consumare cibo. Un bulimico consumerà quantità enormi di cibo se sotto stress, poi svuoterà lo stomaco con misure drastiche per continuare a mangiare.

Nel caso dei Vampiri con questa alienazione, il bisogno di nutrirsi è un mezzo per liberare la paura e l'ansietà endemiche causate dal Mondo di Tenebra.

Isteria

Una persona nella morsa dell'isteria è incapace di controllare le proprie emozioni, soffrendo di forti cambiamenti d'umore e violente crisi quando è sotto stress o ansia.

Maniaco-Depressivo

I maniaco-depressivi soffrono di forti cambiamenti d'umore, talora derivanti da traumi o da ansia. Le vittime possono essere allegre e sicure un momento e il momento dopo diventare incontrollabilmente apatiche e pessimiste.

I Fratelli con questa alienazione si trovano costantemente sul punto di scattare, non sapendo mai quando la prossima oscillazione di umore li colpirà.

Una volta uscito dalla depressione comunque, il personaggio sarà nuovamente energico e smisuratamente allegro.

Fuga

Le vittime che soffrono di fuga sperimentano "Blackout" e perdite di memoria. Se soggetti a stress, gli individui iniziano una serie specifica e rigida di comportamenti per rimuovere i sintomi dello stress. La fuga si differenzia dalle personalità multiple in quanto la persona in preda ad essa non presenta una personalità scissa, ma una forma di "pilota automatico" simile al sonnambulo. Una volta terminato il momentaneo effetto della fuga comunque, il Fratello riacquista coscienza senza ricordare ciò che è successo intorno a lui e ciò che ha fatto.

Animismo sanguinario

Questa alienazione colpisce solo i Fratelli; si tratta di una risposta al profondo senso di colpa causato dal nutrirsi del sangue dei mortali. I Fratelli con questa alienazione credono di divorare non solo il sangue delle loro vittime, ma anche le loro anime. Nelle ore seguenti il pasto, il vampiro sente la voce della sua vittima nella sua testa e percepisce una diatriba di ricordi provenienti dalla mente della stessa: tutto questo viene creato dal subconscio del Vampiro.

Ovviamente non sarebbe saggio per un animista compiere Diablerie.....

Il suddetto regolamento è proprietà intellettuale di Riccardo Belmonte, Federico Tarantino, Giacomo Rosa, Diego Maesani e Michael Turconi, ogni tentativo di copiarne i contenuti sarà considerato illegittimo in termini di legge, oltre che immorale. Ricordiamo inoltre, sempre in termini giuridici che la legge attribuisce a creatori e inventori un vero e proprio monopolio nello sfruttamento delle loro creazioni/invenzioni e pone nelle loro mani alcuni strumenti legali per tutelarsi da eventuali abusi da parte di soggetti non autorizzati.

Data pubblicazione: 30 Gennaio 2010