

Le Basi

Premessa

Questo manuale, e ciò che contiene, è liberamente ispirato al gioco di ruolo Vampiri La Masquerade (edito dalla White Wolf e Need Games per il territorio Italiano).

Per partecipare ai nostri eventi non serve altro se non questo manuale, in cui troverete tutto quello che vi serve per giocare.

Non è pertanto detto che tutto quello che trovate scritto nei manuali White Wolf sia presente anche in questo.

Nel realizzare questo manuale abbiamo ricercato, più che una fedele riproposizione delle regole del gioco cartaceo, una formula più adatta alla dimensione del gioco di ruolo dal vivo, per tanto alcune dinamiche, poteri o caratteristiche potrebbero risultare estremamente diverso, pur cercando di mantenere una linea di fedeltà allo spirito del gioco originario.

Le attività ad esso correlate non sono per il gruppo Nox Games (o diretti associati) a fine di lucro ma si svolgono a puro scopo ricreativo.

Per l'impegno e il lavoro che è stato svolto nel creare questo manuale si chiede, a chi volesse farne un uso esterno agli eventi organizzati dalla Nox Games, di farne prima richiesta allo staff organizzativo e di attendere l'eventuale consenso o dissenso.

L'ABC di un LARP

LARP, ovvero Live Action Role Play, anche detto Gioco di Ruolo dal Vivo.

Il gioco di ruolo è l'attività in cui i giocatori sono chiamati a ricoprire il ruolo di un personaggio diverso da loro stessi. Questo

può avvenire sia fra un gruppo di amici attorno al tavolo sia in eventi più complessi dove il giocatore deve interpretare fisicamente il proprio personaggio, cercando di renderlo dagli atteggiamenti, al vestiario e muovendosi come lui nello spazio di gioco.

Questo modo di giocare richiede di vestire, realmente, i panni dei personaggi, recitano le scene del gioco, vivendo una piccola frazione della vita dei propri PG (personaggi Giocanti).

Data la fisicità del gioco sono necessarie alcune REGOLE per rendere sicura una sessione di gioco live.

Nessuna violenza: La violenza è parte integrante di alcune situazioni di gioco, questo però non autorizza i giocatori a comportamenti "realmente violenti", il regolamento offre soluzioni per risolvere e gestire scene violente in sicurezza, per tanto vi invitiamo a seguirlo.

Niente Armi: Non sono ammesse armi che possano essere dannose per te o per gli altri giocatori. Sono ammesse le armi in fatiche comunemente usate nei giochi di ruolo dal vivo o pistole scaccia cani, ma devono comunque passare un check degli organizzatori, che si devono assicurare che la finta arma sia veramente innocua oppure no.

Giocare in un Luogo Definito: I Live si svolgono in appositi spazi entro i quali si può giocare. Non si devono coinvolgere i passanti nel gioco.

Un giocatore può disturbare o spaventare coloro che non sanno quello che sta succedendo.

Non cercare di impaurire o impressionare un passante; questo non solo è immaturo ma potrebbe portare anche ad un procedimento giudiziario [nel quale gli organizzatori si reputano non responsabili dell'accaduto].

Sapere quando fermarsi: Se il Master chiede la sospensione dell'azione o del gioco, fermati immediatamente. Il Master ha ancora l'ultima parola su tutti gli eventi del gioco.

Allo stesso modo quando il gioco viene interrotto (FINE LIVE!), togli i canini e il cerone bianco e smetti di giocare.

"Infallibilità" del Narratore: I Narratori sono esseri umani, come tali sbagliano, prendono pessime decisioni e sottovalutano problemi.

Per quanto ci impegneremo perché questo non avvenga potrebbero presentarsi situazioni in cui i Narratori sbaglieranno o non capirete alcune loro decisioni, potreste essere tentati di ribattere o discutere della cosa, ma vi chiediamo di non farlo: per il divertimento di tutti è necessaria la piena fluidità del gioco, per tanto non sarà possibile interrompere il gioco per sindacare su le scelte di Narrazione. Questo non toglie, ai giocatori che vorranno, il diritto di esprimere le sue perplessità alla fine dell'evento o nei giorni successivi, anzi vi invitiamo a farlo in modo da poterci migliorare per gli eventi futuri.

Fair play: Il Fair play è una delle regole su cui basiamo il nostro regolamento e tutti i nostri eventi ed è un atto di fede nei confronti dei giocatori.

Ogni volta che utilizzi una regola è richiesta una tua correttezza e capacità di auto arbitraggio per l'applicazione.

Questo si traduce in una correttezza di gioco sia nei confronti del gruppo master, sia degli altri giocatori ma anche nei tuoi: siamo tutti qui per divertirvi.

E' SOLO UN GIOCO Il gioco di Ruolo dal Vivo, o Live, è fatto e organizzato per divertirsi, non esiste vittoria o sconfitta, lo scopo è quello di vivere tutti assieme una

bella storia, in questo ricorda che una storia non deve per forza finire bene per essere bella o epica.

Se un rivale vince, se un personaggio muore, se un piano va storto, non è la fine del mondo e quello che succede in gioco deve restare in gioco.

Cos'è un Vampiro?

I vampiri che camminano nelle notti degli anni 60 son al contempo simili e diversi da quello che ci potremmo aspettare.

I vampiri sono morti viventi che si sostengono col nutrimento del sangue. Un vampiro è clinicamente morto, il suo cuore non batte, non respira, la sua carnagione è pallida e fredda, non invecchia.. però pensa, cammina, parla, pianifica.. caccia e uccide.

Per perpetrare la sua esistenza un vampiro deve periodicamente consumare sangue, preferibilmente umano.

I vampiri sviluppano anche particolari capacità donate dal sangue. Acquistano una resistenza sovrumana al dolore e al danno che il proprio corpo può subire diventando così esseri temibili, pressoché immuni alla cosiddetta "morte ultima".

Le sole cose in grado di uccidere un Fratello sono il fuoco, alcuni rari tipi di danno d'origine soprannaturale e la luce del sole, che li riduce in cenere in pochi dolorosi secondi.

La notte eterna in cambio dell'immortalità.

I nuovi vampiri vengono creati attraverso un processo chiamato l'Abbraccio. La leggenda secondo la quale chiunque venga morso da un vampiro si trasforma anch'esso non è vera. Generalmente un potenziale vampiro viene avvicinato e studiato per settimane o mesi da un Sire attento, per comprendere se sia un buon acquisto per la società dei vampiri.

L'abbraccio non dista molto da un buon pasto per il Sire, che dissangua la vittima fino a portarlo prossimo all'amorte, dopo di che il vampiro fa bere un po' di sangue al futuro figlio ed esso si risveglierà nella notte eterna.

LESSICO

Abbraccio: atto di trasformare un mortale in vampiro. Per abbracciare è necessario

succhiare tutto il sangue della vittima e donare alcune gocce del proprio.

Acolizzato: vampiro che si nutre solo da mortali ubriachi o drogati per dividerne la febbrezza.

Anarchico: un Cainita ribelle che si oppone alla tirannia degli Anziani.

Anti Tribu: attribuito ai Clan, ne denota la diversa ideologia politica (vampirica) rispetto al Clan originario.

Anziano: un vampiro di almeno 300 anni. Sono i più attivi partecipanti della Jihad.

Arpia: carica del Principato Camariffico che si occupa delle faccende sociali.

Bacio: atto del bere il sangue, soprattutto da un mortale. Il bacio provoca festosi in chi lo riceve.

Bestia: gli impulsi ferini che

minacciano di trasformare il vampiro in un mostro disumano.

Branco: gruppo di vampiri sabbatici uniti da interessi comuni.

Caccia di Sangue: pena di morte per un vampiro.

Cainita: termine che indica i vampiri, intesi come Figli di Caino.

Caino: considerato il Primo Vampiro, colui che ha creato tutti i vampiri.

Camariffa: La Setta di vampiri che si dedicano al mantenimento delle Tradizioni, in particolare della Masquerade.

Canaglia: Fratello che si nutre della Vitae di altri vampiri, per necessità o depravazione.

Clan: gruppo di vampiri discendenti da un unico Progenitore. Esistono 13 Clan noti, che furono creati dai membri della Terza Generazione.

Coterie: piccolo gruppo di Fratelli, di solito meno di 10,

uniti da interessi comuni.

Diablerie: consumo di tutto il sangue di un altro Fratello, allo scopo di provocarne la Morte Ultima. È un grave reato all'interno della Camariffa.

Divenire (o La Trasformazione): il momento in cui un vampiro si passa da Neonato in vampiro vero e proprio. Tale riconoscimento avviene solo a discrezione del Sire.

Doctus: carica di guida per un Branco Sabbatico.

Dominio: area in cui il vampiro esercita una particolare influenza. I Principi rivendicano il Dominio di intere regioni.

Domitor: padrone di un ghoul, che lo nutre del suo sangue e che gli conferisce ordini.

Elysium/Coorte: luogo in cui i cainiti possono riunirsi e discutere senza il timore di subire aggressioni. Solitamente è stabilito in ambienti culturalmente rilevanti, come musei e teatri.

Fratelli: i vampiri. Il termine nacque nel 15° o 16° secolo, dopo la grande Rivolta Anarchica. Il Sabbat disprezza questo termine.

Frenesia: Stato di forte alterazione mentale del vampiro in cui la bestia prende il sopravvento in modo aggressivo e dannoso per il Cainita e per chi gli sta vicino.

Gehenna: considerata l'Apocalisse Vampirica, e un'imminente battaglia decisiva, quando gli Antidifuviani si leveranno dal loro torpore e divoreranno tutti i Fratelli e il mondo intero.

Generazione: numero di "gradini" che separano un vampiro da Caino; quanto è lontano dal discendente il leggendario Primo Vampiro.

Ghouf: servo creato donando il proprio sangue ad un mortale, senza averlo privato del proprio.

Cacciatore/Inquisitore: umano, spinto da ideologie anti vampiri che, preparato e equipaggiato per uccidere vampiri.

Infante: vampiro di recentissima creazione, ancora sotto la tutela del Sire.

Infernalista: vampiro che ha deciso di stringere un patto con dei Demoni per riceverne maggiore potere.

Jihad: guerra segreta tra i Cainiti. I vampiri Anziani manipolano questi giovani contro i propri rivali

secolari, per scopi oscuri.

Lande(o I Deserti): aree della città non abitabili, come cimiteri, edifici abbandonati, zone industriali e aree di degrado urbano.

Legame di Sangue: potere mistico nei confronti di un altro individuo, che si crea nutrendosi del sangue di uno vampiro; accettare un Legame di Sangue significa accettare la servitù da quel vampiro.

Libro di Nod: Testo antico che racconta l'origine dei vampiri, sebbene non sia mai stato pubblicato interamente. Tra i Cainiti circolano numerosi frammenti e trascrizioni del libro.

Lupino: licantropo, in senso spregiativo.

Masquerade: abitudine di nascondere ai mortali l'esistenza dei vampiri. Istituita per proteggersi dalla distruzione operata dai mortali tra XIII e XVII secolo, è la principale delle Tradizioni vampiriche.

Novellino o Neonato: vampiro di recente creazione.

Principe/Cesar: vampiro che dichiara proprio un Dominio su una Regione e lo rivendica davanti agli altri. Il termine rimane invariato anche al femminile.

Rifugio: la "casa" del vampiro, dove scappa ai raggi solari.

Sceriffo/Praefectus: carica

del Principato Camariffico, che detiene il potere militare.

Sabbat: Setta che rifiuta l'umanità, accettando la propria natura mostruosa.

Sangue: il retaggio di un vampiro, ciò che lo rende tale. Sinonimo di Generazione.

Sete: stimolo di nutrirsi, simile a quello delle creature viventi, ma molto più potente. Per i vampiri, è una necessità primaria che mette in secondo piano tutte le altre.

Setta: gruppo di vampiri uniti da una filosofia comune. Le Sette più note sono la Camariffa e il Sabbat.

Sire: genitore di un vampiro, il Fratello che l'ha creato.

Uomo: residuo di umanità ancora presente in un vampiro; barlume di mortalità che permette di distinguerlo dalla Bestia.

Vacche: nome dispregiativo per riferirsi agli umani, intesi come pasto.

Vena: fonte di Vitae dalla quale trarre nutrimento o piacere, di natura prevalentemente mortale.

Vife: vampiro privo di un Clan di appartenenza o di cui si ignora la provenienza.

Vitae: eufemismo riferito al sangue mortale. Molti Fratelli considerano il termine vecchio e sorpassato.

Le Sette

La Camariffa

l'organizzazione conosciuta come Camariffa nasce ufficialmente intorno alla seconda metà del XV secolo, allo scopo di riunire i cainiti di tutto il mondo sotto le Sei Tradizioni, in particolare quella denominata la Masquerade.

l'evento che portò alla creazione di questa Setta fu l'inizio della caccia ai vampiri, perpetrata dall'Inquisizione, che portò alla morte ultima molti fratelli, soprattutto durante il 1400.

In risposta a questo sterminio, i vampiri che aderirono a questa organizzazione, ritenevano che la miglior difesa contro la chiesa, fosse di confondersi con i mortali cedendo i propri poteri, rispettando appunto la tradizione della Masquerade. A capo di questa Setta c'è il **Circolo Interno** che dirige tutte le altre cariche pur mantenendo un'aura di anonimato sui suoi membri.

Il Circolo si riunisce ogni 13 anni a Venezia per discutere sul futuro della Camariffa. Immediatamente sotto il Circolo in ordine gerarchico vi sono i **Conciliatori**, sono gli occhi e le mani del Circolo Interno, il loro potere è immenso e si estende per territori vastissimi. Gli esecutori del volere dei Conciliatori sono gli **Arconti**, che controllano i Dominio sotto i Conciliatori a cui fanno capo, tenendoli costantemente aggiornati.

Ogni Dominio è controllata da un **Principe**, che si occupa di essa stabilendo leggi e norme come farebbe un feudatario, poiché deve rispondere del proprio favore ai Conciliatori che possono farlo decadere in qualsiasi momento.

Il Principe è aiutato nei suoi compiti dalle altre cariche ufficiali della Camariffa:

-**I Primogeniti**: sono gli Anziani che rappresentano il loro Clan in città e si riuniscono col Principe stesso per prendere le decisioni più importanti, tradizionalmente a ricoprire questo ruolo è il membro del Clan più anziano, anche se alcuni Principi più aperti alla modernità hanno iniziato a concedere il ruolo anche a fratelli particolarmente meritevoli.

-**Il Siniscalco**: il consigliere del Principe, ha facoltà consultive e in alcuni casi può ricoprire addirittura la carica di Viceprincipe.

-**Lo Sceriffo**: ha il compito di far rispettare l'autorità del Principe punendo, anche fisicamente, i trasgressori, di fatto è la forza di polizia del Dominio e spesso viene aiutato nel suo compito da una coorte di Fratelli detti officiosamente Vicesceriffi.

-**Il Flagello**: A prima vista molto simile allo sceriffo questa carica ne condivide molti aspetti ma, dove lo Sceriffo è una guardia cittadina il Flagello è più simile una guardia di confine, questa carica è coperta da uomini d'azione, condottieri dalle grandi capacità o novellini mandati al macello.

-**Custode dell'Efysium**: deve occuparsi della sicurezza di questo, mantenendolo sicuro e non permettendo l'ingresso ai mortali ed ai cainiti non autorizzati.

-**Arpie**: è una carica officiosa della camariffa, spesso considerata come un supporto ai Custodi dell'Efysium, anche se le loro mansioni sono comunque di grande importanza. Svolgono azioni di microspionaggio interno alla camariffa e raccolta di informazioni, ma principalmente sono coloro che prendono nota e registrano lo scambio di favori intercorso fra i vari fratelli, quest'ultimo compito è tanto consolidato nella società Camariffica che un

debito non registrato da un'aripa non è considerato vincolante e può esserne negata la riscossione.

Attualmente la Camarilla risulta essere ancora la Setta vampirica composta dal maggior numero di Cainiti ed è presente in tutti gli stati Occidentali.

Arcaicismi

La società dei Vampiri è refrattaria ai cambiamenti, lo dimostra il fatto che la loro gerarchia sia di stampo feudale con forti connotati assolutistici.

In Italia un modo in cui questa difficoltà ad abbracciare il cambiamento si manifesta è anche nel lessico infatti, dove molti Cainiti di abbraccio recente abbiano ormai abbracciato i nomi delle cariche moderni (Principe, Siniscalco ecc) tradotti dalla terminologia Inglese, gli anziani si ostinano a mantenere nomi precamariffici, per lo più di derivazione latina.

È utile analizzare questi nomi, non solo per senso di completezza ma perchè ci danno un'idea di alcune sfumature che queste cariche assumono nella governance Italiana:

Principe/Cesar: Ibrigne del termine è abbastanza ovvia, ma ci dà subito un'idea di un atteggiamento più autocratico dei Principi Italiani, non a caso quelli che scelgono di farsi appellare con il termine Cesar tendono a comportarsi come dei veri e propri imperatori rispettando l'autorità dei Conciliatori solo quel tanto che basta per non incorrere in punizioni, ma rivendicando con forza i loro diritti sui Domini che controllano.

Primogeniti/Consoli: Al pari del termine Cesar, l'uso di questo termine tradisce una maggiore propensione all'autocrazia e al totalitarismo. Se la regola della Primogenitura (la celta del più anziano come Primogenito) è un'indicazione formale, nei domini in cui si usa il termine Primogenito, è considerata una vera e propria legge nei domini in cui il Cesar usa il termine Consoli.

Siniscalco/Vexillifer: Il nome Vexillifer (il portatore del vessillo) ci fa intuire come i Siniscalchi di questi domini non rivestano solo il ruolo di amministratori, ma siano dei veri e propri cerimonieri, a loro spesso sono dati in custodia i "vessilli del dominio" oggetti dal grande valore simbolico che

rappresentano il Dominio e le cariche che lo governano.

Sceriffo/Praefectus: Qui si può parlare di mero cambio di forma, ma la sostanza rimane invariata, il Praefectus è uno Sceriffo in tutto e per tutto. Unica nota interessante è che nei domini in cui si usa il termine Praefectus il ruolo del Vicesceriffo è considerato meno di supporto e più come una carica vera e propria, tali Vice sono detti **Pretoriani**.

Custode dell'Efysium/Custode della Coorte: Qui non si tratta di arcaicismi, anzi è quasi il contrario essendo Efysium un termine molto più antico di Coorte. Nonostante questo gli Anziani sembrano preferire Coorte, forse per i suoi richiami monarchici.

Per il ruolo le mansioni del Custode restano invariate sia che nel dominio si usi il termine Efysium che si usi il termine Coorte.

Arpie e Fagessi: queste due cariche mantengono il solito nome sia nella versione moderna che in quella arcaica.

Il Dominio

Con Dominio si indica una area territoriale più o meno estesa controllata o governata da un Vampiro. Tale area può variare molto andando da una via periferica di una città a un'intera regione.

Gli unici Domini ufficialmente riconosciuti dalla Camarilla Italiana sono quelli Regionali, governati dai Principi.

Facoltà dei Principi è quella di concedere la gestione di alcune aree della regione ad altri fratelli, sia per meriti o che per organizzazione interna, formando di fatto dei Domini minori interni al Dominio Regionale.

Molto spesso capita che coloro a cui è data la gestione dei Domini minori siano i Primogeniti che così acquisiscono potere di governo su intere città e sui vampiri che le abitano.

Le Tradizioni

Un vampiro che vive in una città governata da un Principe deve accettare certe responsabilità in cambio di sicurezza e stabilità.

Questa si ottiene solo quando i Fratelli rispettano una serie, universale, di regole conosciute con il nome di "**Sei Tradizioni**".

Per i Fratelli della Camarilla e per i Principi che le impongono rappresentano la legge.

Raramente vengono scritte, ma non sono mai state dimenticate e sono note a tutti i Fratelli, persino a coloro che le disprezzano..

È usanza comune della Camarilla che il Sire faccia conoscere al proprio Infante le Tradizioni, prima che questo venga riconosciuto come Neonato.

Alcuni giovani vampiri, figli dei tempi moderni, vedono le Tradizioni come un semplice strumento degli Anziani per mantenere la loro stretta sulla società dei Fratelli, uno strumento, per giunta, antiquato.

La Prima Tradizione (LA MASQUERADE):

Non rivelerai la tua vera natura a coloro che non appartengono al tuo sangue.

Comportandoti così rinuncerai ai tuoi diritti.

La Seconda Tradizione (IL DOMINIO): Il tuo Dominio è questione tua. Tutti gli altri ti devono rispetto quando si trovano su di esso. Nessuno può mettere in dubbio la tua parola nel tuo Dominio.

La Terza Tradizione (LA PROGENIE): Genererai un'altra creatura solo col permesso del tuo Anziano. Se procreerai senza il suo benestare, sia te che la tua progenie verrete distrutti.

La Quarta Tradizione (LA RESPONSABILITÀ): Quelli che crei sono i tuoi Infanti. Finché la tua stirpe non verrà messa in libertà, li comanderai in tutto. I loro peccati sono i tuoi.

La Quinta Tradizione (L'OSPITALITÀ): Onora il Dominio di un altro. Quando visiti una città straniera, ti presenterai a chi regna. Senza una parola di benvenuto, tu non sei nulla.

La Sesta Tradizione (LA DISTRUZIONE): Ti è proibito distruggere un altro della tua specie. Il diritto di Distruzione appartiene solo ai tuoi Anziani.

Ellysium

Un Principe può dichiarare una zona come Ellysium, ovvero un posto privo nella maniera più assoluta di violenza, dove i Cainiti possono discutere di politica e affari senza altre preoccupazioni. Le regole da rispettare in questi spazi sono quattro e sono fatte rispettare dai Custodi e dalle

Arpie:

-Nessun atto di violenza è permesso in un Ellysium. Con questo si intende non solo la violenza fisica, ma anche le minacce dirette.

-Nessuna espressione artistica o associazione o idea può essere distrutta.

Spesso i Toreador organizzano rappresentazioni teatrali o musicali all'interno dell'Ellysium.

-L'Ellysium è territorio neutrale. Questo almeno in teoria: un neonato che manca di rispetto a un anziano non verrà punito finché resta all'interno dell'Ellysium, ma quando se ne va è tutto un altro paio di maniche..

-Ricordarsi in ogni momento della Masquerade. Ogni Ellysium ha un suo Custode, che ha il compito di controllare che queste regole vengano rispettate. Se un Cainita porta un ospite all'Ellysium, è responsabile delle sue azioni.

Infine viene considerata cattiva educazione mostrare i propri appetiti e la zona

limitrofa è interdetta alla caccia di tutti i Fratelli, anche se spesso i Custodi si prodigano per far trovare dei piccoli "rinfreschi" all'interno.

Caccia di sangue

Un Principe può decretare la caccia di sangue contro un vampiro ritenuto colpevole di un crimine molto grave, che solitamente, ma non necessariamente, è riconducibile alla violazione di una delle tradizioni.

Una volta decretata la caccia, ogni vampiro avrà l'ordine di cercare e uccidere il vampiro incriminato, ovviamente stando attenti a non violare a sua volta la Masquerade.

In casi eccezionali, (crimini particolarmente efferati), è concesso al "vincitore" della Caccia di Sangue di commettere Amaranzo sulla vittima.

Coterie

Il vampiro è una creatura tendenzialmente solitaria ma alcuni giovani (anche di Clan diversi)

decidono di unirsi in una Coterie.

I vampiri possono farlo per innumerevoli motivi, dalla sicurezza, alla necessità momentanea, anche per affezione o per un

interesse comune: ideologie simili, appartenenza a bande, inclinazioni politiche o per semplice convenienza.

Capita che all'interno delle Coterie vengano usati Legami di Sangue, dai più ai meno forti, per cementarne l'unione e la fiducia reciproca, ma questa pratica è fortemente disincentivata e vista di malocchio in tutti i gradi della società Camariffica che la reputa una "pratica da Sabbatici".

Astre Sette

-**If Sabbat:** I suoi membri sono visti come bestie sadiche e insensibili che non danno valore all'esistenza dei Fratelli, tanto meno a quelle dei mortali.

Lasciano libero sfogo alla Bestia e considerano la Frenesia come una sua espressione.

Questa è una grossolana generalizzazione degli ideali del Sabbat.

Alcune voci sono totalmente false, altre nascondono verità celate.

In realtà il Sabbat è fondato su due pilastri fondamentali: Libertà e Lealtà.

Ogni vampiro crede di essere parte di una realtà più vasta, in cui la sua vita dipende da quella degli altri compagni; inoltre ogni giovane viene istruito a divenire più forte per essere in grado combattere gli intrighi degli Anziani.

La Setta ha una forte base meritocratica e come nella gerarchia militare, lascia la possibilità a chiunque di "fare carriera".

I nomi delle cariche della Setta sono una parodia grottesca delle cariche ecclesiastiche.

Il Sabbat si considera l'apice della catena alimentare, i suoi membri sono i veri figli di Caino, tutti gli altri vampiri possono solo convertirsi o morire di fronte al potere della Spada di Caino (altra denominazione della Setta, ad accentuare la natura marziale).

Il Sabbat si compone principalmente di Branchi legati da un particolare "Legami di Sangue" fra tutti gli appartenenti.

Ilatto di ricevere il sangue da tutti i membri dello stesso gruppo per creare un forte Legame è detto Vaulderie che è per il Sabbat ciò che la comunione è per i cattolici.

Il Sabbat predica la libertà dal pugno oppressivo degli Anziani: nessun vampiro deve morire per la codardia di chi lo ha creato ed ha idee molto chiare nei riguardi

degli estranei: applica rigorosamente le categorie "Noi e Loro", dove "Noi" è il Sabbat e "Loro" è tutto il resto: vampiri, lupini, mortali o cosaltro.

La Setta ha pochi alleati e collabora con altri in pochissimi casi, che comunque devono risultare utili alla salute del Sabbat stesso.

-**If Movimento Anarchico:** Il termine Anarchia indica un rifiuto del potere in ogni sua forma.

Nel contesto della società dei vampiri, per la precisione, simboleggia il rifiuto delle leggi della Camariffa, il non riconoscere cariche come Principe, Circolo Interno, e quantaltro, ed allo stesso tempo anche il negare l'ubbidienza alla gerarchia militare del Sabbat.

Questi Cainiti spesso si organizzano in veri gruppi di lotta armata, visto che questo è stato il mezzo preferito da sempre per rovesciare l'autorità degli Anziani, fin dalla prima esplosione di insoddisfazione che è la stessa Rivolta Anarchica del 1400, che ha poi portato alla nascita del Sabbat.

Da allora, le idee anarchiche continuarono ad essere diffuse sottovoce, senza azioni eclatanti, per secoli, finché non tornarono a farsi concrete negli Stati Uniti. Il nuovo continente era libero dagli oppressivi Anziani europei, e poteva facilmente diventare un luogo libero e pacifico per i giovani Cainiti.

Molti attraversarono l'Oceano Atlantico in cerca di libertà, e molti sostennero le rivolte del popolo americano contro la dominazione inglese.

Quando l'East Coast americana divenne territorio di guerra tra Sabbat e Camariffa, gli Anarchici si spostarono verso ovest, dovendo ancora una volta fare i conti con gli odiati

Principi Ventrue e Toreador, incarnazione del potere Camariffico.

La situazione nella West Coast iniziò a degenerare quando, al moltiplicarsi delle bande anarchiche nelle strade, i Principi inasprirono il loro dominio.

Nel 1944, il Principe di Los Angeles, il Toreador Don Sebastian, diede ordine di punire il Brujah Anarchico Jeremy Mac Neif, che fu selvaggiamente picchiato.

Da ogni città della California si levò la risposta violenta degli Anarchici, che in nome di Mac Neif uccisero Don Sebastian e

altri Anziani di Los Angeles, poi si rivolsero contro tutti i

Principi della California.

Alla fine della Rivolta tutte le città da San Diego a San Josè, con la sola eccezione di

San Francisco, furono dichiarate Libero Stato Anarchico, sotto la leadership di Jeremy Mac Neil.

Quella fetta di terra è riparo per tutti i vampiri stanchi del giogo della Camarilla e del Sabbat, ed è pronta ad accogliere vampiri di tutti i Clan e di tutte le età. Altri piccoli focolai nascono e si spengono in tutto il globo, rendendo quindi l'ideale anarchico più di una semplice filosofia ma, di fatto, una terza potenza rivale sia per il Sabbat che per la Camarilla.

-Non Affiliati: Non tutti i vampiri riescono a trovare una propria collocazione nella società, incapaci di aggrapparsi ad una qualche ideologia politica, religiosa, ad

un'unità di Clan o di Setta.

Questi vampiri restano dispersi in un mare in tempesta, spesso alla mercé del primo vampiro schierato che impone le sue regole con prepotenza.

Si possono definire non affiliati, esuli, dispersi, non esiste una bandiera che li raduna.

Spesso, che si tratti di singoli vampiri o di linee di sangue intere, sono costretti a schierarsi con Sabbat, Camarilla o anche con gruppi di Anarchici, con lo scopo della sopravvivenza o per permettersi una non vita migliore.

In questa fetta di vampiri ricadono i fuggitivi dei singoli Clan, come disertori Tremere cacciati dal loro vecchio Clan, Lasombra fuggiti dal Sabbat, Gangrel bestiali incapaci di dedicarsi ad una causa, Nosferatu che vivono sul mercato di informazioni, Ventrue incapaci di superare il periodo dell'Agogè imposto dal Sire.

Regolamento

Di seguito spiegheremo alcune regole di gioco.

Prima di iniziare però ci preme chiarire che queste regole NON sono il gioco. Esse servono unicamente come bussola delle capacità del personaggio e come strumento per risolvere controversie e incertezze che potrebbero presentarsi durante l'evento.

Per tanto invitiamo tutti i giocatori a non seguire il regolamento in modo meccanico ma di asservirlo a una migliore interpretazione.

La Scheda

Questo è forse il documento più importante che un giocatore avrà in mano, sulla scheda è codificato il suo personaggio nella sua interezza, da questa possiamo vedere chi è e cosa sa fare.

Come è possibile vedere nel file allegato, la scheda è divisa in varie sezioni:

-Dati anagrafici: il nome, il clan e la generazione sono elementi molto importanti, indicano chi sei, da chi discendi e quanti passi desti da Caino, il primo vampiro.

-Discipline: Le discipline sono i poteri dati dal Sangue Vampirico, in questa sezione viene indicato quali poteri ha il personaggio e quante sfaccettature di tale potere conosce.

-Influenze: I Vampiri sono parassiti sociali, esistono in funzione della società mortale, società che viene da loro plasmata per divenire in funzione di loro, le influenze indicano in che ambito sociale il personaggio si muove e quanto è influente in tale ambiente.

-Riepilogo da combattimento: le voci Danno e Assorbimento indicano quanto il personaggio fa male quando colpisce e quanti danni è in grado di ignorare, queste voci sono una semplice somma che quantifica queste voci tenendo conto dell'influenza delle discipline o eventuali pregi e difetti su di esse.

-Pregi e difetti: questa parte indica alcuni elementi caratteristici del personaggio, tratti che si porta dietro per predisposizione naturale o per trascorsi della sua vita, dalla ferita che ancora lo fa zoppiare a una naturale predisposizione per le lingue.

-Sangue e forza di volontà: Questi sono gli unici valori variabili della scheda, aumenteranno e diminuiranno durante il gioco a seconda delle circostanze (senza mai però salire oltre i massimali), a discrezione del giocatore questa parte può essere sia un semplice promemoria che una contatore le cui caselle possono essere annerite con un lapis per tenere memoria del consumarsi dei valori.

Combattimento

I vampiri sono maestri del sotterfugio e della manipolazione e, molti di loro abbracciano la massima "Un vero vampiro non combatte e, se arriva a combattere, vuol dire che ha sbagliato qualcosa" .

Tutto molto bello ma, quando si parla di creature assetate di sangue in perenne lotta con una bestia interiore, è difficile immaginare che riescano sempre un perfetto autocontrollo, se a questo aggiungiamo che ci sono interi clan che inneggiano al lato bestiale e guerresco del vampirismo... bé, ci siamo capiti.

Per tanto è bene dare una regolamentazione nel caso i personaggi avvertano l'irrefrenabile necessità di menare le mani.

Per cominciare, i combattimenti si svolgono in tempo reale, impiegando armi da Larp morbide per il corpo a corpo o pistole nerf per lo scontro a distanza.

In caso di scontro a mani nude i colpi vanno inferti con cautela a mano aperta, evitare azioni di blocco reale e fare attenzione a non nuocere realmente all'altra persona (il nostro consiglio, quando si tratta di combattimenti corpo a corpo è di evitarli o risolverli simulando).

Quando si colpisce un avversario va dichiarata una chiamata diversa a seconda del tipo di danno seguito da un numero che ne quantifica la potenza (ess. Letale 3, Aggravato 2):

-Contundente: Questa chiamata è muta, quando il tipo di danno non viene dichiarato si ritiene sempre contundente. Di fatto questa chiamata non arreca un reale, ma costringe il personaggio colpito ad arretrare di un passo per ogni livello di danno contundente (se 1 un passo se 2 due ecc).

È un danno tipico di mazze, manganelli, bastioni e armi da fuoco (le armi da fuoco fanno contudenti solo ai Vampiri grazie alla loro "carne morta", altre creature potrebbero reagire diversamente a un colpo di pistola) .

-Letali: I danni letali sono, solitamente, quelli più comuni. Provocati da fame, artigli di animali o, in generale, qualsiasi cosa riesca a lacerare la carne, quando subito fanno perdere punti sangue pari al livello del danno (2 punti sangue per Letale 2, 3 per letale 3 ecc) i punti sangue persi per danni letali possono essere recuperati

nutrendosi.

-Aggravati: Una delle forme di danno peggiori che un Vampiro possa subire, il danno aggravato è provocato dal fuoco, dalla luce solare o da fonti sovranaturali.

Se si subisce danni aggravati si scava tot punti sangue pari all'intensità del danno, i punti sangue persi a causa dei danni aggravati non possono essere recuperati durante il gioco.

-Bfeed: è una chiamata aggiuntiva da aggiungere alla normale chiamata Letale/Aggravato (Es 3 Aggravati Bfeed, 2 Letali Bfeed), il danno Bfeed non può essere assorbito con nessun tipo di resistenza.

Chiamate

Con questo termine si indica alcune parole chiave che, al pari dei danni e delle Manoure (che vederemo dopo), servono ad indicare specifici effetti.

Questi effetti possono avere varie origini, essere normali reazioni a stimoli esterni o effetti di capacità magiche o sovranaturali.

Alcuni poteri potrebbero richiedere l'uso di una o più Chiamate, al fine di rendere il più immediato e comprensibile possibile l'effetto.

Le chiamate che useremo in questo regolamento sono:

-Bfind: la vittima deve chiudere gli occhi per 40 secondi (Se si ha Proteide 1 si può aprire gli occhi con 5 secondi di anticipo, se si ha auspex si può aprire gli occhi con cinque secondi di anticipo per ogni livello di auspex).

-Paura: La vittima viene colta da un irrefrenabile senso di pericolo che lo porterà a fuggire cercando un riparo, l'effetto svanirà dopo almeno un minuto passato al riparo e senza vedere la fonte della paura.

-Terrore: La vittima cade a terra in preda a una paura folle, non è in grado di reagire fin tanto che è in presenza della fonte del suo terrore o fino a che non viene attaccato, al che si comporta come se fosse sotto l'effetto della chiamata Paura.

-Estasi: La vittima è in preda a un profondo piacere, non è in grado di muoversi o ribellarsi a nulla di quanto gli succede attorno e anche se aggredito non reagisce.

La durata di Estasi può variare a seconda dell'brigine, ma il modo più comune per subirla è attraverso il morso dei Vampiri, in tale caso l'effetto permane fin tanto che il

Vampiro si nutre.

-Down: La vittima che subisce questa chiamata deve buttarsi a terra, fino a toccare il suolo con la schiena. Solo quando avrà compiuto tale azione potrà rialzarsi.

In termini di gioco si conta come se la vittima fosse caduta, quindi, per tutto il tempo che servirà a sdraiarsi schiena a terra, il personaggio, sarà vulnerabile e non potrà attaccare (contrariamente può agire come meglio crede da dopo aver appoggiato la schiena a terra).

Manoure

Le manoure sono alcune azioni che presentano dei rischi, per tanto sono state regolamentate per essere svolte in piena sicurezza anche in situazioni concitate.

Di seguito riportiamo alcuni tipi di Manoure che si possono compiere in combattimento:

-Blocco: Con questa manoura si simula una presa, un'azione volta a immobilizzare e rendere inerme un avversario fin tanto che lo teniamo fermo.

Per effettuare un Blocco bisogna porre entrambe le mani sulle spalle di chi siamo intenzionati a bloccare, dopo di che si dichiara <<Blocco>> seguito dal numero del danno che si farebbe a mani nude senza l'utilizzo di alcun arma (valgono solo le Discipline che aumentano il danno a mani nude come, ad esempio, Potenza).

Il giocatore che subisce questo particolare attacco confronta il suo valore di attacco a mani nude con quello dell'attaccante, se è superiore o pari il giocatore non potrà essere immobilizzato.

Al momento che un giocatore riesce ad immobilizzare un altro personaggio l'atto dovrà essere rappresentato in gioco mimando la scena (non vale toccare la spalla della propria vittima con una mano sola).

L'interpretazione è libera ma dovrà essere chiara e con l'utilizzo di entrambe le mani.

Per tutto il tempo che un personaggio rimane immobilizzato non potrà usare Discipline fisiche né armi.

Si può cercare di immobilizzare uno stesso personaggio in più d'uno, in tal caso tutti i giocatori che intendono effettuare questa manoura dovranno dichiarare il proprio punteggio di Blocco e seguire le istruzioni come sopra, sommando i vari punteggi, non

è possibile fare un'azione di blocco collettiva in più di tre attaccanti.

-Morso: È possibile mordere i PG in torpore, impalati o bloccati.

Il morso è un attacco speciale che ha due effetti a scelta dell'attaccante.

È possibile effettuare un'azione di "strappo", in tal caso l'attaccante dichiara un danno aggravato, somministrabile solo ad eventuali livelli di potenza.

In alternativa allo strappo è possibile nutrirsi dichiarando un danno Letale ogni 60 secondi e aumentando i propri Punti Sangue per ogni danno inflitto in questo modo (per approfondire vedi anche la sezione sulla *Diablerie*).

-Impalamento: È possibile impalare un vampiro, l'importante è avere in mano un oggetto appuntito in legno (ovviamente in realtà deve trattarsi di un arma farp che simula l'oggetto).

Si dichiara Impalamento e il danno che normalmente si infligge a mani nude. Se il danno è pari o superiore alla metà dei punti sangue attuali della vittima, essa è impalata e non potrà muoversi finché il pafetto non verrà rimosso.

Si impalata in automatico coloro che sono in torpore.

Il danno dichiarato viene subito dall'avversario anche in caso di mancato impalamento.

-Perquisire: Se un giocatore desidera perquisire un altro vampiro (o un altro personaggio), potrà farlo solo a condizione che quest'ultimo sia morto, in torpore, immobilizzato o consenziente.

Dovrà chinarsi o avvicinarsi al giocatore da perquisire, toccarlo e contare fino a 120 (ovviamente consigliamo di simulare l'atto di frugare le tasche del personaggio).

Al termine dei 2 minuti il personaggio perquisito dovrà consegnare all'altro giocatore tutti gli oggetti che possiede il proprio personaggio.

La perquisizione può essere interrotta in qualsiasi momento da qualsiasi altro giocatore lo desideri, basta allontanare i due giocatori, interrompendo così il conteggio e quindi la perquisizione, il giocatore che stava compiendo la perquisizione non potrà ignorarlo.

Diablerie

Con l'Amaranto un vampiro risucchia

l'anima di un altro Fratello inglobando tutto quello che era la vittima fino a quel momento.

Naturalmente dopo che la vittima ha subito Amaranto giunge la Morte Ultima.

Nel caso un giocatore desideri fare Diablerie, deve chinarsi su di un Fratello inerme, o perché in torpore o perché immobilizzato in qualche modo, mimando un morso al collo, dichiarando un danno letale ogni 60 secondi e riguadagnando un punto sangue per ogni danno inferto in questo modo, quando la vittima ha finito i punti sangue può subire ancora 3 danni, dopo di che raggiunge la morte ultima e si considera Diablerizzata.

La Diablerie può essere interrotta in qualsiasi momento, o per volontà dell'assassino o per l'intervento di un altro Fratello, è sufficiente allontanare la bocca dell'assassino dal collo della vittima.

Completata la Diablerie la vittima consegna la sua scheda al Diablerista, che segnerà sulla sua la disciplina più alta del Diablerizzato a livello 1.

Inoltre, se la vittima era di generazione inferiore del suo aggressore il Diablerista scende di una generazione.

Legame di Sangue

Una delle più meravigliose e terribili caratteristiche del sangue dei Fratelli è la capacità di soggiogare quasi ogni essere che ne beva una data quantità. Ogni sorso di sangue di un Fratello conferisce al vampiro in questione un grande potere emotivo su colui che lo beve.

Se un essere berrà per tre volte, in tre notti differenti dallo stesso Fratello, cadrà vittima di una condizione chiamata Legame di Sangue.

Un vampiro che stringe un Legame di Sangue su un altro essere viene detto "regnante" della vittima o "donatore", mentre quest'ultima, subordinata al patto, è chiamata "asservito".

Il Legame di Sangue è usato principalmente per intrappolare mortali e ghoul, ma anche i Fratelli possono legarsi a vicenda.

Il potere del legame di sangue è così forte che un potente Anziano può essere legato anche a un semplice Neonato.

Per subire un legame di sangue bisogna nutrirsi direttamente dalla vena di un altro

vampiro, in questo modo si acquisisce un livello di Legame di Sangue con il donatore.

Per aumentare il legame, si deve riuscire a far sì che il legato beva dallo stesso donatore.

Non vale far bere altro sangue durante lo stesso evento, non si avrà in tal caso variazione di legame.

-Legame di primo livello: colui che beve inizia a sperimentare sentimenti affascinanti, ma forti nei confronti del vampiro.

Potrà sognarlo o frequentare "accidentalmente" i suoi stessi luoghi.

Tutti gli infanti possiedono questo livello di legame nei confronti del loro sire, in quanto lo stesso Abbraccio comporta l'assunzione del sangue.

Il legato tenderà ad ascoltare sempre il suo donatore quando parla.

Potrà anche non fidarsi, ma avrà sempre attenzione per le sue parole.

-Legame di secondo livello: i sentimenti di colui che dona il secondo sorso diventano abbastanza forti da influenzare il comportamento dell'asservito.

Sebbene non sia assolutamente schiavo del vampiro, questi diviene una figura molto importante nella sua vita.

L'influenza del vampiro è tale che può persuaderlo o comandarlo con minimo sforzo come nel livello precedente, solo che si tende a dare fiducia a priori al Donatore.

A meno di non avere prove tangibili del contrario, quello che dirà il Donatore, sarà vero-

-Legame di terzo livello: è il legame di sangue al suo massimo livello. A questo punto, colui che beve è più o meno legato completamente al vampiro, che rappresenta la persona più importante nella sua vita: spasimanti, parenti e persino figli perdono d'importanza rispetto alla passione consumante per il donatore.

Come i livelli precedenti, si tenderà oltretutto a riporre una fiducia incondizionata nel donatore, arrivando anche a negare alcune volte l'evidenza.

Si cercherà di stare il più vicino possibile a lui, ad assecondare i suoi voleri più semplici se non personalmente pericolosi.

un vampiro o un altro essere, possono subire più di un Legame di Sangue attivo contemporaneamente.

Ogni legame di Sangue ha il proprio donatore, e gli effetti sopra descritti si applicano in base al livello ad ogni

donatore diversamente.

Nonostante questo, si può avere un solo Legame di Sangue a livello 3.

In caso in cui un secondo legame raggiunga il terzo livello, si deve contattare un Master, che deciderà quale legame rimarrà al terzo livello.

Il Legame di Sangue "intrecciato" è la condizione in cui due vampiri si legano tra di loro il più delle volte in modo consenziente.

Gli effetti di tali legami non subiscono alcuna differenza rispetto a quelli sopra descritti ad eccezione di un Legame Intrecciato al terzo livello (ovvero che i due vampiri hanno un Legame di Sangue al terzo livello l'uno con l'altro); in tal caso il legame che si instaura tra i due è di totale fiducia, protezione ad ogni costo nei confronti dell'altro, creando una coppia unita profondamente, ma anche morbosamente gelosa e possessiva.

Cacciare

I giocatori potranno andare a Caccia, ovvero andare a cercare delle vene grasse e succulente da cui nutrirsi per riacquistare eventuali Punti Sangue persi, basterà dichiarare a un master che s'intende cacciare, a quel punto vi indicherà una zona di caccia.

Li il gioco è fermo, dovrete solo aspettare 10 minuti (a meno di non avere qualche difetto o pregio particolare) durante il quale non starete giocando (da indicare tenendo la mano alzata).

Alla fine del tempo richiesto tornerete in gioco avendo guadagnato 4 ps e 1 FdV.

Il numero massimo delle cacce che un giocatore può effettuare per ogni singolo fiv è di 2.

È possibile anche recuperare i punti sangue bevendo direttamente da un altro Fratello o Mortale presente in gioco, o cibandosi da eventuali scorte presenti nell'area di gioco.

Fame

La fame è la causa principale dell'insorgere della Bestia e del conseguente cadere in Frenesia.

Un Fratello ha fame non appena si trova ad avere 3 punti sangue o meno.

In tale situazione il giocatore dovrà

resistere alla Frenesia spendendo un punto Forza di Volontà, la spesa andrà ripetuta per ogni punto sangue speso, fino a che non si riesce a ritornare a un valore di Punti sangue sopra il 3.

Se un vampiro va a 0 punti sangue va in frenesia per 5 minuti, dopo di che, se non è riuscito a nutrirsi cade in Torpore.

Frenesia

Ovvero l'insorgere della BESTIA. Il vampiro perde tutto ciò che ha di umano e il suo unico desiderio è bere sangue.

Quando un giocatore cade in stato di Frenesia (per FAME o per altro motivo) dovrà attaccare la creatura più vicina (anche fosse un compagno o la persona amata) allo scopo di berne il sangue.

La frenesia cessa quando un Vampiro è riuscito a recuperare tutti i suoi punti sangue, se prosciuga un altro Vampiro prima di aver raggiunto tale obiettivo commetterà Diablerie.

L'unico modo che un vampiro ha per resistere alla Frenesia è quello di spendere 1 punto Forza di volontà nel momento stesso in cui la Frenesia sta per insorgere.

È fortemente gradita l'interpretazione.

In situazioni di combattimento un vampiro in frenesia aggiunge un punto a tutti i danni che infligge.

Durante la Frenesia, sia essa indotta o alimentata, il vampiro in questione potrà attivare solo livelli di Discipline passivi e sempre attivi.

Su un vampiro in Frenesia non ha effetto la Disciplina di Dominazione, Ascendente (ad esclusione di Maestà) e Demenza.

Morte ultima

L'unico modo che un vampiro ha per morire definitivamente è quello di arrivare alla Morte Ultima, ovvero lo stadio nel quale la non vita di un vampiro cessa del tutto.

Se un vampiro arriva a 0 punti sangue od è in Torpore e riceve un ulteriore Danno Aggravato, muore definitivamente.

Quando il personaggio subisce la Morte Ultima è fuori dal gioco.

Rotschreck

Un vampiro cade in Rotschreck quando una delle sue massime paure (il fuoco o i raggi solari) lo minacciano prendendo il sopravvento e facendogli perdere il controllo.

In caso un vampiro si troverà nella condizione di subire gli effetti di questo stato mentale gli sarà dichiarata la chiamata Paura, quindi sarà costretto ad allontanarsi dal pericolo abbattendo qualsiasi cosa gli si pari di fronte come una bestia impazzita.

La fuga dalla minaccia sarà dunque l'unica azione che il personaggio riuscirà a concepire in quel momento e proseguirà fino a che non sarà stato lontano dalla vista della fonte della chiamata per almeno 5 minuti.

Per resistere a queste specifiche circostanze di Paura è possibile spendere un punto forza di volontà per ogni minuto in cui il personaggio resta in presenza della fonte della chiamata.

Torpore

Si chiama così quello stato nel quale i vampiri possono cadere, sia per volontà sia per gravi ferite, in questa condizione, se il corpo viene analizzato appare in tutto e per tutto simile a un comune cadavere (si interpreta come il sonno, ovvero corpo morto, occhi chiusi e braccia incrociate sul petto).

Nel caso di un torpore volontario, si può uscirne a volontà del giocatore, ma bisogna ricordarsi che dal momento che si vuole risvegliarsi devono passare 5 minuti prima di poter agire.

Nel caso del Torpore per assenza di punti sangue si rimane in questo stato fino a che qualcuno non versa del sangue nella bocca del personaggio (al che ci si risveglia dopo 5 minuti dall'aver ricevuto il primo punto sangue, e se i punti sangue sono inferiori a 3 ci si risveglia in Frenesia, a meno che non si spenda un punto forza di volontà).

CLAN

Qui di seguito vengono riportate le descrizioni di ogni singolo Clan vampirico considerato interpretabile dai giocatori del five.

La descrizione è generica e cerca di fornire tutti gli elementi indispensabili al giocatore per giocare un personaggio in tutte le sue parti, questo però non rende le descrizioni una regola ferrea sull'interpretazione, ma solo uno sguardo agli stereotipi e le storie dei vari Clan.

La descrizione dei Clan è così fornita:

NOME DEL CLAN

Soprannome: alternativa al nome ufficiale del Clan, che spesso né evidenzia le caratteristiche più accentuate.

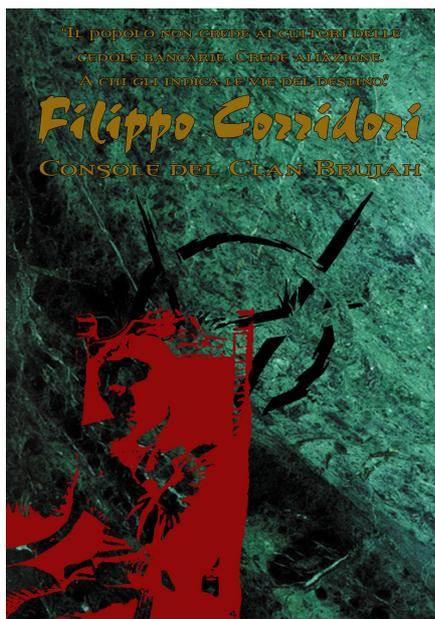
Descrizione: una narrazione storica e sociale del Clan.

Discipline di Clan: poteri del sangue innati per la data Linea di Sangue.

Difetto di Clan: maledizione a cui ogni appartenente del Clan è costretto a sottostare.

Clan Camarissici

Brujah



Soprannome: Re Filosofi, Feccia, Ribelli, Prometiani, Effeni.

Descrizione: Un tempo noti come Fratelli filosofi, dopo la caduta della città da loro costruita per convivere in pace con i mortali, Cartagine, si sono trasformati in irriducibili ribelli.

Furono sostenitori della Grande Rivolta Anarchica e vennero riportati all'ordine dai fondatori della amarfisa.

Molti restano comunque delle mine vaganti.

Sono considerati i muscoli della Camarfisa per le loro capacità in guerra e per la loro abilità in combattimento.

Discipline: Ascendente, Potenza, Velocità

Difetto di Clan: I Brujah soffrono di una facile e incontrollabile predisposizione all'ira.

Chi desidera evitare di cadere in frenesia dovrà spendere un FdV aggiuntivo.

Gangrel

Soprannome: Clan della Bestia, Animalfi, Ferini, Lupi, Barbari

Descrizione: Sono vampiri animaleschi che predano di notte e possiedono tendenze e fattezze tipiche delle bestie.

Raramente si stabiliscono in un luogo, sono dei giramondo, soddisfatti solo quando corrono da soli sotto i cieli notturni.

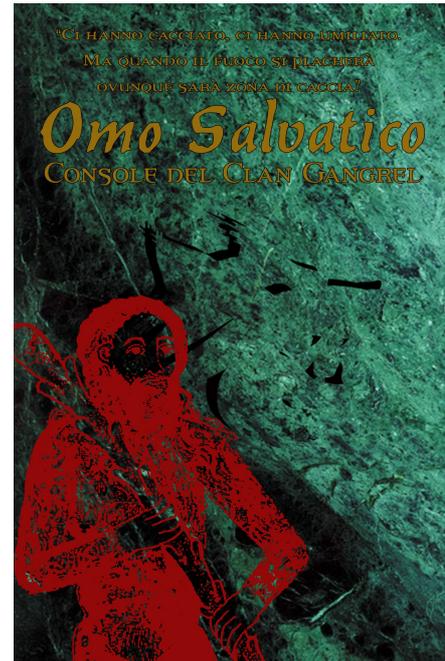
Riservati, distaccati e selvaggi, sono spesso degli individui tragici.

Sono dei fieri guerrieri, ma la loro ferocia non nasce da una furia ceca, ma dall'istinto animale.

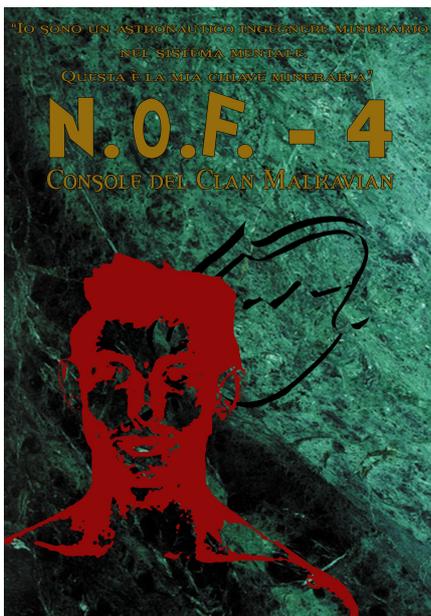
Discipline: Proteide, Animalità, Robustezza

Difetto di Clan: A causa della vicinanza alla loro bestia interiore i Gangrel tendono a portarne i segni dopo la frenesia, Gangrel anziani presentano aspetti bestiali o parti del corpo mutate come zanne accentuate, artigli peluria o addirittura code e musci deformi.

Durante il gioco il personaggio assumerà un tratto comportamentale animalesco dopo ogni frenesia.



Malkavian



Soprannome: Clan della Luna, Pazzi, Oracoli, Derivisci

Descrizione: Il Clan dei funatici ha sofferto nel corso della storia e continua tuttora a soffrire. Ogni membro è affetto da pazzia ed è schiavo della sua estenuante follia. Nel corso della storia sono stati temuti per il loro comportamento bizzarro e cercati per il loro acume profetico.

La loro pazzia li libera dalla paura del dolore, alcuni manifestano degli orrendi istinti assassini, mentre altri sono completamente privi di emozioni, i Malkavian non si rendono conto dei confini della realtà e possono essere qualsiasi cosa vogliano.

Discipline: Dominazione, Oscurazione, Auspex

Difetto di Clan: Tutti gli appartenenti del clan Malkavian soffrono di almeno un'alienazione mentale, incurabile, a livello grave.

NOSFERATU

Soprannome: Clan Velato, Orrori, Topi di fogna, Lebbrosi, Orfok, Kapò

Descrizione: Tra tutte le stirpi vampiriche questo Clan possiede l'aspetto meno umano, più di tutti portano i segni visibili della loro maledizione.

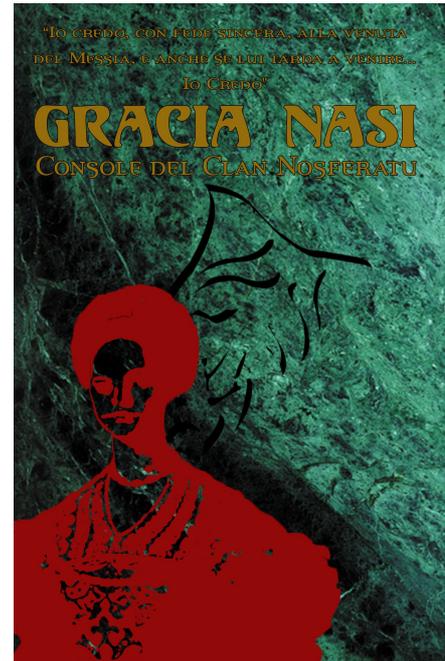
Mostruosi e deformati non passerebbero mai per umani in condizioni normali, ciò li emargina dalla società delle vacche riuscendoci a interagire solo grazie alla loro padronanza della disciplina di Oscurazione.

I Nosferatu hanno fatto di necessità virtù e il loro vivere sempre ai margini li ha resi spie e custodi di segreti pericolosi e terribili.

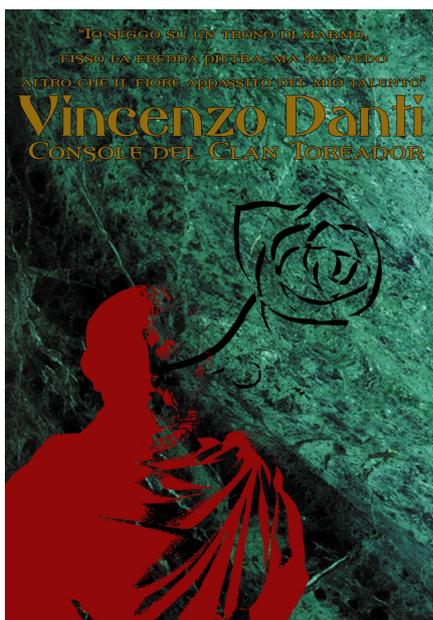
Discipline: Oscurazione, Animalità, Potenza

Difetto di Clan: Nei primi giorni dopo l'abbraccio i Nosferatu subiscono un lento e doloroso processo di mutazione, i loro corpi si contraggono, le loro ossa si deformano e le loro carni si facerano.

Tutti i nosferatu hanno un aspetto mostruoso e deforme, solo pochi, per lo più giovani riescono a appire ancora come umani molto brutti.



Toreador



Soprannome: Clan della Rosa, Dive, Degenerati, Arikeliti, Edonisti

Descrizione: Tra tutti i Clan della Camariffa i Toreador sono coloro che si abbandonano maggiormente agli eccessi e alla degenerazione, non è un caso che tra le loro file militino molti artisti, musicisti e scrittori di talento anche se non mancano "poseur" privi di un reale talento.

Sono i più vicini ai mortali e ciò li ha portati ad essere il clan più reattivo ai cambiamenti sociali nel corso dei secoli.

All'interno della Camariffa i Toreador, come i Ventrue, ricoprono posizioni di rilievo, ed entrambi condividono il piacere per falta società

Discipline: Ascendente, Auspex, Velocità

Difetto di Clan: I Toreador sono molto suscettibili al bello, per tanto ogni volta che vedono qualcosa che ritengono degno del loro apprezzamento artistico vengono rapiti da un'estasi catatonica da cui possono riprendersi solo se richiamati o spendendo un FDV.

TREMERE

Soprannome: Usurpatori, Stregoni, Ermetici, Streghe del Sangue, Trasgressori

Descrizione: Questo è uno dei più giovani Clan entrati a far parte della società dei vampiri, e la sua esistenza è ancora fonte di vivo dolore per molti Fratelli.

In origine erano una Casata di Maghi, il cui Maestro, Tremere, aveva dedicato se stesso e i suoi seguaci all'obbiettivo di ottenere l'immortalità.

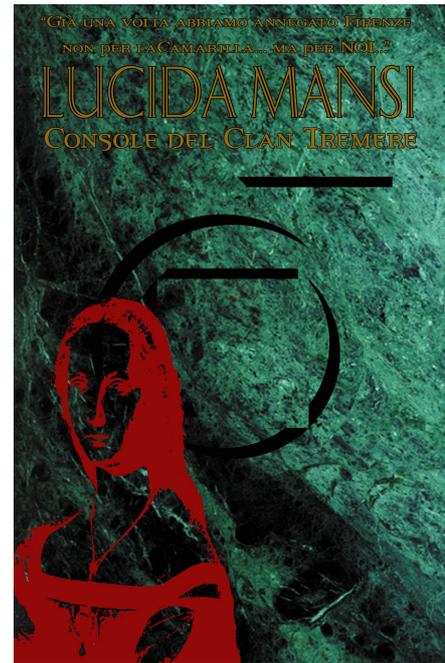
La loro attenzione fu attirata dai Cainiti e, dopo empie e terribili rituali, riuscirono a trasformarsi in vampiri.

Sono riservati e hanno una struttura gerarchica molto rigida e una fanatica fedeltà al Clan.

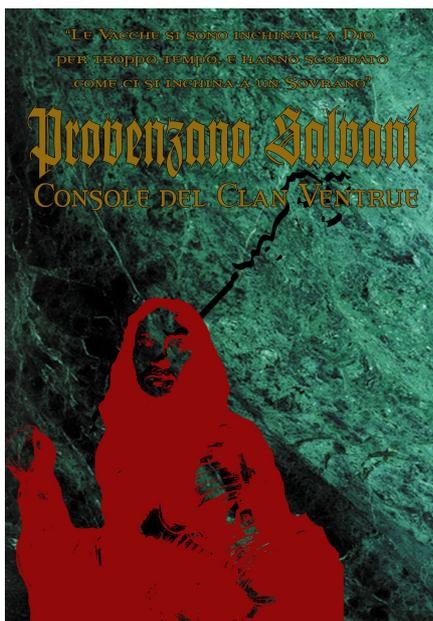
La Casa madre del Clan è Vienna ma, anche in altre città, hanno fondato delle "cappelle", zone ben protette dove scambiarsi informazioni e studiare la Magia del Sangue.

Discipline: Dominazione, Auspex, Taumaturgia

Difetto di Clan: I Tremere non hanno maledizioni innate, ma al momento della loro iniziazione al Clan subiscono un legame di sangue con figure chiave della gerarchia del Clan per obbligarne la fedeltà.



Ventrue



Soprannome: Clan dei Re, Sangue Blu, Tiranni, Patrizi, Mitriani, Yuppies

Descrizione: I Ventrue sono sofisticati despoti.

Credono più di ogni altra cosa nella dignità e si danno un gran da fare per rendersi la vita il più confortevole possibile.

Sostanzialmente sorreggono la struttura della Camarilla insieme ai Toreador e ai Tremere.

I Ventrue sono stati regnanti, feudatari e condottieri, per poi divenire banchieri e economisti, sempre attenti a spostarsi nelle sedi del potere.

Ricercano attivamente la scalfata sociale nelle istituzioni della Camarilla, di cui si ritengono, in parte a ragione, i genitori ideologici.

Discipline: Dominazione, Ascendente, Robustezza

Difetto di Clan: I Nobili hanno un palato molto raffinato, per tanto possono nutrirsi solo da particolari prede, es. donne bionde sulla trentina, ricchi industriali, appartenenti a specifici gruppi etnici barboni ecc.

Per questo la durata della loro caccia è aumentata di 10 minuti.

Astri Clan

Quelli sopraelencati non sono gli unici Clan esistenti, esistono altre stirpi e linee di sangue, ma sono decisamente più rari e meno comuni, oppure hanno giurato fedeltà a sette ostili alla Camarilla, il che li rende difficili da avvistare.

Di questi Clan, un comune Vampiro, sa ben poco, se non qualche storia, leggenda o stereotipo, per questo elencheremo e tratteremo brevemente, in poche righe i più conosciuti.

Se un giocatore si trovasse a dovere interpretare uno di questi clan, l'organizzazione, non mancherà di fornire ulteriori informazioni aggiuntive.

I Clan del Sabbath

-Lasombra: Molto diffusi in Spagna e Italia, dicono che abbiano cannibalizzato il loro fondatore e che possano attingere a un terribile potere blasfemo che si palesa come un'ombra pulsante e viva.

Sono storici rivali dei Ventrue e pare che siano l'origine della leggenda che vuole i vampiri incapaci di riflettersi negli specchi.

-Tzimisce: Nativi dei paesi slavi sono nobili sanguinari e degeneri, provano piacere nella tortura e nel compiere atrocità di ogni sorta, non a caso vengono soprannominati Demoni.

Si dice che debbano sempre avere con loro un po' della terra del loro paese natio e sono conosciuti e temuti per la loro capacità di manipolare e deformare carne e ossa con il solo tocco delle dita.

I Clan Indipendenti

-Assamiti: Sono considerati un po' gli spauracchi del mondo vampirico, un Clan di Diableristi e Assassini provenienti dal Medio Oriente.

Si dice che abbiano un conto in sospeso con i Tremere.

-Giovanni: Sono una Famiglia, nel senso letterale del termine. Giovanni non è solo il nome del Clan ma anche il cognome di un gran numero di suoi membri, scelti, selezionati e cresciuti per poi divenire vampiri.

Di loro si dice che siano incestuosi e infidi, ma la cosa per cui tutti ne hanno sentito parlare almeno una volta è per il fatto di essere Necromanti.

-Raunos: Zingari, gitani e nomadi di ogni sorta sono il bacino da cui i Raunos attingono candidati per abbraccio.

Sono mafiosi nella società Vampirica poiché hanno ereditato tutti gli stereotipi negativi dei Gitani mortali.

Oltre questo si dice che in presenza di un Raunos non si possa essere sicuri neanche dei propri sensi.

-Seguaci di Seth: Spesso chiamati semplicemente Setiti non sono solo un Clan, ma sono una setta vera e propria, sacerdoti non-morti del Dio egiziano Seth, loro antenato mitologico.

Il loro scopo come setta è portare al decadimento dei costumi e della morale, liberando il mondo dalle inibizioni.

-Vili: Gli eterni ultimi della società dei Vampiri, individui che non sono riusciti a risvegliare nel loro sangue le peculiarità del clan dei loro Sire, questi vampiri sono diversi l'uno dall'altro, unici, ma allo stesso tempo vivono un'esistenza da emarginati, considerati una macchia nella genealogia Vampirica.

Molto raramente alcuni membri dei Clan decidono di "adottare" uno di questi sventurati che mostra doti interessanti.

Discipline

Tutti i Vampiri possiedono Discipline, poteri soprannaturali, garantiti dall'Abbraccio.

Tali abilità rendono i non viventi esseri superiori ai mortali, fornendo loro grandi qualità e abilità fisiche o mentali.

Con le Discipline un Vampiro può avere la forza di dieci uomini o assoggettare la mente di un altro essere alla sua volontà, trasformare il proprio corpo, spostarsi a velocità inumana, controllare le ombre, richiamare bestie feroci ecc..

Nessun Vampiro conosce esattamente le origini delle Discipline. Alcuni Fratelli sostengono che siano un dono di Caino o di Lilith, la Madre Oscura; altri credono semplicemente che siano abilità soprannaturali innate.

Il punteggio acquistabile di una Disciplina va da ● a ●●●●●.

Un punteggio pari a ● indica che la Disciplina è poco sviluppata, mentre quello massimo indica che si possiede padronanza dei poteri più forti.

L'utilizzo di una Disciplina consiste nella CHIAMATA, ovvero, l'usufruttore della Disciplina dichiara: <<NOME DELLA DISCIPLINA>> con di seguito il <<LIVELLO>> (ovvero il numero dei pallini) a quel punto si applicano gli effetti.

Se nella descrizione del potere vi è indicato di chiamare un master essa deve essere la prima cosa da fare, prima dell'attivazione effettiva del potere.

Se nella descrizione del potere vi sono delle richieste (es. parlare per 5 minuti, ecc.) prima si adempierà alle richieste ed in seguito si pronuncia la chiamata.

La chiamata della Disciplina è da considerarsi fuori gioco, questo significa che le informazioni che si potrebbero acquisire ascoltando la chiamata di una Disciplina fatta da un altro giocatore, non si conoscano in gioco (tutto questo si basa sulla fiducia nei confronti dei giocatori, non

prendere in considerazione questa, ed altre accortezze, significherebbe perdere lo spirito del gioco).

Ogni giocatore dovrà obbligatoriamente conoscere gli effetti delle Discipline in suo possesso (non è possibile domandare gli effetti di proprie Discipline, ai master, durante il gioco, anche se non saranno negati chiarimenti in casi di dubbi).

Se la vittima non conoscesse gli effetti di un potere, sta all'usufruttore spiegarla.

A meno che non sia specificato nella descrizione della Disciplina o che le richieste lo impediscano, si può attivare una Disciplina in combattimento.

Sia l'utilizzatore che la vittima della Disciplina dovranno interpretare, qualora fosse possibile, effetti e attivazione di tale Disciplina (è consigliabile consultare anche la parte descrittiva della Disciplina).

È gradita l'interpretazione sia dell'attivazione che degli effetti.

Animalità

In ogni essere vivente dimora una bestia interiore governata da istinti primordiali.

I vampiri con la Disciplina di Animalità riescono ad entrare in contatto diretto con la propria bestia, e ad estenderla a quella delle altre creature, stabilendo un contatto con animali altrimenti terrorizzati dalla loro presenza, ed a livelli più avanzati anche con la bestia che si cela negli esseri umani.

● Sussurri Ferini

Il vampiro può estendere la sua bestia fino a toccare la mente di un altro animale, questo gli permette di creare un legame empatico e di chiedergli non più di due informazioni per ora.

Questo potere non richiama animali che non ci sono, per tanto può essere usato solo se si ha la certezza di trovare un animale con cui comunicare.

Sistema: Il giocatore ogni volta che vorrà usare il potere dovrà contattare un master e uscire dall'area di gioco per almeno 10 minuti e potrà chiedere al master 2 informazioni (2 domande) riguardanti l'area di gioco esterna o interna.

●●Richiamo

Il contatto con la bestia diviene così intenso da permettere al vampiro di eseguire il verso di richiamo di un animale specifico, stregati dal suono e dall'ascendente che il non morto esercita su di loro, gli animali che possono udirlo si presenteranno al suo cospetto.

Questo garantirà al vampiro la sicurezza di trovare animali da interrogare con *Sussurri Ferini*, oltre a garantirne la sincerità e la disponibilità grazie al carisma che il potere conferisce verso gli animali.

Sistema: Il giocatore può usare il potere una volta l'ora e, ogni volta, dovrà contattare un master e uscire dall'area di gioco per almeno 20 minuti.

Potrà fare al master un massimo di 5 domande riguardanti l'area di gioco esterna o interna.

●●●Domare la Bestia

Il vampiro riesce ad imporre la propria bestia su quella altrui, reprimendo tutte le sue emozioni più forti.

Essendo molto più in contatto con la propria bestia, questo potere ha un effetto molto ridotto sui fratelli, rendendone possibile l'utilizzo solo quando la loro bestia è all'apice della furia, riuscendo a calmarla ed a farla tornare sotto la superficie.

Sistema: il giocatore che usa il potere dovrà toccare su una spalla il giocatore su cui vuole usarlo e effettuare la chiamata, seguita dalla sua forza di volontà permanente.

Se la forza di volontà dell'utilizzatore è superiore a quella della vittima, la "bestia" interiore calmerà; se la volontà del giocatore è inferiore alla volontà della vittima il potere sarà inutile.

In termini di gioco, chi subisce gli effetti di questo potere riuscirà a ritrovare calma e compostezza nei momenti di rabbia o agitazione.

Se l'utilizzatore effettua la spesa di un punto Forza di volontà può far cessare la frenesia di un altro Vampiro.

●●●●Fidarsi la bestia

Un vampiro che arriva a un tale grado di armonia con la sua Bestia interiore diviene

in grado di percepire e comprendere la bestia altrui a colpo d'occhio.

Spesso i detentori di questo potere sono considerate persone schive e diffidenti, ma la verità è che loro già sanno di chi possono fidarsi e di chi no.

Sistema: spendendo un punto volontà il vampiro può vedere la bestia di un altro Cainita e capire se gli è ostile.

L'utilizzatore usa la chiamata della disciplina e chiede direttamente al giocatore "mi sei ostile" lui dovrà rispondere sinceramente sì o no (NB. Domanda e risposta sono da considerarsi fuori gioco, per tanto chi è bersaglio di questo fiuffo non ne è consapevole)

●●●●●Estirpare la Bestia

La conoscenza profonda della propria bestia permette al Cainita di manipolarla proprio nel momento in cui sta per insorgere, e liberarsene "donandola" temporaneamente ad un'altra creatura, che cadrà in una frenesia indotta dalla bestia dell'utilizzatore della Disciplina.

Sistema: dopo una spesa di 1 punto Forza di Volontà, il giocatore potrà non cadere in frenesia e trasferirla ad un altro personaggio a sua scelta, che comunque potrà resistere secondo le normali regole per resistere alla frenesia.

Per utilizzare Estirpare la Bestia, quando il personaggio andrebbe in frenesia, indica un altro personaggio presente e effettua la chiamata della disciplina.

Ascendente

Questo potere consente di manipolare le emozioni altrui, scatenandole secondo il volere del vampiro.

La potenza di questa Disciplina è data soprattutto dal fatto che manipola le emozioni della vittima e non la sua volontà, lasciandola libera di illudersi di agire secondo il proprio libero arbitrio.

●Soggezione

Questo potere aumenta il magnetismo del vampiro, che riesce ad attrarre le folle e a catturare la loro attenzione.

I più deboli si troveranno subito d'accordo con quello che dice e i più forti, se resisteranno al suo fascino, si troveranno presto in minoranza.

Sistema: per attivare questo potere bisogna spendere un punto forza di volontà e dichiarare la chiamata seguita dal proprio

valore di volontà permanente.

Quando il potere è attivo tutti i giocatori che sentono la chiamata desiderano stargli vicino e saranno portati a ascoltarlo e favorirlo quando non lede i loro interessi.

●● Sguardo Terrificante

Tramite questo potere di Ascendente, il vampiro può mostrare ad un individuo la sua natura bestiale, terrorizzandolo all'estremo.

Nessun altro vede cambiamenti nell'utilizzatore della Disciplina, soltanto la vittima li nota : un sibilo, occhi scintillanti...insomma, la Bestia che sale in superficie.

Sistema: Quando viene attivato questo potere, il personaggio vittima è pervaso da una crisi di terrore che lo costringe alla fuga.

L'utilizzatore dichiara la chiamata "PAURA" e tocca il personaggio vittima.

●●● Incanto

Con questo potere si possono piegare le emozioni altrui per suscitare rispetto, devozione e amore nei confronti del vampiro.

Si creano così dei servitori volontari che, a differenza di quelli creati con Dominazione, agiscono in maniera creativa, in quanto sempre padroni delle loro azioni.

Sistema: Per attivare il potere bisogna spendere 2 punti forza di volontà e toccare la vittima effettuando la chiamata.

Chi subisce il potere diviene "spontaneamente" un servitore dell'utilizzatore.

La durata di questo potere è di mezzora, dopo di che la vittima ritorna padrona di se.

La vittima mantiene memoria di quanto fatto durante l'effetto di Incanto, per questo, in caso si costringa ad azioni totalmente contrarie alla sua morale o indole, senza una motivazione credibile, può arrivare a sospettare di essere stato manipolato.

●●●● Estasi

Tutti i vampiri, al momento del "bacio" possono mandare le loro vittime in uno stato di estasi paralizzante, una sensazione tanto piacevole da rendere la vittima inerme.

Chi padroneggia ascendente a un simile livello non ha più bisogno di affondare le sue zanne per provocare l'estasi, ma gli basta un semplice contatto cutaneo.

Inutile dire che molti Toreador usano questo potere a puro scopo ricreativo, ma al contrario i Bruja hanno saputo trovarne un

utilizzo più predatorio, rendendolo un utile strumento di caccia.

Sistema: Toccando la pelle di un bersaglio, dichiarando "estasi" e spendendo un punto forza di volontà si può far cadere in uno stato di trance che cesserà soltanto trenta secondi dopo aver interrotto il contatto.

Durate l'estasi la vittima è totalmente inerme e incapace di provare qualsivoglia dolore o comprendere cosa gli stia capitando attorno.

Chi ha questo potere vede il suo tempo di caccia dimezzato.

●●●●● Maestà

A questo livello, il Fratello è in grado di aumentare di mille volte il suo aspetto e carisma.

Chi è attraente diviene di una bellezza paralizzante, chi è brutto diventa orribilmente demoniaco.

Il potere Maestà infonde a coloro che circondano il Vampiro rispetto, devozione, paura.

Le persone così influenzate considerano il Vampiro tanto formidabile che non osano muoversi per paura di indispettarlo.

E' difficile alzare la voce contro di lui e aggredirlo è impensabile.

Sistema: Questo potere incrementa in maniera esponenziale il fascino del Cainita. Rispetto, devozione, paura, amore.

Il pg deve fare la chiamata della disciplina, seguita dalla chiamata "Terrore" seguita dalla generazione dell'utilizzatore, tutti i personaggi di generazione superiore nella stanza subiranno gli effetti di Terrore.

Auspex

Un Cainita dotato di Auspex può vedere il mondo con gli occhi di un Dio.

A livelli più bassi può notare cose che un mortale non riuscirebbe mai a percepire: le abilità più esoteriche gli permettono inoltre di espandere la propria coscienza abbastanza da poter abbandonare il suo corpo seppur per brevi momenti.

● Sensi Amplificati

Acutizzando tutti e cinque i sensi, il vampiro diviene istintivamente reattivo a ogni minimo cambiamento ambientale, divenendo in grado di notare cose un tempo invisibili, sia perché impercettibili a occhio nudo che perché celate da poteri occulti.

Sistema: ha questo potere è in grado di vedere i soggetti che stanno utilizzando

Oscurazione, se quest'ultima ha un livello pari o inferiore al livello di Auspex posseduto dall'utilizzatore.

●● Percezione dell'Aura

Spingendo la propria percezione al di là delle ramificazioni della personalità della vittima, il Cainita è in grado di scoprire tracce della sua reale natura o intenzioni; questo potere permette infatti di vedere e interpretare l'aura mistica che circonda ogni cosa.

Sistema: Spendendo un punto Forza di Volontà si può formulare, direttamente al bersaglio, una domanda, più una aggiuntiva per ogni livello di AUSPEX superiore al secondo, scegliendo fra

- Sei un Vampiro? (Si/No)
- Sei un Diablerista? (Solo se già sappiamo che è un vampiro)(Si/no)
- Qual'è la tua emozione dominante in questo momento? (Nome emozione schietto es. paura, amore, odio rabbia ecc)
- Pratici Taumaturgia? (Si/No)
- Pratici Necromanzia? (Si/No)
- Hai rituali di Taumaturgia/Necromanzia attivi su di te? (Si/No)
- Hai legami di sangue? (Si/No senza specificare né livello né con chi)

●●● Tocco degli Spiriti

Qualsiasi essere vivente lascia una traccia della propria essenza vitale sugli oggetti che tocca.

Grazie a questo potere il vampiro può percepire questa traccia e scoprire così chi ha manipolato un oggetto, quando lo ha tenuto in mano per l'ultima volta e per fare cosa.

Sistema: Toccando un oggetto e chiedere ad un master, o al giocatore che possiede tale oggetto, si potrà chiedere l'emozione più forte legata all'oggetto e chi ce l'ha trasmessa.

●●●● Telepatia

Estendendo un ponte tra la sua mente e quella di un astro, il Cainita è in grado di leggere nella sua mente quali sono i suoi pensieri più profondi.

Sistema: spendendo un punto forza di volontà e un punto sangue è possibile fare una qualsiasi domanda a un bersaglio, a cui dovrà rispondere sinceramente sì o no, se la "vittima" della lettura mentale risponde sì l'utilizzatore può porre un'altra domanda, sempre sì o no, se la risposta è sì la cosa continua fino a che non si riceve una risposta negativa (la vittima non ne è mai

consapevole di questo interrogatorio).

●●●●● Proiezione Psichica

Espandendo i propri pensieri al di fuori del suo involucro materiale, il Cainita può "uscire" dal suo corpo e recarsi rapidamente in qualsiasi luogo desiderati.

Mentre l'anima del Cainita è separata dal corpo, questo giace in uno stato di trance; qualunque cosa accade al corpo durante il viaggio dell'anima non sarebbe percepito dal Cainita se non al suo "ritorno".

In caso il corpo raggiunga la Morte ultima il Cainita rimarrà bloccato in questo stato.

Sistema: l'attivazione non ha costo, ma il vampiro dovrà rimanere fermo e concentrato per 10 secondi per uscire dal suo corpo e altri 10 per rientrare.

Il corpo dell'usufruttore cade catatonico (si lascia l'Auspex Doff, un bambolotto o un fagottino appesantito con legato un filo che determinerà la libertà di movimento del Vampiro, nel luogo dove si attiva il potere).

Ci si può spostare per l'area di gioco, nei limiti della lunghezza del filo dell'Auspex Doff, ed osservare e ascoltare quanto avviene senza essere percepiti o visti.

In questo stato si può utilizzare anche gli altri i poteri di Auspex.

Per uscire da questo stato di torpore bisogna tornare al punto d'attivazione dove è stata lasciata l'Auspex Doff.

Il corpo è alla mercé di chiunque passi di lì, l'utilizzatore non si accorge di quello che sta succedendo al corpo.

In caso il corpo raggiunga la morte ultima o, per ragioni soprannaturali, il filo viene reciso, il vampiro rimane intrappolato nella forma astrale senza più la possibilità di rientrare nel suo corpo, ma non è più vincolato alla lunghezza del filo per gli spostamenti e potrebbe interagire con il mondo in alcune circostanze occulte che gli saranno comunicate da un Master.

Demenza

È la malattia, come è definita da molti, e la peculiarità del Clan dei Pazzi.

Questo potere al tempo dell'epoca oscura era perpetrato dai Malkavian più furiosi, quelli che attualmente potrebbero essere classificati come facenti parte del Sabbat.

Ora, invece, in queste notti moderne, tale morbo è stato praticamente debellato, solo pochissimi Malkavian mantengono memoria di questa Disciplina e solo i più

degeneri ne sanno ancora padroneggiare i livelli.

● **Passione**

Il vampiro è in grado di amplificare al massimo o ridurre al minimo l'emozione più forte presente in quel momento nell'animo del soggetto.

Un piccolo fastidio può diventare una furiosa arrabbiatura, un amore sincero può diventare un semplice interesse.

Sistema: Il vampiro può aumentare o diminuire le emozioni che un altro Cainita sta provando in quel momento senza però avere il controllo su quale emozione far provare.

Perché il potere entri in funzione si dovrà spendere 1 punto forza di volontà e indicare il bersaglio e effettuare la chiamata della disciplina seguita da "Aumenta" o "Diminuisci".

l'effetto del potere dura per 30 minuti, più altri 30 per ogni punto Forza di volontà speso in aggiunta a quello di attivazione.

●● **Osessione**

Grazie a questo potere si può manipolare i centri sensoriali di un soggetto, creando allucinazioni fugaci e poco percettibili, come un'ombra nella coda dell'occhio o un fischio che solo la vittima è in grado di udire.

Solitamente i Maskavian utilizzano questa Disciplina per convincere le proprie vittime di essere folli.

Sistema: spendendo 1 punto sangue di attivazione il giocatore può provocare delle illusioni, alla vittima, che coinvolgano un unico senso.

L'utilizzatore dovrà effettuare la chiamata indicando il senso coinvolto (ess. Demenza 2 Vista, Demenza 2 Udito ecc) il cosa percepisce è discrezionale della vittima a patto che sia comunque un qualcosa che arrecherà disturbo al personaggio per tutta la durata dell'effetto, che è di un'ora.

●●● **Occhi del Caos**

Questo potere permette di comprendere schemi invisibili, macchinazioni subdole, logiche inconcepibili per le normali persone.

Può agire da "sonda" nei recessi dell'inconscio di un soggetto e può procurare a Maskavian che lo utilizza informazioni molto utili, altrimenti nascoste a tutti.

Sistema: Il giocatore dopo una spesa di 1 punto forza di volontà +1 punto sangue dovrà mettersi in contatto con uno dei master per richiedere informazioni su uno

specifico argomento.

Le informazioni così ottenute sono spesso criptiche, raramente immediate.

●●●● **Voce della Pazzia**

Il vampiro è in grado, tramite questo terribile potere, di chiamare fuori la bestia di un altro fratello.

Semplicemente chiamandolo per nome, la vittima cadrà in preda della frenesia senza possibilità di scampo.

Sistema: il giocatore dopo una spesa di 1 punto forza di volontà +1 punto sangue dovrà indicare con chiarezza a un master la sua vittima che, a quel punto, verrà avvertita degli effetti della del potere.

La vittima può resistere secondo le normali regole della frenesia.

●●●●● **Follia Assoluta**

Questo particolare potere permette al Cainita che ne fa uso di rendere folle la propria vittima, mortale o vampiro che sia.

La vittima perde completamente la propria sanità mentale, acquistando varie alienazioni mentali.

Sistema: Il giocatore dovrà parlare con la vittima per almeno 2 minuti (la conversazione non dovrà essere univoca) e dopo aver speso 1 punto forza di volontà e un punto sangue dovrà dichiarare della disciplina.

Con questa prima spesa verrà passata l'alienazione dell'utilizzatore; è possibile aggiungere altre alienazioni (massimo 2, pescate in maniera casuale) con una spesa extra di volontà (un punto forza di volontà per ogni alienazione casuale).

La durata delle alienazioni è di 2 ore.

Dominazione

Questa Disciplina viene utilizzata dai Cainiti per controllare le azioni altrui imponendo la loro volontà sulla mente delle vittime.

Molti Vampiri ritengono che la manipolazione dell'anima altrui sia un pericoloso gioco d'azzardo, e non sono pochi quelli che rifiutano di usarla.

L'uso di Dominazione richiede che il vampiro riesca a catturare lo sguardo della propria vittima, ed è quindi utilizzabile su una sola persona per volta.

L'estensione del controllo sulle azioni della vittima è determinata dal livello raggiunto dal Cainita nella padronanza dei suoi poteri.

E' tuttavia impossibile dominare un Cainita

di generazione inferiore all'utilizzatore.

Infatti, Quando si utilizza Dominazione bisogna dichiarare, assieme alla chiamata della disciplina, la propria Generazione, la vittima saprà se ha effetto oppure no.

Le vittime dei primi due livelli di questa Disciplina si renderanno conto di qualcosa di strano, ma non potranno capire se non in situazioni ovvie di aver subito gli effetti di una Disciplina, né di chi l'abbia utilizzata, a meno che l'ordine non arrechi danno diretto alla vittima (es. suicidati o ferisciti).

Serve stabilire un contatto di sguardi per attivare qualsiasi potere di Dominazione.

● **Comando**

Guardando negli occhi la vittima, e impartendo un semplice comando di una parola, si trasferisce al suo cervello l'ordine incondizionato di eseguirlo.

La vittima non può far altro che piegarsi alla più forte volontà dell'utilizzatore.

Sistema: l'utilizzatore deve incontrare lo sguardo della vittima e effettuare la chiamata della disciplina seguita dalla parola a cui l'altro deve obbedire.

La vittima dovrà obbedire immediatamente.

●● **Mesmerismo**

Questo potere è una versione più potente di comando in quanto il vampiro riesce a impartire un ordine più complesso.

I Ventrue fanno largo uso di questa Disciplina per "programmare" i propri sottoposti come meglio credono.

Sistema: l'utilizzatore deve incontrare lo sguardo della vittima e effettuare la chiamata della disciplina seguita dall'ordine da imporre.

La vittima obbedirà al volere dell'altro Cainita eseguendo l'ordine al meglio delle sue possibilità.

●●● **Oblio della Mente**

Per mezzo di questo potere il vampiro può ricostruire i ricordi di qualcun altro.

La mente della vittima può essere alterata solo in maniera minima per eliminare un ricordo specifico, oppure ottenere risultati più complessi tramite usi frequenti sulla stessa persona.

Fortunatamente per la vittima, questo potere non è sempre totalmente efficace: il soggetto per esempio potrebbe ricordare di essere stato morso, ma attribuire il fatto ad un animale.

Sistema: l'utilizzatore deve incontrare lo sguardo della vittima e effettuare la

chiamata della disciplina, a quel punto può scegliere tre opzioni:

-Rimuovere gli ultimi 10 minuti di memoria della vittima.

-Aggiungere un ricordo che deve descrivere alla vittima in non più di due minuti.

-Chiedere alla vittima se i suoi ricordi sono già stati modificati da altri usi di Dominazione, ma senza poter chiedere da chi.

●●●● **Condizionamento**

Per mezzo di una costante manipolazione, il Cainita può rendere un soggetto più ricettivo alle suggestioni.

Spesso i Cainiti riempiono la mente dei loro servi di sottili sussurri e distrazioni, assicurandosi la loro lealtà.

Sistema: Con questo livello è possibile "programmare" gli effetti dei livelli precedenti legandosi ad alcune parole chiave (es. "quando sentirai la parola Margherita attaccherai il Bob" oppure "Quando sentirai la parola Sangiovese dimenticherai i dieci minuti precedenti alla pronuncia della parola").

L'utilizzatore deve incontrare lo sguardo della vittima e effettuare la chiamata della disciplina, a quel punto dichiara l'ordine e la parola di attivazione alla vittima.

●●●●● **Decreto Terminale**

Ormai per il Vampiro l'istinto di sopravvivenza della vittima è solo un ostacolo da superare, un qualcosa che può essere spezzato e manipolato come tutto il resto.

Sistema: Prima di usare uno qualsiasi dei livelli precedenti è possibile spendere un punto forza di volontà e effettuare la chiamata della disciplina, a questo punto la vittima può accettare o resistere spendendo un punto forza di volontà. Se la vittima resiste si entra in una logica di rifancio, in cui a turno Utilizzatore e Vittima spendono un punto volontà alla volta fino a che uno dei due non cede.

Se Decreto terminale entra sarà possibile effettuare un ordine che compie azioni autofessionistiche o letali.

Data l'invasività del potere la vittima si rende sempre conto di esserne soggetta, anche quando il potere non ha effetto.

Necromanzia

Arte ideata, studiata e perfezionata nei

secoli dal Clan Giovanni, la capacità di attingere al potere del sangue per toccare e distorcere le energie entropiche che regolano il mondo dei morti.

Per quanto esistono alcuni rari casi di Necromanti, al di fuori del Clan Giovanni, quest'ultimi custodiscono i segreti della Disciplina in modo quasi esclusivo.

I poteri della Necromanzia sono numerosi e si ramificano in varie vie e specializzazioni, ma in generale, tutti i Necromanti, sono capaci di vedere Fantasmi grazie alla loro padronanza della disciplina (per vedere i fantasmi il sistema è simile a quello per vedere gli Oscurati, solo si sostituisce *Auspex* con Necromanzia)

Via dei Sepolcri

●Sguardo Penetrante

Questo potere permette al Necromante di fissare gli occhi di un cadavere e di vederne riflesso l'ultimo avvenimento a cui il morto ha assistito.

La visione appare negli occhi della Salma ed è per questo che solo il Necromante che possiede questo potere è in grado di vederlo.

Sistema: In presenza di un Master l'utilizzatore guarda un morto negli occhi, al che verrà descritto, parlando nell'orecchio o in privato, l'ultima cosa che ha visto.

Questo potere può essere usato anche sui fratelli in torpore o impalcati, in tal caso non servirà un master presente, ma basterà chiedere direttamente a colui che interpreta il personaggio.

●●Convocazione Dell'Anima

Questo potere permette al Necromante di richiamare un fantasma dall'Oltretomba. L'entità e il potere del fantasma sono direttamente proporzionali all'abilità del Necromante.

Sistema: Contattando un Master fuori gioco e spendendo un numero di punti forza di volontà non superiori al proprio livello di Necromanzia si richiama un fantasma con poteri e conoscenze proporzionali alla spesa effettuata.

L'utilizzatore ha diritto a porre una domanda al fantasma a cui sarà costretto a rispondere, data l'influenza che hai su di lui.

La permanenza del fantasma in gioco è a discrezione dei master e in base alle condizioni presenti in gioco idonee o meno per il fantasma.

In alternativa poi costringere un fantasma già presente in gioco a rispondere a una domanda con le modalità di cui sopra.

●●●Sottomissione Dell'Anima

Con questo potere, il vampiro si impone sul fantasma che sarà costretto ad servire il Necromante.

In termini di gioco il vampiro si impossessa dei poteri del fantasma.

Sistema: Questo potere è utilizzabile una sola volta per evento e solo dopo aver usato con successo Convocazione dell'Anima.

Il Master Media consegnerà un cartellino "Fantasma" al Necromante che attiverà questo potere, in questo cartellino saranno spiegati eventuali poteri e abilità forniti dal fantasma.

●●●●Infestazione

L'infestazione permette al Necromante di legare il fantasma ad un fuoco e, in alcuni casi, ad un oggetto.

Sistema: il fantasma risulta legato all'oggetto o al fuoco e non potrà muoversi fino alla fine dell'evento e potrà essere assoggettato al potere di Convocazione dell'Anima senza spese di Forza di volontà da parte del Necromante.

Il fuoco o l'oggetto sono da considerarsi infestati.

●●●●●Tormento

Con questo potere il vampiro è in grado di colpire un fantasma, che normalmente non subiscono alcun danno dai vampiri.

Sistema: Riesci ad infliggere danni ad un fantasma. I danni che puoi infliggere sono esclusivamente danni a mani nude, quindi privi di eventuali bonus dati da armi di vario tipo, ma a cui comunque si sommano eventuali bonus dati da altre discipline.

Via del comando dell'anima

Il vampiro che subisce questo potere è in torpore ma il suo spirito è sotto il potere del Necromante, che gli strappa l'anima e la soggioga al suo volere (quando l'effetto della Disciplina svanisce, il Fratello che l'ha subita si risveglia dal torpore non avendo memoria di quello che è successo nell'arco di tempo per cui è stato vittima di questo potere).

Questo potere è utilizzabile solo su Vampiri che siano già in torpore o impalcati.

Sistema: Toccando la vittima la sua anima sarà in tuo potere, devi lasciare un fagottino simile a un "Auspex Doll" con su scritto "Corpo in torpore" sulla scena dell'attivazione, consegnare alla vittima il nastrino bianco che si dovrà legare ad un braccio, ben visibile e il cartellino "Fantasma" (che diventerà la scheda della

vittima per la durata del potere). L'anima della tua vittima eseguirà ogni tuo comando ad eccezione di azioni di violenza, non potrà essere attaccata se non da possessori del potere Necromanzia Via Dei Sepolcri ●●●●●.

La durata dell'effetto varia a seconda del livello.

Livello ● [10 min]

Livello ●● [20 min]

Livello ●●● [30 min]

Livello ●●●● [60 min]

Livello ●●●●● [fino a fine evento]

A discrezione del Necromante il potere può essere disattivato. Riconducendo la vittima sul luogo dove si è lasciato il corpo in torpore e facendosi riconsegnare il cartellino "Fantasma".

Nel caso il Corpo intorpore non fosse recuperato si deve considerare che l'anima della vittima del Necromante non può tornare nel proprio corpo.

Il livello del fantasma non dipende dalla vittima ma è uguale al livello di Necromanzia attivata.

Il Necromante potrà avere al suo servizio soltanto un fantasma per volta.

Con questo potere si può prendere anche il controllo dei Vampiri che utilizzano il livello di Auspex "Proiezione astrale".

Oscurazione

Si dice che il Diavolo sia capace di nascondersi persino alla vista dell'uomo più virtuoso. Con questa Disciplina certi Cainiti possono nascondersi alla vista: un vampiro deve solo desiderare di restare nascosto e "scomparirà" letteralmente.

Anche se la sua sostanza rimane costante, tutti quelli che potrebbero vederlo vengono indotti a credere che sia svanito nel nulla.

Anche se sono diversi i Clan che utilizzano questi poteri, i veri maestri sono gli orribili Nosferatu.

Si dice che Caino stesso venne talmente sconvolto dall'aspetto del Nosferatu originale che lo ricoprì con un manto mistico per non essere più costretto a guardarlo.

Nella maggior parte dei casi, sono assai pochi i mortali in grado di penetrare il diabolico

trauestimento di Oscurazione, anche se alcuni animali riescono a percepire e a temere la presenza del vampiro.

Gli oscurati vengono individuati da coloro

che hanno un pari o superiore livello di Auspex.

Se l'utilizzatore viene indicato da qualcuno che lo ha visto, il potere si rompe e torna visibile.

Non è possibile urtare o entrare in contatto con una persona oscurata, ne tanto meno sentirne il rumore dei passi o sbdore, altra cosa è se l'Oscurato parla, interagisce con oggetti o attacca qualcuno, in questi casi l'effetto decade istantaneamente.

L'Oscurazione è un effetto mentale, non si può interagire con qualcosa che la mente ritiene non esistere o non essere lì.

Le vittime saranno convinte che il vampiro non sia presente, sarà ignorato di proposito.

● Manto di Ombre

Il vampiro può distorcere le ombre e fare in modo di non essere notato da occhi indiscreti, ma solo finché rimane immobile ed in silenzio!!

Sistema: Il giocatore deve rimanere completamente fermo, in silenzio, in una zona ombreggiata; se il vampiro dovesse muoversi o far rumore si renderà visibile a tutti.

●● Presenza Inosservata

Il vampiro, con questo potere, riesce a muoversi senza venir notato, a meno che non intervenga con violenza sull'ambiente circostante.

Finché non turba l'equilibrio che lo circonda, può rimanere oscurato alla normale vista illimitatamente.

Sistema: Il giocatore dovrà recarsi in una zona fuori da occhi indiscreti (non nelle aree off game) e una volta assicuratosi di essere solo dovrà mantenere la mano destra appoggiata sul petto con un numero di dita alzate, pari al suo livello di oscurazione, chiaramente visibili.

Se il giocatore farà rumori chiaramente udibili o andrà ad interferire con l'ambiente che lo circonda il personaggio tornerà visibile a tutti.

●●● Maschera dei Misse Vofti

Il Cainita che abbia raggiunto questo livello può far credere agli altri di essere un'altra persona.

Anche se il corpo fisico del vampiro non cambia, chiunque non riesca a percepire la verità lo vedrà come una persona diversa.

Questo potere richiede un po' di preparazione per "creare la maschera" e non consente di fingersi individui specifici,

safuo aver passato giorni a studiare la persona da imitare e altrettanto tempo a "plasmare" un'illusione che la imiti in ogni aspetto.

Sistema: Per essere attivato l'utilizzatore deve uscire fuori gioco e avvisare un Master, a quel punto potrà effettuare un cambio di costume (non necessariamente radicale, bastano alcuni elementi che lo identifichino chiaramente come un altro personaggio) al che potrà rientrare in gioco e tutti gli altri giocatori potranno rapportarsi a lui come se fosse un altro personaggio.

Chi possiede *Auspex* può chiedere all'Oscurato con *Maschera dei mille volti* il suo livello di oscurazione, se inferiore o pari al livello del possessore di *Auspex*, quest'ultimo, sarà capace di riconoscerlo.

●●●● Svanire dall'Occhio della Mente

Il vampiro è diventato così abile nell'arte di nascondersi nelle ombre che può sparire anche davanti ad una folla.

Persino se si trova faccia a faccia con una persona, può scomparire nel momento in cui lo desidera. La quasi totalità dei mortali rimane incapace di agire, i più cadono in preda al panico, mentre i vigili rimuovono completamente il ricordo della sparizione e fuggono in preda al terrore.

Sistema: Il giocatore dovrà mantenere la mano destra appoggiata sul petto con un numero di dita alzate, pari al suo livello di oscurazione, chiaramente visibili e spende un punto forza di volontà.

A questo punto non sarà più visibile alla vista, i presenti avverteranno un lieve senso di confusione ma non riusciranno a ricordare che il Vampiro fosse presente con loro.

●●●●● Ammantare le Moltitudini

Estendendo i suoi poteri in un'area più vasta, il Cainita può nascondere altre persone insieme a se stesso.

Tuttavia chiunque comprometta il Manto si tradisce, esponendosi alla vista, mentre se è il possessore della Disciplina, diventerà visibile anche il resto del gruppo.

Sistema: Il giocatore dovrà mantenere la mano destra con tutte e 5 le dita appoggiate al petto chiaramente visibili di fronte a se.

Funziona esattamente come il potere a 2 solo con il costo aggiuntivo di 1 punto forza di volontà per ogni altro giocatore che si vuole oscurare (max altri 3).

I giocatori che verranno oscurati

dovranno mantenere una mano sulla spalla all'oscuratore e l'altra mano sul petto con le 5 dita aperte chiaramente visibili di fronte a se.

Ottenebramento

Questa inquietante Disciplina viene praticata dai Lasombra, i quali sono ben restii ad insegnarla ad altri al di fuori del loro Clan.

Di sicuro, alla base di questi poteri vi sono potenti forze precristiane, e sono molto pochi i

Cainiti, al di fuori del Clan dei Lasombra, disposti ad utilizzare a cuor leggero poteri dall'origine tanto problematica e incerta.

Ottenebramento permette a chi fa uso di attingere a una bizzarra fonte di "tenebra vivente", la materia stessa delle ombre resa tangibile e corporea.

Grande fonte di dibattito è anche la provenienza di questa oscurità: alcuni Lasombra pensano ad un grande Abisso che circonda le sfere planetarie, forse l'Inferno dei cristiani, o lo Stigia dei pagani, oppure qualcos'altro.

Altri invece affermano che la tenebra non è che la manifestazione terrena dell'anima corrotta dell'utilizzatore.

Questa Disciplina è decisamente innaturale, e genera terrore sia tra mortali che tra Cainiti.

● Gioco d'Ombra

Il Cainita può manipolare le ombre, oscurando così delle aree, offuscare l'illuminazione e così via. Permette inoltre al vampiro di rendere la propria figura più minacciosa.

Sistema: Al costo di un punto sangue il Vampiro può effettuare una fra due chiamate a scelta su un singolo bersaglio, che variano per i Vampiri e per per Ghosu e umani, inoltre ogni trenta secondi il vampiro può ripetere la chiamata per "rinnovarne" l'effetto senza dover ripetere la spesa di punti sangue (questo si attua solo se la riattivazione è effettivamente immediata):

Se utilizzato sui vampiri è possibile effettuare le chiamate *Blind* o *Paura*, mentre sui mortali si può dichiarare un danno letale ogni due punti a ottenebramento (anche questo ripetibile gratuitamente ogni 30 secondi) o la

chiamata Terrore.

Se ci si trova in una zona d'ombra, può essere usata come Oscurazione 1.

●●Sudario della Notte

Il Cainita è in grado di ammantare una certa estensione di terreno e di cielo con una tenebra impenetrabile, che pulsa come una cosa viva, scatenando il panico in chiunque la veda, soprattutto in coloro che vi si trovano immersi, mortali o Cainiti che siano, i quali, a differenza dell'attivatore della Disciplina, sono completamente ciechi all'interno.

Sistema: Al costo di un punto sangue e un punto volontà l'utilizzatore può dichiarare Blind di massa e applicare gli effetti della chiamata Blind a tutti i presenti in una stanza, vige sempre la regola dei rinnovi per Blind e la sua durata di effetto base è sempre 40 secondi.

Inoltre il cainita considera di subire un danno meno per ogni colpo che subisce (minimo uno).

●●●Braccia dell'Abisso

Il Cainita può evocare uno o più "tentacoli" di tenebra vivente solidificata, a partire da qualsiasi area d'ombra: questi tentacoli possono afferrare, e addirittura stritolare oggetti e persone.

Sistema: Al costo di un punto forza di volontà, in condizioni di luce assente o molto tenue, (altrimenti è possibile anche attivarlo su le vittime dei primi due livelli di ottenebramento) l'utilizzatore può scegliere fra due effetti, un solo effetto alla volta:

-Blocco X : Dove X pari al suo punteggio di ottenebramento dell'utilizzatore.

-X Letali: Dove X pari al punteggio di ottenebramento dell'utilizzatore.

●●●●Metamorfosi Nera

Per un attimo i lineamenti del vampiro cambiano per adattarsi alle situazioni pericolose, fondendosi con le ombre e traendone il massimo vantaggio:

Questa mutazione ridefinisce i limiti del vampiro in modo mostruoso rendendolo una macchina da combattimento che pochi oserebbero fronteggiare.

Sistema: Spendendo un punto sangue il vampiro, per un attimo, subisce una trasformazione visiva: diventa una creatura demoniaca, terribile: tutti coloro che sono a portata visiva devono fronteggiare il Rotschreck.

In combattimento il vampiro effettua danni letali aggiuntivi pari alla metà per eccesso

dei suoi livelli di ottenebramento ed è in grado di assorbire altrettanti danni fisici non provenienti da luce solare o fuoco.

Se si trova in condizioni di buio o scarsa illuminazione può giovare degli effetti di Oscurazione 2.

Effetto dura un ora.

●●●●●Forma Tenebrosa

Il Cainita può trasformare il suo stesso corpo in un'ombra viscosa e ondeggiante. In questa forma il vampiro è virtualmente invulnerabile, potendo essere ferito solo dalla luce del sole o dal fuoco.

Fondendosi con le tenebre il vampiro non può più essere ferito e distrutto (tranne che da sole e fuoco).

Sistema: il potere non ha costo, ma richiede che il vampiro resti concentrato per cinque secondi, al che l'utilizzatore alza una mano e appoggia l'altra contro una parete (il simbolizzerà dove si mostra la sua ombra) non può staccare la mano dalla parete finché il potere è attivo, ma può muoversi facendo scorrere la mano e cambiare superficie (se ci sono punti di contatto).

È comunque vulnerabile a qualsiasi effetto ad area dato da altre Discipline o Frenesia e Rotschrek.

Può utilizzare solamente gli altri poteri di Ottenebramento (pagandosi normalmente).

In questa forma il vampiro si considera intangibile, quindi, anche se non subisce danni non può attaccare fisicamente a sua volta (se non con ottenebramento)

Ignori la chiusura delle porte.

Potenza

I vampiri che detengono nel loro sangue questo potere riescono a utilizzare una forza davvero incredibile che permette loro di saltare per distanze impressionanti, alzare pesi enormi con estrema facilità e cospirare gli avversari con potenza straordinaria.

●Corpo micidiale

Per quanto ancora lontano dal vero potenziale di questa disciplina il Vampiro si accorge che ormai nessun mortale può realmente competere con lui, la carne è come gelatina fra le sue dita, le ossa rami secchi fra le sue mani.

Sistema: Il vampiro può uccidere Ghoul e mortali con un unico colpo effettuando la chiamata della disciplina al posto del danno in un attacco, se i Ghoul hanno robustezza possono ignorare questa chiamata un numero di volte

pari al loro punteggio di robustezza.

●● **Prodezza**

Il sangue del vampiro comincia a irrorare e riempire i suoi muscoli, rendendoli più efficienti, più scattanti... più potenti.

Azioni un tempo impensabili ora vengono fatte senza sforzo dal vampiro che arriva a questa padronanza della disciplina.

Sistema: l'utilizzatore aggiunge un numero, pari a ogni livello di potenza superiore al secondo, secondo compreso, ai danni e al suo livello di blocco.

●●● **Stretta prodigiosa**

I vampiri che arrivano a un simile livello di padronanza riescono a imprimere una forza innaturale nei loro arti, divenendo capaci di stritolare e spezzare qualsiasi cosa gli capiti per le mani.

Sistema: Ogni volta che un azione di blocco va a buon fine dichiarare anche un ammontare di danni letali pari alla metà del tuo punteggio di potenza diviso due e arrotondato per eccesso.

●●●● **Scossa Tellurica**

Facendo convogliare il sangue negli arti inferiori è possibile, per alcuni vampiri, sferrare un unico colpo preciso e secco, tale danno non arreca danno a cose e persone, ma riesce a smuovere il terreno creando piccole scosse destabilizzanti.

Sistema: Spendendo un punto sangue e battendo il piede a terra il vampiro provoca una piccola scossa di terremoto.

Tutti i vampiri presenti subiscono la chiamata "down di massa"

●●●●● **Pugno di Caino.**

Anche lo spazio e le distanze non sono più un limite alla tua potenza, l'aria è la tua nuova serva.

I pugni dei rari vampiri che arrivano a soffiare un tale flusso di maestria fendono l'aria e la smuovono riuscendo a colpire anche bersagli distanti.

Sistema: Sferrando un pugno in direzione di un obiettivo gli dichiarare un ammontare di danni da urto pari al tuo punteggio di potenza, i danni possono divenire letali se viene speso un punto volontà.

Proteide

Questa Disciplina, innata per gli appartenenti al Clan Gangrel, permette al Cainita di manipolare il suo stesso corpo.

E' possibile, come sostengono alcuni, che

questo potere sia una manifestazione materiale del marchio della Bestia: come la maledizione di Caino separò le anime dei suoi figli da quelle dei figli di Dio, così Proteide separa i loro corpi.

I poteri della Disciplina permettono di farsi crescere artigli, assumere forme di nebbia e fondersi con la terra stessa.

Un vampiro che sia stato impalato si ritrova con l'anima intrappolata nella sua forma mortale, e non potrà quindi trasformarsi, anche se alcuni anziani Gangrel sostengono che questo sia possibile qualora il vampiro abbia un alto livello di padronanza della Disciplina.

● **Sensi della Bestia**

Come alcuni animali, il vampiro diviene capace di percepire alcune cose in modo quasi istintivo, questo grazie al fatto che i suoi sensi sono più acuti e sempre tesi a percepire ogni cambiamento dell'ambiente.

Sistema: il Vampiro è in grado di percepire la presenza di individui oscurati o cefati in una stanza indipendentemente dal loro livello di oscurazione, il Vampiro con sensi della bestia non è in grado di capire dove siano o anche quanti o chi siano gli oscurati, ma una parte di lui sa che ci sono.

●● **Artigli della Bestia**

Il Cainita può farsi crescere su ciascuna mano funghi artigli, simili a quelli di una bestia, che possono squarciare carne e armature.

Sistema: il giocatore dovrà spendere un punto sangue e indossare guanti o artigli finti che permettano di simulare la mutazione e combattere in sicurezza.

Finché la mutazione persiste i danni che infligge a mani nude sono Aggravati.

Non può utilizzare le mani se non per combattere, inoltre il potere impedisce l'utilizzo di armi di qualsiasi tipo con farlo mutato.

È possibile mutare anche un singolo arto, ma in questo caso la spesa in punti sangue resta uguale e va comunque ripetuta se si decide di mutare anche l'altro.

●●● **Fondersi con la Terra**

l'attaccamento alla natura dei Gangrel, permette loro di entrare in comunione con la terra fino al punto di fondersi con essa, permettendogli di trovare un rifugio sicuro in qualsiasi situazione, anche a pochi minuti dal sorgere del sole.

Sistema: chiudi gli occhi e alza la mano a simboleggiare il fuori gioco.

Si può usare anche in combattimento e si può disattivare quando si vuole.

Può essere attivato solamente se i piedi sono su un appezzamento di terra nuda abbastanza grande da accoglierti disteso.

Finché sei interrato naturalmente sei invisibile, la terra non si muove e non lascia tracce, ma, ovviamente, non riesci a vedere quello che ti succede attorno, anche se puoi sentire rumori e capire se ci sono persone o meno.

Se il potere è usato in combattimento il vampiro dovrà dichiararne l'utilizzo e non potrà essere attaccato, di contro anche lui non potrà portare attacchi fino a che non riemerge.

●●●● Maestria di Ennoia

Si dice che Ennoia, la fondatrice del Clan Gangrel fosse così abile con Proteide da riuscire a mutare se stessa in qualsiasi forma vivente, questo potere è dedicato a questa sua dote, anche se non arriva neanche lontanamente ad eguagliarne il talento.

Il vampiro che lo usa può mutare parti di del suo corpo per ottenere effetti e abilità speciali che ne accentuano il lato predatorio e bestiale.

Sistema: Puoi spendere X punti sangue dove X è pari al numero di effetti che vuoi attivare.

-*Mimetismo:* aderisci con il corpo ad una parete, fino a che resti immobile benefici degli effetti di oscurazione 5, il potere decade non appena ti muovi e per riusarlo va speso nuovamente il punto sangue.

-*Rostr:* quando attivi i tuoi artigli della bestia sommi due danni aggravati aggiuntivi. Il potere decade al momento in cui riassorbi gli Artigli della Bestia.

-*Veleno:* quando attivi i tuoi artigli della bestia divieni in grado di fargli secernere una potente neurotossina che danneggia la vista di chi ne viene infettato. Il Vampiro può effettuare un attacco che non infliggerà danni, ma dichiarerà la chiamata Blind, il potere decade dopo il primo utilizzo.

-*Ruggito:* Il vampiro è in grado di emettere un profondo urlo che terrorizza i cuoi dei suoi nemici urlando la chiamata Paura di Massa.

-*Bacio della lampreda:* Dopo aver effettuato un blocco il Vampiro può dichiarare una chiamata Blind pari al suo livello di proteide (da sommare al normale valore di Blind usato per nutrirsi) e ricaricare

i suoi punti sangue del medesimo valore.

●●●●● Forma di Nebbia

Fra i Cainiti si dibatte da tempo sull'origine di questo potere.

Molti di coloro Abbracciati prima del Cristianesimo sostengono che i Cainiti che conoscano il loro vero io siano in grado di trascendere il proprio corpo e diventare tutt'uno con il proprio spirito, trasformandosi in nebbia fluttuante.

Al contrario, coloro Abbracciati dopo il cristianesimo, e ancora fedeli a Dio e alla Chiesa dicono che i Dannati non sono completamente privi di speranza, e che questa abilità è la prova del possesso di un'anima, non importa se interdotta al Paradiso.

I vampiri che possiedono questo potere sono quindi in grado di trasformarsi in nebbia fluttuante: in forma eterea possono intrufolarsi sotto le porte e attraverso finestre ricoperte di tesa.

Sistema: spendi un punto sangue e, restando nell'area di gioco e subendo qualsiasi effetto ad area (Discipline, Frenesia, Rotschrek), il vampiro si trasforma in nebbia, non può più essere ferito e distrutto (tranne che da sole e fuoco). Questo potere può essere attivato anche in combattimento, ma non puoi effettuare alcun tipo di attacco fino a che sei in questa forma, oltre a questo i movimenti del vampiro sono molto lenti e non può più correre ma deve limitarsi a camminare.

Quietus

Una morte tranquilla è lo scopo di questa Disciplina, e coloro che la conoscono potranno uccidere senza che nessuno sappia che sono nei dintorni.

Si tratta di una Disciplina in cui tentano di specializzarsi tutti gli Assamiti ed è quasi impossibile trovarla in possesso di individui diversi dai figli di Aquim, tant'è che proprio quest'ultimi danno una caccia selvaggia a tutti coloro che la posseggono senza la benedizione del Clan.

● Silenzio di Morte

Gli Assamiti, artisti dell'omicidio, crearono la Disciplina di Quietus per aiutarli nelle loro nefandezze.

Il silenzio di morte è una maledizione per chiunque divenga una loro preda, venendo costretta al silenzio.

Una vittima che non urla mentre se viene

tagliata la gola è il modo migliore per non attrarre attenzioni indesiderate.

Sistema: Spendendo un punto forza di volontà e dichiarando la chiamata "Mute" è possibile costringere al silenzio un bersaglio a scelta dell'utilizzatore.

●● Tocco dello scorpione

Gli Assamiti sono in grado di modificare la composizione del proprio sangue a piacimento per creare un potentissimo veleno.

Molte leggende circolano su questa tetra capacità degli hashshiyin.

L'Assamita deve cospargere una lama col suo sangue, una pratica che richiede attenzione.

Sistema: Il potere deve essere usato su una lama (coltello, spada, spadone).

Per ogni attivazione si deve versare sulla lama un numero di PS pari al bonus di danno dell'arma (esempio, se un'arma da taglio procura +2 danni, si devono spendere 2 PS) e passarci mezzo minuto per ogni punto sangue simulando fatto di cospargere la lama con il proprio sangue.

Adesso l'arma infligge più danni, uno per ogni punto sangue speso (l'arma di prima adesso infligge +4 danni), per un ora.

●●● Richiamo di Dagon

Toccando la vittima e concentrandosi, l'Assamita riesce tramite questo terrificante potere a far esplodere gli organi interni del malcapitato, causando ingenti danni, senza lasciare tracce del loro passaggio.

Sistema: Bisogna aver toccato la pelle della vittima non più tardi di un ora prima dell'utilizzo, dopo di che si può spendere un punto forza di Volontà per ogni danno letale che vogliamo infliggere (nb. La spesa e quindi l'attivazione può essere fatta in qualsiasi momento nell'arco dell'ora, l'attivazione può essere comunicata direttamente alla vittima o anche a un master).

●●●● Carezza di Baal

Il veleno sintetizzato dal tocco dello scorpione diventa molto più temibile, assumendo capacità corrosive.

La carne verrà lacerata con molta più facilità dalle fiamme dell'assassino, lasciando le sue vittime a terra fumanti, in preda a terribili dolori e bruciature.

Sistema: Bisogna aver toccato la pelle della vittima non più tardi di un ora prima dell'utilizzo, dopo di che si può spendere un punto forza di Volontà per ogni danno

Aggravato che vogliamo infliggere (nb. La spesa e quindi l'attivazione può essere fatta in qualsiasi momento nell'arco dell'ora, l'attivazione può essere comunicata direttamente alla vittima o anche a un master).

●●●●● Sapore di morte

Il vampiro può a tutti gli effetti sputare sangue contro i nemici, provocando Ferite Aggravate.

L'attacco è quasi silenzioso, ma le ferite che lascia causano cicatrici orribili e permanenti tanto sui mortali quanto sui vampiri.

Sistema: Per ogni punto sangue speso per l'attivazione, puoi dichiarare un danno aggravato entro 5 metri.

Non puoi spendere più punti sangue dei tuoi livelli in Quietus.

Robustezza

Ogni vampiro, come si sa, possiede una naturale resistenza ai colpi di gran lunga superiore a quella umana, questo potere permette ad alcuni di loro di superare ulteriormente questo livello facendo sì che la carne morta del Cainita divenga più resistente del cuoio o addirittura della pietra.

Oltre questo, questa innaturale resistenza non si manifesta solo nel fisico, ma si ripercuote anche sulla mente del Vampiro, rendendolo sorprendentemente resistente a qualsiasi forma di manipolazione e controllo.

●Mente Inamovibile

La potenza del tuo sangue non è una costante come per gli altri fratelli, la tua vita capisce istintivamente quando la tua mente è sotto attacco e si ribella, si addensa e fa esplodere la sua potenza per rigettare tutte le volontà che non siano la tua.

Sistema: Hai fini della resistenza a dominazione la generazione del possessore di robustezza è da considerarsi diminuita di uno per ogni livello di robustezza.

●●Resistenza

Il sangue comincia a irrorare i tessuti del vampiro rendendoli più duri, più robusti.

La pelle si inspessisce come se fosse cuoio, le ossa si induriscono come ferro.

Sistema: il Vampiro ottiene un punto di assorbimento per ogni livello di robustezza pari o superiore al secondo, utilizzabile solo contro i danni letali, inoltre può assorbire aggravati per un punteggio pari alla metà del punteggio di robustezza arrotondato per

eccesso.

●●●Fortificare la facciata interiore

La tua mente è ormai una fortezza, chiunque vorrà valicarla dovrà combattere, i tuoi pensieri sono chiusi in scatole d'acciaio, dentro scatole di marmo, dentro scatole di granito e celate nelle profondità più oscure del tuo subconscio.

Sistema: Spendendo un punto volontà è possibile ignorare le domande di "Lettura dell'aura", spendendone 2 ignora "Telepatia".

●●●●Prestanza al dolore

Le ferite sono medaglie, il sangue ribolle per vendicare i torti subiti.

Dove i deboli si piegano e si spezzano, i vampiri che arrivano a questo livello di maestria, traggono forza dal loro stesso dolore.

Sistema: Aumenti di uno i tuoi danni per ogni livello di ferita che hai addosso.

●●●●●Carne di Marmo

I pochi vampiri che arrivano a un simile potere hanno ormai capito l'effusione della carne mortale, il rosa suino delle guance delle vacche è, per un vampiro, solo un vezzo che ne rammollisce i tessuti immortali.

Se il vampiro non assume il colorito della vita per fingersi umano la sua pelle da cadavere diventa come marmo e capace di reagire in modo imprevedibile a le sollecitazioni esterne.

Sistema: Fin tanto che il vampiro mantiene il colorito cadaverico della sua pelle (da rendere con il trucco) essa ottiene un innaturale durezza e resistenza.

Il Cainita è in grado di usare i suoi livelli di Robustezza per assorbire qualsiasi tipo di danno, anche Aggravati, inoltre, se colpito in corpo a corpo può riflette sull'aggressore la metà del danno (arrotondato per difetto) che gli viene inferto (prima dell'assorbimento).

Serpentis

Questa Disciplina è derivata e sovrapposta dai leggendari poteri di Set, ed è distintiva dei Setiti.

La maggior parte dei poteri hanno a che fare, in un modo o nell'altro con il concetto di corruzione e dimostra la loro estrema vicinanza con il mondo dei serpenti.

●Occhi del Serpente

Questo potere concede ai Setiti il leggendario sguardo ipnotico del serpente:

gli occhi dell'utilizzatore diventano neri con delle grosse iridi gialle e incredibilmente magnetici.

Sistema: per attivare questo potere bisogna guardare negli occhi la vittima e effettuare la chiamata della disciplina, affinché, la vittima, non potrà più muoversi e sarà costretta a mantenere il contatto di sguardi.

Effetto dura fino a che non viene interrotto il contatto di sguardi o la vittima non viene attaccata.

●●Lingua dell'Aspide

Il Setita può trasformare la propria lingua facendola diventare biforcuta e lunga circa 50 centimetri in modo da

utilizzarla nei combattimenti corpo a corpo.

Sistema: L'utilizzatore può infliggere un danno da "feccata", ogni trenta secondi, dichiarando un danno aggravato per ogni livello di Serpentis posseduto, contro un bersaglio che si trovi nelle immediate vicinanze (Fai conto la distanza di un braccio).

●●●La pelle della Vipera

Con questo potere il vampiro può effettuare una complessa e dolorosa muta, per trasformare la sua pelle e renderla screziata e squamosa, flessibile e resistente a discapito del proprio anonimato.

Sistema: L'utilizzatore dovrà uscire fuori gioco e truccarsi in modo che la sua pelle appaia squamosa come quella di un serpente (è possibile entrare direttamente in gioco in questa forma), fin tanto che il personaggio avrà questo aspetto è immune alla chiamata blocco e dimezza per eccesso i danni aggravati che subisce.

●●●●Zanne del Cobra

Le zanne del vampiro diventano più sottili e incaute e iniziano a secerne un liquido denso e appiccicoso dalle potenti doti narcotiche.

Sistema: Dopo aver effettuato una manovra di Blocco con successo è possibile, dopo aver speso un punto sangue, dichiarare la chiamata estasi, simulando un morso.

La vittima dovrà essere informata che, contrariamente alla norma, l'effetto di estasi, in questo caso durerà per ben cinque minuti.

●●●●●Cuore di Tenebra

Questo potere permette al Seguace di Set di rimuovere il proprio cuore dal corpo,

tramite rituale della durata di diverse ore, l'operazione può essere eseguita anche sul corpo di altri Fratelli.

Il potere può essere utilizzato solo durante la luna nuova e, una volta rimosso, il cuore deve essere piazzato in una piccola urna di argilla che spesso verrà sepolta o nascosta.

I Vampiri che si sottopongono a questo rituale diventano immuni al Torpore causato dai pacetti e molto più resistenti alle fluttuazioni delle loro emozioni.

Sistema: Diviene immune ad inpalettamento, immune ad Ascendente, Demenza e alle chiamate Paura e Terrore.

Taumaturgia

La disciplina di Taumaturgia è uno dei segreti meglio custoditi dai Tremere.

La Taumaturgia combina magia popolare e antiche arti pagane con la magia altamente ritualizzata dell'Ordine di Hermes.

Sono pochi i mortali a conoscenza della sua esistenza, e quelli che sanno la temono e la disprezzano considerandola un'aberrazione della vera magia.

Così come per la Necromanzia, anche questa disciplina ha numerose vie e sfaccettature che possono rendere un Taumaturgo una risorsa estremamente versatile.

Via del Sangue

● **Assaggio del Sangue**

Questa abilità venne sviluppata come sistema per indovinare la forza degli avversari dai Tremere. Assaggiando la vitae di un mortale o di un Cainita, il Tremere può determinare quanto sangue l'individuo ha ancora in circolazione, ed il suo stato di salute.

Sistema: Spendendo un punto sangue e interpretando il prelievo di una minima quantità di sangue della vittima si può effettuare l'assaggio.

Se è un vampiro, scopri una cosa a scelta tra: generazione, Clan, punti sangue attuali e se ha commesso una Diablerie.

Assaggiare il sangue con questo potere non crea legame di sangue.

●● **Furia del Sangue**

Questo potere permette al vampiro di costringere un altro Cainita a usare il proprio sangue contro la sua volontà solamente toccandolo.

Sistema: La vittima deve essere toccata e l'utilizzatore deve spendere un punto

sangue + x punti volontà, ed il sangue viene speso istantaneamente.

Per ogni punto volontà speso (che non possono mai essere superiori al livello di Taumaturgia) la vittima subisce un danno letale.

●●● **Potenza del Sangue**

Questo potere si è rivelato vitale per l'espansione dell'influenza dei Tremere.

Con questo potere, un Tremere può effettivamente abbassare la propria Generazione, divenendo quindi temporaneamente più prossimo a Caino e quindi più potente.

Sistema: per attivare il potere basta spendere un punto sangue più X punti volontà, per ogni 2 punti volontà che l'utilizzatore spende in questo modo diminuisce di 1 la sua generazione.

Può diminuire la sua generazione di un numero di punti non superiore al suo livello di taumaturgia e l'effetto dura per tutto l'evento (nb. questo potere è utilizzabile una sola volta durante l'evento)

●●●● **Furto di Vitae**

Un Tremere che possiede questo potere può letteralmente risucchiare l'essenza vitale della sua vittima. Il sangue rubato viene trasferito direttamente al Taumaturgo, proprio come se lo avesse bevuto direttamente dalle vene della propria vittima.

Sistema: per ogni punto volontà speso (non puoi spendere più volontà di quanti sono i tuoi livelli di Taumaturgia) la vittima perde subisce due danni Bleed Letali e tu guadagni due punti sangue.

Al termine dell'effetto il taumaturgo acquista un legame di sangue a 1 con la vittima.

●●●●● **Calderone di Sangue**

Questo devastante attacco fa bollire il sangue della vittima come se fosse acqua sul fuoco.

Il Tremere deve toccare la vittima, provocando l'ebollizione del sangue nelle sue vene: ciò uccide quasi istantaneamente qualsiasi mortale, mentre causa un dolore insopportabile nei Cainiti.

Sistema: Spendendo un punto sangue e X punti volontà (massimo il tuo livello in Taumaturgia) la vittima subisce 2 danni Bleed Aggravati per ogni punto volontà così speso.

La Seduzione delle Fiamme

Questa Via dona al taumaturgo l'abilità di

fare apparire fiamme mistiche. Per attivarsi deve esserci presente una fiamma viva e la sua intensità dipende dal grado di maestria.

Sistema: Si spende 1 punto sangue e si applica l'effetto in base al livello, una volta usato il potere bisogna aspettare almeno trenta secondi prima di riusarlo.

● 1 PS Crei una piccola fiamma con la quale infliggi 1 danno aggravato all'avversario.

●● 2 PS Crei una fiamma con la quale infliggi 2 danni aggravati all'avversario.

●●● 2 PS Crei una grande fiamma con la quale infliggi 3 danni aggravati all'avversario.

●●●● 4 PS Crei una sfera di fuoco con la quale infliggi 4 danni aggravati all'avversario e gli dichiaro Paura.

●●●●● 5 PS Crei una sfera di fuoco con la quale infliggi 5 danni aggravati all'avversario e gli dichiaro Terrore.

Mani Della Distruzione

Questa via crudele e dolorosa fornisce al taumaturgo capacità offensive che non sono presenti nelle altre vie meno marziali.

Incarna la natura violenta dei suoi utilizzatori che la adoperano per provocare entropia e distruzione.

● **Decadimento**

Questo potere accelera l'invecchiamento del suo obiettivo, facendolo avvizzire, marcire o disgregare.

Il bersaglio deve essere inanimato, pertanto è efficace anche sulla materia organica, purché morta.

Sistema: Toccando un oggetto e spendendo un punto sangue si inceppa il meccanismo (es. non fai funzionare pistole, computer, orologi, macchine fotografiche).

l'oggetto resterà inutilizzabile fino a che qualcuno non riuscirà a ripararlo.

●● **Deformare il Legno**

Questo potere deforma e piega gli oggetti di legno.

Nonostante il legno risulti essere, per il resto, non danneggiato, questo potere rende spesso gli oggetti inutilizzabili (per il loro scopo originario)

Sistema: Toccando un oggetto in legno e spendendo un punto sangue può essere modellato a piacimento dell'utilizzatore (es. una porta, un pannello, una piccola barca). L'effetto è da descrivere durante l'attivazione del potere, questo permette al Vampiro di aprire porte chiuse a chiave e addirittura di deformare un pannello che gli è

stato piantato nel cuore per uscire dal torpore.

●●● **Tocco Acido**

Il taumaturgo scerne un fluido bilioso e acido da ogni parte del corpo. La sostanza viscosa corrode il metallo, distrugge il legno e provoca orrende bruciature chimiche ai tessuti vitali.

Sistema: Spendendo un punto sangue il Taumaturgo dichiara 2 danni aggravati se tocca o viene toccato nei 30 minuti successivi all'attivazione.

●●●● **Atrofia**

Questo potere avvizzisce un arto della vittima, lasciando solo un involucro disseccato, quasi mummificato, di pelle e ossa. Gli effetti sono istantanei, e nei mortali irreversibili.

Sistema: Per usare questo potere bisogna spendere un punto sangue toccare un arto della vittima. l'arto viene atrofizzato e diventa inutilizzabile per tutto il resto dell'evento, come se fosse stato mutilato.

●●●●● **Polvere alla Polvere**

Questo terribile potere accelera l'invecchiamento delle sue vittime. I mortali si sbriciolano al minimo tocco di un esperto taumaturgo, così come i fratelli in torpore.

Sistema: spendere un punto sangue e porsi con le mani incrociate sul petto di un cadavere o di un vampiro in torpore contando fino a 120 (circa 2 minuti).

Se nei due minuti nessuno interrompe l'azione il corpo viene incenerito e si dissolve.

I possessori di questo potere vedono i tempi di caccia dimezzati grazie alla facilità di nascondere eventuali corpi delle vittime.

Via della vendetta del padre

● **Litania di Ziffah**

Ziffah fu la prima sposa di Caino, unita a lui nella maledizione e sua figlia oscura, lei si legò a lui con il sangue e lui a lei.

In onore al loro legame questo potere apre al Taumaturgo la conoscenza dei legami di sangue a cui è soggetto un bersaglio e con chi.

Sistema: Dopo aver speso un punto sangue e aver effettuato la chiamata della disciplina (specificando la via) è possibile chiedere al bersaglio se ha legami di sangue e con chi.

●● **Orgoglio della Megera**

In questo potere rivive l'inganno della mostruosa megera che legò a se Caino, una punizione che colpisce la superbia e la

vanità.

Chi ne è vittima appare sgradevole agli occhi altrui, se non addirittura mostruoso.

Sistema: Per attivare questo potere bisogna spendere un numero di punti sangue non superiore al proprio livello di Taumaturgia, dopo di che effettuare la chiamata.

La vittima di questo potere perde la capacità di usare Ascendente, Dominazione e Animalità per un numero di mezzore pari al numero di punti sangue spesi.

●●● Banchetto delle Ceneri

Questo potere è visto con diffidenza da molti Vampiri, soprattutto da coloro che sono più religiosi, questo perché nega la maledizione di Caino stesso.

Un vampiro soggetto a questa maledizione diviene immune alla frenesia, ma allo stesso tempo non ottiene più nutrimento dal sangue.

Sistema: Il Taumaturgo scrive su un foglio "Ti invito al banchetto delle ceneri" e spende un punto sangue.

Quando un altro vampiro legge il biglietto diviene vittima della maledizione e, per tutta la notte, diviene immune alla frenesia, ma allo stesso tempo non può più nutrirsi di sangue.

Le cacce non danno risultati e per tanto la perdita di punti sangue non può essere recuperata.

Solo in caso la vittima vada a 0 punti sangue, può essere rianimata facendogli mangiare una manciata di cenere (simulato) che gli fornirà un punto sangue fittizio.

Nonostante sia immune alla frenesia il vampiro è comunque soggetto alla sete, per tanto ogni secondo in questo stato è per lui una vera agonia.

●●●● Sfavore di Uriel

Questo potere richiama sulla testa del vampiro lo sfavore dell'angelo della morte stesso.

Chi è vittima di un simile sguardo di divina malevolenza sente sulla sua pelle lo frigidante bacio della luce.

Sistema: Per attivare questo potere bisogna spendere un punto sangue e puntare una luce verso un bersaglio.

Da questo momento fino a un ora il bersaglio subirà l'effetto di Paura verso tutte le fonti di luce e, se si troverà in una stanza ben illuminata subirà un danno fatale per ogni minuto che rimane alla luce.

●●●●● Commiato

Questo potere è da molti considerato la giusta punizione per uno dei più blasfemi peccati che un vampiro possa commettere.

Chi è vittima di questo potere perde istantaneamente tutti i vantaggi che ha guadagnato dalla Diablerie, la sua generazione, le sue discipline, tutto tornerà allo stato di nascita.

In realtà questo potere è molto più intenso, infatti annulla ogni potere che influisce su generazione e nega l'accesso alle discipline diverse da quelle tipiche del clan di origine del bersaglio.

Sistema: L'utilizzatore sputa ai piedi del bersaglio e spende un punto sangue, per il resto della serata il bersaglio ritorna alla sua generazione originaria e non può usare nessuna disciplina se non quelle del suo Clan.

Valeren

Questa Disciplina è stata manifestata per la prima volta da Saufot, nel tentativo di definire il potere grezzo della guarigione.

La maggior parte dei (pochi) Sabubri esistenti nel XXI secolo ha completamente dimenticato questi poteri, e si dedica solo alla Disciplina di Obeah; esistono tuttavia delle eccezioni che sviluppano Valeren soprattutto in senso offensivo; probabilmente questi sono i più ricercati, e i più temuti, dal Clan Tremere.

Valeren non viene mai insegnata a cainiti di altri Clan, essendo considerata dai suoi custodi l'ultima arma per garantirsi la sopravvivenza.

Anche i Sabubri che usano Valeren sviluppano un terzo occhio al centro della fronte, che si manifesta nel periodo in cui il vampiro padroneggia almeno il 2° livello della Disciplina.

● Avvertire la Morte

Il Sabubri può "vedere" la crescita e la diminuzione dell'energia vitale di una persona con un semplice tocco.

Avvertire la Morte può essere usato per calcolare quanti danni sono necessari per uccidere una persona.

Questo può essere molto utile per misurare la forza di un potenziale nemico, sempre che il Sabubri possa toccarlo.

Sistema: Toccando un bersaglio è possibile chiedergli l'ammontare dei suoi punti sangue attuali e permanenti, eventuali malattie e se si è vampiri, mortali o altro

(specificare cosa).

●● **Dono del Sonno**

Questo potere permette ai Safubri di far crollare in un sonno profondo qualsiasi creatura vivente con un solo tocco.

Ovviamente ciò può essere utile sia per favorire la guarigione di un organismo, che per togliersi di torno nemici scomodi.

Sistema: Questo potere è utilizzabile su umani non consenzienti e su vampiri consenzienti previa la spesa di un punto volontà.

Gli umani bersaglio di questo potere cadono addormentati appena toccati, mentre i vampiri raggiungono uno stato di pace della durata di un ora, in cui sono immuni dalla frenesia e dalla paura.

●●● **Tocco Ustionante**

La conoscenza dei Safubri delle vie interne del dolore in un corpo permettono loro di provocare una bruciante agonia con il tocco.

Nessun segno viene lasciato sul corpo della vittima ed il dolore inflitto non provoca ferite, ma ciò è un amaro conforto per qualsiasi peccatore che sia incorso nell'ira d'un Guerriero Safubri.

Sistema: Il Safubri spende un punto sangue e raddoppia il suo valore di blocco, se ha successo, fin tanto che il contatto permane la vittima mima un dolore lancinante e non può ne parlare ne usare discipline.

●●●● **Corazza della furia di Caino**

Un potere antico che solo pochi Safubri padroneggiano a pieno, il loro occhio si apre, le loro vene si riempiono di energia luminosa che ne ustiona le carni ma ne inspessisce la pelle.

Sistema: il safubre subisce spontaneamente un danno Aggravato, dopo di che però diviene immune da qualsiasi altra fonte di danno aggravato (ad eccezione del sose) e il suo punteggio di Valeren si somma ai danni che è in grado di assorbire.

Questo effetto dura per un ora intera.

●●●●● **La Vendetta di Samiel**

Si dice che Samiel, un antica Progenie di Saufot, sia stato uno dei più abili guerrieri del Clan; egli creò la Via del Guerriero ed insegnò l'arte del combattimento ai più grandi eroi del Clan.

Questo potere evoca lo spirito del glorioso Samiel, che alberga nel sangue di tutti i Guerrieri Safubri e guida le loro armi verso un colpo sicuro.

Sistema: Il guerriero Safubri spende X

punti volontà e sferra un colpo prodigioso, a cui somma dieci danni più cinque per ogni punto volontà, dopo il primo, speso per l'attivazione

Se l'avversario dovesse sopravvivere subisce anche la chiamata Down.

Velocità

L'Abbraccio dona ad alcuni Vampiri velocità e riflessi sorprendenti.

Possono usare la Velocità per muoversi con eccezionale agilità in momenti difficili.

I mortali e i Fratelli senza questa Disciplina sembrano muoversi al rallentatore, se paragonati alla sorprendente sveltezza del Vampiro.

● **Riflessi veloci**

Il Mondo intorno al vampiro sembra muoversi al rallentatore, tutti sono così dannatamente lenti e impacciati ai suoi occhi e diventa quasi impossibile prenderlo di sorpresa.

Sistema: spendendo un punto sangue può ignorare (simulando una schivata) un numero di attacchi a distanza pari al suo punteggio di velocità.

●● **Rapidità**

Il vampiro ha una capacità di reazione sovrumana.

Non importa quanto i suoi avversari siano forti o possenti, lui sa come arsi per evitare di essere immobilizzato da chi che sia.

Sistema: spendendo un punto sangue può suicinarsi da qualsiasi chiamata di Blocco senza subirne neanche eventuali effetti aggiuntivi.

●●● **Batter d'occhio**

Il vampiro si muove ad una velocità sovrumana per un breve periodo rendendosi impercettibile alla vista.

Sistema: Spendendo un punto sangue può dichiarare un danno, come se avesse effettuato un attacco con una qualsiasi arma da mischia in suo possesso o a mani nude, non schivabile a un obiettivo che si trovi a meno di un metro da lui.

●●●● **Spaccare il Secondo**

Gli altri esseri viventi sembrano dei bradipi o delle fumache, riesci a schivare i loro attacchi senza che neanche se ne accorgano.

Sistema: Spendendo un punto sangue si può annullare gli effetti di un qualsiasi danno diretto subito in corpo a corpo

●●●●● **Colpo fulmineo**

I tuoi avversari non riescono neanche a

vedere i tuoi colpi, sentono il dolore in punti dove neanche sapevano di essere stati colpiti.

Sistema: Spendi un punto sangue e raddoppi l'ammontare di danni inferti a una vittima in corpo a corpo in seguito ad un attacco.

Vicissitudine

È il potere caratteristico dei Demoni, quasi sconosciuto all'esterno del Clan, ed estremamente temuto.

Permette al vampiro di scolpire carne, muscoli, tessuti e ossa della vittima. Sarà lo scultore a decidere se strappare e facerare brutalmente, o creare artistiche composizioni invidiabili dai migliori chirurghi plastici.

●Aspetto Malleabile

Modellando la pelle si possono alterare dettagli corporei lievi, quali il colore e la tonalità, oppure se usata in maniera offensiva, si possono causare lievi lacerazioni all'avversario.

Sistema: per le modificazioni possono essere resa con il trucco uscendo fuori gioco per il tempo necessario alla "manipolazione".

Per la parte offensiva si somma un danno aggiuntivo per il combattimento a mani nude.

Si può acquisire il Pregio Colorito Sano, senza alcuna spesa di px.

●●Scultura della carne

Lo Tzimisce è ora in grado di eseguire una manipolazione più profonda e intensa della carne, arrivando a facerare non solo la pelle ma anche, muscoli, legamenti e terminazioni nervose, provocando intenso dolore e

danni di grave entità.

Sistema: +2 danni nel combattimento a mani nude.

●●●Scultura delle ossa

Questo terribile potere permette al vampiro di manipolare un osso nello stesso modo in cui viene modellata la carne, rendendo capace il demone di deformare una vittima oltre ogni possibilità di riconoscimento.

Utilizzata in combattimento, permette di

distruggere la gabbia toracica di un avversario, in modo da perforare il cuore.

Sistema: Spendendo due punti forza di volontà è possibile dimezzare i punti sangue della vittima di un attacco.

●●●●Forma terrificante

Gli Tzimisce usano questo potere per trasformarsi in orrendi mostri: il vampiro cresce fino ad oltre due metri di altezza, la struttura muscolare si espande oltre i limiti umani, gli artigli si allungano, la pelle diventa una

passida chitina oleosa. Il volto distorto in un'espressione da incubo.

Sistema: La mutazione è molto lunga e dolorosa, per avvenire è indispensabile che il personaggio esca di scena e si "trasformi" grazie a trucco, protesi e costumi.

L'utilizzatore spende un punto Volontà e guadagna +2 punti armatura, un ulteriore +3 ai danni fatti a mani nude, che diventano Letali, è immune ad Ascendente, Dominazione e Demenza ma non è in grado di parlare.

Gli effetti "da guerra" sono cumulabili con altri poteri di altre discipline e della stessa Vicissitudine.

Inoltre può dichiarare la chiamata Paura sui vampiri e Terrore su umani e Ghouf.

La mutazione dura fino a che il personaggio non riesce di gioco per struccarsi.

●●●●●Forma di sangue

Il demone può trasformare tutto il proprio corpo in una pozza di vitae senziente. Potrà passare attraverso qualsiasi fessura, scivolare anche in verticale su ogni superficie, e sarà virtualmente immortale.

<posizione>

Sistema: Sciogliendosi in una pozza di sangue, il vampiro non può più essere ferito e distrutto (tranne che da sole e fuoco). Attivando il potere il giocatore alza una mano e si dichiara Fuori Gioco, restando nell'area di gioco e subendo qualsiasi effetto ad area (Discipline, Frenesia, Rotschrek).

Questo potere può essere attivato anche in combattimento.

In questa forma, benché il vampiro non possa attaccare può comunque spostarsi, ma camminando a passo lento.

Uptime rifiniture

Pregi e difetti

Per migliorare la caratterizzazione di un personaggio esistono i Pregi e Difetti, questi indicano caratteristiche innate del personaggio, che difficilmente potrebbero cambiare.

Esistono, inoltre, Pregi e Difetti specifici per ogni Clan, cioè che si presentano soltanto all'interno di quella specifica genia.

Ogni Pregio o Difetto deve essere rappresentato o interpretato INGAME.

Pregi

-*ANIMO TRANQUILLO* (non acquistabile da appartenenti al clan Brujah)

La prima volta per ogni fivve che intendi resistere alla Frenesia, non devi spendere alcun punto volontà.

-*ARMI DA FUOCO*

Con questa abilità il personaggio ha praticato a lungo il tiro al bersaglio, come sport o per necessità, sa esattamente come smontare e pulire un arma, ottiene +1 al danno quando utilizza una qualsiasi arma da fuoco.

-*COLORITO SANO* (non acquistabile da appartenenti al clan Nosferatu)

Hai le sembianze umane, sei roseo, respiri e lievemente il tuo cuore batte ancora.

-*CONOSCENZE CAMARILLA - SABBAT - CAINITI*

Per varie ragioni tu non ti fermi allo stereotipo, conosci nel dettaglio molte cose riguardante sette nemiche o altri Clan.

-*CORAGGIOSO*

Resisti al primo Rotshreck di ogni evento senza spendere alcuna forza di volontà.

-*CUORE SPOSTATO*

Non puoi subire l'impafettamento per la particolarità della tua conformazione fisica.

-*DIABLERIE NASCOSTA*

Anche se fai diablerie non si può vedere, con nessun potere.

-*FURIA COSCIENTE*

Permette di scegliere un bersaglio da attaccare, durante la Frenesia, che sia entro 10 metri.

-*MANGIARE CIBO*

Puoi mangiare cibo anche se non ne ricevi nutrimento.

-*MEDIUM (*)*

Avete la possibilità di entrare in contatto con Spiriti e Fantasmi. (A discrezione dei Master).

-*MENTORE*

Un altro Vampiro ti ha preso sotto la sua ala e ti sta istruendo e proteggendo.

-*MISCHIA*

Con questa abilità il personaggio conosce come maneggiare un'arma bianca, da un coltellino a serramanico a una spada a due mani, queste sue conoscenze si trasformano in +1 al danno quando utilizza un'arma bianca.

-*NON VINCOLABILE*

Su di te i poteri del sangue non hanno effetto, non subisci vincoli ad alcun fivello, ma dal sangue dei donatori ricevi comunque nutrimento.

-*ORACOLO*

Potresti ricevere visioni sul futuro, riguardanti l'evento, a discrezione dei Master.

-*PACATEZZA* (non acquistabile dai Brujah)

Entri in Frenesia da fame a 2 ps anziché a 3.

-*RISSA*

Con questa abilità il personaggio conosce una qualsiasi arte del combattere a mani nude, pugilato combattimento scorretto o una qualsiasi arte marziale. Il tutto si risolve in +1 al danno quando si combatte

disarmati (vale anche con Proteide ●●).

-SIRE DI PRESTIGIO

Siete figlio di qualcuno che conta (es. piccola carica, esponente rinomato in un dato settore o semplicemente personaggio influente nella società vampirica o umana), e questo è risaputo in giro.

Difetti

-ANALFABETA

Non sai né leggere né scrivere.

-CACCIATO/ CACCIA FEROCCE

Hai una Caccia al Sangue (in Camariffa) o una Caccia Feroce (nel Sabbath) che grava sulla tua testa. In un altro Principato/Esbat, forse.. speriamo comunque che nessuno lo venga mai a sapere.

-CACCIATO DALLA COTERIE

Con la vecchia Coterie, con cui condividevi le notti passate, non è "finita molto bene", divergenze ideologiche hanno portato allo scisma.. ma ci sarebbero stati molti modi più gentili per chiederti di andartene, chi sa come reagirebbero se ti incontrassero ora.

-COSPICUA CONSUNZIONE

Non ti nutri solamente di sangue, ma anche di quelle parti del corpo di una vittima che consideri nutrienti, uccidi sempre la tua vena.

In termini di gioco: +10 minuti di tempo di caccia, acquisisci automaticamente il pregio Mangiare Cibo.

-CUORE TENERO

Non riesci ad assistere a scene cruente a meno che tu non spenda 1 punto volontà.

-DEBOLE (da rappresentare in costumistica)

Sei debole e gracile, dichiarare un danno in meno (minimo zero), non puoi acquisire i pregi Rissa e Mischia.

-ESCLUSIONE DI PREDA

Non ti nutri di una particolare gerarchia di vacche (es. no le donne o i vecchi.) +5 minuti al tempo di caccia. (si somma solo alla fine di eventuali moltiplicazioni del tempo di caccia).

-FERITA PERMANENTE

Hai una ferita che sanguina continuamente.

Inizi il live con ¼ dei tuoi puntini sangue in meno arrotondati per difetto. (da rappresentare in costumistica)

-FRAGILE

Aggiungi +1 ai danni che subisci di ogni colpo che ti viene inferto.

-IMPEDIMENTO LESSICALE

Non parli in maniera fluida o facilmente comprensibile (es. balbettii).

-INSENSIBILE

La tua fredda natura di vampiro ha cancellato in te ogni emozione superficiale, non mostri più né gioia né dolore, a meno che non siano molto intensi, non riesci nemmeno a ridere alle battute giuste né a mentire in maniera credibile.

Non puoi acquisire il difetto Cuore Tenero.

-IRASCIBILE

Per resistere alla Frenesia, devi spendere +1 forza di volontà.

-MALATO

Soffri di una qualche malattia che causa effetti pesanti e permanenti. Da definire con i Master.

-MONCO

Non hai una mano, da rappresentare in costumistica.

-MUTO

Sei muto.

-NEMICO

Hai un nemico di varia potenza che intende schiacciarti. Potrebbe volerti morto o semplicemente umiliarti.

-OSCURO SEGRETO

Avete un segreto che non deve essere rivelato, pena possibile morte ultima, da discutere con i Master.

-SACRIFICABILE/CARNE DA CANNONE

Sei considerato sacrificabile da coloro che detengono il potere, potresti essere usato come capro espiatorio o semplicemente come carne da macello.

-SENZA ZANNE

Non hai le zanne e ciò dà grossi problemi nella caccia, tempo di caccia + 10 minuti, inoltre non puoi effettuare la manovra Morso né causare l'Estasi.

-SFIGURATO (da rappresentare in costumistica)

Sei mostruoso in volto, una cicatrice, un difetto genetico o qualunque altra cosa hanno fatto del tuo volto un incubo.

-SIRE / DOMITOR MALVISTO

Il tuo sire ha fatto qualcosa che lo ha ricoperto di infamia tra i Fratelli e questo, naturalmente, ha delle ripercussioni anche su di te

-VIZIO

Hai un qualche vizio che non riesci a toglierti: sei un incallito giocatore, un drogato, uno scommettitore, un alcolista... sai solo che se non puoi soddisfare la tua voglia quando ne hai l'occasione devi

spendere un punto di volontà per non perdere la calma e cadere in frenesia.. resisti, dopo aver speso, per soli 30 minuti.

ZOPPO

Zoppichi vistosamente, non puoi correre.

Influenze

Le influenze rappresentano quanto il Vampiro è rimasto collegato alla vita mortale e, nello specifico, ad alcuni suoi ambiti.

Magari il Vampiro è ancora attivo come capo di un'azienda, tenendo nascosto il suo sanguinario segreto, oppure guida una cosca criminale, fatto sta che conosce specifici ambienti, sa come muoversi in essi e può influenzarli.

Ogni influenza rappresenta un ambito specifico (es. Criminalità, Finanza, Politica,

Moda ecc) e ha un valore che va da 1 a 3.

In base al valore dell'influenza il personaggio potrà iniziare il gioco con informazioni relative a quell'ambito più o meno dettagliate e utili, mentre, durante l'evento avrà i contatti telefonici di un PNG per ogni livello da poter contattare per richiedere favori o informazioni.

Note finali

Questo è tutto quello che riteniamo utile per affrontare l'evento.

Questo non toglie che ci siano parti del regolamento non pubbliche, informazioni aggiuntive e poteri non rivelati...

Tutto questo materiale verrà reso disponibile ai giocatori che ne avranno accesso, per tanto, se siete arrivati fino qui, grazie della lettura e vi aspettiamo in gioco.