

I - REGOLE BASE E TABELLE RAPIDE

SEZIONE I - LE REGOLE FONDAMENTALI

1) Non è permesso il contatto fisico tra giocatori.

L'unica eccezione è che le parti siano consenzienti e un master supervisioni la scena che si vuole interpretare, sempre a patto che ciò non faccia spaventare o, addirittura, coinvolga persone al di fuori del gioco.

2) Il giocatore non è il personaggio.

Tutto quello che ho comunicato fuori della sessione di gioco è da considerarsi ignorato dal personaggio in gioco. Comportarsi in base a conoscenze non disponibili al personaggio ma possedute dal giocatore viene chiamato in gergo metaplay ed è strettamente vietato. Si esortano comunque i giocatori a non rivelare al di fuori del gioco informazioni riguardanti il proprio personaggio o qualsiasi altra informazione di cui siano venuti a conoscenza.

3) Non è permesso portare oggetti contundenti o lesivi per persone e cose.

E' possibile portare armi giocattolo e riproduzioni inoffensive all'interno della sessione, sempre che il master non decida altrimenti per situazioni contingenti (luoghi pubblici, presenza di altre persone estranee al gioco).

4) Non sono ovviamente accettati comportamenti che possano danneggiare persone e cose

Nel rispetto di tutto ciò, vi è un sistema che facilmente dovrebbe simulare quelle situazioni che non si possono risolvere nella realtà.

5) E' richiesto da parte di tutti il rispetto del regolamento e delle decisioni del Master.

Il mancato rispetto di una di queste regole porterà a penalità e, come ultima soluzione, all'allontanamento dalla Campagna.

TABELLA DI FASCIA

(creazione: i livelli superiori possono essere comunque acquistati durante il gioco)

Fascia 1 – 25 punti liberi, max 4 abilità, max 4 disciplina

Fascia 2 – 50 punti liberi, max 4 abilità, max 4 disciplina

Fascia 3 – 100 punti liberi, max 5 abilità, max 5 disciplina

TABELLA DI CREAZIONE

° Primo passo:

Concetto e caratterizzazione

Seleziona il Clan

Seleziona Carattere e Natura

Seleziona un Sentiero

° Secondo passo:

Determinare la priorità dei tratti (7 primari, 5 secondari, 3 terziari)

° Terzo passo:

Determinare cinque livelli di Abilità

Determinare tre livelli di Discipline (quattro per il Sabbat)

Determinare cinque livelli di Background (nessuno per il sabbat)

° Quarto passo

Assegna i punti sangue

Assegna i punti Willpower

Seleziona Pregi e Difetti

° Quinto passo

Distribuisci 25 punti liberi

TABELLA DEI COSTI

Nuovo Tratto – 1 punto per ogni tratto acquisito

Nuova Abilità – 1 punto per ogni livello fino al terzo, 2 punti per il quarto e il quinto

Nuovo Background – 1 punto per ogni punto acquisito

Nuova Disciplina – 3 punti per i livelli fino al secondo, 6 punti fino al quarto, nove punti per il quinto. Le discipline fuori clan hanno tutti i costi aumentati di 1, e bisogna spendere 2 punti aggiuntivi per imparare il "livello 0"

Nuovo punto Umanità/Sentiero – 2 punti per punto acquistato (con l'approvazione del master)

Nuovo Rituale Taumaturgico o di Necromanzia – 2 punti esperienza per i rituali base, 4 per gli intermedi, 6 per gli avanzati.

Nuova Specializzazione (abilità) – 3 per ciascuna nuova specializzazione

Nuovo punto Willpower – 3 per ogni nuovo pallino

II - L'AMBIENTAZIONE

VAMPIRI: UN'INTRODUZIONE

Vampiri.

Cadaveri tornati dalla tomba che, per nutrirsi, succhiano il sangue dei viventi. Mostri condannati all'Inferno che sopravvivono rubando la vita. Predatori sensuali che sottraggono la linfa vitale a uomini e donne innocenti che lottano per opporsi... o che si concedono volontariamente? Fin dagli albori del tempo l'umanità ha parlato dei vampiri: i non morti, gli spiriti demoniaci con sembianze umane, i cadaveri che escono dalle loro tombe bramando sangue caldo. Dall'Ungheria a Hong Kong, da Nuova Delhi a New York, la gente di tutto il mondo ha provato brividi di delizioso terrore contemplando le azioni del vampiro che si aggira nella notte.

Ma queste storie sono solo leggende, giusto?

Sbagliato.

I vampiri camminavano tra noi fin dalla preistoria e ancora oggi lo fanno. Hanno combattuto una grande guerra segreta fin dalle prime notti della storia umana e l'esito di questa lotta può segnare il futuro dell'umanità, o la sua ultima dannazione.

Chiunque muoia per il morso di un vampiro diventa un vampiro. Falso. Se ciò fosse vero il mondo sarebbe invaso dai vampiri. Si cibano di sangue umano, è vero, e qualche volta uccidono le loro prede, ma la maggior parte degli uomini che muoiono per l'attacco di un vampiro periscono normalmente. Per diventare un nono morto, la vittima deve essere prosciugata del sangue e poi nutrita con un po' di sangue del vampiro che l'ha attaccata. Questo processo, chiamato Abbraccio, provoca la mistica trasformazione da umano a non morto.

I vampiri sono mostri, spiriti demoniaci con sembianze umane. Falso... e vero. Non sono demoni, ma una combinazione di tragici fattori li spinge inesorabilmente a compiere atti malvagi. Inizialmente, appena creato il vampiro pensa ed agisce proprio come quando era vivo. Non diventa subito un mostro sadico e malvagio. Comunque, avverte presto la sua irresistibile sete di sangue e comprende che la sua esistenza è legata all'assassinio.

I vampiri bruciano alla luce del sole. Vero. I vampiri devono evitare il sole o muoiono. Sono creature notturne e molti trovano estremamente difficile rimanere svegli durante il giorno, anche dentro zone riparate.

I vampiri hanno un'avversione per l'aglio e per l'acqua corrente. Falso. Nient'altro che leggende.

I vampiri hanno un'avversione per le croci e per altri simboli sacri. Generalmente questo è falso. In ogni caso, se colui che tiene in mano il simbolo è dotato di grande fede per il potere che rappresenta, un vampiro può subire seri danni quando il simbolo viene brandito.

I vampiri muoiono se viene loro conficcato un paletto nel cuore. Falso. Comunque un paletto di legno (o una freccia, un dardo di balestra, etc.) piantato nel cuore paralizza il mostro finché non viene rimosso.

I vampiri hanno la forza di 10 uomini; possono comandare lupi e pipistrelli, possono ipnotizzare i viventi e sanare persino le ferite più gravi. Vero e falso. Il potere di un vampiro aumenta con l'età. I vampiri giovani e appena creati sono spesso meno potenti degli uomini. Ma quando un vampiro avanza negli anni e accresce le proprie capacità, impara ad utilizzare il suo sangue per evocare poteri magici segreti, che i vampiri chiamano Discipline.

INTRODUZIONE AL SABBAT

Questa è guerra.

Guerra agli Antidiluviani. Guerra contro la Gehenna. Guerra contro la Camarilla, gli Inconnu e gli sciocchi indipendenti. Guerra contro i cacciatori di streghe, i lupi mannari, gli anarchici codardi e le greggi inconsapevoli dell'umanità. Per alcuni vampiri è guerra anche contro la stessa setta a cui appartengono. Benvenuti nel Sabbat. Vi preghiamo di tenere le braccia all'interno del veicolo, altrimenti qualcuno potrebbe strapparvele e offrirvele in dono.

Per il Sabbat, essere un vampiro significa lottare da soldato in una guerra santa contro gli antichi mostri cannibali che hanno diffuso la Maledizione di Caino nelle notti dell'alba dei tempi. Gli Antidiluviani – e i loro stupidi fantocci, i vampiri della Camarilla – vogliono scatenare sul mondo la tempesta infuocata della Gehenna e divorare i

figli ribelli. Il sabbat non desidera che ciò accada; facendo essi stessi parte di quei figli ribelli, hanno cose molto migliori da realizzare piuttosto che morire sotto le zanne di malvagi progenitori. Dopotutto, c'è un intero mondo da conquistare.

Secondo la filosofia del Sabbat, la lotta eterna è una semplice questione di "noi contro loro", dove con "loro" si intende chiunque non appartenga alla setta. Sebbene non disdegnino un pizzico di intrighi alla Machiavelli o una saltuaria alleanza di convenienza, in fin dei conti la setta viene prima di ogni altra cosa. Fanatici fino all'osso, i vampiri del Sabbat si gettano con gioia nelle fiamme per la causa, calando a legioni sul nemico e facendolo a pezzi esattamente come un branco di lupi abbatte la preda.

O, perlomeno, questa è la facciata che i vampiri del Sabbat presentano davanti agli estranei. In realtà le cose sono assai più complesse (non è sempre così?). Sebbene non siano i barbari senza cervello o i fanatici che la propaganda a loro avversa dipinge, i vampiri del Sabbat vivono continuamente sul filo del rasoio, e basta poco perché assumano davvero le deleterie caratteristiche dello stereotipo circolante. Avendo voltato le spalle all'umanità, i Sabbat si rendono conto di essere Dannati, creature della Bestia, ma invece di lagnarsi per la perdita di ciò che un tempo erano, essi si crogiolano nella loro mostruosità: sono più che umani, maledetti per essersi spinti al di là dei limiti imposti alle vacche. Inoltre, come è sempre il caso quando si parla dei Dannati, essi sono prima di tutto dei vampiri e poi membri della setta, e ciò significa che è assai diffuso il tradimento, la rivalità e l'ostilità aperta che caratterizzano qualsiasi altro gruppo di "Fratelli" (ma usare questo nome è considerato un segno di debolezza fra i Figli e le Figlie di Caino). La setta è marcia dall'interno, eppure si ribella contro il suo stesso collasso con una ferocia nemmeno immaginabile per i vampiri che non vi appartengono.

Questo non è un bel periodo in cui vivere, ma è addirittura un periodo infernale per essere un non morto. D'altra parte, esiste forse la possibilità di scegliere?

LESSICO DEL SABBAT

ovvero, le cose più strane che potreste sentir dire in un live sabbatico, spiegate in breve in ordine alfabetico.

Antitribù: Detti anche "anticlan", sono vampiri che hanno rinnegato i clan d'appartenenza e hanno adottato le dottrine del Sabbat. Un'eccezione a questa regola è rappresentata dai Lasombra antitribù, che hanno abbandonato il Sabbat a favore degli indipendenti o della Camarilla. Gli antitribù sono generalmente disprezzati dai clan che li hanno generati, soprattutto nel caso dei Lasombra (Nota: gli Tzimisce antitribù pare non esistano e, comunque, anche se ce ne fossero è sempre meglio non parlarne, data la suscettibilità del clan).

Arcivescovo: Un vampiro che svolge le mansioni di amministratore in una città sotto l'influenza del Sabbat. Non tutte le città del Sabbat hanno un arcivescovo: alcune sono governate da un consiglio di vescovi.

Auctoritas Ritae: Una raccolta di 13 rituali praticati da tutti i vampiri del Sabbat, che vengono osservati in modo simile ai Dieci Comandamenti della tradizione biblica.

Branco: Un gruppo di vampiri del Sabbat che condivi-

dono la Vaulderie. Un vampiro può appartenere solo a un branco alla volta (solitamente quello con cui ha celebrato i Riti di Creazione), sebbene possa conservare legami di sangue con branchi a cui è appartenuto in passato.

Branco Nomade: Un branco che è in costante movimento, impegnato a compiere servizi nel nome del Sabbat.

Cardinale: Un vampiro del Sabbat che sovrintende agli affari della setta su di un vasto territorio. Ogni cardinale tiene al proprio servizio un gruppo di arcivescovi, che si occupano delle attività a livello cittadino.

Codice di Milano: Un raro documento, nato allo scopo di stabilire un codice di comportamento per i vampiri della setta. Alcuni del Sabbat lo disprezzano, dichiarando che codificare la condotta della setta significa andare contro tutti i principi per cui essa ha lottato.

Convenzione delle Spine: Il trattato che si suppone abbia messo fine alla Rivolta Anarchica e che ebbe come risultato la formazione del Sabbat.

Ductus: Il vampiro a guida di un branco.

Fratelli: I vampiri non appartenenti al Sabbat.

Ignoblis Ritae: I rituali praticati dai singoli branchi per rafforzare l'unità, la lealtà e gli ideali della setta. Variano a seconda del singolo gruppo, sono opzionali ed inferiori agli Auctoritas Ritae.

Jyhad: L'eterno conflitto con gli altri vampiri.

Mano Nera: La milizia segreta del Sabbat.

Monomachia: Un duello rituale tra vampiri del Sabbat, governato da precise regole formali. E' uno dei metodi tradizionali di sistemare le contese nel Sabbat, e spesso termina con la Morte Ultima di uno dei partecipanti.

Paladino: Un vampiro del Sabbat al servizio di un importante Cainita come sicario o guardia del corpo. Conosciuti anche come Templari, gli è proibita l'appartenenza alla Mano Nera.

Priscus: O "Prisco", è un Vampiro del Sabbat che consiglia il reggente o i cardinali. Solitamente è piuttosto antico, per età o Generazione. La forma plurale è prisci.

Reggente: E' la figura al comando del Sabbat, per quanto la setta non ami tali cariche. Esiste un solo reggente alla volta.

Riti di Creazione: Il rituale che conferisce ad un vampiro l'appartenenza alla setta.

Sacerdote: La figura che celebra i ritae in un determinato branco o nell'intera città. Chiamato anche "maestro di culto".

Vaulderie: il rito di miscelare il sangue di ogni vampiro del branco. La vitae viene poi consacrata dal sacerdote e bevuta da tutti i componenti del gruppo. E' il primo degli Auctoritas Ritae.

Vescovo: Un vampiro che serve o consiglia un arcivescovo, oppure un vampiro che controlla l'influenza del Sabbat in una città con l'ausilio di altri suoi pari. Per alcuni sono il corrispettivo dei Primogeniti della Camarilla.

Vinculum: Un "legame di sangue" che crea uno stato di lealtà verso gli altri membri del branco, simile al Legame di Sangue ma meno potente. I Vincoli sono originati dalla pratica della Vaulderie.

I CLAN

Se da una parte il Sabbat conta meno aderenti della Camarilla è però assai più cosmopolita, almeno per ciò che riguarda le linee di sangue da cui questi provengono. Allo stesso modo la Camarilla è caratterizzata da una maggior diversità di vedute all'interno dei suoi clan, ma il Sabbat può vantare una superiore compattezza, una sorta di "visione universale". Naturalmente, i Sabbat sono individui unici proprio come ogni altro vampiro del Mondo di Tenebra, sebbene la comune ideologia contribuisca a coalizzarli in maniera più stretta. Fino a tempi recenti, i Lasombra e gli Tzimisce erano i clan con la maggiore rappresentanza. Nelle notti dell'assedio e della conquista, tuttavia, molti vampiri provenienti da altri clan o linee di sangue sono arrivati a ingrossare i ranghi della setta; sebbene Lasombra e Tzimisce siano tuttora i più numerosi, il rapporto di forze non è più sbilanciato come una volta. Alcuni si domandano se non si stia per caso verificando un cambiamento ai vertici della setta, vista la crescita d'importanza dei clan e delle stirpi minori. I clan del Sabbat si riferiscono spesso a se stessi con il nome di antitribù o "anti-clan", avendo voltato le spalle alla Camarilla o agli indipendenti da cui hanno avuto origine. Tra antitribù e clan originari non corre certo buon sangue: in passato si sono separati per divergenze "filosofiche", e ora una riconciliazione risulta assai poco probabile, soprattutto considerando che la Gehenna si avvicina a grandi passi. I motivi precisi delle rivalità potrebbero anche essersi persi nei meandri della storia, ma pochi vampiri mostrano un'ostilità così accesa come quella che intercorre fra gli antitribù e i fratelli rinnegati. Quella che segue è una descrizione generale dei clan che compongono il Sabbat. Ulteriori informazioni si trovano in seguito.

LASOMBRA

Il clan dei Custodi è, senza ombra di dubbio, la presenza dominante del Sabbat. Vanta una lunga storia di nobiltà e prestigio, ma nelle notti moderne, a causa della setta è diventato la brutta copia di se stesso. I Lasombra sono capi annoiati e degeneri, continuamente sottoposti a oscure tentazioni e impegnati, come fanno da secoli, in intrighi e macchinazioni senza fine; è comunque molto probabile che il Sabbat crollerebbe se fosse privato della loro guida. I Custodi affermano di aver distrutto il proprio progenitore e di essere in grado di condurre anche gli altri alla medesima grande vittoria.

TZIMISCE

Alieni e imperscrutabili, gli Tzimisce formano un clan molto antico e in costante disfacimento. L'atteggiamento crudele del Sabbat deriva in gran parte dall'influenza della filosofia Tzimisce. I Demoni vantano un'orgogliosa tradizione, avendo regnato per secoli su vassalli del Vecchio Mondo con artigli d'acciaio e arcane stregonerie. Nelle notti moderne, molti dei sacerdoti e dei consiglieri della setta provengono dal clan Tzimisce, che costituisce la spina dorsale della spiritualità del Sabbat. Si mormora che persino il leggendario Dracula appartenga a questa stirpe, ma non è chiaro se le sue simpatie vadano alla setta (e nemmeno se esista davvero).

ASSAMITI ANTITRIBU

Gli Assamiti del Sabbat sono molto simili ai loro confratelli indipendenti, non fosse che giurano lealtà alla setta piuttosto che all'Antico venerato dal clan originario. Gli Assamiti antitribù occupano un posto di rilievo nella struttura del Sabbat, abituati come sono all'omicidio e alla diablerie. Parecchi membri si uniscono alla fazione interna conosciuta come Mano Nera, oppure diventano templari, paladini o altri tutori della legge. Sorprendentemente, gli antitribù sembrano mantenere rapporti abbastanza civili con il clan originario, nonostante la piena adesione all'eretica filosofia del Sabbat. Gli Assamiti del Sabbat mostrano un atteggiamento di superiorità nei confronti dei confratelli indipendenti, poiché non furono mai sottoposti al rituale che ha maledetto il clan originario e che solo di recente è stato spezzato.

Pregi: Status temuto 1, +1 mischia o rissa

Difetti: Attirati dal sangue Vampirico

BRUJAH ANTITRIBU

La cosa potrebbe sembrare strana, ma i Brujah del Sabbat sono molto più conservatori dei confratelli che hanno rinnegato. Questi antitribù sono dei veri pilastri di stabilità, poiché preferiscono dedicarsi alla violenza gratuita piuttosto che ai grandi ideali. Gran parte delle truppe d'assalto e della carne da cannone del Sabbat proviene dai loro ranghi, visto che

hanno una prestanza pari soltanto al cieco fanatismo con cui sostengono la setta. I Brujah del Sabbat sono anche molto abili a fare proseliti, e puntano a convincere l'ascoltatore con

promesse di libertà dalla tirannia degli anziani. A differenza dei Brujah della Camarilla, gli antitribù non manifestano mai disprezzo per la setta di cui fanno parte

Pregi: 2 pallini a scelta tra le abilità Politica, Accademiche, Rissa e Conoscenze della strada

Difetto: Irascibile

GANGREL ANTITRIBU

Si può dire ben poco dei Gangrel antitribù, essendo soprattutto vampiri solitari e individualisti che non hanno molto da spartire con la setta. Il clan è suddiviso in Gangrel di Città e Gangrel di Campagna. Questi ultimi, molto simili ai membri del clan originario, sono vampiri rozzi e ferini, che preferiscono rimanere da soli piuttosto che unirsi a un gruppo e partecipare a orge di sangue. I Gangrel di Città, al contrario, sembrano esibire una mentalità di branco. Hanno un aspetto che si avvicina molto più al classico stereotipo del vampiro, sebbene i loro lineamenti animaleschi siano modellati a guisa di ragni, iene e altre "bestie" invece dei tradizionali lupi e pipistrelli. I Gangrel di Città sono i predatori urbani definitivi, e hanno affinato grandi abilità nella Caccia lungo i vicoli bui in cui amano appostarsi. Numerosi Gangrel hanno recentemente disertato la Camarilla per unirsi al Sabbat, guardandosi alle spalle per vedere se quella "cosa" li seguiva e parlando in toni timorosi di orrori dormienti che si starebbero svegliando

Pregi: +1 Empatia Animale, +1 sopravvivenza

Difetto: ogni volta che esce dalla frenesia il gangrel acquisisce un tratto animalesco che da una penalità di -1 nelle sfide sociali

MALKAVIAN ANTITRIBU

I Malkavian del Sabbat sostengono la setta solo nominalmente, quando si degnano di farlo, pur essendo uno dei clan più numerosi. Sembrerebbe che la follia inibisca ogni tentativo di lucidità: sono veri e propri mostri, raramente motivati da cose che non siano la sete di sangue o la propria Bestia infuriata. Nei brevi momenti di civiltà esibiscono l'intuito maledetto che caratterizza il clan originario, spesso predicando in toni criptici gli eventi che verranno o rivelando segreti da lungo dimenticati. I rami del Sabbat sono spesso costretti a legare ridurre all'incoscienza i membri Malkavian, che quando cadono in improvvise esplosioni di violenza omicida non distinguono più fra amici o nemici. Alcuni Malkavian antitribù sostengono di avere "infettato" le loro controparte della Camarilla, ma nessun estraneo al clan ha la minima idea di che cosa stiano parlando.

Pregi: Rete della Follia, +1 awareness

Difetto: Alienazione

NOSFERATU ANTITRIBU

I Nosferatu del Sabbat sono agli estremi opposti: nei loro ranghi si annoverano alcuni tra i mostri più depravati della setta, ma anche individui tra i più umani e penitenti. Anche se questi ultimi sono considerati dei "mollaccioni" da altri vampiri del Sabbat, il clan nel suo insieme è troppo utile per poter essere ignorato. I Nosferatu antitribù sono ferventi seguaci dei Sentieri dell'Illuminazione, avendo rinnegato i valori dei mortali e dei vampiri più "umani". Spesso formano rami composti esclusivamente dai membri del loro stesso clan, e si dedicano alla raccolta di segreti e informazioni proprio come i loro cugini della Camarilla: anzi, probabilmente sono il clan che mantiene i migliori rapporti con il gruppo originario e che ha il maggior numero di informazioni sulla setta avversaria.

Pregi: +1 furtività, +1 sopravvivenza

Difetto: Aspetto orribile

PANDER

Anche se non si tratta di un vero e proprio clan, i Pander hanno comunque acquisito un certo prestigio nell'ambito del Sabbat. I Pander sono i derelitti e i paria del Sabbat, miserabili e senza clan, ma pur sempre fedeli alla causa. Rappresentano il corrispettivo dei Vili della Camarilla, ma a differenza di questi ultimi viene loro riconosciuto lo stato di eguaglianza... almeno in teoria.

Pregi: nessuno

Difetto: Massimo IX Generazione

RAVNOS ANTITRIBU

I Ravnos antitribù hanno voltato le spalle alla discendenza gitana e non mantengono alcuna relazione con il clan originario - a parte, ovviamente, l'ostilità. Schierano alcuni

dei vampiri più selvatici della setta: la brama di vagabondaggio brucia ancora nel loro sangue e praticano crudeli usanze che li rende ancor più malevoli dei Ravnos indipendenti. Quasi tutti sono dei gorgio ("non gitani"), avendo rinnegato anche le loro arcaiche tradizioni.

Molti Ravnos antitribù svolgono attività di esplorazione e spionaggio per conto del Sabbat, avvantaggiandosi della propria natura nomade e dell'abilità nelle arti di Chimerismo

Pregi: +1 Contatti o Influenze Strada, +1 Sopravvivenza o Furtività

Difetto: fissazione su un crimine

SERPENTI DELLA LUCE

Si ritiene comunemente che i Serpenti della Luce ebbero origine come un'emanazione eretica dei Seguaci di Set. Seguendo più da vicino i rituali della dottrina voodoo che non gli arcani dogmi di marca egizia del clan originario, la fazione abbandonò il gregge alla fine degli anni '60, dietro insistenze da parte del Sabbat (che si era stabilito saldamente a Haiti e aveva scacciato i Setiti), i Serpenti della Luce ritengono che i tentativi dei Setiti di riportare in vita il dio vampiro siano sciocchi e blasfemi, perché si aprirebbero le porte della Gehenna e si avrebbe il risveglio degli altri Antidiluviani. I Cobra devono ancora provare la propria fedeltà alla setta, anche se non manca certo la convinzione: con una ferocia non facilmente riscontrabile altrove, essi si oppongono alla venerazione dell'Antidiluviano da parte del clan originale.

Pregi: +1 Conoscenze della strada, +1 Influenze tra Politica, Strada o Bassifondi

Difetto: ipersensibilità alla luce

TOREADOR ANTITRIBU

Questi vampiri incarnano tutti gli elementi più inumani e deplorabili del Sabbat e dei Toreador. Mentre i cugini della amarilla si perdono nella bellezza, i Toreador Antitribù raggiungono l'estasi a contemplare la sofferenza umana, il dolore e la crudeltà. Sono davvero dei mostri depravati, che provano piacere nel tormentare gli altri e si crogiolano in mezzo al puro massacro. Restano in contatto con la natura umana e allo stesso tempo se ne allontanano: conoscono alla perfezione le necessità e le passioni dei mortali e sono capaci di distorcerle in maniera orribile. Alcuni membri del Sabbat parlano sottovoce dei Toreador antitribù, credendoli più pazzi dei Malkavian e dichiarando che i Pervertiti sono interessati solo alla sofferenza fine a se stessa anziché al suo utilizzo per uno scopo superiore. Come le loro controparti nella Camarilla, anche gli antitribù compongono l'alta società della setta, sebbene si tratti di una società assolutamente malefica e sanguinaria.

Pregi: +2 a scelta tra le abilità Accademiche, Professione, Performance o Sotterfugio

Difetto: Ogni volta che vede la possibilità di torturare/uccidere o far soffrire qualcuno deve spendere un tratto mentale per non cadere in tentazione

VENTRUE ANTITRIBU

I Ventrue dal Sabbat assomigliano al clan originario di alcuni secoli fa, e detestano sinceramente quello che i cugini sono diventati nelle notti moderne. Mentre i Ventrue della Camarilla sono potenti finanzieri e principi di multinazionali, gli antitribù sono cavalieri e paladini che hanno giurato di difendere i valori della setta e di espiare l'avidità dei loro progenitori. Mostrano una sorta di cupa nobiltà e molti trovano posto nella Mano Nera o come templari. L'Inquisizione del Sabbat, dedita alla scoperta

e alla distruzione degli influssi infernali, è composta in maniera preponderante da Ventrue antitribù. Ironicamente, essi sono davvero tra i più ferventi sostenitori della setta.

Pregi: +1 status tra Rispettato, Rigoroso, Appassionato o Temuto, +1 a scelta tra le abilità Accademiche, Finanza, Doti di Comando, Mischia o Politica

Difetto: Nutrizione Selettiva -1 punto sangue all'inizio della sessione.

ASSAMITI ANTITRIBU'

Nelle notti che seguirono la Rivolta Anarchica e la Convenzione delle Spine, il clan Assamita si venne a trovare in una posizione estremamente precaria. Sotto la formidabile opposizione della neonata Camarilla, i suoi appartenenti divennero un bersaglio per l'ira di tutti i vampiri. Per ridimensionare la minaccia costituita, dagli Assassini Saraceni, la Camarilla costrinse il clan a sottoporsi a una potente maledizione dei Tremere, che ne rese i membri incapaci di bere la vitae degli altri vampiri (in antitesi con il codice etico Assamita). Tuttavia, non tutti gli Assamiti furono colpiti dalla maledizione del sangue; alcuni temerari membri del clan, guidati dal primo hulul, al-Numair, riuscirono a nascondersi in un luogo segreto. Nel le notti che seguirono, al-Numair e la sua banda di assassini ribelli, si unirono al neonato Sabbat, più come gesto di sfida nei confronti della Camarilla che per effettiva condivisione degli ideali adottati dalla setta. Da quel momento, tuttavia, gli Assamiti antitribù assunsero una posizione di rilievo, e divennero alcuni dei più temuti membri della famigerata Mano Nera. Gli Assamiti antitribù servono innanzitutto il proprio clan, e solo in un secondo momento gli interessi del Sabbat, anche se parecchie delle loro credenze coincidono con la dottrina della setta. A differenza dei membri del clan originario, gli Angeli di Caino non riveriscono Haqim, considerandolo uno dei maledetti Antidiluviani, una forza maligna e corrotta che una notte si risveglierà e divorerà i suoi figli. Gli Assamiti antitribù cercano invece di riavvicinarsi il più possibile a Caino, che è invece considerato un abominio dai confratelli indipendenti. A dispetto di questa disparità di vedute, i due clan sembrano avere relazioni abbastanza civili, sebbene nessun estraneo ne abbia saputo spiegare in modo plausibile il perché. Comunque, gli antitribù sembrano provare una certa alterigia nei confronti del loro clan genitore, che accusano senza compassione di aver accettato passivamente la maledizione della Camarilla, benché in tempi recenti siano riusciti a liberarsene. Esattamente come i membri del clan originario, gli Assamiti del Sabbat sono i signori dell'assassinio e dell'uccisione silenziosa. Gli Angeli di Caino rappresentano una preziosa parte della potenza militare del Sabbat, che senza di loro potrebbe vantare un'abilità bellica e astuzia tattica decisamente inferiore. Parecchi Assamiti antitribù raggiungono gradi piuttosto elevati nella struttura militare della setta, e molti altri sono in procinto di diventare alcuni tra i suoi più grandi eroi-killer, lasciandosi alle spalle i cadaveri e le ceneri degli infedeli caduti. Solitamente non assumono il ruolo di sacerdote del branco, anche se parecchi diventano ducti, specialmente se gli obiettivi del loro gruppo sono l'omicidio o il combattimento. La maggior parte degli Angeli di Caino appartengono ai rami composti esclusivamente da Assamiti antitribù,

anche se sono sempre di più quelli che scelgono di rompere questo schema, diventando così un'eccellente aggiunta a qualsiasi tipo di gruppo. Gli Assamiti non cercano proseliti tra i vampiri non appartenenti alla setta, come invece fanno gli altri Cainiti del Sabbat, ritenendo pura vanità il tentativo di convertire altri alla propria fede.

Suggerimenti di interpretazione: Tu sei una spada della vendetta scagliata nella guerra contro i "Fratelli", i loro

padroni e chiunque sia abbastanza sciocco da intromettersi. Tu non sei un assassino irragionevole, sebbene - l'assassinio sregolato non trova posto nella guerra dei giusti. Raramente cerchi di "convertire" gli altri: forzare i tuoi principi a quelli che non desiderano accettarli è vano e futile. Caino riconoscerà ciò che è suo quando tornerà.

Discipline: Oscurazione, Quietus, Velocità

Vantaggi: I membri di questo clan di portatori di morte hanno una serie di successi alle spalle. Molti Cainiti del Sabbat rispettano questi vampiri, basandosi sul semplice fatto che gli Assamiti antitribù hanno gli hanno scelti per ricevere il dono dell'Abbraccio: solo i più potenti mortali lo ricevono. Tutti gli Assamiti antitribù guadagnano quindi lo status del Sabbat Temuto. In più come i membri del loro clan originario, gli Assamiti del Sabbat spesso vengono addestrati alla via della violenza prima di ricevere la Maledizione di Caino. Gli Assamiti antitribù ricevono un livello abilità di Mischia o uno di Rissa a scelta, senza costi aggiuntivi, durante la creazione del personaggio.

Svantaggi: Gli Assamiti del Sabbat hanno la stessa debolezza del loro clan progenitore - in effetti, non lo hanno mai perso, per non essere mai stati succubi della maledizione dei Tremere. I membri di questo clan frequentemente diventano dipendenti del sangue degli altri vampiri. Quando un Assamita Sabbatico assaggia la vitae vampirica, deve fare una sfida su Fermezza o Prontezza con difficoltà 4. Se fallite, assaggiare non vi basta e cercherete di ingerirne il più possibile, magari fino ad esaurire il calice. Se il Cainita vince la sfida, la sete dovrà essere giocata al meglio delle capacità del giocatore.

BRUJAH ANTITRIBU'

Durante la Rivolta Anarchica, molti giovani del clan Brujah furono tra i primi a radunarsi sotto la bandiera della nuova causa. Gli anziani, dopo aver mostrato un fugace interesse nella possibilità di sfidare lo status quo imposto dagli altri clan, giudicarono sbagliate le ideologie del movimento, e dopo molti dibattiti e prese di posizione coloro che erano rimasti loro fedeli voltarono le spalle ai vampiri, "sciocchi e pericolosi" che avevano assunto il nome di anarchici. Come risultato, i Brujah che avevano rifiutato di ingiocchiarsi alla Convenzione delle Spine portano un feroce rancore nei confronti del clan originario, e sostengono fermamente la causa del Sabbat. A differenza dei Brujah della Camarilla, che si lamentano dell'apatia degli anziani e passano le notti picchianandosi nei parcheggi dei locali punk, gli antitribù provano grandi sentimenti di solidarietà nei confronti della setta, e hanno aperto le ostilità della Grande Jihad contro gli anziani e gli Antidiluviani che li manovrano. Fra tutti gli appartenenti al Sabbat, i Brujah antitribù sono probabilmente quelli che assomigliano di più al clan di origine, con un paio di differenze che saltano subito all'occhio. Non solo sostengono la setta con entusiasmo, ma assumono un ruolo attivo nelle conquiste quotidiane del Sabbat e nella Jihad che ha reso tanto efficace lo sforzo bellico compiuto dalla setta. Sebbene la calma sia una virtù rara fra di loro, i Brujah antitribù non devono tuttavia essere considerati privi di intelletto o di profondità. I Bru-

jah antitribù costituiscono l'efficiente fanteria e brutale forza d'urto del Sabbat, e sono assai contenti della funzione che hanno. Feroci e spietati fino all'ultimo, i Brujah del Sabbat adorano il proprio ruolo marziale: "visto che siamo Dannati," affermano, "perché negarci una sana dose di violenza e sadismo, tanto per insaporire un po' le innumerevoli nottate che ci aspettano?" Fra i ranghi dei Brujah del Sabbat trova posto un numero inferiore di dissidenti rispetto a quanto avviene nella Camarilla, ma ciò sembra dovuto al fatto che gli antitribù sono più fortunati (o più abili) nella scelta di individui che non sono aprioristicamente contrari ai loro ideali.

I Brujah sembrano costituire il clan più numeroso della setta dopo i Lasombra e gli Tzimisce, il che si deve al fatto che sono probabilmente i meno interessati ai piani a lungo termine. I Brujah prendono ciò che vogliono quando vogliono, che si tratti di nuovi neonati, vene desiderabili o dei soldi di un passante, e guai a chi prova a mettersi sulla loro strada. Gli altri membri del Sabbat li considerano rozzi e depravati, sebbene siano proprio loro quelli che più si avvicinano all'ideale originario della setta: la libertà.

Recentemente molti Brujah antitribù hanno sviluppato una crescente frustrazione verso l'antiquata leadership di Lasombra e Tzimisce, che li ha portati a architettare piani attraverso i quali sono giunti a ottenere alcune vittorie. La maggior parte dei membri di questo clan fa parte della fazione dei Lealisti, e alcuni di loro riescono a trascendere i propri atavici istinti e diventare membri produttivi della Mano Nera o dell'Inquisizione. Non c'è dubbio, i Brujah antitribù sono sull'orlo di ottenere qualcosa di epocale, e solo il tempo potrà dire che cosa il destino ha riservato loro.

Suggerimenti di Interpretazione: Sei un vampiro, cazzo, quindi puoi ben permetterti di agire come tale! Il mondo è tuo, e nessun burattino degli anziani potrà togliertelo. Parlare e pianificare hanno il loro momento, ma le Ultime Notti sono il tempo dell'azione! Puoi essere indisciplinato o assolutamente calcolatore, ma una cosa è vera in ogni caso: quelli che aspettano inattivamente, non si creeranno l'occasione per vincere la guerra.

Discipline: Ascendente, Potenza, Velocità

Vantaggi: I Brujah del Sabbat possono essere tizzoni ardenti rumorosi, razionali intellettuali o veri e propri hooligans tirapugni, come i cugini della Camarilla, ma tendono ad essere meno esperti nel lato influente delle cose. Invece del bonus sui tratti Influenza i Brujah del Sabbat guadagnano una seconda abilità durante la creazione del personaggio, senza spesa di punti, per riflettere il tempo che spendono "Fare cosene" nel modo difficile". I Brujah possono quindi selezionare due Abilità dal seguente gruppo: Politica, Accademiche, Rissa e Conoscenza della strada, in ogni combinazione.

Svantaggi: I Brujah antitribù offrono la stessa debole temperanza e furia cieca dei loro clan progenitore, e nel loro sangue scorre la stessa passione per la sfida. I Brujah antitribù hanno una penalità di -1 nel tratto coinvolto nelle sfide per controllare la rabbia e le emozioni.

GANGREL ANTITRIBU'

Ferini e selvatici, i Gangrel antitribù sono il volto anima-

lesco del Sabbat. Dissociatisi dalla tradizione zingara del clan originario hanno abbracciato la loro natura bestiale, trasformandosi in letali cacciatori la cui perizia nel braccare le prede non ha eguali.

Nel clan c'è posto sia per gli assassini discreti che per i berserker più selvaggi, e l'abilità con cui i Gangrel affrontano i nemici contribuisce in modo notevole alla forza del Sabbat. I Gangrel antitribù non sono bulli sadici come i Brujah né automi senza cervello come i Gemelli di Sangue. Si tratta piuttosto di creature istintive e predatorie, in grado di assaporare l'emozione della caccia quasi quanto l'estasi dell'uccisione. Negli ultimi tempi, i Gangrel del Sabbat hanno accolto un numero crescente di disertori della Camarilla, anche se ben pochi di questi ultimi sono disposti a parlare delle ragioni che li hanno spinti all'esodo. In molti mormorano del "risveglio di orrori dimenticati", affermando che il Sabbat "ha sempre avuto ragione". L'intera setta è in preda alla frustrazione di fronte a tali avvenimenti e alla reticenza degli esuli nel fornire spiegazioni, ma di qualsiasi cosa si tratti, se è capace di spaventare questi terribili predatori urbani, deve necessariamente avere proporzioni epiche.

I Cacciatori si suddividono in due sottoclan, in base a uno sdoppiamento del sangue che si crede sia avvenuto verso la fine del XVIII secolo. I Gangrel "originali", conosciuti nel Sabbat come Gangrel di Campagna, sono simili ai loro cugini della Camarilla. Evitando le occasioni sociali e conducendo esistenze da cacciatori solitari assomigliano a i mostruosi vampiri delle leggende dotati del potere di trasformarsi in animali e di comandare le creature della natura. I Gangrel di Campagna servono il Sabbat come guerrieri ed esploratori, usando i propri contatti con gli altri esseri per raccogliere informazioni e la combattività per ridurre a pezzi i nemici. Si mormora che i Gangrel di Città siano diventati una stirpe distinta dal clan durante la Rivoluzione Industriale, quando i centri urbani divennero più grandi e meno dipendenti dalle campagne. Anziché gravitare negli hinterland, alcuni Gangrel si stabilirono all'interno delle città stesse, trasformandosi in mostri da leggenda metropolitana e seminando il terrore per merito delle loro frenesie alimentari. Non meno animaleschi dei loro parenti di campagna, che si nascondono nelle foreste infestate da i Lupini, i Cacciatori di città dimorano tra i rifiuti e i vicoli dello sprawl urbano. Ancor più degli altri Gangrel, tuttavia, quelli del Sabbat si rendono conto dell'importanza di coprirsi le spalle a vicenda in queste notti tumultuose che preannunciano la Gehenna. Sia le città che la campagna sono piene di pericoli, e un branco ha più possibilità di sopravvivere rispetto a un solo individuo. In questo contesto, i Gangrel del Sabbat considerano se stessi più in contatto con la propria natura animalesca rispetto ai cugini della Camarilla o agli indipendenti, imitando il comportamento dei lupi e dei leoni delle terre selvagge.

Suggerimenti di Interpretazione: I Cainiti sono tanto bestie quanto loro sono uomini, e tu incarni questo fatto. La tua non-vita dipende dal tuo istinto - che i Lasombra programmino e gli Tzimisce appaghino le loro perversioni; Essi hanno perso contatto con ciò che significa essere un vampiro. Che tu sia un mostro ferino o un raffinato predatore, tu appaghi la tua più primitiva natura di sopravvivenza.

Discipline: Animalità, Robustezza, Proteiforme (Gan-

grel di Campagna) Oscurazione, Proteiforme, Velocità (Gangrel di Città)

Vantaggi: Come abbracciano la loro natura animale, tanto i Gangrel del Sabbat conoscono il comportamento della bestie, quindi guadagnano un tratto abilità Addestrare Animali gratuito durante la creazione del Personaggio. I Gangrel Antitribù spesso sentono la stessa voglia di girovagare dei loro parenti di clan. Per questo, loro trascorrono (o hanno trascorso) un periodo della loro non-vita soli e lontani dai privilegi di un rifugio fisso. Guadagnano quindi un tratto abilità Sopravvivenza senza costi addizionali durante la Creazione del personaggio.

Svantaggi: Dopo la frenesia, la Bestia lascia un marchio del suo passaggio sui Gangrel antitribù. Quando un Gangrel subisce una frenesia, acquista una caratteristica somatica animale e riceve un malus di -1 nelle sfide riguardanti la Persuasione come conseguenza. Questo malus non può essere rimosso, se non in casi eccezionali (come, ad esempio, con una potente magia o Vicissitudine, ma possono nascondere il loro aspetto con Oscurazione). Il personaggio non può ricevere un malus superiore a -5 in questa maniera. In effetti alcuni Gangrel del Sabbat a malapena ricordano il lignaggio Umano da cui provengono...

LASOMBRA

Il Clan dei Lasombra ha perso la grazia divina, e i suoi membri ne sono soddisfatti. Aggraziati predatori. I Lasombra guidano il Sabbat (e se necessario, lo colpiscono) fornendogli una forza implacabile. Avendo voltato le spalle agli umani che una volta erano, i Lasombra si dedicano completamente all'oscura maestà dell'Abbraccio. Assassinio, frenesia, rapacità: perché temere queste cose, si chiedono molti Lasombra, se si è vampiri? Contrariamente agli Tzimisce, non cercano di rifiutare tutte le cose mortali, ma di plasmarle a loro piacere. Il Clan è stato coinvolto nella Chiesa fin dall'inizio, e alcuni Fratelli mormorano che i Lasombra siano stati strumenti per la diffusione della fede Cristiana. Ai giorni nostri, tuttavia, i Lasombra si sono opposti a questa divina istituzione. Esistono alcune eccezioni naturalmente, ma la maggior parte nutre solo disprezzo nei confronti dell'idea di salvezza. In effetti hanno portato molti dei riti e rituali della Chiesa all'interno del Sabbat, trasformandoli in grottesche imitazioni della dottrina Cristiana. Hanno organizzato molti dei riti auctoritas e ignoblis ritae, così che i vampiri del Sabbat non possano mai dimenticare chi e cosa sono. I Lasombra sono noti per la loro Disciplina dell'Ottenebramento, un mezzo attraverso il quale creare un'oscurità tangibile e "vivente", manipolandola a loro piacimento. La dottrina

del Clan sostiene che questa "oscurità" sia la sostanza dell'anima dei vampiri, che è stata al tempo rafforzata e corrotta con l'Abbraccio. Alcuni membri del Clan credono che, attraverso la maledizione di Caino, Dio li abbia cacciati e che il loro compito adesso sia quello di creare sulla Terra un nuovo ordine attraverso il Sabbat. Molti Lasombra dotati di conoscenze scientifiche deridono questa superstizione, sebbene anch'essi credano di rappresentare, in quanto vampiri, una nuova e più progredita

stirpe di creature senzienti, estranee alle stupide nozioni umane sull'etica. Che i deboli appartenenti al Clan Ventrue brucino pure nel fuoco del martirio, i Lasombra sono soddisfatti di ciò che sono. Ovviamente questa infame opinione non è comune a tutti i membri del Clan, ma i Lasombra del Sabbat da poco Abbracciati traggono piacere nella capricciosa distruzione e nella volgare depravazione che tale filosofia permette. In stridente contrasto, alcuni anziani mantengono i loro legami con la Chiesa, sebbene si considerino per lo più "strumenti del Diavolo". I due gruppi hanno la stessa opinione solo su di una faccenda: i membri del Clan, in quanto loro stessi abili manipolatori, rifiutano in modo adamantino di sottomettersi agli antiquati voleri degli Antidiluviani. Combattono con orgoglio la Jihad ma, a differenza di molti Fratelli, sono fermamente convinti di poter vincere. Il tipico Lasombra è dotato di una naturale capacità di manipolazione e di sottili doti di comando. I membri del Clan sono spesso i leader dei rami del Sabbat, poiché le loro innate nature machiavelliche sono ideali per orchestrare i movimenti della setta. Sfortunatamente l'orgoglio va di pari passo con questa nobiltà oscura e pochi Lasombra considerano gli altri vampiri loro pari.

Suggerimenti di Interpretazione: Modelli il mondo secondo il tuo desiderio. Guidando le persone attorno a te e influenzando le chiavi del potere, puoi raggiungere i tuoi obiettivi personali, qualunque essi siano. Quando è richiesta una certa prestanza sociale, sai dimostrare di avere una lingua tagliente o di essere minaccioso; sai cogliere i desideri degli altri e sai come usarli a tuo vantaggio. Se è necessaria la forza, non esiti ad usarla. Sofisticatezza, confidenza e conoscenza sono tutte facce del potere, che è la chiave per raggiungere ciò che tu desideri.

Discipline: Dominazione, Ottenebramento, Potenza

Vantaggi: Una lunga tradizione di influenze e manipolazioni rendono i Lasombra i burattinai per eccellenza. Durante i Secoli Bui i Lasombra esercitavano una subdola forma di controllo nei confronti della Chiesa; queste vecchie abitudini sono dure a morire, anche per i giovani più ribelli del clan. Tutti i Lasombra guadagnano un tratto bonus ad una di queste influenze: Chiesa, Politica o Criminalità. Come fondatori del Sabbat, i Lasombra sono rispettati per la distruzione del loro antidiluviano, ed hanno ottenuto una posizione di leadership e potere. Tutti i Lasombra guadagnano per questo un Tratto Status bonus.

Svantaggi: Gli specchi, e più in generale ogni superficie riflettente, non mostra traccia della presenza dei Lasombra. Qualcuno sostiene che sia perché i membri di questo clan non hanno anima; altri dicono che sia il prezzo da pagare per la disciplina di Ottenebramento. Qualunque sia la causa, i Lasombra (ed i loro vestiti ed effetti personali) non vengono riflessi né in specchi, pozze d'acqua, metalli puliti, fotografie e filmati in bianco e nero (impressi su pellicola).

Inoltre, per l'affinità del clan all'ombra, i Lasombra subiscono un livello aggiuntivo di danno dall'esposizione alla luce solare.

MALKAVIAN ANTITRIBU'

I Cainiti rappresentano l'incarnazione degli istinti più bassi della razza umana, e quelli del Sabbat sono vampiri che accettano la propria natura e si crogiolano nel potere della Bestia, I Malkavian antitribù, dunque, possono essere considerati la Bestia priva di ogni controllo. Mentre i Malkavian della Camarilla possono istruire qualcuno o illustrare un'idea per mezzo della propria follia, gli antitribù sembrano essere più interessati a diffondere la pazzia stessa, come se si trattasse di una malattia contagiosa. Se un Malkavian "normale" è matto come un cavallo, si può affermare che un antitribù è un cavallo idrofobo. Gli Schizzati usano la propria follia come se fosse una spada a doppia lama: per loro è un'arma, anche se danneggia pure chi la impugna. Raggiungere la maestria nel suo uso è un processo decisamente lungo, che può richiedere decenni o addirittura secoli. Indipendente eppure stranamente unito agli altri da una impercettibile coscienza collettiva, un membro dei Malkavian antitribù non può essere facilmente ignorato... non importa quanto lo si desideri! Gli Schizzati sono maestri dell'abuso psicologico: combinando parole forti con la sottigliezza che è loro propria, e interrompendo con attimi di puro terrore la fiducia che gli è stata concessa, gli antitribù sono in grado di estorcere informazioni alle vittime più stoiche e di mortificare anche il prigioniero più coraggioso. È solo per questo motivo che il Sabbat non ha annientato del tutto il clan: è troppo utile, anche se estremamente pericoloso. Dal più prestigioso degli arcivescovi fino al più umile dei ducti, qualsiasi vampiro che abbia avuto a che fare con i Malkavian antitribù si rende perfettamente conto di possedere un'arma in grado di distruggere anche il suo portatore. Come gli altri Malkavian, anche gli antitribù soffrono del marchio permanente della follia, anche se pochi sanno che si tratta di una pazzia incurabile, e nel Sabbat sono parecchi quelli che ne appoggiano la particolare "filosofia". Rispetto agli altri Cainiti sembrano avere ben poca paura della Morte Ultima. I Malkavian antitribù in tempo di guerra sono inoltre ottimi soldati e ufficiali, poiché non hanno paura di fare ciò che è necessario per conseguire la vittoria. Agli antitribù non importa chi combatte le battaglie, basta che alla fine dalle ceneri dell'ordine vi sprigioni il caos, e che il mutevole ciclo dell'entropia possa continuare senza interruzioni. Per un certo periodo il Sabbat non è stato sicuro di come trattare gli Schizzati, capaci di seguire le regole alla lettera se questo serviva ai loro scopi, ma che nella maggior parte dei casi si rivelavano del tutto incontrollabili. Alcuni rami della setta tenevano rinchiusi i membri appartenenti a questo clan, incatenati nelle cantine e nelle cripte fino al momento in cui non si verificava la necessità di scatenarli contro i nemici. Secondo una teoria piuttosto in voga, è stata questa mancanza di rispetto per le loro peculiari intuizioni a provocare la grande "Malattia" dei Malkavian. Generatisi dagli abissi del delirio privo di pensiero cosciente, i semi della follia di massa iniziarono a mettere radici; forse si trattò di un tentativo da parte dei Malkavian antitribù di mostrare agli altri clan che non si sarebbero fatti manovrare tanto facilmente; forse fu semplicemente una cosa che trovavano divertente. Comunque sia andata, ciò che è sicuro è che anche il clan originario, al di fuori del Sabbat, è stato "infettato". Cosa ciò significhi di preciso nessuno, al di fuori dei Malkavian antitribù, è in grado di dire, ma le possibili ripercussioni fanno venire i brividi anche al

più razionale dei Lasombra. Persino questo minuscolo brandello di conoscenza si basa esclusivamente sulle continue conferme da parte di Cainiti preoccupati. I Malkavian antitribù esternano la loro follia in modo particolarmente malsano. Ci sono voci su un branco del Sabbat capace di divinare il successo di una missione di guerra leggendo nelle interiora strappate a un essere umano ancora vivo, e di profeti resi pazzi dal sangue che presagiscono l'avvento della Gehenna in questo periodo, l'Era dei Sangue Debole. Gli Schizzati più pericolosi (i serial killer, i cultisti suicidi e via dicendo) possono essere addestrati per missioni particolari all'interno di un territorio saldamente in mano alla Camarilla, e inviati per diffondere la follia che li opprime, o per preparare la strada alla Grande Jihad.

Suggerimenti di Interpretazione: La verità è bruttissima, forse, che la maggior parte delle persone, preferisce guardare altrove che vederla chiaramente. Tu non soffri nulla di simile, comunque; La verità ti ha curato a modo suo, ma in cambio, tu conosci la sua natura. O forse no- forse Fato ha giocato lo scherzo finale su di te e ti ha ingannato egregiamente. Tuttora, se è andata così, chi può saperlo, a meno che loro non avessero la forza di osservare se stessi? Questo è cosa devi dire a te stesso. Questo è come tu dimmi la febbre nella tua testa ogni notte: Anche se hai torto marcio, hai meno torto di quelli che non vogliono imparare.

Discipline: Auspex, Demenza, Oscurazione

Vantaggi: L'alienazione mentale Malkavian è il prezzo dell'acume, o così il clan sostiene. Se questa sia la verità o no, l'esperienza dei Malkavian del Sabbat scoppia di chiarezza la quale agli altri Cainiti sembra notte immemore. Durante la creazione del Personaggio, i Malkavian antitribù guadagnano un livello extra dell'Abilità Sesto Senso senza costi aggiuntivi. I Malkavian del Sabbat fanno parte della misteriosa connessione alla rete delle menti fratturate conosciuta come "Rete della Follia". Qualche volta il loro acume è il risultato delle loro strane visioni, ma è anche il prodotto delle voci bisbigliate che viaggiano incessantemente attraverso le menti di tutti i Malkavian.

Svantaggi: Afflitti dalla maledizione della instabilità mentale, ogni Malkavian antitribù soffre della stessa forma di Alienazione Mentale, che il giocatore sceglie durante la creazione del personaggio. Queste Alienazioni non possono essere rimosse o curate permanentemente, spendere un Willpower può farla passare temporaneamente. In più, l'irrequietezza della stirpe Sabbatica diminuisce il controllo sulla Bestia dei Malkavian antitribù (attraverso mancanza di disciplina o troppa indulgenza nella mostruosità). Un Malkavian del Sabbat non può spendere un punto Willpower per controllarsi durante una frenesia- deve assecondarla fino al suo termine.

NOSFERATU ANTITRIBU'

Gli storici Cainiti sospettano che i Nosferatu antitribù si siano uniti al Sabbat non per risentimento nei confronti dei loro anziani, ma a causa di qualcosa di molto più maligno, che si annida sotto la disgustosa facciata del clan. Infatti, i Nosferatu della setta sembrano intrattenere rapporti abbastanza civili con i loro cugini della Camarilla.



Questa apparente coesione, tuttavia, può essere dovuta al fatto che essi si considerino superiori a cose irrilevanti come le sette e le affiliazioni, che tendano a concentrarsi sulle forze misteriose che minacciano costantemente il clan. Naturalmente, i Nosferatu e i loro antitribù non parlano di queste cose neanche se glielo si chiede direttamente, il che ha spinto gli altri vampiri a disinteressarsi della questione. Come il loro clan originario, anche i Nosferatu antitribù sono orribilmente deformi, condannati a nascondersi per l'eternità (o, vista la natura di Sabbat, a tormentare i mortali). Gli Spauracchi trovano rifugio nelle vaste reti fognarie delle città, formando enclavi e nidiate in grado di terrorizzare chiunque sia obbligato a scendere nelle viscere della terra per incontrarli. Alcuni Nosferatu antitribù si crogiolano nella mostruosità, facendo di tutto per disgustare apertamente sia i mortali che i Cainiti. In questo senso, la filosofia del Sabbat li ha influenzati pesantemente; essi hanno abbandonato tutto ciò che ancora avevano di umano, abbracciando la dannazione con stoica risolutezza. È ironico notare che, forse a causa del loro aspetto, i Nosferatu antitribù sono forse i vampiri più umani fra tutti i clan del Sabbat. Avendo trasceso il bisogno di ostentare la propria potenza gli Spauracchi sono venuti a patti con la loro stessa mostruosità. Essi non si compiacciono dello spargimento di sangue o dei massacri indiscriminati di folle di mortali; al contrario, ogni mossa di un Nosferatu antitribù viene accuratamente calcolata, ed è progettata per ottenere esattamente il risultato desiderato dal vampiro, sia esso il rispetto, la paura o la comprensione. Molti giovani Cainiti del Sabbat considerano gli Spauracchi come dei deboli... fino, al momento in cui non sconfinano nelle fogne e scoprono, spesso a proprie spese, la vera malvagità che ogni Nosferatu antitribù cela nel proprio animo oscuro. Come gli altri Nosferatu hanno sempre fatto anche quelli del Sabbat si sono specializzati nel traffico delle informazioni. Gli Spauracchi coltivano vaste reti di contatti e segreti, e al tempo stesso tengono nascoste le proprie beghe. Molti del Sabbat si rivolgono a loro quando hanno bisogno di informazioni di tipo mondano (il clan non si occupa in maniera approfondita dell'occulto), per esempio per sapere come ha fatto qualcuno a ottenere una certa posizione o quale dei templari in visita è in realtà un agente dell'Inquisizione. "Gli Spauracchi sanno ogni cosa" o almeno così recita il proverbio, e i Nosferatu antitribù non smentiscono di certo questa affermazione, svanendo nelle tenebre e conversando con i loro vicini a casa e colleghi di spionaggio: ratti e insetti di ogni tipo. I Nosferatu antitribù temono il loro Antidiluviano più di quanto non facciano gli altri clan del Sabbat, che di norma si limitano a disprezzare il proprio progenitore. Ad ascoltare uno Spauracchio, si direbbe che è la paura l'atteggiamento più saggio da adottare quando si ha a che fare con gli Antichi, e che solo i Nosferatu antitribù sono abbastanza svegli da capirlo. Nelle macabre leggende, l'Antidiluviano, disgustato dalla sua Progenie e disprezzato Caino, scatenò sul clan una misteriosa forza malvagia per purgarlo della sua orribile mostruosità. Se ciò dovesse essere vero è il caso che tutti i vampiri abbiano paura, poichè qualunque sia la cosa che sta dando la caccia ai Nosferatu, dev'essere terribile ed estremamente potente.

Suggerimenti di Interpretazione: Sabbat, Camarilla, qualcun altro. Questo non importa un gran che. La cosa importante è conoscere cosa la gente ha bisogno di sapere da te, per fare in modo che siano in debito nei tuoi confronti. A differenza di quelli degli altri clan, tu temi il tuo Antidiluviano abbastanza da odiarlo ciecamente, perchè gli antichi racconti del tuo clan dicono che ha sguinzagliato un'orda di cacciatori su di te. Maggiori sono le persone che ti devono un favore, maggiori sono le persone che puoi chiamare a raccontarti cosa conoscono, maggiore sarà la tua preparazione quando la fine del mondo arriverà. E magari sarai abbastanza abile da sopravvivere ad essa.

Discipline: Animalità, Oscurazione, Potenza

Vantaggi: Quando uno è un ripugnante mostro deforme, o muore velocemente o si adatta alle sue condizioni. I Nosferatu antitribù sono vigorosi Cainiti, tenaci e determinati. Ogni Nosferatu del Sabbat guadagna un tratto Abilità Furtività ed uno Sopravvivenza, senza costi aggiuntivi, durante la creazione del Personaggio.

Svantaggi: L'altro lato della disgraziata bruttezza, ed il più significativo, è il prezzo che prende su le tue capacità sociali. Nessun Nosferatu antitribù potrà mai acquisire dei pregi che diano dei vantaggi sociali. Inoltre, i Nosferatu del Sabbat devono scegliere durante la creazione almeno 6 punti difetto che agiscano sui tratti sociali per almeno 4 punti, gli altri due a scelta se sui Tratti Fisici o Sociali. Essi modificheranno i Tratti del Personaggio, ogni volta che egli mostra il suo volto, e questi difetti non potranno essere mai tolti perennemente in nessuna circostanza, ma solo temporaneamente tramite l'utilizzo di poteri magici o discipline. I Nosferatu antitribù non possono nemmeno attaccare in una sfida Sociale (fatta eccezione per Intimidire), ma comunque possono difendersi normalmente.

PANDER

Anche se non si tratta di un clan nel senso più stretto del termine (poiché non ha un progenitore appartenente alla Terza Generazione), i Pander si sono fatti strada nella società del Sabbat, scavandosi una nicchia di rispettabilità a dispetto del proprio impuro pedigree. Come i Vili (ai quali appartengono sotto ogni punto di vista), anche i Pander non possono vantare un lignaggio ben definito; qualsiasi vampiro che si unisca al Sabbat e che non sappia a quale clan appartiene diventa automaticamente un Pander, come ovviamente coloro che vengono Abbracciati da un membro di questa linea di sangue. Nel gruppo si può trovare una grande varietà di Cainiti, la maggior parte dei quali è giovane e inesperta. Occorre puntualizzare, tuttavia, che i Pander sono dei Veri Sabbat, non semplicemente una discarica di reietti e di pivelli di altri clan. I Pander raggiunsero gli onori delle cronache dopo la più recente Guerra Civile del Sabbat, verso la fine degli anni '50. Un vampiro senza clan, conosciuto col nome di Joseph Pander, reclutò tutti i Vili del Sabbat portandoli sotto il suo stendardo, e li guidò contro la fazione dei Moderati comandata da Tzimisce e Lasombra di rilievo. Impressionati dalle loro gesta, gli anziani del Sabbat ricompensarono i fedeli Pander con il riconoscimento formale, cosa che scatenò immedia-

tamente numerose polemiche da parte dei clan "legittimi". Alla fine i Pander ebbero la meglio, guadagnandosi il rispetto altrui in più di un'occasione per mezzo della diplomazia e di spargimenti di sangue. Joseph Pander esiste ancora, ma nei ranghi dei Bastardi si vocifera con insistenza dei frequenti tentati di assassinarlo messi in atto da anziani invidiosi. Come è ovvio, i Pander sono pericolose bombe a orologeria, "ribelli in una setta ribelle". Nelle notti moderne, i Lasombra li considerano una minaccia per la sicurezza collettiva, e temono che la mancanza di coesione e di tradizioni millenarie li rendano imprevedibili. Tuttavia, i Pander comprendono bene qual'è il posto che devono occupare, e accettano risolutamente il loro ruolo di carne da cannone. Durante ogni assedio condotto dal Sabbat, infatti, la prima linea d'assalto è qua i sempre composta da Pander che cercano di dimostrare il proprio valore e la lealtà alla setta. Astuti come i Lasombra e feroci quanto qualsiasi Brujah antitribù, i Bastardi fanno ciò che devono per il bene della setta. Ai Pander mancano l'eleganza e gli anni di tradizioni formali posseduti dagli altri clan: sono un gruppo male assortito di teppisti e fuorilegge. A differenza di alcuni dei clan "ufficiali", tuttavia, i Bastardi hanno il Sabbat nel cuore, e le loro terribili scorribande vengono condotte al grido di "per la Spada di Caino!" Con il suo gesto di fiducia nel riconoscere ai Pander un certo status, il Sabbat si è conquistato un alleato per l'eternità, ma i Bastardi restano comunque i Cainiti di livello più basso nella scala sociale dei non morti. A loro toccano sempre i compiti più sgradevoli, le missioni più pericolose e i ritmi più rischiosi, poiché sono comunque i vampiri più giovani e meno rispettati. Quei Pander che ne sono coscienti accettano questo "onore" come un riconoscimento per il coraggio, mentre i più ottusi fanno ciò che viene ordinato nella speranza di avere la prima scelta sul bottino del branco. È proprio questo atteggiamento (l'impulso devoto e temerario a portare a termine il proprio lavoro) il motivo del loro successo e della fiducia che riscuotono, e grazie a esso i Pander sono cresciuti in numero e importanza.

Suggerimenti di Interpretazione: Questo è il Sabbat: Se non provi che vali qualcosa, non sei nessuno. Mettiti alla prova può prendere qualunque forma - forse Lei è un diplomatico levigato, forse conosci tutte le persone giuste, o forse sei solo veramente buono a mettere le mani su Cainiti che ne hanno bisogno, ma qualunque cosa che sia, tu lo fai bene. Dopotutto, devi farlo bene se non lo sei, finirai come un cumulo di cenere. Non puoi contare su gli anziani perché essi ti rimpenseranno solo per quanto gli sei utile. Nel mondo dei vampiri, devi contare solo su te stesso.

Discipline: Nessuna. I Pander non hanno specifiche Discipline di clan, possono scegliere tre discipline tra quelle Generiche (Auspex, Animalità, Ascendente, Dominazione, Oscurazione, Potenza, Robustezza, Velocità)

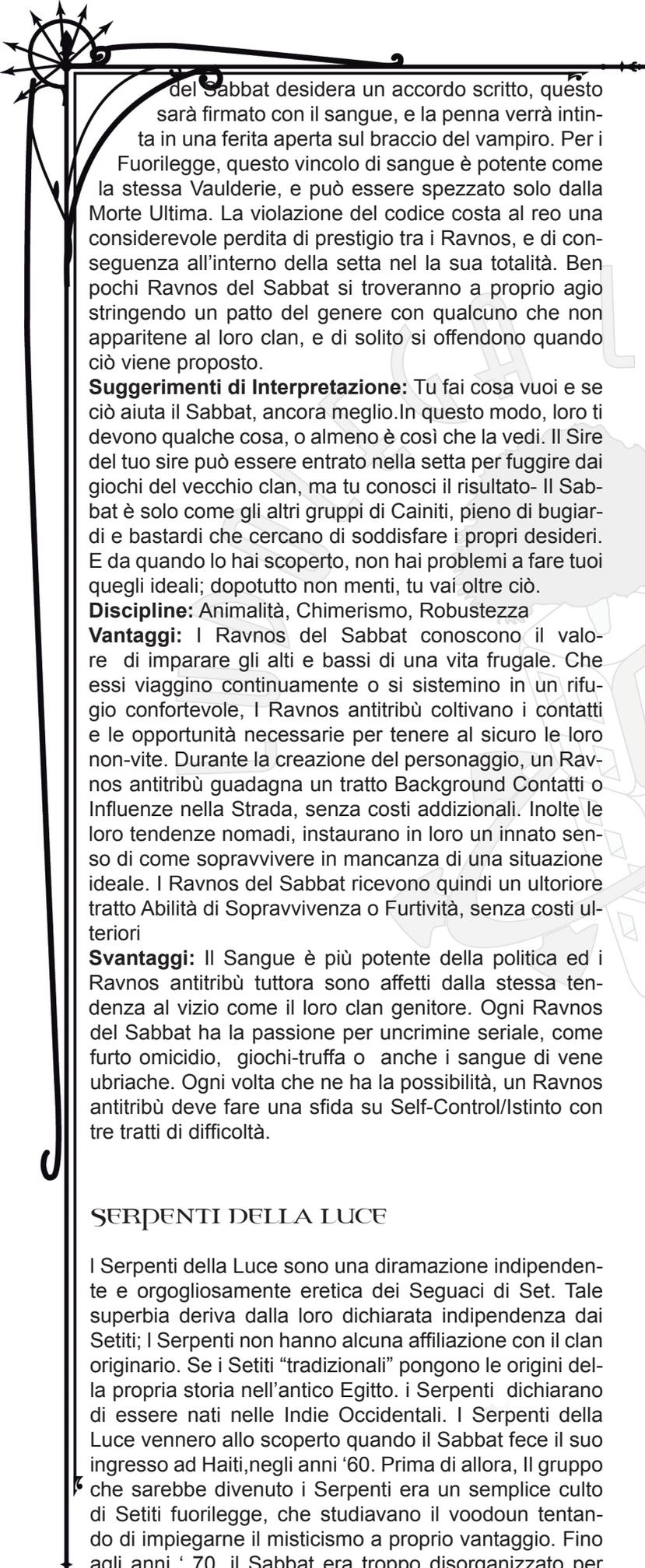
Vantaggi: I Pander non hanno vantaggi innati.

Svantaggi: Il beneficio di non aver alcun vantaggio è quello di non avere alcun svantaggio- il sangue di Caino è così inquinato, debole o sovvertito in loro che non portano nessuna delle maledizioni tradizionali o benefici dei clan. Nota, che pochi Pander hanno mai raggiunto un grado significativo di Status nel Sabbat, comunque. Anche perché il loro sangue è così diluito, che nessun Pander può cominciare il gioco con una Generazione

più bassa della Nona.

RAVNOS ANTITRIBU'

Nel Sabbat si dice che sia meglio stipulare un patto con il Diavolo In persona piuttosto che avere a che fare con un Ravnos antitribù. In ognuno dei due casi, comunque, è impossibile avere la meglio. Nelle dimenticate notti del passato, probabilmente qualche tempo dopo la Convenzione delle Spine, una fazione di Ravnos abbandonò le proprie tradizioni gitane dopo avere scoperto il Sabbat. Sebbene la setta possedesse senza dubbio una grandiosa ideologia, i Ravnos separatisti innamorarono soprattutto della "vita notturna" condotta dai vampiri del Sabbat: costoro non si annebbiavano la mente con gli indovinelli del dharma indiano, né cercavano di soggiogare la propria natura bestiale. Il Sabbat era composto da vampiri veri, ed era in grado di offrire molte opportunità per i maliziosi inganni e la brama di vagabondaggio posseduti dai giovani disertori, che divennero così i primi Ravnos antitribù. Da quella notte, i Ravnos del Sabbat hanno avuto ben poco a che fare con la setta, servendola solo quando lo trovavano conveniente e avvantaggiandosi della mancanza di comunicazione causata dai continui spostamenti. C'è chi si domanda perché mai stiano a preoccuparsi dall'affiliazione alla setta, ma queste considerazioni svaniscono quando una informazione ottenuta dai Fuorilegge fa cambiare le sorti di un assedio o quando un intraprendente Ravnos antitribù riesce a sedurre la Progenie di un principe della Camarilla. Sembra che gli antitribù abbiano voltato definitivamente le spalle al clan originario, se non altro per liberarsi del giogo imposto dagli anziani. E in fondo è questa la natura del Sabbat. Lo stile di vita nomade che accomuna gran parte dei branchi del Sabbat si trova in perfetto accordo con la natura dei Ravnos antitribù; la sola idea di un rifugio permanente è anatema per loro, che non cercano niente di meglio di servire il proprio branco allestendo un accampamento temporaneo per esplorare il territorio nemico, sapendo di poter levare le tende e spostarsi quando se ne avrà la necessità. Nelle notti moderne il continuo vagabondare è la loro ragione d'essere, ma molti sospettano che le radici di questo comportamento siano assai più profonde e che traggano origine nei pregiudizi di razza e cultura che hanno oppresso i progenitori umani dei Ravnos antitribù e nei secoli essi a sfuggire alle persecuzioni. I Ravnos, del Sabbat tendono inoltre ad annoiarsi meno rispetto agli indipendenti, poiché ben di rado ne adottano il complesso sistema filosofico. Sebbene il Fuorilegge medio possieda un certo fascino da canaglia che può servire a conquistargli un compagno o due, i Ravnos antitribù non hanno praticamente nessun alleato mortale a cui poter fare affidamento con regolarità. I Ravnos hanno una filosofia che dice "amale e poi lasciale", e sfruttano i loro (talenti di seduzione con gli esponenti di entrambi i sessi per il piacere personale e per raccogliere informazioni. A dispetto della setta, i Ravnos hanno un codice di condotta tradizionale per trattare con i propri compagni di clan. Questo codice è difficile da seguire per gli estranei, ma in ogni caso la parola di un Ravnos al suo branco è vincolante. Seguono la regola dello "spunto e stretta di mano" adottata da tutti i Ravnos, anche se gli antitribù la portano un passo oltre. Se un membro



del Sabbat desidera un accordo scritto, questo sarà firmato con il sangue, e la penna verrà intinta in una ferita aperta sul braccio del vampiro. Per i Fuorilegge, questo vincolo di sangue è potente come la stessa Vaulderie, e può essere spezzato solo dalla Morte Ultima. La violazione del codice costa al reo una considerevole perdita di prestigio tra i Ravnos, e di conseguenza all'interno della setta nella sua totalità. Ben pochi Ravnos del Sabbat si troveranno a proprio agio stringendo un patto del genere con qualcuno che non appartiene al loro clan, e di solito si offendono quando ciò viene proposto.

Suggerimenti di Interpretazione: Tu fai cosa vuoi e se ciò aiuta il Sabbat, ancora meglio. In questo modo, loro ti devono qualche cosa, o almeno è così che la vedi. Il Sire del tuo sire può essere entrato nella setta per fuggire dai giochi del vecchio clan, ma tu conosci il risultato- Il Sabbat è solo come gli altri gruppi di Cainiti, pieno di bugiardi e bastardi che cercano di soddisfare i propri desideri. E da quando lo hai scoperto, non hai problemi a fare tuoi quegli ideali; dopotutto non menti, tu vai oltre ciò.

Discipline: Animalità, Chimerismo, Robustezza

Vantaggi: I Ravnos del Sabbat conoscono il valore di imparare gli alti e bassi di una vita frugale. Che essi viaggino continuamente o si sistemino in un rifugio confortevole, i Ravnos antitribù coltivano i contatti e le opportunità necessarie per tenere al sicuro le loro non-vite. Durante la creazione del personaggio, un Ravnos antitribù guadagna un tratto Background Contatti o Influenze nella Strada, senza costi addizionali. Inoltre le loro tendenze nomadi, instaurano in loro un innato senso di come sopravvivere in mancanza di una situazione ideale. I Ravnos del Sabbat ricevono quindi un ulteriore tratto Abilità di Sopravvivenza o Furtività, senza costi ulteriori

Svantaggi: Il Sangue è più potente della politica ed i Ravnos antitribù tuttora sono affetti dalla stessa tendenza al vizio come il loro clan genitore. Ogni Ravnos del Sabbat ha la passione per un crimine seriale, come furto omicidio, giochi-truffa o anche i sangue di vene ubriache. Ogni volta che ne ha la possibilità, un Ravnos antitribù deve fare una sfida su Self-Control/Istinto con tre tratti di difficoltà.

SERPENTI DELLA LUCE

I Serpenti della Luce sono una diramazione indipendente e orgogliosamente eretica dei Seguaci di Set. Tale superbia deriva dalla loro dichiarata indipendenza dai Setiti; i Serpenti non hanno alcuna affiliazione con il clan originario. Se i Setiti "tradizionali" pongono le origini della propria storia nell'antico Egitto, i Serpenti dichiarano di essere nati nelle Indie Occidentali. I Serpenti della Luce vennero allo scoperto quando il Sabbat fece il suo ingresso ad Haiti, negli anni '60. Prima di allora, il gruppo che sarebbe divenuto i Serpenti era un semplice culto di Setiti fuorilegge, che studiavano il voodoo tentando di impiegarne il misticismo a proprio vantaggio. Fino agli anni '70, il Sabbat era troppo disorganizzato per prestare attenzione ai Caraibi; nonostante avesse una certa influenza nella zona, la sua attività era "dormiente". Anzi, la Spada di Caino non aveva idea che ad Haiti

esistesse una "tribù perduta" di Setiti. Una volta raggiunta questa consapevolezza, tuttavia, il Sabbat riconobbe la forza spietata del gruppo e gli conferì la propria protezione. È possibile che i primi Serpenti siano stati giovani Setiti che si trovavano d'accordo con la filosofia del Sabbat. Quando la notizia della scoperta effettua a dal Sabbat arrivò alle orecchie dei Seguaci di Set, i loro anziani proibirono alla Progenie ogni interazione con la Spada di Caino. Citando le "intenzioni del Sabbat di distruggere il re-dio", gli anziani inviarono emissari ad Haiti, insistendo perché il culto si dissociasse dalla setta. Vuoi per abitudine, vuoi per intuizione vampirica, la tribù perduta decise di ignorare gli ordini degli anziani, cercando asilo tra le fila del Sabbat. La spaccatura divenne sempre più ampia di notte in notte, fino a quando i Serpenti della Luce si dichiararono del tutto indipendenti dai Seguaci di Set. Lo scisma potrebbe essere stato ottenuto mediante la fusione sperimentale della loro Disciplina con le tradizioni mistiche dei Caraibi. I moderni Serpenti si rendono conto che senza l'ausilio del Sabbat sarebbero stati annientati, e per questo hanno giurato eterna fedeltà alla causa della setta. Scegliendo di allearsi con il Sabbat, i Serpenti della Luce si sono guadagnati l'ostilità dei Seguaci di Set, e viceversa. La corrente dell'odio scorre impetuosa fra le due stirpi ora separate, e i Setiti considerano i Serpenti come traditori del clan. Da parte loro, i Serpenti considerano i Seguaci di Set degli abomini che tentano di distruggere il mondo facendo risorgere il loro dio vampiro. Fra i due gruppi non si fa economia di sforzi per ostacolarsi, e si combatte una feroce guerra santa su scala intercontinentale. I Serpenti della Luce osteggiano anche gli altri Antidiluviani per le medesime ragioni, citando una profezia voodoo che somiglia in modo inquietante alla Gehenna descritta nel Libro di Nod. Si potrebbe dire che la loro ideologia si trova perfettamente in accordo con quella del Sabbat. Lo strumento preferito dai Serpenti della Luce è la manipolazione per mezzo della seduzione, che adoperano in un pericoloso gioco di attacco e contrattacco contro gli avversari Setiti, condotto per mezzo di pedine mortali. I membri della stirpe brandiscono le armi della dipendenza e della corruzione: i Serpenti sono esperti nello scoprire le debolezze dell'avversario (che si tratti di sesso, droga, potere o quant'altro e nell'utilizzarle per raggiungere i propri obiettivi. Sono inoltre capaci di far crollare il potere di un principe agendo dall'interno, e in questo sono degli ottimi Sabbat. Un piccolo numero di Serpenti all'opera in una grande metropoli è capace di potenziare enormemente il giro della droga, di iniziare molte vittime innocenti alla strada della prostituzione e parecchie altre cose. I Serpenti preferiscono agire segretamente, estendendo il proprio controllo attraverso servitori umani e Cainiti, evitando così di diventare un facile bersaglio. Eliminare un Serpente della Luce da una città è quasi come pelare una cipolla: bisogna tagliare via molti strati prima di arrivare al nucleo. Quando si tratta di far fallire i piani dei Setiti (e, in misura minore, della Camarilla), i Serpenti preferiscono "combattere il fuoco con il fuoco". I Cobra anziani sono capaci di instillare grande lealtà nella Progenie, fin dalla notte dell'Abbraccio. I Serpenti della Luce paragonano la lotta per l'indipendenza dai Setiti alla storia della loro origine nelle Indie Occidentali, e quando conversano usano frasi piene di locuzioni haitiane e terminologia voodoo. Benché provino un piacere

sfrenato nella partecipazione alla Jyhad fra il Sabbat e la Camarilla e svolgano in maniera eccellente le mansioni di spie per la setta, la loro lealtà va innanzi tutto al culto. Un Serpente della Luce serve le necessità della sezione del culto a cui apparteneva prima dell'Abbraccio, e solo in secondo luogo gli interessi del Sabbat.

Suggerimenti di Interpretazione: Manipolare tramite la seduzione è il mezzo che hai scelto dopo il quale discerni la debolezza del tuo marchio - sia droga, sesso, il potere o qualunque cosa - che porta la tua vittima sotto la tua influenza. Preferisci operare sotto copertura generalmente o comunque lontano dalla vista altrui, estendendo la tua influenza attraverso seguaci e babei senza identificarsi ed attrarre attenzione. Utilizzi il metodo "combattere il fuoco con il fuoco" quando esso proviene da un conflitto con i Setiti e, quando ti capita, con la Camarilla.

Discipline: Ascendente, Oscurazione, Serpentin

Vantaggi: Come il loro clan genitore, i Serpenti della Luce, evolvono loro stessi nei bassifondi e nel loro mercato del vizio. Chiaramente, fanno ciò per una buona ragione: La loro vitalità dipende su esso. Per riflettere la loro connessione con la cultura criminale e quella periferica ad essa, ogni Serpente della Luce guadagna un tratto Abilità in Conoscenze della Strada senza costi addizionali durante la creazione del personaggio. Inoltre, i Serpenti possono prendere un punto influenza senza costi extra dalla seguente lista: Politica, Strada o Criminalità.

Svantaggi: Come i Vampiri -specialmente quelli generati da un oscuro dio dei bassifondi Egiziani- i Serpenti della Luce sono creature della notte, nonostante il loro nome. Essi sono veramente sensibili alla luce, anche dalla più fioca e la maggior parte di fonte artificiale. L'esposizione alla luce solare causa loro un danno addizionale. Le altre fonti di luce molto forte (fari alogeni, abbaglianti di auto, faretti da set pubblicitari, etc.) infliggono un tratto di penalità per ogni azione compiuta vedendo la luce.

TOREADOR ANTITRIBU'

I Toreador antitribù hanno avuto un ruolo fondamentale nella formazione del Sabbat, e molti degli accordi della Convenzione delle Spine furono stipulati grazie agli anarchici Toreador che in seguito avrebbero guidato la setta. Grazie agli sforzi organizzativi degli Tzimisce e dei Lasombra, e con l'apporto di alcuni Ventrue antitribù, i Toreador diedero forma a gran parte della struttura del Sabbat, definendo inoltre molte delle sue credenze. Anzi, si può affermare che le prime anarchiche notti della setta avrebbero potuto concludersi con la sua distruzione, "se non fosse stato per l'esperta guida dei nostri stimati artistes. Nelle notti moderne, i Toreador antitribù coltivano interessi simili a quelli dei cugini della Camarilla, con la differenza che il loro apprezzamento per l'estetica include elementi come dolore, crudeltà, tortura e depravazione. Come può una rosa, un sonetto o un ritratto essere più estasiante di uno scuoiamento eseguito alla perfezione, dicono i Toreador antitribù? Che cos'è la bellezza, se non un valore soggettivo? Il talento per la tortura posseduto dai Pervertiti rivaleggia con gli Tzimisce per dolore e durata: i membri più giovani del

clan iniziano a "sperimentare" su oggetti umani, mentre gli anziani sono da tempo passati a "materiale" più soddisfacente. Alcuni dei membri più esperti in queste sinistre arti hanno addirittura visto le proprie "opere" introdurre nelle mostre e negli Elysum della Camarilla, ottenendo notevoli risultati presso molti Cainiti e la costernazione dei vampiri il cui territorio era stato violato. Negli anni '80, un artista anonimo realizzò la "Sottomissione della Donna per Mano dell'Uomo" con un abito fatto di carne cruda. Questa macabra scultura fece il giro di parecchie gallerie nazionali della Camarilla, ottenendo i titoli di prima pagina in tutte le città in cui venne esposta. Nessuno si chiese di che carne si trattasse, né quali fossero i metodi utilizzati per scolpire l'opera. I tatuaggi, i piercing e le cicatrici costituiscono un'altra opportunità espressiva per i Toreador antitribù; si tratta di una forma d'arte che pochi membri del Sabbat (e nessun estraneo) conoscono alla perfezione. Gli artisti hanno creato un loro linguaggio di simboli e codici, che impiegano per trasmettere informazioni a beneficio del branco a cui appartengono. Un certo schema nelle cicatrici o una particolare pietra in un chiodo nel naso potrebbero comunicare informazioni vitali a quei membri del branco che sono capaci di interpretarne il messaggio nascosto. Tatuaggi e piercing scompaiono e vengono espulsi al tramonto del giorno successivo, a meno che non esistessero già al momento dell'Abbraccio: i Toreador antitribù possono così inviare un messaggio diverso ogni notte, assaporando lo squisito dolore ogni volta che ne hanno bisogno. Fra tutti i clan del Sabbat, i Toreador antitribù sono quelli che interagiscono più frequentemente con gli uomini. Questi eleganti vampiri frequentano i più esclusivi circoli mortali, mostrando loro abilità artistiche e sociali, e nutrendosi a spese dei ricchi e degli indolenti. Come i Toreador della Camarilla, anche quelli del Sabbat sono letali farfalle dell'alta società che si muovono in modo visibile ma misterioso attraverso i mortali. I loro ignari sicofanti e ammiratori non sanno che dietro a ogni invito, espressione o allusione velata si nasconde l'orrore del Sabbat.

Suggerimenti di interpretazione: Tu sei la vita della festa e la sua morte quando te ne vai. Cainiti e vacche sembrano giocattoli nelle tue mani, e tu giochi con loro come nessun altro sa fare. Che tu stia diffondendo una diceria viziosa sui calici di champagne o stia strappando la pelle di attuale amante tedioso, bilanci la tua passione mostruosa con astuzia. La tua assistenza può essere tenera o agonizzante, ma quel lavoro è il tuo.

Discipline: Ascendente, Auspex, Velocità.

Vantaggi: Visto che devono muoversi attraverso i ranghi della società con facilità, i Toreador antitribù imparano i concetti e preoccupazioni delle persone con le quali si incontrano spesso. Ogni Toreador del Sabbat guadagna due tratti abilità a scelta, spendibili in ogni combinazione e senza costi addizionali, dalla seguente lista: Accademiche, Hobby/Professione/Esperto, Performance o Sotterfugio.

Svantaggi: Come l'arte e la bellezza incantano i Toreador, i Toreador antitribù sono affascinati dal dolore e dalla disperazione. Che sia il loro o quello altrui, lo sconforto ipnotizza veramente i Toreador del Sabbat. Quando si trovano di fronte ad una scena di sofferenza o l'opportunista di provocare dolore, il Toreador antitribù deve cedere all'oscura passione, oppure spendere un tratto mentale (o un willpower) per liberarsi della tentazione. Questo può

essere semplice come fare un commento malizioso o grave come la tortura o l'assassinio.

TZIMISCE

Se i Lasombra sono il cuore del Sabbat, gli Tzimisce sono la sua anima. Persino gli altri vampiri diventano ansiosi in presenza di questi misteriosi Fratelli, il cui soprannome di "Demoni" venne loro attribuito in passato da Fratelli atterriti di altri clan. Il marchio del Clan, la Disciplina di Vicissitudine, incute tra i vampiri particolare terrore; storie raccontano di gravi deformazioni inflitte per capriccio, di orribili "esperimenti" e torture che vanno oltre la percezione e la sopportazione, sia umana che vampirica. Questa temibile reputazione sembra talvolta infondata. Molti Tzimisce sono esseri riservati e perspicaci, grida lontane dall'ululato dei rami di guerra che per lo più compongono il Sabbat. La maggior parte degli Tzimisce sembrano essere creature razionali, molto intelligenti, dotate di una mente indagatrice e scientifica, ed estremamente gentili con gli ospiti. I Fratelli che hanno a che fare con loro si rendono conto che i tratti umani dei Demoni sono solo una facciata che maschera qualcosa di... altro. Per millenni gli Tzimisce hanno esplorato e raffinato le loro conoscenze della condizione vampirica, formando con i loro corpi e i loro pensieri un nuovo essere alieno. Quando lo ritengono necessario, illuminante o semplicemente piacevole, gli Tzimisce plasmano allo stesso modo le loro vittime. Mentre i giovani potrebbero essere descritti come spietati e sadici, gli Anziani semplicemente non riescono a comprendere cosa sia la pietà e la sofferenza, o forse lo comprendono, ma considerano queste emozioni irrilevanti. In passato, il Clan era tra i più potenti del mondo e dominava gran parte dell'Europa Orientale. Essendo potenti stregoni, i Demoni dominavano anche le regioni dei mortali, ispirando con questo molte storie dell'orrore su i vampiri. Molti clan cospirarono per sradicarli, ma alla fine furono solo gli arcani Tremere a riuscire nell'intento. Infatti, secondo quanto narrano alcune storie, i Tremere utilizzarono la vitae degli Tzimisce catturati nei loro esperimenti per diventare immortali. Per questo motivo gli Tzimisce odiano inesorabilmente i Tremere che, quando cadono nelle grinfie del Sabbat, hanno un'orrenda fine tra i loro artigiani. Durante la Grande Rivolta Anarchica, i membri del Clan Tzimisce si rivoltarono contro se stessi, poiché i più giovani avevano trovato un metodo mistico per spezzare i legami di sangue che li intrappolavano al servizio dei loro Anziani. Durante la battaglia che ne derivò, i Demoni più giovani distrussero molti dei loro Anziani e abbatterono tutto ciò che restava del loro potere. Alcuni membri del Sabbat asseriscono che il Clan riuscì a trovare e a distruggere i suoi progenitori Antidiluviani, sebbene i Demoni non confermino né smentiscano questa storia. Attualmente gli Tzimisce lavorano per il Sabbat in funzione di studiosi, consiglieri e sacerdoti. Molte delle pratiche della setta nacquero dalle abitudini del clan. Esplorando le possibilità e i limiti del vampirismo, sperano di scoprire lo scopo superiore e finale dei Fratelli. Se questo porterà alla completa distruzione degli arcaici Antidiluviani, all'annientamento della Camarilla e alla vivisezione di milioni di vittime mortali, non importa: tutti gli

esperimenti hanno delle conseguenze.

Suggerimenti di Interpretazione: L'esistenza è un processo di evoluzione ed apprendimento. Ti sei evoluto oltre i limiti dell'umanità, ed attraverso un intenso lavoro e studio, puoi evolvere persino oltre la dimensione di vampiro. Comunque, tutto il tuo lavoro è ancora costruito sui blocchi che hai già posato. I metodi del passato, che hanno resistito per secoli, sono ancora in vita, vigorosi, nonostante lo scorrere del tempo, dimostrando la loro validità. Perciò mischi insieme tradizioni anacronistiche a bizzarre speculazioni e pensieri. Se gli altri Cainiti non ti capiscono, sono problemi loro; non hanno raggiunto il tuo livello di conoscenza. Tu agisci con eleganza e la cortesia di una creatura superiore, ma allo stesso tempo, non tolleri i fallimenti – sei una essenza al di sopra di tutti, alla fine.

Discipline: Animalità, Auspex, Vicissitudine

Vantaggi: A causa della loro eredità feudale e dei modi antiquati, i Demoni custodiscono segreti antichi, creduti persi dagli altri clan. Tutti gli Tzimisce hanno un tratto bonus gratuito in fase di creazione all'abilità Occulto.

Gli Tzimisce possono avere i revenant come Servitori. Un servitore revenant può essere trattato come un semplice ghoul, eccetto che i revenant non richiedono un apporto di vitae regolare.

Svantaggi: I Demoni dei Carpazi hanno dimostrato un inspiegabile legame con la terra dove nascono. Che questo nodo sia una conseguenza di patti demoniaci risalenti ai Secoli Bui o che siano conseguenze del loro studio di Vicissitudine, i risultati sono gli stessi. Uno Tzimisce deve dormire con almeno due manciate di terra della sua tomba o della sua patria. Ogni giorno che un Demone non riesce a passare in questo modo gli costa una penalità di -1 a tutte le sfide. Questo malus viene rimosso quando lo Tzimisce riesce a passare un'intera giornata in riposo con la manciata di terra. Per questo, solitamente, i Demoni hanno più di un rifugio e non viaggiano molto volentieri.

VENTRUE ANTITRIBU'

Tanto tempo fa, prima che esistessero la Camarilla e il Sabbat, prima della Rivolta Anarchica e prima che i Lasombra uccidessero il proprio Antico bevendo la sua preziosa vitae, i Ventrue erano signori e cavalieri feudali, padroni nei loro castelli. Dopo l'esplosione della polveriera degli anarchici e dopo il temerario attacco di Tyler all'anziano Hardestadt venne il Rinascimento, e i Ventrue si adeguarono ai tempi. Seguendo la propria avidità e sete di potere, si trasformarono: anziché mantenere lo status nobiliare preferirono perseguire i propri interessi nella classe mercantile. Lasciandosi alle spalle i doveri della nobiltà e il diritto divino dei re, i Ventrue si circondarono di montagne d'oro, indulgendo negli eccessi. O almeno, questo è quello che credono i Ventrue antitribù. I pochi anarchici Ventrue che in origine si erano opposti alla morsa ferrea dei loro anziani erano stati colti da crescente frustrazione nel constatare quanto stessero diventando statiche le redini del potere in mano agli ormai decrepiti Sangue Blu. Mentre il mondo dei mortali cambiava inesorabilmente, gli antichi vampiri restavano arroccati nei loro imperi decadenti, impedendo per sem-

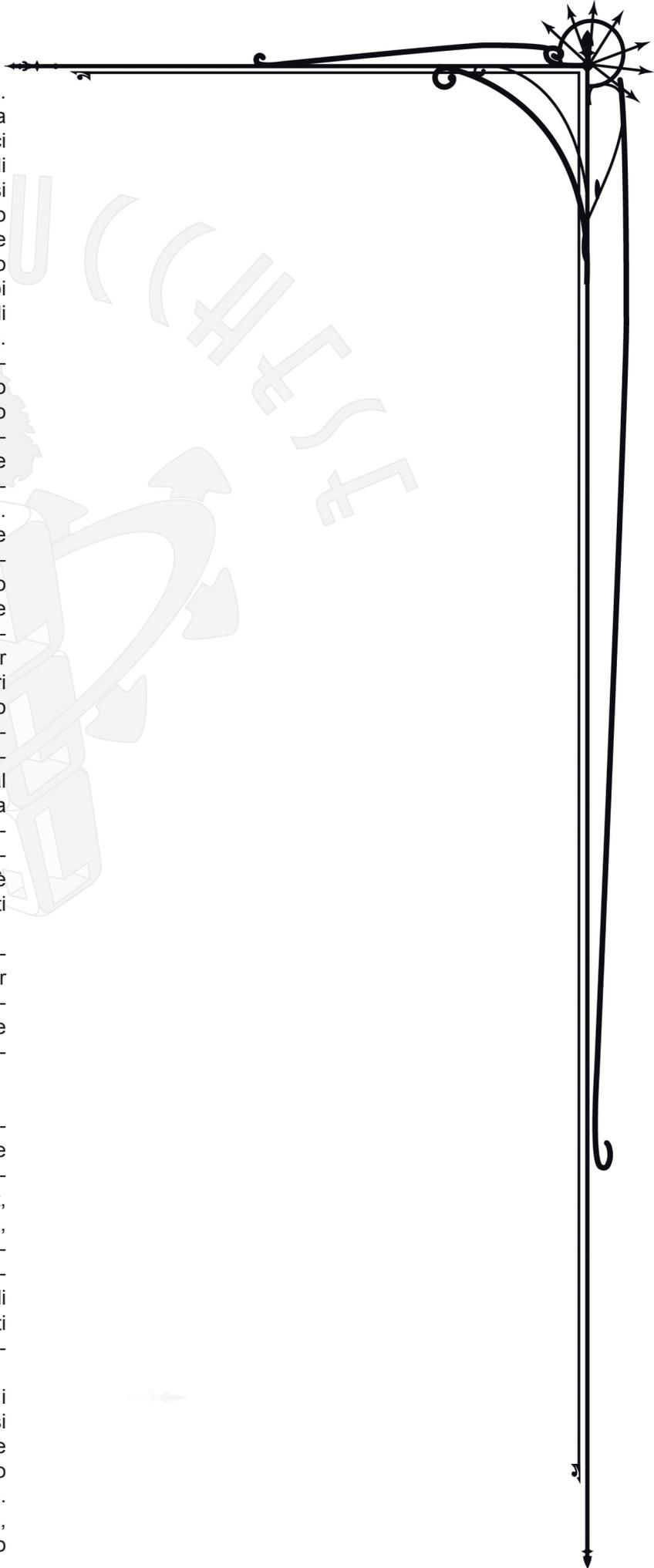
pre ai giovani e più abili Ventrue di prenderne il posto. Adeguandosi allo stile mercantile avevano rinunciato alla propria intrinseca e autentica nobiltà: per gli anarchici Ventrue i capi avevano fallito, sedotti dalle tentazioni di ricchezza materiale e corrotti dal potere. Nel proclamarsi antitribù, i Ventrue che si unirono al Sabbat si scavarono una nicchia unica nel suo genere, che ancora oggi ne infiamma il cuore valoroso. I Ventrue antitribù seguono un codice cavalleresco di noblesse oblige. Sono cupi cavalieri e paladini, che hanno giurato di combattere gli Antidiluviani e di distruggere la degenerata Camarilla. Sebbene i loro scopi possano sembrare nobili a paragone della violenza infernale del Sabbat, essi sostengono la Spada di Caino con totale dedizione. I Ventrue sanno bene, come attestano le cronache medievali, che la Gehenna è appena dietro l'angolo: in queste notti di caos e Sangue Debole, l'unica speranza di scongiurare l'imminente Apocalisse è quella di estirparne le fondamenta. Sia le vacche che i Cainiti servono inconsapevolmente gli Antidiluviani, e soltanto quelli che possiedono lo spirito necessario a combattere i padroni occulti possono sopravvivere alla pioggia di fuoco e sangue. I Ventrue antitribù hanno giurato di fare proprio questo. I Crociati considerano dei falliti i cugini della Camarilla. e per espianne le colpe si sono assunti il compito di salvatori della razza Cainita. Essi credono che i mortali non siano altro che bestiame ignorante, buoni solo come nutrimento e come servitori per i terribili padroni i vampiri. Il mondo diventerà un inferno, certo, ma i Cainiti, strumenti al tempo stesso della volontà del Diavolo e della vendetta di Dio, saranno in grado di governare I Figli di Seth. Accettare qualunque altra fede significa imboccare il sentiero dei disgraziati Ventrue della Camarilla. e questo è un fallimento che I Ventrue del Sabbat non sono disposti ad accettare.

Suggerimenti di Interpretazione: Tu sopporti il compito di pavimentare la via per la progenie di Caino, per portarli al loro luogo corretto. Dopo che la minaccia Antidiluviana sarà stata distrutta, tu aiuterai a raggiungere una nuova era di supremazia Cainita. Fino ad allora, comunque, devi lottare accanitamente.

Discipline: Ascendente, Dominazione, Robustezza

Vantaggi: La loro appassionata dedizione alla loro causa ha dato ai Ventrue antitribù una possente reputazione tra i Figli e le Figlie di Caino. All' inizio del gioco, i Ventrue antitribù guadagnano un punto Status nel Sabbat, senza costi addizionali, dalla seguente lista: Rispettato, Rigoroso, Appassionato o Temuto. I Crociati provengono da scorte robuste, con abilità necessaria per la Grande Jyhad. Quindi, senza costi addizionali, un giocatore di Ventrue antitribù può prendere un punto tra le seguenti abilità per la creazione del suo personaggio: Accademiche, Finanza, Doti di Comando, Mischia o Politica.

Svantaggi: Come le loro controparti della Camarilla, i Ventrue del Sabbat soffrono di gusti selettivi quando si tratta di cibarsi. I Ventrue possono bere solo il sangue che coincidono esattamente con i requisiti della loro restrizione(sebbene possano Abbracciare chiunque). Questo non avviene soltanto durante il corso del gioco, in cui il personaggio può ottenere sostentamento solo dal suo gruppo di prede, ma anche all' inizio della sessione - i Ventrue antitribù iniziano a giocare con un Punto sangue in meno rispetto agli altri vampiri della loro generazione.



III - IL SISTEMA DI GIOCO

TRATTI

I tratti di un personaggio rappresentano la sua capacità fisiche, mentali e sociali, e in generale le sua capacità di influenzare l'ambiente circostanze senza utilizzare tecniche o conoscenze.

Nel meccanismo di gioco, i tratti servono per tutte le sfide (l'argomento "sfida" verrà trattato in seguito) in cui sono necessarie applicazioni dirette (sfide di forza bruta come sfondare una porta, o fare una prima impressione sconvolgente su uno sconosciuto). Serviranno inoltre per risolvere tutti i pareggi all'interno di una sfida (vince il personaggio con il maggior numero di tratti nella categoria relativa) o per risolvere una sfida in cui nessuno dei due giocatori sia in grado di scommettere un tratto Abilità (si veda sezione successiva).

Inizialmente il numero dei tratti è 7/5/3, e può aumentare a seconda della Generazione e dei Punti Esperienza che si spendono per incrementarli. Ogni personaggio è chiamato a caratterizzare il proprio personaggio scegliendo a quali tratti assegnare 7 punti (primari), 5 punti (secondari), 3 punti (terziari).

I "pallini" andranno poi ridistribuiti a loro volta all'interno delle tre sottocategorie, tenendo conto che si parte da un minimo di 1 (a disposizione gratuitamente in ogni tratto) ad un massimo di 5. Se per qualche motivo un tratto scende a 0, qualsiasi sfida coinvolga il tratto in questione fallisce automaticamente.

Fisici	Mentali	Sociali
Foza	Intelligenza	Autorità
Destrezza	Percezione	Persuasione
Costituzione	Fermezza	Autocontrollo

Distribuire i vari punti nelle sottocategorie dei Tratti serve più che altro a caratterizzare il proprio personaggio, infatti un punteggio di 1 su un tratto indica essere molto scarsi in tutte quelle azioni che richiedono l'uso di quest'ultimo, mentre un punteggio di 5 indica essere eccezionali in quelle azioni che richiedono tale Tratto. Un punteggio di 0 in un tratto qualsiasi implica il fallimento automatico di qualsiasi sfida legata a quel tratto (si veda la sezione "sistema di sfide").

Quindi se interessa ad esempio avere un personaggio forte si dovranno mettere più punti sul Tratto Forza.

In linea generale i Tratti di:

Forza, Intelligenza, Carisma vengono usati in modo "offensivo". Destrezza, Prontezza, Persuasione, vengono usati in modo "elusivo", ovvero per tentare di evitare un pericolo o una minaccia, mentre Costituzione, Fermezza e Autocontrollo rappresentano la pura difesa.

In realtà è incoraggiato l'uso creativo dei Tratti, ma anche verrà premiata l'interpretazione della mancanza di uno di essi (un personaggio con scarsa Destrezza difficilmente dovrebbe tentare complicate acrobazie).

ABILITA'

Le abilità sono essenziali per stabilire la reale capacità del personaggio di interagire in maniera preparata e controllata con l'ambiente. Esse possono essere usate sia in modo narrativo/interpretativo (es. "La cassaforte è un vecchio modello mezzo scassato. La tua esperienza ti consente di scassarla senza problemi) ma soprattutto come meccanismo di gioco, all'interno del sistema di Sfida.

Per ingaggiare una qualsiasi sfida il giocatore deve scommettere un tratto della relativa Abilità (es. Armi da Fuoco per sparare) che viene "consumato" nell'azione. Il numero di tratti abilità determina quindi l'effettivo numero delle azioni che è possibile compiere in un determinato campo. Anche in questo caso, i giocatori sono incoraggiati a usare i tratti abilità in modo creativo, nonostante l'ultima parola sulla possibilità o meno di compiere un'azione resti comunque al master.

Un personaggio che non è in grado di scommettere un tratto Abilità perde automaticamente qualsiasi sfida ingaggiata nell'abilità in questione (es. un personaggio accuserà automaticamente il danno di un attacco fisico se non in grado di scommettere un tratto abilità Schivare o Incassare).

E' possibile dichiarare una sfida senza scommettere il relativo tratto abilità, ma essa verrà automaticamente persa nel caso che l'avversario sia in grado di scommettere uno. Nel caso che nessuno dei due abbia più tratti abilità da scommettere, si confronta il tratto relativo.

Accademiche (mentale)

Possiedi un livello di educazione e di conoscenze generali attraverso un periodo di studio scolastico o un percorso personale. Con Accademiche è possibile dibattere di filosofia, critica dell'arte, lingue morte o qualsiasi altro campo umanistico. Puoi usare quest'abilità in tutti i campi di ricerca o di critica. E' necessario determinare l'area di competenza scegliendo specifici indirizzi, come teologia, storia, critica dell'arte e così via.

Addestrare Animali (sociale)

La maggior parte degli animali trovano i vampiri spaventosi. Con Addestrare Animali si impara a capire gli animali, e a volte è possibile trattare con loro alla pari, nonostante essi provino una naturale paura per il predatore che alberga nel vampiro. Con questa abilità è possibile addestrare animali (specialmente ghou) in particolari attività (puntare, riporto, attacco, etc), o tentare di capire lo stato d'animo di un animale (ferito, arrabbiato, impaurito, etc) con una sfida mentale. Se si ha a che fare con un animale per un lungo periodo di tempo (generalmente per un mese o più), sarà possibile insegnarli particolari compiti, fino a un massimo di uno per ogni tratto mentale che l'animale possiede.

Armi da Fuoco (fisico/mentale)

Sai come impugnare, usare e ripulire un'arma. Puoi smontarne e rimontarne una, e conoscere le differenze fra i vari modelli. Sai come prendere la mira migliore, come manovrare le ricariche e come evitare tutti quegli intoppi che potrebbero impedire il lineare svolgimento del tuo "compito".

Quest'abilità consente di utilizzare i tratti Mentali al posto dei Fisici nel combattimento a distanza, senza alcun costo. Quest'abilità ti consente inoltre un miglior utilizzo degli archi e delle balestre.

Atletica (fisico/mentale)

A causa di un passato nello sport o solo ad un allenamento personale, si è capaci in tutte le attività atletiche. È possibile lanciare una palla, scattare, scalare, saltare e nuotare; quest'ultima disciplina sportiva potrà essere utilissima per i vampiri, che, a differenza di quello che molti credono, per natura non galleggiano.

Conoscenza dei Bassifondi (sociale/mentale)

Sai ascoltare le voci di strada, anche se l'abilità non implica amici particolari o contatti nell'area, conosci le diverse comunità e gang che girano in città. Riconosci segnali e altri marchi territoriali, le organizzazioni criminali e le loro attività, e potresti anche compiere furti tu stesso. Usata come strumento sociale, l'abilità potrebbe consentire un colloquio con un boss locale, o soltanto evitare le negative attenzioni di una gang ostile.

Doti di Comando (sociale/mentale)

Quando parli, le persone ti ascoltano; una voce efficace e una sicurezza in se stessi conducono una figura forte a comandare. L'abilità "Doti di Comando" rappresenta la capacità di motivare le persone e far sì che seguano la tua guida. Anche fra quelli che non ti rispettano puoi domandare attenzione; Grazie a "Doti di Comando" puoi guidare un gruppo verso uno scopo comune.

Puoi usare quest'abilità in veste sociale per ottenere piccoli favori o aiuti da un personaggio.

Empatia (sociale/mentale)

Riesci a capire gli atteggiamenti e le emozioni delle persone che ti circondano. Quando ascolti qualcuno, capisci i suoi sentimenti, ti senti coinvolto con gli altri e sai quando qualcuno ti sta mentendo o non ti sta dicendo tutto. In generale sei particolarmente ricettivo alla sfera emotiva di coloro che ti circondano, fino a renderti estremamente sensibile al dolore e alle sofferenze altrui (nei casi più estremi) che vengono percepiti come propri.

Tramite una sfida sociale e la spesa di un tratto Empatia è possibile rendersi conto di strane inflessioni o atteggiamenti che gettano sospetti sulla sincerità altrui. Sebbene non sia possibile determinare con esattezza la menzogna, si percepisce comunque "qualcosa di sbagliato" nell'atteggiamento generale.

Espressione (sociale)

Le parole e i sentimenti scorrono liberamente attraverso di te. Quando scrivi o componi della musica le muse soffiano e riesci ad evocare immagini vive ed emozioni intense.

Le composizioni musicali o poetiche create con un livello di Espressione pari o superiore a 3 sono in grado di ipnotizzare i toreador presenti nell'area.

Etichetta (sociale)

Anche se sapere quale forchetta va usata non è importante nella società Cainita, conosci come propriamente si saluta, quando ci si alza, e come fare presentazioni.

Puoi presenziare ad un banchetto, e fare un'ottima figura in ogni ambiente, dall'ora del tè a una corsa clandestina.

Tramite la spesa di un tratto abilità Etichetta è possibile negare immediatamente una gaffe o uno sgarbo fatto in pubblico, come se non fosse mai avvenuto. Il personaggio è semplicemente troppo esperto per permettersi un errore di questo tipo.

Finanza (mentale)

Il mondo degli affari e del denaro ti aspetta. Capisci di interessi, transazioni di mercato, cambio valuta, ecc. Il personaggio conosce i meccanismi della borsa e le regole per investire il proprio denaro. E' anche in grado di falsificare bilanci o rintracciare la provenienza di un accredito bancario vincendo una sfida Mentale. In alternativa è possibile spendere un tratto Finanza per guadagnare istantaneamente 500 Euro durante il gioco.

Furtività (fisico)

Prendendo copertura, sfruttando le ombre e muovendoti con discrezione puoi evitare di rendere nota la tua presenza alle altre persone. La tua conoscenza della tempistica e dell'arte del diversivo ti rende potenzialmente in grado di diventare a tutti gli effetti invisibile.

Con un'appropriata sfida Fisica puoi sgusciare alle spalle di una guardia o di chiunque ti stia cercando (che contrapporrà una sfida Mentale e l'utilizzo di Investigare). Investigare si usa in ogni azione che prevede l'impiego della disciplina di Oscurazione.

Guidare (fisico/mentale)

A dispetto del basso livello di guida delle masse, tu sai guidare molto bene. Non hai problemi fra il cambio manuale e quello automatico, i testacoda non sono un problema e sei in grado di fare di tutto con la tua macchina. In situazioni pericolose, puoi evitare il traffico e persino usare il tuo mezzo come un'arma.

Una sfida mentale potrebbe servire per aiutarti a capire dove si trovano tutti i vari comandi in un veicolo che non ti è familiare. I test su Guidare, la maggior parte delle volte, implicano una sfida Fisica.

Hobby/Professione/Esperto (mentale)

In alcune aree non coperte da altre abilità, hai acquisito un certo livello di esperienza. Hobby/Professione/Esperto è una disciplina ampia che comprende abilità insolite, come Tanatologia o Tradizioni Cainite. Ogni abilità di questo tipo dev'essere concordata col master nei modi e nelle capacità.

Incassare (fisico)

Attraverso un duro allenamento, o semplicemente attraverso la dura scuola dell'esperienza sul campo, hai imparato come ricevere colpi anche molto violenti e rimanere in piedi. Incassare permette ridurre i danni di un attacco che non si è in grado di evitare o di controbattere.

Quest'abilità permette di tentare di assorbire fino a un livello di danno contundente per attacco ricevuto. Il personaggio è abituato ad accompagnare i colpi o defletterli verso parti meno delicate del corpo.

Incassare è utilizzata per tutte le azioni in cui viene attivata la disciplina Robustezza.

Informatica (mentale)

La maggior parte dei Cainiti trovano difficile adattarsi a invenzioni moderne. Di conseguenza, la comprensione di una tecnologia così complessa diventa un'utilissima capacità. Con l'abilità Informatica sai come usare, programmare ed accedere ad ogni sorta di computer, nonché difendere un sistema informatico da intrusioni. L'abilità Computer si usa con una sfida Mentale (difficoltà determinata dal Master) per accedere nei sistemi, alterare dati, scrivere programmi o risolvere operazioni complesse.

Intimidire (sociale)

Rappresenta tutte le varie forme e attività per terrificare le persone. Attraverso l'ostentazione della forza o con sottili strategie psicologiche, puoi usare Intimidire per provare a spaventare qualcuno con una sfida sociale, o con certe discipline.

Investigare (mentale)

Sai come raccogliere indizi e mettere insieme parti di informazioni. Per abitudine, o addestramento, puoi ordinare una massa complessa di dati in un certo ordine, scoprendo identità, motivazioni e piste in quella che per altri è una situazione caotica. Puoi usare Investigare con una sfida mentale quando tenti di estrarre significati da una situazione complessa, o con la maggior parte dei poteri di Auspex.

Legge (sociale/mentale)

Nessuno è sopra la legge, eccetto quelli che sanno come usarla a proprio vantaggio. Tu sei uno di quelli. La tua conoscenza di Legge ti consente di capire processi legali, corti e legislatori, e di sfruttarli per i tuoi scopi.

L'uso di Legge è adeguato per risolvere problemi legali tramite sfide Sociali (es. convincere un procuratore ad archiviare un caso per insufficienza di prove) o per richiamare alla mente procedure d'infrazione o regolamenti (tramite una sfida Mentale). Il master può richiedere uno specifico ambito legale (Penale, Civile, Tasse, etc.) o in alternativa si può scegliere Legge dei Dannati come propria area.

Linguistica (mentale)

Che tu sia un vecchio vampiro la cui lingua madre sia morta, che tu frequenti la comunità globale, o che ti serva per altri studi, puoi parlare, scrivere e leggere altre lingue.

Le lingue non devono per forza essere parlate; Linguaggio americano dei segni e Geroglifici Egizi saranno considerati da questa abilità. Quelli che vogliono tradurre in un'altra lingua (ma che in realtà non sanno farlo) dovranno alzare una mano con l'indice e il pollice a formare una L per indicare agli altri giocatori che non si sta parlando in Italiano. Quelli che vogliono ascoltare devono per forza possedere quel linguaggio. E' possibile scegliere un linguaggio per ogni pallino posseduto.

Manualità (fisica/mentale)

Puoi costruire oggetti e sai lavorare efficacemente con le mani. A seconda della tua area di competenza sei in grado di creare oggetti manufatti o modificare oggetti

ti costruiti da altri. E' necessario selezionare la propria area di competenza (Carpenteria, Orologeria, Conceria sono tutti validi esempi) oppure versarsi in una disciplina artistica manuale, come Scultura pittura. Manualità copre anche particolari campi tecnici come Meccanica o Elettronica, anche se il master potrebbe richiedere combinazioni con altre abilità correlate (come Scienza ad esempio) a seconda di ciò che si vuole fare.

Gli Tzimisce usano una speciale competenza di Scultura Corporea per utilizzare la loro disciplina di Vicissitudine. Questa competenza riguarda tatuaggi, piercing e qualsiasi alterazione del corpo.

Medicina (mentale)

Sai come funziona il corpo umano (e per estensione, quello Cainita). Puoi risanare una ferita mortale, o puoi usare le tue conoscenze per fare danni. Molti cainiti imparano soltanto dove mordere le loro vittime o punire i loro ghouls; medicina può essere usato per ogni sorta di ricerca e di lavoro da laboratorio con una sfida mentale. Dato che Medicina tratta un campo vastissimo, il Narratore può richiedere di specificare le tue conoscenze (Farmaceutica, Medicina interna, Pratica generale).

Mischia (fisico)

Se hai qualcosa in mano, diventi un combattente letale. Che sia una spada, un'asta o un nunchaku, puoi usarlo per fare danni. Usa "Mischia" in combattimenti corpo a corpo quando usi un'arma da combattimento ravvicinato come un coltello o una sedia. Certe armi funzionano meglio se impugnate da un personaggio con Mischia.

Occulto (mentale)

Il mondo nascosto ha a che fare con segreti misteriosi; sbloccando chiavi universali e studiando le basi della spiritualità, puoi imparare le occulte vie del cosmo. L'abilità Occulto è la conoscenza generale del sovrannaturale; essa garantisce conoscenze di base (ma talvolta erronee) di varie caratteristiche del mondo sovrannaturale; per informazioni più dettagliate è necessario "Tradizioni" in un particolare campo di interesse.

Performance (mentale/sociale)

Sei il vero virtuoso. Con il mezzo da scelto hai il dono dell'ispirazione artistica. Suonando uno strumento, cantando, danzando o recitando sei in grado di intrattenere il pubblico e anche di guadagnarci su.

L'abilità Performance può essere usata come modesta fonte di introiti, come con le altre abilità che consentono di operare sulla strada. Una prestazione artistica di livello 3 o superiore nell'abilità Performance è in grado di ipnotizzare i Toreador presenti nell'area con la sua grazia e il suo stile superlativi.

Politica (sociale/mentale)

La pratica di scambiarsi favori e influenze è abbastanza importante nel mondo mortale. Nella società vampirica, dove tutto si valuta in base alla mercificazione di prestazioni e alla salvaguardia delle apparenze, il gioco della politica è praticamente TUTTO. Attraverso l'osservazione, l'esperienza e l'intrigo, hai imparato come salvare le apparenze, cosa realmente significa un discorso, e quando una strategia funziona oppure no.

L'abilità Politica è usata principalmente per influenzare

la società mortale. Sei in grado di manipolare i risultati delle azioni politiche locali (con l'appropriata influenza e qualche sfida sociale). Puoi inoltre stabilire l'effettivo valore di un debito o di una prestazione. La gerarchia di potere è spesso ovvia per te, rendendoti in grado di capire se il principe è effettivamente uno che conta o solo un burattino nelle mani dei primigeni, ad esempio. Politica ti permette di capire chi è nelle grazie del comando o chi è in disgrazia presso un regnante, e può rendere possibile determinare l'effettivo status posseduto di un vampiro (conoscendo il titolo esatto e tramite la spesa di un tratto Politica).

La conoscenza della Politica include per estensione, una comprensione generale della burocrazia dei livelli di potere, permettendoti ad esempio di ostacolare l'ascesa di un avversario a eventi importanti o evitare perdite di tempo parlando direttamente con le persone che contano.

Riparare (fisico/mentale)

Possiedi la conoscenza tecnica per capire cosa non fa funzionare le cose. Con gli attrezzi e i ricambi adatti, puoi posizionare o modificare leggermente la maggior parte dei marchingegni della società moderna. Questa conoscenza ti consente di eccellere nel sabotaggio, l'abilità Riparare è molto usata fra gli inventori, meccanici e manovali. Usare l'abilità richiede una sfida mentale, con difficoltà dipendente da fattori come la complessità dell'oggetto, attrezzi e pezzi disponibili, estensione del danno e tempo speso per le riparazioni.

Rissa (fisico)

Sarà stato per un addestramento militare, o solo perché sei cresciuto fra un gruppo di bulli, in ogni caso sai come far male con mani e piedi. L'abilità Rissa si usa in tutte le azioni che impiegano le armi naturali, come denti o artigli; questa abilità riguarda anche le arti marziali, anche se è necessario specificare in quale arte si è specializzati al momento della scelta.

Schivare (fisico)

Quando i problemi si avvicinano troppo, sai come evitarli. Reazioni immediate ti permettono di scansare colpi, spostandoti dall'area pericolosa. Puoi usare Schivare contro ogni attacco di cui sei cosciente, scattare per coprire qualcuno mentre un altro spara con una pistola o scansarti da un fendente di spada, per esempio.

Sesto Senso (mentale)

Hai un particolare talento per capire quando le cose non sono come dovrebbero essere, che si tratti di una strana sensazione di disagio o di un'osservazione accurata. Sesto Senso è particolarmente utile per rilevare presenze soprannaturali o altri strani fenomeni, o semplicemente per capire quando le leggi di natura non scorrono come consueto.

Sesto Senso richiede quasi sempre una sfida Mentale per essere usato con successo, e può essere utilizzato in combinazione con Occulto o Investigare.

Sicurezza (mentale/fisico)

Hai la capacità di preparare un'area sicura o aprire una breccia in un sistema di sicurezza. L'uso dell'abilità richiede spesso una sfida mentale (si ricorda che il suc-

cesso in questi tiri non elimina la possibilità di essere scoperti da testimoni o dalla polizia). Sicurezza è usata sia per disinnescare trappole, allarmi e altri apparecchi, sia per scassinare lucchetti e simili. Si noti che per scassinare un lucchetto o creare una breccia in una recinzione potrebbe essere richiesta una sfida Fisica.

Sotterfugio (mentale/sociale)

Ci sono molti modi di parlare di una cosa, e altrettanti per nascondere la vera natura della questione. In ogni tipo di conversazione la gente usa piccole innocenti bugie, nascondono le loro vere motivazioni, tentano di portare il discorso nella direzione voluta e allontanano i loro segreti dalle conversazioni potenzialmente compromettenti.

L'arte del Sotterfugio permette di riconoscere questi trucchi e utilizzarli in modo efficace. Quando qualcuno si confronta con una tua bugia, è possibile utilizzare Sotterfugio per evitare di essere scoperto (contrastando l'utilizzo di Empatia, ad esempio, o di in altri casi).

Sotterfugio viene impiegato in qualsiasi azione che comporti l'utilizzo della disciplina di Chimerismo.

Scienza (mentale)

Possiedi la conoscenza approfondita delle teorie e delle tecnologie in ambito scientifico attualmente conosciute nel mondo. Quest'abilità necessita di un particolare campo di studi (Biologia, Chimica, Fisica, Metallurgia etc.). Combinare Scienza con altre conoscenze può condurre a svariati risultati (ad esempio Metallurgia combinata a Accademiche può condurre a una ricerca dettagliata sulla storia della disciplina e i vari modelli testati in epoche passate).

Sopravvivenza (fisica/sociale/mentale)

Rappresenta la conoscenza del terreno, come trovare riparo, dove trovare acqua, tecniche di caccia, piante e funghi commestibili e velenosi e così via. Cacciare ed evitare pericoli fuori città, che generalmente richiede una sfida Fisica, ti permette di impiegare i tuoi tratti mentali. Il personaggio è in grado di cavarsela in svariate situazioni in cui il normale supporto della civilizzazione non è accessibile o semplicemente assente.

ABILITÀ SABBAT

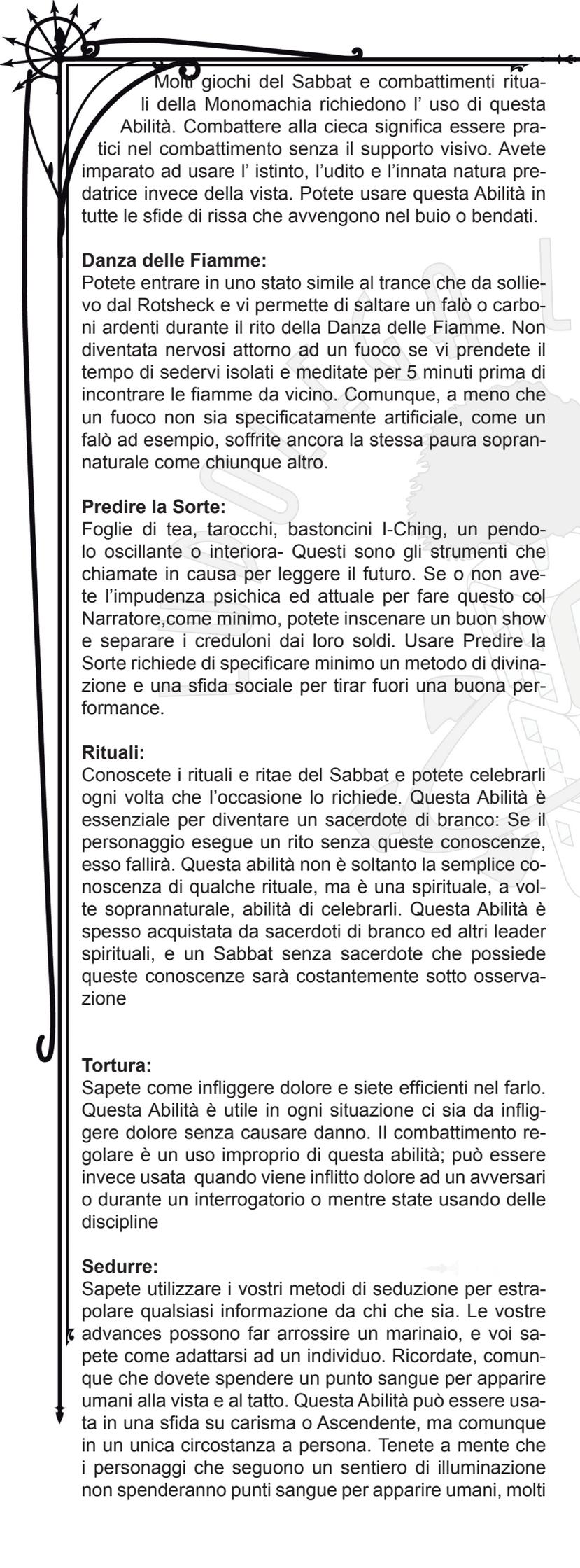
Il Sabbat è un continuo cambiamento di campi di battaglia e potere personale.

I suoi membri sono abituati ad essere abili in un vasto ordine di materie dalla storia e tradizioni delle setta alle tattiche di battaglia contro i pedoni della Camarilla.

Questi sono i trucchi dello scambio, le ricompense a duro prezzo di quello che sopravvive nella setta. Le Abilità aiutano l'esito delle azioni, danno al personaggio conoscenze e una comprensione del mondo attorno esso e descrivono come è competente un personaggio nei suoi campi scelti.

Questa lista sottostante sono Abilità aggiuntive acquisite solo dai sabbatici.

Combattere alla Cieca:



Molti giochi del Sabbat e combattimenti rituali della Monomachia richiedono l'uso di questa Abilità. Combattere alla cieca significa essere pratici nel combattimento senza il supporto visivo. Avete imparato ad usare l'istinto, l'udito e l'innata natura predatrice invece della vista. Potete usare questa Abilità in tutte le sfide di rissa che avvengono nel buio o bendati.

Danza delle Fiamme:

Potete entrare in uno stato simile al trance che da sollievo dal Rotscheck e vi permette di saltare un falò o carboni ardenti durante il rito della Danza delle Fiamme. Non diventate nervosi attorno ad un fuoco se vi prendete il tempo di sedervi isolati e meditate per 5 minuti prima di incontrare le fiamme da vicino. Comunque, a meno che un fuoco non sia specificatamente artificiale, come un falò ad esempio, soffrite ancora la stessa paura soprannaturale come chiunque altro.

Predire la Sorte:

Foglie di tea, tarocchi, bastoncini I-Ching, un pendolo oscillante o interiora- Questi sono gli strumenti che chiamate in causa per leggere il futuro. Se o non avete l'impudenza psichica ed attuale per fare questo col Narratore, come minimo, potete inscenare un buon show e separare i creduloni dai loro soldi. Usare Predire la Sorte richiede di specificare minimo un metodo di divinazione e una sfida sociale per tirar fuori una buona performance.

Rituali:

Conoscete i rituali e ritae del Sabbat e potete celebrarli ogni volta che l'occasione lo richiede. Questa Abilità è essenziale per diventare un sacerdote di branco: Se il personaggio esegue un rito senza queste conoscenze, esso fallirà. Questa abilità non è soltanto la semplice conoscenza di qualche rituale, ma è una spirituale, a volte soprannaturale, abilità di celebrarli. Questa Abilità è spesso acquistata da sacerdoti di branco ed altri leader spirituali, e un Sabbat senza sacerdote che possiede queste conoscenze sarà costantemente sotto osservazione

Tortura:

Sapete come infliggere dolore e siete efficienti nel farlo. Questa Abilità è utile in ogni situazione ci sia da infliggere dolore senza causare danno. Il combattimento regolare è un uso improprio di questa abilità; può essere invece usata quando viene inflitto dolore ad un avversari o durante un interrogatorio o mentre state usando delle discipline

Sedurre:

Sapete utilizzare i vostri metodi di seduzione per estrarre qualsiasi informazione da chi che sia. Le vostre avances possono far arrossire un marinaio, e voi sapete come adattarsi ad un individuo. Ricordate, comunque che dovete spendere un punto sangue per apparire umani alla vista e al tatto. Questa Abilità può essere usata in una sfida su carisma o Ascendente, ma comunque in un'unica circostanza a persona. Tenete a mente che i personaggi che seguono un sentiero di illuminazione non spenderanno punti sangue per apparire umani, molti

vampiri trovano l'idea non migliore di accoppiarsi con degli animali.

SFIDE

Qualora i conflitti tra personaggi o con l'ambiente circostante non possano essere risolti esclusivamente con la narrazione e l'interpretazione, il sistema di gioco prevede l'utilizzo del sistema di SFIDA. Prima di approfondire l'aspetto tecnico, tuttavia è bene chiarire subito alcuni punti fondamentali.

Se possibile, EVITATELE: Non interrompete la vostra e soprattutto l'altrui recitazione quando possibile. Chiedetevi se serve davvero quella sfida, e se siete voi a subirla, se è necessario affrontarla o potete anche ritirarvi e lasciarla vincere, velocizzando il gioco e rendendo la storia più interessante. Una bella scena non sempre merita di essere rovinata da interruzioni troppo frequenti.

Se è possibile, RECITATELE: SEMPRE. Soprattutto **NON USATE SFIDE SOCIALI O MENTALI COME SOSTITUTI DELLA RECITAZIONE:** siate voi a sedurre, raggirare, intuire, a imporvi con il vostro carisma, recitando il personaggio. Non permettete che sia una meccanica di gioco a farlo per voi.

Siate AUTOSUFFICIENTI dove potete: I giocatori inesperti o che semplicemente non sono sicuri di una particolare regola devono sempre richiedere l'ausilio del master. Tuttavia è caldamente consigliato, tra giocatori esperti e sufficientemente competenti, risolvere in maniera autonoma i conflitti e le Sfide, a patto ovviamente che si arrivi a una risoluzione condivisa. Dato che il master non può seguire tutti contemporaneamente, a volte sbrigare da soli una questione aiuta l'interpretazione e lo scorrimento del gioco.

Cercate di giocare in TEMPO REALE: Sebbene le meccaniche di gioco richiedano di sacrificare il normale scorrere del tempo, è comunque consigliabile essere il più veloci possibile nella risoluzione di una sfida, in modo da non ledere eccessivamente la teatralità e l'interpretazione.

Tenete presente la VISIBILITA' delle vostre azioni: Alcune cose richiedono per forza sfide, come il combattimento e i poteri vampirici. Ma gli altri giocatori attorno a voi DEVONO notare quel che accade, se In Gioco i loro personaggi lo noterebbero, e possibilmente devono ignorarlo se i loro personaggi non lo noterebbero. **USATE IL TONO DELLA VOCE ED I GESTI ADEGUATI A SECONDA DELLA VISIBILITA':**

- Scarsa (poteri mentali, percezioni) = sussurro, gesti minimi e nascosti
- Minima (azioni poco cospicue (Es. borseggio) poteri poco visibili) = bassa voce, pochi gesti;
- Normale (azioni ordinarie, conversazione normale) = tono e gesti normali
- Grande (lotta, molti poteri offensivi che colpiscono un singolo) = alta voce, gesti decisi e visibili
- Estrema (spari, esplosioni, poteri che colpiscono molte persone assieme) = urla, gesti ben visibili

Tenete presente le CONSEGUENZE delle vostre azioni: L'utilizzo di una sfida o di un comportamento aggressivo che necessita di una sfida non sempre è la soluzione migliore. Personaggi più forti o più rispettati

potrebbero reagire nei modi più svariati ad azioni sconsiderate, esattamente come nella realtà. Prima di intraprendere qualsiasi sfida, quindi, valutate bene le reazioni dell'ambiente che vi circonda.

Sistema:

Esistono diversi tipi di sfida a seconda della situazione in cui essa viene dichiarata:

Sfida Classica dichiarata fra due giocatori sotto la supervisione del master. Si confrontano le abilità e i tratti a disposizione dei contendenti e si decide la risoluzione. (es. un personaggio che tenta di immobilizzarne un altro).

Sfida Statica dichiarata da un giocatore ai danni dell'ambiente o comunque dichiarata direttamente contro il master. In questo caso si confrontano i tratti e le abilità del personaggio con una difficoltà decisa dal master. Il personaggio dichiara la propria azione al master e fa una sfida con lui, ma per il resto il meccanismo della sfida è invariato rispetto alla sfida classica. (es. un personaggio che tenta di scassinare una serratura).

Sfida Semplice utilizzata per determinare se il personaggio è in grado di riuscire in qualcosa ove non ci sia una reale opposizione. Le Sfide Semplici si usano spesso nell'impiego delle discipline. Il giocatore fa una sfida con il master, e ottiene successo sia in caso di vittoria sia in caso di pareggio.

Quando si dichiara una sfida, è necessario "bruciare" un tratto dell'abilità relativa all'azione. Classici esempi sono la spesa di un tratto Rissa per colpire qualcuno con un pugno, ma sono incoraggiati utilizzi anche molto creativi (purchè coerenti e plausibili). L'avversario deve scommettere a sua volta un tratto Abilità a seconda della sua azione di risposta (potrebbe contrattaccare immediatamente, dichiarando a sua volta un tratto Rissa o Mischia, e in quel caso il perdente subirà il livello di danno, oppure tentare di evitare il colpo con Schivare). Se l'avversario non è in grado di scommettere un tratto abilità, perde automaticamente. Da notare che il tratto scommesso viene perso IN OGNI CASO, sia in caso di sconfitta che di vittoria.

Se entrambi sono in grado di scommettere un tratto Abilità, ciascuno dei due giocatori tira (con le dita, con le carte o con qualsiasi mezzo ritenuto opportuno) un numero da 0 a 5. Al risultato (ottenuto sommando i due numeri), se MAGGIORE di 5, andrà SOTTRATTO 5 (es. se un giocatore lancia un 3 e l'altro lancia un 4, che produce un sette, andrà sottratto 5, per un risultato complessivo di 2). Si vengono a creare i seguenti casi:

Risultato	Esito
1	La vittoria va all'attaccante
2	La vittoria va all'attaccante
3	Pareggio (si confrontano i tratti)
4	La vittoria va al difensore
5	La vittoria va al difensore
0 contro 0	Successo eccezionale
5 contro 5	(il narratore decide cosa succede)
0 contro 5	Fallimento Critico
5 contro 0	(il narratore decide cosa succede)

Overbidding

Qualora uno dei due contendenti abbia un numero di tratti doppio o superiore rispetto all'avversario, si aggiudicherà la vittoria con un numero in più (oltre a vincere normalmente il pareggio quindi, otterrà un successo con un 4 nel caso sia in attacco o con un 2 nel caso sia in difesa). Ad esempio, se il personaggio di Gigi ha Forza 2 e tenta di colpire il personaggio di Pancrazio, che tenta di incassare con Costituzione 1, si aggiudicherà la vittoria anche se il risultato dovesse essere 4.

Retest

Nel caso che uno dei due contendenti abbia un livello di abilità superiore all'altro, è in grado di invocare l'immediata ripetizione della sfida, senza alcun costo. Tuttavia questo è possibile SOLO una volta per sfida. Una volta effettuato il retest, bisognerà accettare il risultato, anche se peggiore del precedente, e non sarà MAI permesso effettuare retest multipli anche se provenienti da fonti diverse (es. la spesa di un punto Willpower)

Rinuncia

E' sempre possibile per un giocatore decidere di ritirarsi dalla sfida e perdere automaticamente lo scontro. Questo non comporta alcuna spesa di tratti Abilità, anche se si risolve con una sconfitta per il personaggio in questione

Sfide Multiple e Turnistica

Nel caso di sfide multiple, si stabilisce un ordine di azione determinato dal numero di tratti posseduti. Inizia per primo il giocatore con il numero maggiore di tratti Destrezza, a meno che situazioni particolari non modifichino questo criterio (ad esempio l'uso della disciplina Velocità o la scelta di ritardare un'azione). Un turno di gioco dura all'incirca tre secondi, in cui ogni personaggio coinvolto è in grado di muovere tre passi e compiere un'azione immediata (azioni che richiedono più tempo impegnano il personaggio per più turni). Un personaggio può in qualsiasi momento richiedere l'esigenza di una turnistica precisa se la situazione lo richiede. In caso contrario tutto si svolge in tempo reale.

Modificatori ai Tratti

Talvolta la situazione modifica la capacità di un personaggio di eseguire al meglio certe azioni. Essere sorpresi alle spalle, ad esempio, comporta una riduzione di tutti i tratti al valore di uno (rappresenta l'impossibilità di avere una reazione preparata e controllata a ciò che avviene). In ogni caso il master è l'unico a poter stabilire quali modificatori si applicano ad un personaggio e di che natura essi siano.

DISCIPLINE

Le Discipline sono i poteri dovuti alla natura sovranaturale del vampiro, esse sono legate al sangue. Ogni Clan ha 3 discipline di sangue, che lo contraddistinguono dagli altri, sviluppate dal proprio Antidiluviano durante i secoli. Per apprendere Discipline non di sange bisogna macchiarsi della Diablerie ai danni di un membro del

Clair a che ne conosce i suoi segreti. Ci sono però 8 Discipline di base che possono essere apprese da chiunque, anche se con maggiore sforzo ed allenamento esse sono: Animalità, Ascendente, Auspex, Dominazione, Oscurazione, Potenza, Robustezza e Velocità.

ANIMALITÀ

Per un vampiro la supremazia sugli animali può risultare particolarmente facile: la Bestia è di gran lunga superiore a qualunque istinto animale. Basandosi proprio su questa connessione il vampiro può comunicare e controllare gli animali. Invero molti animali trovano questi vampiri "attraenti".

Questa disciplina è praticata dai Ravnos, dai Gangrel, dai Nosferatu e dagli Tzimisce; i Gangrel e i Nosferatu instaurano spesso dei rapporti paritari con gli animali, mentre gli Tzimisce dimostrano la loro superiorità sulle creature inferiori tramite questi poteri. I Ravnos trovano gli animali utili come scout e come pasti durante i loro viaggi nomadi.

Per i retest di Animalismo si utilizza Addestrare Animali.

Animalità Base

Sussurri della Fiera

Guardando negli occhi di un animale e forse producendo qualche verso appropriato (come miagolare o sibilarlo) sei capace di comunicare con la creatura. La tua natura predatoria ti permette di comprendere ed intimidire gli animali. A seconda delle tue inclinazioni puoi trattare gli animali equamente oppure puoi imporre obbedienza. L'animale può non volere obbedirti, ma comunque questo potere ti garantisce come minimo che l'animale sia ben disposto nei tuoi confronti. Anche se l'animale è intrattabile potresti essere in grado di ridurlo alla sottomissione.

Utilizzare questo potere richiede che tu guardi negli occhi della creatura con cui intendi comunicare; se lo sguardo è perso allora devi ristabilirlo prima di poter essere in grado di continuare a comunicare. La maggior parte degli animali comunque continuerà a guardarti fintanto che tu comunichi con loro. Animali che siano senza occhi oppure con una natura troppo semplice mancano di quel minimo di mente o di Bestia, e per cui potrebbe risultare molto difficile comunicarci. Questo potere funziona al meglio con i predatori, gli uccelli maggiori, i rettili ed i mammiferi.

Puoi comunicare con un animale senza bisogno di alcun test. Se però vuoi impartire dei comandi allora devi battere l'animale in uno scontro Sociale; gli animali hanno dai 6 agli 8 tratti Sociali (decisi dal Narratore) per questo tipo di scontri. Se vinci lo scontro puoi contare sull'obbedienza dell'animale per il resto della sera. Molti animali mancano dell'intelligenza necessaria per portare a termine compiti molto complessi oppure condizionali ma possono eseguire compiti semplici come riportare qualcosa, seguire qualcuno oppure fare la guardia ad un posto.

Richiamo

Emettendo un ringhio o simile puoi richiamare degli animali

al tuo fianco. A seconda di come emetti il verso puoi convocare tutti gli animali di un particolare tipo oppure soltanto alcuni. Le creature si affrettano per rispondere al tuo Richiamo, pronte ad aiutarti oppure semplicemente a fornirti nutrimento. Sebbene le creature convocate da questo potere non cadano immediatamente sotto il tuo controllo esse sono come minimo favorevolmente ben disposte nei tuoi confronti.

Devi spendere un Tratto Sociale per ogni animale che vuoi convocare. Solamente gli animali che odono il tuo Richiamo accorreranno da te; non puoi richiamare un uccello dall'altra parte della città ne puoi richiamare un animale che non ha udito. Puoi essere specifico nella maniera che desideri riguardo alle categorie di animali. Ad es. puoi richiamare tutti i topi di una certa area, oppure solamente i topi bianchi oppure ancora solamente quel singolo topo che "conosci". Gli animali convocati con questo potere potrebbero impiegare del tempo per arrivare. Il tuo Narratore può darti delle "carte" per rappresentare i tuoi animali o i tuoi sciami. Gli animali così convocati rimangono fintanto che non sono attaccati o non si sentono minacciati (ognuno secondo la propria natura; un ratto si sentirà sicuramente minacciato dal movimento di troppe persone nell'area) oppure fintanto che la scena non termina. Puoi usare altri poteri di Animalismo per comandare e controllare gli animali così convocati.

Animalità Intermedio

Ammansire la Bestia

Toccando (di sorpresa oppure con un Test Fisico) o guardando negli occhi di una vittima puoi proiettare l'aspetto pauroso della tua natura predatoria. La tua Bestia viene utilizzata per dimostrare la tua supremazia, impaurendo tanto gli animali quanto gli umani. Senza il fuoco di potenti emozioni il soggetto diventa apatico. Diversi vampiri utilizzano sistemi diversi. I Nosferatu cercano di spingere verso il lassismo le proprie vittime, mentre i Gangrel e gli Tzimisce le terrorizzano fino alla sottomissione. A prescindere dal modo il risultato è comunque uguale; ogni vampiro sceglie il proprio stile. Non è necessaria nessuna vocalizzazione, solamente il tocco oppure il contatto visivo.

Devi sfidare la tua vittima con un Test Sociale per utilizzare questo potere. Se riesci la vittima non può più utilizzare i Tratti Forza di Volontà e sarà sottomesso al Cainita per il resto della sera. Utilizzi ripetuti di questo potere sulla stessa vittima non sono cumulativi.

Puoi anche sottomettere la Bestia di un vampiro, anche se con difficoltà maggiore. Devi spendere un Tratto Forza di Volontà prima di effettuare il Test Sociale. Se hai successo il vampiro subisce gli effetti sopra descritti.

Alternativamente puoi utilizzare questo potere su un vampiro in frenesia. Devi spendere un Tratto Forza di Volontà ed effettuare un Test Sociale con il vampiro in frenesia. Se hai successo il vampiro ritorna immediatamente alla lucidità invece di soffrire gli usuali effetti del potere.

Non puoi utilizzare questo potere su te stesso.

Sottomettere lo Spirito

Guardando negli occhi un animale puoi muovere la tua

coscienza all'interno del suo corpo, prendendone completamente il controllo. Il tuo spirito mette da parte lo spirito più debole dell'animale, mentre il tuo corpo cade a terra in uno stato comatoso. Anche se sei influenzato dalla natura dell'animale puoi ancora utilizzare il tuo intelletto e persino alcuni dei tuoi poteri. Sei limitato dai limiti fisici del corpo che possiedi; le tue Discipline fisiche non aumentano e non hai le capacità di parlare o di manipolare gli oggetti se normalmente l'animale non possiede queste capacità. Però puoi utilizzare le abilità naturali dell'animale come gli artigli, le ali, il veleno o le branchie. Non esiste nessun limite per poter esercitare questo possesso. Puoi muoverti liberamente, persino alla luce del sole, senza preoccupazioni per la tua forma vampirica. Se il tuo corpo animale soffre delle ferite la tua forma vampirica soffre dello stesso ammontare di ferite; se l'animale è ucciso tu fai ritorno al tuo corpo ed entri immediatamente in Torpore. Puoi abbandonare il corpo dell'animale da una qualunque distanza fintanto che sei cosciente. Devi annunciare questa intenzione all'inizio del turno e sopravvivere fino alla fine del turno (se ti trovi in combattimento oppure in un'altra situazione pericolosa). Lasciare il corpo di un animale non richiede un'azione e quindi puoi agire normalmente durante il turno in cui lo annunci. Se vieni ferito durante questo turno devi fare un Test Semplice. Un pareggio significa che rimangono in te delle abitudini animali per il resto della scena, mentre se perdi entri immediatamente in Frenesia. Qualunque sia il risultato del Test ritorni alla tua forma cainita automaticamente.

Se la tua forma vampirica viene distrutta mentre "abiti" il corpo di un animale puoi cercare di rimanere in quel corpo. Ad ogni alba devi riuscire in un Test Semplice (vinto o pareggiato). Se perdi il tuo spirito viene espulso dal corpo e si perde per sempre nel reame astrale. Quindi avrai solamente un breve periodo di sopravvivenza.

Per usare questo potere devi guardare negli occhi dell'animale che intendi possedere (se l'animale non ha occhi non puoi possederlo). Poi devi spendere Trattati Sociali per completare la possessione. Più Trattati Sociali spendi più la possessione sarà complessa, permettendoti anche di utilizzare altre Discipline mentre possiedi il corpo.

Una volta che hai utilizzato questo potere soffri di alcune abitudini o istinti dell'animale che hai posseduto. Per ogni Tratto Sociale speso per completare la possessione soffri di un Tratto Negativo Ferales. Questi Trattati Negativi permangono fintanto che non sei riuscito a superare le abitudini animali spendendo Trattati Forza di Volontà. Devi spendere 1 Tratto Forza di Volontà per ogni Tratto Negativo che intendi rimuovere. Devi interpretare le "maniere" animali, anche dopo essere ritornato nel tuo corpo fintanto che non le hai superate spendendo Trattati Forza di Volontà. Questo recupero può essere graduale (non devi spendere tutti i Trattati Forza di Volontà necessari in una sola volta).

Trattati Sociali spesi ed effetti

- 1 -> possessione semplice
- 2 -> puoi usare Auspex
- 3 -> puoi usare Ascendente ed Animalismo
- 4 -> puoi usare Demenza e Dominazione*
- 5 -> puoi usare Chimerismo, Necromanzia e Taumaturgia

N.B. *attenzione però alla capacità di parlare, assente

nella stragrande maggioranza di animali.

Animalità Avanzato

Estrarre la Bestia

La tua padronanza della Bestia Interiore è superba. Tramite la tua affinata conoscenza della natura di predatore e la tua capacità di influenzare gli altri puoi Estrarre la tua Bestia per mandare gli altri in Frenesia. Animali e ghouls sono i bersagli migliori per questo potere, trasformandoli in macchine per uccidere, ma chiunque ne può comunque essere oggetto.

Devi essere sull'orlo di una Frenesia per utilizzare questo potere, che prende il posto di qualunque Test di Virtù. Invece fai un Test Sociale contro un qualunque individuo che sia nella tua linea di visuale. Utilizzare questo potere non costa un'azione; puoi cercare di usarlo in un qualunque momento in cui sei sull'orlo di una Frenesia. Se vinci la tua Frenesia è trasferita. La vittima cade in Frenesia immediatamente ed inizia a manifestare alcuni lati tipici delle tue maniere o del tuo modo di parlare (il tutto deve essere interpretato. Tipicamente un personaggio con l'abilità di Investigare può riconoscere queste maniere come tue). La vittima rimane in una normale Frenesia, mentre tu rimani calmo ed immune dalla Frenesia fintanto che il potere dura. Se però la vittima dovesse morire la Bestia urlante ritornerà da te immediatamente costringendoti ad un Test di Virtù oppure a riutilizzare questo potere immediatamente. Se perdi il Test Sociale per usare il potere vai immediatamente in Frenesia senza Test di Virtù e non puoi ricorrere alla Forza di Volontà. Fintanto che il potere dura tu rimani placido e tranquillo. Se però la vittima scompare dal tuo campo visivo tu hai perso la tua Bestia, e subisci gli stessi effetti di Ammansire la Bestia (Sottomesso x2 e non puoi utilizzare la Forza di Volontà). Devi trovare la vittima e "convincere" la Bestia a ritornare da te commettendo qualcosa di mostruoso oppure uccidendo la vittima, cosa che fa automaticamente ritornare la Bestia.

ASCENDENTE

A molti sembra che i vampiri trasudino un'aura di fascino o intimidazione. Ma per i maestri di Ascendente le emozioni sono solo uno strumento con cui giocare. Dato che molti cainiti sopravvivono manipolando la società mortale, l'abilità di controllare e dirigere le emozioni è molto utile.

La disciplina di Ascendente è comune tra i clan Brujah, Seguaci di Set, Toreador e Ventruel. I Brujah la utilizzano per aizzare le folle, mentre i Seguaci di Set la usano per influenzare occultamente i loro "clienti". I Toreador coltivano un'aura di bellezza artistica, mentre i Ventruel la utilizzano per governare i loro "soggetti".

A differenza di Dominazione, che influenza la mente razionale direttamente, Ascendente influenza le emozioni, quindi è un modo di controllo più sottile. Di converso le vittime di Ascendente sono meno prevedibili di quelle di Dominazione nelle loro azioni. Inoltre laddove Dominazione richiede che la vittima possa vedere gli occhi del vampiro, Ascendente richiede solo che il viso del vam-

piro sia visibile, ed alcuni poteri non richiedono nemmeno questo.

I poteri di Ascendente utilizzano, solitamente, l'abilità Doti di comando.

Ascendente Base

Soggezione

Alla tua vista le teste si girano. Quando consenti al tuo carisma di brillare attiri l'attenzione naturalmente. Le persone cercano di avvicinarsi, e persino quelle che non ti apprezzano prendono in considerazione ciò che dici. Per qualche istante (cinque, dieci secondi) tutti i personaggi attorno a te dovranno concederti tutta la loro attenzione, senza possibilità di replicare a ciò che dici.

Sguardo Intimorente

Sibilando, scoprendo i tuoi canini e facendo venire alla luce le tue caratteristiche vampiriche puoi terrorizzare i mortali e persino scuotere gli altri vampiri. Sebbene pochi rischierrebbero l'ira di un vampiro arrabbiato, il tuo aspetto va ben oltre questo, portando un terrore soprannaturale nel cuore delle tue vittime.

Effettuando uno scontro Sociale contro il tuo avversario lo terrorizzi. Se vinci il tuo avversario fugge e cerca di evitarti per il resto della scena o per mezz'ora. Se messa alla strette la vittima si difenderà ma cercherà sempre di sfuggirti. La vittima si difende normalmente ma deve rischiare un Punto Abilità aggiuntiva se vuole attaccarti o agire contro di te.

Utilizzare questo potere richiede che tu (in gioco) sibili, mostri i denti e comunque rendi palese il tuo aspetto vampirico. Rappresenta un'ovvia violazione della Masquerade.

Ascendente Intermedio

Affascinare

Quando fai pesare il tuo charme su un individuo divieni quasi magneticamente ipnotico. Le tue vittime trovano le tue maniere irresistibili.

Effettua uno scontro Sociale contro la vittima per Affascinarla. Se hai successo il soggetto è ben disposto nei tuoi confronti e non ti attaccherà né ti insulterà per il resto della scena (o per un ora). Infatti un soggetto prima neutrale vorrà aiutarti e si comporterà come tuo amico; un soggetto che era ostile diverrà neutrale. Se intraprendi un'azione ostile verso la vittima il legame si rompe immediatamente, e non può più essere ripristinato contro lo stesso soggetto nella stessa scena.

Convocazione

Estendendo i tuoi incredibili poteri manipolativi puoi far arrivare gli altri alla tua locazione. Non è necessario che tu veda la vittima né che la vittima veda te; fintanto che conosci il soggetto puoi Convocarlo al tuo fianco. Una volta convocato il soggetto cercherà di arrivare da te con ogni mezzo possibile, completamente inconsapevole della natura soprannaturale del suo desiderio, ed eviterà qualunque situazione che gli potrebbe impedire di soddisfarlo (come ad es. stanze chiuse a chiave o alleati iperprotettivi). L'effetto dura fino al momento in cui la vittima

arriva e ti rende nota la sua presenza.

Per Convocare qualcuno devi chiedere l'assistenza di un Narratore. Informa il Narratore della persona che intendi Convocare, spendendo uno o più Trattati Abilità adeguati, a discrezione del narratore ed in particolare a seconda della distanza da te del bersaglio. Il Narratore allora troverà il soggetto, effettuerà un Test Sociale al tuo posto. Se il Test ha successo il soggetto arriverà da te come descritto precedentemente. Se il Test fallisce il soggetto ha resistito alla Convocazione. In entrambi i casi non hai nessuna conoscenza del risultato del Test, non ci sono dunque garanzie di riuscita. Ovviamente se il soggetto non arriva puoi aspettare 5 minuti e tentare di nuovo una Convocazione.

Puoi convocare solamente qualcuno che conosci almeno un minimo, cioè qualcuno con cui hai avuto precedentemente l'opportunità di parlare almeno qualche minuto oppure che è già stato la vittima di uno dei tuoi poteri di Ascendente.

Se qualcun altro utilizza Convocazione sulla stessa vittima, questa si dirige verso il convocatore con la generazione più potente. Se più convocatori hanno la stessa generazione allora la vittima si dirige verso colui che ha usato Convocazione per primo. Se due vampiri con la medesima generazione utilizzano Convocazione sulla stessa vittima nello stesso momento il Narratore deve far fare un Test Sociale ai due. La vittima si dirigerà verso il vincitore del test.

Nel caso in cui Convocazione sia utilizzata su un'identità falsa (come quelle create tramite Maschera dei Mille Volti), il potere influenzerà comunque la persona reale. Se più individui utilizzano la stessa falsa identità la prima Convocazione fa arrivare l'individuo più vicino, e le successive faranno arrivare sempre lo stesso individuo.

Ascendente Avanzato

Maestà

La forza della tua personalità fa sì che anche i più risoluti tremino. Quando utilizzi Maestà le teste girano, i cuori si infrangono e le spine dorsali cedono. Nessuno vorrebbe sfidarti o rischiare la tua ira, in quanto la tua aura è senza eguali.

Spendendo un punto di Forza di Volontà attivi Maestà per una scena od 1 ora. Puoi rappresentare questa attivazione tenendo le tue braccia larghe dai fianchi, oppure tramite una carta speciale o un fiocco. Fintanto che Maestà è attivo nessuno può attaccarti o insultarti se si trova a meno di 3m da te ed è in grado di vederti. Un soggetto può cercare di liberarsi dalla Maestà spendendo un punto di Forza di Volontà e vincendo un Test Sociale. Un fallimento indica che lo stesso soggetto non può liberarsi dalla Maestà per il resto della scena.

Se tu attacchi o intraprendi una qualunque azione ostile la tua aura si dissolve automaticamente ed immediatamente, mentre coloro che ti osservano sono sorpresi ed adirati. Puoi comunque utilizzare le tue Discipline Sociali o Mentali fintanto che questo non infligge un danno diretto (puoi Dominare o Affascinare qualcuno) ma un attacco deliberato distrugge la tua Maestà.

I sensi di un predatore devono essere ben sviluppati, per questo molti vampiri affinano i loro apparati a livelli incredibili. Partendo da un semplice ampliamento delle percezioni materiali, i cainiti riescono (con duro allenamento) a superare la barriera della realtà ed a sconfinare nell'astrattezza delle menti e degli spiriti.

Questo potere si contrappone ad Oscurazione e Chimerismo: quando Auspex è attivo, si ha diritto ad una sfida per percepire i poteri attivi delle due discipline sopra menzionate attorno al vampiro. La sfida è disponibile solo se il vostro livello nella disciplina dell'Auspex è superiore o uguale a quello della disciplina nemica da fronteggiare.

Questa disciplina fa solitamente uso delle abilità Investigare ed Empatia.

Auspex Base

Sensi amplificati

Questo potere amplifica, quando lo desideri, i tuoi sensi oltre i limiti umani. Puoi affinare un unico senso oppure tutti assieme, duplicando per ognuno la normale efficacia.

Per quanto questo ti permetta di notare particolari altrimenti impercettibili, ti espone anche al rischio di shock temporanei: un colpo di pistola, un lampo di luce possono incapacitare i tuoi sensi per qualche attimo, stordendoti per un turno.

NOTA per il live: l'attivazione di questo potere si indica agli altri giocatori tenendo il proprio pollice sull'organo sensoriale amplificato.

Percezione dell'aura

Osservando attentamente un soggetto, puoi carpirne l'aura luminosa che circonda ogni creatura. L'interpretazione delle sfumature di colore possono guidarti attraverso le emozioni, i pensieri e la natura del bersaglio. L'utilizzo di questa disciplina è notevole, dato che devi contemplare il soggetto con un'intensa concentrazione. Devi essere in grado di vedere il bersaglio per poter utilizzare questo potere. Si esegue una sfida mentale senza possibilità di retest e, in caso di vittoria, potrai formulare una di queste domande al soggetto:

- qual'è il tuo stato emotivo attuale?
- che tipo di creatura sei (umano, vampiro, licanthropo etc. ammesso che tu conosca l'aura della razza in questione)?
- sei sotto l'effetto di qualche forma di magia?
- hai commesso diablerie?
- L'ultima cosa che hai detto era una bugia?

Questo livello di Auspex ti permette anche di individuare forme astrali o spiriti: se ne sospetti la presenza puoi eseguire una sfida mentale e, in caso di vittoria, individuare le eventuali entità.

Auspex Intermedio

Tocco degli spiriti

Tutti gli esseri lasciano una traccia dei propri pensieri

e delle proprie emozioni dovunque vanno. Con questo potere, puoi leggere questi tracciati psichici dagli oggetti che altri hanno toccato o che sono legati ad eventi dalla forte carica emotiva. Un semplice tocco ed un attimo di concentrazione sbloccano un insieme di immagini e sensazioni, che possono guidarti attraverso il passato dell'oggetto. Da notare che puoi usare questo potere solo su oggetti o luoghi e non su umani, vampiri o altre creature viventi.

Toccando un oggetto e spendendo un tratto abilità adeguato per un intero turno di concentrazione puoi porre una domanda al narratore tra le seguenti:

- Chi è stata l'ultima persona a toccare questo oggetto?
- E' stato usato in una situazione di grande carica emotiva, come un omicidio, un'avventura passionale o un lampo di follia?

- Quale emozione guidava colui che lo ha impugnato? Le risposte solitamente giungono sotto forma di un'immagine o un'impressione, mai con assoluta precisione: sta a te interpretarle. Un'ultima nota: la forte carica emotiva che ti viene trasmessa, a discrezione del narratore, può stordirti ed influenzarti per il resto della scena.

Telepatia

Proiettando i tuoi sensi all'esterno puoi penetrare il velo della razionalità nelle menti altrui, attingendo direttamente dai loro pensieri. Puoi sintonizzarti con la mente di chiunque riesci a vedere, mandando e ricevendo concetti che ognuno "sente" nella propria mente.

Per utilizzare Telepatia devi vincere uno scontro Mentale con il soggetto. Il bersaglio può concedere la vittoria volontariamente, ma non c'è modo di identificare chi stia cercando il contatto mentale a meno che l'utilizzatore non scelga di identificarsi. Devi anche spendere un turno concentrandoti sulla persona in questione. Se vinci il test hai stabilito un legame che ti permette di inviare messaggi o ascoltare i pensieri fintanto che questo legame viene mantenuto. Puoi inviare un susseguirsi di frasi che il bersaglio riceve come un concetto singolo, oppure prelevare dei pensieri dalla vittima ponendo una domanda e pretendendo una risposta veritiera. I segreti che legittimamente puoi apprendere sono tutti quelli descritti sotto Percezione dell'Aura più i seguenti:

- qual è l'aspetto della persona, del luogo o dell'oggetto di cui stai parlando?
- qual è il nome della persona, del luogo o dell'oggetto di cui stai parlando?
- cosa hai omesso nella tua risposta ad una domanda (se è stato omesso qualcosa)?
- qual è la vera risposta ad una domanda rispetto alla quale hai mentito?
- quali memorie hai rispetto ad un argomento (a scelta di chi interroga) della conversazione attuale?

Se comunque interroghi un soggetto non consenziente devi effettuare un test per ogni domanda; in caso contrario non occorre eseguire test aggiuntivi.

Con uno sforzo puoi penetrare più a fondo nella mente altrui, permettendoti di scoprire segreti maggiori. In questo modo puoi porre domande più dettagliate rispetto a quelle normalmente poste con l'utilizzo di Telepatia. Spendendo un tratto Abilità adeguato dopo aver stabilito un contatto telepatico puoi porre le seguenti domande ed aspettarti una risposta sincera:

- qual è uno dei tuoi Svantaggi o Trattati Negativi (a scelta

dell'interrogato), se vi sono?
- qual è una tua Deviazione Mentale (a scelta dell'interrogato), se vi sono?

Ogni domanda richiede un Test Mentale Statico contro i Tratti Mentali della vittima, e la vittima non può concedere la vittoria - ti stai introducendo profondamente nella mente, la quale reagisce automaticamente in difesa.

A discrezione del Narratore Telepatia può scoprire gli utilizzi più maldestri di Dominazione, specialmente di Oblio della Mente, ma sempre con gran sforzo. Per fare questo comunemente occorre stabilire un contatto ed iniziare a porre domande come descritto sopra: un secondo Test Mentale Statico contro i Tratti Mentali del soggetto ti può permettere di individuare dei buchi nella memoria oppure delle ricostruzioni poco accurate.

La comunicazione tramite Telepatia procede tramite impulsi, flash e sensazioni, e non richiede un linguaggio comune, cosicché anche persone che parlano idiomi differenti si possono capire. A discrezione del Narratore i soggetti non abituati all'assalto improvviso della Telepatia possono ritrovarsi momentaneamente storditi o disorientati dai pensieri che vengono proiettati. Telepatia può anche essere utilizzata semplicemente per "spionaggio" (eavesdrop): sondare gli altri è un'attività silenziosa e per la maggior parte delle volte non individuabile, a meno che un altro personaggio con Telepatia non stia cercando di inserirsi nel collegamento (facendo in questo caso un Test Mentale Statico contro il primo utilizzatore di Telepatia). Questo "spionaggio" può essere fatto solamente per i pensieri superficiali. Attenzione comunque: se cercate di andare più a fondo senza autorizzazione il soggetto può fare un Test Mentale Statico spendendo un punto di Forza di Volontà, per costringervi a rompere il collegamento.

Puoi utilizzare la tua Telepatia solo su un soggetto alla volta, ma questo non preclude ad altri di utilizzare la loro Telepatia su di te. Se contatti un soggetto e poi utilizzi la tua Telepatia su di un altro allora il primo collegamento collassa e deve essere ristabilito.

Utilizzare Telepatia su di un essere sovranaturale è un esercizio stressante e richiede la spesa di un Tratto Abilità adeguato. Questo Tratto deve essere speso prima di effettuare il Test Mentale per stabilire il contatto.

Telepatia funziona solo con esseri che abbiano dei pensieri coscienti. Questo potere non ha effetto ne sui costrutti che non abbiano consapevolezza di se ne sui normali animali.

Auspex Avanzato

Proiezione Psicica

Non più confinato nel piano materiale puoi proiettare i tuoi sensi e la tua consapevolezza al di fuori del tuo corpo. Così slegato la tua coscienza vaga su diversi piani di pensiero, permettendoti di spiare in qualunque parte del mondo in forma di spirito. Senza più le preoccupazioni della materia, puoi facilmente passare attraverso qualunque barriera fisica e muoverti alla velocità del pensiero verso qualunque posto della Terra, al di sotto dell'orbita lunare.

Mentre i tuoi sensi sono proiettati il tuo corpo giace comatoso, inconsapevole di ciò che gli accade intorno. La tua forma psichica non si stanca per il viaggio, né

può essere ferita o bloccata dal mondo fisico; inoltre sei completamente invisibile ed intangibile, incapace di influenzare qualsiasi cosa fisica. Comunque la tua forma psichica può sempre percepire l'ambiente circostante, ed anche utilizzare gli altri poteri di Auspex. La tua forma immateriale è legata al tuo corpo materiale da una corda d'argento, una sorta di cordone ombelicale che ti impedisce di perderti nei reami degli spiriti.

Proiettare i tuoi sensi in questa maniera richiede la spesa di un Tratto Forza di Volontà. Puoi rimanere in forma psichica fintanto che vuoi, anche se il sorgere del sole sul tuo corpo materiale può far sì che tu cada addormentato. Inoltre spendendo un ulteriore Tratto Forza di Volontà puoi manifestarti per un turno come una presenza intangibile ma visibile, permettendoti di essere visto ed udito normalmente. Mentre sei manifesto puoi utilizzare qualunque Disciplina Mentale o Sociale spendendo un Tratto Abilità (adeguato alla disciplina scelta) prima di attivare un qualunque potere e fare i relativi test (con le relative spese). Non puoi comunque, neppure con l'utilizzo di poteri mentali - come, ad esempio, le vie taumaturgiche - danneggiare fisicamente gli appartenenti al piano materiale.

Mentre sei manifesto appari come una forma idealizzata di te stesso, con tutti i tuoi averi anche se gli oggetti materiali non ti seguono. Anche se visibile rimani sempre intangibile e quindi immune a tutte i danni dalle fonti materiali come il sole, gli artigli, il fuoco o le armi mondane (anche se il tuo corpo comatoso può sempre essere ferito). Mentre sei in forma astrale non puoi possedere altri corpi, neanche se possiedi quest'abilità grazie a Dominazione.

Puoi interagire normalmente con gli altri esseri in forma astrale, conversando ed utilizzando le Discipline Mentali o Sociali. Puoi anche cercare di ferire gli altri viaggiatori astrali attaccando la loro corda d'argento. Questi combattimenti astrali utilizzano Test Mentali, con i danni che costringono a perdere Tratti Forza di Volontà. Quando un combattente astrale ha finito i propri Tratti Forza di Volontà la sua corda d'argento si rompe e lui si perde nel reame degli spiriti. Da qui lo spirito può viaggiare più profondamente raggiungendo altri luoghi (come l'Umbra Profonda o i Reami) oppure può continuare a viaggiare fintanto che non trova un modo per far ritorno al suo corpo materiale. Alcuni spiriti così intrappolati non fanno mai ritorno, catturati o divorati da mostruosità che vivono sul piano astrale.

Mentre sei astrale la tua coscienza esiste in una proiezione materiale del mondo materiale. Non puoi vedere o interagire con i Wraith, gli Spiriti o i Garou, a meno che non trovi un modo per viaggiare o percepire gli altri reami spirituali. Allo stesso modo la tua forma astrale è intangibile ed invisibile per loro, a meno che tu non ti manifesti nel mondo materiale.

CHIMERISMO

I Ravnos illusionisti dell'India vivono in un mondo di sogni ed illusioni.

Coerentemente alla loro filosofia, lo stesso mondo materiale e solo una fantasia passeggera. Di conseguenza esercitano il loro potere sulle percezioni, modellando

essi stessi le illusioni e creando sogni a loro piacere.

Con la disciplina Chimerismo, i Ravnos richiamano le energie dei sogni e delle illusioni, dando loro forma ed effimera consistenza. Nonostante attraverso questi poteri si possa evocare pressoché qualsivoglia illusione che venga in mente all'evocatore, gli effetti prodotti e le cose riprodotte risulteranno comunque verosimili all'occhio della vittima.

Una volta raggiunta una certa padronanza, il Vampiro può conferire a tali illusioni una certa sostanza, in modo tale che esse possano anche causare danni agli altri.

Le illusioni create attraverso Chimerismo svaniscono solo se disperse dal loro creatore o qualora egli cessi di concentrarsi sulle sue creazioni, o qualora vengano dissipate da un avversario che, esercitando una notevole presenza di spirito e quadratura mentale, non creda alla loro esistenza ma agisca in modo da dimostrare la loro natura illusoria (es: attraversando un illusorio muro o valicando un immaginario baratro)

Le illusioni prodotte attraverso tale potere possono solo creare, non rimuovere elementi dalla scena (potranno quindi aggiungere un elemento, ma non far sì che un elemento divenga invisibile).

Chimerismo può al massimo celare qualche caratteristica ma non rimuovere parti specifiche (es: se su un oggetto è incastonata una pietra, potrà alterarla, non rimuoverla). Inoltre ogni illusione costituisce un singolo oggetto. Un solo utilizzo di Chimerismo non può creare una moltitudine di sensazioni o oggetti. Le illusioni chimeriche devono necessariamente essere oggetti o effetti sensoriali definiti e distinti dai soggetti che si vuole incantare – vestiti creati con chimerismo possono nascondere il reale aspetto di qualcuno, ma un paletto in tal modo creato non può improvvisamente materializzarsi nel petto di qualcuno (nonostante potrebbe, una volta evocato, sembrare conficcato proprio lì) –

Abilità utilizzata per ritestare: Sotterfugio, idem quando si tenta di scherzare, raggirare e raggirare.

Chimerismo Base

Fuoco Fatuo

Puoi creare una breve e statica illusione che agisce su un singolo senso. Puoi far apparire una rosa nella tua mano, far sì che qualcuno oda un vento leggero o provi sulla pelle il ruvido contatto della carta vetrata. Tale illusione non ha reale sostanza e non può pertanto limitare o arrecare danno alle vittime, ma può sicuramente confonderle e ingannarle. Le illusioni non possono muoversi in alcun modo, nonostante tu possa tenere in mano e muovere un'illusione così creata: l'illusione di una persona così creata non potrà camminare o muoversi, mentre puoi tranquillamente impugnare e brandire un coltello illusorio.

E' necessario spendere un Will Power e vincere la tua vittima in un test Sociale al fine di creare l'illusione, illusione che perdurerà fintantoché l'evocatore non avrà lasciato l'area o finché qualcuno non tenta di provare l'irrealtà della stessa (es: tentare di toccare la rosa, indagare più attentamente l'ara e percepire quindi assenza di vento, etc..). Anche l'incantatore stesso può dissipare l'illusione a suo piacimento.

Fare questo è immediato e non richiede azioni

Fata Morgana

Le tue illusioni coinvolgono tutti i sensi. Nonostante non sia ancora in grado di recare danno o far sì che esse interagiscano fisicamente con le vittime, l'incantatore può generare costrutti statici che sembrano reali per qualsiasi senso egli scelga di influenzare. In pratica, puoi creare un muro che appaia solido, che risulti compatto al tatto e che odori di polvere o vernice, ma che in effetti non ha reale sostanza e potrebbe quindi essere attraversato senza problemi. In alternativa puoi decidere di creare illusioni prive di talune caratteristiche a tua discrezione (es: puoi far credere ad una persona che tu possieda una rosa e con essa le stia accarezzando la guancia, provocandole la sensazione dei petali contro la pelle, nonché il suo profumo, senza di fatto avere in mano una rosa o aver dato a tale illusione anche la forma viva della rosa). Tali illusioni sono ancora incapaci di movimenti indipendenti.

E' necessario spendere un Willpower ed un Punto Sanguine per creare una simile illusione, vincendo quindi la tua vittima in uno scontro Sociale. Tali illusioni soggiacciono alle stesse condizioni di Ignis Fatuus quanto a persistenza.

Chimerismo Intermedio

Apparizione

Non più confinate a mere immagini statiche, le illusioni che puoi ora creare l'evocatore non solo coinvolgono tutti i sensi, ma possiedono anche capacità proprie. In prima battuta devi creare un'illusione utilizzando uno dei due poteri inferiori di Chimerismo, quindi puoi conferirle una parvenza di vita. Persone possono essere fatte muovere, l'acqua scorrere, la luce splendere in giochi complessi. Puoi anche creare movimenti palesemente strani e bizzarri, come un coltello che fluttua nell'aria minacciosamente o un uomo che va e viene contemporaneamente.

Devi semplicemente spendere un Punto Sanguine per animare l'illusione. Una volta animata, essa potrà muoversi secondo specifici percorsi che tu desideri. Se spendi un turno completo per concentrarti, puoi cambiare questo percorso senza costi extra. Affinché la tua illusione si sostenga, devi essere presente.

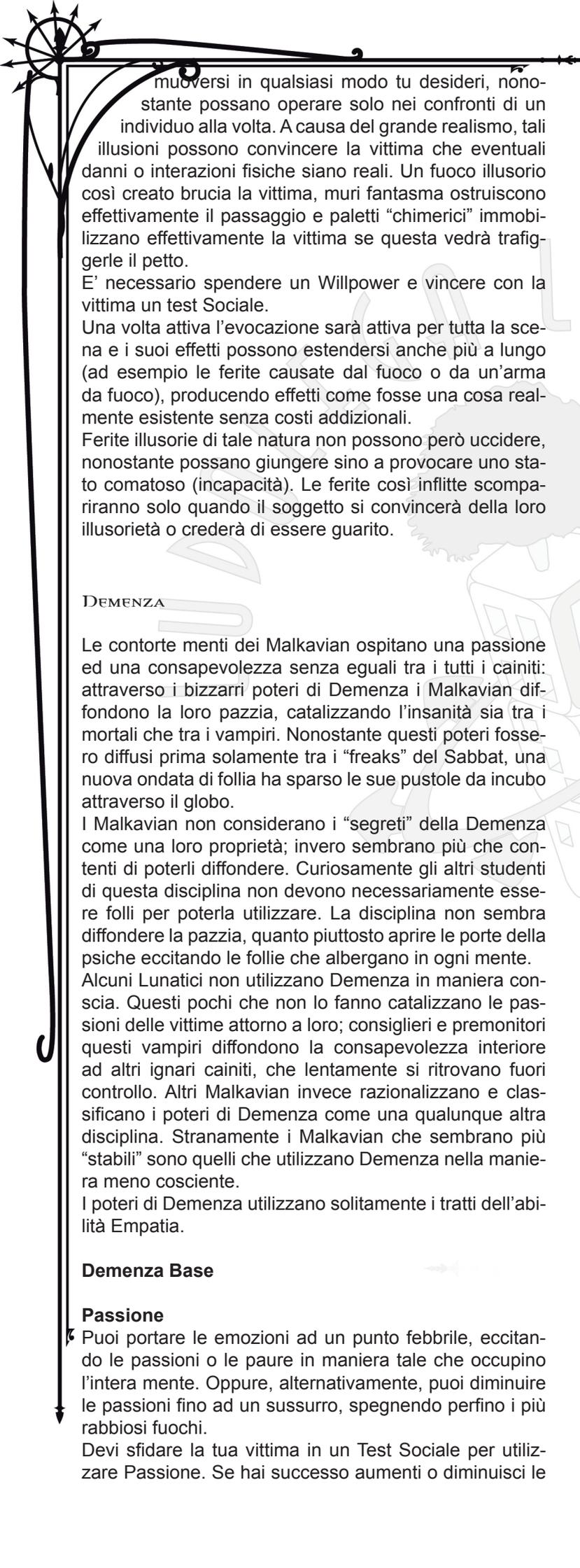
Permanenza

Non hai più bisogno di essere presente per sostenere l'Apparizione. Qualunque illusione che tu crei con Chimerismo può essere oggetto di Permanenza. L'illusione rimarrà fino a che tu non la dissolvi o essa non venga in qualche modo scoperta.

Chimerismo Avanzato

Orrenda Realtà

La tua spaventosa abilità di ingannare si estende direttamente sulla mente della vittima. Concentrando i tuoi sforzi su un individuo, puoi creare illusioni terribilmente realistiche che coinvolgeranno ogni senso e potranno



muoversi in qualsiasi modo tu desideri, nonostante possano operare solo nei confronti di un individuo alla volta. A causa del grande realismo, tali illusioni possono convincere la vittima che eventuali danni o interazioni fisiche siano reali. Un fuoco illusorio così creato brucia la vittima, muri fantasma ostruiscono effettivamente il passaggio e paletti "chimerici" immobilizzano effettivamente la vittima se questa vedrà trafiggerle il petto.

E' necessario spendere un Willpower e vincere con la vittima un test Sociale.

Una volta attiva l'evocazione sarà attiva per tutta la scena e i suoi effetti possono estendersi anche più a lungo (ad esempio le ferite causate dal fuoco o da un'arma da fuoco), producendo effetti come fosse una cosa realmente esistente senza costi addizionali.

Ferite illusorie di tale natura non possono però uccidere, nonostante possano giungere sino a provocare uno stato comatoso (incapacità). Le ferite così inflitte scompariranno solo quando il soggetto si convincerà della loro illusorietà o crederà di essere guarito.

DEMENZA

Le contorte menti dei Malkavian ospitano una passione ed una consapevolezza senza eguali tra i cainiti: attraverso i bizzarri poteri di Demenza i Malkavian diffondono la loro pazzia, catalizzando l'insanità sia tra i mortali che tra i vampiri. Nonostante questi poteri fossero diffusi prima solamente tra i "freaks" del Sabbat, una nuova ondata di follia ha sparso le sue pustole da incubo attraverso il globo.

I Malkavian non considerano i "segreti" della Demenza come una loro proprietà; invero sembrano più che contenti di poterli diffondere. Curiosamente gli altri studenti di questa disciplina non devono necessariamente essere folli per poterla utilizzare. La disciplina non sembra diffondere la pazzia, quanto piuttosto aprire le porte della psiche eccitando le follie che albergano in ogni mente.

Alcuni Lunatici non utilizzano Demenza in maniera conscia. Questi pochi che non lo fanno catalizzano le passioni delle vittime attorno a loro; consiglieri e premonitori questi vampiri diffondono la consapevolezza interiore ad altri ignari cainiti, che lentamente si ritrovano fuori controllo. Altri Malkavian invece razionalizzano e classificano i poteri di Demenza come una qualunque altra disciplina. Stranamente i Malkavian che sembrano più "stabili" sono quelli che utilizzano Demenza nella maniera meno cosciente.

I poteri di Demenza utilizzano solitamente i tratti dell'abilità Empatia.

Demenza Base

Passione

Puoi portare le emozioni ad un punto febbrile, eccitando le passioni o le paure in maniera tale che occupino l'intera mente. Oppure, alternativamente, puoi diminuire le passioni fino ad un sussurro, spegnendo perfino i più rabbiosi fuochi.

Devi sfidare la tua vittima in un Test Sociale per utilizzare Passione. Se hai successo aumenti o diminuisce le

emozioni della tua vittima. Se le incrementi allora il bersaglio risulterà estremamente irascibile, una bomba pronta ad esplodere. Se le plachi, invece, verserà in uno stato di assoluta pacatezza e sottomissione. In entrambi i casi il bersaglio deve interpretare la nuova condizione. La Passione dura per una scena o per un quarto d'ora. Utilizzi successivi di questo potere sullo stesso individuo non sono cumulativi. La fonte di queste passioni non è immediatamente individuabile, sebbene alcuni vampiri anziani possano essere a conoscenza dei trucchi mentali dei Malkavian, riuscendo a fare delle deduzioni corrette se improvvisamente qualcuno diviene maniaco o ignavo.

Confusione

Incubi spaventosi inseguono il tuo bersaglio. Il mondo immaginario sembra divenire reale tramite rumori improvvisi o movimenti visti con la coda dell'occhio. La vittima si ritrova distratta da improvvise apparizioni, sovente partorite dalle sue stesse paure o dai suoi sensi di colpa. Sebbene tu non possa avere controllo su queste apparizioni puoi decidere quale dei 5 sensi colpire, e con un'esposizione continua la tua vittima può scivolare nella pazzia in quanto queste apparizioni infestano la sua mente cosciente.

Devi spendere un Tratto Sangue e sfidare la tua vittima in un Test Sociale per utilizzare questo potere. Occorre sfidare il soggetto in un Test Mentale: se hai successo il soggetto sperimenta incubi successivi ed intermittenti. A discrezione del master, da quel momento in poi fino alla fine della sera, il soggetto soffrirà ad intermittenza di questa specie di schizofrenia: ai fini del gioco, in quelle situazioni, sarà da considerarsi come a Tratti Dimezzati. Il cambiamento non è immediatamente evidente e la vittima deve interpretare i suoi nuovi terrori.

Demenza Intermedio

Occhi del Caos

Scrutando le trame puoi trovare la saggezza nelle fratture della realtà. La tua consapevolezza interiore si estende a trame apparentemente casuali e al caos delle probabilità. Osservando le connessioni tra gli eventi intorno a te puoi alle volte discernere un unico disegno; osservando come si comportano le persone puoi scoprire le loro motivazioni e segreti.

Puoi scovare i motivi profondi che animano una persona osservando le più semplici delle sue azioni. Devi guardare il soggetto per un turno intero, concentrandoti sulle sue azioni e sui suoi movimenti. Poi devi sfidarlo in un Test Mentale. In caso di vittoria avrai una visione, sempre astratta e vaga, di quale sia la natura e la storia recente – in maniera estremamente generale – del bersaglio.

Guardando gli accadimenti casuali intorno a te puoi avere delle rivelazioni sulla tua situazione attuale. Se spendi un turno completo nell'osservare le circostanze, spendi un Tratto Abilità adeguato ed ottieni una vittoria in un Test Mentale, puoi avere una visione di ciò che accadrà durante quella scena (in maniera, ancora una volta, assolutamente non chiara, ma composta di immagini confuse).

Perdere una sfida mentre utilizzi Occhi del Caos fa sì

che tu rimanga affascinato dalle trame attorno a te. Considera questa fascinazione come identica allo svantaggio del clan Toreador.

Voce della Follia

Semplicemente parlando ad alta voce alla tua vittima puoi ridurla in uno stato di urlante terrore o furia. Devi rivolgerti alla tua vittima in un tono ragionevole, incoraggiandola a soccombere ai demoni interiori. Tali terrori allora emergeranno, portando la vittima ad un panico incontrollato.

Devi spendere un Punto Sangue. Poi, parlando alla tua vittima per un turno completo, puoi cercare di mandarla in panico. Puoi anche affliggere più persone, fintanto che tutte sono in grado di sentirti. Fai un Test Sociale contro i tuoi bersagli; ognuno di loro che fallisce è portato sull'orlo di una crisi. I mortali fuggono immediatamente come se fossero in preda al Terrore Rosso. I vampiri e le altre creature soprannaturali in grado di andare in Frenesia o similari fanno immediatamente un Test Statico e se falliscono cadono anch'essi preda del Terrore Rosso. Nel caso tu voglia estendere il tuo potere a più persone sarai costretto a fare un Test Statico, per evitare di cadere a tua volta in Frenesia.

Questo stato dura per dieci minuti, a meno che non si spenda un punto Forza di Volontà per farlo cessare dopo un turno. I mortali non ricordano le loro azioni durante questo periodo di terrore.

Demenza Avanzato

Insanità Totale

La follia giace dietro ogni angolo di tutte le menti. Estrando la pazzia dei recessi più profondi delle memorie e delle credenze della tua vittima puoi far sì che essa soccomba all'immane ondata di lunaticità.

Devi ottenere la totale attenzione della tua vittima per tre turni completi; molti Malkavian la ottengono con trucchi improvvisi o azioni bizzarre. Devi spendere un Punto Sangue e sfidare la tua vittima in uno scontro Sociale per turno. Se vinci tutti i Test la vittima inizia a soffrire di 5 diverse Deviazioni Mentali, scelte dal Narratore, per il resto della serata. Questo potere non è cumulativo; non puoi aumentare il numero delle Deviazioni Mentali con un suo utilizzo ripetuto e successivo.

DOMINAZIONE

Molti Cainiti sono creature dotate di una straordinaria forza di volontà che si buttano anima e corpo nelle proprie ambizioni e piegano i mortali ai loro voleri. Per alcuni, tuttavia, la forza di volontà si incanala nel potere di piegare le menti e controllare le azioni altrui. Con uno sguardo penetrante e poche pregnanti parole, Dominazione può causare anche la mente mortale più forte al collasso e forzare addirittura gli altri vampiri ad eseguire i suoi comandi.

Molti poteri di Dominazione nel contatto di sguardi e che la vittima sia in grado di udire (e di comprendere) gli ordini impartiti. Dei semplici occhiali da sole non proteggono da questo potere; finché il soggetto è in grado

di vedere gli occhi del dominatore può esserne influenzato. In ogni caso gli ordini possono essere impartiti silenziosamente attraverso l'uso di Telepatia, fintanto che si mantiene il contatto di sguardi. Dominazione è più comune fra il clan Giovanni, Lasombra, Tremere e Ventrue, che sono più avvezzi ad esercitare la loro autorità sugli altri. Un vampiro di bassa generazione è sempre immune all'utilizzo di Dominazione da parte di un vampiro di generazione più alta. Intimidire o Doti di Comando sono le discipline più indicate per l'utilizzo di Dominazione.

Dominazione Base

Comando

Usando la tua volontà contro un singolo individuo, puoi impartire un singolo ordine e pretendere obbedienza. Una singola parola, anche all'interno di una frase ma particolarmente marcata, diventa un imperativo categorico per la tua vittima. Hai semplicemente bisogno di un contatto di sguardi. Finché la vittima vede i tuoi occhi e sente la tua voce, il comando reca con sé l'autorità del tuo sangue.

Questo comando deve essere semplice e facilmente comprensibile: "Fermati", "Corri", "Scappa", "Urla", "Seguimi" e "Silenzio!" sono tutti esempi accettabili. Il comando non può essere gravemente nocivo e autodistruttivo altrimenti non verrà eseguito. Devi ingaggiare una sfida mentale con il tuo avversario, e in caso di vittoria la vittima deve eseguire l'ordine immediatamente e direttamente. La durata del potere non supera i dieci minuti.

Mesmerismo

Similarmente all'ipnosi, puoi impartire ordini alle tue vittime, anche legati a specifici eventi programmati. Se sei in grado di incrociare gli occhi del soggetto e pronunciare chiaramente il comando, puoi costringerlo a obbedire alla tua volontà. E' possibile impartire a vittime ignare ordini che saranno costrette ad eseguire più tardi. Vincendo una sfida Mentale contro il bersaglio, è possibile inculcare comandi complessi a livello subcosciente, a patto che non siano autodistruttivi. Un comando complesso può essere eseguito immediatamente ("Vai fuori e cattura una vena per me") o impiantati insieme ad un evento scatenante ("Quando il Principe congederà la corte, starnutisci rumorosamente"). Può essere impiantato solo un ordine per volta, e a meno che non vengano utilizzati altri poteri la vittima sarà in grado di ricordare il processo. Impiantare un comando richiede solamente il tempo di incrociare gli sguardi e pronunciare interamente l'ordine che si vuole impartire. Sia l'evento scatenante che il comando devono essere chiari e facilmente comprensibili.

Dominazione Intermedia

Mente Negligente

Il tuo considerevole potere di manipolazione mentale ti permette di influire direttamente sui ricordi della vittima. Incrociando gli occhi del bersaglio, puoi cavar fuori risposte alle tue domande e alterarne la memoria. E' possibile cancellare interi blocchi di ricordi passati oppure colloca-

re false reminiscenze dettate dal dominatore.

Per scoprire, alterare o cancellare un ricordo, è necessaria una sfida mentale contro la tua vittima.

In caso di vittoria, sei in grado di influire su 15 minuti di memoria della vittima. Influire su blocchi addizionali richiede sfide ripetute. Puoi semplicemente cancellare aree di memoria, lasciando un "buco" nei ricordi della vittima, oppure sovrapporre falsi ricordi o alterare piccoli dettagli, a tuo piacimento. Ponendo delle domande precise, inoltre, puoi anche spingere la vittima a enunciare le esperienze presenti nella sua memoria. Finché mantieni il contatto e la vittima non viene disturbata, mantieni il bersaglio completamente alla tua mercè, incapace di muoversi o di resistere al tuo potere ipnotico. Impartire ordini aggiuntivi con altri poteri di Dominazione richiede comunque sfide aggiuntive.

Tramite l'utilizzo di questo potere, non è possibile distruggere le capacità di un soggetto. Certo, si può far dimenticare alla vittima come e quando ha imparato una determinata abilità o capacità, ma tutto quello che si può ottenere è che sia in grado di fare qualcosa senza sapere come e quando ha imparato a farla. *Mente Negligente* è molto più utile per cancellare il ricordo di eventi scomodi (facendo dimenticare a qualcuno di essere stato morso, ad esempio) o per rimuovere le tracce lasciate da altri poteri (rimuovendo dalla vittima il ricordo del processo di *Mesmerismo*, ad esempio). Più dettagliata è la descrizione, più realistico sarà il ricordo della vittima.

Usando *Mente Negligente* infine, è possibile determinare se un ricordo è autentico oppure impiantato da un altro. Vincendo una *Sfida Statica* contro i tratti mentali del precedente dominatore, riesci a scoprire precedenti utilizzi di *Mente Negligente* e rimuovere le alterazioni, ripristinando la memoria originale o sommando alterazione su alterazione. Non puoi usare questo potere su te stesso.

Condizionamento

La profondità della tua influenza mentale è terrificante e terribilmente invasiva. Con il tempo necessario, è possibile strappare via le difese delle menti più determinate, rimuovendo la personalità e la forza di volontà di un soggetto. Devi avere un libero accesso alla tua vittima per molte intere notti per riuscire a demolire le sue resistenze, dopo di che la sua volontà è infranta e la sua mente a totale disposizione dei tuoi capricci.

Ogni notte in cui vuoi utilizzare *Condizionamento* devi ingaggiare una sfida mentale con la tua vittima. Se riesci ad accumulare sufficienti successi (pari alla forza di volontà della vittima) demolisci le difese della sua mente e la trasformi virtualmente in tua schiava.

La vittima perde completamente creatività e autonomia, incapace di svolgere compiti di propria iniziativa, limitandosi a svolgere meccanicamente i tuoi comandi. Non hai più alcun bisogno di sfide per utilizzare *Dominazione* contro una vittima soggetta a questo potere, ed essa guadagna un retest gratuito contro gli utilizzi di *Dominazione* da parte di altri Cainiti.

Una vittima di *Condizionamento* ha una ridottissima parte di libero arbitrio e motivazione, e diversi problemi nel reagire agli stimoli. Come risultato, alcuni soggetti non riescono più a produrre alcunché di artistico o insegnare qualunque cosa; essi perdono la flessibilità e l'iniziativa per intraprendere questo tipo di attività.

Se una vittima assoggettata evita il contatto col suo padrone per sei sessioni di gioco meno una sessione per ogni punto *Willpower* speso (minimo una sessione) il *Condizionamento* è rotto e la il soggetto riacquista la sua personalità. Un drone può essere "deprogrammato" con un successivo uso di *Dominazione*; il soggetto resiste automaticamente, ma se si accumulano sufficienti successi per la riuscita di un nuovo *Condizionamento*, la personalità originale viene ripristinata.

Dominazione Avanzato

Possessione

Nessuna mente mortale è in grado di resistere al potere della tua volontà. Con un tocco, puoi muovere la tua coscienza all'interno di un corpo mortale, prendendo completamente il controllo e sopprimendo la mente della vittima. Per la durata del potere, il tuo corpo giace in uno stato comatoso simile al torpore, mentre la mente del mortale rimane incosciente e inconsapevole di quello che succede.

Una volta toccato un soggetto mortale (vincendo una sfida fisica per afferrarlo, se fosse il caso) devi spendere un punto *Willpower* immediatamente e ingaggiare una sfida mentale per prendere il controllo. Se hai successo, la tua volontà si trasferisce interamente nel soggetto, mentre il tuo corpo giace inerte come una marionetta priva di fili. Devi spendere un tratto *Abilità* per terminare la *Possessione*. Ulteriori punti abilità spesi ti consentono di utilizzare alcune discipline *Sociali* o *Mentali* attraverso il corpo che ti ospita (come mostrato nella tabella).

Durante la *Possessione* fai esperienza diretta di qualsiasi cosa succeda al corpo mortale. Il tuo corpo *Cainita* soffre le stesse ferite e gli stessi danni subiti dal corpo mortale, e se quest'ultimo muore mentre è posseduto cadi immediatamente in torpore. Se vuoi lasciare il corpo ospite, devi dichiararlo all'inizio del turno (durante il quale puoi eseguire le tue azioni normalmente) ma il tuo spirito ritornerà al tuo vero corpo solo alla fine del turno. Dopo di che il mortale riprenderà il controllo sopra il suo corpo (ammesso che sia ancora vivo).

Mentre sei nel corpo mortale non hai alcun limite di distanza da tuo corpo originario. Acquisisci le capacità del tuo ospite; puoi sopravvivere alla luce del sole (a patto che tu riesca a rimanere sveglio). Il corpo tuttavia rimane vulnerabile come qualsiasi altro corpo mortale. Per questa ragione molti vampiri preferiscono utilizzare i propri ghouls per la *Possessione*, più forti e resistenti di molte altre creature.

Se il tuo corpo vampirico è distrutto mentre la tua coscienza risiede altrove, puoi provare a rimanere permanentemente nella tua nuova forma, ma questo richiederà una sfida semplice ad ogni sorgere del sole. Se ne perdi anche soltanto una, il tuo spirito è perso per sempre nel piano astrale. Un corpo posseduto è immune all'*Abbraccio*, dato che il tuo spirito previene il trasferimento della *Maledizione*, e il corpo mortale semplicemente muore.

Possessione

1 tratto: Semplice *Possessione*

2 tratti: Puoi usare *Auspex*

3 tratti: Puoi usare anche *Ascendente* e *Dominazione*

4 tratti: Puoi usare anche *Chimerismo*, *Demenza* e *Animalità*

5 tratti: Puoi usare anche Necromanzia e Taumaturgia

OTTENEBRAMENTO

Il potere esclusivo del clan Lasombra, ottenebramento, evoca e plasma una strana e nauseante oscurità. Questa tenebra è completamente innaturale, capace di attutire i suoni e assorbire le luci, e qualche volta sembra avere una sostanza tangibile. Qualche cainita asserisce che questa oscurità sia un riflesso dell'abisso primordiale prima della Creazione, mentre altri sostengono che scaturisca dall'anima maledetta dei vampiri. Quale che sia l'origine, la capacità di manipolare le ombre è certamente terrificante per chiunque non sia avvezzo a tali manifestazioni.

Ogni vampiro in grado di utilizzare Ottenebramento è in grado di vedere all'interno della sua evocazione automaticamente e senza penalità, ma non nelle evocazioni di un altro cainita capace di utilizzare il medesimo potere. Occulto è la disciplina appropriata per l'utilizzo di Ottenebramento, sebbene le forme d'ombra utilizzate in modo più prosaico (come attaccare o afferrare) dovrebbero utilizzare le appropriate abilità (come Mischia o Rissa).

Ottenebramento Base

Gioco d'Ombra

Puoi esercitare un controllo limitato sulle ombre e l'oscurità preesistenti. A un tuo comando mentale, l'oscurità può divenire più fitta o ritirarsi, allungarsi, muoversi, creare sfarfallii e disturbi. Sebbene sia possibile influenzare un'area limitata d'ombra, la materia creata assume un connotato infernale e disgustoso asservito alla tua volontà sovranaturale.

Attivare Gioco D'Ombra costa 1 punto sangue e dura al massimo per una scena (oppure un'ora, quale che sia la prima a verificarsi). E' possibile influenzare un individuo con le fastidiose e sconcertanti creazioni di questo potere. Se decidi di nascondere te stesso, guadagni un tratto bonus nelle sfide che riguardano le abilità di furtività e di combattimento a distanza. Spingendo le ombre intorno a te in un terrificante manto, guadagni invece un tratto bonus nell'abilità Intimidire.

E' possibile inoltre cercare di strangolare un mortale con tre tratti fisici o meno tramite questo potere. Un mortale soffocato tramite Gioco D'Ombra perde un tratto fisico a turno e successivamente un livello di salute per turno fintanto che la morsa continua a stringere. Un mortale che perde tutti i suoi livelli di salute in questo modo soffoca e muore strangolato.

Ammantare sé stesso tramite Gioco d'Ombra è automatico, ma se si tenta di strangolare qualcuno è richiesta una sfida appropriata (mentale contro fisica).

Manto della Notte

Puoi evocare una nube di oscurità densa come inchiostro, un "blob" che assorbe ogni luce e distorce i suoni. Diffondendosi nell'aria immediatamente, questo globo fa annaspire chiunque rimanga intrappolato all'interno in una sorta di pantano di oscurità densa come pece.

Evocare il potere costa 1 punto sangue, e il globo può arrivare fino a 3 metri di diametro. E' inoltre possibile strangolare i mortali con 5 tratti fisici o meno, come per il

potere Gioco d'Ombra. L'evocatore può muovere la sfera a una velocità eguale alla sua velocità di camminata, a patto che rimanga completamente concentrato su questa operazione.

Dentro il Manto della Notte tutte le fonti di luce tranne il fuoco sono estinte e i suoni risultano smorzati. Tutte le vittime della nube soffrono le penalità dell'oscurità totale. Essi perdono due tratti in ogni sfida e sono costretti ad un singolo retest per ogni sfida effettuata con successo a causa dell'oscurità. Anche gli utilizzatori di Occhi della Bestia e Sensi Amplificati sono affetti, ma essi subiscono un solo tratto di penalità anziché due (ma sono comunque obbligati al retest).

Non è possibile evocare alcun altro potere di ottenebramento all'interno del Manto della Notte. Il potere dura al massimo una scena oppure un'ora, quale sia la condizione che si verifichi prima.

Ottenebramento Intermedio

Braccia dell'Abisso

Dagli angoli oscuri di una stanza o dal buio della notte stesso, puoi evocare quattro arti tentacolari che attaccano o attendono al tuo comando. Far compiere azioni ai tentacoli richiede un elevato grado di concentrazione, è non possibile eseguire altre azioni se non camminare e parlare se si vuole governare i tentacoli. È possibile evocare i tentacoli da una singola ombra, oppure farli apparire da diverse posizioni contemporaneamente.

Attivare il potere costa 1 punto sangue. I tentacoli sono lunghi 3 metri e possiedono 3 tratti fisici, 3 tratti di rissa e 4 livelli di salute. Ogni punto sangue in più speso alla creazione può donare ad un tentacolo 3 metri di lunghezza aggiuntivi o 1 tratto fisico extra.

Una volta creati, i tuoi tentacoli d'ombra permangono per la durata di una scena (o di un'ora, quale che sia la condizione che si verifichi prima) o finché non li disperi o cadi in torpore. I tentacoli possono afferrare, frustare, prendere oggetti e compiere altre operazioni con precisione. Subiscono normalmente i danni dagli attacchi e soffrono la luce del sole e il fuoco allo stesso modo dei vampiri. I tentacoli infieriscono 1 livello di danno letale quando colpiscono un avversario con successo, ma non è possibile combinare alcuna disciplina ad essi, nemmeno Potenza o Robustezza eventualmente possedute dall'evocatore.

Metamorfosi Nera

Vomitando fuori la tua stessa anima impura, riesci a fondere il tuo corpo con la tangibile oscurità che sei in grado di evocare e manipolare. La testa e gli arti sembrano svanire nell'ombra, mentre tenebrose bande striano il tuo corpo e tentacoli d'ombra spuntano dal torso. Chiunque venga toccato da questa orrenda manifestazione percepirà un profondo senso di gelo e strisciante terrore.

E' necessaria la spesa di 2 punti sangue per evocare questo potere. Quattro tentacoli del tutto simili a quelli creati con Braccia dell'Abisso spuntano fuori dal tuo busto e sono considerate come vere e proprie estensioni del tuo corpo. Essi utilizzano i tuoi tratti e le tue abilità, ed è possibile aggiungere i livelli di Potenza o di Robustezza che possiedi (ma non contemporaneamente). E' necessaria una sfida per ogni tentacolo che desidera colpire, ed è possibile dirigerli su bersagli multipli, sem-

pre che siano abbastanza ravvicinati fra loro. Inoltre, per tutta la durata di questo potere, si è in grado di vedere chiaramente e muoversi senza penalità nell'oscurità ordinaria.

Metamorfosi Nera dura una scena oppure un'ora.

Ottenebramento Avanzato

Forma di Tenebra

A questo livello di potere non invochi più la tenebra densa per manipolarla contro i tuoi nemici, ma diventi essa. La tua forma collassa in un contorno oscuro, un sorta di abbozzo umanoide pseudo-liquido di densa oscurità. In questa forma sei in grado di scivolare attraverso piccolissime fessure, fori e fenditure, oltre a vedere perfettamente oltre la normale oscurità.

Attivare il potere costa 3 punti sangue, ed è necessario rimanere in concentrazione completa per tre turni, senza fare nient'altro, per completare la trasformazione. Gli attacchi fisici non possono nuocerti in questa forma, ma subisci regolarmente i danni da fuoco, dalla luce solare o di natura magica. Allo stesso modo non puoi nuocere fisicamente a chi ti circonda, dato che non hai più un corpo materiale. Avvolgendo una vittima, tuttavia, sei in grado di replicare gli effetti di Manto della Notte, causando disorientamento, buio completo e soffocamento. Non sei soggetto alla gravità, e puoi strisciare su qualunque superficie verticale o orizzontale come una sorta di blob liquido ambulante (ma non sei comunque in grado di alzarti in volo. E' possibile utilizzare le discipline mentali in questa forma, compatibilmente alle limitazioni di essere privi del corpo. Non avendo gli occhi, non sei in grado di utilizzare Dominazione, ma puoi utilizzare liberamente Oscurazione per nasconderti, o Auspex ad esempio. Finché perdura la trasformazione, i tuoi punti sangue sono anch'essi collassati in oscurità liquida, e questo ti rende immune dai poteri di Taumaturgia legati al sangue e qualsiasi altro attacco di natura mistica influenzi il tuo sangue. Allo stesso modo, però, ti è impossibile attivare poteri che richiedano la spesa di punti sangue, e inoltre sei particolarmente sensibile alla luce del sole e al fuoco. Sei costretto quindi a retestare tutte le sfide di Rotshrek

OSCURAZIONE

In quanto creature dedite all'intrigo, i cainiti possiedono un'incredibile inclinazione per il sotterfugio ed il raggio. Per qualcuno, però, tale abilità va oltre il normale. Questi vampiri possono effettivamente chiudere la mente delle persone intorno a loro, rendendo difficoltosa l'osservazione e dirigendo l'attenzione altrove. Come risultato il vampiro può rimanere oscurato dall'osservazione, forse estendendo i suoi poteri di occultamento anche agli oggetti o ad altre persone.

I poteri di Oscurazione sono sovente utilizzati dagli Asamiti per le loro missioni di assassinio, e dai Seguaci di Set che scovano preziosi segreti e tengono sotto controllo i loro possedimenti. I Malkavian utilizzano questi poteri per passare inosservati quando indulgono nelle loro follie. Ma i maestri indiscussi di questa disciplina sono i Nosferatu, che utilizzano le influenze

mentali per ottenere informazioni e nascondere il loro aspetto mostruoso.

Dato che Oscurazione occlude la mente dei soggetti, questi non considerano il vampiro ma focalizzano l'attenzione altrove, a meno che non siano forzati. Quindi se un vampiro nascostosi con questa disciplina gira per una stanza, le altre persone lo evitano inconsciamente. Se si siede mentre è nascosto, gli altri ignorano la sedia, prendendone altre o rimanendo in piedi, senza notare né il vampiro né alcuna "sedia misteriosamente vuota". Questo occultamento è in genere rotto se il vampiro interagisce deliberatamente con l'ambiente, prendendo o lasciando cadere qualcosa, parlando a qualcuno, toccando una persona o manipolando gli oggetti. Il livello di attività occultabili varia a seconda dal potere, ed è singolarmente descritto in essi.

L'occultamento creato da Oscurazione coinvolge tutti i sensi in quanto distoglie effettivamente l'attenzione dall'individuo. Così la presenza di un Nosferatu che gira per la stanza utilizzando Presenza Invisibile non è tradita da nessun odore di fognie.

Per rappresentare l'uso di Oscurazione incrocia le tue braccia sul petto indicando con le dita il tuo livello massimo.

La disciplina di Auspex può essere utilizzata per penetrare il velo creato da Oscurazione. Un individuo con Auspex (o con un altro potere di amplificazione sensoriale sovranaturale nel caso non sia un cainita) può individuare un utilizzatore di Oscurazione se lo sta già cercando attivamente. Chi usa Auspex sfida chi usa Oscurazione in uno scontro Mentale. Per ogni livello di differenza tra i livelli massimi di chi usa Auspex e chi usa Oscurazione vi è un bonus per il maggiore pari a 1 nei Trattati Mentali nei casi di parità o tentativi di overbid. Se chi usa Auspex vince riesce a penetrare Oscurazione e a percepire il vampiro normalmente. In caso contrario rimane inconscio della sua presenza.

I poteri di Oscurazione rimangono attivi fintanto che vengono mantenuti tali, e generalmente richiedono uno scarso sforzo da parte del vampiro. Questo potere occultata l'utilizzatore, tutto quello che indossa ed ogni cosa che trasporta. L'abilità di Muoversi Silenziosamente è solitamente utilizzata per questi poteri, in quanto miglioramento del sovranaturale mascheramento.

Chi usa Oscurazione non può utilizzare Trattati Forza di Volontà per retestare nelle sfide contro Auspex (non può semplicemente "voler" essere più occultato).

Oscurazione Base

Manto delle Ombre

Rimanendo immobile e sfruttando una copertura naturale puoi far sì che le linee della tua figura si confondano e divengano difficili da notare. Quando nessuno sta guardando puoi usare una qualche copertura per sparire dalla vista. Fintanto che rimani completamente immobile e silenzioso in un'area coperta dalle ombre o dietro una copertura puoi utilizzare questo potere di Oscurazione. Nessuno, a meno che non usi Auspex (o simili come detto), può notarti. Se ti muovi, parli o interagisci in qualche modo con l'ambiente l'effetto svanisce immediatamente.

Presenza Inosservata

Il tuo potere ti consente di svanire dalla vista e di muoverti rimanendo occultato. Ogni volta che sei fuori dalla vista di qualcuno puoi utilizzare questo potere di Oscurazione. Questo occultamento rimane attivo fintanto che non parli, non produci suoni forti o interagisci con l'ambiente. Puoi rimanere occultato agli altri fintanto che, ad esempio, non apri una porta, non attacchi qualcuno, non usi un potere di Ascendente o non fai cadere un vaso.

Oscurazione Intermedio

Maschera dei Mille Volti

Mutando le percezioni intorno a te puoi far sì che gli altri ti vedano in maniera differente da come sei realmente. Generalmente questo fa sì che le persone non notino le tue particolarità, assumendole invece come medie e non degne di nota. Comunque, concentrandoti, puoi assumere un volto completamente diverso e perfino quello di un'altra persona.

Con Maschera dei Mille Volti le tue caratteristiche sembrano impersonali, e molte volte le persone ti descriveranno in maniera vaga, senza nessun riferimento ai tratti caratteristici. (I Nosferatu e i Samedi trovano questo potere particolarmente utile per assumere l'aspetto di una persona normale).

Spendendo un Tratto Abilità adeguato puoi assumere delle caratteristiche precise, facendo sì che quelli che ti osservano e che non riescono a penetrare la tua illusione vedano, sentano ed odorino la forma che hai scelto. Da notare come questo potere non mascheri niente che tu stia trasportando o indossando, solamente le tue caratteristiche fisiche sono oscurabili. Maschera dei Mille Volti dura fintanto che non vai a dormire, non diventi incosciente, non vai in Torpore o non vieni ucciso.

Continui ad utilizzare i tuoi normali Trattati Sociali quando ricorri alla Maschera dei Mille Volti. Puoi copiare l'aspetto di qualcuno con meno Trattati Sociali liberamente, ma se tenti di farlo con chi ha più Trattati Sociali devi spendere un Punto Sangue per ogni punto di differenza. Se non lo fai la tua illusione in qualche modo manca nel farti apparire come la controparte. Non puoi usare Maschera dei Mille Volti per assumere un aspetto che avrebbe più Trattati Sociali di quanto la tua generazione ti permette, così puoi avere molti problemi nel duplicare l'incredibile grazia di un anziano. In ogni caso utilizzi sempre i tuoi Trattati Sociali; le creazioni di Maschera dei Mille Volti sono solamente illusorie.

Svanire dall'Occhio della Mente

Il tuo incredibile potere ti permette di rimanere inosservato persino quando ti muovi e parli. Puoi persino svanire in piena vista, scomparendo di fronte agli occhi dei tuoi osservatori.

Quando utilizzi Svanire dall'Occhio della Mente guadagni tutti i benefici di Presenza Inosservata più alcuni vantaggi addizionali. Puoi svanire in ogni momento senza bisogno di cercare nessun riparo. Annuncia la tua intenzione e poi fai un test di massa contro ogni persona che ti sta osservando (a prescindere da Auspex) e che intende sfidare il tuo potere. Rischi un Tratto Abilità contro ogni osservatore e tiri un Test Mentale. Se riesci scompaia, inosservato da chiunque. Anche se alcune persone vincono e continuano a percepirti puoi riprova-

re a scomparire nei turni successivi. Scompare con Svanire dall'Occhio della Mente non conta come un'azione ma accade solamente alla fine del turno. Così se cerchi di colpire qualcuno e poi di svanire devi attendere fino alla fine del turno. Inoltre puoi parlare ad alta voce e cercare di rimanere nascosto. Se parli devi fare un Test Mentale di massa contro ogni persona che stia cercando di individuare la tua posizione, a prescindere da Auspex. Tutti quelli che falliscono non ti individuano, sentendo solo una voce disincarnata; coloro che vincono invece penetrano il velo dell'Oscurazione. Non puoi rimanere occultato quando urli, attacchi, utilizzi Ascendente o interagisci con l'ambiente ma puoi cercare di fare tutte queste cose e poi svanire alla fine del turno.

Oscurazione Avanzato

Ammantare le Moltitudini

I tuoi poteri si estendono al di là della tua persona. Con uno sforzo puoi utilizzare i tuoi poteri di occultamento su più soggetti oppure creare aspetti illusori per ognuno di loro. Così ad es. puoi creare un viso diverso per ogni alleato (oppure creare tante copie dello stesso viso) o utilizzare Svanire dall'Occhio della Mente per tutti, facendo sì che scompaiano dalla vista di chiunque. Quando estendi un potere devi soddisfare tutte le condizioni di quel potere. Se estendi Svanire dall'Occhio della Mente devi effettuare un solo Test Mentale per coprire tutti i tuoi alleati. Tutti quelli che sconfiggono te vedono tutti i tuoi alleati, mentre tutti quelli che perdono non vedono nessuno. Puoi estendere solamente un potere che stai utilizzando al momento e puoi estendere solo un potere alla volta.

Chiunque sia sotto Ammantare le Moltitudini percepisce gli altri normalmente. Ovviamente può utilizzare proprio poteri di Oscurazione per non farsi notare. Se qualcuno Ammantato viola le condizioni del potere esteso solamente lui ritornerà visibile, mentre gli altri rimarranno Oscurati. Solamente se colui che ha usato Ammantare le Moltitudini le viola il manto svanisce completamente. Similmente se qualcuno con Auspex cerca di penetrare il manto i singoli individuati non pregiudicano la copertura degli altri, ma se viene individuato chi utilizza il manto allora questo cade per tutti.

Ammantare le Moltitudini estende i tuoi poteri di Oscurazione solo su altre entità. Non puoi ad es. Oscurare in questa maniera una casa, ma certo puoi Oscurare un gruppo di vampiri e tutto quello che stanno trasportando.

POTENZA

Tutti i vampiri sono capaci di avere una forza soprannaturale secondo gli standard umani con il solo utilizzo del proprio sangue. Con Potenza, però, questa forza si estende al di là di detti livelli. La forza inumana data da Potenza permette ad un vampiro di spezzare le ossa, frantumare le pietre o persino distruggere oggetti pesanti e molto resistenti. In battaglia i vampiri che utilizzano Potenza sono temibili, colpendo con una forza capace di atterrare persino i loro avversari non morti.

Molti utilizzi di Potenza al di sopra dei livelli Base sono considerati una violazione della Masquerade da parte dei vampiri della Camarilla.

La disciplina di Potenza è conosciuta comunemente dai clan Brujah, Giovanni, Lasombra e Nosferatu, tutti clan che tengono in considerazione la forza fisica. Dato che Potenza è un'abilità molto utile e richiede un sforzo minimo da parte del vampiro molti cercano dei tutori che possano insegnarla.

Essendo una disciplina di aumento fisico, Potenza non usa nessuna abilità per i retest oltre all'abilità comunemente associata con ciò che si intende fare. Dunque, se si sta picchiando con Potenza si utilizzerà la solita abilità di Rissa per i retest.

Potenza Base

Prodezza

Possiedi un livello di forza inusuale anche tra gli stessi vampiri. Dove gli altri falliscono tu raddoppi i tuoi sforzi. I tuoi colpi potenti arrivano con forza tale da uccidere anche i più resistenti tra gli umani.

Con Prodezza tutti i tuoi colpi a mani nude o con armi da botta infliggono danni Letali invece che Contudenti, se così desideri.

In più, una volta per sessione di gioco, puoi recuperare tutti Tratti Fisici di Muscoloso, Feroce, Resistente, Forte e Coriaceo spesi. Devi recuperarli tutti in una sola volta. Se quando utilizzi Prodezza hai alcuni di questi tratti non spesi non puoi successivamente recuperarli.

Utilizzare Prodezza non costa nulla.

Prodezza non conta come un'azione.

Prodezza può essere utilizzata in qualunque momento.

Forza

La tua forza stupisce anche gli altri cainiti. Pochi vorrebbero sfidarti in prove di potenza fisica. Tu hai più possibilità di riuscita rispetto ad un qualunque altro vampiro medio nelle prove di forza.

Con Forza puoi effettuare un singolo retest in una qualunque prova di sola forza pura. Per cui se stai cercando di afferrare ("grappling") qualcuno, sollevando un oggetto pesante o rompendo qualcosa puoi usare Forza come retest. Quando usi Forza, essa è l'ultimo retest possibile. Nessun altro retest ti è concesso.

Forza non costa nulla per essere utilizzata.

Puoi utilizzare Forza anche se il tuo avversario cerca di sfuggire alla tua forza. La tua forza è così sorprendente che anche un avversario che cerchi di fiaccarti o che di sfuggirti può essere battuto, fintanto che ti basi solo sulla forza fisica. Per fare questo generalmente devi rischiare un Tratto Fisico basato sulla forza, come quelli recuperabili con Prodezza.

Se non puoi usare Forza non puoi ritestare. Così non puoi usare Forza a distanza, con oggetti scagliati (che richiedono velocità e precisione). Puoi usare Forza quando cerchi di afferrare qualcuno che ti vuole sfuggire, non quando vuoi sollevare e scagliare un oggetto pesante.

Potenza intermedio

Vigore

La tua forza è monumentale. Puoi sollevare centinaia di chili o portare colpi che spezzano le ossa in una sola volta e martellare i tuoi avversari più deboli.

Con Vigore puoi utilizzare la bomba nei test di forza. Devi dichiarare prima del test che sei in grado di ricorrere alla Bomba, anche se non la devi usare obbligatoriamente. L'avversario si trova sotto l'effetto dell'overbidding

Usare Vigore non costa nulla.

Utilizzare Vigore ti richiede di utilizzare la forza; il tuo avversario può difendersi anche con tratti di costituzione o velocità ma questo non ti impedisce l'utilizzo della Bomba.

Intensità

La tua forza titanica non ti abbandona mai. A meno che non sei sotto pressione o gravemente ferito puoi continuare ad utilizzare la tua forza indefinitamente.

Ogni volta che devi effettuare un test di forza puoi utilizzare Potenza come tratto da rischiare. Questo tratto non conta nei tuoi totali per risolvere pareggi o overbid, ma non può mai essere perso; quindi puoi continuare ad utilizzare Potenza in tutti i successivi test di forza. Solo se sei obbligato a rischiare tratti multipli (ad es. a causa delle ferite oppure a causa di Tratti Negativi) rischi di perdere gli altri Tratti Fisici. Se esaurisci i Tratti Fisici non puoi utilizzare questo potere. Una volta che li hai esauriti non puoi effettuare sfide.

Potenza Avanzato

Possanza

Nessun mortale può stare al tuo livello. E persino i vampiri tremano al tuo tocco. La forza dei tuoi arti è incredibile, distruggendo tutto quello che ti si para davanti.

Con Possanza vinci tutti i pareggi nei test di forza automaticamente. Non devi comparare i Tratti a meno che non ci siano casi particolari (ad es. sei gravemente ferito oppure il tuo avversario ha un potere che fa vincere anche a lui automaticamente i pareggi).

In più i tuoi incredibili colpi infliggono un livello aggiuntivo di danno in combattimento. Questo bonus si applica in tutti i combattimenti in cui la tua forza è l'elemento chiave, come ad es. i combattimenti a mani nude o con armi da mischia. Comunque l'uso di questa incredibile forza rompe certamente le armi che non sono specificamente costruite per sopportarla.

PROTEIDE

Sopravvivere nelle terre selvagge è molto difficile per i vampiri, che devono trovare un modo per evitare la luce del sole, cacciare e nascondersi dai Lupini erranti. I cambiaforma Gangrel, comunque, si sono specializzati in questo e la loro disciplina Proteide garantisce loro un maggiore margine di successo. Con Proteide il vampiro è in grado di alterare parte del suo corpo per ridisegnar-

lo sulla forza delle potenze naturali. Sopravvivenza è l'abilità generalmente sfruttata per l'utilizzo di Proteide.

Proteide Base

Occhi della Bestia

Con un attimo di pausa puoi rendere i tuoi occhi capaci di scrutare nell'oscurità più assoluta. I tuoi occhi cominciano ad emanare una brillante luce rossa, dopo di che riesci a vedere nel buio più fitto.

Devi dichiarare l'utilizzo di Occhi della Bestia, e alla fine del turno la trasformazione è completa. Non soffri alcuna penalità nell'oscurità naturale mentre utilizzi questo potere, ma a causa dei tuoi occhi ferini e innaturali perdi un Tratto Sociale (sempre che tu non riesca a camuffarli in qualche modo, un paio di occhiali da sole è sufficiente).

Artigli Ferini

Come un lupo o un orso, ottieni potenti artigli capaci di spezzare le ossa. Puoi far crescere questi artigli semplicemente volendolo, ed essi spunteranno misticamente dalle tue dita altrimenti normali, e allo stesso modo possono ritrarsi a tuo piacimento.

Attivare il potere costa un punto sangue, e gli artigli spunteranno alla fine del turno in cui hai dichiarato l'attivazione. Gli artigli infliggono danni aggravati e facilitano scalate e altre simili attività.

Proteide Intermedio

Fondersi con la Terra

Per i viaggiatori delle terre selvagge, questo potere ha un incalcolabile valore. Con questa disciplina riesci a fonderti con il terreno, ove puoi riposare misticamente indisturbato.

Devi toccare la nuda terra per attivare Fondersi con la terra; non puoi sprofondare nella roccia, nel legno, nel cemento o in nessun'altra sostanza. Cominci immediatamente a scivolare velocemente nella terra stessa, portando con te esclusivamente gli abiti e piccoli oggetti personali (come un cellulare o una piccola pistola). Usare questo potere ti ripara completamente dalla luce del sole e crea un rifugio sicuro e immediatamente disponibile. Rimani completamente inconsapevole di ciò che accade intorno a te, e in effetti non se più del tutto presente nel mondo materiale. Non sei capace di muoverti, ecco che per ritornare in superficie.

Mentre sei fuso con la terra, il tuo stato è semi-tangibile, in parte fisico e in parte spirituale nella tua connessione con il suolo. Per questo non è possibile identificarti facilmente né fisicamente né spiritualmente. Se la parte di suolo in cui risiedi viene distrutta, vieni sparato improvvisamente di nuovo in superficie, completamente spaesato e spruzzando fango ovunque. Non puoi agire nel primo turno in cui vieni scagliato fuori in questo modo, mentre sei perfettamente consapevole e capace di agire quando risorgi dal terreno di tua volontà (cosa che puoi fare in qualsiasi momento).

Attivare questo potere costa un punto sangue. Sprofon-

dare nel terreno impiega un intero turno, durante il quale non puoi fare nient'altro (dato che stai lentamente scivolando dentro il suolo).

Forma della Bestia

Antiche leggende narrano di vampiri capaci che assumono forma di lupo o di pipistrello. Molti Cainiti considerano queste storie soltanto favole, ma i Gangrel più esperti qualche volta possiedono il potere di trasformare in una forma animale. Con Forma della Bestia sei in grado di cambiare il tuo corpo fisico in quello di un animale non-morto, simile a un normale animale. Molti vampiri si trasformano in lupo o in pipistrello, anche se alcuni possiedono forme differenti dovute ai loro retaggi culturali e geografici -sciacalli in Africa, canguri in Australia o ratti giganti nelle più grandi metropoli sono esempi documentati.

Trasformarsi in forma animale costa un Punto Sangue e necessita di tre interi turni (ogni punto sangue aggiuntivo speso in attivazione accorcia di un turno la tempistica, con un massimo di tre punti spendibili). Rimani in questa forma fino alla prossima alba, o finché non decidi di tornare normale. I vestiti e piccoli effetti personali cambiano con te.

In forma animale puoi usare tutte le discipline che possiedi tranne Necromanzia, Serpentinis, Taumaturgia e Viscissitudine (l'impossibilità di parlare rende anche molto difficile anche l'utilizzo di Dominazione, ovviamente).

La forma di lupo garantisce due tratti mentali aggiuntivi, i benefici di Artigli Ferini e una maggiore velocità di corsa. La forma di pipistrello garantisce i vantaggi del merito Sensi Acuti, oltre alla capacità di volare, ma limita a tre il massimale dei tuoi tratti fisici in questa forma.

La forme animali garantite da questo potere sono fisicamente identiche a quelle dei corrispettivi animali ordinari, eccezion fatta per il dettaglio che sono morte, cadaveri animati con tutte le caratteristiche di un corpo vampirico.

Proteide Avanzato

Forma di Nebbia

Il tuo controllo sulla forma fisica è così totale da permetterti di dissolverti in un'impalpabile manto di foschia. Ti disperdi in una sorta di nebbia fluttuante, ancora capace di percepire ciò che ti circonda e in grado di muoversi a piacere. In questa forma puoi scivolare attraverso piccoli buchi e fenditure, e il tuo corpo non può venire disperso dal vento naturale, anche il più impetuoso.

Trasformarsi in Forma di Nebbia costa un Punto Sangue e necessita di tre interi turni (ogni punto sangue aggiuntivo speso in attivazione accorcia di un turno la tempistica, con un massimo di tre punti spendibili). Puoi ritornare normale istantaneamente in qualsiasi momento. Sei immune dai comuni attacchi fisici in questa forma e subisci un livello di danno in meno dal fuoco e dalla luce solare. La magia può danneggiarti normalmente, ma non avendo punti sangue sei immune a molti poteri di Taumaturgia e a qualsiasi potere influisca misticamente sul tuo sangue. Non sei in grado di influire fisicamente sulle cose o sulle persone, ma puoi ancora utilizzare qualsiasi disciplina non necessiti di un corpo fisico (Dominazione è inutilizzabile poiché sei privo di occhi, ma Ascenden-

te è ancora a tua disposizione ad esempio). In questa forma puoi muoverti come vuoi alla velocità di una lesta camminata, ma potresti essere respinto dai venti molto forti.

QUIETUS

I famosi assassini del clan Assamita usano Quietus, tramutano il loro sangue in mortale veleno per uccidere il loro nemico silenziosamente. Questo potere è notevolmente cambiato nelle notti moderne dopo la rottura della maledizione del sangue, e all'interno del clan si sussurra di alcune forme perse nei secoli.

L'uso della disciplina Quietus comprende sia il colpire con lame bagnate di sangue sia lo sputare vitae al nemico, in tutti i casi il sangue diventa un veleno alchemico, perdendo le sue proprietà. Inoltre non potrà essere successivamente usato per creare un vincolo di sangue o come focus per Taumaturgia.

Molti poteri di Quietus non sono direttamente offensivi quindi non offrono la possibilità di re-test, invece se usata tramite attacchi fisici usa i normali re-test del combattimento.

Quietus Base

Silenzio di morte

La prima abilità necessaria per un assassino è imparare a muoversi in totale silenzio. Il mistico Silenzio di morte permette di estendere un campo di silenzio sopra l'Assamita bloccando urla, spari, esplosioni e quant'altro.

Quando attivato Silenzio di morte circonda con una bolla di silenzio, con raggio di 4 metri, l'assassino. I suoni esterni potranno continuare ad entrare ma nessun suono emanato all'interno potrà uscire. Attivare questo potere costa un PS e ha effetto per una scena o un'ora.

Tocco dello scorpione

A fronte dei suoi studi l'assassino può trasformare il suo sangue in una sostanza che indebolisce ed avvelena le sue vittime. Per ogni PS speso viene ottenuta una dose (mono uso) di questo potente veleno che indebolisce chiunque vi entri in contatto. Questa sostanza può essere sputata, applicata su armi bianche, punte di frecce e chiunque verrà colpito perderà un Tratto fisico automaticamente.

Quietus Intermedio

Richiamo del drago

Con un tocco, l'assamita può, passare ad una vittima una su PS, più tardi con un po' di concentrazione l'assassino potrà far bollire quella stilla di vitae facendo bruciare il nemico dall'interno.

Per usare questo potere bisogna toccare il proprio obiettivo (può richiedere una sfida fisica) per far passare il proprio sangue successivamente, nella stessa scena o entro un ora, attivando Richiamo del drago (bisogna poter vedere il bersaglio) vengono spesi un numero di TW a piacimento dell'attaccante (dichiarati tutti insieme). Ogni TW speso concede una sfida fisica che se vinta infliggerà un danno letale.

Carezza di Baal

Le tossine nel sangue dell'Assamita sono talmente potenti da corrodere praticamente ogni superficie.

L'assassino può spendere un turno per trasformare 1 PS in una dose di veleno potentissimo che se applicato su armi taglienti causa ferite aggravate. Una lama bagnata con 3 PS di questo veleno causerà 3 ferite aggravate ai primi 3 colpi a segno. Non può essere applicato su proiettili o armi contundenti.

Quietus Avanzato

Sapore della morte

Il suo sangue è talmente tossico che l'Assamita può semplicemente sputarlo per veder ridotti ad una sbobba fumante qualsiasi tipo di carne od osso.

L'assassino può sputare un singolo PS per turno su un'obiettivo, con una sfida fisica il terribile veleno infliggerà un danno aggravato. Se manca il bersaglio e cade su qualcos'altro lo corrode ma dopo un turno perde la sua tossicità. Si noti che il sangue deve deliberatamente essere convertito in veleno.

ROBUSTEZZA

I vampiri sono naturalmente resistenti, e possono sopravvivere impunemente a colpi, tagli, proiettili e cadute, che si dimostrerebbero fatali per i mortali.

Alcuni vampiri però sono ancora più resistenti, capaci di ignorare ferite gravi e di resistere per breve tempo persino alla luce del sole o al fuoco. La disciplina Robustezza rappresenta questa capacità e la sua maestria permette di sopravvivere a situazioni in cui si andrebbe altrimenti incontro alla Morte Ultima.

Il clan nomadi Gangrel e Ravnos, che devono viaggiare e superare i rigori dell'ambiente selvaggio, più comunemente posseggono Robustezza. Anche i Ventrue esibiscono questa disciplina, sovente guidando cariche in battaglia mentre ignorano i danni.

Sopravvivenza e Incassare sono le abilità comunemente utilizzate insieme a Robustezza.

Robustezza Base

Sopportazione

Mentre molti vampiri soffrono il dolore e la fatica delle loro ferite tu eviti questi inconvenienti. Persino le ferite brucianti del sole o del fuoco sono piccole scocciature. Non soffri nessuna penalità dovuta alle ferite oltre al livello Ammaccato ("Bruised"), fino al momento in cui viene mandato in Torpore o incontri la Morte Ultima. Mentre altri vampiri perdono i pareggi a causa delle ferite o divengono Incapacitati, tu soffri solamente la penalità del livello Ammaccato.

Forza d'Animo

Le ferite che rallenterebbero gli altri vampiri non significano nulla per te. Puoi ignorare i danni della maggior parte delle fonti, ignorando anche il dolore. Il tuo corpo resiste in maniera incredibile.

Acquisendo questo livello si ottiene un altro livello di sa-

lute "Sano" che si aggiunge ai precedenti. Questo livello può essere perso e curato come gli altri.

Robustezza Intermedio

Resilienza

Anche le rovine dei cainiti, fuoco e luce solare, difficilmente ti danneggiano. Puoi sostenere danni che ridurrebbero altri cainiti in cenere, anche se solo per un breve periodo di tempo.

Ogni volta che subisci Danno Aggravato puoi fare un Test Statico per ridurre la gravità del danno. Se vinci il Test un livello di Danno viene ridotto a Letale.

Se vuoi puoi spendere un Tratto Abilità Incassare. Se lo fai puoi anche pareggiare il Test (altrimenti devi vincere per avere il beneficio della Disciplina).

Puoi usare Resilienza solo una volta per ogni attacco, riducendo un solo Danno da Aggravato a Letale per ogni attacco.

L'uso di Resilienza è riflessivo e non conta come azione.

Resistenza

La tua resistenza surclassa quelli degli umani e quella di molti altri cainiti. Puoi ignorare completamente colpi micidiali senza effetti apprezzabili. Ferite che si rivelerebbero fatali per un mortale nemmeno ti scalfiscono.

Ogni volta che subisci Danno Letale o Contundente puoi fare un Test Statico. Se vinci ignori un livello di danno.

Se vuoi puoi spendere un Tratto Abilità Incassare. Se lo fai puoi anche pareggiare il Test (altrimenti devi vincere per avere il beneficio della Disciplina).

Puoi usare questo potere in congiunzione con Resilienza, riducendo prima il danno da Aggravato a Letale e poi ignorandolo (riuscendo nei relativi Test). Puoi usare Resistenza solo una volta per attacco, ignorando un solo Danno Letale o Contundente per attacco.

L'uso di Resistenza è riflessivo e non conta come azione.

Robustezza Avanzato

Egida

Come una barra d'acciaio, una montagna o una costante immutabile resisti ogni attacco e sopporti ogni danno. Solo forze monumentali o persistenti possono distruggerti. Invero, una volta che la tempesta di fuoco è passata, ti rialzi dal caos illeso.

In un qualunque momento del turno puoi dichiarare l'uso di Egida.

Devi spendere o un Tratto Forza di Volontà permanentemente o 3 Trattati Fisici permanentemente per attivare questo potere. Quando dichiari Egida annulli immediatamente tutti i danni che hai subito fino a quel momento nel turno ed ignori tutti i danni successivi nello stesso turno.

Puoi persino dichiarare Egida se vieni "ucciso", ignorando tutti i danni che ti hanno condotto alla morte e tutti i danni successivi nello stesso turno. Se vieni "ucciso" devi dichiarare Egida nello stesso turno. Se un nuovo turno inizia non puoi più annullare i danni.

L'uso di Egida è riflessivo e non conta come azione.

SERPENTIS

I Seguaci di Set usano Serpentis, un potere connesso con il serpente, marchio del culto di Set. Le incredibili capacità di questa disciplina sono certamente inquietanti, e rendono i Seguaci di Set qualcosa di molto diverso non solo dagli esseri umani ma anche dagli altri vampiri. Malgrado la caratteristica freddezza dei rettili avvolga questa Disciplina, molte delle manifestazioni create tramite l'utilizzo di questo potere sono stranamente affascinanti. I Seguaci di Set attribuiscono questo aspetto alla loro capacità di influenzare le emozioni delle loro vittime, cavando fuori segreti sepolti e riportando alla superficie vizi nascosti.

Molti poteri di Serpentis non necessitano sfide, o sono semplicemente utilizzati in combattimento. Sotterfugio e Raggiare sono le abilità comunemente utilizzate per quei livelli di potere che necessitano di una sfida.

nota: Serpentis funziona in maniera identica per i Serpenti della Luce, ma la componente rituale non fa riferimento alla mitologia e all'"estetica" egizia bensì alla ritualità del Voodoo, o della Macumba, o del Palo Mayombe.

Serpentis Base

Gli Occhi del Serpente

Il leggendario sguardo ipnotico del grande serpente ti appartiene. Quando incroci lo sguardo di una vittima (è sufficiente che essa sia in grado di vedere i tuoi occhi), i tuoi occhi diventano dorati con grandi iridi nere, capaci di catturare l'attenzione del soggetto. Fino a che riesci a mantenere il contatto visivo, la vittima rimane completamente immobilizzata.

E' necessario vincere una Sfida Sociale per immobilizzare la vittima con questo potere. Se hai successo, il soggetto è paralizzato finché non distogli lo sguardo, o finché non viene attaccato o ferito (in questo caso l'incanto si spezza automaticamente).

La Lingua dell'Aspide

Sei in grado di trasformare la tua lingua, rendendola allungata e biforcuta come quella di un serpente. I bordi della tua nuova mostruosa lingua sono affilati in modo sovranaturale, capaci di infliggere terribili ferite colpendo da una distanza di mezzo metro. Una volta ferito un bersaglio, puoi anche nutrirti del suo sangue attraverso la lingua stessa.

Devi solamente dichiarare di utilizzare La Lingua dell'Aspide per guadagnare i benefici sopra descritti. La lingua infligge un livello di danno aggravato per ogni attacco segnato con successo (è necessaria una sfida Fisica appropriata); inoltre è possibile succhiare il sangue della vittima ferita fin dal turno successivo, replicando gli effetti di un ordinario morso. Nonostante sia incredibilmente disgustoso a vedersi, nutrirsi in questo modo paralizza i mortali in un'estasi lasciva, replicando alla perfezione gli effetti del Bacio.

La Lingua dell'Aspide è molto sensibile alle vibrazioni. Usare questa disciplina ti permette di agire a metà tratti nella più completa oscurità.

Serpentis Intermedio

La Pelle della Vipera

Il potere del tuo sangue di rettile ti consente di trasformarti in una forma serpentinesca dotata di scaglie protettive e estrema flessibilità. Una sorta di ibrido mostruoso tra uomo e serpente, un'impressionante bestia di strisciante terrore.

Attivare il potere costa 1 punto sangue. Alla fine del turno, La Pelle della Vipera ti ammantata, ricoprendoti di una pelle chiazzata e squamosa e rendendo i tuoi arti flessibili come una frusta. Guadagni due Tratti Fisici in questa forma. La tua bocca si allarga a dismisura come quella di un rettile, e il tuo morso infligge una ferita addizionale se vinci (non se pareggi) una Sfida Semplice dopo aver inflitto un attacco di morso con successo (puoi comunque decidere di non infliggere la ferita addizionale e nutrirti normalmente, se lo desideri). Il tuo corpo di cartilagine può inoltre infilarsi in aperture molto strette, grandi a sufficienza da far passare solo la testa.

Questa forma è bestiale e ripugnante e semina terrore e panico fra i mortali. Il potere dura fino a quando non decidi di tornare normale, o fino all'alba successiva.

La Forma del Cobra

Non ci sono più gradini intermedi fra l'uomo e il serpente, puoi letteralmente diventare un cobra gigante. Questa forma di rettile ti garantisce un morso velenoso (per i mortali) e l'abilità di scivolare attraverso strettissime fessure. In questa forma mantieni il tuo peso ordinario, distribuito in un corpo di tremendo serpente dorato striato di nero. Puoi utilizzare qualsiasi Disciplina non richieda l'uso delle mani o della parola.

Devi spendere un punto sangue per trasformarti, e la trasformazione impiega tre interi turni per completarsi (non può essere accelerata in alcun modo). I vestiti e piccoli effetti personali cambiano con te. Puoi rimanere in questa forma finché non decidi di tornare normale, oppure fino alla successiva alba.

Serpentis Avanzato

Il Cuore di Tenebra

Le leggende egizie narrano che il cuore dei morti sia pesato su una bilancia nell'altro modo, e comparato con il peso della leggendaria Piuma di Maat; i cuori più pesanti vengono divorati, mentre i più leggeri proseguono per il paradiso eterno. Ma se hai già oltrepassato le soglie della morte mediante l'Abbraccio non sei costretto a sottostare a questo giudizio. In una notte di luna nuova, sei in grado di cavar fuori il cuore da un corpo non-morto; il rito necessita di svariate ore di chirurgia, ed è possibile officiarlo anche su sé stessi oltre che sugli altri.

Non è necessaria alcuna Sfida per rimuovere il cuore, ma il soggetto deve essere consenziente (o comunque costretto in qualche modo a sottostare a questa orribile e lunga procedura). Mentre le altre parti del corpo di un vampiro decadono e si inceneriscono una volta separate dal corpo, il cuore estratto mediante questo potere rimane intatto. Un vampiro senza cuore è immune all'impaleamento. E' abbastanza frequente che i Seguaci di Set conservino i loro cuori in vasi canopi accuratamente nascosti, disseminando in giro falsi cuori per evitare che

vengano scoperti.

Il cuore è considerato la sede delle emozioni. Guadagni un retest gratuito in tutte le sfide per evitare la Frenesia, ma al contempo perdi qualsiasi livello posseduto nell'Abilità Empatia e tre tratti sociali (dovuti all'incapacità di relazionarsi efficacemente col tuo prossimo).

Se il cuore separato viene trafitto, allora il vampiro a cui è stato estratto cade immediatamente e una paralisi del tutto analoga a quella da impaleamento. Se il cuore viene esposto al sole o al fuoco (basta un solo livello di danno) viene distrutto e il vampiro da cui proviene prende istantaneamente fuoco e si riduce in cenere in un singolo turno. E' possibile usare Il Cuore di Tenebra anche per rimettere al proprio posto i cuori precedentemente estratti.

Usare questo potere sui mortali, compresi i ghouls, li conduce ovviamente verso un destino fatale.

VELOCITÀ

Come disciplina di aumento fisico Velocità rappresenta una rapidità nei movimenti e nei riflessi soprannaturale. Se attaccata di sorpresa la vittima non può utilizzare Velocità nella sfida iniziale. Deve rispondere con i suoi normali riflessi fintantoché non si è ripresa dalla sorpresa. La disciplina di Velocità è comune tra i clan Assamita, Brujah e Toreador. I primi due tendono ad utilizzare i poteri di Velocità in battaglia mentre il terzo li impiega per danzare, completare oggetti d'arte velocemente oppure fuggire dal pericolo.

Dato che Velocità fornisce azioni supplementari non concede né richiede retest. Le azioni supplementari guadagnate con Velocità possono essere ritestate normalmente.

Le azioni supplementari possono essere utilizzate solo per compiti fisici; ad es. non è possibile utilizzare Dominazione o Taumaturgia con Velocità. Come regola generale discipline Mentali o Sociali non possono essere utilizzate durante l'uso di Velocità, eccezion fatta per Alacrità.

L'uso di Velocità dal 2° livello in su è normalmente considerato una violazione della Masquerade per i vampiri della Camarilla.

Da notare come non sia obbligatorio utilizzare appieno ogni volta tutti i poteri di Velocità.

Velocità Base

Alacrità

I tuoi riflessi sono raffinemente sviluppati. Anche se stai guardando gli altri agire puoi entrare in azione e finire prima che gli altri possano rispondere.

Spendendo un Tratto Punto Sangue puoi anticipare ("preempt") una qualunque azione intrapresa nel turno, purché tu sia cosciente dell'azione stessa (un pugno dopo uno scontro faccia a faccia sì, un tiro di cecchino no). Quindi se qualcuno dichiara di estrarre la propria pistola e di spararti tu puoi utilizzare Alacrità e sparargli per primo (invece di essere costretto solo a schivare). Similarmente se qualcuno dichiara di attaccare un tuo alleato tu puoi anticiparlo frapponendoti e combattendo al suo posto.

Se cerchi di anticipare chiunque abbia Velocità o un altro

potere simile chi ha il livello più alto agisce per primo.

Velocità

Ti muovi con una rapidità impossibile per gli umani. Anche mentre gli altri si stanno riprendendo da ciò che è successo tu stai già facendo la tua prossima mossa.

Spendi un Tratto Punto Sangue per avere un'azione addizionale nel tuo turno, in aggiunta ad Alacrità. L'azione addizionale si svolge alla fine del turno, dopo che tutti hanno risolto le loro singole azioni base. Se più persone hanno azioni addizionali queste vengono risolte tutte assieme alla fine del turno, dopo la risoluzione delle azioni base.

Velocità Intermedio

Rapidità

Persino gli altri cainiti rimangono confusi dalla tua velocità super-umana. Prendi oggetti al volo di routine e il tuo passaggio fa frustare i vestiti.

Al costo di un Tratto Punto Sangue per utilizzare tutti i tuoi poteri di Velocità puoi utilizzare la Bomba in ogni sfida di velocità ed agilità. Quando sei coinvolto in sfide dove la velocità è l'elemento predominante come schivare un attacco, lanciare un coltello o togliere qualcosa dalle mani di qualcun altro puoi dichiarare di avere Rapidità. Una volta dichiarata puoi utilizzare la Bomba, che perde solo contro le forbice (viene tagliata la miccia). E' utilizzabile in ogni sfida di questo tipo per tutto il turno, anche se non sei obbligato a farlo.

Puoi utilizzare Rapidità in ogni test in cui conti la velocità, anche se il tuo avversario utilizza la forza o la costituzione. Così se cerchi di schivare qualcuno che vuole afferrarti puoi utilizzare la Bomba. Se il tuo avversario possiede Forza (il secondo potere di Potenza) tu puoi utilizzare la Bomba ma sei soggetto ai retest di Forza se egli cerca di afferrarti.

Leggiadria

Muovendoti più veloce di quanto l'occhio umano possa seguire sembri sfuocato. Comparati a te gli spettatori sembrano statue.

Puoi attivare Leggiadria e tutti gli altri poteri di Velocità per un turno al costo di un punto sangue. Leggiadria ti garantisce un'altra azione alla fine del turno, dopo le azioni normali e le azioni addizionali del potere Velocità.

Velocità Avanzato

Super velocità

Quando invochi il tuo potere entri in un turbinio di movimenti. Il tuo passaggio solleva la polvere, i detriti leggeri, spegne le piccole fiamme e getta nella confusione le entità più lente.

Spendendo un Tratto Punto Sangue puoi attivare tutti i tuoi poteri di Velocità. Con supervelocità vinci tutti i pareggi indipendentemente dai tratti. Se il tuo avversario ha un potere che fa vincere anche a lui tutti i pareggi oppure se sei gravemente ferito allora i pareggi vengono risolti normalmente. Puoi usare Super velocità in tutte

le prove in cui la velocità è l'elemento chiave, anche se il tuo avversario utilizza la forza o la costituzione. Anche con Super velocità sei soggetto ai retest di Forza.

VICISSITUDINE

I demoni dell'Est Europa custodiscono segreti perversi, in grado di far tremare al solo pensiero gli altri vampiri. Vicissitudine, la Disciplina simbolo del clan Tzimisce, riflette la natura interiore dei più "alieni" tra i vampiri. Attraverso Vicissitudine, l'utilizzatore può rimodellare la carne soltanto toccandola, ricreando deformità aberranti o bellezze inumane.

Quando usata su morali, ghoul, revenant e vampiri di generazione inferiore all'utilizzatore, gli effetti di Vicissitudine sono permanenti. Vampiri di uguale o maggiore generazione possono curare le alterazioni, che comunque lasceranno per sempre cicatrici, allo stesso modo delle ferite aggravate. Naturalmente, un maestro di questa Disciplina potrà sempre rimodellare secondo i propri desideri la sua pelle.

Nosferatu, Samedi ed altri vampiri con deformità dovute al proprio clan rigenerano automaticamente dalle alterazioni di Vicissitudine finalizzate a migliorare il loro aspetto. La maledizione di Caino non è così facile da aggirare.

Questa disciplina utilizza solitamente le abilità Manualità (Scultura Corporea), Rissa (per modifiche brutali, unicamente per danneggiare il bersaglio) e Medicina.

Vicissitudine Base

Aspetto Malleabile

Modellando la carne con le tue mani, puoi cambiare il tuo aspetto. Questo potere ti permette di copiare le fattezze di altri, o più semplicemente rendere differenti le tue. Particolari cambiamenti come l'alterazione della voce o del colore della pelle sono possibili, fintanto che riesci a scolpirli nella tua carne.

Modificare sé stessi con Aspetto Malleabile costa un Punto Sangue (più un tratto Abilità Adeguato), e richiede un determinato tempo per modellarti in maniera appropriata. Se tenti di copiare l'aspetto di un altro, devi fare una sfida Mentale contro i Sociali (stimati, nel caso non sia un personaggio dotato di una scheda vera e propria) del bersaglio.

Scultura della Carne

Le tue mani tramutano la carne in un materiale malleabile, modificabile come l'argilla dei vasai. Puoi attuare alterazioni drastiche alla carne ed agli organi di ogni creatura che tocchi.

Devi toccare le tue vittime per utilizzare Scultura della Carne, tirando o compattandone la carne secondo la tua volontà e spendendo inoltre un tratto Abilità adeguato. Puoi rimodellare oltre i limiti di Aspetto Malleabile, arrivando a spostare interi gruppi di tessuti o semplicemente a ridurre qualcuno ad una deformità aberrante. Questi attacchi non infliggono danno, ma causano un abbatti-

mento dei Tratti Sociali (dimezzati ad ogni attacco) della vittima. Con questo potere puoi, inoltre, ridistribuire il grasso ed i muscoli del soggetto, rimuovendo un (ed uno soltanto) Tratto Fisico rimpiazzandolo con un Livello di Salute Extra, o viceversa. Non puoi ripetere questa operazione per più di una volta per ogni soggetto.

Essendo un potere molto vasto, puoi proporre eventuali modifiche corporee al Narratore, che ne valuterà la fattibilità e la difficoltà di applicazione.

Vicissitudine Intermedio

Scultura delle ossa

Così come modelli la carne al tocco, adesso modifichi a piacimento le ossa: puoi variarne la forma e la posizione, accorciandole, piegandole o comprimendole. Questo potere ti permette di estrarre le ossa dalla vittima e, assieme a Scultura della Carne, di rimodellarla completamente.

Scultura delle Ossa ti permette di variare l'altezza dei soggetti e la struttura corporea, modellando le ossa fino a farle diventare sculture orripilanti o armi naturali o ancora protuberanze acuminatae. Devi afferrare la vittima, quindi modificarne le ossa, spendendo un tratto Abilità adeguato. Ogni modifica effettuata senza Scultura della Carne provoca un danno letale, dato che strappi e deformi la pelle per mutare le ossa. Utilizzando contemporaneamente i due poteri invece, puoi effettuare modifiche accurate e cambiare completamente il bersaglio secondo la tua volontà.

Forma Terrificante

Il tuo corpo si deforma, tramutandosi in una orrida mostruosità. La tua pelle diventa nera, gommosa e viscida, mentre grossi aculei ossei spuntano dalla tua schiena e dalle tue mani. Cresci fino ad oltre i due metri e mezzo di altezza, diventando un vero e proprio incubo vivente. Tutti coloro che non sono abituati ad un simile spettacolo (in genere chiunque non sia uno Tzimisce o non abbia vissuto con loro) devono effettuare un Test Statico per non cadere in Frenesia da paura per un quarto d'ora o per il resto della scena, a meno che non si spenda un punto di Forza di Volontà dopo il primo turno.

La mutazione costa due Punti Sangue. I tratti sociali sono ad 1 durante la tua permanenza in questo stato; guadagni inoltre cinque Tratti Fisici bonus, da distribuire a piacimento. In combattimento infliggi danni letali, ed ogni tuo attacco ravvicinato, grazie alle modifiche corporee, causa un danno letale aggiuntivo. Puoi rimanere in questa forma fintanto che lo desideri.

Vicissitudine Avanzato

Forma di Sangue

Questo potere ti permette di tramutarti in una pozza di sangue. Devi soltanto concentrarti e spendere un Tratto Abilità adeguato per poter ridurre ogni parte del tuo corpo in pura vitae.

Ogni protuberanza del tuo corpo (braccia, gambe, testa) che tramuti diventano un Punto Sangue; il torso forma il rimanente numero di Punti Sangue in tuo possesso. Puoi decidere di omettere la trasformazione di qualche parte

del corpo, se lo desideri. Questo sangue funziona come tua vitae, ma ottieni un grado di autonomia di controllo su di esso. Puoi muoverti in questa forma, strisciando anche attraverso piccole fessure.

Riportare alla forma normali parti del corpo richiede che tu sia in contatto con il sangue e che tu "spenda" la vitae dell'arto. Mentre sei in questo stato puoi utilizzare tutte le discipline Mentali e sei immune a tutti gli attacchi fisici, eccetto il fuoco e la luce del sole. Se tutto il sangue viene bevuto o distrutto mentre sei in questa forma raggiungi la Morte Ultima.

BACKGROUND

I Tratti Background rappresentano i legami del personaggio con il mondo mortale a cui non appartengono più (ma da cui continuano a ottenere vantaggio) e alcune caratteristiche determinate al momento del suo abbraccio. Ogni Background è utilizzato in modo differente, ma in linea generale diversi tratti assegnati a un singolo background producono maggiori benefici in quell'ambito. Alcuni Background influiscono direttamente sulla creazione del personaggio e sul suo sviluppo, mentre altri vengono chiamati in causa durante il gioco.

Alleati

Gli alleati sono persone, umane o non, disposte ad aiutarti. Ogni punto equivale ad un alleato. Ogni alleato ha un livello di tratti Abilità ed Influenze pari al numero dei tratti posseduti in "Alleati".

Ad esempio spendere 3 punti esperienza per ottenere tre livelli Alleati significa avere 3 alleati in zona pienamente fidati. Ciascuno di essi ha 3 punti abilità (scelti di comune accordo col master o definiti coerentemente al tipo di alleato scelto) più 3 punti influenza. Mentre tali abilità sono a disposizione sin da subito, per accedere al full dei loro contatti occorre spendere 1 punto esperienza per ogni livello influenza che si vuole sbloccare (si considera, nel caso questi punti esperienza non vengano spesi, che il personaggio non goda ancora della piena fiducia dell'alleato e viceversa).

In alternativa è possibile decidere di acquistare un unico alleato sommando tutti i tratti abilità e influenza posseduti per avere un unico alleato più potente.

Per acquistare un eventuale alleato non umano occorre raddoppiare il costo in termini di punti esperienza e creare un background (o un gioco, nel caso di acquisto successivo alla creazione del personaggio) adeguato a giustificare la fiducia dell'alleato in questione).

Contatti

Questo Background consente di avere accesso a qualsiasi tipo di informazioni o indiscrezioni utili.

Nonostante ciò non significhi automatico accesso a fedeli servitori o a influenze dirette, sei sempre in grado di sapere A CHI chiedere COSA.

In termini di gioco, quando utilizzi contatti fai poche telefonate alle persone giuste, e acquisisci informazioni equivalenti a un certo livello di Influenza (vedi più avanti). Fare questo ti permette di sapere esattamente cosa succede nella zona in una particolare area. Ottieni informazioni di un livello pari ai Contatti impiegati. Nonostan-

te sia possibile reperire esclusivamente informazioni e nient'altro, il vantaggio di Contatti è che si può cambiare area di impiego ogni mese a piacimento. Decidendo per esempio di utilizzare Contatti a livello 3 in Industria, sarà possibile acquisire qualsiasi informazione relativa a un livello di Influenza pari a 3.

Fama

La fama di un personaggio rappresenta il suo livello di notorietà all'interno della società mortale (o in alcune parti di essa). Un personaggio che non possieda alcun tratto Fama non possiede documenti, non è in grado di aprire un conto corrente o pagare un albergo, e più in generale è dato per morto o scomparso da tutti coloro che erano legati a lui quando era vivo. Da precisare che questo background comporta vantaggi e svantaggi, dato che la notorietà potrebbe non essere sempre facile da gestire. Il vostro vicino di casa ad esempio potrebbe insospettirsi se non riesce mai ad incontrarvi di giorno, mentre livelli di fama più alti potrebbero comportare controlli da parte delle autorità non sempre conciliabili con la normale esistenza condotta da un vampiro.

Fama Effetto

1 Possiedi documenti e un'identità mortale. Puoi superare un controllo della polizia stradale ma devi ottemperare a tutti i doveri burocratici di un mortale (tasse e simili).

2 Sei noto in certi ambienti dove la tua parola ha un certo valore. Puoi metterti in lista in locale e fare entrare qualche amico, ma se ti assenti da questi ambienti troppo a lungo qualcuno potrebbe farti delle domande.

3 Sei un personaggio famoso a livello locale. Potresti chiedere la protezione della polizia e la tua parola è generalmente accettata come garanzia in molti ambienti, ma dovrai stare attento a come ti muovi e le tue azioni hanno potenzialmente una certa risonanza pubblica. Nel caso dovessi sparire dalla scena all'improvviso, qualcuno potrebbe cercarti attivamente.

4 Sei noto e conosciuto in tutta la regione. Vieni riconosciuto quando cammini per strada e le autorità (fino a livello regionale) conoscono il tuo nome e la tua fama. Sei soggetto a scandali e la tua immagine pubblica richiede una cura adeguata se vuole essere mantenuta. La tua eventuale sparizione o qualsiasi evento illecito o violento legato al tuo nome farebbe iniziare indagini ordinarie con il dovuto scalpore.

5 Sei una star di livello nazionale. La tua parola basta a eludere controlli e perquisizioni e grazie alla tua fama puoi entrare praticamente ovunque senza rispettare la fila. Tutto quello che fai a livello pubblico ha una risonanza nazionale, sia nel bene che nel male, e qualora dovesse succederti qualcosa scatterebbero immediatamente ricerche dei media e indagini a tappeto al massimo delle risorse

Generazione

Il mito vuole che Caino, maledetto da Dio, sia stato il primo di tutti i vampiri (per questo detti anche Cainiti). La Generazione di un vampiro è il parametro con cui si misura la distanza da questo mitico progenitore, in

termini di linea di discendenza. In fase di creazione la Generazione base per ogni personaggio è la 13 (la più lontana da Caino e quindi tra le più "annacquate" in circolazione) ma è possibile ridurla acquistando questo particolare Background. E' possibile acquistare fino a cinque livelli di Generazione, arrivando così fino a un massimo di generazione 8. La generazione influenza diversi parametri secondo la tabella che segue.

Generazione	Max.Tratti	Max.Abilità	Punti.sangue	Willpower
Tredicesima	10	5	10	1/3
Dodicesima	10	5	11	1/4
Undicesima	11	5	12	1/2
Decima	12	5	13	2/5
Nona	13	5	14	3/5
Ottava	14	5	15	3/6
Settima	16	6	20	4/6
Sesta	18	7	30	?
Quinta	20	8	40	?
Quarta	25	9	50	?
Terza	30	?	?	?

Autorità del sangue (regola opzionale)

Un vampiro più anziano può incutere rispetto e intimidire un cainita più giovane solo in virtù della sua generazione più bassa. Il vampiro di sangue più debole percepisce la forza del suo interlocutore e istintivamente prova una certa soggezione nei confronti di un esemplare più forte.

In termini di gioco, questo può accadere quando la differenza di generazione supera i due livelli. Questa regola non ha un vero e proprio sistema di gioco in quanto coinvolge solo l'interpretazione e la narrazione, ed è quindi da considerarsi a totale discrezione del master.

Gregge

Si narra che il morso del vampiro doni ai mortali piaceri oltre ogni immaginazione, e tranne poche eccezioni è sicuramente vero. Molti Cainiti hanno imparato a sfruttare questa opportunità riuscendo a creare un gruppo di "vene" disponibili in tempi rapidi che rappresentano una fonte certa di nutrimento. La natura di un gregge può essere molto variegata (banche del sangue, edonisti pervertiti, o addirittura grandi quantità di animali) e devono essere specificate al momento della creazione del gregge (che avvenga in fase di creazione o durante il gioco). Ogni tratto equivale alla possibilità di prendere 1 punto sangue. Per raggiungere il gregge bastano 15 minuti (se si sta nella stessa città- zona).

Influenza

Più tratti si possiedono in una influenza, più il Vampiro è inserito nel controllo di quel settore specifico, acquisendo di conseguenza la possibilità di beneficiare di favori, discrezionalità e margine di movimento sempre maggiori. Questo Background rappresenta la capacità del Vampiro di muovere le leve della società umana. Le Influenze devono essere definite in fase di creazione del personaggio e, ma possono anche essere modificate (acquisto, incremento o perdita) nel corso del gioco. Che si tratti di ghouls ben piazzati, amici o conoscenze nel settore, costoro faranno favori e daranno informazioni al Vampiro o per motivi di amicizia, gratitudine, riconoscen-

za nei confronti del personaggio, o perchè minacciati, ricattati e costretti. Va da sè che queste figure, essendo legate al Vampiro da rapporti di forza, saranno più o meno disponibili, più o meno gentili, più o meno fidati, a seconda del modo in cui il Vampiro saprà guadagnarsi il loro rispetto. I vampiri appartenenti alla Camarilla sono tradizionalmente più dotati di questo tipo di agganci e possibilità, data la necessità di mantenere la masquerade e di integrarsi il più possibile nella società umana, mentre i vampiri affiliati al Sabbat, tipicamente inclini a considerare i mortali alla stregua di bestie da macello e da lavoro, hanno un repertorio più limitato in questo tipo di attività.

Le Influenze sono acquistabili in fase di creazione solo fino al livello 5. Per sbloccare i livelli superiori occorre l'approvazione del master e un gioco adeguato che giustifichi tali meccanismi di controllo.

ALTA SOCIETÀ

- 1-conoscere la moda e le tendenze, conoscere prima del pubblico date di spettacoli, concerti o eventi, etc...; ottenere biglietti gratis, ricevere voci e pettegolezzi dovuti al "passa parola";
- 2-incontrare molte personalità locali; avere voce sugli intrattenimenti locale ; farsi prestare 3000 euro da ricchi amici;
- 3 - avere voce e considerazione nei principali salotti della città, infangare carriere promettenti con voci e scandali, ricevere informazioni e pettegolezzi di prima mano;
- 4 - essere o essere in confidenza con personaggi influenti sulla scena sociale della Città, possibilità di influire e indirizzare le opinioni dei principali salotti cittadini;
- 5 - rovinare o decretare il successo di un nuovo locale, galleria, iniziativa, etc...

BUROCRAZIA

- 1 - ottenere informazioni sui contratti stipulati da e con la P.A., ottenere permessi invalidi e di parcheggio, D.I.A. e \$piccoli favori dagli impiegati comunali;
- 2 - ottenere un certificato di nascita o una patente; sconnettere servizi ed utenze di un'abitazione (es: luce, telefono), chiudere una piccola strada o un parco, ottenere aiuti pubblici (1000 euro);
- 3 - ottenere un certificato di morte, un passaporto o una carta di identità, chiudere una struttura pubblica (es: scuola) per 1 giorno; bloccare un servizio, mandare all'aria un affare minore insabbiandolo nelle pastoie dei procedimenti amministrativi;
- 4 - ottenere investigazioni ad ampio spettro sui cittadini, certificati o concessioni bypassando i normali procedimenti amministrativi, conoscere in anticipo requisiti e condizioni di gare d'appalto e servizi promossi da Comune e Provincia;
- 5 - iniziare, bloccare o cambiare programmi cittadini; mandare all'aria un affare intermedio insabbiandolo nelle pastoie dei procedimenti amministrativi;

CHIESA

- 1- identificare i membri di una fede nel Comune, conoscere ed identificare i principali movimenti e culti religiosi esistenti in Europa, farsi passare per un membro del clero,

ottenere certificati generali (battesimo, matrimonio, etc...). utilizzo delle conoscenze e delle biblioteche diocesane;

2 - identificare i membri importanti del clero; poter incontrare membri di sette e culti religiosi, potere di far sospendere membri minori, utilizzo delle conoscenze e delle biblioteche vescovili;

3 - aprire o chiudere una chiesa; ottenere denaro (2000 euro), conoscere soggetti in contatto con i Cacciatori affiliati

ad una chiesa, possibilità di trovare o avere contatti con i cacciatori, accesso agli archivi privati di diocesi e vescovadi, utilizzo delle conoscenze e delle biblioteche arcivescovili;

4 - potere di screditare o far sospendere membri importanti dell'ecclesia (massimo vescovi), manipolare affari regionali, facoltà di occultare o ritardare l'arrivo di notizie potenzialmente lesive della Masquerade o segnali della presenza dell'attività Vampirica in una zona agli organi ecclesiastici;

5 - organizzare proteste nazionali; accesso agli archivi storici arcivescovili;

FINANZA

1-reperire liquidi (ottenere 3000 euro), conoscere eventi finanziari maggiori, conoscere le tendenze finanziarie generali;

2-prendere un acconto sicuro, accesso a bilanci di piccole società, ottenere capitale da investire in un affare minore, saper effettuare investimenti ed acquisizioni di piccole realtà imprenditoriali, accesso a servizi di visure camerali ed indagini ordinarie;

3-investire in un grande affare, effettuare investimenti ed acquisizioni di realtà imprenditoriali intermedie, effettuare analisi di mercato, accesso all'istituto di analisi ed indagine patrimoniale dell'agenzia delle entrate;

4-manipolare banche locali; rovinare un piccolo affare, intuire e ricostruire le linee occulte di movimento e riciclaggio di denaro, identificare la maggior parte dei sistemi "a scatola cinese", conoscere i reali rapporti di forza e lo stato di solidità delle imprese provinciali;

5-controllare un aspetto finanziario cittadino; rovinare un grande affare; investire in una grande compagnia, identificare la maggior parte dei sistemi "a scatola cinese", conoscere i reali rapporti di forza e lo stato di solidità delle imprese regionali, possibilità di acquistare la residenza in un paradiso fiscale

INDUSTRIA

1 - conoscere progetti e movimenti industriali della zona, essere in contatto con il mondo dell'imprenditoria locale e dei lavoratori;

2 - attuare progetti di investimento, ricerca e sviluppo d'impresa locale, conoscere informazioni confidenziali sulla salute di altre imprese locali, poter realizzare piccoli incidenti industriali di portata non superiore a 10000 euro;

3 - offrire agli imprenditori servizi di consulenza, conoscere i rappresentanti sindacali interni alle imprese della zona, possibilità di organizzare scioperi giornalieri isolati;

4 - utilizzare servizi di spionaggio industriale e di insider

trading, determinare il fallimento di una piccola ditta o il successo di una nuova impresa;

5 - attivare progetti di fusioni o acquisizioni, conoscere i cervelli migliori sul libro paga della concorrenza, conoscere un componente della Camera di Commercio locale, conoscere un rappresentante del Sindacato dei lavoratori, possibilità di organizzare contestazioni indipendenti, picchetti ed occupazioni;

ISTRUZIONE

1 - conoscere il panorama e l'offerta formativa delle scuole locali, facoltà di accedere alle risorse di scuole medie e superiori (max 1000 Euro), possibilità di consultare registri e documenti, facoltà di accedere a strutture elementari o superiori, conoscenza del personale di servizio (bidelli o custodi);

2 - conoscere professori di scuola superiore o universitari, accedere al loro bagaglio di conoscenze, accesso a strutture universitarie, possibilità di falsificare registrazioni nelle superiori, ottenere registrazioni all'università;

3 - ottenere favori in facoltà, far sopprimere o istituire classi e corsi d'esame, fare graduatorie, screditare studenti o docenti, ottenere certificati, accedere ai ricercatori e alle biblioteche universitarie, conoscenze al provveditorato regionale degli studi;

4 - organizzare proteste, screditare membri della facoltà, ottenere 3000 euro dalle risorse;

5 - falsificare documenti interni.

LEGGE

1 - conoscenza nelle cancellerie e tra i praticanti del Tribunale, accesso alle cancellerie dei tribunali, ottenere la difesa per piccoli casi;

2 - conoscenza di auditori giudiziari e giudici di pace, ottenere cancellate piccole accuse (multe ed ammende) a livello di favore decisionale, ottenere informazioni di corridoio dagli uffici della prefettura;

3 - manipolare procedure e transazioni stragiudiziali; accesso a fondi di giustizia (3000 euro); ottenere una buona difesa legale e la consulenza costante di uno studio legale;

4 - cancellare piccole pene; intrecciare le prove alle corti; ottenere molti favori legali, ottenere informazioni di prima mano da GIP e pubblici ministeri;

5 - chiudere grandi investigazioni; avere il potere di procedere contro qualcuno, ottenere informazioni e favori da procuratori e viceprocuratori generali della repubblica, avere a disposizione un pool di legali;

MASS-MEDIA

1 - conoscere gossip, curiosità e fatti di cronaca; accesso all'archivio storico della testata;

2 - sopprimere piccoli articoli o servizi; ottenere rapporti investigativi non secretati;

3 - iniziare una nuova investigazione (o progetto); ottenere 3000 euro di fondi; ottenere piccole confidenze e indiscrezioni officiose; insabbiare storie o inchieste;

4 - mettere in giro storie false a livello locale; ottenere pass e inviti;

5 - sopprimere o modificare articoli locali; ottenere il permesso di accedere liberamente a scene del crimine as-

sieme alle forze dell'ordine; ottenere esclusive e scoop;

OCCULTO

1 - possibilità di conoscere ed identificare i gruppi occulti presenti nella zona, conoscere i nomi delle figure più in vista nell'ambiente, entrare in contatto con presunti occultisti o satanisti ;

2 - possibilità di saper distinguere tra gruppi pseudo-occulti e gruppi realmente legati all'esoterismo, capacità di entrare in contatto con essi, possibilità di conoscere alcune delle figure più importanti all'interno di questi gruppi, accesso a risorse per molti riti e a tomi tradizionali di essoterismo;

3 - conoscenza della locazione generale di entità sovrannaturali locali e possibile contatto con loro ; accesso a componenti molto rare o vive, possibilità di usufruire di fondi per ricerche fino a 2000 euro, accesso a tomi non presenti nei circuiti tradizionali, possibilità di ricercare un rituale base;

4 - accesso ai vertici dei gruppi occulti presenti in zona, possibilità di ricercare un rituale intermedio;

5 - possibilità di controllare un gruppo occulto in zona, accesso a piccoli oggetti magici, possibilità di ritrovare un rituale avanzato;

POLITICA

1 - possibilità di identificare l'assetto effettivo del panorama politico in cui si risiede; conoscenza di giovani militanti dei principali schieramenti politici della zona;

2 - possibilità di incontrare segretari locali dei vari partiti, conoscere in anticipo le intenzioni e gli indirizzi su determinate questioni politiche locali, avendo notizia di ostruzionismi e/o opposizioni in seno all'organo legislativo e/o esecutivo comunale, poter servirsi di 3000 euro di fondi del partito.

3 - essere in contatto con un assessore o membro dell'esecutivo comunale, possibilità di alterare programmi locali piccoli

4 - essere in contatto con il sindaco del comune o con un membro influente del partito di maggioranza, promuovere e far approvare ordinanze, leggi o regolamenti comunali, intralciare politici o disegni di legge di natura comunale, indirizzare le scelte comunali su appalti, gare, forniture, servizi, potersi servire di 6000 euro di fondi del partito;

5 - possibilità di collocare un proprio conoscente in un ufficio della P.A. locale, avere contatti nel Consiglio Provinciale, conoscere in anticipo le intenzioni e gli indirizzi su determinate questioni politiche provinciali, avendo notizia di ostruzionismi e/o opposizioni in seno all'organo legislativo e/o esecutivo provinciale, essere in contatto con un membro del Consiglio o della Giunta Provinciale;

POLIZIA

1 - conoscere le procedure , voci e piccole informazioni, evitare multe, conoscere un poliziotto;

2 - ottenere licenze; evitare piccole violazioni, immettere nell'ambiente informazioni, controllare un poliziotto;

3 - conoscere affari segreti; avere copie dei rapporti; co-

conoscere un commissario;
4 - accesso al confisco di armi o a merci di contrabbando, iniziare investigazioni; ottenere 3000 euro, evitare o far cadere accuse gravi, controllare un commissario, conoscere un prefetto;
5 - aprire una grande investigazione anche a livello nazionale, controllare un prefetto, conoscere un procuratore o sostituto procuratore;

STRADA

1-un orecchio aperto sul il mondo della strada, possibilità di identificare molte bande ed i loro modi di fare, conoscenza generica del panorama criminale della zona;
2-possibilità di muoversi senza problemi nella down cittadina, conoscenza diretta di uno o due contatti, accesso al piccolo contrabbando;
3-informazioni da aree di influenza trasversali, possibilità di ottenere piccoli servizi e favori, ottenere una pistola senza matricola o armi da mischia particolari, conoscere membri o personalità di bande giovanili o comunità ROM;
4-mobilizzare gruppi di senza tetto, avere il controllo di piccole bande, ottenere 3000 euro tramite rapine o rastrellamento fondi, avere parola nelle operazioni di molte bande, ottenere armi illegali;
5-controllare una banda di medie dimensioni o una comunità ROM;

CRIMINALITA'

1 - localizzare contrabbandi minori;
2 - procurarsi pistole, droghe pesanti, auto rubate; assoldare un picchiatore; dimostrare che il crimine paga (e guadagnare 3.000 euro)
3 - procurarsi un fucile, uno shotgun o un fucile d'assalto; organizzare un piccolo colpo; conoscere qualcuno nella "Famiglia"
4 - organizzare omicidi nel mondo del crimine
5 - assoldare un assassino professionista; sopperire al fabbisogno locale di droga

TRASPORTI

1 - sapere cosa sta andando dove, quando, come e perché; viaggiare velocemente e liberamente a livello locale
2 - tracciare un obiettivo ignaro se usa i mezzi pubblici; organizzare passaggi sicuri dalle minacce usuali (terrorismo, luce del sole, balordi)
3 - ostacolare seriamente l'abilità di qualcun altro a spostarsi; evitare molte minacce sovranaturali mentre si è in viaggio (come i Lupini)
4 - Sopprimere temporaneamente una forma di trasporto pubblico (bus, aerei treni etc.); dirottare denaro (1500 euro)
5 - modificare a piacimento le maggiori forme di trasporti, saper sfruttare le impunità dei vari paesi a proprio vantaggio

SANITA'

1 - accesso a registri medici personali, falsificare registri di vaccinazione e simili; usare i servizi pubblici di un cen-

tro sanitario a uso personale; ottenere un punto sangue da un mortale

2 - accesso ai registri di particolari ricerche mediche; avere un laboratorio minore a disposizione; ottenere una copia di un referto del medico legale; istigare quarantene minori

3 - modificare i risultati di un test o di un'investigazione medica; alterare registri medici

4 - scrivere ex-novo registri medici inesistenti; ottenere 1000 euro da dirottamento di medicinali e piccoli fondi; avere una piccola sperimentazione in corso su un soggetto; istituire quarantene su larga scala; chiudere attività per violazioni sanitarie

5 - avere grosse sperimentazioni e ricerche sottomano; possibilità di far ricoverare e dimettere le persone

Mentore

Che si tratti del vostro Sire, di un Anziano che vi ha preso a benvolere o di un semplice Fratello più navigato con cui avete stretto amicizia, il Mentore è un altro vampiro che vi guida e vi aiuta. Chiedere l'aiuto del Mentore potrebbe imporre una sfida semplice (risponderebbe anche in caso di sconfitta, ma è probabile che voglia qualcosa in cambio) e l'effettivo apporto che in grado di dare dipende dal livello posseduto in questo background.

1- ha le tue stesse influenze, abilità ed informazioni con un livello più di te

2- puoi usare un livello dei suoi contatti, influenze, risorse o un tratto status per la serata; può istruire nelle discipline base che possiede

3- può istruire nelle abilità e nelle discipline intermedie che possiede

4- puoi usare due livelli dei suoi contatti, influenze, risorse o un tratto status per la serata; può istruire nelle discipline avanzate che possiede.

5- puoi usare tre livelli dei suoi contatti, influenze, risorse o un tratto status per la serata; può istruire in tutto.

Usare male, abusare o approfittare di questo particolare contatto, può determinare la perdita della fiducia che il vostro Mentore ripone in voi, conseguendone il congelamento o la perdita (nelle occasioni più gravi) di tutti i vantaggi.

Risorse

Questo Background rappresenta l'effettiva possibilità economica del personaggio, sotto forma di denaro liquido, beni immobili, azioni, obbligazioni e quant'altro. A differenza dell'omonima Influenza, queste risorse sono sempre disponibili e spendibili. Spendendo temporaneamente un pallino Risorse (con effetto dalla successiva sessione di gioco) puoi ottenere la tua entrata mensile immediatamente, mentre spendendolo permanentemente è possibile ottenere fino a dieci volte il valore assegnato al livello di Risorse che si è speso. Ad ogni modo l'utilizzo esatto di queste meccaniche è regolato dal master, cui spetta l'ultima parola.

RISORSE

0-Povert . Mensilit  600 euro. Biglietto dell'autobus. Rifugio di fortuna

1-Piccole propriet . Mensilit  1500 euro. Piccolo appartamento. Ape 250 o Guzzi scassata

2-Modeste propriet . Mensilit  3000 euro. Appartamento medio. Macchina o moto comuni ma in buono stato.

3-Significanti propriet . 9000 euro. Casa di propriet . Suv.

4-Benestante. 30.000 euro. Piccola propriet  o grande casa. Due veicoli costosi. Beni di lusso.

5-Ricco. Mensilit  90.000 euro. Villa con parco, propriet  sparse. Svariati veicoli. Beni di lusso, quadri costosi, tesori di famiglia.

PREGI & DIFETTI

PREGI FISICI

Ambidestro (1pt)

Possedete un'ottima manualit  anche con la mano "secondaria" e potete utilizzarla senza penalit . Si applicano sempre le regole per le azioni multiple, ma non si riceve nessuna penalit  se, per esempio, vengono utilizzate due armi o si   obbligati ad usare l'altra mano.

Bruto (1pt)

Sguardo glaciale, impassibile in volto. Sei veramente un duro, oppure semplicemente sai farlo credere agli altri. Guadagni un tratto in pi  nelle sfide per intimidire qualcuno.

Equilibrio Felino (1pt)

Possedete un innato perfetto senso dell'equilibrio. I personaggi con questo Pregio hanno +1 in destrezza in tutte le sfide relative all'equilibrio

Faccia da bravo ragazzo (1pt)

"Ma non ti ho gi  visto da qualche parte?"; hai un'espressione tanto onesta da fare una prima impressione dannatamente buona. Potrebbero perfino scambiarti per un vecchio amico, se non gli dai il tempo o i motivi per dubitarne. Hai un tratto bonus nelle sfide per persuadere, sedurre, affascinare o ingannare sconosciuti.

Mangiare Cibo (1pt)

Possedete la capacit  di mangiare cibo e anche di assaporarne il gusto. Anche se non trarrete alcun nutrimento dagli alimenti dei mortali, questa abilit  aiuta a preservare la Masquerade. Ovviamente, non si pu  digerire ci  che viene mangiato, e ad un certo punto della serata si sar  costretti a vomitare.

Senso Sviluppato (1pt)

Uno dei vostri sensi (vista,olfatto,udito,gusto o tatto)   particolarmente sviluppato.

Tutti i malus relativi al buio sono diminuiti,   possibile inoltre accorgersi di un pericolo imminente o di una trappola facendo una sfida con il master(Se si ha una vista sviluppata sar  comunque impossibile vedere nell'oscurit  di ottenebramento,   impossibile udire ultrasuoni,o seguire una persona) Questo Pregio pu  essere abbinato alla Disciplina di Auspex per produrre un'acutezza sensoriale soprannaturale.

N.B: Questo pregio non sostituisce Sensi Acuti di Au-

spex per un senso, ma pu  solo migliorarne gli effetti)

Sangue Benevolo (1pt) solo per Malkavian

Il vostro sangue possiede ancora la Maledizione di Malkav, ma i suoi effetti sono stati leggermente smorzati. Qualsiasi ghoul che create non soffrir  di nessuno dei difetti alienanti normalmente associati all'ingestione di sangue di un Malkavian (Potrebbero comunque essere condotti alla pazzia dalla vita al vostro fianco). Questo naturalmente non vale per gli infanti che Abbracciate, che sono normalmente pazzi.

Mattiniero (1pt)

Nessuno riesce a spiegarne il motivo, ma sembra che abbiate capacit  di sopravvivere con meno riposo rispetto ai vostri compagni di branco, o vi svegliate di solito almeno un'ora prima di tutti gli altri. Siete sempre i primi ad alzarvi e gli ultimi da andare a dormire, anche se siete rimasti fuori fino all'alba. Inoltre, mentre i vostri compagni al risveglio sono intontiti dal sonno, voi siete subito perfettamente attivi.

Picchiatore (1pt)

Il vostro aspetto ricorda quello di un delinquente e suscita paura o inquietudine in chi vi vede. Non siete orribili, ma emanate una sorta di muta minaccia, al punto che la gente attraversa la strada per evitare di passarvi vicino. I personaggi con questo Pregio hanno +1 ad Autorit  tutte le sfide di Intimidire contro chi non si   gi  dimostrato fisicamente superiore.

Volto Amichevole (1pt)

Il vostro viso ricorda a tutti qualcuno, e per questo gli sconosciuti sono inclini a essere ben disposti verso di voi. L'effetto non svanisce nemmeno se l'equivoco viene chiarito; i personaggi con Volto Amichevole hanno +1 a Carisma in tutte le sfide Sociali (vale per Seduzione non per Intimidire) quando   coinvolto un estraneo. Questo Pregio funziona solo al primo incontro. Questo pregio   concesso a personaggi con Carisma 3 o superiore.

Coda di lucertola (1pt) solo per Nosferatu

Con un piccolo sforzo potete abbandonare una parte del vostro corpo. Quando un'appendice del vostro corpo viene afferrata o imprigionata spendete un punto sangue ed effettuate una sfida su fermezza. In caso di successo potrete liberarvi della parte del corpo ed andarsene. I vampiri possono rigenerare poi la parte perduta spendendo abbastanza sangue; comunque se vi manca un braccio o una gamba subite una penalit  in tutte le sfide fisiche per rappresentare la ferita subita. E ricordate d'essere cauti, se vi liberate d'entrambe le gambe, avrete da trascorrere un lungo periodo strisciando.

Dita lunghe (1pt) solo per Nosferatu

Le vostre dita sono lunghe e simili alle zampe di un ragno. Guadagnate +1 a Destrezza in tutte le sfide che riguardano la coordinazione manuale o l'azione di afferrare.

Fangoso (1pt) solo per Nosferatu

Come un mollusco o come un verme la vostra pelle

emette una melma limacciosa. La vostra costituzione aumenta di 1 per assorbire i danni da fuoco e + 1 in destrezza ogni volta che tenta di afferrarvi un avversario.

Simile ad un pesce (1pt) solo per Nosferatu
Vi trovate molto a vostro agio sott'acqua e preferite nuotare piuttosto che camminare. Avete un +1 a destrezza quando vi muovete sott'acqua.

Zanne sovrasviluppate (1pt) solo per Nosferatu
Avete zanne enormi simili a quelle degli elefanti o dei trichechi. Non possono essere ritratte ma infliggono un danno bashing aggiuntivo ed aggiungono +1 ai tiri d'intimidire.

Pelle spessa (1pt) solo per Nosferatu
Siete ricoperti da una pelle spessa simile al cuoio. Aggiungete +1 a costituzione in tutti i tiri per assorbire. Questo pregio non funziona con i danni aggravati.

Fauci aperte (2pt) solo per Nosferatu
Avete un'orribile ferita dove dovrebbe trovarsi la vostra bocca. Essa può sorridere, fare smorfie e cosa più inquietante aprirsi in un sogghigno largo dai 3 ai 4,5cm più del normale. Qualsiasi vampiro può succhiare 3 punti sangue a turno mentre voi potete succhiarne quattro se riuscite a poggiare il vostro orifizio in una superficie di pelle abbastanza ampia.

Dormire non visto (2pt) solo per Nosferatu
Potete usare la disciplina di Oscurazione per nascondervi mentre dormite. Un utilizzo così prolungato di questa abilità richiede un punto sangue extra per mantenere il corpo occultato tutto il giorno. Ovviamente dovete almeno essere nascosti dalla luce del sole. I vampiri che utilizzano la disciplina di Auspex possono comunque individuarvi mentre i mortali ignoreranno la vostra presenza. Questo è un pregio molto utile a tutte le spie ed i viaggiatori Nosferatu, molti morirebbero senza di esso.

Colorito Sano (2pt)
Sembrate più sani e coloriti di tutti gli altri vampiri e questo vi consente di mescolarvi molto più facilmente tra i mortali. Mantenete ancora la carnagione di un essere vivente e la vostra pelle è solo un po' più fredda al tatto.

Voce Ammaliatrice (2pt)
C'è qualcosa nella vostra voce che gli altri non possono ignorare. Voi ordinate e gli altri obbediscono. Quando seducete, tutti cadono ai vostri piedi. Qualunque sia il tono della voce, essa richiede attenzione. Avete + 2 in carisma in tutte le sfide che riguardano l'uso della voce abbinati alle abilità di Sotterfugio ed Empatia.

Resistenza al Dolore (2pt) solo per Tzimisce
Lo Tzimisce, per effetto della Maledizione di Caino o per una modifica di Vicissitudine, riesce a resistere al dolore in modo decisamente superiore alla media. potete ignorare le penalità al livello Contuso

Getto di vomito (2pt) solo per Nosferatu

Questo pregio è come mangiare cibo ma è doppiamente versatile. Il cibo entra ed esce molto velocemente. Il vampiro con questo pregio può ingerire e forse anche gustare cibo e bevande. Non può guadagnare alcun beneficio nutritivo da ciò che mangia ma può immagazzinarlo per usarlo in seguito. Quando se ne presenta la necessità il Nosferatu può non solo espellere ciò che ha assunto ma anche dirigere il getto con una certa precisione. La vittima può tentare di schivare il getto di vomito con tratti dimezzati (preso di sorpresa). Anche se questo attacco non causa danni (eccetto che all'orgoglio), il tipo di cibo emesso può temporaneamente oscurare la vista della vittima o costringerla a fuggire con vergogna dal grande ballo di un toreador. Pensate ad un toreador completamente bagnato di vomito.

Metabolismo Efficiente (3pt)
Siete in grado di ottenere più nutrimento dal sangue rispetto agli altri vampiri. Quando vi nutrite, aggiungete un ulteriore Punto Sangue per ogni 2 consumati. In ogni caso non può essere superato il livello massimo di sangue.

Falso riflesso (3pt) solo per Nosferatu
Utilizzando maschera dai mille volti, un Nosferatu con questo pregio può lasciare traccia del suo falso aspetto su una registrazione. Può essere fotografato, filmato, oppure può essere presa una registrazione audio della sua voce. I Nosferatu privi di questo pregio non possono mascherarsi agli occhi di apparecchi meccanici con la disciplina di Oscurazione.

Sangue disgustoso (3pt) solo per Nosferatu
La vitae che vi scorre nelle vene ha un sapore davvero orribile. Chiunque si nutra di voi deve effettuare una sfida su forza di volontà o passare il turno successivo tra conati di vomito. Un idiota che tentasse davvero di diablerizzarvi dovrebbe effettuare tre sfide su forza di volontà aggiuntive.

Dimensioni Enormi (4pt)
Siete incredibilmente grossi, almeno 2.10 metri d'altezza e 135 kg di peso. Oltre a rendervi particolarmente visibili, questa massa aggiuntiva vi concede un livello Contuso aggiuntivo. I personaggi con questo Pregio ricevono bonus ulteriori quando spingono oggetti, abbattano porte, evitano di essere atterrati, ecc.

Nervi Atrofizzati (1pt) solo per Malkavian

Che sia una condizione che già avevate in vita o un bizzarro effetto collaterale dell'Abbraccio, il vostro sistema nervoso difetta di alcune connessioni. Avete un senso tattile molto rarefatto sia per le sensazioni dolorose che per quelle piacevoli. La cattiva notizia è che uno dei vostri sensi è gravemente menomato, il che può impedirvi di notare alcuni segnali d'allarme (un coltello puntato - o piantato - nella schiena, per esempio). Ricevete -3 a percezione per quanto concerne l'uso del tatto, e il Narratore potrebbe obbligarvi ad una sfida per accorgervi delle cose più ovvie; potreste per esempio non accorgervi che vi hanno appena sparato, se la pallottola non ha abbastanza energia da buttarvi a terra. Tuttavia

la buona notizia è che i nervi atrofizzati vi proteggono dal dolore, consentendovi di ignorare le ferite finché la vostra carne non viene strappata dalle ossa. Tutte le penalità per le ferite vengono dimezzate, arrotondando per difetto. In altre parole, non subite alcuna penalità fino a quando non raggiungete il livello Ferito.

Se il narratore lo desidera, potrebbe risultare conveniente tenere segreto il conto dei livelli di salute del personaggio, e lasciare che il giocatore non sappia esattamente quanto sono gravi le sue ferite. Anche se il Malkavian si ferma a darsi una rapida occhiata, il Narratore potrà descrivere le cose in maniera generale (per esempio: "Ci sono un pò di fori nel tuo torace, ma non hai la minima idea se le pallottole siano ancora dentro oppure no", "il tuo braccio sinistro rifiuta di muoversi, ma non sai il motivo", e così via).

Patagio (4pt) solo per Nosferatu

Ali membranose fuoriescono dal vostro piccolo ed orribile corpo. Immaginate le ali da planata di uno pterodattilo o uno scoiattolo volante. Ora pensate come possono apparire se innestate sullo scheletro deforme di un'ala di pipistrello. Con l'aiuto di una corrente o un forte vento potete planare (alla vostra velocità di camminata) per brevi tratti (particolarmente utile per i Nosferatu che si muovono sui tetti).

Incongruenza Sanguigna (5 pt) solo per Giovanni

I Giovanni in possesso di questo atavismo sono pochi e molto rari, meno di una dozzina di testimonianze certe sono state documentate fin dai tempi in cui il clan risorse dalle ceneri della linea di sangue che lo precedette. I Fratelli che lo possiedono non soffrono della Maledizione di Lamia: il loro Bacio non provoca altro danno che la normale perdita di sangue. Tuttavia, questi vampiri acquisiscono un particolare pallore dopo l'abbraccio: assomigliano a cadaveri ambulanti, e nessuna quantità di sangue ingerito può rendere più rosea la loro carnagione (cosa che invece negli altri vampiri avviene naturalmente) i Giovanni tendono generalmente a girare alla larga dai vampiri che possiedono questo Pregio, poiché guardano a tale peculiarità in maniera piuttosto superstitiosa.

Bruttezza umana (5pt) solo per Nosferatu

La vostra faccia è orribile ma potrebbe essere scambiata per quella di un umano molto brutto. Se coprite tutte le altre parti del vostro corpo potete mischiarvi alla società mortale generando solo un po' di sospetto. Siete gobbi, avete un odore tremendo e scaglie coprono parte della vostra pelle ma prendendo molte precauzioni potete davvero muovervi tra la gente senza rompere automaticamente la masquerade. Gli altri vampiri non smettono di affliggervi perché non sembrate un vero Nosferatu. Ad ogni modo potete essere attraenti solo secondo la scala dei topi di fogna, nessun pregio aumenterà il vostro aspetto oltre lo 0.

DIFETTI FISICI

Bassa Statura (1pt)

La vostra altezza è al di sotto della media, siete alti 135 cm o meno. Avete difficoltà a raggiungere e usare

oggetti progettati per adulti e la vostra velocità negli scatti è la metà di quella di un uomo dalle proporzioni normali.

Duro di Udito (1pt)

Avete problemi di udito, quindi la difficoltà concernente l'uso di questo senso aumenta.

Puzza di Tomba (1pt)

Emanate un cattivo odore di marcio e terra smossa che nessun profumo può coprire, i mortali che si trovano vicino si sentono a disagio, quindi nelle sfide Sociali che coinvolgono i mortali avete -1 a carisma.

Vista Difettosa (1 o 3pt)

La vostra vista non è perfetta, quindi le difficoltà dei tiri legati alla vista aumentano. Il Difetto da 1 solo punto può essere corretto con occhiali o lenti a contatto, quello da 3 punti è impossibile da correggere.

Tic (1pt)

Quando vi trovate in una situazione di stress venite colti da qualche tipo di movimento ripetitivo, rivelando la vostra emotività. I tic possono essere come una tosse nervosa, un continuo torcersi le mani, far crocchiare le dita e così via. Trattenersi dal compiere tali gesti costa 1 punto di Forza di Volontà.

Zanne spuntate (1pt)

I vostri denti sono larghi e quadrati e non appuntiti come quelli degli altri vampiri. Per infliggere danni col morso avete -1 a Forza. Una volta che avete infilato i denti nella vostra vittima infliggete un livello di danno per ogni 3 punti sangue che succhiate. Quando le vostre zanne saranno nella carne della preda dovrete masticare, masticare, masticare

Tara Genetica (da 1 a 5 pt) solo per Giovanni

Gli incroci sessuali tra consanguinei, un evento piuttosto comune nell'incestuosa famiglia Giovanni, possono avere numerose conseguenze, ed è meglio discutere questo Difetto con il Narratore prima di sceglierlo per il vostro personaggio.

Il Difetto Tara Genetica comprende tutta una serie di problemi fisici, mentali ed emotivi. Una Tara Genetica da un punto è qualcosa di semplice e poco appariscente come occhi troppo ravvicinati o una mandibola sfuggente. Una Tara Genetica da tre punti è più grave: una malattia congenita (per i mortali) o una vistosa deformità fisica. Le Tare da cinque punti sono gravissime menomazioni fisiche o emotive- dalle gambe inutili e atrofizzate a un'alienazione mentale permanente, che dovranno essere decise con un accordo tra il narratore e il giocatore . La Tara Genetica può anche non essere immediatamente riconoscibile, sebbene il costo in punti sia sempre proporzionale alla sua gravità.

14° Generazione (2pt)

Siete stati creati cinque o meno anni fa da un membro della 13° Generazione. Sebbene voi abbiate 10 Punti Sangue in corpo, potrete utilizzarne solo 8 per sanare le ferite, incrementare gli Attributi, potenziare le Discipline ecc. Ovviamente, avere questo difetto preclude il Background di Generazione e non si può nemmeno

iniziare con Status. Siete probabilmente dei Vili senza clan, giacché il vostro sangue è così debole da non avere caratteristiche distintive di un clan. La maggior parte di questi vampiri dovrebbe prendere il Difetto "Sangue Debole".

Sfigurato (2pt)

Siete completamente sfigurati e questo rende il vostro aspetto sgradevole e memorabile. Avete -2 in carisma per tutte le sfide legate alle interazioni sociali.

Un Solo Occhio (2pt)

Avete un occhio solo, a voi decidere quale. In tutte le sfide di Percezione che coinvolgono la vista avete -2 in questa caratteristica e in tutte le sfide che richiedono una stima di profondità avete -1 (compreso il combattimento a distanza).

Cicatrici Appariscenti (da 2 a 4pt) solo per Tzimisce

La guarigione vampirica per te funziona bene, ma non abbastanza: la carne si rigenera ma rimangono le cicatrici delle ferite che subisci. Cicatrici che nemmeno vicissitudine può aiutare, anzi, tende ad aggravare. Se il pregio vale 2 punti, tutte le sfide sociali incorrono in una penalità di -1 in carisma. Se il difetto vale 4 punti la pelle è talmente piena di cicatrici da risultare rigida, con una penalità di -1 a tutte le sfide su Destrezza oltre a quella sociale. Tale penalità può essere ignorata strappando via il tessuto cicatrizzato e perdendo un livello di danno da urto non assorbibile, ma quando tale livello viene guarito la penalità torna.

Anosmia (2pt)

Non avete il senso del gusto o dell'olfatto. Gli odori ed i sapori peggiori che si possano immaginare non possono influenzarvi e non riuscite nemmeno ad avvertirne la presenza. Non potete tentare tiri di percezione che riguardano uno di questi due sensi. In compenso qualsiasi attacco sovranaturale che vi colpisca attraverso odori o gusti rivoltanti non vi causa nessuna reazione. Certo, i Nosferatu che sono stati circondati da una puzza spaventosa per tanto tempo divengono immuni praticamente a qualsiasi tipo d'odore, ma voi non riuscite proprio ad avvertirli.

Infestazione di parassiti (2pt) solo per Nosferatu

Altre creature vivono su di voi o dentro il vostro corpo. Ogni tipo di parassiti, pulci, moscerini, zecche, sanguisughe, innominabili spore che si nutrono di sangue trovano che le rughe e le scaglie della vostra pelle siano molto accoglienti. La carne si muove e trema continuamente e creature viventi si muovono all'interno del vostro corpo nidificando nelle cavità. A dispetto di tutti i tentativi di mandarli via, questi orribili ospiti restano dove sono. Non potete comandare queste creature in nessun modo; ed i peggiori di loro sono diventati particolarmente tenaci dopo essere stati corrotti dal vostro sangue. Ogni notte fate una sfida e dividete il risultato per due arrotondando per eccesso. Il risultato corrisponde al numero di punti sangue che perdete a causa dei parassiti che sopra e dentro il vostro corpo se ne nutrono. In aggiunta a questo il prurito costante vi sfinisce, avete -1 in Fermezza per tutte le sfide per resistere alla Bestia

Debolezza di clan (2pt) solo per Vili

Anche se non sei diventato un pieno membro del clan del tuo sire e non prendi gli sconti per le discipline di clan, soffri della naturale debolezza del tuo clan. Peggio ancora, alcuni Vili replicano debolezze di clan senza alcuna connessione con il clan di provenienza del sire. E se questo può aiutare nel prendere d'essere parte di un clan, può essere mortale se uno non lo sa o cosa gli altri vampiri potrebbero pensare.

Occhi luminescenti (2pt)

Al buio i tuoi occhi producono una luce propria, in maniera spontanea ed anche fisicamente nociva. Il tuo mostrarti in pubblico senza un buon paio di occhiali da sole è di per sé una breccia nella masquerade, inoltre questo difetto ti ha peggiorato di molto la vista, specie al buio. Infatti, senza illuminazione, sarai praticamente cieco e dolorante.

Zanne corte (2pt)

I tuoi canini non si sono mai sviluppati del tutto, oppure sono rovinati. Fatto sta che devi trovare un altro modo per far sanguinare le tue prede oppure vincere una sfida fisica (in aggiunta a quella per afferrare la vittima) per riuscire a morderla efficacemente. Difetto molto comune tra i Vili ed i vampiri di alta Generazione

Zanne permanenti (2pt)

Le tue zanne non sono retrattili. Questo, logicamente, rappresenta un notevole problema ai fini della protezione della masquerade.

Gamba avvizzita (3pt)

Per qualche ragione una delle vostre gambe non funziona bene quanto l'altra. Risultate sotto effetto Overbidding in tutte le sfide di movimento e vi spostate alla metà della vostra velocità normale.

Deforme (3pt)

Avete una deformità (arto deforme, gobbo, claudicante, ecc.) che influenza le vostre abilità fisiche e il rapporto con gli altri. La gobba, per esempio, diminuirà la Destrezza di 2 pallini e avrete -1 in carisma per le sfide che riguardano le relazioni sociali di. Il Narratore deciderà gli effetti specifici per la deformità scelta.

Guarigione Lenta (3pt)

Avete difficoltà a sanare le ferite. Dovete utilizzare 2 Punti Sangue per guarire 1 Livello Salute di danno normale e potete sanare 1 Livello di Salute di danni aggravati ogni CINQUE giorni (oltre a dover usare i soliti 5 Punti Sangue e spendere Punti di Forza di Volontà).

Mostruoso (3pt)

Il vostro aspetto fisico è stato distorto durante l'Abbraccio e ora riflette la Bestia che dimora in voi. I personaggi con questo Difetto sembrano dei mostri selvaggi e il loro punteggio di carisma è 0. Persino i Nosferatu hanno difficoltà a interagire con queste creature.

Storpio (3pt)

Le vostre gambe sono danneggiate, non potete quindi correre o camminare facilmente. Dovete usare un ba-

stone o delle stampelle e trascinare una gamba. La vostra velocità mentre camminate è un quarto di quella di un uomo normale, e correre è impossibile.

Pigro (3pt)

Siete semplicemente pigri e cercate di schivare qualsiasi compito che richieda impegno o fatica. Preferite lasciare che siano gli altri a fare i lavori pesanti, mentre voi cincischiate. Per ogni azione che richiede preparazione, esiste una buona probabilità che voi non siate pronti; avete - 1 nei tratti per le azioni fisiche spontanee (compreso il combattimento, a meno che non faccia parte di un'offensiva preordinata).

Debolezza Revenant (3pt) solo per Tzimisce

Oltre alla debolezza naturale del clan Tzimisce, nel tuo sangue scorre anche la debolezza tipica della famiglia revenant cui appartenevi.

Immunità alle debolezze del sangue (3pt) solo per mortali

Per qualche ragione sei resistente alle debolezze del sangue di qualunque vampiro dal quale tu beva. Puoi bere sangue nosferatu fino a scoppiare ed il tuo aspetto non ne risentirà neanche un po'.

Contagioso (3 pt) solo per Malkavian

Il vostro morso ha il potere di trasmettere la pazzia del clan. Ogni volta che vi nutrite da un mortale, il potere del Bacio lo terrà al suo posto normalmente, ma provocherà un'Alienazione temporanea per ogni tre punti sangue che gli succhierete. La follia dura solo una settimana o giù di lì. I Malkavian dotati di questo difetto sono quelli che si presume infestino i manicomi: dopotutto, questi luoghi sono i posti dove per loro è più facile nutrirsi senza fasi scoprire

Magia-Dipendente (3pt o 5pt) solo per Assamiti

Che si tratti di volontà debole, di un'anomalia trasmessa dal vostro passato mortale o il risultato dell'uso eccessivo di componenti rituali come il Kalif, avete sviluppato una dipendenza alle droghe alchemiche psicoattive che alcuni stregoni usano per concentrare la propria magia del sangue. Questa patologia va ben oltre una semplice dipendenza fisica o psicologica, e arriva al punto di influenzare la vostra stessa padronanza dei poteri che controllate. La competenza con la stregoneria Assamita dipende da quanto spesso indulgete nella vostra dipendenza. Se scegliete questa peculiarità come Difetto da 3 punti, ogni volta che non vi trovate sotto gli effetti della vostra droga preferita subite una penalità di -2 ai tratti relativi alla magia del sangue, includendo l'uso dei rituali e dei poteri di Via (ma senza limitarsi a questi). Per 5 punti, diventate invece del tutto incapaci di concentrarvi a sufficienza per eseguire anche la più semplice delle procedure di Magia del sangue, a meno che la droga non scorra nel vostro organismo. Solo i personaggi in possesso di almeno n pallino di stregoneria Assamita possono scegliere questo Difetto. i Non Assamiti possono invece acquisirlo se vengono istruiti in qualche modo nei rudimenti di tale Disciplina.

Muto (4pt)

Non potete parlare. Potete comunicare con il Narratore e descrivergli le vostre azioni, ma non potrete parlare con gli altri giocatori o con i personaggi del Narratore, a meno che le persone coinvolte non utilizzino pallini in Linguistica per comprendere il linguaggio dei segni, o che voi scriviate quello che volete dire.

Sangue Debole (4pt)

Il vostro sangue è debole e non vi sostiene al meglio. Tutti i costi in Punti Sangue sono raddoppiati (per es.: sanare i danni, Discipline legate al sangue, ecc.) e non potete creare alcun legame di sangue. Inoltre, i tentativi di Abbraccio riescono solo il 20% delle volte.

Sordo (4pt)

Non udite nulla. Sebbene possiate ignorare alcune applicazioni della Dominazione, non potrete ascoltare i media. Avete -3 a percezione per molte delle sfide di Sesto Senso.

Carne Cadaverica (5pt)

La vostra carne non si rigenera completamente una volta danneggiata. Nonostante siate in grado di risanarvi recuperando la piena funzionalità, la pelle resta danneggiata da tagli o fori di proiettile. A seconda della natura del danno, questo Difetto rende estremamente difficili le relazioni sociali.

Vitae Sterile (5pt)

Qualcosa è andato orribilmente storto nel corso del vostro Abbraccio, e il vostro sangue è mutato sotto lo stress della morte e della successiva resurrezione. Come conseguenza, tutti quelli che cercate di Abbracciare muoiono e basta. Non importa quanto ci proviate, non potrete mai creare una progenie; comunque, il vostro sangue può essere impegnato senza problemi nella Vaulderie e per tutte le altre necessità vampiriche, inclusa la creazione di ghouls. Questo Difetto può essere acquistato solo da personaggi di 13° o 14° generazione.

Putrescente (4pt)

Dopo aver ricevuto l'abbraccio il vostro corpo continua a decomporsi. Il processo mistico che impedisce la naturale putrefazione di un vampiro ha ben poco effetto su di voi. Come risultato continuate a marcire. Perdete tutti i pareggi quando il personaggio assorbe i danni. Se venite colpiti o urtati con violenza tirate di costituzione. In caso di fallimento una parte del vostro corpo o un arto si stacca dal corpo. In caso di fallimento critico subite inoltre un livello di danno aggravato; una volta che questo danno viene guarito, la parte del corpo mancante ricresce.

Cieco (6pt)

Non potete vedere. I personaggi possono compensare questa mancanza divenendo più sensibili agli altri stimoli sensoriali, ma non vedranno alcuna immagine. Le azioni che comportano l'utilizzo del tatto al posto della vista sono difficili da eseguire, soprattutto sotto stress. Avete -2 in destrezza. Stranamente, i vampiri che possiedono Auspex a livello 2 (Percezione dell'Aura) sono in grado



di utilizzarlo, ma le informazioni vengono interpretate con gli altri sensi.

PREGI MENTALI

Buon Senso (1pt)

Avete un ottimo senso pratico e saggezza quotidiana. Ogni volta che il personaggio sta per agire in modo contrario al buon senso, il Narratore può dare suggerimenti o avvisi riguardanti le implicazioni di detta azione. E' ottimo per i giocatori alle prime armi.

Concentrazione (1pt)

Avete la capacità di focalizzare la mente e di eliminare qualunque distrazione o disturbo. Non subirete alcuna penalità dovuta a situazioni che possano distrarvi (per es.: rumori assordanti, luci abbaglianti o essere appeso per i piedi).

Mente fredda (1pt)

Sei un perfetto esempio di raziocinio: anche in situazioni che normalmente manderebbero nel panico, riesci a mantenere la calma e ragionare perfettamente. Questo ti dà un notevole vantaggio anche nei confronti degli altri: hai un tratto bonus quando tenti di difenderti da tentativi di persuasione emotiva (ad esempio quando l'avversario scommette un tratto di raggirare o sedurre).

Orologio Biologico (1pt)

Possedete un innato senso del tempo e siete in grado di quantificarne accuratamente lo scorrere senza bisogno di un orologio o altro attrezzo meccanico.

Introspezione (1pt)

Avete una profonda comprensione di tutti i movimenti delle vostre azioni. Per merito di questo costante esercizio mentale, sapete interpretare con sorprendente precisione anche le motivazioni che spingono le altre persone. Potete aggiungere +1 ai vostri tratti ogni volta che dovete intraprendere un'azione contro qualcuno che possiede la vostra stessa Natura o Carattere.

Senso meteorologico (1 pt) solo per Lasombra

Siete capaci di percepire l'insorgere del maltempo imminente. Il Narratore deve eseguire per voi una sfida Percezione + sopravvivenza se vincete potrete prevedere con un anticipo di diverse ore l'inizio di una tempesta o altri pericolosi eventi meteorologici.

Codice D'Onore (2pt)

Seguite strettamente un vostro personale codice etico le cui regole verranno stabilite con il Narratore prima di giocare. I personaggi con questo Pregio hanno +2 ai tratti quando agiscono secondo il loro codice (per es.: difendere gli inermi) o quando tentano di evitare situazioni che potrebbero costringerli ad andare contro i propri principi.

Memoria Fotografica (2pt)

Ricordate precisamente ciò che vedete e sentite. Documenti, fotografie, conversazioni, ecc. possono riemergere alla memoria con la minima concentrazione. Quando ti trovi in situazioni stressanti con numerose distrazioni,

dovete effettuare una sfida su Percezione+SestoSenso per avere la concentrazione necessaria ad assorbire ciò che i vostri sensi percepiscono.

Sonno Leggero (2pt)

Vi risvegliate immediatamente quando avvertite un pericolo, e riuscite a farlo senza difficoltà o esitazioni. Potete ignorare le regole riguardanti le restrizioni date dall'Umanità/Sentiero sul numero tratti disponibili durante il giorno.

Talento Informatico (2pt)

Avete un'innata dimestichezza nell'utilizzo del computer. Gli altri Fratelli non ne capiscono, per voi invece sono assolutamente intuitivi. Avete un +2 ai tratti in tutte le sfide in cui sono coinvolti i computer.

Temperamento del Dragone (3pt) solo per Tzimisce

Hai raggiunto un punto importante nella ricerca dell'Ahzi Dahaka, sei in grado di plasmare la tua stessa anima. Puoi scegliere una Natura all'inizio di ogni sessione, pur rimanendo la stessa personalità con tutti i ricordi e tutta la tua identità. Il narratore potrà comunque, a sua discrezione, prendervi da parte e sostituire quella che avete scelto con una più adatta alla situazione, che voi avrete cura di interpretare.

Animo Tranquillo (3pt)

Siete calmi per natura e non perdete mai le staffe. Ricevete +2 a Fermezza quando tentate di resistere alla frenesia. I Brujah non possono acquistare questo Pregio.

Compassionevole (4pt) solo per Brujah

Siete dotati della forza morale dei Brujah dei tempi antichi, gli orgogliosi poeti guerrieri che agivano spronati dai moti del loro cuore. Ogni volta che fallite una sfida per aumentare o diminuire il vostro Sentiero, potete spendere un punto di Forza di Volontà e ritentare la sfida. Se avete successo in questo tiro si considera che sia riuscito il primo. Potete farlo soltanto una volta per ciascun tiro di Sentiero, e dovete accettare il risultato del secondo tentativo. Se ottenete un fallimento critico nel secondo lancio perderete permanentemente un punto di Forza di Volontà, in aggiunta alle normali conseguenze per aver fallito.

DIFETTI MENTALI

Cuore Tenero (1pt)

Non sopportate di vedere altri soffrire. Se non eseguite un tiro di Forza di Volontà, cercate di evitare di trovarvi in situazioni che possano essere fonte di dolore fisico o mentale per gli altri. Per ottenere questo Difetto, dovete avere un punteggio pari a 7 o più Umanità.

Impedimento Lessicale (1pt)

Soffrite di balbuzie o di qualcosa di simile che vi impedisce di comunicare verbalmente in modo corretto. Le difficoltà di tutti i tiri che riguardano la comunicazione verbale ricevete -2 a Carisma. Dovete interpretare questo Difetto ogni volta possibile.

Incubi (1pt)

Quando dormite avete incubi terribili le cui memorie vi

perseguitano anche quando siete svegli. Dopo il risveglio dovete effettuare un tiro di Forza di Volontà o ricevere -1 ai tratti su tutte le azioni che compirete quella notte. Quando si verifica un fallimento critico significa che crederete di essere parte di un incubo anche quando non dormite.

Sonno Pesante (1pt)

Trovate molto difficile risvegliarvi quando dormite. I tratti in qualunque sfida per svegliarvi durante il giorno diminuiscono di 2.

Timido (1pt)

Avete dei problemi ad interagire con gli altri, tentate di evitare le situazioni sociali quando possibile. Ricevete -2 ai tratti nelle sfide che riguardano i rapporti sociali con gli estranei. Se il vostro personaggio diventa il centro dell'attenzione in un grosso gruppo, ricevete -3.

Impaziente (1pt)

Non avete la pazienza di stare ad aspettare. Volete fare le cose SUBITO, e che gli altri vadano al diavolo. Ogni volta che vi trovate costretti ad attendere, dovete fare un tiro di Autocontrollo per verificare se resistete alla tentazione di agire.

Richiamo di Poseidone (1 pt) solo per Lasombra

Il vostro autocontrollo dipende dal tempo: quando vi è calma piatta potrete eseguire i tiri per resistere alla frenesia con +1 a fermezza mentre ricevete -1 col mare mosso -2 durante i temporali e -3 nel mezzo di uragani.

Amnesia (2pt)

Non riuscite a ricordare nulla del vostro passato, voi stessi o la vostra famiglia, ma sprazzi di passato tornano per tormentarvi. Le origini e i motivi che stanno dietro alla vostra amnesia vengono stabiliti dal Narratore, che dovrà renderla più interessante possibile.

Fobia (2pt)

Avete una paura terribile di qualcosa. Ragni, serpenti, folla, altezza sono tipici esempi di fobie. Ogni volta che vi trovate faccia a faccia con la fonte delle vostre paure, dovete eseguire un tiro di Coraggio. Se fallirete dovrete allontanarvi da ciò che vi spaventa.

Irascibile (2pt)

Vi infuriate facilmente e per evitare la frenesia ricevete -2 Fermezza. I Brujah non possono avere questo difetto, poiché è già tipico del loro comportamento.

Sete di Innocenti (2pt)

Sei un vampiro particolarmente perverso, quando si parla di avere davanti agli occhi degli innocenti. La sola vista di queste persone ti fa venire una terribile fame, tanto da obbligarti a spendere un tratto di Self-Control o vincere un test contro la Frenesia per non cadere preda del tuo desiderio.

Vendicativo (2pt)

Avete un conto da saldare con qualcuno che avete conosciuto nella vostra vita mortale o dopo l'Abbraccio. Siete ossessionati e ogni volta che incontrate l'oggetto

del vostro odio, un individuo o un gruppo, la priorità assoluta è la vendetta. Potete resistere temporaneamente al bisogno di vendicarvi spendendo un 1 Punto di Forza di Volontà.

Alienazione mentale (2pt)

Una condizione da mortale o l'abbraccio ha scatenato dentro di te il seme della follia. Inizi il gioco con una grave alienazione che t'accompagna nella tua esistenza immortale. E' possibile superare quest'alienazione in gioco seppure sia molto arduo. I Malkavian possono sceglierlo per prendere un'altra alienazione mentale oltre quella del sangue.

Volontà Debole (3pt)

Siete particolarmente sensibili alla Dominazione e all'Intimidazione da parte degli altri. I tentativi di Dominazione vi influenzano automaticamente a meno che chi pratica questa Disciplina non appartenga a una generazione più alta della vostra, inoltre sfide per resistere ad Intimidire, Autorità e magie che alterano la mente ricevete -2 nel tratto relativo alla sfida. Il vostro punteggio in Forza di Volontà non supererà mai il 4.

Necrofilo (3pt)

No, non fate sesso coi morti ma sicuramente ne amate la compagnia. Siete ossessionati dai cadaveri e "invitate" a stare nel vostro dominio. Il vostro rifugio è decorato di parti di corpo mutilati di ogni tipo. Amate parlare coi vostri amici morti, danzate con loro, li usate frequentemente per le vostre opere d'arte ed il vostro divertimento. Alcuni vampiri con caratteri particolarmente raffinati potrebbero dovere fare un tiro di coraggio per entrare in una stanza dove avete lasciato i vostri ospiti ed i loro effetti personali. I toreador appaiono terrorizzati, i toreador antitribù applaudono. Per qualche ragione questo è un difetto molto comune tra le facce di cuoio dei Nosferatu.

Senso di colpa (4 tratti difetto)

E' inutile, non riesci a convivere con il fatto che devi nutrirti di sangue per sopravvivere. Ogniqualvolta devi cibarti, sei costretto a passare un test su Coraggio oppure rinunciare. Logicamente, sarai molto spesso a corto di sangue.

Incontrollabile (5pt) solo per i Brujah

Rabbia e passione sono in continuo tumulto nelle profondità del vostro cuore. Forse avevate un brutto carattere anche prima dell'Abbraccio, o forse il retaggio Brujah ha risvegliato qualche furia latente nella vostra personalità. In ogni caso, siete propensi alla frenesia anche in maniera più grave dei vostri compagni di clan: perdetevi tutti i pareggi nelle sfide per resistere alla frenesia.

Flashback (6pt) solo sabbatici

Siete riusciti a superare i Riti di Creazione, ma la vostra mente ne ha risentito. Anche le cose più insignificanti hanno il potere di farvi cambiare umore o di modificare le vostre decisioni, e il vostro comportamento è assolutamente imprevedibile. A causa del vostro precario stato emotivo, la Forza di Volontà è soggetta a fluttuazioni: all'inizio di ogni sessione dovete eseguire una sfida di Forza di Volontà (e ovviamente non potete spendere alcun punto per ottenere un successo automatico). Se

il tiro riesce, potete partecipare alla sessione normalmente; se fallisce, per il resto della sessione di gioco la vostra Forza di Volontà sarà da considerarsi pari a 1. All'inizio della successiva sessione di gioco potete effettuare un nuovo tiro per vedere se riuscite a riguadagnare la fiducia in voi stessi.

PREGI SOCIALI

Leader Nato (1pt)

Possedete un certo magnetismo cui gli altri non possono resistere. Ricevete +2 in Carisma nelle sfide per convincere gli altri a fare qualcosa. Per acquistare questo Pregio è necessario avere 3 o più nel punteggio di Carisma. (questo pregio non riguarda i tiri per le Discipline)

Sire di Prestigio (1pt)

Il vostro sire ha o aveva uno status rispettabile all'interno della setta o del clan, e questo vi permette di godere di un certo prestigio. Sebbene possiate non avere più contatti con lui, il solo fatto che sia un vostro antenato vi ha segnato per sempre. Questo prestigio può aiutarvi con gli altri Anziani o Neonati, ma può anche suscitare gelosia o rivalità.

Frequentatore dell'Elysium (1pt) solo per Camarilla

Passate parecchio tempo nei vari Elysium della città. Vedete e frequentate tanta gente che tutti quelli che si muovano nell'ambiente sanno quantomeno chi siete. Il tempo che trascorrete all'Elysium vi dà ampie possibilità di interagire con le Arpie e gli altri Fratelli di alta levatura, oltre a essere riconosciuti a vista.

Sopravvissuto al Sabbat (1pt) solo per Camarilla

Siete sopravvissuti ad almeno un attacco del Sabbat, oppure avete resistito a un tentativo di arruolamento. La vostra esperienza vi aiuta a prevedere in anticipo le situazioni che coinvolgono il Sabbat e i pericoli che questo comporta. Avete un +1 ai tratti in tutti i tiri di Percezione che riguardano azioni del Sabbat. Questo Pregio entra in gioco frequentemente come strumento per evitare agguati e attacchi improvvisi.

Santità (2pt)

Questo Pregio viene talvolta chiamato effetto aureola: chiunque vi stia intorno vi considera puri e innocenti, anche se non necessariamente ingenui. Avete una certa "santità", difficile da esprimere a parole ma impossibile da negare. La gente si fida di voi, anche se non siete delle persone affidabili. A discrezione del Narratore, riuscite a cavarvela con punizioni inferiori rispetto ai criminali che commettete, e piacere quasi a tutti.

Identità Alternativa (3pt)

In aggiunta alla vostra vera identità, avete assunto un ruolo alternativo che vi permette di frequentare altri gruppi o sette di vampiri. Quest'altro sè avrà una storia credibile e un passato che possa reggere almeno a controlli superficiali e che sia apparentemente accettato (più o meno). A ogni modo, il vostro Sire, gli Alleati, i Contatti e così via non sanno che mantenete questa seconda identità, e tratteranno questo "estraneo" di conseguenza.

Pratico del Sottosuolo (3pt)

Anche se non siete un Nosferatu, sapete muovervi tra le fogne, le gallerie, le condutture, la metropolitana e altri passaggi sotterranei della vostra città. Può anche darsi che non siate graditi ai Nosferatu locali (e alle altre creature che vivono giù nella sporcizia), ma non sono comunque propensi a uccidervi appena comparite nel loro territorio. Avete +1 ai tratti in tutti i test di Conoscenza delle Fogne e in quelli che riguardano il mondo sotterraneo (strisciare da un posto all'altro sottoterra, trovare passaggi attraverso le fondamenta e così via). I Nosferatu non possono acquistare questo Pregio.

Abbracciato Senza Calice (3pt) solo per Tremere

Quando siete stato Abbracciato il vostro sire non si è preoccupato di seguire le tradizioni dei Tremere; forse non aveva le risorse necessarie per finire il lavoro, o semplicemente è morto prima che le cose potessero essere fatte come si deve. Siete stato prosciugato del sangue e poi trasformato, ma non avete mai ricevuto la TRANSUMAZIONE DEI SETTE. Come risultato, anche se avete prestato il regolare giuramento sul Codice dei Tremere, non avete intrapreso il primo passo verso il legame di sangue con il Consiglio di Vienna. Poiché non siete mosso da alcun imperativo nei confronti dei Sette, la lealtà verso il clan Tremere si basa esclusivamente sulla vostra coscienza. In parole povere siete liberi di agire come diavolo vi pare, senza che si mettano in mezzo dei sentimenti innaturali. Ovviamente, se qualsiasi Tremere leale dovesse venire a sapere del vostro piccolo segreto sareste probabilmente costretto a sottoporvi al rito della Transustanziazione, per non parlare di un approfondito (e probabilmente poco piacevole) interrogatorio per riparare alla vostra mancanza. Il risultato potrebbe essere un vincolo completo al consiglio o un processo di qualche tipo, e per l'ignoranza non costituisce una scusa valida...

Personalità Dinamica (5pt) solo per Brujah

Le altre persone sono attratte dalla vostra causa e dal vostro magnetismo. Alla fine di ogni trama potrete acquistare i Background Alleati, Contatti, Seguaci, Gregge spendendo 1 punto esperienza ogni 2 pallini.

Termine di Paragone (6pt) solo per Ventruè

L'Abbraccio ha risvegliato dentro di voi un aspetto della personalità che gli altri considerano particolarmente irresistibile. Potete scegliere una Caratteristica di Background dal seguente elenco: Affiliazione alla Mano Nera, Alleati, Contatti, Fama, Gregge, Influenza, Mentore, Risorse, Seguaci. Il vostro punteggio massimo nel Background che avete scelto può superare di un pallino il normale limite impostovi dalla generazione. Per esempio, un Fratello di decima generazione potrebbe scegliere questo Pregio e godere dei benefici di un Background di contatti a livello 6. Potete scegliere questo Pregio per una sola Caratteristica di Background, che potrà calare (o successivamente ricrescere) a discrezione del Narratore. Il giocatore dovrebbe scegliere questo Pregio solo per un Background che abbia senso per il suo personaggio - per esempio, un arconte della Camarilla difficilmente avrà un punteggio di 7 in Affiliazione alla Mano Nera.

DIFETTI SOCIALI

Scambio D'Identità (1pt)

Assomigliate ad un altro Fratello, il che causa uno scambio di persona. Questo può mettervi in situazioni spiacevoli, soprattutto quando il vostro "gemello" ha una pessima reputazione o è ricercato per un crimine.

Sire Infame (1pt)

Il vostro sire era, o forse è, indegno di fiducia e non apprezzato dalla maggioranza dei Fratelli della città, e voi portate l'onta del suo passato.

Comprensione Incompleta (1pt)

Vi è stata spiegata tutta la faccenda, ma non siete completamente sicuri di come funzionino la Camarilla e la Masquerade. La comprensione imperfetta delle regole e delle disposizioni della vostra nuova vita significa che prima o poi finirete per compire qualche errore. E' solo questione di tempo...

Autarchico infame (1pt)

La camarilla non v'accetterà mai come suo membro, mai. Il Sabbat non penserà mai a sottoporvi ai riti di creazione, semplicemente non ne vale la pena. C'è qualcosa nel vostro passato, nella vostra reputazione o nel passato del vostro sire di talmente orribile che entrambe le sette vi rifiutano. Non siete semplicemente autarchici, la vostra infamia s'è diffusa in entrambe le sette della società di vampiri. Anche se potrete trovare una coterie disposta a lavorare con voi, i vostri compagni non oserebbero mai portarvi a qualunque raduno della camarilla o del sabbat per paura di danneggiare la loro reputazione. Il narratore può permettervi di cancellare questo difetto solo una volta che avete compiuto un'impresa in grado di permettervi di cancellare questo marchio sociale.

Predatore Manifesto (2pt) solo per i Brujah

La vostra faccia, se non addirittura il vostro intero atteggiamento, fa immediatamente intuire ai mortali che non avete nulla di buono in serbo per loro. Le vacche reagiscono male a chi emana un'aura di minaccia tanto evidente, perderete tutti i pareggi nelle sfide di interazione sociale con i mortali (con la sola eccezione dei tentativi di Intimidire).

Taglia (2 tratti difetto)

Il tuo personaggio si inserisce nella cronaca con una caccia al sangue indetta nei suoi confronti. Un altro personaggio giocante o, in alternativa, un Png del narratore sarà il cacciatore designato per te. Questo difetto deve essere preso soltanto con l'approvazione del narratore e, se coinvolto, dell'altro giocatore.

Vincolato al Consiglio (3pt) solo per Tremere

Che sia per colpa di un reggente troppo sospettoso, di un faux pas nel vostro passato o di una decisione dall'alto, siete stato sottoposto al legame con l'intero Consiglio dei Sette - una punizione alla quale non siete riuscito a scampare. Ciò non vi impedisce di coltivare ambizioni o progetti personali, ma l'amore per il clan Tremere verrà sempre PRIMA di ogni altra cosa. Dovete spendere

Forza di Volontà anche solo per discostarvi dalle tradizioni del clan; per voi violare il giuramento è difficile come per un asservito cercare di tradire il suo regnante. Quando il consiglio o un suo rappresentante autorizzato (cioè qualsiasi Tremere di grado superiore al vostro) dice "Salta", il vostro personaggio salta, e poi si guarda intorno per scoprire quanto in alto deve arrivare prima di tornare giù. Se riuscite in qualche modo a liberarvi da questo problema, diciamo partecipando a una Vaulderie, accettando un altro legame di sangue o usando il rituale INFRANGERE I CEPPI, è probabile che veniate condannato a distruzione nel caso in cui gli interessati lo scoprano. Se nemmeno il legame di sangue è sufficiente a tenervi in riga, e se siete una minaccia tanto grave da meritavelo, allora la Morte Ultima è l'unico modo di essere sicuri che non diventiate un problema in futuro. Il Narratore può e deve usare tutte le risorse del clan sia per accertarsi della vostra lealtà che per darvi la caccia come il rinnegato che siete se non vi dimostrate capaci di stare al vostro posto.

Membro in Prova di una Setta (4pt)

Siete disertori. Avete tradito la Camarilla, il Sabbat o i Seguaci di Set e avete molto da dimostrare prima che i Fratelli per cui avete defezionato vi accettino. Anziani, Ancillae e persino Neonati vi trattano con ostilità e la vostra reputazione potrebbe macchiare anche coloro che hanno contatti con voi. Con questo difetto non si possono acquistare i pallini nel Background Status.

Due Volte Traditore (4pt) solo per Tremere

In qualche punto oscuro del vostro passato avete partecipato alla Vaulderie. Potreste aver provato spontaneamente ad affiliarvi al Sabbat, forse non avevate scelta o magari siete stati costretti. Comunque sia, adesso recate su di voi il Marchio del Traditore. Da allora vi siete redento e siete stati nuovamente accolti tra le fila del clan, ma la colpa di cui vi siete macchiato vi accompagnerà per sempre.

Come per chiunque porti il marchio, qualsiasi altro Tremere sarà in grado di vedere che avete già tradito la stirpe almeno una volta. Chi non conosce il vostro passato vi tratterà con disprezzo: ricevete -2 ai tratti sociali quando interagite con altri Tremere, ammesso che questi siano leali al clan. I Tremere che NON conoscono le circostanze della vostra redenzione presumeranno che siete una spia o un infiltrato del Sabbat, e potrebbero cercare di catturarvi o di distruggervi, o perlomeno informeranno la piramide dei vostri movimenti. Se mai doveste mancare un rapporto o riprendere le cattive abitudini, potete aspettarvi di essere cacciati e distrutti secondo la normale procedura adottata dai Tremere quando devono risolvere simili minacce.

PREGI SOPRANNATURALI

Aura brillante (1 pt)

Per qualche motivo la tua aura risulta più luminosa di quella dei normali vampiri. Quando sei bersaglio di Percezione dell'aura apparirai a tutti gli effetti come un mortale.

Aura Immacolata (1pt) solo per Malkavian

Che sia per il vostro controllo ferreo o per capricci del caso, la vostra aura non rivela il vorticare e gli improvvisi cambiamenti, sintomo della pazzia che vi divora, nemmeno quando siete confuso, in frenesia o in preda ad una crisi psicotica.

Empatia animale (1 pt)

Generalmente gli animali temono e rifuggono i vampiri: non appena ne avvertono la presenza scappano. Questo sembra non essere vero per te. In presenza di un animale, magari non ispirerai una perfetta fiducia, ma quantomeno non scapperanno immediatamente in tua presenza.

Tocco curativo (1pt)

Normalmente, il vampiro può curare le ferite da Bacio soltanto leccandole: tu sortisci il solito effetto anche con il solo tocco della mano.

Resistenza Consanguinea (1pt) solo per Giovanni

Il vostro personaggio non può essere vincolato da chiunque condivida la sua stirpe mortale; in altre parole, se siete nati nella famiglia Giovanni non potete essere vincolati da chiunque sia nato a sua volta Giovanni, anche se potete ancora essere sottoposti a legami di sangue coi isanob del clan, o con qualsiasi altro fratello appartenente ad altri. Allo stesso modo un Dunsirn con Resistenza Consanguinea non potrà essere vincolato ad altri nati nella famiglia mortale dei Dunsirn, ma potrebbe esserlo a un Milliner del clan Giovanni.

Incidentalmente, i Giovanni sono molto sospettosi nei confronti di chiunque manifesti questa peculiarità. Sebbene questa aberrazione ematica non sia stata documentata, alcuni Giovanni più smalzati hanno un'idea vaga e superstiziosa di cosa sia e quali sono i suoi effetti; generalmente, essa viene associata ai giovani furbastri ribelli che devono essere messi in riga con la forza (non è tanto ingiusto quanto sembra: quanto la resistenza al vincolo diventa ovvia, di solito è perché ci si rende conto che una punizione non sta funzionando come dovrebbe). Un personaggio che viene scoperto in possesso di questa caratteristica riceverà l'ostilità del suo sire, nel migliore dei casi.

Aura pallida (1pt) solo per Mortali

Dovuto a qualche curiosità del fato o ad un effetto del sangue la tua aura è naturalmente pallida. I vampiri che leggono la tua aura con *Auspex* assumono che tu sia un vampiro a meno di avere forti ragioni per sospettare altrimenti. Il merito può essere di grande uso se desideri impersonare un vampiro ma può anche causare forti incomprensioni

Voce Divina (5pt)

La vostra voce ha qualcosa di semplicemente irresistibile. C'è qualcosa che sembra essere soprannaturale, che vi consente di ammaliare gli altri in modi che nessuno sospetterebbe. In tutte le sfide che riguardano l'uso della voce per incantare, convincere o mentire avete +2 al tratto relativo.

Medium (2pt)

Siete in grado di sentire e udire spiriti, fantasmi e ombre. Anche se non potete vederli, potete sentirli e parlare con

loro e, implorando e adulando, attirarli alla vostra presenza. Potete chiamarli per avere aiuto o consiglio, ma ci sarà sempre un prezzo da pagare.

Degustazione del Sangue (2pt) solo per Tremere

Qualunque ne sia la ragione, avete una capacità istintiva per la magia del sangue -anche più pronunciata rispetto alla media dei Tremere. Quando assaggiate il sangue, riuscite ad assaporarne senza sforzo tutte le sottili correnti e le corrispondenze occulte. Non si tratta neppure di magia, ma di un'amplificazione del senso del gusto derivante dall'Abbraccio e dalla lunga esperienza del clan Tremere con i misteri del sangue. Quando assaggiate della vitae, siete automaticamente in grado di discernere un fatto che riguarda il suo possessore come per il potere di primo livello della Via del Sangue. Potete sentire se è vitae di un vampiro e la sua potenza (generazione). Se il sangue non appartiene ad un vampiro saprete solo questo, non sapete distinguere il sangue di Lupino o quello di fata da quello mortale. Non è necessario alcun tiro né spesa di punti sangue: ricevete l'informazione come se aveste ottenuto un successo automatico. Potete però decidere di attivare comunque la Disciplina al fine di ottenere altre informazioni più specifiche, nel qual caso si applicano le normali procedure e i risultati della Disciplina soppiantano quelli di Degustazione del Sangue.

Non sempre questa affinità offre dei benefici, in quanto è possibile percepire nella vitae un retrogusto di paura, di veleno o di qualche potere straordinario, e queste sensazioni possono provocare nausea o addirittura perdita di conoscenza, a discrezione del Narratore. La sensibilità offerta da questo Pregio è sempre attiva, e non può essere interrotta volontariamente.

Vista notturna controllabile (2pt) solo per Lasombra

Potrete scegliere di invertire gli effetti che hanno su di voi la luce e l'oscurità. Per attivare o disattivare vista notturna dovrete concentrarvi un turno più uno per ogni livello di ferita. Quando la vista è attivata vedete perfettamente al buio mentre le penalità di buio parziale vengono applicate alle zone di illuminazione debole. Il pregio non permette di vedere nell'oscurità di Ottenebramento che apparirà come una sfolgorante luce bianca.

Dormire non visto (2pt) solo per Nosferatu

Potete usare la disciplina di Oscurazione per nascondervi mentre dormite. Un utilizzo così prolungato di questa abilità richiede un punto sangue extra per mantenere il corpo occultato tutto il giorno. Ovviamente dovrete almeno essere nascosti dalla luce del sole. I vampiri che utilizzano la disciplina di *Auspex* possono comunque individuarvi mentre i mortali ignoreranno la vostra presenza. Questo è un pregio molto utile a tutte le spie ed i viaggiatori Nosferatu, molti morirebbero senza di esso

Oracolo (3pt)

Potete vedere e interpretare i segni premonitori. Siete in grado di trarre consigli utili da questi auspici che vi danno suggerimenti per il futuro e avvertimenti per il presente. Quando il Narratore ritiene che siate nella posizione per vedere un auspicio, dovrete eseguire una sfida Percezione + Occulto; la difficoltà dipende dal tipo di segno premonitore. In caso di successo, eseguirate una sfida

di Intelligenza + Occulto per interpretarlo, sempre con un grado di difficoltà relativo alla complessità dell'auspicio.

Spirito Guida (3pt)

Avete uno spirito che vi guida e vi accompagna. L'identità e i poteri di tale spirito dipendono dal Narratore, ma può aiutarvi e guidarvi nelle situazioni difficili.

Diablerie Nascosta (3pt)

Le strisce nere della diablerie di cui tanto si parla non si manifestano nella vostra aura.

Affinità al Rifugio (3pt) solo per Tzimisce

La Maledizione di Caino è forte in te, ma questo infine risulta un vantaggio: Sei connesso al suolo del tuo rifugio primario. Prima di tutto dovete spendere un pallino di sesto senso, poi fate una sfida con il narratore se vincente avrete, in ogni sfida, +1 al tratto relativo quando siete nel vostro rifugio, inoltre saprete sempre in che direzione si trova il vostro rifugio. Se siete in un'altra città nella sfida sarete sotto effetto di overbidding

Discipline Revenant (3pt) solo per Tzimisce

Invece delle discipline proprie del clan Tzimisce, puoi avere le discipline della tua famiglia revenant come discipline di clan. Le altre discipline, comprese quelle del clan Tzimisce che la tua linea revenant non condivide, sono per te discipline non di clan.

Falso riflesso (3pt) solo per Nosferatu

Utilizzando maschera dai mille volti, un Nosferatu con questo pregio può lasciare traccia del suo falso aspetto su una registrazione. Può essere fotografato, filmato, oppure può essere presa una registrazione audio della sua voce. I Nosferatu privi di questo pregio non possono mascherarsi agli occhi di apparecchi meccanici con la disciplina di oscurazione.

Immunità alle debolezze del sangue (3pt) solo per Mortali

Per qualche ragione sei resistente alle debolezze del sangue di qualunque vampiro dal quale tu beva. Puoi bere sangue Nosferatu fino a scoppiare ed il tuo aspetto non ne risentirà neanche un po'.

Approvato con il Bacio (4pt) solo per Giovanni

Prima dell'Abbraccio avete ricevuto il tradizionale Bacio di Approvazione dei Giovanni. Questo significa che possedete un pallino extra (gratuito) di Potenza, e che gli altri membri del clan tenderanno a essere sicuri che siete stati abbracciati secondo "l'appropriata maniera dei Giovanni". Il lato negativo di tutto ciò sta nel fatto che siete parzialmente legati col sangue ad un fratello. Probabilmente qualcuno che non è il vostro sire. Visto il modo in cui gli anziani tendono ad appianare certe controversie, potreste certamente essere stati abbracciati da qualcuno che vi detesta o che si trova in disaccordo col vostro domitor. Potete scegliere questo pregio una

seconda volta (per un totale di 8 punti) al fine di ricevere un pallino gratuito di robustezza, cosa che indicherebbe un lungo periodo di servizio come ghoul. Se lo fate, significa anche che: (a) siete parzialmente legati col sangue a tre diversi Fratelli; (b) Legati per un terzo a uno e per due terzi a un altro vampiro, e (c) completamente vincolati al fratello che vi ha Abbracciato, che probabilmente sarà in un mare di merda con gli anziani - a meno che non sia un anziano a sua volta.

Disciplina aggiuntiva (5pt)

A discrezione del Narratore, potete prendere una Disciplina supplementare come fosse una Disciplina di clan. Tutti i costi per impararla si pagano come se fosse propria del vostro clan. Ogni personaggio può acquistare questo pregio solo una volta. Sono accettate solo le discipline comuni (Auspex, Animalità, Ascendente, Dominazione, Potenza, Robustezza, Velocità e Oscurazione) ma se giustificate dal background.

Mentore Disincarnato (5pt) solo per Malkavian

Le voci nella vostra testa potranno anche dirvi delle cose, ma per Dio, almeno sono cose utili. Avete una guida e un consigliere nella testa -acquistato come di consueto per mezzo del Background Mentore- che esiste per lo più all'interno del vostro cranio. Potrebbe trattarsi di un Malkavian che si è trasferito nella Rete, o forse di un costrutto immaginario dotato dell'accesso ai ricordi condivisi dal clan. Comunque sia, è estremamente difficile per i vostri nemici riuscire a impedirvi di consultare il vostro mentore, che inoltre è piuttosto facile da contattare quando ne avete bisogno.

Sfortunatamente, questo pregio ha anche i suoi lati negativi: il mentore vi può trovare ogni volta che lo desidera, e può rappresentare una vera distrazione quando state cercando di fare qualcosa che lui ritiene irrilevante. Inoltre, il fatto che sia incorporeo non vi libera dai soliti obblighi: vi troverete a compiere missioni per il vostro mentore con esattamente la stessa frequenza di qualsiasi altro pupillo, se non di più.

Legame Empatico (5pt) solo per Malkavian

Qualunque sia la ragione, provocate un soprannaturale effetto di scambio attraverso il vincolo di sangue. Non siete immuni al legame- e non potete acquistare il pregio Invincolabile - ma quando questo succede anche il vostro regnante risulta vincolato a voi con la medesima intensità. Se il regnante è già vincolato a un altro Fratello, avrà ora la non invidiabile posizione di essere asservito a due vampiri nello stesso tempo. Questo Prego può ovviamente condurre a un perverso rapporto di reciproca dipendenza.

DIFETTI SOPRANNATURALI

Nessun Riflesso (1pt)

Proprio come i vampiri delle leggende la vostra immagine non viene riflessa. Questo può avere un effetto terribile quando tentate di spacciarvi per essere umano. I vampiri del clan Lasombra hanno automaticamente questo Difetto (e potete essere scambiati per uno di loro se anche voi avete questa caratteristica).

Tocco di Gelo (1pt)

Una brezza gelata ti segue ovunque vai. Questo ti identifica immediatamente come creatura soprannaturale agli occhi di tutti, dandoti un malus di un tratto quando tenti di interagire con i mortali. Il difetto è particolarmente evidente in presenza di fuochi liberi o tende (o vesti tanto lunghe da essere visibilmente spostate dall'alone che ti circonda).

Presenza Lugubre (2pt)

I mortali sono inconsapevolmente consci della vostra natura di non morto, il che li rende ansiosi e a disagio in vostra presenza. Di conseguenza, ricevete -2 nelle sfide legate all'interazione sociale con i mortali aumentano.

Presenza sacrilega (2pt)

Emani un'aura di malignità facilmente percepibile. EspONENTI del clero o possessori di Vera Fede ti identificheranno immediatamente come una creatura soprannaturale delle tenebre e reagiranno di conseguenza. Allo stesso modo, soffri gli effetti di Vera Fede quando ti trovi in un luogo sacro.

Signore delle mosche (2pt)

Mosche ed insetti nocivi ti circondano costantemente. Hai un tratto in meno per ogni sfida sociale o di occultamento.

Vista notturna incontrollabile (2p) solo per Lasombra

Per voi luce e oscurità sono permanentemente invertite, vale tutto quello detto sopra solo che il giocatore non può disattivare l'effetto.

Dipendenza dal Suolo Ancestrale (2pt) solo per Tzimisce

Il suolo di un luogo importante per te non funziona come calmante per la maledizione del tuo clan, a differenza di quanto vale per tutti gli altri Tzimisce. Hai bisogno del suolo originario della terra dei Carpazi, dell'est Europa, per riposare. Questo difetto spesso si manifesta nei figli dei koldunisti, o nella discendenza di Yorak. I vampiri abbracciati nell'est Europa ovviamente non possono avere questo difetto.

Repulsivo agli animali (2pt)

Con questo difetto ogni animale naturale che incontri è automaticamente e decisamente innervosito dalla tua presenza. Questo è qualcosa di molto più grave del disagio che quasi tutti i cainiti causano negli animali. Le creature si spaventano e scappano o di rado, attaccano. Non puoi calmarle con addestrare animali, hai bisogno di usare animalità o di fare assaggiare il sangue vampirico (che rende l'animale ghoul) per calmare.

Stigmate (2-4pt) solo per Malkavian

Perdete costantemente sangue da ferite fantasma. Anche se la vostra carne rimane intatta, sanguinate. La perdita è piuttosto leggera, ma incessante, per questo perdete un punto sangue ogni notte prima dell'alba. Se avete la versione da due punti, la perdita di sangue sarà su un punto di corpo visibile (solitamente mani), per questo ricevete -1 ai tratti nelle sfide sociali. Se avete

la versione da 4 punti significa che perdetevi sangue dalle orbite, ricevete penalità di 2 tratti nelle sfide sociali, inoltre la perdita di sangue vi ostacola la vista, ricevete, quindi, -1 nelle sfide di percezione visiva.

Infestato (3pt)

Siete perseguitati da uno spirito arrabbiato, probabilmente una delle vostre prime vittime. Questo spirito tenta attivamente di nuocervi, soprattutto quando vi nutrite, riversando la propria angoscia su di voi e su chiunque si trovi vicino. Il Narratore deciderà l'esatta natura dello spirito, i suoi poteri e potrà essere messo "a riposo".

Respinto dalle Croci (3pt)

Non sopportate la vista delle croci, poiché ritenete siano il simbolo del sacro potere. Quando vi trovate davanti ad una croce, dovete effettuare una sfida di Forza di Volontà oppure fuggire lontano dal simbolo per la durata della scena. Se il tiro si rivela un fallimento critico, non solo dovrete tentare di fuggire, ma il tocco della croce vi provocherà 1 Livello Salute di danni aggravati per ogni turno che toccherà la vostra pelle. Questo danno non può essere assorbito, anche se possedete Robustezza.

Riflesso della Morte (3pt) solo per Lasombra

Il vostro corpo si riflette ancora negli specchi, il che annullerebbe il difetto di clan dei Lasombra se non fosse che il riflesso mostra come apparirebbe il vostro corpo se foste veramente morti. Qualsiasi Lasombra più vecchio di pochi decenni vede solo uno scheletro mentre i Lasombra più giovani possono avere il dubbio piacere di vedere il proprio corpo in decomposizione.

Non Liberato (3pt) solo per Assamiti

Per qualsiasi motivo, in voi la maledizione dei Tremere era radica più profondamente che nel resto dei vostri compagni di Clan. Questo non era un grosso svantaggio, almeno finché eravate tutti colpiti da essa; tuttavia, quando Ur-Shulgi lanciò il suo incantesimo di Dissoluzione, il potere del rituale purificatore non è riuscito a liberarvi completamente. Ora condividete la sede di Sangue Cainita della vostra casta, ma per voi la sostanza che tanto bramate è ancora veleno. Gli effetti della maledizione dei Tremere che una volta influenzavano il vostro clan si sono indeboliti in voi, ma non sono scomparsi del tutto. Quando bevete del sangue di Cainiti non Assamiti, ciascun punto sangue si aggiunge normalmente alla vostra riserva; tuttavia, mentre scende giù, infligge un danno letale, che non è possibile assorbire - Una combinazione di choc da intossicazione innaturale e di ustioni interne da acido. il lato positivo è che per resistere alle pressioni della dipendenza della casta dei guerrieri avrete+ 1 a fermezza; pensate al vostro difetto come a una sorta di "terapia di avversione". Se siete uno stregone o un visir, questo Difetto vale un punto in più (per un totale di 4), ma subirete gli effetti della dipendenza dalla vitae della casta dei guerrieri in aggiunta al punto debole della vostra casta.

Stretta del Dannato (4pt)

Non c'è piacere nel vostro Abbraccio, solo terrore e dolore. I mortali che mordete si agitano e gridano per tutto il tempo in cui bevete il loro sangue, obbligandovi a tenerli

ben stretti. Ai vampiri con un punteggio Umanità elevato questa esperienza può richiedere un tiro di Umanità, sempre a discrezione del Narratore.

Destino Segnato (5pt)

Siete condannati ad affrontare la Morte Ultima, o peggio a sopportare un'eterna agonia. Non importa quello che farete, non potrete evitare questo terribile fato. A un certo punto della cronaca il vostro destino si abatterà su di voi. La cosa più impressionante è che avete delle visioni sul futuro e il malessere che queste immagini vi provocano richiede la spesa di 1 Punto di Forza di Volontà, altrimenti risulterete sotto effetto di Overbidding per tutte le vostre azioni per il resto della notte. Sarà il Narratore a decidere la natura del vostro destino e quando avverrà. E' un difetto difficile da interpretare; ironicamente, per quanto possa sembrare togliere ogni discrezionalità dalla propria esistenza, la conoscenza del proprio destino può essere liberatoria.

Sensibile alla Luce (5pt)

Siete molto più sensibili alla luce degli altri vampiri. I raggi solari raddoppiano i danni normali e la luce della luna può provocare un danno letale proprio come il sole, purché vi splenda direttamente addosso. Anche fonti di luce forte feriscono i vostri occhi, costringendovi a usare occhiali da sole.

Inettitudine Taumaturgica (5pt) solo per Tremere

Tremere e il consiglio impiegano secoli per sviluppare i principi di Taumaturgia, che non è quindi da considerarsi come una delle Discipline "naturali" dei vampiri. Nel corso dei secoli essa si è diffusa fino a diventare una pratica abituale del clan, ma pochi sfortunati Tremere sembrano proprio non riuscire ad afferrarne le sottigliezze. Voi siete uno di questi disgraziati: infatti dovete sottrarre -1 ai tratti per utilizzare Vie e rituali. Potete ancora imparare Taumaturgia (i Tremere di grado più alto saranno disposti ad insegnarvela, a patto che sappiate conquistarvi il loro favore), ma ciò vi costa un grande sforzo. Per voi Taumaturgia rientra ancora tra le Discipline di clan, anche se non potete iniziare il gioco con più di un pallino assegnato a questa disciplina.

A livello sociale questo fatto fa sì che gli altri vi considerino un cattivo studente, e saranno in molti quelli che tenderanno a passarvi davanti in responsabilità e promozioni perché "non ce la fate".

