

VAMPIRI

NOTTI MODERNE 2010

NOTTI MODERNE	2
La cronaca: Notti Live	4
LA CAMARILLA	7
Brujah	13
Malkavian	14
Nosferatu	15
Toreador	16
Tremere	17
Ventruue	19
Vili	20
GLI INDIPENDENTI	22
Assamiti	22
Figlie della Cacofonia	23
Gangrel	25
Giovanni	26
Ravnos	27
Seguaci di Set	28
ANTAGONISTI	30
Il Sabbat	30
Altre creature soprannaturali	30
SCHEDE DEL PERSONAGGIO	32
Creazione del Pg	32
Avanzamento Personaggio	37
Abilita'	38
Punti Background	41
Discipline	43
Rituali	56
Discipline Incrociate	57
Difetti e Pregi	60
INTERPRETARE	68
Le Morali: Natura e Carattere	68
I Sentieri Vampirici	69
Ira e Terrore	71
IL GIOCO	74
Combattimento a turni	75
Subire dei danni	79
La Vitae	81
DT (azioni settimanali Down Time)	84
CARTELLINI DI GIOCO	87
APPENDICE I: SIMBOLOGIA	90
APPENDICE II: GLOSSARIO	92
Contatti Narratori	94

NOTTI MODERNE

Le notti dei Vampiri

Tutto ciò che si sa sui vampiri è una leggenda, per tutti, tranne che per i vampiri stessi.

In realtà, molte delle superstizioni che riguardano queste creature soprannaturali (o forse è più corretto dire innaturali) sono solo favole, dettate per lo più dalla paura e dal bisogno di speranza. Comunque sia, i vampiri non sono creature semplici, al contrario sono esseri complessi e difficili da comprendere. Tutto il mondo vampirico è diviso in parti, ben distinte e definite tra loro: il giorno e la notte, la bestia e l'umanità, la calma e il terrore, la sete e la sazietà. Paradossalmente, l'unica eccezione è, in realtà, la sola forte contrapposizione che esiste nell'esistenza degli esseri viventi: la vita e la morte. I vampiri sono il predatore supremo, eppure sono anche i più sottili e grandiosi filosofi e teoretici esistenti; sono le creature più potenti del creato eppure necessitano di nascondersi come la più infame delle prede; necessitano di un gruppo di loro simili, eppure, ad ogni occasione buona, ognuno di loro tenta di ribaltare il potere per ottenerne di più per sé. La spiegazione a questo comportamento così apparentemente illogico è molto semplice: essere vampiri è una maledizione.

Nella parte iniziale di questo documento saranno date alcune linee per interpretare il proprio Pg, ma è sempre importante ricordare che sono indicazioni, più che regole ferree. Ovviamente è necessario mantenere dei punti di contatto con quanto scritto, ma ogni giocatore ha diritto di distaccarsi più o meno vigorosamente dalla canonicità qui sotto descritta. Non sarà approfondito il concetto generale di vampiro, la sua prima interiorità, la sua epistemologia qui sopra abbozzata, poiché sono concetti molto personali che un giocatore potrebbe non avvertire nel suo Pg e, quindi, potrebbe non voler approfondire ulteriormente questi punti, ma altri.

Quello qui sotto descritto è l'insieme di storia di ambientazione e regole per amministrare il gioco. La maggior parte d'esso è tratta dal manuale "Vampire: The Masquerade". Alcuni argomenti potrebbero differire dal manuale, comunque, tutte le scelte di modifica sono state fatte per gusto personale ed esigenza di cronaca ed è sconsigliato basarsi su altre fonti, esterne a questo documento, poiché è scelta dei narratori quali informazioni utilizzare tra quelle non scritte qui sopra, quindi, grandi esperti dell'argomento potrebbero non ritrovare tutte le loro conoscenze nel gioco o, a volte, trovare situazioni opposte a quelle di loro conoscenza. L'unico modo per sapere il necessario è leggere attentamente l'ambientazione qui riportata. Si ricorda, infine, che la conoscenza del regolamento (in particolare la parte tecnica) è obbligatoria e che omettere, aggiungere o modificare qualsiasi regola qui riportata è equivalente a barare, che sia fatto con malizia o per ignoranza; ciononostante, se qualche regola appare oscura, inesatta o ingiusta, si può far appello ad un narratore per esporre i propri dubbi.

DUE CENNI DI STORIA

Sono molte le teorie sull'origine dei vampiri, ma tutte riconducono ad alcuni punti in comune. Secondo il libro di Nod, il primo vampiro fu Caino, figlio d'Adamo ed Eva, che dopo aver ucciso il fratello fu maledetto a dover vagare nell'ombra, costretto a cibarsi dei suoi famigliari. Nell'ombra incontrò Lilith, che gli insegnò a gestire e controllare i suoi nuovi poteri e gli insegnò a creare una famiglia di suoi simili. Chi fosse Lilith non si sa per certo, ma tutti sono concordi nel credere che sia una figura associabile al Demonio (le variazioni sono in base alla religione e alla cultura dei cainiti).

Caino imparò da Lilith a generare suoi simili tramite una procedura piuttosto semplice, chiamata abbraccio, e creò tre altri vampiri. Caino considerava costoro come dei figli, scoprì presto che il suo sangue si era diluito con quello degli umani che aveva preso per generare quella che fu chiamata la 2° Generazione.

Enoch fu la prima città, ospitò la famiglia di Caino che proliferò: i suoi tre figli generarono a loro volta 13 vampiri che formarono la 3° Generazione, gli antediluviani. Poi venne il diluvio e la prima città fu distrutta. Dopo la catastrofe, fu creata la seconda città e gli antediluviani crearono 13 stirpi di vampiri, i Clan che ancora oggi s'incontrano sotto le stelle. Ciò che contraddistingue i differenti Clan sono i Poteri: la 2° Generazione possedeva i medesimi poteri del padre (anche se più deboli), ma dalla 3° in poi questi poteri sono stati suddivisi nelle differenti Stirpi, per cui ogni vampiro appartenente ad una medesima stirpe, al momento dell'abbraccio, ottiene i medesimi poteri di quel Clan e non altri.

Man mano che le Generazioni aumentavano, man mano il sangue si diluiva con quello umano e man mano i poteri dei vampiri diminuivano. Furono create la 4° e la 5° Generazione, subito seguite da altre Generazioni fino alla 13°, la più diffusa nei tempi moderni. Nello stesso periodo furono abbracciati nuovi umani che diedero il via alla 14° Generazione, anche se già circolano alcuni esemplari della 15° Generazione, quasi umani.

Già a partire dal Medioevo vi furono alcuni grossi cambiamenti nel mondo dei vampiri, in particolare, la creazione d'alcune nuove Linee di sangue e la nascita di nuovi Clan. Le Linee di sangue sono vampiri che si tramandano poteri differenti da quelli di qualsiasi altra stirpe, ma non vengono definiti Clan poiché non possiedono un antediluviano che abbia dato il via alla stirpe. La nascita dei nuovi Clan è avvenuta nel sangue: Tremere, il capostipite del Clan omonimo, ha succhiato l'anima di Saulot, antediluviano della stirpe dei Salubri, commettendo la pratica definita Amarantum e acquisendo, a tutti gli effetti, la 3° Generazione, divenendo così il capostipite della nuova Stirpe. Al contempo, tutti i Tremere hanno distrutto i membri del Clan Salubri ed ora solo pochi di questi sono rimasti e si danno alla macchia per evitare d'essere distrutti come i loro consanguinei. L'altro Clan distrutto fu quello dei Cappadocci, sostituito da una sua linea di sangue: una famiglia di necromanti e mercanti veneziani, chiamata Giovanni.

Dopo alcuni secoli di rancori e sfruttamenti, i nuovi Clan sono stati accettati da tutti i vampiri e, nonostante, alcune dispute ancora accese, sono da tutti considerati veri e propri Clan.

LA NON-VITA

I vampiri sono creature morte e rinate nella tenebra. Ogni vampiro era un essere umano ed ognuno di loro possiede i medesimi tratti. Ciò che viene raccontato nelle fiabe, è vero solo in parte; un vampiro è un essere umano in tutto e per tutto tranne per il fatto che è morto e, come tale, non ha funzioni vitali, anche se, impegnandosi, può fingere che il suo cuore batta o sforzarsi di respirare per apparire normale. A rigore di regola, qualsiasi vampiro (fatta eccezione per quelli che possiedono un difetto di Clan legato all'aspetto, quali Nosferatu, Cappadoci e quanti abbiano acquistato uno svantaggio ad esso relativo) ha diritto di spendere 1 PS per far scorrere il sangue nel suo corpo, ridonare un colorito sano, ma tenue, alla pelle, far battere il cuore e mettere in moto, ma solo superficialmente, gli organi interni, così da apparire vivo ad esami superficiali (respirazione, pressione, auscultazione e simili) e all'occhio umano per mezz'ora.

Un vampiro è potenzialmente immortale, la sua condizione di non vita durerà per sempre se qualcuno non decide di porle termine. Effettivamente, alcune delle storie sui vampiri sono reali: la luce del sole ed il fuoco li distrugge, così come decapitarli li uccide sul colpo; però aglio, preghiere acqua corrente o croci non hanno il minimo effetto su di loro. Piantare un paletto (di qualsiasi materiale, non necessariamente di legno di frassino) nel cuore di un vampiro, invece, non lo distrugge, ma lo paralizza, fintanto che il paletto rimane fisso nel suo cuore.

L'abbraccio

Qualsiasi vampiro è in grado di generare altri vampiri; il procedimento è chiamato abbraccio e consiste nel dissanguare una vittima e, nel momento subito precedente la morte, fargli bere un po' del sangue del vampiro. Il legame che si viene a formare tra i due cainiti è molto particolare, il vampiro generato è chiamato progenie, il vampiro generante è chiamato sire. La progenie avverte un forte legame con il sire, riconducibile al legame genitore-figlio degli esseri umani.

La prima notte

Il problema del vampiro appena creato è che non ha sangue nel corpo, per cui è grande la sua sete e la sua prima reazione è incontrare la Bestia che ora ha nel suo corpo, cadendo in Frenesia alimentare e avendo gran bisogno di sangue. La prima notte è passata a caccia e pochi ricordano ciò che di preciso hanno compiuto, è per lo più un insieme di sensazioni che di ricordi o di immagini.

LA CRONACA: NOTTI LIVE

STORIA DEL MEDIOEVO

Il dominio di Modena e Reggio Emilia rappresenta da sempre un punto strategico per la società dei Fratelli in Italia: posto su due rotte commerciali, una diretta verso nord, l'altra verso ovest, rappresentava un luogo perfetto in cui insediarsi per incidere come parassiti sulla vita umana. Per questo sin dal Medioevo questo territorio era stato fortemente conteso: mentre i cainiti infiltrati all'interno del dominium Petrii, principalmente Lasombra, cercavano di espandere la loro influenza dalla Romagna su tutta l'Emilia, in modo da accerchiare il dominio bolognese, i cainiti locali, prevalentemente Ventrue imparentati con il Principe Brandiparte di Bologna, cercavano di mantenere una propria indipendenza. Così, venne inizialmente forgiata un'alleanza con il Principe Toreador di Carpi e quello Brujah di Mirandola, similmente interessati dalla situazione e desiderosi di evitare un vicino ingombrante come il Papa.

Il conflitto sfociò in una vera e propria battaglia all'inizio del XIII secolo: mentre a nord si formava un fronte a Novi, costantemente sotto attacco da parte degli alleati slavi dei Lasombra, gli Tzimisce, e dei branchi di Gangrel, a sud le roccaforti di Savignano prima, di Guiglia e Vignola poi, cedevano il passo all'assalto diretto dei Custodi. L'alleanza locale si sgretolò rapidamente, stretta d'assedio su entrambi i fronti, non riuscendo nemmeno a ottenere rinforzi dal Principe Toreador del Granducato di Toscana, occupato in quello stesso momento nell'impedire che il potere papale si estendesse anche sul suo territorio.

Modena, Reggio, Carpi e Mirandola divennero parte integrante dell'Impero Bianco, come i Lasombra romani amavano chiamare il loro dominio: venne istituita inoltre la Sede Purpurea, un vero e proprio dominio autonomo che riuniva i quattro insediamenti affidata ad un Custode bolognese, il Vescovo Asinelli, che attuò una sistematica eliminazione di ogni oppositore politico. I vecchi signori dei territori acquisiti furono costretti alla fuga: mentre gli Este di Modena chiesero asilo presso i Ventrue scaligeri, i Pio di Carpi affrontarono la rischiosa attraversata appenninica e riuscirono a giungere all'oasi fiorentina. I Pico di Mirandola cercarono rifugio nell'Esarcato di Ravenna e Ferrara, dominio molto antico ed ancora organizzato secondo il modello bizantino, però senza grande successo: le strette connessioni con Costantinopoli non potevano garantire una grande protezione. Costretti alla clandestinità, i precedenti signori di Mirandola scomparirono rapidamente.

Agli Tzimisce che avevano partecipato alla conquista venne garantito accesso a molte zone della neonata Sede Purpurea: il Vescovo Asinelli era interessato tanto a rinsaldare il proprio rapporto con utili alleati quanto a costruire una testa di ponte per sferrare il definitivo attacco a Bologna. A questo fine venne stretta anche

un'alleanza formale con i Gangrel ed un patto di non-belligeranza con i Nosferatu: mentre nel primo caso veniva riconosciuto al Clan delle Fiere pieno diritto di caccia in cambio di un ausilio concreto nell'imminente assalto, nel secondo si offriva semplicemente la chiusura di un occhio sulla presenza della comunità di Lebbrosi all'interno delle mura cittadine ed una certa protezione dall'inquisizione.

Il Vescovo Asinelli fece però male i suoi conti: sebbene si trovasse di certo in una posizione di schiacciante superiorità numerica, la sopravvivenza di un'opposizione interna alla Sede Purpurea, in buona parte foraggiata dai domini vicini, e l'inaspettato appoggio dell'Esercito e di Costantinopoli stessa al dominio bolognese impedirono di realizzare il suo progetto: prima di quello che avrebbe dovuto essere un vero e proprio attacco armato, gli Tzimisce ritirarono la loro alleanza e lasciarono i territori; similmente i Gangrel, seguendo la loro natura nomade, si spostarono altrove. L'indipendenza bolognese rimase intatta, segnando l'inizio della fine del progetto di Asinelli. Nemmeno la nascita del Sabbat giocò a suo favore: la diablerie dell'antidiluviano Lasombra gettò nel caos coloro che nel clan avevano seguito esattamente la via degli anziani come il Vescovo.

Disertando la linea di condotta di gran parte dei Fratelli del suo clan, Asinelli appoggiò l'idea di Hardestadt di creare una lega di vampiri per gestire la questione degli anarchici, a patto che il suo dominio rimanesse inalterato: sebbene il fondatore Ventrue non gradisse l'idea visto il passato del Lasombra, accettò lo scambio per avere un appoggio certo utile. Ancora una volta però i piani del Vescovo non andarono a buon fine.

Nel 1490, giusto tre anni prima che la Convenzione delle Spine sancisse la nascita definitiva della Camarilla, un gruppo di giovani Brujah anarchici, secondo alcuni eterodiretti, riuscì a fare breccia nel suo rifugio ed ucciderlo. Improvvisamente priva di un Principe capace di tenerla insieme, la Sede Purpurea si infranse sotto il peso del proprio territorio, dando la possibilità agli esuli Este di riprendere il territorio. Il Dominio di Modena e Reggio divenne uno dei primi ufficialmente sotto l'autorità della Camarilla in Italia, preceduto solo da quello di Bologna e dall'Esarcato.

STORIA MODERNA

La situazione del Dominio rimase più o meno stabile per circa quattro secoli e mezzo: sebbene i Principi si susseguirono, venne sempre mantenuta l'adesione forte dalla Camarilla e la linea dinastica Ventrue. Fu solo con l'avvento del fascismo ed ancora di più con l'occupazione tedesca all'altezza della linea gotica che la situazione si mosse.

Gli Tzimisce che calarono con il Reich sull'appennino emiliano misero a dura prova il controllo della Camarilla sul territorio: per lungo tempo il Principe non fu in grado di esercitare il proprio potere fuori dalle mura di Modena stessa. Forti della presenza del campo di smistamento di Fossoli, fonte quasi inesauribile di vitae fresca, i branchi sabbat resero il dominio una zona di guerra non solo per gli umani, ma anche per i Cainiti: ad opporsi loro rimaneva solo uno sparuto gruppo Fratelli, prevalentemente Vili, Brujah, Nosferatu e Gangrel, legati al movimento partigiano e noti come "Brigata Tempesta". Mentre gli Alleati partecipavano e supportavano la guerra di liberazione del nazi-fascismo dei partigiani consentendo la vittoria, la Brigata Tempesta non aveva alcun supporto e quindi, inevitabilmente, perse la propria guerra.

Dal 1945 fino alla fine degli anni '90 il territorio rimase sotto il dominio del Sabbat: utilizzati come testa di ponte dal più ampio dominio milanese, Modena e Reggio avevano di nuovo il compito di essere il punto di partenza di un'invasione su larga scala del Dominio bolognese. La Spada di Caino però non aveva le capacità per amministrare un territorio così complesso per più tempo: non solo non riuscì mai ad eliminare totalmente i – pochi – seguaci della Camarilla nascosti tra le due città, ma non affrontò mai definitivamente il problema dei lupini sull'appennino. Proprio a costoro si deve la fine dell'egemonia del Sabbat nella zona: pare che per risolvere definitivamente la situazione, i Cainiti più capaci vennero mandati ad affrontare i mutaforma verso Pavullo, senza mai fare ritorno. Lasciato in mano ad un pugno di neonati ancora sporchi di terra, il territorio venne rapidamente riconquistato dalla Camarilla.

Si aprì però una nuova problematica: sebbene assenti per lunghissimo tempo, i Pio rifugiatisi nel territorio fiorentino secoli prima vantavano ancora diritti sul dominio. Similmente, alcuni discendenti dei Pico residenti nell'Esarcato avanzavano pretese su Modena. Del resto, gli Este che durante la dominazione Sabbat non avevano abbandonato il territorio non erano disponibili a lasciare tutto in mano a chi non aveva combattuto per la propria terra, con un ragionamento non dissimile da quello che i neonati dei membri della Brigata Tempesta facevano. Nel Dicembre 2009 le varie fazioni trovarono un accomodamento: la questione sarebbe stata decisa da uno degli Arconti di Maris Streck, la Conciliatrice Malkavian.

I PG NEL MONDO

Questo è il quadro generale nell'ambiente cainita. In tutto questo, si snodano le vicende che i Pg interpreteranno e svilupperanno e le loro evoluzioni potranno modificare più o meno questo ambiente. Ciò che è stato dato qui sopra è una traccia che i Pg potranno seguire per creare il loro personaggio, come concetto, personalità e, quindi, storia. Gli avvenimenti sopra descritti sono dati e certi, ma ve ne possono essere di non citati o non detti, che i giocatori potranno inventare per creare la loro storia e i loro Pg.

Tutti i giocatori dovranno creare un personaggio (Pg) da interpretare e scriverne la storia (background o Bg) passata. Oltre a ciò, ognuno deve dare un motivo per cui decide di stabilirsi a tra le province di Modena e Reggio Emilia, considerando che il Dominio camarilla è appena stato ricreato. La maggior parte dei fratelli potrebbe scegliere di spostarsi qui per dare una mano a tenere libero il nuovo dominio o per approfittare della mancanza di cariche per crearsi un ruolo nella politica della società notturna, o ancora il suo mentore potrebbe averlo appena introdotto in società e avergli indicato queste zone per stabilirsi, o potrebbe essere stato inviato qui da qualcuno per motivi poco chiari o per sotterfugio o qualsiasi altra idea che possa venire in mente al giocatore. Ad ogni modo, quale che sia il motivo, invitiamo i giocatori a riportarlo sul proprio Bg.

La Camarilla

L'organizzazione conosciuta come Camarilla nasce ufficialmente intorno alla seconda metà del quattordicesimo secolo, allo scopo di riunire i cainiti di tutto il mondo sotto le sei tradizioni vampiriche ed in particolare della Masquerade. L'evento che portò alla creazione di questa setta fu l'inizio della caccia ai vampiri perpetrata dall'inquisizione che portò alla morte ultima molti fratelli, soprattutto durante il 1400. In risposta a questo sterminio i vampiri che aderirono a questa organizzazione ritenevano che la miglior difesa contro la chiesa e gli anziani fosse di confondersi con i mortali celando i propri poteri, rispettando appunto la tradizione della Masquerade. A capo di questa setta vi è il Circolo Interno, formato dai fondatori dell'ordine ed i più anziani, che dirige tutte le altre cariche pur mantenendo un'aura di anonimato sui suoi membri. Il Circolo si riunisce ogni 13 anni a Venezia per discutere sul futuro della Camarilla. Immediatamente sotto il Circolo in ordine gerarchico vi sono i Conciliatori, rappresentanti dei sei clan (i Gangrel non sono più compresi nella Setta): sono gli occhi e le mani del Circolo Interno, il loro potere è immenso e si estende per territori vastissimi. Gli esecutori del volere dei Conciliatori sono gli Arconti, che controllano le città sotto i Conciliatori a cui fanno capo, tenendolo costantemente aggiornato sugli avvenimenti. Ogni città è controllata da un Principe, che si occupa di essa, dovendo stabilire leggi e norme in modo da mantenere il controllo assoluto, poiché deve rispondere del proprio lavoro ai Conciliatori che possono farlo decadere in qualsiasi momento.

Il Principe è aiutato nei suoi compiti dalle altre cariche ufficiali della Camarilla: I Primogeni, il Consigliere, lo Sceriffo ed il Custode dell'Eliseo. I Primogeni sono gli Anziani che rappresentano il loro Clan in città e si riuniscono col Principe stesso per prendere le decisioni più importanti. Il Consigliere o Siniscalco ha facoltà consultive e in alcuni casi può prendere grande potere dalla sua posizione. Lo Sceriffo ha il compito di far rispettare l'autorità del Principe punendo, anche fisicamente, i trasgressori. Infine il Custode dell'Eliseo deve occuparsi della sicurezza di questo, mantenendolo sicuro e non permettendo l'ingresso ai mortali ed ai cainiti non autorizzati. Altre cariche di minor rilievo sono le Arpie, il Segretario ed il Castigatore. Attualmente la Camarilla risulta essere ancora la Setta vampirica composta dal maggior numero di cainiti ed è presente in tutti i continenti, ad eccezione delle poche zone controllate dal Sabbat, organizzazione nemica.

LE TRADIZIONI

Ogni cainita appartenente alla Camarilla è tenuto a conoscere e a rispettare le Tradizioni. Esse sono 6 comandamenti che Caino ha dettato ai suoi discendenti e che da sempre vengono rispettati (più o meno).

- ♀ **La Prima Tradizione: La Masquerade**
Non rivelare la tua vera natura a coloro che non appartengono al tuo sangue. Se lo farai, rinuncerai a tutti i tuoi diritti.
- ♀ **La Seconda Tradizione: Il Dominio**
Il tuo dominio è una questione solo tua. Tutti gli altri ti devono rispetto quando si trovano su di esso. Nessuno può mettere in dubbio la tua parola nel tuo dominio;
- ♀ **La Terza Tradizione: La Progenie**
Genererai un'altra creatura solo con il permesso del tuo Anziano. Se procederai senza il suo benestare, sia tu sia la tua stirpe sarete distrutti;
- ♀ **La Quarta Tradizione: La Responsabilità**
Quelli che crei sono i tuoi infanti. Finché la tua stirpe non sarà messa in libertà, li comanderai in tutto. I loro peccati sono tuoi;

♀ **La Quinta Tradizione: Ospitalità**

Onora il Dominio di un altro. Quando visiterai una città straniera, ti presenterai a chi regna. Senza una parola d'accoglienza, tu non sei nulla;

♀ **La Sesta Tradizione: La Distruzione**

Ti è proibito distruggere un altro della tua specie. Il diritto di distruzione appartiene solo ai tuoi Anziani. Solo il più vecchio fra loro potrà dichiarare la Caccia di Sangue.

LO STATUS

La Camarilla altro non è che una convenzione, un accordo fra creature molto superiori a quanto si possa immaginare e più vecchie di quanto si possa concepire. Questo accordo pone la convivenza, e di conseguenza la sopravvivenza dei suoi membri al centro dei propri interessi. Come possono convivere creature che di umano hanno ben poco? Come possono convivere creature fra loro così diverse da non avere più nulla in comune se non l'appartenenza ad una "associazione"? Come posso convivere creature che hanno un divario sociale e culturale che sfiora il millennio? In un solo modo. Con la paura! Sembra una contraddizione, ma la Camarilla è nata per paura dell'anarchia e sopravvive solo perché i suoi membri hanno paura uno degli altri. Gli anziani sono talmente potenti che possono distruggere un neonato senza alcuno sforzo, per contro nessun anziano (di quelli attualmente attivi) può resistere ad un assalto di un gruppo sufficientemente numeroso di neonati.

La Camarilla nasce in Europa in un periodo storico molto particolare (la metà del 1400) proprio quando si corre il rischio che quanto detto si avveri, durante la rivolta anarchica. I fratelli dell'epoca devono fare i conti sia con le regole della nobiltà mortale sia con quelle della sopravvivenza. Diviene per tutti naturale mantenere non solo lo status quo dei diritti e doveri fra i membri del proprio clan ma anche mantenere i comportamenti tipici dell'epoca. In questo periodo e nei due secoli successivi si formano e consolidano le regole dello Status. Non a caso le regole sono state fatte e mantenute proprio da coloro che oggi ne beneficiano maggiormente: gli anziani.

Allora perché i Cainiti della Camarilla non si massacrano fra di loro (non apertamente almeno)? Non lo fanno per quella cosa strana ed evanescente che ha nome Status. Ma, allora come è possibile che una cosa così importante non sia conosciuta perfettamente da tutti ed applicata in modo preciso come una operazione matematica? Perché la sua forza sta proprio nelle sue incertezze, nelle zone d'ombra che non sono mai perfettamente conosciute e che possono variare da Dominio a Dominio. Lo Status crea un enorme divario tra chi occupa i vertici del tessuto sociale e chi invece risiede ai gradini più bassi. È sufficiente un solo gradino di scarto tra i diversi livelli di Status, per far sì che si palesi la supremazia sociale di un fratello rispetto ad un altro. Lo Status permette di zittire un interlocutore, di negare il diritto di parola a un fratello e di imporre le proprie decisioni. La supremazia fisica di un Brujah rispetto alla gracile corporatura di un Ventruë, può risultare determinante in uno scontro fisico, ma la maggior parte degli scontri che avvengono all'interno della Camarilla sono scontri politici. Nessuna Disciplina può salvare il più abile guerriero da una qualsiasi accusa mossa nei suoi confronti da un fratello con Status maggiore. Chi ha Status dice il vero e può affermare che chi ne ha meno di lui mente e nessuno, che non abbia Status superiore, potrà negare le sue affermazioni, vere o palesemente false che siano.

Ma chi si occupa di questo fantomatico Status? Ovviamente è compito di tutti i cainiti rispettare e far rispettare lo Status però un clan più degli altri si è dimostrato abile in questo gioco, il clan Toreador, ed ha portato alla creazione di una figura particolare, spesso temuta ma mai sottovalutata: l'Arpia.

Le differenze di Status si evidenziano grazie all'anzianità e alla carica posseduta nel dominio. Enorme differenza vi è tra un Neonato ed un'Ancilla, pari a quella che esiste tra Ancilla ed Anziano. Il rispetto che si deve tributare ad un fratello investito dello Status di Anziano, è in gran parte dovuto al timore che provoca la sua potenza. Il solo fatto di essere sopravvissuto così a lungo in una società così violenta, spietata e competitiva, è indice della sua grande abilità politica e delle sue profonde conoscenze dei Doni di Caino. Per diventare Anziano è necessario sapersi fare strada fra i palazzi del potere, ma anche essere in grado di estrarre gli artigli ed abbattere

il nemico. Gli Anziani inoltre sono detentori di grande saggezza, avendo attraversato i secoli e aver osservato con i propri occhi l'evoluzione della società, mortale e cainita.

Calcolare lo Status

La Società dei cainiti è molto complessa e ricalca quella dei mortali. I vampiri hanno molti nemici tra gli umani, le altre creature soprannaturali e gli stessi vampiri, per cui, il modo migliore che hanno trovato per sopravvivere ed aiutarsi è creare una società complessa, basata su un sistema di Cariche e di importanza. È un sistema monarchico basato su quello che è chiamato Status dei vampiri. Più un vampiro è vecchio più è importante, al contempo, le cariche sono più importanti dei vampiri senza carica. Qui sotto c'è un elenco del valore (è un valore indicativo, non materiale, ma sempre rispettato) delle varie cariche, età e altri modificatori.

Lo Status (o Prestigio) è la misura della credibilità e dell'importanza di un vampiro all'interno della società cainita. Più il valore è alto, più il soggetto è rispettato e la sua parola tenuta in considerazione.

PRESTIGIO	CARICA RICOPERTA
10	Principe
9	Siniscalco
8	Capo delle Arpie
7	Primogeno
6	Sceriffo
5	Rappresentante degli indipendenti / Arpia
4	Custode dell'eliseo
3	Flagello
2	Vassallo
1	Introdotta in società
0	Non ancora introdotta in società
-1	Paria
-2	Esiliato
-3	Caccia di Sangue
+10	Antidiluviani
+5	Matusalemme
+2	Anziano
+1	Ancilla
+0	Neonato / Infante
-1	Clan indipendente

Per ottenere alti Gradi di Prestigio è necessario ottenere una Carica, ma altre situazioni possono incrementare (o diminuire) lo Status degli individui. Non sempre è facile ottenere una Carica. Spesso ci sono trame politiche atte ad ottenere favori in cambio di posti di Prestigio, e quelle sedie tanto ambite possono quindi nascondere prezzi da pagare molto più alti degli onori che si raccoglieranno. Rivestire una Carica comporta una responsabilità ben precisa, fallire nel proprio compito, causa quindi molto più scalpore se si era responsabili per l'errore compiuto.

Infante, Neonato, Ancilla, Anziano, Matusalemme e Antidiluviano non comportano alcuna Carica, ma distinguono un cainita più prestigioso dagli altri per grado di vecchiaia. Un Paria è un reietto, un Senza Diritti, una nullità. La sua permanenza nel Principato è dovuta alla pietà della Corte. Un Esiliato è un cainita che dovrà o ha dovuto abbandonare il suo Dominio senza potervi fare ritorno mai più, per non incappare in sentenze più gravi, un autarchico è un cainita che ha voltato le spalle alla società vampirica, rinnegandone valori e doveri.

Le Cariche

PRINCIPE

I Principi sono coloro che hanno il potere, sono coloro che detengono le Praxis e in virtù della Prima Tradizione governano sugli altri vampiri più giovani. Nessuno può metterli in dubbio nel loro Dominio (il territorio di cui sono Principi). Le sole leggi alle quali un Principe debba obbedire sono le Tradizioni e le regole implicite che in essa vigono. Il Principe è il solo che può riconoscere un cainita in società, esiliarlo o indire su di lui una Caccia di sangue. Riconoscere un cainita, vuol dire accettare quel determinato cainita nella società vampirica e alzarlo dal titolo di Infante al titolo di Neonato.

SINISCALCO

È una carica particolare: il prossimo in lista per detenere la Praxis, posto al fianco del trono. Il Siniscalco detiene un vero potere ed è secondo solo al Principe all'interno del Dominio. Certi Principi hanno un Siniscalco, altri no ed esistono varie ragioni per entrambe le scelte. Il compito più frequente del Siniscalco è di sostituire il Principe, quando il Dominio in questione è troppo vasto, oppure il Principe non vuol essere coinvolto nelle questioni quotidiane. Diversamente il Siniscalco diventa più simile ad un Primo Ministro: il Siniscalco può fare le veci del Principe quando quest'ultimo si trova fuori città e detiene quindi tutti i poteri del Principe, anche se il Principe può revocarglieli in qualsiasi momento.

PRIMOGENI

Il Primogeno è il portavoce locale di un Clan, è deciso che il Primogeno di un Clan parli ed agisca in nome dell'intero Clan di un certo Dominio. Questo, può portare tutti coloro che sono sotto la giurisdizione di un Primogeno a subire tutte le conseguenze delle azioni e delle parole del loro Primogeno: questo è stato fatto intenzionalmente per tenere a bada i Clan, per far in modo che i cainiti osservino il loro Primogeno e far sì che il Primogeno si preoccupi di come il Clan potrebbe reagire alle sue scelte. Un Clan dovrebbe sempre sapere ciò che il suo Primogeno pensa e fa in ogni momento, dopo tutto potrebbero tutti ritrovarsi con meno Status, i rifugi in fiamme o un'accusa di tradimento, solo perché il loro Primogeno ha detto la cosa sbagliata al momento sbagliato.

Il richiamo delle stagioni

I Principi non possono scegliere o rimuovere i singoli Primogeni. I Primogeni rappresentano i loro Clan quindi solo i membri di un Clan possono scegliere chi sia o no il loro Primogeno. Il Principe deve perciò convivere con la scelta effettuata dai membri del Clan; potrebbe anche essere la sua odiata nemesi ma deve semplicemente accettarlo. Questa è anche la ragione per la regola "il Primogeno parla in nome di tutto il suo Clan"; non è inusuale che i Principi usino ciò che un Primogeno fa per punire l'intero Clan in modo che quest'ultimo decida di cambiare Primogeno. Il Primogeno è scelto nella maniera che il Clan decide (per esempio la maniera in cui i Brujah scelgono il loro Primogeno è solitamente molto diversa rispetto a quella dei Tremere).

Qualunque maniera di scegliere è valida e corretta: alla Camarilla non importa come un Primogeno venga scelto ma solo che la carica di Primogeno esista e sia il Clan a sceglierlo. Ogni Principe deve accettare il Primogeno che viene scelto. Tuttavia il Principe può richiedere un nuovo Consiglio dei Primogeni, il che è un po' come chiedere un'elezione generale nel mezzo di una potente controversia politica. Solo i Principi possono chiedere che venga rimosso l'attuale Primogeno e ne venga scelto uno nuovo. In questo frangente nessun affare dei Primogeni può essere affrontato perché sono tutte e sette le posizioni di Primogeni ad essere contestate quindi, mentre ciò avviene, i Primogeni non possono decidere nulla fino a che l'intera questione non venga risolta. Certi Principi vedono questo come una buona tattica per prendere tempo ed anche, forse, come la sola maniera in cui un Principe possa rimuovere d'ufficio un suo rivale politico. Nessun Principe può decidere che un Clan debba rieleggere il proprio Primogeno: o tutti i Clan o nessuno. Questo può però anche condurre i Primogeni che sostengono il Principe alla ribellione poiché, per minare la posizione di un suo rivale, il Principe sta costringendo tutti i Clan a rieleggere i loro Primogeni. Come molte altre cose, anche questa è un'arma a doppio taglio. Il Principe può chiedere la nomina di un nuovo Consiglio dei Primogeni solo una volta ogni 3 mesi. Un tempo

questo procedimento veniva chiamato "Il Richiamo delle Stagioni" ed ebbe origine nell'Italia settentrionale verso il 1620 quando certi Principi, per far sì che i loro Primogeni non detenessero un potere troppo stabile, chiedevano la rielezione del Consiglio dei Primogeni la prima notte di ogni nuova stagione. Nonostante la pratica non sia più in voga, si continua ad usare questi termini per indicarla. Il potere definitivo di un Principe è quello di eliminare il Consiglio dei Primogeni e governare quindi senza i Primogeni.

Quest'azione è completamente legale. Non esiste alcun bisogno del Consiglio dei Primogeni. I Principi governano come meglio credono. Una volta accettata l'esistenza dei Primogeni, i Principi abbandonano una parte del loro potere quindi molti Principi decidono di non avere dei Primogeni. Questa è una strategia pericolosa poiché un Principe senza Primogeni si trova spesso ad essere isolato ed a dover affrontare il dissenso crescente nel suo Dominio.

In realtà, i Principi che dissolvono il Consiglio dei Primogeni si rendono generalmente conto del fatto di non poter restare al potere a meno che non siano realmente vecchi e potenti. I membri del Consiglio dei Primogeni acquisiscono un Tratto Status in più quando si uniscono al Consiglio. Finché il personaggio detiene questa carica non può perdere questo Tratto. I Primogeni possono conferire o rimuovere Trattati Status all'interno del loro Clan al costo di un Tratto Status per Tratto Status conferito o rimosso.

ARPIE

Sono il secondo potere della società vampirica. Le Arpie sono il potere sociale, equiparabili nel loro ambito al potere politico che hanno i Principi. Le Arpie nominate dal Capo delle Arpie hanno il suo stesso potere, ma se commettessero degli errori dovrebbero comunque rendere conto di ciò a chi le ha nominate. Il Capo delle Arpie di un Dominio è nella stessa posizione di un Primogeno: parla in nome di tutte le Arpie ma se il Leader delle Arpie dovesse dire qualcosa di controverso e le altre Arpie non lo dovessero sostenere, la contraddizione non avrebbe alcun peso. Il vero potere delle Arpie sta nella possibilità di modificare lo Status di un cainita che non abbia restituito un favore, o si sia reso colpevole d'infrazioni alle regole. Far ciò non ha alcun costo, ma nello scandalo deve esserci almeno un briciolo di verità e l'Arpia deve portare una qualche prova alla riunione dei Cainiti, durante la quale lo Status viene modificato. Sta poi alla decisione del Principe giudicare se le prove sono sufficienti oppure del tutto superflue. I Favori vengono considerata l'unica moneta che abbia un valore nella società dei cainiti e non rispettare un favore, anche di entità minore, viene considerato un crimine e un pericoloso atto sovversivo. Il prezzo per rifiutare di riconoscere i favori dovuti è molto elevato e nessun cainita dovrebbe commettere un tale errore. I favori vengono registrati dall'Arpia che quindi è a conoscenza della situazione del Principato. Il Libro dei Favori delle Arpie è una preziosa fonte di informazioni sugli affari privati dei Clan o dei singoli cainiti del Principato.

SCERIFFO

Sceriffo è l'appellativo con cui ci si riferisce ad una posizione di potere che è stata chiamata in varie maniere da diversi principi ma, in qualunque modo lo si chiami, il suo compito rimane invariato: far rispettare le leggi del Principe. Le differenze nello svolgere questo compito variano da Dominio a Dominio, a seconda delle leggi dei Principi. Ogni Principe fa le sue leggi come più ritiene giusto e lo Sceriffo si limita a farle rispettare, spesso senza scrupolo alcuno. Nei Domini dove è in vigore una Caccia di Sangue, lo Sceriffo generalmente guida la caccia. Lo Sceriffo prende ordini solo dal Principe e dall'eventuale Mastro d'armi, benché anche il Siniscalco del Principe possa impartirgliene. Inoltre, dal momento che rappresentano per intero i rispettivi Clan a cui appartengono, lo Sceriffo tende a seguire i suggerimenti dei Primogeni anche se questi non hanno il potere di impartirgli alcun ordine. Se lo Sceriffo sfidasse apertamente un Primogeno, potrebbe vedere il Primogeno in questione conferire in pace e tranquillità con le Arpie e nemmeno lo Sceriffo è immune al potere di queste. Lo Sceriffo può chiedere che qualsiasi cainita del Dominio lo accompagni nelle sue ricerche o giudizi; lo Sceriffo è anche tenuto a punire tutti coloro che infrangono le leggi del Principe. Ci si aspetta inoltre che tutti i cainiti leali aiutino lo Sceriffo, quindi se lo Sceriffo arrestasse un sospetto e questo attaccasse lo Sceriffo, ci si aspetterebbe che tutti i cainiti corrano in aiuto dello Sceriffo. Lo Sceriffo è immune ai poteri del Custode, ma è comunque tenuto a rispettare le Tradizioni.

CUSTODE

L'Elysium è il solo luogo in cui i cainiti si incontrano civilmente, poiché la violenza e l'utilizzo di qualsiasi Disciplina è bandita. Una volta rimossa la minaccia della violenza, i cainiti possono incontrarsi liberamente. Se un Elysium decade, decadono i principi basilari su cui si regge la società vampirica. Una volta che l'Elysium è stato infranto, chiunque altro può fare qualsiasi cosa sia necessaria per fermare la violenza, il che generalmente include uccidere o incapacitare il criminale; questo è il ruolo del Custode.

Nel momento in cui un Principe assegna questa carica, dichiara apertamente di sostenere l'Elysium qualunque cosa accada. Il Principe non tollererà quindi la violenza da parte di nessuno e sottostarà alle sue medesime regole. Spesso i Principi scelgono una sala dell'Elysium come "sala delle punizioni" in cui la loro Giustizia può operare; questo porta molti dei cainiti in visita nel Dominio a chiedere, al loro arrivo, di poter incontrare il Custode: se non esiste un Custode, significa che l'Elysium non è sicuro quindi molti se ne andranno non appena apprenderanno ciò. Il Custode assolve anche altri compiti: alcuni si limitano a far rispettare l'Elysium ma altri sono più ospitali, lavorano a stretto contatto con le Arpie e cercano di rendere l'Elysium uno splendido luogo di incontro per i cainiti. Le regole dell'Elysium dipendono dal Principe e dal Custode. Certi Elysium bandiscono ogni sorta di arma poiché la sola idea di introdurre un'arma viene vista come l'intenzione di infrangere l'Elysium; altri consentono l'introduzione delle armi ma ne vietano l'uso. Ci si aspetta che i cainiti aiutino il Custode a far rispettare l'Elysium; anche lo Sceriffo è tenuto ad aiutare il Custode nello svolgimento dei suoi compiti in caso di bisogno.

RAPPRESENTANTE DEGLI INDIPENDENTI

Il Rappresentante degli Indipendenti rappresenta la voce dei clan indipendenti che accettano di sottostare alle leggi della Camarilla, pur mantenendo la loro indipendenza all'esterno dei confini del principato.

Il Rappresentante degli Indipendenti sottostà agli stessi obblighi e subisce le stesse punizioni degli altri primogeni pur avendo limitato potere decisionale nelle riunioni dei fratelli.

FLAGELLO, ESECUTORE O BOIA

Nonostante sia la più disgustosa delle cariche, quella di Esecutore è stata in voga per molti anni. Non tutti i Domini hanno la carica di Esecutore ed anche in quelli che la possiedono, non viene considerata una nobile aspirazione. I doveri di un Esecutore sono alquanto semplici: l'Esecutore può perseguire, arrestare o distruggere senza subire alcuna conseguenza, qualunque cainita sia stato creato senza il permesso del Principe (la stessa punizione viene applicata anche al Sire del cainita in questione).

VASSALLI

I Vassalli sono quei fratelli che hanno l'onore/onere di aiutare lo Sceriffo e il Custode dell'Eliseo nelle loro mansioni. Possono essere investiti dai loro superiori dell'autorità di intervenire nel qual caso fossero in presenza di una violazione delle leggi.

I FAVORI

La moneta di scambio più utilizzata nella società cainita sono i Favori. Quando un cainita aiuta un altro, spesso richiede un pagamento in un favore dell'entità dell'aiuto prestato; il Favore dovuto verrà segnato sul Libro dei Favori, detenuto dal Capo delle Arpie che controllerà affinché il favore sia reso quando richiesto. Non rendere un favore è motivo di punizione anche molto grave. Nel caso in cui un debitore venga ucciso, l'uccisore accumulerà tra i suoi debiti anche i Favori della sua vittima.

I favori sono di 3 tipi: Favori minori, Favori maggiori e Favori di vita. I Favori minori, come indica il nome sono di poco conto e per lo più sono riscattati aiutando il creditore in nulla in cui ci sia rischio di vita per il debitore e

nulla che vada contro la sua ideologia. I Favori maggiori, al contrario sono di grande ingenza, il debitore può essere costretto ad agire anche contro la sua stessa ideologia o con un minimo rischio della sua esistenza. I Favori di vita sono dati quando un cainita risparmia o salva l'esistenza di un altro cainita e, quando sono riscossi, è possibile richiedere un favore che metta in serio pericolo la vita stessa del debitore.

Lextalionis: le punizioni

Il principale dovere di ogni Principe è quello di salvaguardare i suoi sudditi e le Tradizioni, per fare ciò, un Principe ha poteri notevolmente superiori a quelli di chiunque altro. Solo il Principe ha diritto di decidere delle sorti di un individuo. Solitamente le questioni vengono risolte tramite la legge del taglione (occhio per occhio, dente per dente), ma altre volte, vengono attuate pene o ordalie differenti, a giudizio del Principe.

CACCIA DI SANGUE

È la condanna a morte di un vampiro, ma invece di essere giustiziato immediatamente, il vampiro viene lasciato fuggire per un determinato lasso di tempo e poi ogni cainita del Dominio che lo trova ha il dovere di distruggerlo, i più affiatati inseguono e cacciano il colpevole, gli altri aspetteranno che le loro strade si incrocino prima di agire.

MARCHIATURA

Il vampiro viene marchiato a fuoco con un carattere di ignominia, da questo momento è considerato un paria e il Marchio risulterà indelebile; potrà essere cancellato solo mediante Poteri della Disciplina Vicissitudine, se utilizzata da cainiti sufficientemente potenti.

ESILIO

Al cainita considerato colpevole è concesso di allontanarsi dal Dominio e di non farvi mai più ritorno, se tornerà senza che tale privilegio gli sia concesso dal Principe o dal Siniscalco sarà condannato a morte.

BRUJAH

Forte la passione che scorre nelle Vene di questo Clan. Un tempo guerrieri e filosofi, i Brujah sono ora composti da ribelli, sia dediti ad una causa, sia senza obiettivi. Il loro carattere violento, egoista e turbolento ha fatto sì che la loro antica reputazione di Clan 'Illuminato' sia stata seriamente danneggiata. Infatti gli altri Clan raramente vedono nei Brujah qualcosa di diverso che un mucchio di punk, metallari, skinheads bikers, anarchici, criminali più o meno organizzati, prostitute e rivoltosi, il che potrebbe essere vero per molti dei Figli di Troile, ma la verità è che quasi sempre è il desiderio di creare qualcosa di migliore, di inseguire un sogno, un'Utopia che muove questi Cainiti a combattere. Naturalmente ogni Brujah ha un'idea differente su cosa debba essere questa 'Utopia', proprio per questo motivo, alcuni membri del Clan lasciano la Camarilla e le sue rigide leggi per trovare la realizzazione dei propri desideri abbracciando la causa anarchica.

Solitamente i Brujah vengono divisi in tre correnti di pensiero: gli Iconoclasti, gli Idealisti e gli Individualisti.

Gli Iconoclasti rappresentano la maggioranza del Clan, il loro approccio diretto e violento e la loro predisposizione ad abbracciare qualsiasi causa che porti ad un cambiamento, fa sì che siano considerati le teste più calde e ribelli tra i Cainiti. tendono ad essere estremamente impulsivi, radicali ed energici nel sostenere la Causa.

Gli Idealisti hanno un approccio più filosofico e razionale. Molti tra loro abbracciano ideologie del passato, mentre altri le studiano per capire dove abbiano realmente fallito, per poi cercare di unire quante più persone possano sotto la loro bandiera.

Gli Individualisti sono invece i meno numerosi, e di solito soltanto gli anziani seguono questa corrente di pensiero, e si integrano elementi del pensiero Iconoclasta e di quello Idealista, portando avanti le loro idee ed esponendole alla massa, ma senza cercare appoggio né proseliti.

DISCIPLINE: *Ascendente, Potenza, Velocità.*

DIFETTO DI CLAN: Raggiungono la Frenesia quando arrivano all'ammontare di 3 PS totali.

STEREOTIPI:

- ♀ **MALKAVIAN:** *Sono completamente fuori di melone, ma almeno non ti odiano per ciò che sei.*
- ♀ **NOSFERATU:** *Ugh! Colpiscono duro come noi e sanno tutto, quindi è meglio essere civili con loro. Dopotutto, quei poveri bastardi hanno bisogno di tutti gli amici che possono avere.*
- ♀ **TOREADOR:** *Ma qualcuno di questi Fratelli ha mai fatto qualcosa? O stanno lì a criticarsi l'un l'altro tutta la notte?*
- ♀ **TREMERE:** *È come se qualcuno avesse abbracciato un gruppo di giocatori sfigati di D&D e gli avesse detto che le loro magie funzionano veramente.*
- ♀ **VENTRUE:** *Questi stronzi fascisti sono dei veri e propri ipocriti, come chiunque abbia un po' di potere. Il mio sire dice che ci hanno fottuti un bel po' di tempo fa. La vendetta sarà un inferno, figli di puttana.*
- ♀ **VILI:** *Ho un paio di amici tra i senza clan. Noi siamo gli unici a trattare questi poveretti equamente.*
- ♀ **ASSAMITI:** *Questa mela è caduta troppo lontano dall'albero per avere un posto nel nostro mondo.*
- ♀ **FIGLIE DELLA CACOFONIA:** *Prendete un fottuto Malkavian e mischiatelo con una checca Toreador ed avrete una Sirena, ossia nulla di buono o utile.*
- ♀ **GANGREL:** *Combattono bene e sono disposti ad essere messi al muro per ciò in cui credono. Quasi potremo seguirli fuori dalla Camarilla, mi meraviglio che non ci abbiano pensato prima noi...*
- ♀ **GIOVANNI:** *Non sono ancora sicuro di quale sia il loro scopo, ma se ha a che fare con i morti certo non può essere nulla di buono.*
- ♀ **SEGUACI DI SET:** *Viscidi bastardi. Mi chiedo cosa stiano nascondendo se ciò che non si preoccupano di farti vedere è già così abietto.*
- ♀ **RAVNOS:** *Fatti i cazzi tuoi o ti strappo il cuore, zingaro*
- ♀ **CAMARILLA:** *Il minore tra i mali, almeno sono meglio organizzati del Sabbat*
- ♀ **SABBAT:** *D'altro canto anche l'azione decisa ha i suoi pregi*

MALKAVIAN

Il sangue di Malkav che scorre nelle vene della sua progenie è doppiamente maledetto. Non solo infatti rende mostri immortali costretti a sopravvivere nutrendosi di sangue degli umani, ma distorce ed inquina le menti, rendendo irrimediabilmente folli.

La pazzia, o "il bacio della luna, come preferiscono chiamarla i membri del Clan, può presentarsi in qualsiasi forma: dalle tendenze omicide alla catatonìa, dalla megalomania alla schizofrenia. Proprio per questo in molti casi non c'è modo di distinguere un Malkavian da un membro sano di un altro Clan. Liberi da ogni limite imposto dalla razionalità, si pensa che abbiano acquisito una saggezza difficile da comprendere, e qualcuno dice che abbiano poteri profetici.

Si vocifera persino che tutti i Malkavian siano collegati mentalmente attraverso una sorta di network tenuto attivo da Malkav stesso, che permetterebbe una comunicazione costante tra tutti i Lunatici della terra. Il passaggio dei membri del Clan della Luna ha sempre scosso la società Cainita dalle fondamenta, che tende ad evitarli considerandoli imprevedibili e pericolosi. La situazione è peggiorata ulteriormente dopo il 1998, quando la loro follia ha cominciato improvvisamente ad acuirsi e voci si sono sparse su di una possibile infezione del loro sangue, che porterebbe i figli del Clan Malkavian a poter rendere folli anche umani e cainiti.

Gran parte del Clan segue la Camarilla, il resto, meno numeroso, popola branchi sabbatici dove il loro comportamento psicotico spaventa anche i loro compagni. La verità è che per loro la fedeltà trascende il

concetto di setta. Quando Gehenna arriverà, nessuno può dire con sicurezza da che parte si schiererà Il Clan dello Specchio Infranto.

DISCIPLINE: *Auspex, Demenza, Oscurazione.*

DIFETTO DI CLAN: Devono scegliere un'alienazione mentale tra: ossessione/mania compulsiva, personalità multiple, schizofrenia, paranoia, sindrome maniaco depressiva e animismo sanguinario.

STEREOTIPI:

- ♀ BRUJAH: *Vorrei che mi piacesse il tipico Brujah, ma la sua testa è talmente dura che non riesco a spaccarla e prendere quello di buono che c'è dentro, che nemmeno lui sa di possedere*
- ♀ NOSFERATU: *Hanno già mortificato talmente tanto la loro carne da sfondare il muro dall'altro lato della percezione. Stanno lavorando a qualcosa, ma chissà se ci saranno ancora quando ci arriveranno.*
- ♀ TOREADOR: *Marionette che maneggiano da sole i loro fili o che li offrono a chiunque voglia farle ballare*
- ♀ TREMERE: *Loro. Stanno dietro. A noi.*
- ♀ VENTRUE: *Non accetteranno mai, non importa chi li aiuti. Bene, poi non dire che non ti avevamo avvertito.*
- ♀ VILI: *Dalle loro file sorgerà l'Araldo*
- ♀ ASSAMITI: *Quindi. Questa è fatta. Allora.*
- ♀ FIGLIE DELLA CACOFONIA: *Loro...Sentono! Noi...Vediamo! Ne voglio una, papà!*
- ♀ GANGREL: *Non sono animali, non importa cosa dica la gente. Guarda sotto la pelle del cadavere, poi sotto lo strato dei pensieri animali, e cosa trovi? Un segreto peggiore di quello di qualsiasi umano o animale? Sì? Sì!*
- ♀ GIOVANNI: *Che prezzo devono pagare questi idioti per il loro piccolo segreto? È una notizia vecchia, chiunque potrebbe trovarla se stesse ad ascoltare, ed i Giovanni hanno venduto la loro anima per ottenerla, così da poterla chiamare il loro "grande segreto". Puah.*
- ♀ SEGUACI DI SET: *Non riesco a capirli. Non sono ancora diventati pazzi? Non capiscono quello che hanno visto? Maledizione! Maledizione!*
- ♀ RAVNOS: *Chiamano noi illusi? Dai un'occhiata ai Ravnos*
- ♀ CAMARILLA: *Come "La Casa Stregata", ma non puoi aspettare di vedere la fine, quando si sveglieranno e capiranno cosa sono!*
- ♀ SABBAT: *È più divertente se non ti impegni così tanto.*

NOSFERATU

Così come la maledizione imposta da Caino sui figli di Malkav distorce irrimediabilmente la loro mente, quella di Nosferatu rende il loro corpo deforme ed il loro aspetto mostruoso. L'abbraccio per i Nosferatu è un processo lento e dolorosissimo, che li costringe a settimane di pura agonia, in cui il sangue degenerato di questi dannati contorce, avvizzisce, gonfia, spacca e allunga ossa, muscoli e pelle. Infatti per sfuggire allo sguardo dei mortali, fin dall'antichità, i Nosferatu hanno sempre preferito rifugiarsi là dove nessuno potesse trovarli: nelle fogne, nelle catacombe, in grotte profonde.

Nel selezionare la prole, i Nosferatu spesso scelgono mortali fisicamente o emotivamente mostruosi, vedendo nell'abbraccio una possibilità di riscatto. Alcuni tuttavia prediligono persone bellissime, vanitose ed amorali, sia per invidia che per insegnare loro quanto la bellezza sia in realtà una debolezza, in una sorta di pena del contrappasso. La loro abilità di oscurarsi dalla vista dei mortali e dei Cainiti ha reso i Nosferatu signori dei segreti ed ottima fonte di informazione tra i Fratelli.

Nessuno più di loro ha sviluppato un forte istinto di sopravvivenza, dovuto a millenni di soprusi e disprezzo; proprio per questo forse, a differenza degli altri cainiti, sono estremamente corretti l'uno con l'altro, e non esitano a scambiarsi conoscenze e aiuto. Sempre più spesso tra gli Anziani si vocifera di misteriose sparizioni di Fratelli del Clan. Una leggenda narra che Caino maledì l'Antidiluviano Nosferatu cacciandolo dalla prima città

poiché si era macchiato del più terribile dei crimini: il matricidio. Durante l'esilio un sogno rischiarò i cupi pensieri dell'Antico: per rimediare al proprio peccato egli avrebbe dovuto distruggere e offrire a Caino ciò che aveva di più caro: la sua stirpe. Chiamò a sé il suo primo figlio, Niktuku, ed ordinò a lui ed alla sua prole di andare ed uccidere tutti i loro fratelli, uno ad uno, e portare a lui le ceneri così che i suoi crimini potessero essere perdonati. I dice che i potenti Niktuku si leveranno quando Gehenna arriverà, segnando la fine del Clan della Maschera. Le sparizioni sono soltanto una coincidenza oppure il tempo del giudizio è infine giunto?

DISCIPLINE: *Animalismo, Oscurazione, Potenza.*

DIFETTO DI CLAN: A causa del loro aspetto ripugnante il tempo di caccia viene raddoppiato: 20 minuti per chi possiede il BG Gregge, 40 minuti per chi non lo possiede.

STEREOTIPI:

- ♀ BRUJAH: *Parlano sempre di uguaglianza, egualitarismo ed altre cazzate, ma poi si tirano indietro come gli altri*
- ♀ MALKAVIAN: *C'è un cattivo odore nell'aria e non siamo noi. Guardali, osserva attentamente quello che fanno. Quando non li vedi più, scappa.*
- ♀ TOREADOR: *Queste sacche di pus fanno di tutto per farsi odiare, vero?*
- ♀ TREMERE: *Credete forse che un abracadabra ed un occhio di lucertola vi faranno giusngere alla fine della Jyhad? Divertitevi all'inferno, idioti.*
- ♀ VENTRUE: *Il piccolo Lord Faunterloy sedette sul trono. Il piccolo Lord Faunterloy morì lì da solo.*
- ♀ VILI: *O colpisci o vieni colpito, leccapiedi. So già cosa farò io.*
- ♀ ASSAMITI: *Questi sono cattivi. Dannatamente cattivi. Rotolati nel fango della fogna, magari non avranno voglia di morderti.*
- ♀ FIGLIE DELLA CACOFONIA: *[insieme di suoni intestinali e gastro-esofagei]*
- ♀ GANGREL: *Comprendono, molto più degli altri almeno. Non parlano molto, ed il silenzio vale più di mille parole.*
- ♀ GIOVANNI: *Conosci l'odore che emana la mia pelle dopo la pioggia? Il Giovanni che ho incontrato lo aveva dentro. L'ho sentito uscire dalla sua bocca quando è venuto ad implorarmi di essere suo "socio"*
- ♀ SEGUACI DI SET: *Che cosa hanno loro di cui avere bisogno? Soldi? AH! Bei vestiti? AH! Appartamenti lussuosi? AH! Amanti?!? AHAH! Non puoi corrompere ciò che è già contaminato, mollusco.*
- ♀ RAVNOS: *Facilmente ignorati. Troppo, troppo facilmente ignorati. Comincio a pensare che forse si sia fatto un enorme errore.*
- ♀ CAMARILLA: *Vieni quaggiù e ripetimi quell'ordine, Signor Principe. Ah, ecco. Mi sembrava.*
- ♀ SABBAT: *Pensano davvero che ciò che fanno sia liberatorio?!?*

TOREADOR

Passione e Bellezza. Tutto quello che fanno questi Cainiti, tutto ciò che sono può essere riassunto in queste due parole. Profondamente edonisti, sono sicuramente i più inclini ad avere contatti con i mortali e spesso il loro attaccamento agli umani degenera portandoli ad innamorarsi dei propri protetti, lasciando i Toreador davanti ad un bivio: è meglio forse vivere un amore impossibile tra due "specie" così diverse, lasciando che il tempo deturpi e infine distrugga il proprio amato oppure renderlo un Fratello con il rischio che il sangue dannato dei figli di Caino e secoli di noia uccidano i sentimenti? Fortunatamente, rare sono le volte in cui l'amore del Clan della Rosa è così profondo ed intenso da non spegnersi presto come una candela al vento. Tuttavia non è solo l'amore (o il capriccio) a portare questi Cainiti a decidere di abbracciare qualcuno: spesso un mortale dotato di talento viene abbracciato nell'inutile tentativo di preservare la sua arte e la sua genialità. Per questo motivo alcuni dei più grandi artisti dell'umanità popolano ora le fila del Clan. Anche mortali di grande bellezza, considerati opere d'arte viventi, vengono abbracciati per preservare la loro perfezione dalle ingiurie del tempo.

La passione per la bellezza del Clan della Rosa non è solo fittizia. La loro maledizione li rende schiavi della bellezza: quando vengono in contatto con qualcosa di perfetto, che sia un dipinto, una musica, una persona, una costruzione, o un sapore rimangono completamente persi in una totale estasi, che li priva di ogni coscienza di quello che accade nel mondo che li circonda. Alcuni anziani reputano questo sia un dono di Caino, che permette a tutti i Toreador di non scordare mai la bellezza della vita, ma molti sono coloro che sono caduti a causa della loro maledizione. Altro fattore che porta gli altri clan a chiamare i Toreador "degenerati" è che spesso l'età porta gli appetiti del Clan della Rosa a divenire sempre meno umani, degenerando in una aliena pulsione per passioni proibite o sterile edonismo.

DISCIPLINE: *Ascendente, Auspex, Velocità.*

DIFETTO DI CLAN: Ogni volta che si trovano innanzi a qualcosa da loro ritenuto molto bella (di solito un'opera d'arte), rimangono in trance per un tempo di almeno 5 minuti, durante il quale non possono fare assolutamente niente (neppure difendersi se attaccati). In qualsiasi momento, possono, comunque, spendere un PV per interrompere antetempo questa condizione di *estasi*. Se passano almeno due sessioni senza cadere in *estasi* devono considerare la loro umanità, temporaneamente, abbassata di 1 punto per ogni 2 sessioni passate senza cadere in *estasi*. Questo è un difetto temporaneo e non appena cadono in *estasi*, viene recuperato immediatamente e del tutto.

STEREOTIPI:

- ♀ **BRUJAH:** *La prima notte la loro passione terrorizza. La seconda notte la loro passione affascina. La terza notte la loro passione infiamma. Dopodiché...francamente, la loro passione inizia ad annoiare.*
- ♀ **MALKAVIAN:** *Il caleidoscopio frantumato dei loro pensieri incanta al primo sguardo. Guardalo troppo e ti verranno dei gran mal di testa*
- ♀ **NOSFERATU:** *Bestie odiose! E pensare che viene persino concesso loro di entrare nelle stanze della cultura! Oh, che mancanza di tatto...*
- ♀ **TREMERE:** *Si ha a che fare con il macellaio e con il burocrate solo perché sono utili. I servizi efficienti devono essere appropriatamente ricompensati. Ma non si invita ai party la servitù, e tanto meno i guastafeste*
- ♀ **VENTRUE:** *Ogni capolavoro ha la sua cornice ed ogni busto la sua colonna. Questo i Ventrue lo sanno e svolgono egregiamente il loro lavoro.*
- ♀ **VILI:** *Davvero: chi li ha fatti entrare?*
- ♀ **ASSAMITI:** *C'è qualcosa di bello in quello che fanno, questo è sicuro. Ma è una bellezza meglio osservabile da lontano...*
- ♀ **FIGLIE DELLA CACOFONIA:** *Che stile! Che classe! Potrei stare ad ascoltarne una per ore. Per favore, Ambrogio, chiamane un paio per farmi da coro.*
- ♀ **GANGREL:** *Fascinosamente indomabili come una tigre. Degni di nota come un gattino.*
- ♀ **GIOVANNI:** *Si vestono con eleganza e posseggono modi gradevoli. Allora perché mi fanno così paura?*
- ♀ **SEGUACI DI SET:** *È inevitabile, naturalmente, che persone di epicurea raffinatezza abbiano a che fare nel corso dei secoli con persone dal carattere...disgustoso. Memorizza ogni compromesso e ricambia subito ogni favore.*
- ♀ **RAVNOS:** *I personaggi di tante gradevoli storie. Beh, gradevoli finché non si è parte della storia.*
- ♀ **CAMARILLA:** *Grazie alla loro protezione Fratelli e Vacche coesistono armoniosamente, ognuno beneficiando della presenza dell'altro*
- ♀ **SABBAT:** *Perché dovrei desiderare di passare l'eternità sguazzando nel sangue?*

TREMERE

Narrano le leggende che, in una località indefinita dell'Europa medioevale, una cabala di stregoni umani scoprì come raggiungere l'immortalità tramite un rituale svolto sul corpo di un Antidiluviano in Torpore. Questo scosse le fondamenta di tutta la società cainita, e gli altri Clan si levarono per vendicare il peccato dei figli di Tremere.

Ma il Clan sopravvisse, e invece di essere distrutto diventò più forte. I suoi membri infatti, anche se i loro poteri arcani erano morti al momento della trasformazione, riuscirono ad mutare i loro incantamenti e rituali per utilizzarli tramite il potere del sangue. E quando la Camarilla venne fondata, ne furono tra i sostenitori più ferventi. Nel corso dei secoli grazie alla loro innata ambizione, la loro rigida ma perfetta gerarchia, e la loro abilità magica senza pari, si trasformarono da un clan di usurpatori senza apparente futuro nel Clan più potente del popolo cainita. Ed il potere li rese presto anche i più temuti ed odiati.

Abili politici, gli Stregoni cercano di coltivare ogni possibile alleanza, ma senza essere mai completamente sinceri. Infatti ogni loro rapporto è sempre velato dalla paranoia, sapendo che molti anziani, appartenenti a tre clan in particolare, non hanno cambiato idea nei loro riguardi. Molti dei mortali che i Tremere scelgono per l'abbraccio sono collegati in qualche modo all'occulto. Ma la sola sete di conoscenza è raramente sufficiente per considerare qualcuno come candidato, sono necessarie anche una mente brillante ed acuta e una natura rapace ed ambiziosa. Infatti nonostante gli anziani esercitino grande potere sui neonati e gli ordini non possano essere discussi, gli stregoni sostengono in ogni modo l'iniziativa personale (sempre che non nuoccia al Clan), applicando il metodo darwiniano per assicurarsi una crescita continua. Se grazie al proprio ingegno e alla propria forza un Tremere riesce a far prosperare il Clan, grandi saranno i suoi meriti. Ma alla stessa maniera, il Clan non tollera fallimenti, e chi sbaglia per iniziativa personale o si dimostra indegno paga sempre cari i suoi errori.

DISCIPLINE: *Auspex, Dominazione, Taumaturgia.*

DIFETTO DI CLAN: Non possono agire, direttamente o indirettamente, contro i membri del loro stesso Clan di status maggiore nella stessa cappella a meno che i loro tratti mentali non siano superiori a 13.

STEREOTIPI:

- ♀ **BRUJAH:** *Il tempo è stato tiranno: quando ci siamo incontrati per la prima volta, i Brujah erano gli studiosi ed i filosofi dei Fratelli. Adesso la loro situazione è tristemente precipitata e siamo noi a reggere la fiamma della conoscenza al posto loro. È certamente giusto, ma in qualche modo sembra uno spreco. Pazienza*
- ♀ **MALKAVIAN:** *Le loro chiacchiere su un intuito a noi sconosciuto diventano sempre più fastidiose. Ma per quanto possano essere ospiti poco graditi, sono profeti di estrema chiarezza. C'è un trucco per queste scorciatoie percettive e siamo ancora in tempo per impararlo.*
- ♀ **NOSFERATU:** *Alcuni compiti sono troppo disgustosi anche per noi ed i Nosferatu sono i giusti scagnozzi.*
- ♀ **TOREADOR:** *Sono la cicala di Esopo, noi siamo la formica. Pensano di dare un senso all'immortalità con la loro arte e le loro feste, ma il freddo giungerà prima di quando credano.*
- ♀ **VENTRUE:** *Queste creature sono ossessionate dal controllo, ma non hanno la sensibilità o la raffinatezza del potere.*
- ♀ **VILI:** *Gli altri Clan deridono il nostro lignaggio, ma guarda quanti di questi bastardi hanno creato.*
- ♀ **ASSAMITI:** *Cosa c'è da dire? Se hanno bloccato le nostre stregonerie, non abbiamo altra scelta che cancellarli dalla faccia della terra al più presto, o convincere altri a farlo per noi.*
- ♀ **FIGLIE DELLA CACOFONIA:** *C'è qualcosa di intrigante in queste Sirene: come le creature mitiche la loro voce esercita un fascino particolare per il curioso Ulisse. Peccato che siamo troppo scaltri per lasciare che ciò ci faccia cadere nella loro trappola.*
- ♀ **GANGREL:** *Queste bestie si fingono leali, ma vogliono solo consegnarci nelle mani degli Tzimisce alla prima occasione. Dobbiamo sempre cercare di essere più forti di queste iene che ci incolpano per le loro vecchie e purulente ferite.*
- ♀ **GIOVANNI:** *Hanno fatto alcune irruzioni notevoli nelle arti magiche, seppure in modo gretto e limitato. Sembrerebbe che la necrofilia sia dannosa per la mente dei non morti quanto per quella dei viventi.*
- ♀ **SEGUACI DI SET:** *Maledetti! Sempre a curiosare con i loro occhi taglienti e le loro lingue biforcute, e scivolano negli angoli più oscuri sempre con il sorriso sulle labbra! Che cos'è che fanno?*
- ♀ **RAVNOS:** *Possono reputarsi maghi per così dire, ma concedimi dieci minuti con uno di questi ciarlatani e vedremo qual'è l'arte che ha il vero potere.*
- ♀ **CAMARILLA:** *C'è sempre forza in una torre, non importa se alcuni dei suoi mattoni sono decrepiti.*

♀ SABBAT: *Si credono liberi? Stolti.*

VENTRUE

I Sangue Blu. Il Clan dei Re. Il Clan dello Scettro. Tutti appellativi che ben rappresentano il Clan Ventrue. Fin da tempi immemorabili, i Ventrue sono stati i leader della società cainita. Un tempo abituati ad abbracciare nobili o potenti, oggi questo antico Clan è popolato per lo più da politici, arrampicatori sociali, alto borghesi e managers. Per la maggior parte degli augusti membri del Clan dei Re, il mantenimento dell'ordine all'interno della Camarilla è più un fardello che un onore, una responsabilità a loro imposta dal loro nobile sangue. Essi sono indubbiamente tra i più grandi sostenitori della Masquerade. Senza i Ventrue, non ci sarebbe la Masquerade; senza la Masquerade, l'intera stirpe cainita si estinguerebbe. Questo è il peso che portano sulle spalle. Certo è che molti altri invece vedono in questa filosofia la scusa per poter esercitare, alla stessa stregua degli antichi feudatari, un assolutismo dispotico, che sazi la loro sete di potere e la loro avidità. Si vedono nobili, si sentono re, i cavalieri dei tempi moderni, anche se dai campi di battaglia ci si è spostati nelle camere di consiglio; dalle giostre medievali ai seggi elettorali.

Tradizionalmente abbracciano solo mortali veramente degni di portare il nome Ventrue: l'età, la saggezza e l'esperienza certamente sono buoni requisiti, anche se alcuni sire prediligono candidati ricchi, potenti e possibilmente senza scrupoli. La reputazione ha naturalmente grande valore per un Ventrue, anche se questa deve essere accompagnata dal successo per guadagnarsi il rispetto degli altri Fratelli. La maledizione che Caino impose sul Clan rende i loro appetiti sempre più rarefatti sino a divenire selettivi, costringendo il Clan dei Re a nutrirsi soltanto da una "categoria" di umani, che differisce da cainita a cainita.

DISCIPLINE: *Ascendente, Dominazione, Robustezza.*

DIFETTO DI CLAN: Ogni volta che vanno a caccia recuperano 2 PS in meno del normale, inoltre, impiegano 15 minuti, invece di 10 (30 se non hanno il BG Gregge).

STEREOTIPI

♀ **BRUJAH:** *Vecchie ferite sfregiano la Feccia. Questi fratelli covano un odio nascosto meglio delle Arpie. Ma dobbiamo essere tolleranti: secoli di fallimenti sono difficili da sopportare*

♀ **MALKAVIAN:** *Il prezzo che pagano per la loro presunta illuminazione va ben al di là dei benefici. Nondimeno, impara da loro ciò che puoi.*

♀ **NOSFERATU:** *Queste patetiche creature pagano ancora il debito lasciato dal loro sire molti secoli fa, sebbene non ne abbiano colpa.*

♀ **TREADOR:** *La loro grande passione deve essere una maledizione, visto che i i Fratelli non riescono a creare ciò che possono solo osservare passivamente.*

♀ **TREMER:** *Ritengo sia bene che preferiscano la stabilità, altrimenti le loro devastazioni potrebbero avere più peso che utilità*

♀ **VILI:** *Nessuno può scegliere i propri genitori, né il proprio sire: allora non vogliategli male, salvo non se lo meritino.*

♀ **ASSAMITI:** *Un tempo erano nobili, ma hanno perso l'onore andando a caccia di capricciose diablerie*

♀ **FIGLIE DELLA CACOFONIA:** *I grandi Re hanno sempre avuto menestrelli al loro servizio e costoro sono delle compagne ideali. Peccato si ostinino a non entrare nella Camarilla: non capiscono che il loro posto è al nostro fianco, regine degne di un sovrano?*

♀ **GANGREL:** *Sono affidabili ed utili come cani addestrati. Li mandiamo avanti nel periodo della caccia, li richiamiamo indietro quando ci sono faccende più delicate da risolvere. Così ciascuno svolge il suo compito.*

♀ **GIOVANNI:** *Non c'è nessuno di così meschino come coloro che abbattono i pilastri della stabilità per inseguire i propri interessi contorti.*

♀ **SEGUACI DI SET:** *La loro associazione con i serpenti è più che giusta, poiché con il loro veleno infettano tutto ciò che toccano. Non accettateli nel vostro dominio.*

- ♀ RAVNOS: *Utilizzate la saggezza degli antichi re quando avete a che fare con questi vili ciarlatani*
- ♀ CAMARILLA: *Il nostro onore e la nostra penitenza.*
- ♀ SABBAT: *Infantile ed indisciplinato, il Sabbat abbandona ogni speranza di redenzione*

VILI

Essi non formano un vero e proprio Clan, e difficilmente si associano in organizzazioni o Coterie. Sono disprezzati da tutti gli altri Fratelli, poiché un Vile è un Cainita che, per diversi motivi, non ha ricevuto un'adatta istruzione sull'uso del Sangue. Per questo il Sangue dei Vili risulta inquinato e impuro, ed i suoi poteri sono dovuti non tanto a quelli che il Sangue natio prevedeva, bensì alle esigenze che il Vile ha avuto nella sua Non Vita. Un Vile può essere, ad esempio, un Fratello il cui Sire sia morto pochi giorni dopo il suo abbraccio. Questo causa al Vile di essere rifiutato dal Clan, e non gli permette di imparare a dovere i poteri che il suo Sangue prevede, sviluppandone di nuovi a seconda dell'utilità. Allo stesso modo un Vile può essere progenie di un Vile, anche se spesso questa procreazione è illegale, poiché non autorizzata da alcun Anziano.

Un Vile può dichiararsi tale, e ricevere disprezzo, o spacciarsi per membro di un certo Clan. Questo di certo gli garantisce una Non Vita migliore, ma se venisse scoperto il suo vero lignaggio, le conseguenze sarebbero estreme.

DISCIPLINE: *Nessuna predefinita, ne scelgono 3 in fase di creazione; di esse, una sola può essere specifica di un Clan (Chimerismo, Demenza, Melpomania, Proteide, Quietus, Serpentis). In nessun caso può scegliere Necromanzia o Taumaturgia.*

DIFETTO: *Essendo una Linea di sangue e non un vero e proprio Clan, hanno molta meno influenza nella politica del Dominio rispetto agli altri Clan Camarilla. -1 allo Status; acquistare e progredire nelle Discipline richiede un numero differente di PX.*

STEREOTIPI: *NB: a differenza degli altri clan, dove l'educazione degli infanti è importantissima e pertanto certi pregiudizi reciproci sono ben radicati, i Vili cambiano molto spesso opinione a seconda del Fratelli cui si "ispirano". È pertanto molto facile trovare un Vile che si atteggia in maniera simile ad un Toreador disprezzare i Nosferatu, oppure uno che trae ispirazioni dei Brujah insultare i Ventrue.*

- ♀ BRUJAH: *Si, bravo, parla pure di fratellanza, convivenza e tutte le altre stronzate, alla fine della fiera sei solo uno snob come gli altri, più ipocrita. Metà di noi sono più forti di te, e l'altra metà è decisamente più intelligente.*
- ♀ MALKAVIAN: *Questi mi fanno venire i brividi! Ci fissano con i loro occhi come se vedessero in noi qualcosa di strano. Non so mai dire se c'è pietà nel loro sguardo o interesse.*
- ♀ NOSFERATU: *Brutti, orrendi, volgari e cenciosi. Eppure molto più umani di tutti gli altri. Tieniteli stretti.*
- ♀ TOREADOR: *Se amano tanto l'arte, perché non lasciano che li trasformiamo in un'opera di Damien Hirst?*
- ♀ TREMERE: *Odiosi, sono partiti come noi ed ora si atteggiano a re dell'universo! Un giorno i nostri ruoli si invertiranno.*
- ♀ VENTRUE: *C'è qualcosa di peggio di un signorotto di campagna che si atteggia a compassionevole monarca? Sì. Un Ventrue.*
- ♀ ASSAMITI: *Fortunatamente gli interessiamo assai poco. Stagli lontano.*
- ♀ FIGLIE DELLA CACOFONIA: *Come noi, esattamente come noi, ed allora perché loro sono viste meglio? È solo una questione di piacevolezza?*
- ♀ GANGREL: *Una volta mi accompagnavo con un paio di Gangrel. Sono buoni compagni, la loro parola è sacra e tuttora che entri nel loro "branco" faranno di tutto per aiutarti. Certo, non che sia così facile...*
- ♀ GIOVANNI: *Sapete dove vi metterei i vostri spettri del cazzo?*
- ♀ SEGUACI DI SET: *Non so se essere contento che vedano in noi obiettivi tanto poco interessanti o dispiacermene.*

♀ RAVNOS: *Loro dovrebbero essere dove siamo noi: in fondo alla scala sociale. Ed invece? Un torto da raddrizzare...*

♀ CAMARILLA: *Un piede che cerca di schiacciarci, inutilmente. Ormai siamo in abbastanza per poter far sentire la nostra voce...*

♀ SABBAT: *Quando non cercano di prenderti a badilate sulla testa sono anche interessanti. Peccato capiti così raramente.*

Gli Indipendenti

I Clan indipendenti affermano di non appartenere a nessuna Setta, ma di seguire i precetti dei loro leggendari fondatori. Coloro che fanno parte dei Clan indipendenti sono i fratelli più uniti e socievoli, visto che uno dei loro compiti riguarda il collaborare con gli altri vampiri quasi ogni notte.

In tempi passati, questi Clan hanno mantenuto i loro domini lontano dai rifugi degli altri fratelli e non hanno partecipato ai tumulti causati dall'Inquisizione e dalla rivolta del Sabbat. Per questo motivo, non sono stati visti molto di frequente ed i loro membri venivano considerati una leggenda, ma negli ultimi anni le cose sono cambiate. Poiché il mondo diventa sempre più piccolo e le vacche parlano di "geopolitica" e "economia mondiale", i clan della Camarilla e del Sabbat vedono i loro pascoli e le loro sfere di influenza in eterno conflitto con quelle degli indipendenti. Questi vampiri attraversano sempre più spesso i domini della Camarilla e del Sabbat e gli affiliati alle Sette si rendono conto che i Clan "neutrali" possiedono network, imprese e obiettivi che nessuno avrebbe mai pensato prima potessero raggiungere.

ASSAMITI

In principio era Haqim. Il Giusto. Primo fra gli Antidiluviani, che fu investito dai suoi Fratelli del potere di giudicare coloro che infrangevano le leggi di Caino. Come gli altri Egli creò una sua prole: i Banu Haqim, chiamati a continuare la missione del padre. Ma il sogno di pace e ordine fra i cainiti svanì quando un'orda di Baali attaccò la città. I figli di Haqim si levarono contro gli Infernalisti e per un millennio li combatterono con alterne fortune. Ma alla fine gli altri anziani e le loro stirpi abbandonarono la seconda città, e così fecero anche "IL Giudice" e la sua progenie. Lunghe furono le notti del loro viaggio nel deserto, finché Egli non disse: "Qui!", e dal ventre di una montagna creò Alamut, "il nido delle aquile", dimora eterna dei suoi figli. Da qui essi avrebbero potuto osservare ciò che gli altri clan facevano e attendere che giungesse nuovamente l'ora di giudicare. Durante la rivolta degli Anarchici molti fra i membri del Clan lasciarono Alamut vedendo nell'Europa il luogo ideale dove placare la loro sete di Vitae, attirando le ire della neonata Camarilla.

Per arginare questa piaga il Clan Tremere impose su di loro una potente maledizione: nessuno dei figli di Haqim avrebbe mai più potuto commettere Diablerie. Ma i membri del clan che si erano schierati con il Sabbat sfuggirono misteriosamente agli effetti di quest'arcano rito. Nei secoli il nome con cui gli altri cainiti indicano i figli di Haqim è cambiato in Assamiti, corruzione della parola araba "asascim" assassino. Ma quasi nessuno sa (o vuole ammettere) che la fama di Diableristi-assassini è giustificata in un limitato numero di casi poiché il Clan è diviso in quattro fazioni ben distinte.

La prima e più numerosa è quella cui appartengono coloro che sono fedeli ad Alamut, isolazionisti e fanaticamente convinti di essere superiori agli altri cainiti. Per loro la Diablerie è un modo per assorbire il potere di qualcuno che non è degno di possederlo.

La seconda è rappresentata dagli Scismatici, che hanno giurato fedeltà alla Camarilla perché pensano che meglio incarni la loro interpretazione delle leggi di Haqim, specialmente quella della "distruzione". Spesso come alleati di questa setta rigettano pubblicamente la Diablerie. La terza è formata da coloro che sono andati a rimpolpare le fila della "Spada di Caino", il Sabbat. Gli Antitribù cercano in questo modo di distanziarsi dal resto del loro Clan che giudicano indegno perché ha accettato il giogo impostogli dagli stregoni.

L'ultima è quella che ha causato la cattiva fama degli Assamiti, ne fanno parte quelli che hanno voltato completamente le spalle al Clan, in ogni sua Fazione. Spesso vendono i loro servigi come mercenari al miglior offerente.

Una voce circola nelle fredde notti moderne: si dice che il più potente tra gli Antichi si sia risvegliato ad Alamut e abbia spezzato la Maledizione Tremere. Che sia giunto nuovamente per i Figli di Haqim il momento di Giudicare?

DISCIPLINE: *Oscurazione, Quietus, Velocità*

DIFETTO DI CLAN: quando un Assamita beve un PS da qualsiasi altro cainita ha l'impulso di commettere Amarantum per resistere a questo impulso deve spendere un PV oppure cadere in frenesia alimentare.

STEREOTIPI:

- ♀ BRUJAH: *Anche se in passato abbiamo adorato le stesse divinità, ora non abbiamo nulla in comune*
- ♀ MALKAVIAN: *Il loro sangue porta alla pazzia quando macchia le nostre labbra. Evitateli, se non volete essere marchiati dalla loro follia.*
- ♀ NOSFERATU: *La loro mostruosità cela un apparente onore e pertanto sono degli sciocchi.*
- ♀ TOREADOR: *La ricerca della bellezza è sfarzo, perciò inutile.*
- ♀ TREMERE: *Non supporteremo più l'offesa della loro stregoneria. L'unico Tremere buono è quello che uccidi percorrendo la strada verso il cuore di Haqim*
- ♀ VENTRUE: *Sebbene ci lascino liberi di compiere i nostri riti nelle città sotto il loro controllo, sono stati i Sangue Blu a tramare per far ricadere la maledizione dei Tremere su di noi.*
- ♀ VILI: *Paglia senza valore, buona sola ad essere separata dal grano. Raramente ci sfuggono, sebbene il loro sangue debole ci soddisfi solo per breve tempo.*
- ♀ FIGLIE DELLA CACOFONIA: *Non abbiamo nulla da condividere con queste Sirene: la loro voce è ammaliante, ma la nostra determinazione è più forte.*
- ♀ GANGREL: *Vorrei almeno rinunciare al sangue infetto degli animali, ma il mio bisogno è grande.*
- ♀ GIOVANNI: *Lasciateli trafficare con i loro morti, ma non lasciate che macchino il vostro dominio con la loro degradante presenza.*
- ♀ SEGUACI DI SET: *Cenare con i serpenti significa invitare alla tua tavola il loro veleno.*
- ♀ RAVNOS: *Trovo che il suono del loro dissanguamento sia più musicale delle loro ridicole canzoni zingare.*
- ♀ CAMARILLA: *Hanno le notti contate, e non dimenticheremo mai gli ostacoli che ci hanno creato*
- ♀ SABBAT: *Troppo insensibili e privi di classe, e così decisi nel loro sforzo di opporsi ai consigli degli Anziani da sembrare degli adolescenti*

FIGLIE DELLA CACOFONIA

Valutata come una “moderna” linea di sangue, le Figlie della Cacofonia sono comparse solo di recente. C'è chi crede che sia nato dal rimescolarsi di sangue Toreador e Malkavian, oppure che sia solo una nuova razza di Vili molto capaci.

Comunque tutte le figlie della Cacofonia sono splendide cantanti dalla voce ammaliatrice o mortale, proprio attraverso il canto esprimono il loro potere, confondono le menti o uccidono infrangendo le vittime come coppe di cristallo colpito da un penetrante acuto.

Le loro origini sono oscure e difficilmente chi viene dal Vecchio Mondo sa della loro esistenza, dato che sono fiorite nel ventre del Nuovo Mondo, nonostante ciò sono un clan ancora lontano dall'aver una pesante influenza.

Dato il loro scarso peso politico, le Figlie della Cacofonia risultano ignorate sia dal Sabbath sia dalla Camarilla, ritenendole inutili e insignificanti, ma non si sa se sia in verità un loro volere, organizzate ed estranee alla Jyhad, restano poco attratte dalla vita politica preferendo un'esistenza più mondana.

Solo recentemente si è notato che gruppi di Figlie della Cacofonia riunite erano in grado di sviluppare un potere ancora maggiore con le loro voci unite e il sangue del clan sembra rafforzarsi.

La presenza unicamente femminile è dovuta all'allontanamento dei membri maschili e alla loro sparizione per motivi sconosciuti, poste dinanzi alla realtà del nuovo sviluppo della loro stirpe, rispondono con una scrollata di spalle ricominciando a cantare come nulla fosse

Passano l'esistenza a cantare per altre Figlie o per gruppi di ammiratori ammaliati che seguono le loro carriere di successo, spesso ignorandone l'origine vampirica. Tra i cainiti preferiscono unirsi a gruppi di Toreador, Ventrue o Malkavian, tra i pochi che riescono ad apprezzare le loro doti.

Anche se sembra che proteggano la Masquerade, nei momenti in cui non sono distratte da altri affari, s'intrattengono con membri anziani sia del Sabbath, della Camarilla o degli Indipendenti, le loro motivazioni sono strettamente segrete tra i membri del clan.

DISCIPLINE: *Ascendente, Robustezza, Melpomania*

DIFETTO DI CLAN: Essendo una Linea di sangue e non un vero e proprio Clan, hanno molta meno influenza nella politica del Dominio rispetto agli altri Clan. Sin dal loro abbraccio, sono ammaliati da melodie che solo loro posso udire: subiscono un -2 all'Iniziativa e quando usano il primo Potere della Disciplina Auspex (Sensi acuti), per potenziare l'udito, compiono solo un passo per livello.

STEREOTIPI:

♀ **BRUJAH:** *La passione è certo ammirabile e questi Fratelli sono certamente in grado di rendere noto il loro punto di vista. Purtroppo non riescono a comprendere che ci sono modi più sottili e potenti per far sentire la propria voce...*

♀ **MALKAVIAN:** *Il vero genio richiede un briciolo di pazzia, ma questi Fratelli sembrano avere esagerato. Parlano di molte cose, ma nemmeno loro sembrano comprendere il potere della Voce. Oppure, forse, la hanno ascoltata troppo attentamente...*

♀ **NOSFERATU:** *Cosa ci si può aspettare da chi apprezza ascoltare gli altri senza essere visto? Sono un pessimo pubblico.*

♀ **TOREADOR:** *Gli piacerebbe vederci simili a loro: non capiscono quali vaste differenze ci separino. Si perdono nella loro arte, rimanendo solo ad un livello superficiale: meglio prenderli in giro, non sono pronti ad affrontare la vera portata del nostro potere.*

♀ **TREMERE:** *Lo loro disciplina e la loro struttura è ammirevole. Ci somigliamo: come loro trovano magia nel sangue, noi la troviamo nella musica. Conoscono la fatica di entrare nella società dei Fratelli ed i loro risultati ci danno speranza.*

♀ **VENTRUE:** *Sono ottimi mecenati e riescono, o almeno pretendono di riuscire, ad apprezzare la nostra voce molto meglio di tanti altri. Sono dotati di lungimiranza, ma mancano della sensibilità per apprezzare la musica del nostro mondo.*

♀ **VILI:** *È un peccato che questi reietti non possano trovare un posto in società, ma temo non abbiano alcuna scelta sul punto. Se solo sentissero la musica...*

♀ **ASSAMITI:** *Bravi in quello che fanno, ma decisamente troppo...estremi per i miei gusti. Il loro amore per la Vitae può rivelarsi pericoloso. Non farli avvicinare troppo*

♀ **GANGREL:** *Sentono la musica della Natura, ma si perdono in essa più spesso di quanto facciamo noi. Non capiscono i sottotitoli delle nostre canzoni, ma ne percepiscono l'anima.*

♀ **GIOVANNI:** *Lascia che mi stiano lontani, o potrei parlare con loro come se fossero uno spirito. Non perseguono altro interesse se non il loro: hanno sempre qualche obiettivo nascosto.*

♀ **SEGUACI DI SET:** *Tutti parlano del loro veleno e della loro corruzione: possiamo cavarcela perfettamente da sole senza bisogno di associarci con loro.*

♀ **RAVNOS:** *Questi ingannatori hanno le loro motivazioni, stai allerta. Le illusioni sono tutte ottime distrazioni, ma il vero potere risiede nella Voce*

♀ **CAMARILLA:** *è una torre eburnea che fa poco per noi oltre a fornire di tanto in tanto dei mecenati. Il loro rigido codice di condotta è ciò che ci ha allontanato in buona parte da Parigi e dall'Europa si dall'inizio, perché ora dovremmo unirci a loro? Rappresentano uno dei peggiori tipi di associazioni – quella che cerca di tenere tutti sotto il proprio controllo indipendentemente dalla loro volontà*

♀ **SABBAT:** *Cercano così tanto di essere “cattivi” che sono quasi comici. Se solo sapessero! Tutta la musica necessita di una struttura e la loro disorganizzazione e preoccupazione per il potere e la vendetta non fa altro che creare disarmonia e disaccordo.*

GANGREL

Di tutti i Cainiti, i Gangrel sono sicuramente quelli più vicini alla comprensione della natura dualistica del vampiro. Come i Brujah, sono valorosi guerrieri, ma al contrario dei Brujah la loro ferocia non prende forza da una rabbia incontrollata, ma dall'istinto animale. Tra tutti i vampiri, sono certamente i più predatori, e quelli che amano maggiormente abbandonarsi all'emozione della caccia. Solitari e schivii, la maggior parte dei membri di questo Clan preferisce di gran lunga i vasti orizzonti delle terre selvagge rispetto alla claustrofobica visione di palazzi e cemento.

Il Clan ha una scarsa organizzazione. Molto raramente infatti i Gangrel si incontrano per discutere o partecipare alla vita politica e sociale del luogo in cui dimorano. Una parte piuttosto consistente del Clan vive da nomade, spesso unendosi a gruppi zingari, popolo a cui i Gangrel sono molto legati. Questo probabilmente dal fatto che si narra che i Rom siano in realtà i discendenti mortali dell'Antidiluviano che ha fondato il Clan e che egli, (anche se molti anziani si riferiscono al proprio antenato parlando al femminile) abbia proibito a chiunque di abbracciare il suo popolo. La leggenda, a cui a dir la verità, come tutte le leggende che parlano degli Antidiluviani, pochi credono, spiegherebbe anche l'antica rivalità dei Gangrel nei confronti dei Ravnos.

Di recente, il Conciliatore Xavier ha dichiarato che il Clan Gangrel avrebbe lasciato per sempre la Camarilla, seguito dalla maggior parte dei membri del Clan. Quali siano le motivazioni che hanno spinto i Gangrel ad abbandonare la setta che per secoli avevano seguito e protetto rimangono celate dal più fitto mistero e riserbo.

DISCIPLINE: *Animalismo, Proteiforme, Robustezza.*

DIFETTO DI CLAN: Sia che possiedano o meno la Disciplina Proteiforme, devono scegliere un animale totem (che sarà il medesimo scelto al momento dell'acquisizione di questa Disciplina). Ogni volta che escono dalla Frenesia, perdono 1 punto dai Trattati M per una serata e guadagnano una peculiarità fisica tipica del loro totem da rappresentare visivamente (zanne, occhi felini, coda, voce ringhiante, orecchie pelose) per sempre.

STEREOTIPI:

♀ **BRUJAH:** *Tanta ira per così poco guadagno*

♀ **MALKAVIAN:** *O conoscono i più grandi segreti o ci hanno presi tutti per il culo. Comunque, mantengo le distanze*

♀ **NOSFERATU:** *Attenti osservatori ed utili alleati. Comunque, non sceglierei mai una tana di topi come rifugio*

♀ **TREADOR:** *Inutile immondizia*

♀ **TREMERE:** *Non sono vampiri, per quanto ci provino. La resa dei conti è solo rimandata.*

♀ **VENTRUE:** *I loro sciocchi giochi di potere spaventano gli altri ed è per questo che per ora li sopportiamo*

♀ **VILI:** *Ci incolpano per molti di questi disgraziati. Alla fine, però, dovranno fare della loro non vita ciò che potranno*

♀ **ASSAMITI:** *Sciacalli che giocano a fare i leoni*

♀ **FIGLIE DELLA CACOFONIA:** *Così diversi, così simili. Noi siamo al bosco come loro stanno alla città.*

♀ **GIOVANNI:** *A chi importa? Cosa hanno a che fare con noi?*

♀ **SEGUACI DI SET:** *Puzzano di malato peggio di molti di noi. In fondo, siamo tutti cadaveri.*

♀ **RAVNOS:** *Che questi cani senza onore sostengano di essere nostri consanguinei è un insulto.*

♀ **CAMARILLA:** *Un vento carico di sangue annuncia l'uragano; è stato meglio lasciare la baracca prima che ci cascasse addosso*

♀ **SABBAT:** *Restiamo ed andiamo, risparmiamo od uccidiamo come vogliamo noi, o Mano Nera.*

GIOVANNI

La storia del Clan Giovanni è in assoluto la più recente e terrificante di tutto il popolo cainita. Nati come una famiglia di mercanti romani ben presto iniziarono ad interessarsi all'oscura arte della necromanzia. In pochi secoli, una cabala disorganizzata ed inesperta si tramutò in una delle famiglie più ricche e potenti del loro tempo, la cui essenza era oramai tutt'uno con il mondo degli spiriti che governava. Attratto come una mosca al miele, un misterioso clan di thanatologi non resistette alla tentazione di scoprire di più sull'arcana arte della Famiglia, che sviluppava un lato della morte che ancora non era stato da loro sviscerato.

Attorno all'Anno del Signore 1000, il patriarca della famiglia Giovanni, Augustus, fu abbracciato dal fondatore del clan che dice fosse addirittura un Antidiluviano, sopravvissuto alla distruzione di Enoch e della Seconda città. La storia asserisce che tutti i figli dell'Antico videro con apprensione, rabbia e frustrazione l'abbraccio di Augustus, e da quel momento molti dei suoi figli cominciarono a soffrire di terribili incubi, che profetizzavano la fine della loro Dinastia. La Famiglia Giovanni continuò a servire il Clan, finché nel 1444 Augustus Giovanni diablerizzò il padre e sterminò tutti coloro nelle cui vene scorreva il sangue dell'Antidiluviano caduto. Mai nessuna caccia fu tanto spietata, rapida, ed efficace tanto che, intorno al 1700 non esisteva più nessun discendente dell'Antico Clan. Gli altri Vampiri reagirono disgustati, e per un secolo i Giovanni furono cacciati e distrutti ovunque si recassero. Alla fine il Clan firmò una tregua con la neonata Camarilla, che garantiva il loro impegno a non partecipare alla Jyhad in cambio del riconoscimento ufficiale della Famiglia come Clan, legittimando di fatto il massacro del Clan della Morte.

Estremamente elitari, dagli altri Clan i Giovanni sono considerati come una banda di mafiosi necro-incestuosi, reputazione che la Famiglia non ha smentito. Nonostante siano apprezzati, i membri delle famiglie "secondarie" vengono sempre considerati un gradino sotto i membri puri del Clan, specialmente dagli anziani.

Nelle notti che precedono la fantomatica Gehenna, quale Clan può vantare di avere il proprio Fondatore ancora attivo? Quale Clan può vantarsi di aver sterminato impunemente coloro che li avevano abbracciati? Solamente i Giovanni.

DISCIPLINE: *Dominazione, Necromanzia, Potenza.*

DIFETTO DI CLAN: Per ottenere 1 punto sangue da una vena umana deve sottrargliene 2.

STEREOTIPI:

- ♀ BRUJAH: *Troppo rumore per nulla.*
- ♀ MALKAVIAN: *L'introspezione che offrono non vale la loro terribile compagnia: mi chiedo se la "pazzia" non sia solo una simulazione per indebolire le difese dei loro nemici.*
- ♀ NOSFERATU: *Questo Clan degradato si è dimostrato pericolosamente esperto nello svelare i segreti. Non dovete farvi nemici tra di loro – potreste diventare oggetto della loro attenzione.*
- ♀ TOREADOR: *Logori ed indolenti, ad ogni modo i Toreador dispongono di beni considerevoli.*
- ♀ TREMERE: *Sfuggenti come anguille, i Tremere sono colpevoli del nostro stesso crimine, eppure si impantanano nella stessa politica che li condanna.*
- ♀ VENTRUE: *Trascorrono troppo tempo a coltivare la loro immagine di martiri per essere coinvolti in qualcosa di davvero importate, mancano di scopo.*
- ♀ VILI: *Incoerenti e maleducati, sono più zanzare che vampiri.*
- ♀ ASSAMITI: *I loro recenti cambiamenti mi rendono nervoso...*
- ♀ FIGLIE DELLA CACOFONIA: *Divertente passatempo, nulla di più: tienine una appresso solo se apprezzi la loro arte.*
- ♀ GANGREL: *Facili da dimenticare; raramente li incrociamo.*
- ♀ SEGUACI DI SET: *Sebbene provengano dalle terre dei morti, possiamo ricavare poco da loro senza contaminarci nel processo.*
- ♀ RAVNOS: *Nulla di buono può uscire dalla bocca di un Fratello che mente come il proprio sire.*
- ♀ CAMARILLA: *Grande, sciocca e prevedibile. Come il governo americano.*
- ♀ SABBAT: *Più piccolo, ancora più sciocco e meno prevedibile. Come il governo italiano.*

RAVNOS

Secondo le tradizioni cainite l'Antidiluviano Ravnos fu condannato da Caino a cadere vittima delle proprie debolezze per non aver impedito ai suoi fratelli di levarsi contro i propri sire. Ma la genesi di questo clan è avvolta da nebbie talmente fitte che non ci è nemmeno concesso di sapere se i Ravnos e i Gangrel siano figli dello stesso Antico, o discendano da due Antidiluviani fratelli (o sorelle, dicono alcuni).

La maledizione che affligge il sangue di questo clan, che li rende inclini alla menzogna, al furto e al raggio, e il loro legame con il discriminatissimo popolo Rom hanno sempre esposto i Ravnos alle angherie dei potenti e al disprezzo degli altri Fratelli. L'eredità zingara è evidente anche nel codice d'onore dei fratelli di questo clan: non si deruberebbero né ingannerebbero mai l'un l'altro. Nel corso dei secoli, tuttavia, il Clan ha abbracciato anche dei Gorgios (non zingari, che ora rappresentano la maggioranza dei membri del clan) che hanno ereditato la voglia di esplorare e viaggiare del ceppo principale.

Quattro anni or sono un'ombra è calata sull'intero Clan. Durante quella che dopo è stata chiamata la "Settimana dell'Incubo", i poteri dei Ravnos sono impazziti, amplificando in maniera esponenziale il potere di questi cainiti di creare illusioni, che apparivano anche senza controllo o senza l'intento cosciente di crearle. Quello fu l'inizio della follia. I Ravnos si risvegliarono in preda ad una Frenesia mai vista prima, mentre la bestia che giace nei loro cuori ordinava loro di distruggere i loro fratelli e divorare le loro anime. Per quattro notti la follia distruttiva imperversò e tanti furono i Ravnos a cadere per mano dei propri fratelli assetati di sangue. Tra i superstiti, terribili sono le voci che circolano riguardanti la motivazione di questa follia. Molti anziani asseriscono che l'Antidiluviano Ravnos si fosse svegliato e fosse stato infine distrutto dal potere di tre antichissimi esseri provenienti dalle terre del Sol Levante. In effetti molti furono tormentati da visioni di un mostro con molte teste che combatteva contro una tigre ed un dragone, e che infine veniva distrutto dalla potenza di quattro soli.

Chi può ancora dire che gli Antidiluviani sono soltanto un mito creato dagli anziani per spaventare i neonati? Che sia l'ennesimo segnale dell'imminente Gehenna? I Ravnos sono stati i primi a cadere, ma presto anche gli altri subiranno la stessa sorte.

DISCIPLINE: *Animalismo, Chimerismo, Robustezza.*

DIFETTO DI CLAN: Devi scegliere, al momento della creazione del Pg, un vizio tra orgoglio, avarizia, lussuria, ladrocinio o qualsiasi altro mezzo per ingannare, usare o sfruttare gli altri. Ogni volta che si trovano nella situazione di poter cadervi devono spendere 1 PV oppure vi cederanno. Spendere questo PV permette di non cadere in tentazione per un'ora. Se, per qualche motivo non spendono il PV ma non hanno più modo di cedervi (ad esempio tramite inganni o proibizioni) cadranno in Frenesia.

STEREOTIPI:

- ♀ **BRUJAH:** *Vai tranquillo e lascia che scuotano le loro gabbie. Se piegheranno le sbarre, noi li seguiremo fuori, e se arriverà il custode dello zoo, se la prenderà con loro*
- ♀ **MALKAVIAN:** *Vedono dannatamente troppo e non si occupano dei deliri degli altri, ma solo dei loro. Non mi piacciono, nemmeno un po'.*
- ♀ **NOSFERATU:** *I loro occhi e le loro orecchie sono troppo aguzzi per il loro stesso bene. Sarebbe un peccato se dovesse...succedere qualcosa a coloro che brulicano nelle catacombe*
- ♀ **TOREADOR:** *Magliette decorate, vino e rose, giacche di pelle, tatuaggi artistici. Uccidetemi se inizio a comportarmi come questi mollaccioni.*
- ♀ **TREMER:** *I nostri fratelli stregoni che evocano risultati stabili per le nostre ombre. Naturalmente, non sono in gamba nemmeno la metà di noi. Avrei più paura del fuoco fantasma di un mio cugino che dei rozzi fuochi d'artificio di uno Stregone*
- ♀ **VENTRUE:** *Inchinati se devi, graffia quanto è il caso e taglia loro la gola per averne il sangue se puoi.*
- ♀ **VILI:** *Come gli stupidi, sembra ne nasca uno ogni minuto.*
- ♀ **ASSAMITI:** *Sono diventati ghul peggiori di prima. L'unica cosa positiva è che adesso gli altri clan li odiano e li temono così tanto che puoi facilmente avere abbondanza di freddi corpi tra te ed uno di questi divoratori*
- ♀ **FIGLIE DELLA CACOFONIA:** *Cosa c'è sempre da sentire? Queste sono completamente fuori di testa. E poi cosa credono, di essere più brave di noi?*

- ♀ **GANGREL:** *I nostri cugini poveri, per così dire. Scavano per loro stessi dei buchi nel fango e trascinano i loro culi moschi in città solo quando la Camarilla fa loro un fischio. Cagnolini da salotto diventati feroci, chi ha bisogno di animali del genere?*
- ♀ **SEGUACI DI SET:** *Di cosa avete così paura? Nemmeno un patto con il diavolo è così dannoso se si leggono le clausole. I Serpenti non possono avvelenarmi e io non ho un'anima da perdere. E ancora, se tutti la pensassero come me non avrei lo status di "cliente preferito". Allora lasciate che si acquattino.*
- ♀ **CAMARILLA:** *Tutto ciò di cui abbiamo bisogno, impacchettato come un regalo di Natale.*
- ♀ **SABBAT:** *Affermano di amare la loro esistenza. Sorprendente quanto le loro azioni dimostrino il disgusto per se stessi.*

SEGUACI DI SET

Nati dalle roventi sabbie dell'Egitto, i Serpenti sono i figli dell'Oscurio Dio della Tempesta, Set. Molti di loro, specialmente gli Anziani del Clan, non credono alla genesi Cainita dei Vampiri, ma asseriscono che Set sia stato il fondatore della loro razza e che gli altri Clan siano suoi figli rinnegati ed ingannati dagli altri dei. Primi tra tutti l'odiato fratello dell'Oscurio Padre, Osiride e Atum-Ra, il dio supremo che, secondo una delle tante versioni della creazione dei figli di Set, maledì il Dio condannandolo a nascondersi per sempre nelle tenebre più fitte ed evitare il suo sguardo. Gli Dei crearono gli umani, ma per renderli schiavi. Essi avrebbero solamente obbedito ai loro ordini, e non ci sarebbe stato coraggio, amore, odio, passione, solo un freddo ordine cosmico che avrebbe per sempre intrappolato come in una tela le anime dei mortali, il Maat.

Nel corso dei secoli, gli Aeon (il nome che i Setiti danno agli altri Dei) cambiarono volto e nome, e così Amon divenne Marduk, poi Zeus ed infine Jehovah tanto per fare un esempio. Ma il loro scopo non mutò. Crearono religioni, governi, imperi, commercio, guerre e società per stringere il giogo delle loro catene. Anche le loro promesse di salvezza e di una vita dopo la morte altro non sono che un astuto espediente per imprigionare i mortali in una quieta ignoranza. Set donò agli umani la libertà. Libertà che si può raggiungere solamente rinnegando il Maat, strappandosi dagli occhi il velo che annebbia la vista e atrofizza lo spirito. La corruzione del corpo e della mente, la distruzione di ogni remora morale è soltanto il primo passo per ottenere tale illuminazione. Eliminando ogni condizionamento sociale, religioso, ogni limite imposto da qualsiasi ordine l'uomo diventa libero. Il culto Setita si espanse nel corso dei millenni in tutto il globo, corrompendo chiunque fosse sulla sua strada, sgretolando le strutture di potere, cainite e non, con qualsiasi mezzo. Per questo gli esponenti di questo clan non sono ben accetti nei principati Camarilla dove sono considerati come paria. Ricatto, prostituzione, droga, denaro, seduzione, violenza, potere: queste tra le armi più comuni e potenti che il Clan utilizza per preparare il mondo al risveglio del Dio Oscuro. Set infatti da ormai 2000 anni attende il momento in cui potrà riunirsi ai suoi figli ed ai suoi adepti e con loro sconfiggere le forze del Maat. Gloria a Set!

DISCIPLINE: *Ascendente, Oscurazione, Serpentis.*

DIFETTO DI CLAN: I danni derivanti dalla luce vengono aumentati di 2 e se viene loro puntata una luce intensa, direttamente sugli occhi, cadono in Terrore rosso.

STEREOTIPI:

- ♀ **BRUJAH:** *Hanno dimenticato più di quanto abbiano appreso. Una volta valevano un pizzico di rispetto, ora...nulla. Davvero.*
- ♀ **MALKAVIAN:** *Pericolosi. Sono custodi di verità forse più antiche di noi. Sono fortunati che gli altri clan siano abbastanza sciocchi da liquidare le profezie dei pazzi come illusioni sconclusionate e, se questi fossero stati abbastanza saggi da ascoltare, il tempo di Set sarebbe già giunto prima che fossimo pronti.*
- ♀ **NOSFERATU:** *Un non-così-subdolo ricordo di ciò che tutti noi siamo, e del perché sia inutile giocare ad ogni altra cosa.*
- ♀ **TREADOR:** *Tale ardore è degno di...ammirazione. Potrei ubriacarmi della passione di un Treador e nel tentativo di colmarmene protei prosciugarlo fino in fondo.*
- ♀ **TREMER:** *Molto simili ad un bambino precoce, con gli occhiali posati sul naso ed un pesante libro nel grembo! Ma questo piccolo potrebbe dimostrarsi pericoloso, per cui necessita della guida dei genitori...*

- ♀ † VENTRUE: *Ci disprezzano e ci diffamano, poiché non riescono ad accettare che noi siamo più anziani e nobili di loro. Aspetta ancora un po' e vedrai che il loro regno smetterà presto di perseguitarci.*
- ♀ † VILI: *Come gli altri, però più facili da dominare. Il loro sangue debole rivela l'instabilità dei Cainiti.*
- ♀ † ASSAMITI: *Sembra che i nostri fratelli abbiano dimenticato tutti i loro insegnamenti per il semplice gusto di una stilla di vitae. E quali implicazioni ha tutto questo...*
- ♀ † FIGLIE DELLA CACOFONIA: *Pensano di essere autonome, non hanno ancora capito il loro ruolo nel Grande Piano. La loro presenza ci ricorda che il ritorno di Set è vicino.*
- ♀ † GANGREL: *Astuti nel loro modo selvaggio, pa privi persino del buonsenso di un cane selvatico. Non hanno nulla di ciò che vorremmo e servono solo per una lezione sull'autocontrollo.*
- ♀ † GIOVANNI: *Rivali pericolosi, sebbene bilancino la ricerca dell'illuminazione con certe grossolane priorità materiali...*
- ♀ † RAVNOS: *Non preoccupatevi degli adolescenti erranti di questo clan, sono sciocchi ed ignoranti per natura. È la testa del Raksasha che vale la pena osservare, ed i suoi occhi si sono riaperti.*
- ♀ † CAMARILLA: *Con tutta la sua abilità nel gestire la Masquerade, non riesce a vedere oltre i suoi stessi veli.*
- ♀ † SABBAT: *Una maschera spaventosa non fa un mostro: rende solo più facile il riconoscimento di una vittima.*

Antagonisti

IL SABBAT

Si dice che le origini del Sabbat risalgano ad un culto della morte medievale, ed è molto temuto dai Cainiti che non vi appartengono. La setta è mostruosa e violenta e non mostra più nessun aspetto della filosofia umana e della moralità. I membri godono infatti delle loro non-vite di vampiri. A volte chiamato Spada di Caino, il Sabbat cerca attivamente di rovesciare le Tradizioni, di distruggere la Camarilla e di soggiogare l'umanità.

Il Sabbat recluta chiunque, diffondendosi come un'erba velenosa e distruggendo le istituzioni attorno ad esso. Diversamente dalla Camarilla, riconosce l'esistenza degli antediluviani, sebbene si opponga con rabbia ad essi. Secondo la propaganda Sabbat, gli antediluviani tengono le redini del mondo intero, ed è contro questo controllo malvagio che si oppone. Vede la Camarilla come una pedina nelle mani, degli antichi, e contrasta sia politicamente sia fisicamente i suoi membri. La maggior parte degli appartenenti esprime bilioso disprezzo nei confronti dei vampiri della Camarilla, che le appaiono come miseri codardi incapaci di accettare la loro natura di predatori.

Gli estranei sanno poco delle attività interne al Sabbat. Alcuni fratelli della Camarilla dubitano pure della sua esistenza, credendo sia solo una diceria creata dagli anziani per tenere in riga gli infanti turbolenti. Gli orrendi racconti sulla setta si diffondono in un lampo, inclusi quelli che affermano che i suoi membri si abbandonino a continue Diablerie, che adorino i Demoni, che caccino e uccidano altri vampiri e che posseggano la capacità di spezzare i legami di sangue. L'unica diceria attendibile attribuita al Sabbat è l'amore che i suoi membri che i suoi membri nutrono per il fuoco, i vampiri della setta hanno la tremenda reputazione di lasciare dietro di loro scie infuocate.

Lasombra: i Custodi sono la mente del Sabbat, possiedono il potere di governare le ombre e in molti bisbigliano il loro legame con gli aspetti più malvagi dell'essere cainita. Ogni anziano ricorda ai suoi discepoli l'unico modo per scoprire uno di queste infide creature: porli davanti ad uno specchio, poiché essi non producono alcun riflesso.

Tzimisce: rinomati per essere l'anima e il cuore pulsante del Sabbat, questi vampiri sono in grado di plasmare la pelle, la carne e le ossa delle loro vittime con le loro mani o di trasmutare i loro stessi corpi in macchine da guerra, capaci di arrestare la furia di un lupino.

Antitribù: di quasi ogni Clan della Camarilla e degli Indipendenti una parte si è separata dal resto per unirsi al Sabbat e combattere per la causa della Spada di Caino. Queste sorta di linee di sangue sono chiamati antitribù e rappresentano una versione deviata del Clan originario.

ALTRE CREATURE SOPRANNATURALI

Esistono altre creature soprannaturali oltre ai Figli di Caino. Di esse si sa davvero poco, soprattutto tra i Neonati.

Baali: Questi vampiri leggendari sembrano oramai scomparsi; si dice che avessero fatto accordi con entità demoniache per ottenere potere oltre l'immaginabile. Ciononostante sono millenni che non si hanno più notizie di questa stirpe, anche se alcuni tra i vampiri più anziani e i più paranoici continuano ad affermare che queste creature intessono tuttora le loro diaboliche trame.

Demoni: Creature giunte dagli inferi, di loro si sa solo che per raggiungere il nostro mondo, necessitano di qualcuno che li evochi. Spesso, questo qualcuno ha un'anima impegnata col Diavolo stesso.

Fatati: Di queste creature quasi fiabesche non si sa nulla. Pare che vengano da un'altra dimensione, e che siano somiglianti ai Malkavian ed ai Ravnos per i loro poteri.

Ghoul: Sono per eccellenza i servi dei cainiti. Un Ghoul è un umano che si è nutrito di Sangue di vampiro, ottenendo una scheggia degli immensi poteri cainiti e la longevità in cambio dell'assoluta sottomissione al suo Padrone, del cui Sangue è ora schiavo.

Inquisitori: Umani illuminati dalla Benevolenza dell'Onnipotente. Rappresentano il Pugno di Dio, ed il loro tocco può ridurre in cenere un cainita.

Lupini: Uomini Lupo, Licantropi, Figli di Gaia. Basta uno solo di questi Lunatici combattenti per distruggere molti cainiti. Come per i loro parenti lupi, ce ne sono sin troppi nell'epoca Medioevale.

Magi: Esistono persone capaci di plasmare la Magia in maniera prodigiosa. Si dice che siano divisi in *Case* che si occupano di tipi diversi di Magia.

Revenant: Esistono famiglie che sono da così tanto tempo Ghoul che i bambini sono già Ghoul dalla nascita. Molte di queste famiglie furono create ed appartengono al terribile Clan Tzimisce, anche se si vocifera che altri Clan abbiano ottenuto la proprietà di alcune dinastie.

Spiriti: Questi fantasmi restano in terra poiché devono riparare ad un errore compiuto in vita che li tormenta nella morte. Sono quindi legati ad una persona od a un oggetto a cui tenevano molto. Sembra che se uno Spettro riesce a svolgere il compito prefissato, gli sarà possibile riposare in pace.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CREAZIONE DEL PG

Per creare un nuovo Pg è necessario seguire la traccia qui sotto, ossia, scegliere il nome del nuovo Pg, il Clan di appartenenza, trascrivere la Generazione, il Sentiero e i Punti Sentiero, il totale di PS, di PV, di LS; quindi, scegliere i due archetipi che rappresenteranno *Natura* e *Carattere* del Pg, distribuire i Trattati, i punti abilità, i punti background, i punti Disciplina ed infine spendere i punti liberi.

Il Background

Prima di pensare ai dati tecnici del personaggio, è consigliabile per il giocatore interrogarsi su cosa vorrà andare ad interpretare: in altre parole, scrivere un background.

Il background è la storia e il concetto riguardante i Pg. Un background è fondamentale per giocare, necessario per interpretare e utile ai Narratori per snodare e sviluppare vicende parzialmente o totalmente incentrate sui personaggi. È importante far pervenire il background del personaggio ai Narratori entro e non oltre la seconda sessione di gioco, nonostante, chiaramente, sarebbe ancora meglio consegnarlo entro la prima sessione. Il background può essere molto utile per costruire la scheda del Pg, che lo dovrà rispecchiare.

Il background non è altro che un racconto: comincia con la nascita da umano del futuro vampiro (a volte anche prima), si snoda lungo le vicende che hanno permesso la maturazione e lo sviluppo caratteriale del Pg in tutte le fasi della sua vita, continua con la sua morte e la sua rinascita e si conclude descrivendo gli anni passati nella non vita, il rapporto col sire e i cambiamenti nel carattere del Pg. Detto così può apparire una mole di lavoro esorbitante, eppure, anche il background più corto può racchiudere le informazioni sufficienti per far comprendere il Pg: un background può variare la sua lunghezza da mezza pagina a numerose pagine.

Al momento di creare il background è molto importante ricordarsi di alcuni punti fondamentali. Innanzi tutto, la prima sessione di gioco rappresenta il primo ingresso nella società modenese, quale che sia la motivazione; in secondo luogo è importante ricordare che ogni Pg può cominciare il gioco conoscendo, al limite, un solo altro Pg (non parliamo di giocatori, ma dei personaggi che interpretano). Questo si limita alla conoscenza prima del gioco: a partire dalla prima sessione ogni Pg può fare conoscenza con un qualsiasi numero di Pg e PnG presenti.

Oltre ai punti sopra citati, al momento della formulazione del background, i giocatori dovranno descrivere i seguenti punti principali:

- ♀ data e luogo di nascita,
- ♀ ceto familiare d'origine,
- ♀ luogo in cui sono cresciuti,
- ♀ occupazione che avevano in vita,
- ♀ primo incontro col loro futuro sire e motivazione per cui sono stati scelti come progenie,
- ♀ momento e motivo dell'abbraccio,
- ♀ primi tempi da vampiro,
- ♀ arrivo nella società vampirica di gioco.

SCHEDA DA COMPILARE

Nome giocatore	
Contatti telefonici	
Contatti informatici	
Nome reale Pg	
Clan reale Pg	
Peculiarità di Clan	
Tratti Fisici	
Tratti Mentali	
Abilità	
Background	
Discipline	
Difetti	
Pregi	
Natura	
Carattere	
Sentiero / punti	
Generazione	
Punti Sangue	
Forza di volontà	
Livelli di salute	

Dati del giocatore

Nome giocatore: il nome ed il cognome del giocatore, quindi di te, che compili la scheda.

Contatti telefonici: numero di telefono fisso e/o cellulare.

Contatti informatici: indirizzo mail, contatto msn e quant'altro.

Dati generali del Pg

Nome Pg: il Nome del cainita. Può essere lo stesso nome di quando Egli era mortale, oppure può essere un soprannome di battaglia. In certi casi qualcuno preferisce utilizzare un nome falso, spesso per nascondere qualcosa.

Clan: è il Clan del vampiro. Si può richiedere di appartenere ad uno qualsiasi dei Clan Camarilla, Indipendenti o ai Vili.

Peculiarità di Clan: chi interpreta un Ventrue deve selezionare la sua restrizione alimentare, un Gangrel deve selezionare il suo animale totem, un Malkavian deve selezionare la sua alienazione mentale, un Ravnos deve selezionare la sua dipendenza.

Tratti

Si dividono in Fisici e Mentali. Da distribuire 9 punti tra entrambe le caratteristiche, è necessario fare attenzione che a nessuno dei Tratti siano assegnati meno di 3 punti, in questa fase.

TRATTI FISICI (F): forza, precisione, costituzione e rapidità.

♀ **0:** non sei in grado di muoverti, ti trovi accasciato a terra, incapace di muoverti e parlare.

- ♀ 1-2: sei debole e fragile, riesci a malapena a sollevare 5 Kg, sei completamente scoordinato
- ♀ 3-4: non sei particolarmente forte ma riesci a sollevare 20 Kg, non sei particolarmente coordinato
- ♀ 5-8: riesci a sollevare 45 kg, sei discretamente coordinato
- ♀ 9-12: buona forza, arrivi a sollevare 110 kg, sei un buon atleta e in forma
- ♀ 13-16: forza eccezionale, arrivi a sollevare 180 kg, potresti essere un acrobata o un maratoneta, sicuramente primeggi nella tua Disciplina
- ♀ 17-20: forza sovranaturale, sollevi tranquillamente 300 kg, movimenti fluidi e spettacolari con fisico erculeo

TRATTI MENTALI (M): oratoria, savoir faire, intelligenza e fermezza.

♀ **0: non sei in grado di pensare o ragionare, sei in coma profondo, accasciato a terra, incapace di comprendere cosa ti accade intorno.**

♀ 1-2: sei decisamente ottuso e credulone, QI 80

♀ 3-4: sei nella media, con la giusta istruzione impari a leggere, scrivere e fare di conto, QI 90

♀ 5-8: hai una discreta percezione, un discreto intelletto e prontezza di spirito QI 110

♀ 9-12: percepisci gli stati d'animo, sei molto perspicace e la gente si fida di te QI 130

♀ 13-16: hai un forte magnetismo sugli altri, non ti sfugge quasi nulla, sei un vero genio! QI 140

♀ 17-20: distingui tutti i dettagli, sempre pronto prima che sia necessario, forse la matematica è troppo limitata per le tue cognizioni ed anche le scienze ti sono limitate per spiegare come va REALMENTE il mondo QI non calcolabile

Il valore massimo raggiungibile da ogni tratto è dato dalla Generazione del vampiro come sotto descritto:

14 ^a /	=> 10	13 ^a	=> 10
15 ^a			
12 ^a	=> 10	11 ^a	=> 10
10 ^a	=> 10	9 ^a	=> 10
8 ^a	=> 12	7 ^a	=> 14
6 ^a	=> 16	5 ^a	=> 18
4 ^a	=> 20	3 ^a	=> Sconosciuto

ATTENZIONE. È importante interpretare i propri Tratti, essi non sono un mero valore, utile per i confronti e le sfide, sono una vera e propria caratteristica personale. Chi sceglie di mantenere basso un determinato Tratto per ottenere al massimo i benefici di un altro deve sapere e tenere conto che, comunque sia, il Tratto basso è sempre un difetto e deve essere interpretato come tale. Per aiutarvi, è molto importante l'elenco puntato esplicativo, riguardante i valori dei vari Tratti, per cui, per esempio, chi possiede un valore di Tratti M basso deve anche interpretare un individuo credulone e facile da plagiare con o senza Discipline (per quanto, comunque, qualcuno con un valore alto possa simulare di essere un inetto in tale campo).

Nel caso in cui i Tratti non vengano interpretati, i Narratori si riservano il diritto di infliggere penalità sul guadagno serale di Px o di infliggere penalità sull'ammontare totale già presente di Px: interpretare come alti i Tratti bassi, per vantaggio personale, viene considerato barare, che sia fatto una volta sola o di continuo.

Abilità

È tutto ciò che il vampiro ha sviluppato quando ancora era mortale o in seguito ad addestramenti effettuati nella sua Non-Vita. Il giocatore deve distribuire 7 punti tra le varie abilità, facendo attenzione che, in fase di creazione, non è possibile acquistare nessuna Abilità oltre il 2° grado, ma attraverso i Punti Liberi è possibile portare le abilità fino al 3° grado.

Punti BG

Sono le risorse, le possibilità e le conoscenze che il vampiro possiede nel mondo umano od in quello cainita. Rappresentano la cornice al vampiro vero e proprio, e non sono quindi da sottovalutare. Si hanno 3 punti da distribuire tra tutti i Background. In fase di creazione, non è possibile acquistare un Background oltre il 2° grado (con l'eccezione del BG Mentore che può essere acquistato a gradi superiori), mentre con i PI è possibile portare i background fino al 3° grado (Eccezione: Mentore. Vedi in seguito).

Discipline

Sono i poteri concessi dal sangue di Caino, l'eredità della dannazione, gli insegnamenti che Lilith impartì a Caino dopo che Egli venne scacciato. Sono il fulcro di ogni potere vampirico, atte a svolgere compiti sovranaturali. Si hanno 3 punti da distribuire tra le Discipline accessibili al proprio Clan di appartenenza. In fase di creazione, non è possibile acquistare una Disciplina oltre il 2° grado, anche con i Punti Liberi è impossibile portare le Discipline a valori superiori al 2° grado.

Difetti

Si possono scegliere fino a 3 difetti. Tramite questa scelta vengono guadagnati ulteriori punti liberi che vanno a sommarsi ai 7 punti liberi di base. Ogni difetto deve essere motivato nel background ed interpretato dal giocatore. Altri Difetti a scelta del giocatore possono essere proposti al Narratore che sceglierà se accettarli o meno e quanti PI concedere. I PI non utilizzati saranno perduti.

Punti liberi

Punti Liberi (PL): servono per personalizzare maggiormente il cainita, per renderlo più simile al personaggio che volete creare. Si hanno 7 Punti Liberi da assegnare a piacere, rispettando però le seguenti regole:

- ♀ 1 Tratto: **2** punti liberi. Massimo incrementabile 1 per tratto
- ♀ 1 punto Abilità: **1** punto libero
- ♀ 1 punto Background: **1** punto libero
- ♀ 1° grado Disciplina: **5** punti liberi
- ♀ 2° grado Disciplina: **8** Punti liberi
- ♀ 1 pregio: Punti liberi = **PL**
- ♀ 1 Punto Forza di Volontà: **2** punti liberi

Pregi: I Pregi sono vantaggi che si possono acquistare tramite la spesa di Punti liberi in fase di creazione o, nel caso di solo alcuni di essi, successivamente con la spesa di un diverso quantitativo di Px (nella descrizione dei pregi saranno specificati i Punti liberi necessari e gli eventuali Px per i pregi acquistabili dopo la creazione). Come i difetti, i pregi devono essere motivato nel background ed interpretato dal giocatore.

Interpretazione

Natura: rappresenta l'essere vero, interiore del personaggio.

Carattere: rappresenta il modo di apparire del personaggio.

Sentiero: è il codice di condotta etico e morale a cui si attiene il vampiro, inoltre rispecchia parte del carattere e del comportamento con gli altri. Solitamente i Pg seguono il sentiero Umanità, anche se ne può essere scelto uno differente, previa autorizzazione dei Narratore, per meglio rappresentare il personaggio che si ha in mente di interpretare. Il suo valore iniziale è 6 ed il suo massimale è 10. Il Pg potrebbe, durante la sua non vita,

guadagnare (meritando e poi acquistando) o perdere Punti sentiero, se un Pg scendesse a 1 Punto sentiero, diverrebbe immediatamente una creatura bestiale, incapace di pensare, che agisce solo in base agli istinti, per cui, il Pg sarebbe perduto.

Di base, ogni Pg comincia il gioco, seguendo la Via Umanità.

...e per finire

Generazione: rappresenta la distanza genealogica che separa il vampiro da Caino. Tutti i giocatori, cominciano il gioco come Infanti, appartenenti alla 13^a Generazione.

Punti Sangue (PS): sono la fonte del cibo e del potere di ogni Figlio di Caino. Senza il Sangue un vampiro è praticamente inerme, poiché sono i Punti Sangue che permettono l'utilizzo di Discipline e la possibilità di guarire le proprie ferite. I punti sangue si calcolano a seconda della Generazione:

14 ^a /	=>	10 PS	13 ^a	=>	10 PS
15 ^a	=>	11 PS	11 ^a	=>	12 PS
12 ^a	=>	13 PS	9 ^a	=>	14 PS
10 ^a	=>	15 PS	7 ^a	=>	20 PS
8 ^a	=>	30 PS	5 ^a	=>	40 PS
6 ^a	=>	50 PS	3 ^a	=>	Sconosciuto

A seconda della Generazione si possono spendere un numero massimo di PS a turno (i PS spesi per l'attivazione delle Discipline sono al di fuori di questo conteggio):

14 ^a	=>	1 PS	13 ^a	=>	1 PS
12 ^a	=>	1 PS	11 ^a	=>	1 PS
10 ^a	=>	1 PS	9 ^a	=>	2 PS
8 ^a	=>	3 PS	7 ^a	=>	4 PS
6 ^a	=>	6 PS	5 ^a	=>	8 PS
4 ^a	=>	10 PS	3 ^a	=>	Sconosciuto

Forza di Volontà e Punti Volontà (PV): Rappresentano la determinazione e la Forza di Volontà del personaggio. Sono molto importanti poiché permettono di resistere ai poteri di Vera Fede, di calmare la Bestia uscendo dalla Frenesia, di curare i Danni Aggravati, di evitare il Terrore rosso e di resistere alle Discipline mentali e sociali. Il punteggio iniziale è pari al valore dei Trattati M.

Livelli di salute (LS): rappresenta il limite di sopportazione ai danni subiti. Il loro punteggio base è pari al doppio dei Trattati F, non cambia in base alla Generazione, ma può venire alterato da altri fattori (ad esempio la Disciplina Robustezza).

AVANZAMENTO PERSONAGGIO

Avanzare il Personaggio (o Pg) significa spendere i Px assegnati dai Narratori per acquistare nuove capacità o potenziare quelle già possedute. In base alla quantità di Px che ogni Pg guadagna, può scegliere quali avanzamenti acquistare e poi li comunica ad un Narratore che aggiornerà la scheda di gioco del Pg. Solo da quel momento il Pg godrà dei benefici dei nuovi poteri. Non è possibile modificare la scheda durante una sessione di gioco: solo prima o dopo.

PUNTI ESPERIENZA

Ad ogni sessione a cui un giocatore presenzia con un determinato Pg, guadagna un dato numero di PX per quel personaggio che potrà spendere successivamente per avanzare. Ovviamente, non è necessario spendere tutti i Px ottenuti di volta in volta, anzi, spesso è auspicabile accumularne per poi acquistare in seguito potenziamenti superiori.

Ogni sessione di gioco, i narratori assegneranno i PX a tutti i giocatori. Questo quantitativo di PX per sessione è variabile a discrezione dei Narratori, in base all'eventuale raggiungimento di obiettivi.

Come ovvio, avanzamenti di tipo differente hanno costi diversi, per cui qui sotto è esposta la tabella dei costi in PX dei potenziamenti dei personaggi. Per acquistare un potenziamento ad un dato grado è necessario possedere tutti gli altri gradi della medesima caratteristica; non è possibile acquisire più di un grado in una singola caratteristica, tra un evento ed un altro.

Esempio: è possibile acquistare il 3° grado di un'abilità solo se erano già posseduti il 1° ed il 2° grado della medesima abilità.

Caratteristica	Costo
Tratti	grado successivo x 2
Incremento Abilità	grado successivo
Nuova Abilità	2
Incremento Background	grado successivo x 2
Nuovo Background	3
Discipline di Clan	grado successivo x 5
Discipline dei Vili	grado successivo x 6 [§]
Discipline non di Clan	grado successivo x 7
Vie secondaria	grado successivo x 3
Nuova Disciplina di Clan	6
Nuova Disciplina Vile	7 *
Nuova Disciplina non di Clan	8 *
Nuova Via	6
Punti sentiero	2
Discipline incrociate	Variabile
Pregi	Variabile

* per poter ottenere una Disciplina non di Clan è necessario trovare un mentore che la insegni (vedi sopra).

§ per poter ottenere una disciplina differente dalle 3 iniziali è necessario trovare un mentore che la insegni.

ABILITA'

Risulta importante ricordare che tutti sanno leggere, scrivere e fare le operazioni matematiche elementari a prescindere dalle abilità acquistate. In totale, i gradi sono cinque: 1 (novizio), 2 (pratico), 3 (competente), 4 (esperto), 5 (maestro).

NOTA IMPORTANTE: per usare certe abilità (Usare armi a distanza, Sopravvivenza) è obbligatorio avere con sé gli oggetti adeguati (ad esempio fucile o una borsa del dottore), altrimenti non è possibile usare tale abilità.

ABILITÀ	DESCRIZIONE
Accademiche	<p>Lo studio, l'erudizione e la cultura del cainita. Utile per comprendere il contenuto di certi tomi antichi o per sostenere conversazioni di una certa levatura.</p> <p>O - Sai leggere tomi complessi, scrivere in maniera forbita e compiere calcoli matematici molto complessi. Conosci la lingua latina antica.</p> <p>OO - Hai letto opere letterarie famose e sai distinguere un vino buono da uno pessimo, anche se non potrai mai digerirlo. Conosci le lingue latina classica e greca antica.</p> <p>OOO - Sai suonare eccellentemente uno strumento a tua scelta. Conosci le lingua aramaica antica ed ebraica, oppure un'altra lingua morta a tua scelta in sostituzione a queste due.</p> <p>OOOO - Sai distinguere molto bene gli autori d'arte classica e attuale e sei erudito su molte delle arti esistenti. Conosci la lingua egiziana antica.</p> <p>OOOOO - La tua arte ha ispirato i più grandi pensatori del tuo tempo. Conosci tutte le lingue morte conosciute.</p>
Allerta	<p>L'attenzione a ciò che ti circonda... sempre e dovunque! Utile per avere più iniziativa durante uno scontro o per evitare trappole.</p> <p>O - +1 all'Iniziativa</p> <p>OO - +2 all'Iniziativa</p> <p>OOO - Quando l'avversario ti coglie alle spalle senza essere oscurato, non vince automaticamente l'Iniziativa (si considera un attacco inaspettato frontale)</p> <p>OOOO - +3 all'Iniziativa</p> <p>OOOOO - Quando l'attaccante ti coglie alla sprovvista frontalmente (non se l'attacco proviene dalle spalle) per la prima azione puoi dichiarare un'azione di schivata, spedendo il canonico punto.</p>
Armi a distanza	<p>Sapere utilizzare qualsiasi arma da lancio, da tiro o da fuoco.</p> <p>O - Una volta a serata mentre compie un attacco può decidere di effettuare un colpo mirato causando 2 danni aggiuntivi ad un singolo proiettile. Può utilizzare questa azione solamente una volta per round.</p> <p>OO - Quando effettui un colpo mirato infliggi 3 danni aggiuntivi anziché 2.</p> <p>OOO - Puoi compiere un colpo mirato una volta a combattimento.</p> <p>OOOO - Quando effettui un colpo mirato infliggi 4 danni aggiuntivi anziché 2.</p> <p>OOOOO - Puoi compiere un colpo mirato due volte a combattimento.</p> <p>NOTA BENE: Le armi valide in gioco sono solamente quelle approvate dal Narratore e munite di cartellino.</p>
Atletica	<p>Una utile integrazione per il vostro modo di attaccare e difendervi, nonché la capacità di uscire indenni da certi imprevisti.</p> <p>O - Hai fatto qualche esercizio. Puoi slegarti le mani se sono legate da corde.</p> <p>OO - Sai come muoverti e come cadere. Puoi slegarti mani e piedi, se legati con corde, catene o manette.</p>

	<p>OOO - Potresti partecipare e vincere a competizioni sportive nazionali. Puoi slegarti anche se sei legato completamente, che tu sia legato da corde o catene o manette.</p> <p>OOOO - Sei sovrumaneamente agile. Puoi evadere da qualsiasi stanza.</p> <p>OOOOO - Puoi buttarti da un'altezza pari a 20 metri senza sgualcirti l'abito. Ogni volta che vieni attaccato subisci 1 danno in meno.</p>
Investigare	<p>La perspicacia e la capacità di ottenere indizi utili da particolari apparentemente insignificanti.</p> <p>In una prova contrapposta all'abilità Raggiare del tuo avversario, serve per scoprire eventuali oggetti da lui nascosti, in caso di pareggio dei gradi delle abilità, si effettua un Confronto M e nel caso anche questo Confronto finisca in un pareggio, vince il Confronto l'utilizzatore dell'abilità Raggiare.</p> <p>O - Sei in grado di seguire qualcuno senza farti notare.</p> <p>OO - Intuisci la presenza di segnali in codice all'interno di un testo che stai leggendo.</p> <p>OOO - Puoi decifrare un messaggio in codice (vocale o scritto) di un Pg o di un PnG o in sessione o in intersessione, consumando, così, un'azione settimanale.</p> <p>OOOO - Con le strumentazioni adatte sei in grado di trovare le impronte digitali di qualcuno.</p> <p>OOOOO - Con una strumentazione adatta puoi scovare impronte personali dei cainiti, nonostante normalmente non ne lascino.</p>
Leadership	<p>L'arte di poter calamitare l'attenzione delle folle e della socialità di gruppo, oppure per sedare eventuali ribellioni interne. Questa abilità è fondamentale per poter ottenere cariche nel Dominio.</p> <p>O - Sei preso più in considerazione per la scelta delle cariche di Esecutore, Custode dell'Eliseo, Primogeno.</p> <p>OO - Sei preso più in considerazione per la scelta delle cariche di Sceriffo o Arpia. Ottieni +1 allo status.</p> <p>OOO - Sei preso più in considerazione per la scelta delle cariche di Siniscalco o Capo delle Arpie.</p> <p>OOOO - Sei preso più in considerazione per la scelta della carica di Principe. Ottieni un ulteriore +1 allo status.</p> <p>OOOOO - Ottieni +1 su tutte le sfide Mentali che comportano l'utilizzo, da parte tua, di un Potere.</p>
Lingue	<p>L'arte del poliglotta, del giramondo e degli studiosi.</p> <p>O - Sai parlare la tua lingua (o tutte le lingue che conosci se hai il pregio "Attitudine alle lingue") in modo forbito.</p> <p>OO - Parli, leggi e comprendi una tra le lingue più diffuse: inglese, francese, spagnolo, tedesco, giapponese o italiano (se non sei italiano di nascita).</p> <p>OOO - Comprendi e parli tutte le lingue più diffuse sopra elencate.</p> <p>OOOO - Conosci il russo, il cinese ed un'altra lingua a scelta.</p> <p>OOOOO - Comprendi tutte le lingue che non siano morte.</p>
Medicina	<p>Primo soccorso, meccanica di base e capacità di improvvisare utensili di fortuna.</p> <p>O - Puoi impedire a una vena in agonia di morire.</p> <p>OO - Puoi ripristinare il primo danno Aggravato spendendo solamente 2 PS.</p> <p>OOO - Puoi suturare le tue ferite superficiali e quelle di un cainita, puoi curare il secondo danno aggravato del giorno senza la spesa di PV a te o ad un altro cainita.</p> <p>OOOO - Riesci sempre a trovare un rifugio d'emergenza prima dell'alba. Puoi</p>

	<p>curare un danno aggravato a sessione per ogni alleato facendogli spendere solo 2 PS.</p> <p>OOOOO - Puoi tenere in vita una vacca a cui siano rimasti solamente 2 PS, inoltre puoi curare qualsiasi tuo danno aggravato durante la serata (ma spendendo i soliti PV e PS, dal terzo in poi).</p>
Mischia	<p>Sapere utilizzare le armi da mischia.</p> <p>O - Una volta a serata mentre compie un attacco può decidere di effettuare un colpo accurato causando 2 danni aggiuntivi ad un singolo attacco di mischia. Può utilizzare questa azione solamente una volta per round.</p> <p>OO - Quando effettui un colpo accurato infliggi 3 danni aggiuntivi anziché 2.</p> <p>OOO - Puoi compiere un colpo accurato una volta a combattimento.</p> <p>OOOO - Quando effettui un colpo accurato infliggi 4 danni aggiuntivi anziché 2.</p> <p>OOOOO - Puoi compiere un colpo accurato due volte a combattimento.</p> <p>NOTA BENE: Le armi valide in gioco sono solamente quelle approvate dal Narratore e munite di cartellino.</p>
Occulto	<p>La propria biblioteca e conoscenza dell'occulto</p> <p>O – Hai una piccola biblioteca di occultismo da bar: probabilmente conosci la terminologia base ed hai qualche nozione a mezza via tra la il folklore e la commercializzazione delle leggende</p> <p>OO – Hai letto e possiedi le opere “basilari” dell’Occultista Provetto: sentire parlare di Chtulu non ti lascia perplesso e probabilmente sai perfettamente il significato della Stella di David</p> <p>OOO – Hai una vasta conoscenza delle leggende, siano essere vere o meno, del mondo mortale: probabilmente in vita ai partecipato a qualche rituale...</p> <p>OOOO – Conosci buona parte dei miti cainiti: sebbene lo potresti considerare qualcosa di infondato, puoi citare i passi noti del Libro di Nod e conosci bene le altre creature soprannaturali.</p> <p>OOOOO – Hai una conoscenza avanzata della materia e delle diramazioni nel mondo di Tenebra: conosci un rituale taumaturgico e, con qualche accorgimento, sei in grado di effettuarlo.</p>
Raggirare	<p>Le menzogne, la suggestione e l’improvvisazione.</p> <p>O - Puoi nasconderti addosso un oggetto piccolo delle dimensioni, circa, di un pugno chiuso.</p> <p>OO - Puoi nasconderti addosso un oggetto piccolo della dimensione massima di due pugni chiusi affiancati o un’arma da mischia corta.</p> <p>OOO - Puoi nasconderti addosso 2 oggetti piccoli delle dimensioni di un pugno chiuso oppure puoi nasconderti addosso una pistola.</p> <p>OOOO - Puoi nasconderti addosso un oggetto delle dimensioni di un’arma da mischia media (ti basta un cappotto, un mantello o una tunica) o fino a 3 oggetti piccoli delle dimensioni di un pugno chiuso o 2 oggetti della dimensione massima di due pugni chiusi affiancati.</p> <p>OOOOO - Puoi nasconderti addosso un fucile o un mitragliatore (ti basta un cappotto, un mantello o una tunica) oppure 3 oggetti piccoli come due pugni affiancati o un numero infinito di oggetti grossi come un pugno (sì, insomma, quanti riesci a portarne).</p>
Rissa	<p>Sapersi difendere a mani nude o con le zanne (o gli artigli della bestia “Proteiforme 2”).</p> <p>O - Una volta a serata mentre compie un attacco può decidere di effettuare un colpo potente causando 2 danni aggiuntivi ad un singolo attacco di rissa. Può</p>

	<p>utilizzare questa azione solamente una volta per round.</p> <p>OO - Quando effettui un colpo potente infliggi 3 danni aggiuntivi anziché 2.</p> <p>OOO - Puoi compiere un colpo potente una volta a combattimento.</p> <p>OOOO - Quando effettui un colpo potente infliggi 4 danni aggiuntivi anziché 2.</p> <p>OOOOO - Puoi compiere un colpo potente due volte a combattimento.</p>
Schivare	<p>“Dai la cera... toglila la cera” (Mr. Myhagi).</p> <p>O - Una volta a serata può utilizzare un’azione per effettuare una schivata ed evitare completamente un attacco portato contro di lui. Questa azione può essere utilizzata solamente se il Pg ha ancora azioni a sua disposizione in questo turno e, comunque, non più di una volta per round.</p> <p>OO - Può effettuare un’azione di schivata due volte a serata.</p> <p>OOO - Può effettuare un’azione di schivata quattro volte a serata.</p> <p>OOOO - Può effettuare un’azione di schivata sei volte a serata.</p> <p>OOOOO - Può effettuare un’azione di schivata otto volte a serata.</p>
Sopravvivenza	<p>La capacità di cavarsela anche fuori dagli ambienti urbani, sia essa dovuta ad un forte senso dell’orientamento o ad una buona percezione spaziale</p> <p>O - Sai orientarti in una foresta solo guardando le stelle.</p> <p>OO - Sai come far perdere le tracce ad un cacciatore non esperto.</p> <p>OOO – Sei in grado di interpretare le orme.</p> <p>OOOO - Sei esperto delle zone selvatiche: riconosci i segni della presenza di lupini o altre creature dei boschi e sai come evitarle.</p> <p>OOOOO - Riesci a trovare un rifugio anche nelle situazioni più disperate, pertanto non rischi di morire se la notte non torni al tuo rifugio primario o se questo è stato distrutto.</p>

PUNTI BACKGROUND

I Background riguardano la storia del vampiro e ciò che lo unisce al resto del mondo. Alcuni gli permettono di avere aiuti materiali, altri informazioni, altri ancora aiuti di tipo differente.

I Background sono qui sotto riportati. All’interno della descrizione è quantificato il numero di gradi per ogni voce.

BACKGROUND	DESCRIZIONE
Contatti	<p>Le fonti di informazione che il vampiro ha ancora tra gli umani.</p> <p>NB: ogni contatto acquisito successivamente alla creazione del personaggio deve essere frutto di reali giocate.</p> <p>O - Scegli un ambito in cui avere un contatto</p> <p>OO - Scegli un ulteriore ambito in cui avere un contatto</p> <p>OOO - Scegli un ulteriore ambito in cui avere un contatto</p> <p>OOOO - Scegli un ulteriore ambito in cui avere un contatto</p> <p>OOOOO - Scegli un ulteriore ambito in cui avere un contatto</p>
Gregge	<p>Rappresentano famiglie di mortali che sono a conoscenza della tua esistenza come immortale e che ricevono da te protezione in cambio di un po’ di loro sangue occasionale: una volta per raduno, puoi assentarti per 10 minuti, 15 per i Ventrue o 20 per i Nosferatu (un Narratore va avvisato quando ti assenti per andare a trovare le tue vene), per “andare a caccia” e recuperare un numero di PS pari al tuo valore di Tratti M (2 PS in meno vengono recuperati dai Ventrue, ma</p>

	<p>sempre almeno 1 PS): O – può andare in caccia una volta aggiuntiva ogni serata; OO - ogni volta che vai a caccia, recuperi 1 PS aggiuntivo; OOO - puoi andare a caccia due volte aggiuntive ogni serata; OOOO - ogni volta che vai a caccia, impieghi la metà del tempo. OOOOO - ogni volta che vai a caccia, recuperi 1 PS aggiuntivo (2 PS aggiuntivi in totale)</p>
Fama	<p>Quanto sei famoso nel mondo dei mortali. O - Sei noto tra i mortali: eri ad esempio un politico comunale o un cantante popolare. OO - Ottieni una Risorsa Fissa in più: eri, ad esempio, un sindaco. OOO - Ottieni +1 allo Status: eri, ad esempio, un vescovo. OOOO - Ottieni un'ulteriore Risorsa Fissa in più (2 in totale date da questa abilità): eri, ad esempio, un noto imprenditore. OOOOO - Ottieni +2 allo Status: eri, ad esempio, un noto politico nazionale o europeo.</p>
Influenze	<p>Sono le tue conoscenze sul piano organizzativo in determinati campi mortali che ti permettono di manipolare il mondo umano e la sua società: più gradi possiedi nell'influenza in un dato campo, più sono grandi e nascoste le manipolazioni che puoi apportare. Ogni volta che scegli di acquistare gradi in Influenze, devi decidere anche l'ambito concernente tale influenza. Puoi acquistare questo background più volte, ogni volta, scegliendo un campo differente. O - Hai una piccola influenza su una piccola zona (ad esempio un giornale locale). OO - Hai una media influenza in una piccola zona (ad esempio l'intera stampa locale) o una piccola influenza su un campo mediamente esteso (ad esempio un giornale provinciale o regionale). OOO - Hai una media influenza su una zona di media estensione (ad esempio il corpo di polizia di una regione), una bassa influenza su una zona di grande estensione (ad esempio un unico telegiornale nazionale) o un'influenza quasi totale su una zona di piccole dimensioni (ad esempio, controlli un'università). OOOO - Hai una grande influenza su una zona di media estensione (ad esempio la malavita organizzata di un'intera regione) o una media influenza su una zona di grandi dimensioni (ad esempio un'importante compagnia di trasporti nazionale). OOOOO - Hai un'influenza molto grande su una zona di ampia estensione (ad esempio l'amministrazione dello Stato).</p>
Mentore	<p>Il Mentore è colui che ti ha accompagnato nei primi passi della tua non vita. Più alto è il grado, più il tuo Mentore era un vampiro importante e famoso nella società vampirica. Questo BG può essere acquistato solo in fase di creazione del Pg ed è l'unica eccezione al massimale di punti BG spendibili per un singolo BG in creazione, però è necessario chiedere l'autorizzazione al narratore e motivarla nel background prima di acquistare gradi superiori al 3° in questo BG. O - Il tuo mentore è un'Ancilla: ottieni 1 Risorsa Temporanea. OO - Il tuo mentore è un un'Ancilla anziana o molto influente: le Discipline di Clan costano 2 PX in meno per essere apprese. OOO - Il tuo mentore è un Anziano: +1 allo Status. OOOO- Il tuo mentore è il Principe di un dominio di dimensioni moderate: beh, immagina cosa puoi fare... e cosa puoi minacciare. OOOOO- QUEL Cesare?!</p>

Risorse	<p>Rappresenta il tuo reddito. Ogni grado ti offre una risorsa fissa ed una scala di valore che indica cosa puoi permetterti. Se il pagamento avviene in gioco, puoi richiedere ai Narratori un quantitativo di risorse temporanee che ti saranno consegnate quando richiesto (un salto al bancomat o, per cifre di grossa taglia, un assegno o un giro in banca di un tuo sottoposto).</p> <p>O - hai una risorsa fissa; OO - hai due risorse fisse; OOO - hai tre risorse fisse; OOOO - hai quattro risorse fisse; OOOOO - hai cinque risorse fisse.</p>
Seguaci	<p>Rappresenta ghoul al tuo servizio o vacche fidate alle tue dipendenze.</p> <p>O - hai un ghoul, puoi fargli fare 1 azione DT semplice, in più ogni settimana; OO - hai 5 ghoul, puoi fare un'ulteriore azione DT semplice, in più ogni settimana; OOO - hai 10 ghoul, puoi fare un'ulteriore azione DT semplice, in più ogni settimana OPPURE puoi rinunciare a queste 3 azioni DT semplici per farne una importante; OOOO - hai 50 ghoul, oltre alle azioni DT aggiuntive, come spiegato sopra, disponi di un piccolo esercito da poter disporre a difesa di un luogo da te scelto (probabilmente il tuo rifugio) o da usare come servitù (e difesa, all'occorrenza); OOOOO - hai almeno un centinaio di ghoul alle tue dipendenze, puoi fare tutte le azioni DT che ti pare, oltre ad avere più risorse difensive sfruttabili.</p>

DISCIPLINE

IMPARARE LE DISCIPLINE

Con il passare del tempo, un Fratello diventa sempre più maestro delle doti che il Sangue di Caino ha in sé. Mentre è normale sviluppare le Discipline che sono normalmente insite nel proprio Sangue, per imparare Discipline Non di Clan è necessario che ci sia un altro vampiro che permetta al Fratello di impararle.

Per imparare una Disciplina Non di Clan, è necessario che il Maestro possieda la Disciplina che vuole insegnare almeno al quarto grado. Ovviamente, il Maestro deve accettare di insegnare la Disciplina. Ogni volta che si desidera acquistare un ulteriore grado in una Disciplina Non di Clan, è necessario avere un Maestro che possieda tale Disciplina ad un grado di almeno 1 punto superiore a quello che sta insegnando.

Le uniche eccezioni a questa regola sono le Discipline fisiche più comuni e semplici: Potenza, Robustezza e Velocità. Ognuna di esse può essere appresa da un Maestro che la possieda ad almeno il terzo grado e, una volta acquisito il primo grado, può essere incrementata come Disciplina Non di Clan senza aver necessità di alcun Maestro.

Risulta importante da notare che in questo manuale sono presenti solo i primi 5 gradi di ogni Disciplina. Il 6° grado sarà riferito solamente a colui che lo acquisterà. Attenzione: né le Vie magiche, né la Disciplina Volo possiedono il sesto grado.

Vie magiche

Alcune Discipline sono classificate in più Vie, ogni Via è considerata una Disciplina a parte. Le regole per le Vie sono molto simili a quelle delle Discipline di Clan, con l'eccezione che, una volta scelta la Via principale (la prima scelta) non è possibile acquistarne altre senza che ci sia un altro vampiro ad insegnarla (come per le Discipline Non di Clan). Per acquistare l'accesso ad una nuova Via serve un insegnante che conosca la nuova Via almeno al secondo Grado e spendere i Px necessari per acquistare il Primo grado della Disciplina (di Clan o Non di Clan come di consueto). Ciò, vuole dire che in fase di creazione non si possono scegliere vie differenti dalla principale.

A differenza delle Discipline Non di Clan, però, una volta appreso il primo grado della nuova Via, il vampiro può proseguire i suoi studi da solo, senza la necessità d'un altro vampiro che gli insegni, grado per grado, i Poteri successivi della Via magica. Un'altra differenza dalle normali Discipline consiste nel fatto che un vampiro non può conoscere nessuna Via ad un grado superiore a quello di cui conosce la Via principale.

Per ciò che riguarda la Taumaturgia, nelle tabelle sottostanti è divisa in due parti: Taumaturgia e Taumaturgia Oscura. È necessario considerare la Taumaturgia Oscura come Non di Clan per chicchessia (nemmeno un Vile può sceglierla come Disciplina di Clan).

Chi possiede una delle Discipline suddivise in Vie Magiche non potrà MAI acquistare altre Discipline suddivise in Vie Magiche, il che vuol dire che qualsiasi Pg non potrà mai avere più di una delle seguenti Discipline: Necromanzia e Taumaturgia. L'unica eccezione a questa regola è la Taumaturgia Oscura che può essere acquistata solo da chi possiede già una delle Discipline sopra elencate e le vie di questa nuova Disciplina saranno tutte quante considerate Vie secondarie.

Nota Bene: per quanto riguarda Taumaturgia, i Pg cominciano automaticamente con la Via del Sangue come Via principale, mentre per quanto riguarda Necromanzia, i Pg cominciano automaticamente il gioco con la Via dei Sepolcri.

ATTIVAZIONE DELLE DISCIPLINE

L'attivazione di una Disciplina è automatica previa spesa di PS, qualora necessario. Per avvertire che si sta attivando un Potere è necessario, al momento di dichiarare l'azione che si compie, dichiarare "Disciplina" e poi il suo effetto. Nel caso in cui il Potere abbia effetto sul Pg che lo usa è sufficiente dichiarare cosa gli altri Pg vedono, nel caso invece in cui il Potere abbia effetto su un altro Pg, è necessario informarlo di cosa gli sta accadendo. È importante ricordare che i Poteri possono avere effetto su se stessi, su un Pg toccato o su un Pg entro 6 passi che deve essere indicato.

Esempio: Kato, Nosferatu, si trova invischiato in un combattimento, così decide di usare il 4° Potere di Animalismo (Tratti animali). Al suo turno dichiara "Disciplina: assumo tratti animali".

In certe situazioni verrà richiesto un Confronto di Tratti abbreviando con M per definire i Tratti Mentali o F per definire i Tratti Fisici. In caso sia necessario un Confronto di Tratti, al momento dell'attivazione della Disciplina sarà necessario dichiarare il tipo di Tratti richiesto ed il valore posseduto nel Tratto. Se il bersaglio possiede un valore di Tratti pari o inferiore a quelli dichiarati all'attivazione, sarà oggetto della Disciplina, altrimenti essa non avrà alcun effetto.

Esempio: Grizzly, Gangrel, si trova di fronte ad un cainita in Frenesia, trovandosi in pericolo decide di attivare il primo potere della Disciplina Animalismo (Calmare la bestia), così dichiarerà "Disciplina: calmo la Frenesia, Mentali 8", il suo avversario, possedendo un valore inferiore, uscirà dalla condizione di Frenesia.

Infine, certe Discipline, quali Dominazione, hanno effetto solamente sui vampiri di Generazione pari o superiore a quella dell'usufruitore, quindi, all'interno della formula di attivazione è fondamentale citare anche la propria Generazione, come per i Trattati, volendo, si può citare una Generazione superiore alla propria, ma non certo una inferiore.

Esempio: Gian Filippo, Ventrue, si trova di fronte ad un Lasombra armato di spada e cattive intenzioni, per concedersi un vantaggio, decide di disarmare il nemico tramite il suo potere di Dominazione, così lo fissa negli occhi e gli ordina "Disciplina: obbedisci al comando 'Getta a terra le armi', Mentali 10, XI Generazione". Il Lasombra, che è di X Generazione, risulta immune al Potere e, dichiarando "Nessun effetto", scoppia in una risata e lo attacca.

Danni ridotti e riduzioni alle riduzioni

Diversi Poteri sono capaci di ridurre i danni subiti. Ogni volta che un Potere agisce in questo modo (l'esempio più classico e frequente è la Disciplina Robustezza) significa che è capace di ridurre qualsiasi danno NON DIRETTO subito dal Pg. Eppure, certi altri Poteri, di solito quelli legati al fuoco, causano danni che sono decisamente più tremendi e sono capace di ignorare tutta o parte della protezione del bersaglio. In questi casi verrà affermato che gli effetti della Disciplina Robustezza vengono ridotti di uno o più gradi; il significato di questa regola è appena più complessa di quanto non venga descritta in tale modo: innanzi tutto, gli effetti a cui ci si riferisce sono esclusivamente quelli legati alla riduzione dei danni, in secondo luogo, non è solo la Disciplina Robustezza a vedere diminuito il suo potenziale, bensì tutte le Discipline ed i Poteri capaci di ridurre i danni (attenzione non le armature o altri oggetti protettivi, solo i Poteri vampirici), quindi se un Pg capace di ridurre di 3 ogni danno subito (cumulando effetti di Robustezza, ad esempio a effetti di Vicissitudine) e subisce un Potere capace di considerare la Disciplina Robustezza inferiore di 3 gradi o più, avverrà che il Pg bersaglio non godrà di alcuna riduzione al danno concessa da Discipline, non solo di quella fornita dalla Disciplina Robustezza.

Esempio: Ragusson è uno Tzimisce che possiede Robustezza 1 e Vicissitudine 4, al momento si trova in forma Zulo (Vicissitudine 4) ed ha attivato Vicissitudine 3 (Mutazione corporea) creandosi delle placche ossee che lo proteggono. Jurn Deva è, invece, un Tremere che possiede la Via Taumaturgica della Seduzione delle fiamme al secondo grado. Jurn attiva il suo Potere magico Palmo di fiamma (Taumaturgia, Via della Seduzione della fiamme 2) colpendo Ragusson, infliggendogli un danno aggravato. I poteri dello Tzimisce gli concederebbero di ridurre questo danno di due punti (Robustezza 1 + Vicissitudine 3, placche ossee), ma siccome il Potere di Palmo di fiamma permette di considerare gli effetti della Disciplina Robustezza dell'avversario inferiori di 2 gradi (o meglio diminuisce la riduzione del danno del bersaglio di 2 punti), Ragusson si trova a subire comunque 1 danno aggravato.

Cumulabilità dei Poteri

Diversi Poteri di Discipline, per lo più fisiche, alterano considerevolmente il corpo degli usufruttori. Queste trasformazioni, se non specificato, hanno tutte durata di un combattimento e comunque mai più di un'ora di gioco. Ricordiamo che queste forme sono perfetti esempi di violazione della Prima Tradizione e che con esse risulta molto difficile, anzi quasi impossibile, conferire e parlare con altri (non solo umani, anche altri vampiri), per intenderci è come se un individuo a voi sconosciuto (in fondo quasi nessun vampiro si conosce davvero a fondo e bene) vi si avvicinasse con in mano un mitra spianato.

Oltre a questo, specifichiamo che qualsiasi incremento offerto da una Disciplina a qualsiasi caratteristica del Pg è sempre cumulabile con le altre, salvo dove specificato il contrario.

ELENCO DELLE DISCIPLINE

All'interno della descrizione dei singoli Poteri, alla fine degli stessi è riportata una frase in *italic*. Essa è la dichiarazione più corretta per l'esecuzione del Potere, sbagliarne la pronuncia non comporta niente: l'importante è far capire al bersaglio o a chi vede la scena cosa sta accadendo. In diverse occasioni potrebbe comparire una X nella frase dichiarata, se è posta dopo la dichiarazione "Mentali" è da sostituire col valore di Tratti M dell'usufruttore del Potere, negli altri casi, si riferisce ad una variabile spiegata all'interno della spiegazione del Potere.

Animalismo

O	Calmare la bestia: calma la Frenesia del bersaglio (non se stesso). Confronto M.	0 PS
OO	Richiamo: richiama un'orda di animali che impedisce al bersaglio d'agire nei suoi 5 turni successivi. Se subisce un attacco o è vittima di una qualsiasi Disciplina, l'effetto si interrompe.	2 PS
OOO	Mostrare la bestia: induce la Frenesia al bersaglio entro 6 passi oppure a se stesso. Confronto M.	2 PS
OOOO	Combattimento ferino: ottiene +2 all'iniziativa, infligge 2 danni in più in mischia e in rissa, ottiene la possibilità di effettuare 1 attacco aggiuntivo ogni round (questo attacco non si somma a quelli ottenuti da altre Discipline, quali Serpenti o Velocità) e la capacità di causare danni letali in rissa. <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	4 PS
OOOOO	Estirpare la bestia: quando, possedendo questo grado nella Disciplina, attiva il Primo Potere della Disciplina Animalismo (Calmare la bestia), non è più richiesto il Confronto M, ma il Potere ha successo automaticamente. Attivando questo Potere, quando va in Frenesia, può passare tale condizione ad un altro cainita a sua scelta. Non può essere attivato in un momento successivo, solo al momento del lo scoppiare della Frenesia. Non può essere utilizzato se non vi sono altri cainiti abbastanza vicini. Confronto M (nel caso il Confronto sia perduto, nessuno dei due cainiti cade in Frenesia).	1 PV

Per indicare che si ha attivo il quarto Potere della Disciplina Animalismo (Tratti animali), è necessario rimanere con le mani ad artiglio all'altezza delle proprie orecchie.

Ascendente

O	Simpatia: tutti gli individui devono interrompere qualsiasi cosa stiano facendo per voltarsi a guardare ed ascoltare l'usufruttore di questo Potere per l'intero suo discorso. Confronto M.	0 PS
OO	Sguardo della fiera: la vittima viene terrorizzata al punto da renderlo dubbioso delle sue azioni, il bersaglio non può intraprendere attacchi di rissa o mischia contro l'attivatore per 5 round. Confronto M.	1 PS
OOO	Charme: il bersaglio nutre una totale devozione nei confronti del vampiro per i prossimi 10 minuti. Confronto M.	2 PS

0000	Convocazione: può richiamare un elemento da lui conosciuto e questi deve raggiungerlo il più in fretta possibile senza mettere in pericolo la propria vita (lo chiama al telefono o contatta un narratore). Ogni elemento richiamato può essere richiamato al massimo una volta per sera. Confronto M .	2 PS
00000	Maestosità: i presenti devono inchinarsi e non sono capaci di intraprendere azioni offensive nei suoi confronti per 10 turni, nel caso qualche bersaglio resista a tale potere, gli altri bersagli DEVONO in qualsiasi modo a loro possibile, tentare di bloccare un eventuale azione offensiva diretta contro l'usufruttore di "Maestosità" per 10 minuti. Per resistere a questo potere di Ascendente il bersaglio deve spendere forzatamente 5 PV.	2 PS 1 PV

Per indicare che si ha attivato il primo Potere della Disciplina Ascendente (Simpatia), è necessario schioccare le dita in alto.

Per indicare che si ha attivo il quinto Potere della Disciplina Ascendente (Maestosità), è necessario rimanere con le braccia aperte ed i palmi rivolti verso gli spettatori per un massimo della durata del potere.

Auspex

Auspex percepisce automaticamente i poteri della Disciplina Oscurazione ad un grado inferiore rispetto a quello del grado posseduto in Auspex, in caso abbiano lo stesso grado si effettua un confronto M, in caso di pareggio, vince il vampiro Oscurato.

0	Sensi acuti: può acuire uno o tutti i sensi in un raggio di 3 passi per ogni grado posseduto nella Disciplina Auspex. Se il senso acuito viene sovrastimolato, il cainita è stordito ed incapace di compiere azioni per 2 minuti.	0 PS
00	Lettura dell'aura: percepisce la vera natura della vittima (umano, ghoul, cainita, etc.), eventuali Diablerie commesse, Natura, Carattere e il suo generico stato d'animo attuale. Confronto M .	1 PS
000	Vera vista: Se attivato su un bersaglio entro 3 passi, riconosce se su di esso è attiva almeno una disciplina, pur non riconoscendo quale. Se attivato su un oggetto ne riconosce eventuali proprietà non convenzionali (ad esempi capacità magiche). Riconosce gli effetti della Disciplina Chimerismo di pari grado o inferiore al suo grado posseduto nella Disciplina Auspex, senza necessità di attivare potere alcuno.	2 PS
0000	Sottrarre i segreti: può leggere i pensieri superficiali del soggetto e può porgli una domanda nell'orecchio a cui questi dovrà rispondere sinceramente con un sì od un no. Confronto M .	3 PS
00000	Proiezione psichica: il giocatore va Fg, accompagnato da un Narratore e rientra con 2 dita alzate per massimo 30 minuti.	2 PS 1 PV

Per indicare che si ha attivo il primo Potere della Disciplina Auspex (sensi acuti), è necessario indicare con un dito l'organo di senso sviluppato e si compiono 3 passi per ogni punto di Auspex posseduto in direzione di ciò che si vuole avvertire (mediante l'udito e l'approvazione di un Narratore si può anche origliare attraverso le porte e compiere i passi all'interno di queste).

Chimerismo

0	Dejà Vu: crea, per 5 minuti, un'illusione ferma che interagisce con uno o tutti e cinque i sensi. Il vampiro deve rimanere vicino all'illusione. Se l'illusione è almeno parzialmente visiva, deve rappresentare un oggetto o, comunque, un corpo materiale e	1 PS
---	--	------

	<p>non può rappresentare percezioni visive come il fuoco, al contrario può far apparire un individuo traslucido e quindi creare l'immagine di un fantasma. Nel caso rappresenti un individuo, il cainita può far muovere la bocca all'immagine, ma questo è l'unico movimento concesso. Avendo effetto su tutti i sensi, il miraggio di un muro è vero anche al tatto ed impedisce a chi lo vede di attraversarlo, a meno che non sia spinto contro il suo volere, contro (e quindi, essendo un'illusione, oltre) la barriera. Qualsiasi azione che mostri palesemente che la visione è fasulla (come scagliare un oggetto contro un'illusione, che appare solida, e notare che questo la attraversa), fa cessare l'effetto del Potere. Questo Potere condiziona un solo bersaglio alla volta; per cui, colui che utilizza questo Potere, si preoccuperà di spiegare l'illusione al bersaglio.</p> <p>In combattimento può essere utilizzato per simulare una gabbia attorno ad un avversario, impedendogli di agire con azioni fisiche, per 5 round, se un attacco fisico attraversa la gabbia, l'illusione si spezza. Questa versione richiede un Confronto M.</p>	
OO	<p>Miraggio: crea, per 5 minuti, un'illusione ferma che interagisce con un solo senso. Il vampiro deve rimanere vicino all'illusione. Se l'illusione è visiva, deve rappresentare un oggetto, o comunque un corpo, materiale. Questo Potere condiziona tutti i bersagli che, al momento del lancio, si trovano entro portata dall'utilizzatore del Potere.</p> <p>In combattimento può essere utilizzato per disturbare la vista di un singolo avversario, infliggendogli -2 a tutti i suoi valori di attacco (mischia, rissa e distanza). Questa variante richiede un Confronto M.</p>	1 PS
OOO	<p>Falsa Morte: la vittima crederà di essere avvolta nelle fiamme e cadrà in Terrore rosso. Confronto M.</p>	2 PS
OOOO	<p>Permanenza: un'illusione già creata viene resa permanente anche dopo l'allontanamento del personaggio, ma continuerà ad avere effetto solo sulle persone già influenzate. Non è possibile rendere permanenti gli effetti sui bersagli, ma solo le illusioni.</p> <p>In alternativa può creare un'illusione superiore che simuli un incendio nella stanza (visto da tutti tranne l'usufruttore del Potere), tale da far cadere in Terrore Rosso tutti i bersagli. Questa versione richiede un confronto M.</p>	3 PS
OOOOO	<p>Orrida realtà: il bersaglio è convinto di essere assalito dal suo più terribile incubo, fattosi realtà. A seguito di questo attacco psichico, la mente del bersaglio subirà danni traducibili in 5 danni letali diretti, inoltre la vittima di questo potere perderà tutte le azioni del suo prossimo turno. Confronto M.</p>	2 PS 1 PV

Demenza

O	<p>Passione: esaspera un'emozione, provata dalla vittima. Questo Potere, lanciato su un individuo arrabbiato, lo spingerà, ad esempio in Frenesia, manderà in Terrore rosso un bersaglio preoccupato o ammalierà un personaggio che sta provando ammirazione per un altro individuo. Confronto M.</p>	0 PS
OO	<p>Oblio: costringe la vittima a rimanere stordita per 5 turni e il bersaglio influenzato non può compiere alcuna azione. Se subisce un attacco o è vittima di una qualsiasi Disciplina, l'effetto si interrompe. Confronto M.</p>	1 PS
OOO	<p>Presunzione: genera un'emozione a sua scelta nella vittima. Confronto M.</p>	2 PS
OOOO	<p>Follia: causa un'alienazione mentale sul bersaglio, a scelta dal vampiro per il resto della serata. Confronto M.</p>	3 PS

00000	Assoluta follia: causa 5 alienazioni mentali sul bersaglio, scelte dal vampiro per l'intera serata. Confronto M .	2 PS 1 PV
-------	---	-----------

Dominazione

Dominazione non ha effetto sui cainiti di generazione inferiore alla propria, inoltre, richiede un contatto visivo con gli occhi della vittima. Durante un combattimento Dominazione si considera attivabile normalmente.

O	Comando: impartisce alla vittima un comando fisico da eseguire immediatamente; non può mai essere un comando direttamente autolesionistico, inoltre se si tratta di un comando che porta a subire conseguenze fisiche (come subire dei danni o delle penalità fisiche, tipo l'essere bersaglio di una Disciplina), il bersaglio si risveglierà immediatamente dopo aver subito il primo danno. Il comando deve essere semplice e composto da un'unica parola (ad esempio, "Fermo!" o "Attaccalo!" sono comandi accettabili). Nel caso in cui il Potere venga utilizzato in combattimento, il comando deve essere eseguito per 1 turno: quindi, nel caso di un comando "Uccidilo!", il soggetto si muove verso il bersaglio il più velocemente possibile e, poi, lo attacca (ubbidendo, finalmente, all'ordine) per 1 turno, con tutte le intenzioni di eliminare il suo obiettivo. Nel caso in cui il Potere sia utilizzato fuori dal combattimento, il comando perdura fino al compimento dell'azione. L'azione deve essere chiara e il bersaglio non deve agire in modo assurdo solo per aggirare il Potere. Per liberare il bersaglio di questo Potere dall'obbligo di eseguire il suddetto comando, è necessario che un altro cainita utilizzi il secondo Potere della Disciplina Dominazione (Mesmerismo) o uno più potente sul medesimo bersaglio e gli impartisca l'ordine di seguire la sua volontà (ad esempio "Non eseguire il comando ricevuto!" o "Agisci secondo la tua volontà"). Confronto M .	1 PS
OO	Mesmerismo: funziona come il Potere sopra descritto, ma, questa volta, l'ordine può essere complesso e articolato (massimo, comunque, una frase) ed attivato da un avvenimento. La durata cambia: nel caso in cui il comando sia dato in combattimento, questo perdurerà per l'intera durata dello scontro. Come sopra, non può mai essere un comando direttamente autolesionistico e se, dopo aver eseguito l'ordine almeno per un turno, porta a subire conseguenze fisiche (come subire dei danni o delle penalità fisiche, tipo l'essere bersaglio di una Disciplina), il bersaglio si risveglierà immediatamente. Nel caso di un ordine con azione di attivazione (ad esempio "Quando vedrai il Boia, uccidilo!"), il bersaglio non capirà immediatamente di essere stato influenzato da una Disciplina (lo capirà solo quando si vedrà costretto, contro le sue reali intenzioni, ad attaccare il Boia), inoltre il comando deve essere portato a termine entro la serata o sarà perduto. Per liberare il bersaglio di questo Potere dall'obbligo di eseguire il suddetto comando, è necessario che un altro cainita utilizzi il secondo Potere della Disciplina Dominazione (Mesmerismo) o uno più potente sul bersaglio e gli impartisca l'ordine di seguire la sua volontà (ad esempio "Non eseguire il comando ricevuto!" o "Agisci secondo la tua volontà"). Confronto M .	1 PS
OOO	Lapsus: cancella permanentemente 10 minuti dei ricordi di una vittima entro 3 passi. Il vampiro deve sapere se quei ricordi esistono: nel caso tenti di cancellare ricordi non esistenti nella vittima, il Potere non avrà conseguenze (se la vittima mente su un suo ricordo, esso, non esistendo, non potrà essere cancellato, ma potrebbe essere cancellato il ricordo di aver pronunciato tale menzogna). Confronto M .	2 PS
OOOO	Condizionamento: funziona come "Comando" e subito dopo l'esecuzione del comando si attiva il potere "Lapsus", facendo in modo che il bersaglio di questo potere dimentichi sia l'ordine sia l'ordinatore sia l'esecuzione. Nel caso in cui i ricordi	3 PS

	cancellati dovessero essere più di 10 minuti, verranno cancellati comunque interamente. Confronto M .	
00000	Possessione: funziona come “Mesmerismo” e subito dopo l’esecuzione del comando si attiva il potere “Lapsus”, facendo in modo che il bersaglio di questo potere dimentichi sia l’ordine sia l’ordinatore sia l’esecuzione. Nel caso in cui i ricordi cancellati dovessero essere più di 10 minuti, verranno cancellati comunque interamente. Confronto M .	2 PS 1 PV

Melpomania

Questo potere richiede sempre che la vittima sia in grado di sentire l'utilizzatore, anche se non è detto lo capisca.

0	Interlocutore fantasma: Il Pg invia la sua voce ad un individuo conosciuto, ovunque egli si trovi purché sia in un luogo in cui è notte. Questo messaggio può venire intercettato dai possessori di Auspex 3, vincendo un Confronto M .	0 PS
00	Madrigale: L'umore (solo lo stato d'animo non i pensieri o la volontà) di tutti gli astanti a 6 passi viene alterato dalla Figlia della Cacofonia, a suo piacere. Confronto M .	1 PS
000	Canto della sirena: Un bersaglio a 6 passi subisce un'alienazione mentale a scelta del Pg che canta per 1 ora. I Malkavian e i vampiri che hanno raggiunto Golconda sono immuni a questo potere. Confronto M .	2 PS
0000	Virtuoso: Fino a 2 bersagli entro 6 passi si siedono quietamente, intimoriti dalla voce del personaggio, finché questo non smette di cantare o parlare. Questo può far uscire dalla frenesia o dal terrore rosso i bersagli. Nel caso di un pericolo immediato, il potere si interrompe. Confronto M .	2 PS
00000	Acuto: Un mortale entro 6 passi, vittima di questo potere, subisce profonde lesioni ai timpani e sviene all'istante. Le altre creature sovranaturali subiscono 5 danni letali diretti. Confronto M .	2 PS 1 PV

Necromanzia

Questa, come ogni altra Disciplina magica è suddivisa in Vie, la Via dei Sepolcri è solitamente quella più frequente come Via principale, ma si trovano frequentemente casi differenti.

Via dei Sepolcri		
0	Sguardo penetrante: osserva gli occhi di un cadavere a 1 passo e ne vede gli ultimi 10 secondi di vita. Altrimenti, il bersaglio può essere un cainita in Torpore toccato e il necromante ne vedrà i 10 secondi prima di cadere in Torpore.	1 PV
00	Convocazione dell'anima: richiama un fantasma di cui conosce il nome e stringe in mano un vincolo, soltanto al fine di parlare con esso e di porgli delle domande. Per utilizzare questo Potere è necessaria la presenza di un Narratore.	1 PS 1 PV
000	Volontà degli spiriti: può fare due domande ad un cadavere, un cainita in Torpore o un fantasma presente. L'interrogato deve rispondere sinceramente.	2 PS 1 PV
0000	Infestazione: vincola uno spirito convocato ad un oggetto, ad un luogo o ad una persona toccati che, ovunque andrà, sarà sorvegliato da esso. Lo spettro non potrà allontanarsi da ciò cui è vincolato. Per utilizzare questo Potere è necessaria la presenza di un Narratore. Dura in eterno se vincolato ad un oggetto, o per una settimana se vincolato ad un individuo.	3 PS 1 PV
00000	Tormento: permette di toccare e danneggiare le presenze per tutto il combattimento, senza che queste possano fare altrettanto.	2 PS 2 PV

Via delle Ceneri		
O	Visione del sudario: Il necromante mostra una visione del Sudario ad una vittima che cadrà in Terrore rosso entro 6 passi. Confronto M .	1 PS 1 PV
OO	Lingue senza volto: Ottiene la visione del Sudario e può conversare senza sforzo con le creature dell'oltretomba. Per attivare questo Potere è necessaria la presenza di un Narratore.	1 PS 1 PV
OOO	Mano della morte: Il cainita può uscire dal gioco (alzando semplicemente due dita), senza potersi muovere, per un tempo massimo di 5 minuti, durante i quali ha comunque la percezione di ciò che avviene in gioco.	2 PS 1 PV
OOOO	Ex nihilo: Può entrare fisicamente nel Sudario, diventando un fantasma dal corpo extra solido: può attraversare oggetti solidi e sarà invisibile, ma non può danneggiare e toccare oggetti solidi, usare Discipline e non sentirà nulla a meno che torni visibile. Può ritornare quando desidera alla sua forma originaria, pagando ancora il costo in PS di attivazione del Potere. Nel caso in cui non abbia sufficienti PS per uscire, si considera che sia tornato al suo rifugio. L'evento per lui è terminato.	3 PS 1 PV
OOOOO	Maestria del sudario: Può entrare fisicamente nel Sudario assieme ad altri due individui toccati e consenzienti (o costretti), tutti e tre diventano fantasmi dal corpo extra solido: possono attraversare oggetti solidi e saranno invisibili, ma non potranno danneggiare e toccare oggetti solidi, usare Discipline e non sentiranno nulla a meno che tornino visibili. Può far tornare tutti e tre quando desidera alla loro forma originaria, pagando ancora il costo di attivazione del Potere. Nel caso in cui non abbia sufficienti punti sangue per uscire, si considera che sia tornato al suo rifugio con i due accompagnatori. L'evento per loro è terminato. Qualunque mortale varchi il sudario impazzirà completamente (a discrezione del Narratore), qualunque vampiro non avvezzo alle pratiche negromantiche (e che non sia un Malkavian) che attraversa il sudario per la prima volta nella sua non vita, subirà per l'intera serata -2 a i Trattati M .	2 PS 2 PV

Via delle Ossa		
O	Cimitero di artigli: Delle mani cadaveriche spuntano dal terreno e impediscono al bersaglio di spostarsi finché non subisce un attacco.	1 PS 1 PV
OO	Anima cadavere: Rianima un cadavere per massimo 1 ora (deve essere presente in gioco), creando uno Zombie (8 PS, Trattati Fisici 6, immune a qualsiasi Disciplina Mentale, 4 LS) che potrà compiere azioni semplici e sembrerà vivo (potrà addirittura parlare, sotto ordine del Necromante che lo ha evocato).	2 PS 1 PV
OOO	Orda vacillante: Rianima dei cadaveri (devono essere presenti in gioco), creando degli Zombie (10 PS, Trattati Fisici 7, immuni a qualsiasi danno da botta e alle Discipline Mentali, 7 LS). Il Potere dura fino al termine della sessione.	2 PS per cadavere 1PV per tutti
OOOO	Furto dell'anima: Strappa l'anima dal corpo di un essere vivente o di un vampiro per 10 minuti, trasformandola in un fantasma: se il corpo della vittima viene distrutto, può rimanere come fantasma in questo mondo. Confronto M .	3 PS 1 PV
OOOOO	Possessione demoniaca: Consente di inserire un'anima o uno spirito in un corpo appena morto o vuoto per il Potere Furto dell'anima. Rimarrà al suo interno per una settimana se il corpo era un cadavere, se invece il corpo era il guscio vuoto risultante del Potere Furto dell'anima, lo spirito ospite verrà allontanato al rientro dello spirito cui appartiene il corpo.	2 PS 2 PV

Oscurazione

Oscurazione viene percepita automaticamente da quanti possiedono la Disciplina di Auspex ad un grado superiore, rispetto a quello del potere attivato.

Nel caso in cui un individuo oscurato compia un'azione che sottolinea evidentemente la sua presenza (come aprire una porta chiusa, camminare nell'acqua o sulla neve o cose simili), apparirà visibile agli occhi di chi lo osserva. Se un individuo oscurato raccoglie un oggetto di piccole dimensioni, l'oggetto si oscura assieme a lui e eventuali spettatori vedranno l'oggetto scomparire nel nulla.

O	Ombra: rimane invisibile e inudibile fino a quando rimane fermo e zitto, questo Potere non ha effetto su quanti lo vedono attivare la Disciplina. Se questi che lo hanno visto rendersi invisibile distolgono lo sguardo per più tempo di un battito di ciglia, non saranno più in grado di vederlo.	0 PS
OO	Ombra errante: diventa invisibile e inudibile fintanto che rimane zitto, può anche muoversi, questo Potere non ha effetto su quanti lo vedono attivare la Disciplina. Se questi che lo hanno visto rendersi invisibile distolgono lo sguardo per più tempo di un battito di ciglia, non saranno più in grado di vederlo.	1 PS
OOO	Maschera dei mille volti: permette al cainita di assumere le sembianze di un elemento a sua scelta o di oscurarsi ad un grado superiore (vedi nota sotto), questo Potere non ha effetto su quanti lo vedono attivare la Disciplina. Se questi che lo hanno visto rendersi invisibile distolgono lo sguardo per più tempo di un battito di ciglia, non saranno più in grado di vederlo.	2 PS
OOOO	Svanire dall'occhio della mente: diventa invisibile e inudibile, fintanto che rimane zitto, anche di fronte a chi lo sta guardando e può muoversi.	3 PS
OOOOO	Ammantare le moltitudini: diventa invisibile e inudibile anche di fronte a chi lo sta guardando e può muoversi o parlare con alcuni individui che saranno gli unici a sentirlo. Può rendere invisibili e inudibili fino a due persone a tocco che potranno muoversi con lui, ma questo Potere non ha effetto (nei confronti di questi due) su quanti vedono attivare la Disciplina. Se questi che li hanno visti rendersi invisibili distolgono lo sguardo per più tempo di un battito di ciglia, non saranno più in grado di vederli.	2 PS 1 PV

Per indicare l'utilizzo di questa Disciplina, è necessario rimanere con le braccia incrociate sul petto ed indicare con le dita della mano sinistra il grado di Oscurazione attivato.

Per indicare che si ha attivo il terzo Potere della Disciplina Oscurazione (Maschera dei mille volti), è necessario indossare a entrambe le braccia una fascia che risalti sull'abbigliamento.

Potenza

Potenza è sempre attiva, non richiede PS ma il possessore può decidere di non utilizzarla appieno.

O	Prestanza: somma 1 ai danni inflitti in mischia o rissa, se colpisce il bersaglio. Può sollevare 15 Kg in più del normale.	/
OO	Spinta: invece di agire, nel turno di combattimento, può scegliere di effettuare un'azione di spinta; il bersaglio con cui deve essere in corpo a corpo viene scagliato in una direzione a scelta dell'usufruttore di un numero di passi al massimo pari a 3 per ogni grado che possiede nella Disciplina Potenza, dichiarando "Spinta x", dove x è il numero di passi che vuole che l'avversario compia in una determinata direzione. L'unico modo per evitare questo colpo è spendere un'azione di schivata. Se il bersaglio si scontra contro un qualsiasi ostacolo, semplicemente arresta il suo moto, senza subire alcun danno. Nel caso di ostacoli bassi, l'usufruttore può decidere	1 PS

	di lanciare il bersaglio oltre di essi se la distanza è sufficiente a superarli in linea retta. Può sollevare 30 Kg in più del normale.	
000	Forza: somma 2 ai danni inflitti in mischia o rissa, se colpisce il bersaglio. Può sollevare 60 Kg in più del normale.	/
0000	Possanza: quando compie un attacco di rissa, può decidere di infliggere danni letali anziché da urto. Può sollevare 120 Kg in più del normale.	/
00000	Impetuosità: somma 3 ai danni inflitti in mischia o rissa, se colpisce il bersaglio. In aggiunta, in fase preliminare può spendere 1 PS per infliggere 1 ulteriore danno aggiuntivo. Può sollevare 240 Kg in più del normale.	1 PS

Proteide

Quando un vampiro possiede la Disciplina Proteiforme, sceglie un animale conosciuto bene dal soggetto (chiamato animale totem), che rappresenterà le modifiche fisiche apportate da questa Disciplina (ad esempio, se il totem è un gatto, l'attivazione di occhi della bestia tramuterà gli occhi in occhi felini, mentre gli artigli della bestia di un vampiro il cui totem sia un gufo, saranno artigli da rapace). Se questa Disciplina viene scelta da un vampiro non Gangrel (o una linea di sangue da essa discendente) gli animali totem disponibili sono solo il lupo o il pipistrello; al contrario è molto raro che un Gangrel o una Linea di Sangue discendente ottengano come totem una di queste due forme animali.

O	Occhi della bestia: percepisce Chimerismo 1 ed Oscurazione 1. Questo Potere deve essere attivato, a differenza di Auspex.	0 PS
OO	Artigli della bestia: causa danni aggravati in rissa e aumenta di 1 questi danni. Fintanto che le sue mani hanno la forma di un artiglio non è in grado di utilizzarle se non per combattere, artigliando. <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	1 PS
OOO	Fusione con la terra: si fonde nella terra e può rimanere protetto dai raggi solari, per tutto il tempo che desidera. Ogni giorno, passato così, spende 1 PS.	2 PS
OOOO	Forma animale: attiva automaticamente il secondo Potere di questa stessa Disciplina (Artigli della bestia) e, in più, ottiene +2 all'iniziativa, la capacità di infliggere 1 ulteriore danno in rissa e può di muoversi di 6 passi come azione di movimento, invece dei normali 3. <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	3 PS
OOOOO	Forma di nebbia: diventa immune agli attacchi fisici che non siano generati da fuoco o luce solare (che vengono però ridotti di 1), diventa immune ai poteri che richiedono un contatto visivo e può muoversi ovunque ma a un passo per turno, ma non può attaccare fisicamente (può comunque sfruttare le Discipline non fisiche). Per assumere questa forma impiega 3 turni, fino a trasformazione ultimata, può essere attaccato normalmente e non può difendersi in alcun modo. Quando avrà ultimato la nuova forma, tutte le Discipline precedentemente attivate che interagivano e offrivano potenziamenti (o decrementi) di tipo corporeo, vengono automaticamente annullate.	2 PS 1 PV

Per indicare che si ha attivo il secondo Potere della Disciplina Proteiforme (Artigli della bestia), è necessario rimanere con le mani con le dita tese ed unite.

Per indicare che si ha attivo il quarto Potere della Disciplina Proteiforme (Forma animale), è necessario rimanere con le mani ad artiglio all'altezza delle proprie orecchie.

Per indicare che si ha attivo il quinto Potere della Disciplina Proteiforme (Forma di nebbia), è necessario rimanere con le braccia aperte ed i palmi rivolti verso il basso.

Quietus

O	Silenzi : genera una sfera di silenzio di raggio 6 passi, attorno a sé, o in alternativa può zittire una vittima, per 5 turni. <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	0 PS
OO	Tocco dello scorpione : +2 danni a tutti gli attacchi sferrati in mischia per un turno. <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	1 PS
OOO	Richiamo di Dagon : infligge 2 danni letali diretti al bersaglio toccato. In rissa se colpisce, infligge 2 danni aggiuntivi oltre quelli normalmente causati per tutti gli attacchi e trasforma i danni da urto in letali. <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	2 PS
OOOO	Carezza di Baal : sputa sull'arma e questa causerà danni aggravati per un numero di turni pari al totale di PS spesi per attivare questo potere (minimo 2 turni, massimo un numero di turni pari ai gradi di Quietus posseduti). <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	2+ PS
OOOOO	Il sapore della morte : sputa addosso ad un avversario entro 6 passi, questo viene considerato un attacco a distanza che causa 5 danni aggravati.	2 PS 1 PV

Robustezza

Robustezza è sempre attiva, non richiede PS e il possessore deve sempre usarla appieno.

O	Vigore : subisce 1 danno in meno da ogni attacco.	/
OO	Saldezza : ottiene +2 LS rispetto al massimale.	/
OOO	Resistenza : subisce 1 altro danno in meno da ogni attacco (2 in totale).	/
OOOO	Robustezza : guadagna ulteriori +2 LS rispetto al massimale (+4 in totale).	/
OOOOO	Solidità : subisce 1 altro danno in meno da ogni attacco (3 in totale) e guadagna ulteriori +2 LS rispetto al massimale (+6 in totale).	/

Serpentis

O	Occhi di Set : fino a quando fissa la vittima e rimane immobile, anche questa rimane incantata dal suo sguardo ipnotico finché un altro nemico attacca il bersaglio di questo Potere o attiva dei Poteri contro di esso.	1 PS
OO	Lingua dell'aspide : attacca un avversario entro 3 passi con un attacco in rissa, causando danni aggravati, inoltre, l'avversario perde 1 PS, se viene colpito. In alternativa può decidere di non infliggere danni ma succhiare sangue al bersaglio come se avesse colpito con un attacco di morso.	1 PS
OOO	Pelle di vipera : subisce 1 danno in meno da ogni attacco e infligge +1 ai danni di rissa per la durata del combattimento. <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	2 PS
OOOO	Forma del cobra : si trasforma in un cobra di lunghezza 3 m e può passare attraverso pertugi di dimensioni pari a due pugni chiusi. Può utilizzare qualsiasi Disciplina che non richieda l'uso delle mani. Può comunque attaccare in rissa come se avesse permanentemente attivi il 2° (Lingua dell'aspide) e 3° (Pelle di vipera) Potere della Disciplina Serpentis, inoltre ottiene 1 ulteriore attacco a round non cumulabile con altri attacchi ottenuti da altre Discipline, quali Velocità o Animalismo.	4 PS
OOOOO	Cuore delle tenebre : Può separare il suo cuore dal corpo e quindi risulta immune alla paralisi. Il cuore può essere distrutto solo mediante il fuoco o la luce solare; nel qual	2 PS 1 PV

	caso, il possessore del cuore morirebbe. Questo Potere richiede un rituale di almeno mezz'ora per essere portato a termine.	
--	---	--

Per indicare che si ha attivo il quarto Potere della Disciplina Serpentis (Forma del cobra), è necessario rimanere con le mani ad artiglio all'altezza delle proprie orecchie.

Taumaturgia

Questa, come ogni altra Disciplina magica è suddivisa in Vie, la Via del Sangue è quasi sempre la Via principale, per avere alternative differenti è necessario giustificarlo nel background (quindi possedere anche un sufficiente grado nel BG Mentore) e avere il permesso dei Narratori.

Via del Sangue		
O	Assaggio del sangue: avendo a disposizione il sangue del soggetto, il cainita è capace di dedurne la generazione e i PS attuali.	1 PV
OO	Furia di sangue: il cainita è capace di fare utilizzare ad un cainita toccato, un numero di PS pari a quelli spesi dal taumaturgo +1. Il numero massimo di PS spendibili dal taumaturgo non è limitato dalla Generazione ed è pari al livello di questa Via, posseduto dal taumaturgo. Confronto M.	1 o più PS 1 PV
OOO	Potenza del sangue: può considerarsi di 2 generazioni in meno fino alla fine dello scontro.	2 PS 1 PV
OOOO	Furto di vitae: può rubare fino a 5 PS al bersaglio senza generare Legami di Sangue. Confronto M.	3 PS 1 PV
OOOOO	Calderone di sangue: se tocca l'avversario, causa 5 danni aggravati. Confronto M.	2 PS 2 PV

Velocità

O	Dinamismo: ottiene 1 azione bonus (solo azioni fisiche, quindi non attivazione di Discipline mentali) per un turno. <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	1 PS
OO	Prontezza: +2 all'iniziativa. Questo Potere è permanentemente attivo. Ogni volta che attiva un qualsiasi altro Potere della Disciplina Velocità, ha la possibilità di effettuare un'azione aggiuntiva in Fase preliminare.	/
OOO	Sveltezza: ottiene 2 azioni bonus (solo azioni fisiche, quindi non attivazione di Discipline mentali) per un turno. <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	2 PS
OOOO	Rapidità: ottiene la possibilità di effettuare 1 azione di schivata in più ogni sera. Inoltre, quando attiva un qualsiasi Potere della Disciplina Velocità, oltre agli altri vantaggi assegnati dal Potere, causa 1 danno aggiuntivo. Questo Potere viene attivato assieme ad un altro Potere della Disciplina Velocità, spendendo 1 PS in più.	+1 PS
OOOOO	Celerità: ottiene 3 azioni bonus (solo azioni fisiche, quindi non attivazione di Discipline mentali) e una schivata automatica per quel round. <u>Attivabile in fase preliminare.</u>	3 PS 1 PV

Le azioni aggiuntive, derivate dalla Disciplina devono essere azioni fisiche. Le azioni non fisiche sono solamente le attivazioni di Discipline mentali. Dato che le Discipline mentali sono la maggior parte, elenchiamo qui di seguito le Discipline fisiche che possono richiedere un'attivazione: Proteide, Quietus e Serpentis.

PERCEZIONE DELLE DISCIPLINE

Non è sempre facile percepire i Doni di Caino quando vengono utilizzati, molti sono subdoli e camaleontici, mentre altri sono espliciti e spettacolari.

Legenda: N = non percepita da alcuno; V = percepita solo dalla vittima; T = percepita da tutti coloro che avvertono in qualche modo con il Potere.

DISCIPLINA	GRADO 1	GRADO 2	GRADO 3	GRADO 4	GRADO 5
Animalismo	V	T	V	T	V
Ascendente	N	N	N	N	N
Auspex	N	N	N	N	N
Chimerismo	N	N	N	N	N
Demenza	N	N	N	N	N
Dominazione	V	V	V	V	V
Melpomania	T	N	V	N	V
Necromanzia					
Sepolcri	N	N	V	V	V
Ceneri	V	N	T	T	T
Ossa	T	T	T	V	V
Oscurazione	T	T	T	T	T
Potenza	N	N	V	T	T
Proteide	T	T	T	T	T
Quietus	V	V	V	T	T
Robustezza	N	N	N	N	N
Serpentis	V	T	T	T	N
Taumaturgia (sangue)	N	V	N	T	V
Velocità	N	N	T	T	T

“Percepire una Disciplina” significa che la Vittima, o tutti, capiscono che ciò che è appena accaduto è effetto di una Disciplina. Mentre per alcune, soprattutto se comuni, è molto facile capire anche quale Disciplina sia effettivamente, per altre la connessione logica non è così automatica. (Es: vagare invisibili può essere sia Oscurazione sia Ottenebramento; estrarre gli Artigli può essere Proteiforme o Vicissitudine; etc).

RITUALI

IMPARARE I RITUALI

I rituali sono divisi in tre tipi: Rituali Negromantici e Rituali Taumaturgici. Per poter apprendere i rituali è necessario trovare qualcuno che li insegni, oltre a godere di una certa posizione all'interno dei Clan che possiedono queste conoscenze. Pertanto, alla creazione del personaggio verrà assegnato un rituale sulla base del background: successivamente, il giocatore verrà informato quando potrà cercare rituali specifici per compiere certe azioni. Comunque, per apprendere un nuovo rituale è necessario spendere un numero di PX pari al livello del rituale

ESEGUIRE I RITUALI

Per eseguire i Rituali è necessaria anzitutto la presenza di un Narratore. Una volta soddisfatta questa esigenza, è necessario, prima di tutto eseguire la fase preparatoria (reperire i materiali o i focus necessari, predisporre il luogo, preparare o addestrare eventuali altri partecipanti), quindi eseguire il Rituale stesso. La differenza tra materiale e focus è che dopo l'esecuzione del rituale il materiale è inutilizzabile (potrebbe essersi distrutto, consumato o semplicemente aver esaurito la carica che prima lo rendeva atto allo scopo), mentre un focus permette di essere utilizzato infinite volte per il medesimo o altri rituali.

L'esecuzione del Rituale è un procedimento estremamente delicato, tanto più, quanto più è potente il Rituale: se qualcosa andrà storto saranno i Narratori a sentenziare l'orribile fine che capiterà ai fallimentari vampiri. È possibile che il Rituale semplicemente non funzioni o che funzioni al contrario, o potrebbe capitare che le energie scatenate evocino un demone enorme che porterà morte e distruzione, o che queste energie si scatenino sul ritualista dilaniandolo, disintegrandolo, esiliandolo in una dimensione di puro dolore e sofferenza o che lo trasformino in un'orrenda bestia informe o potentissima, altre eventualità prevedono che il ritualista assuma un potere sovranaturale, al pari quasi di Caino stesso! Insomma, ciò che accadrà sarà interamente a diletto del narratore, alla sua perfidia/bontà e a come i suoi progetti indirizzano le trame. Certo, è vero che, spesso, piccoli errori non alterano minimamente il Rituale o che creeranno leggere modifiche, non sempre negative, ma i giocatori dovrebbero stare attenti se manipolano poteri molto elevati: finché sbagliano un Rituale di primo grado, male che vada, gli verrà un bozzo sul naso che passerà in qualche notte, ma se sbagliano un rituale di Quinto grado o superiore, l'intero mondo conosciuto potrebbe avvertire l'onda d'urto del fallimento... potrebbe.

Dopo una tale intimidazione è ovvio chiedersi in che modo un Rituale fallisca, ebbene, gli errori possono essere diversi, innanzi tutto anche i Rituali meglio preparati e più curati alle volte (raramente) possono semplicemente non funzionare (l'esito positivo o negativo del rituale è sempre deciso dal Narratore e non è necessario che lo comunichi al giocatore, starà al suo buon senso capirlo), ma perché un Rituale possa addirittura fallire, è necessario che venga interrotto prima del suo compimento (il compimento del processo, non dell'effetto) o che qualche manovra sia riprodotta in maniera sbagliata (di solito per questa evenienza è necessario un sabotatore: nessun rituale è tanto preciso da spiegare minuziosamente i singoli gesti o movimenti che il ritualista deve compiere). Un'ultima osservazione: come già abbiamo affermato, l'esito finale è interamente deciso dal Narratore, ma è pur vero che l'impegno è sempre premiato e che i Rituali meglio eseguiti e più plateali, più artistici, più elaborati o semplicemente meglio recitati (insomma più gradevoli) sono quelli che più facilmente riescono, quindi, date spazio alla fantasia! In fondo, più ci credete, più le forze che evocate sono forti e salde!

DISCIPLINE INCROCIATE

Imparare le Discipline Incrociate

Le Discipline incrociate sono particolari poteri che i vampiri possono ottenere dopo l'acquisizione di alcune Discipline prerequisite devono essere approvate precedentemente dal Narratore. Per poter acquistare le Discipline Incrociate è necessario soddisfare i requisiti scritti tra parentesi a fianco del nome del potere (solitamente consistono nella conoscenza di date Discipline) e spendere il relativo quantitativo di Px. Gli effetti delle Discipline Incrociate possono essere i più vari e sono descritti direttamente nella descrizione del potere stesso.

Elenco delle Discipline Incrociate

Immunità all'artiglio (*Animalismo 2, Robustezza 3. 2 Px*)

Spendendo 1 PS e scegliendo un tipo di animale, gli effetti di Robustezza sono raddoppiati contro gli attacchi di quella razza (da notare che i lupini in forma ibrida non sono animali, ma questo potere ha effetto su di essi quando sono in forma animale).

Pulsazione della non vita (*Auspex 3, Potenza 3. 3 Px*)

Quando attiva il terzo Potere della Disciplina Auspex (Vera vista), capisce quali Poteri, il bersaglio possiede delle Discipline Potenza, Robustezza e Velocità.

Vista taumaturgica (*Auspex 2, Taumaturgia 1; 3 Px*):

Attivando il secondo Potere della Disciplina Auspex (Lettura dell'aura), si riconosce se sono attivi poteri o effetti dei Rituali o di Magia del sangue (Mortis, Necromanzia, Stregoneria Assamita, Stregoneria Koldunic, Taumaturgia, Taumaturgia Oscura). Ogni turno l'usufruttore è capace di dare un nome ad uno di questi Poteri o Rituali (anche se si potrebbe non conoscere gli effetti). Richiede la presenza di un Narratore

Doppiafrase (*Auspex 2, Oscurazione 1, Velocità 1. 5 Px*)

L'usufruttore di questo potere può fare un discorso anche molto articolato, ma portandosi un dito all'orecchio come per tapparselo. Alla fine del discorso, indica uno o più vampiri, chi di questi possiede un valore di Trattati M pari o superiore a 5, ode un discorso celato all'interno del primo che il giocatore che ha utilizzato questo potere sussurrerà all'orecchio di quanti sono riusciti ad avvertirlo. Questo discorso può essere anche abbastanza articolato. L'utilizzo di questo potere richiede la spesa preventiva di 1 PS.

Finta dell'ombra (*Oscurazione 2, Velocità 2. 6 Px*)

Al momento di attivare Velocità (che la attivi o meno), può scegliere di spendere 1 PS aggiuntivo. Per l'intero turno, ogni volta che schiva, riduce tutti i danni subiti di 1 ed ogni ulteriore volta che schiva questi sono ridotti di 1 punto ulteriore.

Marcia forzata (*Robustezza 2, Velocità 2. 6 Px*)

Velocizza gli spostamenti di DT: può dividere il normale tempo di viaggio per il suo grado di Velocità conosciuto e fare ciò per un numero di viaggi pari al suo grado di Robustezza al giorno. Il costo in PS per attivare questo potere è pari alla metà del grado conosciuto di Velocità, arrotondato per eccesso.

Beatitudine (*Ascendente 3, Dominazione 2; Clan Toreador. 7 Px*)

Dopo essere caduto in estasi almeno una volta quella sera, è in grado di resistere, senza spesa di PV, al Terrore Rosso la prima volta che dovrebbe cadervi. Inoltre, se un suo alleato è in Terrore rosso o in Frenesia entro 6 passi da lui, può effettuare un Confronto **M** con lui e spendere 1 PS per calmarlo e farlo uscire dalla sua condizione alterata. "Esci da Terrore rosso e Frenesia"

Ferita irrilevante (*Oscurazione 3, Robustezza 2. 7 Px*)

Tramite la spesa di 1 PS (l'attivazione è gratuita e segreta, in combattimento viene attivata al momento della preparazione preliminare ma non impedisce di utilizzare altre azioni nella stessa fase) per un'ora sul corpo del possessore di questo potere non appare alcun danno ed egli deve dichiarare ogni volta che non accusa alcun danno (anche se in realtà deve tenere comunque il conto). Se il personaggio muore o va in Torpore, l'illusione svanisce e il suo corpo appare normalmente martoriato.

Maschera del Cathai (*Animalismo 3, Chimerismo 2. 7 Px*)

Spendendo 1 PS ed 1 PV, per una notte appare (anche come aura) come un Cathaiano di stirpe Yin. L'unico modo per riconoscere il trucco è possedere almeno il quarto Potere della Disciplina Auspex (Vera vista).

Vedere la forma riflessa (*Auspex 3, Proteiforme 4. 8 Px*)

Attivando il terzo Potere della Disciplina Auspex (Vera vista), l'usufruttore di questo potere vede anche l'eventuale animale totem dei possessori di proteiforme o dei Gangrel e scopre se l'individuo possiede uno dei

Poteri capace di mutare la forma del soggetto: Animalismo 4 (Tratti animali), Ottenebramento 4 (Metamorfosi nera), Ottenebramento 5 (Forma tenebrosa), Serpente 4 (Forma del cobra), Proteiforme 4 (Forma animale), Proteiforme 5 (Forma di nebbia), Vicissitudine 4 (Forma Zulo), Vicissitudine 5 (Forma di sangue). Nel caso, invece che il bersaglio sia un lupino, ne vede le forme alternative, o se è una fata ne vede la forma onirica. Per attivare questa variante è necessario 1 PS aggiuntivo rispetto Lettura dell'aura.

Canto della vita (*Ascendente 1, Dominazione 1. 9 Px*)

Chi possiede questo potere sa se un ghoul o un umano di fronte a lui stanno pronunciando il vero o il falso. Per attivare questo potere è necessario spendere 1 PS e vincere un Confronto **M** per sapere se l'affermazione appena pronunciata è vera o mendace.

Ritratto dell'anima (*Ascendente 3, Auspex 4. 9 Px*)

Il pittore deve osservare per 10 minuti, senza compiere altre azioni, il soggetto che intende ritrarre (questo può invece compiere azioni come di consueto), dopodiché deve dipingere il ritratto del bersaglio di questo potere e vincere un Confronto **M**. Se il Confronto è vinto, chiunque conosca questo potere ed osservi il ritratto verrà a conoscenza del tipo di Sentiero, la quantità di Punti Sentiero, di PV totali e di Tratti Si e Sr posseduti dal protagonista del ritratto, al momento della creazione dell'opera.

Agonia simpatica (*Chimerismo 2, Robustezza 4. 10 Px*)

Viene attivato subito dopo aver subito una ferita, spendendo 1 PS ed effettuando un Confronto **M**. l'avversario avverte il dolore del Ravnos al posto suo e subisce per un turno intero (fino al termine dell'azione successiva del bersaglio) -1 a tutti i Tratti per ogni LS perso dal Ravnos a seguito dell'attacco subito.

Desiderio del cuore (*Auspex 4, Chimerismo 2. 10 Px*)

Spendendo 1 PS, 1 PV e vincendo un Confronto **M**, il Ravnos viene a conoscenza del più grande desiderio del bersaglio, inoltre lo crea sotto forma di un oggetto (ad esempio, se il più grande desiderio del bersaglio è l'amore di una certa donna, il Ravnos crea una lettera in cui questa donna dichiara il suo amore per il bersaglio). Per attivare tale potere è necessaria la presenza di un Narratore.

Furia bruciante (*Potenza 3, Velocità 3. 10 Px*)

Al momento di attivare Velocità, che decida di attivarla o meno, può scegliere di spendere un quantitativo di PS aggiuntivi (pari al massimo al numero di azioni che compirà in quel singolo turno). Questi sono pari al numero di cariche del Potere. Per ogni carica, uno dei suoi attacchi portati in quel turno causerà danni aggravati. Che l'attacco manchi o colpisca, si considera comunque utilizzata una delle cariche. Non si possono decidere quali attacchi portati causeranno danni aggravati e quali no, semplicemente, i primi attacchi lo saranno fino ad esaurimento delle cariche e gli altri no. Finché questo Potere è attivo e ci sono cariche ancora da utilizzare (ricordiamo che al termine del turno le cariche rimaste vengono sprecate) il colore della pelle dell'usufruitore di questo potere assume un colore rosso acceso.

Negazione del favore di Afrodite (*Dominazione 3, Robustezza 3. 10 Px*)

Chi possiede questo potere risulta immune ai primi 3 Poteri della Disciplina Ascendente, se utilizzata da un vampiro di Generazione pari o più alta.

Fondersi con la bestia (*Animalismo 3, Proteiforme 5. 15 Px*)

Deve attivare il terzo Potere della Disciplina Proteiforme (Fondersi nella terra), eppure invece che fondersi nel terreno si fonde in un animale. Da qui può dare ordini all'animale che farà il possibile per eseguirli e quando vorrà potrà uscire dal suo corpo in un turno. In questa forma è protetto dai raggi solari. Se l'animale viene ucciso il vampiro viene espulso fuori. Ancora, gli animali non muoiono di vecchiaia finché il vampiro è al loro interno, ma se ciò dovesse accadere l'animale morirà subito dopo l'uscita del vampiro dal suo corpo.

DIFETTI E PREGI

I Difetti sono acquisibili solo in fase di creazione personaggio (al massimo ne puoi scegliere 3) che ti concederanno un numero di Punti liberi (Pl) che potrai spendere normalmente in fase di creazione. Subito a seguire ci sono i Pregi, la maggioranza dei quali è acquistabile sia in fase di creazione, tramite la spesa di Pl, sia successivamente, tramite la spesa di Px, ma nel secondo caso la spesa sarà all'incirca doppia; a seguito di ogni pregio è descritto il vantaggio assegnato, la spesa di Pl per acquistarlo durante la creazione e la spesa di Px per acquistare il Pregio in un secondo momento (dove non è segnato il costo in Px, il Pregio non è acquistabile se non in fase di creazione).

DIFETTI

Bassa statura (1 Pl) Invece di muoverti di 3 passi come azione di movimento ti muoverai di 2 soli passi. Qualsiasi Potere o Pregio che aumenti la tua velocità di un numero di passi superiore ad 1, a causa di questo difetto ti concederà 1 passo di movimento in meno. <i>Esempio: un Gangrel con questo difetto che attivi il quarto potere di Proteiforme (Forma animale) non muoverebbe di 6 passi in totale (3 base +3 per il Potere), bensì di 4 Passi (2 base + (3-1)=2 del potere).</i> Acquistabile solo da giocatori alti al massimo 1,55m.
Denti non sviluppati (2 Pl) Per qualche motivo le vostre zanne non si sono sviluppate completamente (potrebbero addirittura non esserci). Quando vi nutrite dovete trovare un altro metodo per far scorrere il sangue. A causa di questo problema, il vostro morso non provoca danni aggravati e quando andate a caccia impiegate 5 minuti più del normale. Questo Difetto è tipico di molti Vili e dei vampiri di giovane generazione.
Duro di udito (1 Pl) Quando attivate il primo Potere di Auspex (Sensi acuti), se amplificate il senso relativo all'udito avete diritto di avvicinarvi al bersaglio di 1 passo x grado posseduto di Auspex, invece che i normali 3 passi x grado. Acquistabile solo da possessori della Disciplina Auspex. Non acquisibile dalle Figlie della Cacofonia
Ferita permanente (1 Pl) Entrate in gioco ogni volta con 3 danni letali subiti.
Fobia da... (1 Pl) Ha una paura terribile di qualcosa: agorafobia, claustrofobia, emofobia; può spendere 1 PV se non vuole fuggire dalla sua fobia ogni turno che rimane troppo vicino ad essa.
Irascibile (1 Pl) Entrate in Frenesia quando vi rimangono 3 PS, invece che 2 PS come di norma. Non acquistabile da Brujah.
Metabolismo lento (1 Pl) Entra in gioco con -3 PS.
Nessun riflesso (1 Pl) La sua immagine non viene riflessa; può avere un effetto terribile quando tenta di spacciarsi per un essere umano.
Repulsione dall'aglio (1 Pl) Deve stare ad almeno 2 passi dall'aglio, a meno che non spenda 1 PV ogni turno in cui è vicino ad essa. Se è costretto a starci vicino cade in Terrore rosso.
Sensibile alla luce (1 Pl) La luce forte e diretta causa Terrore rosso e quella solare causa 1 danno aggiuntivo. Non acquistabile da Seguaci di Set.

Zanne permanenti (1 Pl)
Le sue zanne non si ritraggono, rendendo impossibile celare la sua vera natura; rappresenta un pericolo costante per la Prima Tradizione (sempre visibili e devono essere rappresentate con protesi IG).
Zanne spuntate (1 Pl)
I danni da morso subiscono -1 al danno, inoltre, ogni 3 PS succhiati il morso infligge anche un danno letale.
A letto con il nemico (1 Pl o 3 Pl)
Avete una relazione di una certa intimità con un membro di una setta avversaria o di un clan nemico. Potrebbe trattarsi di un amante, un infante, un amico o un contatto che opera dall'altra parte della barricata; incuranti delle "facende politiche", voi mantenete questa relazione amichevole (o qualcosa in più) con il vostro ipotetico nemico. Lo stretto legame potrebbe essere considerato un tradimento dai gerarchi della Camarilla: se veniste scoperti, la punizione sarebbe sicuramente la morte.
Sire rivali (1 Pl o 3 Pl)
Non uno, bensì due vampiri volevano farvi dono dell'Abbraccio. Uno di questi c'è riuscito, l'altro no (e non è per niente contento dell'insuccesso). Ora voi, il vostro attuale Sire o addirittura entrambi siete diventati bersaglio dell'ira del pretendente mancato. È probabile si stia dando da fare per screditarvi o distruggervi. Questo difetto deve essere attentamente concordato con i master per determinare chi sia il Sire in questione
Vista difettosa (1 Pl o 3 Pl)
Quando attivate il primo Potere di Auspex (Sensi acuti), se amplificate il senso relativo alla vista, avete diritto di avvicinarvi al bersaglio di 1 passo x grado posseduto di Auspex, invece che i normali 3 passi x grado. Se avete scelto lo svantaggio da 1 Pl potete correggere l'errore con occhiali o lenti a contatto, se prendete lo svantaggio dal 3 Pl, invece, il difetto non è riducibile in alcun modo. Acquistabile solo da possessori della Disciplina Auspex.
14^{ma} generazione (2 Pl)
Appartenete alla 14° Generazione.
Alienazione mentale (2 Pl)
Sceglie un'alienazione mentale tra quelle sotto descritte. Non acquistabile da Malkavian.
Animismo sanguinario (2 Pl)
Dopo essersi nutrito di uomini o vampiri, le loro personalità rivivono in lui, generando una sorta di temporanea schizofrenia (a discrezione del Narratore).
Apostata (2 Pl)
Vera fede gli causa 1 danno aggravato aggiuntivo.
Balbuie (2 Pl)
Balbetta vistosamente. Subisce anche -1 ai Trattati M.
Contagioso (2 Pl)
Il tuo bacio trasmette la pazzia del tuo sangue a tutte le vacche di cui ti nutri. Acquistabile solo da Malkavian.
Cospicua Consunzione (2 Pl)
Ogni volta che si nutre di sangue non vampirico (anche in gioco) deve consumare il cuore, il fegato e altri tessuti ricchi di sangue della vittima per essere sazi; tutte le prede muoiono e il Pg perde 1 grado di Umanità (fino ad un minimo di 4) ogni volta che si nutre in tal modo di un essere umano (ad esempio recandosi a Caccia).
Dipendenza (2 Pl)
È assuefatto ad una sostanza (scelta dal giocatore) che deve essere presente nel sangue che beve; questa sostanza lo danneggia sempre in qualche modo (a discrezione del Narratore).
Incubi (2 Pl)
Entrate il gioco con 1 PV in meno del vostro massimale.
Occhi incandescenti (2 Pl)
Ha permanentemente gli occhi ardenti (devono essere rappresentate con lenti a contatto in gioco); sono un costante rischio per la Prima Tradizione e difficilmente riesce a nascondersi nel buio, effettivamente una benda sugli occhi potrebbe sopperire al problema, ma causa altri problemi. -1 ai Trattati M.
Sangue debole (2 Pl)

Non puoi stringere legami di sangue né creare ghouls o progenie.
Scarsa volontà (2 PI) Spendi 2 PV (anziché 1) per aumentare i Tratti M durante un confronto.
Segno dell'empio (2 PI) Emanate un male palpabile. Gli ecclesiastici e gli esseri umani devoti riconoscono istintivamente in voi qualcosa di orribilmente sbagliato e reagiscono di conseguenza. Anche le chiese e gli altri luoghi di culto vi sono vietati.
Selezione della preda (2 PI) Il tempo di Caccia viene aumentato di 5 minuti (10 se non hai alcun Grado nel BG Gregge).
Senza un braccio (2 PI) Non può usare oggetti/abilità che richiedano l'uso di entrambi gli arti. -1 ai Tratti F.
Testacalda (2 PI) Riesce difficilmente a resistere alla Frenesia, ogni volta che viene insultato deve spendere 1 PV o cadere in frenesia.
Tic nervoso (2 PI) Possiede un vistoso Tic nervoso. -1 ai Tratti M.
Timido (2 PI) -1 ai Tratti M.
Tocco gelido (2 PI) Il vostro tocco ruba calore agli esseri viventi e quando toccate dei fiori questi muoiono. -1 ai Tratti M.
Un solo occhio (2 PI) -1 ai Tratti F. Questo difetto va rappresentato in gioco.
Vincolato (2 PI) Avete un legame di sangue con un altro vampiro. Può darsi che il vostro regnante non vi tratti male, ma resta il fatto che non disponete completamente della vostra volontà. La consapevolezza di ciò vi tormenta, sebbene vi sentiate immersi in una profonda devozione verso il nuovo padrone.
Vittima della Masquerade (2 PI) La propaganda della Camarilla ha fatto fin troppa presa su di voi. Persino dopo l'Abbraccio vi rifiutate di credere di essere un vampiro. Rimanete convinti che esista una qualche spiegazione logica alla vostra condizione e dedicate tutto il tempo alla ricerca. Avete anche problemi a nutrirvi, e insistete nel cercare di mangiare cibo normale. Nessuna di queste abitudini vi rende una piacevole compagnia per gli altri Fratelli. Questo Difetto deve essere interpretato costantemente.
Volontà fragile (2 PI) Ogni volta che spende PV per aumentare i proprio Tratti M durante un Confronto M, ottiene solamente un incremento di 1 per ogni PV speso.
Vulnerabile all'argento (2 PI) L'argento causa danni aggravati al vampiro.
Zanne permanenti (2 PI) Le vostre zanne non si ritraggono, rendendo impossibile celare la vostra vera natura. Nella maggior parte dei casi i mortali scambieranno la vostra dentatura per una protesi, ma prima o poi qualcuno si renderà conto di cosa siete veramente. Rappresentate un pericolo costante per la Masquerade, e gli altri Fratelli potrebbero anche prendere dei seri provvedimenti. Le zanne vanno rappresentate con adeguati prostetici. -1 ai Tratti Mentali
Bambino (3 PI) Il vostro massimale generazionale di Tratti F è diminuito di 6 punti, inoltre subite -1 ai Tratti M. Dovete acquistare anche il difetto Bassa statura. Acquistabile solo da giocatori alti 1,55 m o meno e che si dovranno tagliare la barba ogni volta prima dei live (insomma dovete sembrare il più possibile un bambino, meglio se lo siete!).
Disonore del sangue (3 PI) Il vostro Sire ritiene che Abbracciarvi sia stato un errore madornale e ha fatto in modo che tutti lo sapessero.

<p>Venite derisi nell'Elysium, criticati dai vostri pari e disprezzati da colui che dovrebbe essere la vostra guida. È probabile che ogni richiesta o preghiera che fate venga tenuta in scarsa considerazione dagli amici del vostro Sire e che venga sminuita l'importanza dei risultati che ottenete. Il personaggio non può avere il background "Mentore" superiore a 1 e -1 allo Status.</p>
<p>Distrutto dal senso di colpa (3 Pl) Non riuscite proprio ad accettare il fatto che dovete bere sangue per sopravvivere. Ogni volta che vi nutrite avvertite dei terribili sensi di colpa. Raramente avete molto sangue nel vostro organismo, e ciò vi rende soggetti agli attacchi di frenesia e ai morsi della fame. Il personaggio entra in gioco con la metà dei PS.</p>
<p>Disumano (3 Pl) Comporta una perdita di 3 punti Sentiero. Acquistabile solo da Pg che hanno scelto il Sentiero dell'Umanità</p>
<p>Mostruoso (3 Pl) L'aspetto fisico è stato distorto durante l'Abbraccio e ora riflette la Bestia che è in lui. -1 ai Trattati M. Non acquistabile da Nosferatu</p>
<p>Incoerente (3 Pl) Non è che siete muto, è che non siete più capace di formulare frasi sensate! Certo, puoi ancora farti intendere dagli animali, ma non puoi proprio pronunciare una parola sensata, al massimo farti intendere con grugniti e versi.</p>
<p>Respinto dalle croci (3 Pl) Il motivo non lo sapete, certo è che come nei libri e nei film non potete avvicinarvi in alcun modo a più di 6 passi da un crocifisso. Se siete costretti a farlo cadete in Terrore rosso; spendere 1 PV vi permette di non cadere in Terrore Rosso, ma non siete nemmeno in grado di attaccare il portatore del crocifisso.</p>
<p>Sensibile al fuoco (3 Pl) Il fuoco gli causa 1 danno aggiuntivo e deve spendere 2 PV per resistere al Terrore Rosso causato da fuoco.</p>
<p>Senz'anima (3 Pl) La sua aura rivela sempre le striature nere da diablerista. Non acquistabile da Assamiti.</p>
<p>15^{ma} generazione (4 Pl) Appartenete alla 15° Generazione. Deve essere acquistato assieme al difetto Sangue debole.</p>
<p>Guarigione lenta (4 Pl) Per guarire un danno letale dovete spendere 2 PS invece di 1 PS.</p>
<p>Inettitudine taumaturgica (4 Pl) Ogni volta che usi un Potere di una Via taumaturgica devi spendere 1 PS aggiuntivo. Acquistabile solo da Tremere.</p>
<p>Violazione della Masquerade (4 Pl) Ha chiaramente infranto la Prima Tradizione e attirato su di sé l'attenzione di nemici dei cainiti.</p>
<p>Zoppo (4 Pl) Trascina sempre una gamba e non può mai correre, quando si muove in combattimento si muove sempre di massimo 1 passo alla volta. Ah, già, considera -2 ai Trattati Fisici</p>

Alienazioni mentali

Caratterizzano in particolar modo il Clan Malkavian, che deve scegliere di partenza un'alienazione mentale. Possono però essere acquistate anche da altri giocatori, con una buona motivazione, come difetti (sempre a discrezione del Narratore, di norma 2 Pl di difetto). Le alienazioni mentali provocano ovviamente effetti notevoli sul carattere e sul comportamento del personaggio. Ad esempio, un personaggio che ha come alienazione amnesia, può più volte in un evento perdere i ricordi della sua non vita. Il personaggio si dovrà sempre comportare di conseguenza fintanto che durerà la "crisi". Non verranno accettate alienazioni mentali assurde! Ad esempio: vedo improvvisamente pappagalli viola e rossi che volano a testa in giù e che mi urlano "codardo", ho una regressione infantile e per 3 secondi salto su un piede solo e poi riprendo subito il controllo.

Amnesia: hai una perdita parziale o totale della memoria, casualmente durante la giornata, ed ha durata variabile.

Anacronismo: vivi in un periodo storico diverso da quello odierno. Questo comporta una repulsione per ciò che non esisteva in quel periodo, grosse problematiche per potersi ambientare ed un comportamento che può essere considerato in alcune circostanze “sconveniente”.

Delirio di onnipotenza: non esiste ancora una cosa che tu non possa o sappia fare. Le persone intorno a te sono formiche inermi, succubi del tuo destino superiore.

Fantasia: ti sei creato un mondo fantastico ed illusorio, nel quale sei un eroe incompreso

Ossessione/Mania compulsiva: sei ossessionato da qualche interesse, da una persona o un oggetto che diventa lo scopo della tua non-vita.

Paranoia: non ti fidi di nessuno, neppure degli amici, e sei convinto di avere costantemente qualcuno che complotta contro di te e che ti vuole morto.

Perfezionismo: ogni cosa nella tua vita deve essere perfetta, nulla deve essere fuori posto o lasciato al caso, che sia il tuo piano di conquista del potere o l'ordine degli oggetti nella tua stanza

Personalità Multiple: possiedi una o più personalità alternative che prendono il sopravvento, facendoti agire con una natura, carattere e ricordi diversi.

Psicosi criminale: vivi solo per te stesso e le regole ti feriscono. Non riesci a trattenere l'impulso a trasgredire le regole che ti sono imposte e non sai cosa siano i sensi di colpa.

Regressione Infantile: scappi dalle situazioni in cui ti trovi, nascondendoti dietro la più totale innocenza di un bambino di 4 anni.

Schizofrenia: tutte le cose che accadono attorno a te sono legate coerentemente e si sviluppano fin nei minimi particolari per uno scopo finale. La comprensione di questo scopo ti rivelerà tutti i misteri dell'universo e tu sei alla ricerca di questa comprensione.

Sindrome Maniaco Depressiva: i tuoi insuccessi od i successi degli altri ti fanno sprofondare in una depressione, che ti fa perdere interesse per tutto. Durante questi periodi sei del tutto incapace di agire in modo autonomo e riesci solo a balbettare frasi incoerenti.

PREGI

Questi sono Pregi che rappresentano dei Doni innati e latenti del cainita che vengono risvegliati dal Sangue di Caino o da particolari situazioni.

Attitudine alle lingue (1 Pl)

Il vostro Pg conosce una lingua in più oltre all'italiano e quelle conosciute grazie alle abilità. Questo pregio serve particolarmente a chi è nato fuori dall'Italia e si è trasferito qui in seguito e da chi desidera avere condotto studi su di una lingua in particolare.

Zanne sovrasviluppate (1 Pl)

Le sue zanne non si ritraggono, ma quando attacchi con il morso causi un danno aggiuntivo (devono essere rappresentate con protesi IG).

Equilibrio felino (1 Pl; 2 Px)

Quando utilizzi l'Abilità Atletica per tuffarti senza subire danni, puoi aumentare il massimale di 6 metri. Se non possiedi ancora questa abilità puoi tuffarti da 6 metri senza subire danno alcuno.

<p>Mangiare cibo (1 Pl; 2 Px) Può mangiare e bere in gioco senza doverlo vomitare subito dopo (può aspettare diverse ore).</p>
<p>Sangue benevolo (1 Pl; 2 Px) I ghoul che crei non subiscono la maledizione della pazzia. Eventuali progenie sì. Acquistabile solo da Malkavian.</p>
<p>Aspetto Mortale (1 Pl; 3 Px) Il cainita ha un colorito sano, il suo cuore sembra battere ancora e il suo torace si muove come se la respirazione avvenisse ancora. A prima vista o ad esami superficiali parrebbe di avere a che fare con un mortale. Non acquistabile da Nosferatu</p>
<p>Fauci aperte (2 Pl) Il cainita ha un'orribile ferita dove dovrebbe trovarsi la bocca, questo vi consente di succhiare fino ad un massimo di 4 PS a turno, anziché i normali 3 PS. Acquistabile solo da Nosferatu.</p>
<p>Dormire non visto (2 Pl; 4 Px) Puoi utilizzare la tua Disciplina di Oscurazione mentre dormi al costo di 1 PS aggiuntivo rispetto l'attivazione del Potere. Acquistabile solo da chi possiede il primo Potere della Disciplina Oscurazione.</p>
<p>Figlio di Cartagine (3 Pl) -1 Px per comprare qualsiasi Potere di Ascendente. Acquistabile solo da Brujah.</p>
<p>Identità alternativa (3 Pl) In aggiunta alla vostra vera identità, avete assunto un ruolo alternativo che vi permette di frequentare altri gruppi. Quest'altro sé avrà una storia credibile e un passato che possa reggere almeno a controlli superficiali e che sia apparentemente accettato (più o meno).</p>
<p>Volontà incrollabile (3 Pl) +1 Forza di Volontà (anche oltre il massimale).</p>
<p>Calma (3 Pl; 6 Px) Può resistere alla frenesia, la prima volta che gli capita nella serata, senza spendere PV. Non acquistabile da Brujah.</p>
<p>Forte personalità (3 Pl; 6 Px) Ogni volta che spende PV per aumentare i propri Tratti M per resistere agli effetti di un Potere di Ascendente, ottiene un incremento di 3 per ogni PV speso.</p>
<p>Mente ferrea (3 Pl; 6 Px) Ogni volta che spende PV per aumentare i propri Tratti M per resistere agli effetti di un Potere di Dominazione, ottiene un incremento di 3 per ogni PV speso.</p>
<p>Sanità mentale (3 Pl; 6 Px) Ogni volta che spende PV per aumentare i propri Tratti M per resistere agli effetti di un Potere di Demenza, ottiene un incremento di 3 per ogni PV speso.</p>
<p>Dittatore mentale (3 Pl; 7 Px) Ogni volta che attiva un Potere di Dominazione, i bersagli che spendono PV per resistere, aumentano i loro Tratti M di 1 punto in meno rispetto al normale, per ogni PV speso (sempre almeno 1).</p>
<p>Follia contagiosa (3 Pl; 7 Px) Ogni volta che attiva un Potere di Demenza, i bersagli che spendono PV per resistere, aumentano i loro Tratti M di 1 punto in meno rispetto al normale, per ogni PV speso (sempre almeno 1).</p>
<p>Riflessi rapidi (3 Pl; 7 Px)</p>

+2 all'iniziativa.
<p>Senso Sviluppato (3 Pl; 7 Px) Il raggio di Auspex 1 (Sensi amplificati) nei confronti di UN senso, scelto da te al momento della scelta di questo pregio, è aumentato di 3 passi. Se il cainita non possiede Auspex, questi è capace di percepire come se avesse Auspex 1 (ma non può vedere l'oscurazione). Si può acquistare questo Pregio più volte per legarlo a sensi differenti. Non acquisibile dalle Figlie della Cacofonia se legato all'udito</p>
<p>Voce incantevole (3 Pl; 7 Px) Ogni volta che attiva un Potere di Ascendente, i bersagli che spendono PV per resistere, aumentano i loro Trattati M di 1 punto in meno rispetto al normale, per ogni PV speso (sempre almeno 1).</p>
<p>12^{ma} Generazione (4 Pl) Appartenete alla 12° Generazione.</p>
<p>Dimensioni enormi (4 Pl) +2 LS. Acquistabile solo da giocatori alti almeno 1.85m.</p>
<p>Metabolismo efficiente (4 Pl) Riduce il tempo di caccia di 5 minuti.</p>
<p>Animo Tranquillo (4 Pl; 8 Px) Il cainita cade in Frenesia quando rimane con 1 PS. Non acquistabile da Brujah.</p>
<p>Persuasione Innaturale (4 Pl; 8 Px) Ottieni +2 ai Trattati Mentali per il confronto, quando utilizzi un tuo Potere di Dominazione.</p>
<p>Furia (4 Pl; 9 Px) In Frenesia, di qualunque tipo, il cainita infligge un danno addizionale.</p>
<p>Pelle spessa (4 Pl; 9 Px) +2 LS.</p>
<p>Bruttezza umana (5 Pl) Siete veramente orribile, ma in realtà potreste essere scambiato semplicemente per un individuo ustionato pesantemente: il vostro aspetto non viola la Prima Tradizione. Acquistabile solo da Nosferatu..</p>
<p>Aura ingannevole (5 Pl; 10 Px) Alla lettura dell'aura il soggetto risulta averla luminosa quanto quella umana. Non acquistabile da Assamiti.</p>
<p>Medium (5 Pl; 10 Px) Può parlare con gli spiriti e percepirne leggermente la presenza, ma non vederli né interagire con essi.</p>
<p>Personalità dinamica (5 Pl; 10 Px) Ogni grado dei background Alleati, Contatti, Gregge e Seguaci può essere acquistato tramite la spesa di 1 Px in meno. Acquistabile solo da Brujah.</p>
<p>Rigenerazione Eccezionale (5 Pl; 10 Px) Il cainita può guarire, ogni evento, il primo danno Aggravato con la sola spesa di 2 PS, il secondo spendendo 5 PS e un terzo, spendendo 5 PS e 1 PV.</p>
<p>Determinazione (5 Pl; 10 Px) Ottiene +1 ai Trattati nei Confronti M per attivare o resistere ai Poteri delle Discipline Ascendente e Dominazione.</p>
<p>Oracolo (5 Pl; 11 Px) Può porre 1 domanda a live al Narratore su di un evento della serata.</p>

Digestione Eccellente (6 Pl; 12 Px)

Per ogni 2 PS ottenuti da una vena in gioco, il vampiro ne ottiene uno addizionale. Ogni volta che il cainita va in Caccia, inoltre, recupera 1 PS in più di quelli che il suo gregge gli permette. **Non acquistabile da Giovanni.**

Malkavian Madness Network (6 Pl; 12 Px)

Un'informazione per live a discrezione del Narratore. **Acquistabile solo da Malkavian**

Amarantum nascosta (6 Pl; 13 Px)

Non è leggibile la Diablerie nell'aura. **Non acquistabile da Assamiti.**

11^{ma} Generazione (9 Pl)

Appartenete alla 11° Generazione.

Disciplina aggiuntiva (10 pl)

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, sebbene non partiate con alcun grado in essa. Ogni personaggio può acquistare questo Pregio solo una volta.

Vera fede 1-5 (costo in Px: grado successivo x 6; Umanità 9+)

Possiede una fede profonda e un amore immenso verso Dio (o qualunque altro nome); il giocatore perde Vera Fede se la sua Umanità scende a 8 o meno; i gradi crescono in base alle vostre azioni in gioco (devono comunque essere acquistati come una Disciplina non di Clan):

O – immune a Frenesia e Dominazione, qualsiasi cainita toccato cade in Terrore rosso (a meno che non spenda 1 PV).

OO – tiene a distanza di 1 metro tutti i cainiti (a meno che non spendano 2 PV), inoltre è capace di santificare l'acqua.

OOO – tiene a distanza di 5 metri tutti i cainiti (a meno che non spendano 3 PV) ed ogni colpo sferrato contro un vampiro causa danni aggravati, qualsiasi sia l'arma impugnata o lanciata (o anche a mano nuda).

OOOO – tiene a distanza di 10 metri tutti i cainiti (a meno che non spendano 4 PV) e infligge 3 danni ogni turno a chi si avvicina.

OOOOO – tiene a distanza di 20 metri tutti i cainiti (a meno che non spendano 5 PV) e infligge 5 danni a chi si avvicina di massimo 10m, 5 danni aggravati a chi si avvicina di più di 10m (sempre ogni turno).

INTERPRETARE

LE MORALI: NATURA E CARATTERE

Vi sono numerosi archetipi tra cui scegliere le Morali del personaggio. La loro utilità consiste fondamentalmente solo in questioni interpretative. Solitamente (ma esistono, seppur rare, alcune eccezioni) la Natura differisce in modo piuttosto netto dal Carattere, quando i due sono addirittura opposti si ottiene un mix particolare.

Ricordate che se la Natura è una scelta imposta dalla nascita, il Carattere non è imposto dall'individuo, bensì dalla società e in maniera tutt'altro che cosciente, quindi è assurdo pensare che un individuo con Natura e Carattere opposti sia in realtà un abile mentitore e un provetto ingannatore, risulta quasi immancabilmente un individuo con grossi problemi psicologici o situazioni di debolezza mentale: quasi sempre si parla di grosse crisi depressive e probabilmente sindromi schizofreniche. Certo, gli archetipi sono grosse generalizzazioni, ma fate attenzione a non sottovalutare la loro importanza e in fin dei conti divertitevi, è questo lo scopo del gioco.

Gli archetipi con delle bozze per chiarirli un minimo (non saranno spiegati bene perché non è nostra intenzione limitare l'interpretazione e la libertà dei giocatori nella scelta del loro Pg) sono i seguenti:

- ♀ **Altruista:** tutti hanno bisogno di una persona che gli aiuti e tu sei lì per questo.
- ♀ **Architetto:** costruisci un futuro migliore sia per te che per gli altri.
- ♀ **Autocrate:** il potere è tutto e tu hai bisogno del potere.
- ♀ **Bambino:** è bello giocare ma ci sarà qualcuno nelle vicinanze che può prendersi cura di te?
- ♀ **Buffone:** far ridere la gente non ti dà la risposta ai loro problemi, ma può farli sentire meglio.
- ♀ **Bullo:** la forza è tutto ciò che conta; spaventare gli altri porta a risultati migliori che parlarci.
- ♀ **Competitore:** se c'è una sfida o una competizione a cui partecipare tu sei lì per vincere.
- ♀ **Conformista:** segui e assisti. I capi hanno sempre bisogno di persone su cui fare affidamento.
- ♀ **Deviato:** esisti per soddisfare il tuo piacere e questo ti fa andare contro la morale, ma chi se ne frega!
- ♀ **Entusiasta:** è la passione che ti dà la vita; se si fa qualcosa almeno facciamola con buona volontà!
- ♀ **Fanatico:** lo scopo è tutto ciò che conta; continuando con fervore si arriva al risultato.
- ♀ **Furfante:** chi ha ingegno e "buona volontà", vince. Chi no, perde. Tu vinci...
- ♀ **Galante:** non sei il guasta feste, sei la festa!
- ♀ **Giudice:** la verità è là fuori e tu la conosci.
- ♀ **Martire:** soffri per un bene più grande
- ♀ **Masochista:** la tua sofferenza non è altro che una via verso l'illuminazione e tu vuoi essere illuminato.
- ♀ **Mostro:** sei Dannato, quindi comportati come tale!
- ♀ **Pedagogo:** la conoscenza salverà te e gli altri.
- ♀ **Penitente:** la non vita è una maledizione da spiare con continui sacrifici.
- ♀ **Perfezionista:** nulla è sufficientemente buono; le cose si possono sempre migliorare.
- ♀ **Pianificatore:** sovrintendi ciò che deve essere fatto; senza un piano è inutile muoversi.
- ♀ **Ribelle:** non segui alcuna regola, anzi le regole ti infastidiscono.
- ♀ **Sfruttatore:** gli altri esistono per il tuo bene.
- ♀ **Solitario:** vai avanti per conto tuo; gli altri proseguiranno per la loro strada.
- ♀ **Sopravvissuto:** nulla può abbatterti; tu esisterai per sempre, qualsiasi sia il conto da pagare.
- ♀ **Temerario:** lo slancio è tutto ciò che conta.
- ♀ **Tradizionalista:** ciò che è sempre stato sarà in eterno; il cambiamento porta solo caos.
- ♀ **Visionario:** c'è qualcosa al di là di tutto questo e solo tu lo vedi!

I SENTIERI VAMPIRICI

Il Sentiero è il rapporto che il vampiro ha con se stesso, con la “Bestia” Interiore e con il Mondo che lo circonda. Il Sentiero guida le sue azioni, il Sentiero è il suo obiettivo. Perseguire il Sentiero prescelto porta spesso ad una maggiore consapevolezza della Natura cainita, rivelando aspetti interiori del vampiro sinora sopiti.

ELENCO DEI SENTIERI

Sentiero e Umanità

Ogni Pg parte con 6 gradi base di Sentiero. Il Sentiero permette a un cainita di trattenere il Terrore rosso o evitare di dissanguare una vena per nutrirsi. In particolare, i Punti Umanità calano di 1 punto quando si uccide una vena o si porta a Morte Ultima un cainita (eccezion fatta nel caso in cui l’uccisione sia fatta per pura difesa), si commettono Diablerie, eccetera, a discrezione del Narratore.

Grado 10: Un vero e proprio santo, paladino dei grandi ideali.

Grado 9: Più umano e compassionevole della stragrande maggioranza dei vivi.

Grado 8: Colui che non farebbe male ad una mosca. Per mantenere questo grado, i cainiti bevono sangue dagli animali.

Grado 7: Un “bravo ragazzo”, forse ancora un po’ ingenuo o forse con ideali chiari.

Grado 6: L’umano medio, disilluso ma ottimista.

Grado 5: Quasi l’umano medio, forse non un malvivente, ma sicuramente un po’ troppo eccessivo.

Grado 4: Nessuno è perfetto, tanto meno un vampiro. Non ti fai molti scrupoli nel far soffrire.

Grado 3: Sei indubbiamente un cacciatore notturno, qualcuno deve morire per nutrire *te*.

Grado 2: Non te ne frega niente di chi muore per nutrirti, purché serva allo scopo.

Grado 1. Il Pg non è più sotto il controllo del giocatore e viene requisito dai Narratore.

SENTIERI PRINCIPALI

♀ **Sentiero della Bestia:**

Completamente opposta al Sentiero dell’Umanità, tale Sentiero è l’esaltazione della Natura Bestiale del vampiro, siccome il cainita è convinto che lasciando un lungo guinzaglio alla Bestia, questa non cercherà di strapparla. Il cainita tenderà sempre ad assecondare i propri istinti e le pulsioni più feroci, per fare in modo che la Bestia Interiore non abbia motivo di imporsi sul proprio volere. E’ un patto con la Bestia stessa, l’accettazione della propria Natura, l’assecondarla invece di reprimerla.

♀ **Sentiero dell’Umanità:**

La più comune. Il vampiro accetta la sua parte oscura e sacrifica la sua innocenza per tenerla a freno. Beve sangue per nutrirsi e per evitare di perdere il controllo sulla “Bestia”. Ogni notte il vampiro è costretto a scegliere tra il male minore e l’eterna dannazione. Non ci sono vie di mezzo.

SENTIERI ESCLUSIVI

Questi sentieri sono limitati a determinati Clan: sono sentieri talmente particolari che solo la maledizione personale permette di comprendere. Qui di seguito sono elencati i diversi Sentieri e, tra parentesi, è indicato il Clan che li può scegliere.

♀ **Via Sanguinis (Assamiti):**

La Vitae racchiude il potere più grande su questo mondo, e gli Assamiti hanno tutto ciò che serve per strapparla alle loro vittime. Incuranti dei mezzi, i vampiri che seguono tale Sentiero cercano disperatamente di raggiungere il Fine, il Potere del Sangue, l'Avvicinarsi a Caino.

♀ **Via Ossium (Giovanni):**

Uccidere per far rinascere, uccidere per studiare la Morte e la Non Morte. Incuranti della Vita, i vampiri di questo Sentiero la ritengono solo come un passaggio obbligato per un nuovo mondo, ricco ed ancora sconosciuto, tutto da scoprire. I Cappadoci non si fanno certo pregare quando si tratta di scoprire i Segreti dell'Aldilà. Non deve esserci pietà per i moribondi e rispetto per i cadaveri: saranno i primi testimoni della Vita oltre il Sudario, e prodighi di informazioni per chi saprà poi ascoltarli.

♀ **Via Paradoxi (Ravnos):**

Ciò che era non è e non è detto che sarà. Il Sentiero dei Ciarlatani è ricco di contraddizioni ed enigmi, realtà ed illusioni, e vuole portare i Ravnos ad abbandonare le credenze comuni ed aprire la mente a realtà alternative. Non è vero solo ciò che si vede con gli occhi, ma anche ciò che si vede con lo spirito. Per coloro che seguono questo Sentiero, principalmente i Ravnos, la libertà è tutto, e si guardano bene dal vincolarsi a qualcosa o dal dispensare un abbraccio non necessario.

♀ **Via Serpentis (Seguaci di Set):**

Cosa c'è di più effimero dei valori altrui? Quale piacere si prova a vedere un individuo tradire tutto ciò in cui credeva fermamente, vittima di false promesse? Le tue parole sono il seme del caos, le tue vittime come bambini pronti a credere a tutto ciò che dirai, ed in tuo nome butteranno alle erbacce una vita intera, per scoprire, troppo tardi, che li hai elegantemente imbrogliati. Nessuno più dei Setiti sa farlo meglio, e spesso la cooperazione tra di loro ha effetti devastanti sulle vittime.

EFFETTI DEI SENTIERI AL DECIMO GRADO

Quando un Pg raggiunge il decimo grado nel suo sentiero, raggiunge la perfezione interiore. Questo stadio, per quanti seguono la via Umanità è chiamato Golconda. Vi sono numerose leggende sulla Golconda che parlano di un ritorno alla vita o addirittura di cainiti che camminano sotto i raggi solari. Se sia vero non si sa, ma di sicuro il raggiungimento del decimo grado nel proprio Sentiero comporta benefici e vantaggi al cainita che, in qualche modo, è riuscito a sopperire alla sua bestialità o, al contrario, a viverci in completa armonia.

CAMBIARE SENTIERO

I Sentieri sono molto di più che atteggiamenti e modi di fare, rappresentano la vera essenza della creatura che li adotta, rappresenta la loro scala di valori, il loro senso di ciò che è giusto e sbagliato, ciò che, nella civiltà umana, impartisce la società. Un vampiro, però, rinnega la società umana, esula dalla stessa, possedendo

necessità che vanno totalmente in contrasto col regno dei vivi: se la società ci insegna che uccidere è una delle azioni più aberranti che si possa commettere e che nutrirsi dei membri della propria razza (di altri esseri umani) è un orrore ed un vero e proprio tabù, la stessa natura vampirica si trova di fronte alla costrizione di infrangere questi tabù e queste norme, obbligando i vampiri ad uccidere quasi ogni giorno per non morire e a nutrirsi dei propri simili (in fin dei conti la condizione vampirica è un'evoluzione della condizione umana, perciò per un vampiro che si nutre degli esseri umani è un concetto simile ad un uomo che si nutre di bambini).

Nel mondo mortale, gli unici individui che possiedono un Sentiero differente dall' Umanità sono i malati mentali gravi: vanno dal pazzo assassino all'auto flagellatore che altera il suo modo di vivere (il Sentiero) in base ad un'entità differente.

Come si può intuire, il trapasso dal mondo vivente al mondo cainita è scioccante anche per la necessità di infrangere il Sentiero ed i tabù che erano propri degli esseri umani e più tempo passeranno in questa vita, più si discosteranno dalla mentalità umana, abituandosi (ed arrivando ad accettare) la nuova esistenza, forse anche scordandosi del loro precedente mondo. È altrettanto ovvio che i primi tempi da cainita, il cambiamento è troppo recente per consentire un cambiamento radicale del Sentiero e del modo di pensare, perciò, tutti i Pg che cominciano il loro gioco come Infanti, non ancora introdotti nella società vampirica, devono mantenere il loro Sentiero originale: l' Umanità. È, però, altrettanto vero che il coesistere con numerosi altri individui che si sono ormai distaccati dal mondo umano, rende il passaggio notevolmente più semplice da effettuare e accettare; il senso di estraniamento che si avverte nel cambio di Sentiero viene notevolmente mitigato (e a volte annullato) dal ritrovare un altro gruppo, piuttosto numeroso, di individui che hanno effettuato questa conversione: una volta infranto un tabù è notevolmente più semplice (e allettante) infrangerlo altre volte, fintanto che il senso di proibizione arriva a scomparire totalmente.

IRA E TERRORE

Status indotti

Frenesia e Terrore rosso sono due status particolari della non vita cainita; il primo rappresenta la furia sanguinaria e letale, mentre il secondo rappresenta lo stato di terrore in cui la bestia prevale e il pensiero è rivolto alla fuga e alla salvezza. Ambedue questi status sono normali tra i cainiti (ma non per questo sono ritenuti meno pericolosi, indesiderati e umilianti) e vi sono cause naturali che possono scatenarli. Vi sono, però, altre situazioni in cui, anche se il suddetto status non dovrebbe presentarsi, in realtà si presenta comunque. La maggior parte delle volte, questo è causato dall'attivazione di Poteri particolari che inducono alla Frenesia o al Terrore rosso il bersaglio.

Quando la causa non è un Potere o un incantesimo viene chiamata naturale, ad esempio la Frenesia alimentare (vedi sotto) è la più frequente causa naturale scatenante la Frenesia in un cainita, mentre quando la causa è una Disciplina o una magia (o comunque costretta da agenti esterni tramite poteri soprannaturali) si definisce Indotta. Vi è solo una postilla a questo discorso: quando una Disciplina causa danni che a loro volta possono causare Terrore rosso o Frenesia, lo status non è considerato indotto, ma naturale. Ad esempio le Discipline taumaturgiche che infliggono danni da fuoco, possono come effetto secondario causare Terrore rosso, ma in questo caso esso non è indotto direttamente dalla Disciplina, ma da un effetto naturale (il fuoco); per cause indotte ci si riferisce alle Discipline i cui effetti è causare uno dei due status sopra riportati come effetto primario.

FRENEZIA

Vi sono due tipi di Frenesia, la Frenesia indotta di cui abbiamo parlato sopra e la Frenesia naturale; la stessa

Frenesia naturale è divisa in due tipi, Frenesia alimentare e la Frenesia che scatta nel momento in cui le offese fanno montare la rabbia nel cainita.

La Frenesia alimentare è la più semplice da regolamentare: qualsiasi cainita, una volta sceso a 2 PS (3 per i Brujah) cade in Frenesia alimentare; il cainita sente la bestia che ne divora lo spirito e non è più capace di controllare il proprio lato animale.

I personaggi in Frenesia faranno qualunque cosa per soddisfare la sete e nutrirsi di 3 PS. I vampiri in Frenesia attaccano i loro nemici, ma se questi non si trovano nei paraggi si servono degli amici per placare i loro istinti più bassi. Ciò può portare un vampiro con poco Sentiero a commettere un dissanguamento.

Oltre alla Frenesia alimentare, scatenata cioè da una scarsa riserva di PS, vi è un altro tipo di Frenesia, la cui causa è l'offesa arrecata da un altro individuo (umano o vampiro che sia). Questo secondo tipo di Frenesia è più complicato da gestire, in quanto è più rivolto all'onestà del giocatore e alla sua interpretazione del Pg. Cause scatenanti questo tipo di Frenesia, questa rabbia violenta verso un individuo particolare (in questo caso la Frenesia viene riversata prima di tutto sulla causa scatenante l'ira) possono essere offese o umiliazioni arrecate, soprattutto se pubbliche, forti danni subiti o il vedere una persona molto cara in pericolo.

Nel momento in cui un individuo cede alla Frenesia, deve dichiarare con voce alta e chiara "Sono in Frenesia!". In gioco, questa frase viene riconosciuta come un ringhio ferino e l'estrazione delle zanne da parte del cainita in Frenesia.

Il vampiro in Frenesia attaccherà senza esclusione di colpi, utilizzando le Discipline fisiche, se possibile, ai massimi gradi. Non tratterà i colpi e sfrutterà qualsiasi arma a portata di mano per aumentare il suo potenziale offensivo. In stato di Frenesia il vampiro è immune a qualsiasi potere di Dominazione, non può agire mai in "azione libera" e non è capace di utilizzare Discipline sociali o mentali. In pratica, il suo è uno stato di eterna "sfida!" fino a quando non riesce a raggiungere una sorgente di sangue, ad abbatterla e a saziarsene.

TERRORE ROSSO

Il Terrore rosso è una mescolanza di ira e terrore incontrollabili. Sembra impossibile che un vampiro possa avere una reazione emotiva spropositata di fronte a certe situazioni, ma è anche vero che la sua natura di spietato cacciatore di uomini lo mette sempre nell'ordine delle idee di temere, come conseguenza del suo stile di vita, la dannazione eterna più di ogni altra cosa. Inoltre, il vampiro è dotato di sentimenti e doti fisiche estremizzate rispetto a quelle umane e può bastare poco per farlo adirare.

Un vampiro che cade in Terrore rosso fuggirà la causa della sua paura verso il punto più distante raggiungibile e rimarrà a calmarsi per 5 minuti dopo la scomparsa della causa scatenante questa violenta emozione; nel caso in cui qualcuno tenti di bloccare la sua fuga, il vampiro in Terrore rosso lo attaccherà senza esclusione di colpi, utilizzando le Discipline fisiche, se possibile, ai massimi gradi. Non tratterà i colpi e sfrutterà qualsiasi arma a portata di mano per aumentare il suo potenziale offensivo.

Il Terrore rosso cessa con la distruzione del fattore scatenante o della ritrovata calma del vampiro passati i 5 minuti consueti.

PV

I PV rappresentano la forza di volontà del cainita, ossia la sua capacità di spezzare i condizionamenti o ritornare ad una situazione di tranquillità, è inizialmente pari al valore di tratti M del Pg.

I PV sono i cartellini assegnati al Pg, spendibili per ottenere vantaggi nei seguenti modi:

- ‡ Quando si dovrebbe cadere in Frenesia alimentare (a 2 PS totali rimanenti o 3 per un Brujah), spendere 1 PV permette al Pg di comportarsi come se fosse a 3 punti sangue (4 per un Brujah) senza effettivamente

averli. La durata massima di questo bonus è di 5 minuti, giusto il tempo di trovare qualcosa da bere, o finché non spende un altro PS.

- ♀ Quando si sta per cedere alla Frenesia non indotta (differente da quella alimentare), spendendo 1 PV, si può trattenere la furia, ma è necessario allontanarsi al più presto dalla causa scatenante e stare lontano un minuto o distruggerla entro 30 secondi. Nel caso sia impossibile allontanarsi o la causa si ripresenti entro un minuto, il cainita deve cadere in Frenesia, senza la possibilità di resistergli.
- ♀ Nelle situazioni in cui si sta per cadere in Terrore rosso, non indotto, si può spendere 1 PV per annullare tale situazione, ma il vampiro rimarrà fortemente scosso. Inoltre è fondamentale che si allontani dalla causa scatenante il Terrore rosso e rimanga distante per almeno 1 minuto nel quale tenterà di calmarsi oppure la distrugga entro 30 secondi o cadrà nel Terrore rosso, senza la possibilità di resistergli.
- ♀ Durante un Confronto M, ognuno dei giocatori può spendere 1 PV per “aumentare” temporaneamente il proprio valore M di due.

È necessario osservare che, ogni volta che si spende 1 PV per resistere agli effetti di uno Status alterato, il soggetto resisterà solamente allo Status di Frenesia **oppure** a quello di Terrore Rosso, per cui, un individuo che si trovi a doverli fronteggiare entrambi (per qualsiasi ragione), dovrà spendere 2 PV: 1 PV per contrastare la Frenesia ed 1 PV per contrastare il Terrore Rosso. Nel caso in cui si spenda 1 PV per resistere ad uno Status alterato e si tenti di distruggere la causa scatenante (ricordiamo che si hanno 30 secondi di tempo per riuscire nell'impresa, ovvero 15 turni di combattimento, prima di cadere automaticamente nello Status), nel caso in cui la suddetta causa (o un'altra causa differente) ritorni ad indurre il medesimo effetto, il cainita non dovrà spendere nuovamente il PV e resisterà automaticamente, almeno fintanto che i 30 secondi non saranno passati.

IL GIOCO

Ig e Fg

Questo paragrafo serve soprattutto a chi non si è mai accostato ad un GRV (Gioco di Ruolo dal Vivo), e in particolar modo a chi non ha mai praticato nemmeno un GdR (Gioco di Ruolo), ma può essere un buon rinfresco di memoria anche per i giocatori più anziani ed esperti (non me ne vogliano).

In un Gioco di Ruolo, in particolar modo in un GRV, è importante ricordare che il gioco non collide con la vita reale: il carattere di un Pg (il personaggio giocato, la vita fittizia) a volte non ha nulla a che fare con quello di un giocatore (colui che interpreta il personaggio, la vita reale) ed è importante non trasmigrare i sentimenti che si hanno per uno dei due sull'alter ego. Queste parole sono basate su un'esperienza di anni di gioco di ruolo e tutti i "veterani" sanno quanto possa essere complesso il distaccare le proprie emozioni da quelle provate Ig, per cui anche se un determinato Pg può risultare particolarmente ostico, antipatico, malvagio e prepotente, è più che possibile che il giocatore sia tutto l'esatto contrario: una persona affabile e simpatica che si comporta in maniera scontrosa solo quando indossa le vesti del gioco.

Fatta questa precisazione, a parere nostro, fondamentale per il divertimento dei giocatori, è importante imparare (cosa non semplice nelle prime esperienze di gioco) a scindere tutto ciò che esiste Fg (Fuori gioco) da ciò che esiste Ig (In gioco): carattere, umori, atteggiamenti, ma soprattutto informazioni. Il suggerimento più importante, dopo anni di gioco, è certamente quello di evitare di parlare Fg di cose che Ig non si vorrebbe far sapere, al di là della buona volontà dei giocatori, possono spessissimo esserci degli intralci nel gioco. Senza voler accusare nessuno di cattiveria o di meta-gioco, a volte, determinate informazioni ottenute Fg possono sfuggire anche Ig (in momenti di particolare intensità ed agitazione sono cose che possono accadere), altre volte, un giocatore può non ricordare più quali siano le informazioni che è riuscito ad ottenere Ig e quali quelle che ha ottenuto, invece, Fg (e quando si parla di tempi lunghi, questi scivoloni sono una molto più frequenti e possibili di quanto non sembri). In altre situazioni, peggio ancora, un'informazione ottenuta Fg può mettere particolarmente in difficoltà il ricevente che, magari per paura di risultare un meta-giocatore, ignorerà certi indizi che lo avrebbero potuto portare ad avere dei dubbi.

Per rendere più chiaro il concetto voglio fare un piccolo esempio, accaduto realmente (i nomi sono, chiaramente, falsificati): Marco e Giovanni sono due grandi amici (Fg), in gioco, però, sono due acerrimi rivali (sono rispettivamente un Ventrue e un Assamita, infiltrato nel medesimo Clan). I due sono talmente amici e fiduciosi l'uno dell'altro che si raccontano tutto ciò che fanno Ig, ma, chiaramente, i loro Pg non lo faranno mai. Ad un certo punto, si avvia una trama che richiede a Giovanni di eliminare il Primogeno Ventrue e a tutti i Ventrue viene data l'informazione che qualcuno sta tramando contro il loro Clan. A questo punto, Marco si trova in una grossa difficoltà: lui intuisce che il suddetto assassino sia il suo amico, ma non può (e non vuole) comunicare questa informazione per non commettere un'azione di meta-gioco e per non rovinare la trama. Ma il peggio deve ancora arrivare, poiché il comportamento di Giovanni cambia: comincia a farsi più insistente nei confronti del Primogeno Ventrue, vuole fare bella figura di fronte a lui, cerca palesemente di entrare nelle sue grazie, nonostante, fino a quel momento non avesse mai ambito a qualcosa di più di ciò che già aveva. Un giocatore attento avrebbe potuto intuire che qualcosa non andava e che, forse, c'era qualcosa sotto. Un giocatore astuto avrebbe potuto pensare che se qualcuno vuole uccidere un cainita è facile che assoldi un assamita e che questo potrebbe infiltrarsi nel Clan della sua vittima per coglierlo di sorpresa in un momento in cui sono presenti solamente loro due. Questi sono ragionamenti piuttosto complessi che un buon giocatore come Marco avrebbe potuto intuire, ma, purtroppo, l'informazione ottenuta Fg lo hanno spinto a ignorare questi indizi "sottili" avendo paura di cadere nel meta-gioco.

Al di là di tutto questo, un'altra questione da sottolineare è un'ulteriore suddivisione del gioco, sempre tra Ig e Fg, ma in questo caso sempre relativa al gioco vero e proprio. Con Ig si identificano tutte le cose sapute, fatte o avvenute durante la sessione di gioco, l'evento vero e proprio, eppure, è anche vero che i Pg non esistono solo una volta al mese o una volta ogni due mesi, bensì, esistono anche nel tempo che intercorre tra un evento e l'altro. Per dare un senso a questa esistenza Fg (al di fuori degli eventi stessi), sono state create le Azioni Settimanale, altresì dette azioni DT (azioni Down Time). Se la prima differenza tra Ig ed Fg (quindi quella tra Pg e giocatore) viene lasciata interamente a discrezione dei giocatori, la seconda differenza tra Ig ed Fg (il gioco durante l'evento ed il gioco fuori dall'evento) è accuratamente regolamentata, gestita e diretta dai Narratori.

COMBATTIMENTO A TURNI

Per dichiarare l'intenzione di cominciare un combattimento corpo a corpo (o a distanza ravvicinata tramite Discipline con effetto a tocco), è necessario che lo sfidante appoggi una mano sulla spalla alla sua vittima e dichiari "Sfida!". Per dichiarare un combattimento con armi a distanza, è necessario dichiarare ad alta voce "Sfida!" al bersaglio entro 6 passi. Per dichiarare un combattimento con Discipline, è necessario dichiarare ad alta voce "Sfida!" al bersaglio entro la distanza in cui ha effetto la Disciplina.

A questo punto la modalità di gioco passa da tempo reale a modalità a turni.

Tecnicamente, un combattimento è il confronto di due o più individui che tentano, grazie ai loro poteri, di sopraffare lo o gli avversari.

Il combattimento si divide in quattro fasi fondamentali:

1. Determinazione dell'Iniziativa;
2. Preparazione preliminare;
3. Dichiarazione delle Intenzioni;
4. Effetto delle Azioni;
5. Turni dei Pg successivi.

Può essere utile, in determinate situazioni, quantificare il tempo di 1 turno, per cui, si utilizza un tempo standard equivalente a 2 secondi.

In più situazioni potrà capitare che altri guerrieri, oltre l'aggressore e l'agredito, vogliano entrare in combattimento. Per fare ciò, è necessario che il soggetto intenzionato dichiari di voler combattere anche lui. In altre occasioni potrebbero presentarsi nuovi interessati al combattimento nei turni successivi al primo, per fare ciò, come sopra, è necessario che anche questi affermino il loro desiderio di entrare a far parte del combattimento. All'inizio del successivo turno, quando, cioè, verrebbero calcolate le iniziative, i nuovi arrivati agiranno per ultimi, tra loro in ordine di iniziativa.

DETERMINAZIONE DELL'INIZIATIVA

L'Iniziativa serve a determinare chi in un confronto agisce per primo, chi per secondo, per terzo, e via seguendo. Sulla scheda Pg sono riportati due valori alla voce Iniziativa, il primo è il più importante, il secondo si utilizza solo in caso di spareggio.

Per determinare l'Iniziativa è necessario tenere conto di numerosi fattori, tra cui eventuali Discipline. Il calcolo del primo valore di iniziativa è pari ai Trattati M del Pg più eventuali fattori, il secondo è pari ai Trattati F più eventuali fattori.

Esempio: Bastiano del Clan Brujah e Jackknife del Clan Nosferatu si stanno fronteggiando, Bastiano riesce a vincere l'Iniziativa, perciò, agisce prima di Jackknife che si vedrà costretta a reagire di conseguenza al suo

attaccante.

ATTACCO FURTIVO (OSCURAZIONE O ALLE SPALLE):

Se l'attaccante ha attiva la Disciplina Oscurazione ad un grado non percepibile dall'avversario (tramite la Disciplina Auspex) o attacca alle spalle il bersaglio, gode dell'iniziativa, quindi ha diritto a dichiarare le sue intenzioni ed effettuare le azioni immediatamente, senza che il bersaglio possa reagire in alcun modo: esso è colto impreparato. In questa situazione nel primo turno di combattimento, l'attaccante è l'unico a poter agire, mentre dal secondo turno in poi, l'attaccante gode dell'iniziativa.

Esempio: Raffaele, membro del Clan Toreador, sta conversando con Angelica, sua alleata. Lucas, Tremere, si avvicina alle spalle di Raffaele, estrae una balestra e tira al malcapitato che, preso di sorpresa, non può reagire in questo turno e al successivo agirà dopo di Lucas.

ATTACCO FRONTALE IMPROVISO:

Se l'attaccante è visibile al bersaglio e lo attacca frontalmente, ha diritto a dichiarare le sue intenzioni ed effettuare le azioni immediatamente, senza che il bersaglio possa reagire in alcun modo: esso è colto impreparato. In questa situazione nel primo turno di combattimento, l'attaccante è l'unico a poter agire, mentre dal secondo turno in poi, l'azione prosegue in ordine di Iniziativa (salvo condizioni particolari, specificate nel regolamento o da un narratore presente).

Esempio: Marica sta scrivendo una lettera. Andreas entra dalla porta e le si avvicina, Marica, alza il capo ed osserva, preoccupata, il nuovo arrivato che, senza porsi troppe domande, sguaina una spada e la attacca. Andreas può agire senza che Marica compia alcuna azione, dopo il primo turno, i due confrontano le loro Iniziative e, siccome Marica è più rapida, può agire e provare a darsela a gambe.

FRONTEGGIARSI:

Se i contendenti si stanno fronteggiando e hanno palesato le loro intenzioni di combattere, l'ordine di azione si basa interamente sull'iniziativa. Tra i Pg nel combattimento, agirà per primo chi tra loro possiede il più alto valore di Iniziativa, nel caso in cui alcuni contendenti abbiano il medesimo valore, per determinare l'ordine di azione tra loro, si osserva il secondo valore di iniziativa. Nel caso in cui alcuni o tutti i vampiri possiedano il medesimo valore agirà per primo chi ha dichiarato la sfida, nel caso sia impossibile determinarlo o questo non risolve il dubbio, i Pg agiranno contemporaneamente.

PREPARAZIONE PRELIMINARE

Una volta determinata l'iniziativa, i partecipanti al combattimento (da quello con più iniziativa a quello con meno iniziativa) possono decidere di compiere una ed una sola azione particolare in questa fase. Questa azione può essere una delle seguenti:

- ♀ l'attivazione di un Potere,
- ♀ il recupero di LS,
- ♀ l'estrazione di un'arma naturale.

È importante ricordare che questa fase non è sfruttabile dai contendenti nel turno in cui sono colti di sorpresa.

ATTIVAZIONE DI UN POTERE IN FASE PRELIMINARE

In questa fase non è possibile attivare un qualsiasi Potere, vi sono Poteri attivabili in questo momento e Poteri attivabili solo come azione, la loro descrizione definisce il momento in cui è attivabile il Potere. I Poteri attivabili in questa fase, comunque sono qui di seguito riportati: Animalismo 4 (Tratti animali); Proteiforme 2

(Artigli della bestia), 4 (Forma animale); Quietus 1 (Silenzio), 2 (Tocco dello scorpione), 3 (Richiamo di Dagon) 4 (Carezza di Baal); Serpentis 3 (Pelle di vipera); qualsiasi Potere della Disciplina Velocità.

RECUPERO DI LS

È possibile guarire diversi Livelli di Salute persi, attraverso la spesa di un numero di PS pari al numero di LS che si desidera rigenerare; a differenza dell'incremento di Tratti, i LS non possono superare il massimale. È importantissimo ricordare che il numero di PS spendibili per questa azione non può superare il massimale generazionale di PS spendibili per turno.

ESTRAZIONE DI ARMI NATURALI

Qualsiasi vampiro ha diritto, senza spesa di alcun PS, di estrarre le zanne per portare a compimento attacchi decisamente più significativi, attenzione, però: esse rivelano la natura mostruosa del soggetto, e violano la Prima Tradizione. Se nel combattimento sono estratte le zanne, non importa molto la distanza: un osservatore che veda uno degli aggressori saltare al collo dell'avversario e morderlo, risulterà estremamente strano ed insolito.

DICHIARAZIONE DELLE INTENZIONI

In ordine d'iniziativa, a partire da chi la ha vinta, si dichiarano e si effettuano le azioni che s'intendono svolgere, le azioni possibili sono:

- ♀ Attacco
- ♀ Attivazione di Disciplina
- ♀ Estrazione di un'arma
- ♀ Movimento
- ♀ Guarigione di LS perduti

Una volta che il primo Pg in ordine di iniziativa ha agito, tocca al secondo, quindi al terzo e così via. È importante ricordare, anche, che ogni Pg ha di base una sola azione a turno.

EFFETTO DELLE AZIONI

ATTACCO

L'attacco si differenzia in due tipi: attacco a distanza ed attacco ravvicinato.

L'attacco a distanza è valido solo se l'attaccante è armato con un'arma a distanza (come un arco, una pistola o un pugnale da lancio) e si trova ad una distanza massima di 6 passi dal bersaglio. L'attacco viene dichiarato semplicemente dichiarando il danno dell'arma, pari (non superiore e non inferiore) al valore segnato sul cartellino arma. Ogni azione, l'attaccante può tirare un numero di colpi, specificato sul "Cartellino arma", ogni colpo sparato colpisce automaticamente il bersaglio.

L'attacco in corpo a corpo può avvenire con armi (mischia) o a mano non armata (rissa); nel caso di zanne o Discipline, viene considerato combattimento di rissa. L'attaccante colpisce sempre il difensore ed infligge un dato numero di danni che si sottrarranno ai LS rimanenti.

TOCCO:

Certe Discipline richiedono che la vittima sia toccata, a differenza dell'attacco vero e proprio il vampiro non sta cercando di ferire un nemico, si sta limitando a tentare di sfiorarne la pelle o i vestiti o un'eventuale corazza,

perciò si considera che chiunque sia capace di toccare un avversario. Ciononostante, spendere un punto di schivata permette di evitare di essere toccati.

ATTIVAZIONE DI UNA DISCIPLINA

Come azione, un Pg, può decidere di attivare una Disciplina ad un grado a lui noto spendendo i PS e i PV necessari. Questa azione può essere utilizzata per attivare Discipline “attivabili in fase preliminare” anche dopo la Fase preliminare.

ESTRAZIONE DI UN'ARMA

Come azione, un Pg, può decidere di estrarre un'arma dal suo fodero. Questo lo rallenterà, ma potrebbe concedergli un notevole bonus successivamente, durante il combattimento. Se il Pg non possiede armi nel fodero, ma c'è un'arma a terra può decidere di chinarsi a raccoglierla.

MOVIMENTO

Come azione, un Pg, può decidere di spostarsi di massimo 3 passi in una qualsiasi direzione non occupata e che possa raggiungere camminando. Anche questa azione causa un Attacco di opportunità da parte dei nemici a portata di mischia o rissa.

GUARIGIONE DI LS PERDUTI

Se non lo ha già fatto nella fase preliminare, può scegliere di spendere un'azione e recuperare tanti LS perduti, quanti PS decide di spendere (a tal proposito, è necessario ricordare il massimo generazionale di PS spendibili per turno).

Risolvere l'attacco

Il combattimento ravvicinato, si risolve in 2 fasi:

1. calcolo dei danni
2. applicazione dei danni

CALCOLO DEI DANNI

Salvo che il difensore non abbia speso uno dei suoi punti di schivare, l'attacco colpisce automaticamente il bersaglio. Ogni colpo a mani nude infligge 1 danno da botta. I danni dei colpi portati con mano armata sono segnati sul cartellino dell'arma. A questo danno di base vengono sommati eventuali bonus ai danni dati da Discipline e altri fattori e vengono sottratti eventuali bonus di riduzione ai danni (Robustezza, etc..).

Da notare che potranno esserci casi in cui il risultato della sottrazione tra danni e assorbimento base, dopo l'applicazione di tutti i modificatori risulti pari o inferiore a zero, in tal caso, il danno, è pari a 0, MAI inferiore (per quanto il colpo sia andato comunque a segno... magra consolazione).

APPLICAZIONE DEI DANNI

Una volta calcolati i danni, essi vengono sottratti al numero di LS rimasti al Pg. ATTENZIONE: ricordiamo che i danni da botta, vanno ulteriormente dimezzati dopo l'applicazione dei bonus ai danni e di resistenza; questa volta il risultato della frazione, viene arrotondato per eccesso.

COMBATTIMENTO ALTERNATIVO

ZANNE E MORSI

Le zanne causano il bisogno di avvicinarsi di più al bersaglio e quindi più difficoltà a colpirlo, ma al contempo permettono di sferrare attacchi molto più pericolosi. Per rispecchiare questa differenza, ogni qual volta che un attacco di rissa viene sferrato tramite le zanne, l'attaccante subisce una penalità di -1 al proprio valore di attacco di rissa, ciononostante guadagna dal fatto che i danni causati sono aggravati. I danni aggiuntivi concessi dalla Disciplina Potenza sono notevolmente ridotti, per l'esattezza tali danni aggiuntivi sono ridotti della metà (arrotondata per difetto, ovviamente).

PALETTI & PARALISI

La paralisi è una condizione purtroppo ben nota ai vampiri. Per paralizzare un vampiro è necessario infilargli un paletto nella risorsa principale di vitae: il cuore. La credenza popolare vuole che un paletto di frassino nel cuore di un non morto sia il metodo migliore per distruggerlo, eppure l'errore è madornale al pari solo della convinzione che una croce o l'aglio possa tenere lontani i vampiri. Innanzi tutto, non è necessario che il paletto sia di legno, né tanto meno che sia per forza di frassino, l'importante è che sia qualcosa capace di trafiggere il cuore e rimanerci piantato dentro; in secondo luogo non causerà la morte del vampiro, semplicemente si limiterà a mantenerlo bloccato, incapace di compiere chichessia azione (compreso il bere sangue di un cainita), per quanto si renderà perfettamente conto di quanto gli accade intorno: non riesce ad agire, ma riesce a percepire.

Per evitare regole macchinose, per riuscire ad infilare un paletto nel cuore ai vampiri, abbiamo stabilito che è necessario un Narratore che assista alla scena e che possa decidere se l'intento di piantare il paletto riuscirà o meno: nel momento in cui il cainita tenta di paralizzare l'avversario deve essere presente un Narratore e, nel momento in cui il Pg dichiarerà di piantare il paletto nel cuore all'avversario, il Narratore (che sarà a conoscenza delle schede dei due Pg e della situazione) deciderà se l'azione è riuscita o se l'attentatore si trova nei guai.

In generale, comunque, ricordate che per infilzare un vampiro è richiesta precisione e forza. Infine, ricordate che paralizzare è il modo migliore per mantenere un vampiro inerme, ma non distrutto, in attesa che possa calmarsi o pronto per essere interrogato.

SUBIRE DEI DANNI

In seguito ad un combattimento, agli effetti di determinati Poteri di Disciplina, o a fattori occasionali scelti e determinati dai Narratori, può capitare che un vampiro subisca dei danni al suo corpo non morto. Per quanto i vampiri siano delle creature senza vita, rimangono comunque legate alla realtà tramite il loro fisico, se questo viene danneggiato oltre modo, il vampiro stesso si troverà debilitato o incapacitato ad interagire col mondo attorno ad esso: in fondo quella che portano con sé è una maledizione, se fossero immortali, dove starebbe la dannazione eterna?

Ogni personaggio presenta un ammontare di LS in base ai suoi Trattati F. Sebbene i vampiri siano creature non morte, forti sollecitazioni possono ridurli all'impotenza o addirittura far loro raggiungere situazioni chiamate Torpore o Morte Ultima. Quando un vampiro rimane a 0 LS, crolla a terra privo di coscienza per 1 minuto. Una volta fuori dal combattimento, se possiede ancora almeno 1 PS lo spenderà per rigenerare un LS e riprendere conoscenza, se non possiede alcun PS cade in torpore e un narratore deve esserne informato.

Tipi di danno

I tipi di danni che un vampiro può subire sono di tre tipi. Dal meno influente al più pericoloso sono: **danni da**

Botta, danni Letali e danni Aggravati.

DANNI DA URTO O DA BOTTA

Indica il danno subito (per esempio) da un pugno, una bastonata o una caduta da un'altezza considerevole. Possono danneggiare un vampiro, ma sono anche per loro natura danni "disumanamente" sopportabili per un figlio della notte, il quale non ha certo problemi di emorragie e lesioni interne (poiché è già "morto"...).

I danni da urto si dimezzano (arrotondando per eccesso) e poi si sottraggono normalmente ai LS. Si dimezzano dopo l'applicazione di tutti gli altri fattori (Discipline, abilità, etc.). Questi danni, da un evento all'altro vengono completamente ripristinati: se un Pg termina un evento ancora vivo (o, meglio, ancora non vivo), all'evento successivo rientra in gioco senza alcuna traccia delle vecchie ferite.

DANNO LETALE

Indicano il danno fatto dagli artigli dei vampiri, dalle armi da taglio e punta e altre armi particolarmente possenti, o altri danni a discrezione del narratore.

I danni letali si sottraggono interamente, ai LS del vampiro. Questi danni, se subiti da un immortale, da un evento all'altro vengono completamente ripristinati: se un Pg vampiro termina un evento ancora vivo (o, più precisamente, ancora non vivo), all'evento successivo rientra in gioco senza alcuna traccia delle vecchie ferite. Al contrario, i Pg o i PnG umani, o comunque vivi, che hanno subito danni letali, torneranno in gioco con ancora le tracce delle vecchie ferite: i danni letali, così semplici da rigenerare per un non morto, sono al contrario estremamente pericolosi per gli esseri viventi. Di volta il volta sarà il Narratore a specificare al Pg vivo gli effetti dei danni subiti: un mese dopo essere stato squartato da una spada imbracciata da un brujah, un essere umano potrebbe essere addirittura in un coma profondo!

DANNO AGGRAVATO

Il morso dei vampiri, un colpo di spada vibrato da un Anziano, un raggio di sole che vi brucia un braccio, un'esplosione che vi dilania il corpo... una volta subiti dei danni aggravati, se ne potrà curare uno solo per sessione, normalmente, e al massimo un altro mediante la spesa di 1 PV e 5 PS, i restanti saranno curati al ritmo di 2 alla settimana, con la perdita dell'azione settimanale (non sono influenzate le azioni DT bonus ottenute da punti BG o altro). Un personaggio non può scegliere se recuperare i danni aggravati o compiere l'azione di DT, deve obbligatoriamente spendere tutte le azioni di DT necessarie per recuperare dalle ferite.

FUOCO E LUCE SOLARE

Il fuoco è l'anatema per eccellenza dei vampiri. Tutto il fuoco causa danni aggravati ma non basta: anche le più grandi protezioni dei cainiti non possono praticamente nulla contro di esso. Per rappresentare questo fatto, tutte le discipline ed i poteri vampirici in grado di ridurre i danni subiti, hanno un effetto dimezzato (da arrotondare per difetto) contro i danni da fuoco diretto. Quindi se normalmente un Pg attiva dei poteri che gli permettono di ridurre tutti i danni subiti di 3 punti, sono capaci di ridurre solamente di 1 punto i danni da fuoco.

DANNO DIRETTO

Oltre ai tre tipi di danno principali vi è un'altra caratteristica associabile ai danni, i danni diretti. Possono essere danni letali diretti o danni aggravati diretti, in rarissimi casi potrebbero trovarsi danni da urto diretti. La peculiarità di questa caratteristica consiste nel conferire al danno una vera e propria irriducibilità: nessun Potere o armatura è capace di ridurre il quantitativo totale dei danni diretti. Danni diretti sono, ad esempio, poteri mentali in grado di annichilire la mente del bersaglio o attacchi in grado di oltrepassare la pelle e le ossa come fossero burro.

INCOSCENZA E TORPORE

In questo stato, il vampiro è come un essere umano svenuto: privo di sensi, incapace di percepire ciò che gli capita attorno e di agire: può solo rimanere a terra esangue e aspettare che qualche anima pia lo sposti da lì. In questo stato i danni da urto e letali vengono ignorati, ma un solo aggravato o la decapitazione porteranno alla Morte Ultima del vampiro.

La differenza è che nel primo caso, dopo pochi minuti il vampiro si riprenderà, nel secondo potranno passare ore, giorni, mesi o a volte anni: tanto più tempo quanto più è anziano il vampiro.

Ogni volta che un vampiro entra in Torpore, il suo Tratto col valore più alto scende di un punto permanente, in caso i Trattati possiedano il medesimo valore, saranno diminuiti quelli Fisici.

MORTE ULTIMA

La Morte Ultima è la seconda morte raggiunta da un vampiro. Purtroppo per lui è anche l'ultima, come dice il termine stesso, insomma, quando un Pg cade in Torpore e subisce un ulteriore danno, aggravato o gli viene spiccata la testa dal corpo, il Pg viene distrutto definitivamente e viene ridotto in un mucchietto di cenere. Tutti gli oggetti indossati dal vampiro in quel mentre, restano per terra.

A questo punto non vi rimane che fare una cosa: armatevi di penna e foglio e create un nuovo personaggio ed una sua nuova storia.

LA VITAE

USARE E RECUPERARE PS

Ogni vampiro di 13° Generazione inizia di base con 10 PS.

Ogni vampiro ha un limite di PS spendibili ad azione dato dalla sua generazione. Questo limite si applica solo dove specificato: Guarigione di LS perduti ed eventuali altre azioni.

Tale sangue potrà essere usato dai cainita per i seguenti scopi:

- ♀ evocare le Discipline del sangue di propria conoscenza, attivandole mediante una spesa in PS di un valore minimo pari a quello riportato nella descrizione della Disciplina stessa. *Esempio: Dominic, Ventruè, attiva Dominazione 1 (Comando) ed ordina al suo avversario di lasciare la presa sull'arma impugnata e spende 1 PS;*
- ♀ curare i danni letali o da botta subiti. Ogni PS speso cura 1 LS;
- ♀ curare i danni aggravati subiti. Si possono spendere 5 PS per guarire SOLO UN danno aggravato; inoltre si possono spendere altri 5 PS e 1 PV per curare SOLO UN ulteriore danno aggravato;

I PS potranno essere riacquistati durante la sessione live, attenzione, quando si parla di riacquistare si intende che nessuno può ottenere più PS del suo massimale, se così facesse sarebbe totalmente inutile e non otterrebbe, comunque, più dei suoi massimi PS. Per recuperare i PS si può:

- ♀ estrarre sangue da una vena, un ghoul o un Pg vampirico in gioco sorbendo alla velocità massima di 3 PS a turno, prendendogli 1 cartellino PS per ogni PS bevuto e aggiungendolo alla propria scorta;
- ♀ dichiarare ad un narratore che il personaggio "va in caccia". In tale situazione si dovrà attendere Fg per

10 minuti (15 per i venture e i Cappadoci o 20 per i Nosferatu). Dopo tale periodo verranno reintegrati di un quantitativo di PS pari ai Tratti Si (2 in meno per i Ventrue, ma sempre almeno 1 PS). Per andare a caccia con tranquillità è necessario possedere almeno 1 grado nel BG Gregge. È sempre possibile andare a caccia anche senza BG Gregge, ma in questo caso i pericoli sono molti di più, poiché ci sono molti rischi, tra cui quelli di essere visti, di essere riconosciuti, di uccidere la preda o anche solamente di non riuscire a trovare prede. Per rendere questa situazione, chi va a caccia senza possedere BG Gregge, impiega il doppio del tempo per cacciare (20 minuti, 30 per i Ventrue o 40 per i Nosferatu) e recupera la metà di PS (arrotondati per eccesso);

- ♀ bere dalle ampolle di sangue che potranno essere presenti in gioco, staccando 1 cartellino PS per ogni bicchiere bevuto e aggiungendolo alla propria scorta. Chiaramente 1 PS è molto più di 1 bicchiere, ma visto che nessuno di noi è veramente un vampiro, se qualcuno dovesse recuperare molti PS, sarebbe per lui impensabile bere davvero 2 o 3 litri di bevanda, per cui, il bicchiere è un quantitativo simbolico.

Ogni volta che il Pg sfrutta il Potere di una Disciplina che contempla l'uso di punti sangue, ne strapperà tanti quanti decide di usare per evocare quel potere e, una volta strappati, li sbriciolerà e se li metterà in tasca o in un cestino.

NB: Dato che il sistema di gioco non è in tempo reale ma a turni e a combattimento di tipo "interpretativo", non è necessario che il Pg si affretti nel compiere questa manovra. I cartellini possono essere strappati con calma appena prima o poco dopo l'uso dell'abilità; la cosa importante è che essi vengano distrutti e buttati (per evitare un eventuale riciclaggio).

Tanto più il vampiro è a corto di risorse e più la sua sete si accentua, facendogli correre il rischio di entrare in Frenesia o di dissetarsi troppo quando avrà l'occasione di farlo. Il giocatore dovrebbe interpretare questo stato d'animo legato alla quantità di punti sangue che gli rimangono.

Punti sangue, più di 5: Il Pg è sempre se stesso.

Punti sangue, da 3 (o 4 per i Brujah) a 5: il Pg vampirico è nervoso e agitato.

Punti sangue di 2 (3 se è un Brujah): Il Pg vampirico è in Frenesia

Ottenere sangue da una vena

Può capitare che nell'Eliseo vi siano a disposizione degli esseri umani (semplici ospiti, amici umani dei vampiri o dello stesso Principe, schiavi, prostitute) da sfruttare per ottenere punti sangue. Sebbene, chi più chi meno, siano tutti consci del fatto che potrebbero essere usati come contenitori di cibo liquido, non sempre il prelievo è una esperienza piacevole.

In termini di gioco, ogni vena ha a sua disposizione 10 PS elargibili ai cainiti che lo prelevano mediante cartellini adesivi singoli.

NB: I punti sangue delle vene non sono mai in evidenza, a meno che un Pg non sfrutti qualche sua abilità correlata per intuire lo stato di salute della vena. Il PnG che fa la vena dovrebbe interpretare il suo stato di salute in questi termini:

♀ **7 o più PS:** nessun problema;

♀ **5 o 6 PS:** la vena respira e parla a fatica ed è molto debole;

♀ **3 o 4 PS:** la vena non si può alzare né può parlare ed è agonizzante, resterà in queste condizioni per 5 minuti, dopodiché morirà; un Pg con l'Abilità Sopravvivenza può impedire la morte della vena come spiegato dall'Abilità;

♀ **1 o 2 PS:** la vena è in coma e sta morendo, i Pg che possiedono l'Abilità Sopravvivenza, almeno al quarto grado, possono mantenerla in vita.

♀ **0 PS:** la vena è morta.

Chi dissangua una vena perde 1 punto di Umanità.

È ovvio che la morte di una vena non dovrebbe scuotere più di tanto un vampiro... ma in pratica far accadere

una cosa del genere dentro un Eliseo non dovrebbe mai essere cosa bella perché:

- a) La vena poteva essere il giocattolo preferito del Principe, o essere un informatore importante o un bravo artista
- b) Una volta ucciso un essere umano, bisogna sbarazzarsi del suo corpo...e togliere di mezzo da un Eliseo un corpo dissanguato (Una morte non certo naturale...) non è cosa facile per un Custode che voglia mantenere la Prima Tradizione.

Lo Sceriffo o il Custode dovrebbero vegliare sull'incolumità delle vene (se lo desiderano) ed eventualmente decidere chi può attingere a esse. In ogni caso, la morte di una vena dentro un Eliseo altererà il Principe.

Chiunque voglia, può ottenere sangue invece che da un essere umano da un animale, però, in questo caso otterrà 1 PS per ogni 2 PS presi alla vittima. Se chi va a caccia decide di andare a caccia di animali recupera solo metà dei PS che normalmente recupererebbe (arrotondati per eccesso).

COMMETTERE AMARANTUM

“Perché no... dopotutto se lo meritava...”

Commettere Amarantum su un cainita significa risucchiare la sua anima immortale al fine di ottenere maggior potere. Per commetterla, è necessario che la vittima sia a 0 punti sangue (e quindi in Torpore), dopodiché appoggiare la propria mano sulla fronte del soggetto per 1 minuto.

Chi commette Amarantum perde 1 punto di Umanità e acquisisce le famigerate “striature nere” nella propria aura (che lo identificano come un diablerista) per un totale di anni pari alla differenza di generazione tra i due vampiri (con un minimo di un anno). Il vantaggio nel commettere Amarantum si manifesta, se si diablerizza uno di generazione inferiore alla tua, con l'aumento generazionale di 1.

LEGAMI DI SANGUE

Quando un vampiro beve, per qualsiasi motivo, almeno 1 PS di un altro cainita, si crea un Legame di Sangue (o Vincolo), poiché nel suo corpo ora si trova anche vitae altrui. Esistono 3 gradi di Legame di Sangue, ma non è possibile acquisire più di 1 grado di Legame in una Notte dalla stessa persona. È però possibile ricevere più Legami da persone diverse, avendoli a gradi differenti.

Legame di Sangue a grado 1: Il cainita inizia ad avere sogni ricorrenti su colui che lo ha vincolato, ritenendo però questa cosa normale. *Effetti in Gioco: nessuno, se non una leggera simpatia.*

Legame di Sangue a grado 2: Il cainita inizia a nutrire una profonda stima e molto rispetto verso colui che lo ha vincolato, vedendolo come modello a cui ispirarsi e trovandosi spesso in accordo con le sue parole. *Effetti in Gioco: il cainita sarà molto propenso ad assecondare i desideri del vincolante, senza però giungere ad atti estremi od autolesionistici.*

Legame di Sangue a grado 3: Il cainita è follemente innamorato di colui che lo ha vincolato, gli darà sempre ragione, prenderà sempre le sue parti e darà anche la vita per lui, se necessario. Inoltre, qualsiasi altro legame a grado minore, viene automaticamente cancellato e risulta impossibile crearne altri. *Effetti in Gioco: il cainita non contraddirà mai il Padrone, ed ubbidirà a tutti i suoi ordini. Resistere ad un comando vocale del Padrone costa 1 PV; Non è possibile resistere ad una Dominazione del Padrone. Al raggiungimento del Legame di Sangue a grado 3, tutti gli altri Vincoli vengono spezzati, e non se ne potranno avere altri.*

DECADIMENTO DEL LEGAME DI SANGUE

Ogni 2 eventi, il Legame di Sangue scende di un grado, siccome la vitae del cainita si rinnova per la caccia e per il sostentamento notturno. Non è possibile accelerare o rallentare questo procedimento.

Per evitare sotterfugi, i legami scadono solo dopo 2 eventi a cui il Pg legato presenza, per cui se un Pg legato a 3 gradi manca per 2 sessioni, il suo legame di sangue non decederà per nulla.

Creazione di un ghoul

I ghoul sono i fedeli servitori dei vampiri, che lavorano di giorno portando avanti gli affari del padrone (o *Domitor*). In cambio ricevono da quest'ultimo la sua vitae, che permette loro di vivere più a lungo dei mortali, rimanendo giovani, e che consente di avere forza, resistenza e persino qualche potere (in piccola parte) simile a quella del Domitor. Per mantenere tali benefici devono nutrirsi periodicamente dal Domitor. Per chi volesse interpretare n ghoul è necessario sapere le regole per la creazione di un Pg ghoul, sono molto simili a quelle per cainiti, tranne che:

- ♀ Cominciano il gioco scegliendo una Disciplina tra Robustezza o Potenza e una Disciplina a sua scelta del Domitor, di entrambe conoscono solo il primo grado. Vengono sempre pagate in Px come Discipline non di Clan;
- ♀ non possono superare il 2° grado di Disciplina (può cambiare a discrezione del Narratore);
- ♀ possiedono 10 PS, ma non possono spenderne più di 5;
- ♀ fintanto che possiedono almeno 5 PS, a differenza degli altri umani, non soffrono particolari disagi;
- ♀ non reintegrano PS succhiandoli da altre creature;
- ♀ se perdono tutti i PS o i LS sono morti, come tutti gli umani;
- ♀ non possono stringere Legami di Sangue;
- ♀ iniziano con 3 punti da assegnare ai Background;
- ♀ hanno un Legame di Sangue a grado 3 con il proprio Domitor.

DT (AZIONI SETTIMANALI DOWN TIME)

UTILITÀ DEI DT

I DT possono essere azioni di qualsiasi genere, possono variare da azioni fisiche a ricerche ad interazioni con il mondo al di fuori dell'area di gioco, quello dei mortali, a tutto ciò che vi passa per la mente. I Punti BG sono la maggior influenza possibile col mondo esterno e, quindi, la più grande utilità nei confronti dei DT. Per poter eseguire determinate azioni è necessario possedere le relative influenze sul mondo esterno e, proprio a questo servono i punti BG.

È molto importante non sottovalutare l'importanza di un'azione DT: se Ig avete la possibilità di essere indirizzati o di interagire più facilmente e rapidamente con i vostri simili, Fg avete notevolmente più libertà d'azione non essendo limitati agli effetti-conseguenze rappresentabili con le nostre risorse umane ed economiche. Tanto per fare un esempio, con un'azione o una serie di azioni adeguate, si può sviluppare e guidare una rivolta popolare, cosa impossibile da rappresentare e, quindi, effettuare, durante la sessione di gioco.

L'esito delle azioni DT dipende dai Narratori: in base a come avrete scelto di eseguire l'azione, in base alla vostra scheda e alle vostre precauzioni (e tutte le vostre azioni Ig e Fg), i Narratori si riuniranno e sceglieranno se e quali DT hanno avuto esito positivo e, più precisamente, quale esito (a voi noto e a voi sconosciuto) avranno avuto.

QUANTE AZIONI

Si considera che ogni Pg abbia diritto di compiere 1 DT alla settimana. Come detto sopra questo DT può essere di qualsiasi genere (ovviamente limitato alle capacità identificate nella scheda). In compenso, come descritto

sopra, ogni grado posseduto nel BG Seguaci rappresenta un ghoul che lavora per voi e, quindi, vi fornisce di un'azione aggiuntiva ogni settimana. Il vero limite di queste azioni consiste nel soggetto che le mette in pratica: il vostro ghoul ha capacità notevolmente inferiori rispetto alle vostre e potrebbe non sapere dove o cosa cercare esattamente. Per questo, ogni DT concesso da un ghoul è di tipo semplice e, possibilmente, fisico (recapitare una lettera, comprare qualcosa, compiere opere di intimidazione, seguire qualcuno, cercare qualcosa e così via), ma per azioni in cui è richiesta la saggezza o la cultura del vostro Pg, il ghoul potrebbe non essere il più indicato a compiere il DT.

QUALIAZIONI

In base ai BG (soprattutto, ma non solo), i DT potranno essere più o meno articolati e complessi. Per questo fine andremo ora ad analizzare velocemente gli effetti dei singoli BG sui DT.

Contatti: questi sono utili, più che altro, per i DT mirati al recupero di informazioni specifiche. I ghoul non possono attuare questi DT.

Gregge: questi sono poco utili per le azioni DT, per lo meno se utilizzati nei metodi usuali.

Risorse: fondamentali per i DT di acquisto materiali e, molto spesso anche per tanti altri DT, i soldi apriranno molte porte. Qui di seguito vi forniamo le indicazioni su ciò che vi potete permettere in base alle vostre risorse fisse.

- ♀ **0 risorse:** vestiti semplici o logori, qualsiasi cosa si possa trovare in una discarica o addosso ad un passante che potreste aver derubato. Potete avere un cellulare ma non avete alcun abbonamento, pertanto potete solamente ricevere le telefonate e MAI effettuarne.
- ♀ **1 risorsa:** vestiti semplici, qualche pezzo pregevole esteticamente ma di poco valore monetario, potete permettervi un cellulare per effettuare qualche chiamata, ogni tanto potete permettervi delle piccole spese aggiuntive, quale l'acquisto di un pugnale, ma nulla che richieda un costo di mantenimento; viaggiate con mezzi pubblici. Godete di un piccolo appartamento in uno scantinato.
- ♀ **2 risorse:** vestiti di qualsiasi genere, evitando i pezzi d'alta moda o troppe firme. Avete un mezzo di trasporto non troppo costoso (un'auto familiare o una moto), potete usufruire di un appartamento di medie dimensioni con acqua corrente, elettricità e un telefono che non avete problemi ad utilizzare. A volte vi potete permettere delle spese interessanti, quale un'autentica spada affilata.
- ♀ **3 risorse:** potete tranquillamente vestire sempre abiti firmati. Avete uno o due mezzi di trasporto di buon valore, potete usufruire di una casa di vostra proprietà e potrete possedere un computer portatile. Alle volte vi potete permettere delle discrete spese, magari per l'acquisto di uno spadone affilato.
- ♀ **4 risorse:** potete avere alcuni guardaroba di vestiti firmati, possedete un appartamento molto ampio o un villino dotato di ogni comfort, se desiderate. Avete certamente alcune auto molto costose (mercedes, forse anche un'Aston Martin). Alle volte potete permettervi spese interessanti, magari per l'acquisto di un fucile piuttosto buono.
- ♀ **5 risorse:** vestite ciò che vi pare e ne avete anche molto, possedete una bella villa con una piccola piscina, se desiderate. Non avete un jet privato ma probabilmente avete almeno un'auto sportiva, forse una Ferrari. Alle volte potete permettervi spese piuttosto ingenti, magari per l'acquisto di un mitragliatore (con i giusti contatti).
- ♀ **6 risorse:** gli abiti di alta moda sono per voi un classico e le vostre mutande meno costose varranno almeno quanto lo stipendio di un mese di un operaio, possedete una villa splendida, forse un castello e molto probabilmente un'isoletta nel Pacifico. Non si esclude il possesso di un jet privato o di un piccolo elicottero. Alle volte potete permettervi spese ingenti, magari per l'acquisto di un arsenale militare (con i giusti contatti).
- ♀ **7 risorse:** pensate a qualcosa, se avete i canali giusti è vostro.

Fama: la maggiore utilità può essere per l'intenzione di prevalere su di un avversario, scegliendo come campo la società umana; può essere utilizzata, come le risorse per aprire numerose porte, ma altre rimarranno perennemente sigillate a questo BG.

Influenze: questi sono i BG più utili per le azioni DT; permettono di fare quasi tutto, se posseduti ad un livello sufficiente. Le Influenze hanno un carattere più generale, ma sono esattamente tutto ciò che è indispensabile per alterare situazioni o causare effetti di qualsiasi genere. Proprio per questo, sono suddivisi in campi e più il campo è ristretto, maggiore sarà l'influenza ottenuta con pochi gradi. *Esempio: Tre gradi in Influenze (chiesa), potrebbero permettere di costruire una nuova chiesa, allontanare momentaneamente l'inquisizione da un paese interessato, forse anche di far eleggere un proprio ghoul come abate di una grossa abbazia. Tre gradi in Influenze (abbazia di Nonantola), invece, avranno tutto un altro peso: potrebbe portare a creare un culto satanico all'interno dell'abbazia di modo da diffonderlo, lentamente in tutta la Chiesa, potrebbe creare un'eresia che otterrebbe migliaia di seguaci, potrebbe addirittura sfruttare il luogo per nascondere un enorme numero di cadaveri senza che nessuno ne sappia mai nulla, oppure, potrebbe sfruttare interamente i testi contenuti nella biblioteca dell'abbazia e ottenere un quantitativo di informazioni e potere gargantuesco... potrebbe!*

Mentore: i DT legati a questo BG sono più che altro formativi o informativi, un Mentore particolarmente potente potrebbe raccontarvi la sua lunga storia o consegnarvi su un piatto d'argento la soluzione al vostro grande problema, oppure potrebbe permettervi l'accesso a Discipline non di Clan o a Vie Magiche rare.

Seguaci: come già detto sopra, questo più che altro, permette di compiere diverse azioni, per quanto è vero che potrebbe anche avere altre funzioni. Ad esempio un Ghoul solo difficilmente potrà intimidire più di un negoziante, mentre una decina di Ghoul, grazie ai loro poteri e le vostre informazioni, potrebbero anche annichilire un'intera cosca criminale.

Somma di diversi BG: comunque sia, i più grossi utilizzi dei BG per i DT non sono concessi da pochi BG molto elevati, piuttosto da un insieme ben coordinato di BG. Per esempio, un alto grado in Influenze potrebbe risultare quasi inutile senza gli adeguati gradi di Risorse o Seguaci; tutto dipende dagli specifici DT.

COME FARE UN DT

Per effettuare un DT è necessario inviare una mail ai Narratori, descrivendo le azioni DT (col maggior dettaglio possibile) che si è intenzionati ad effettuare nella settimana appena trascorsa o nella settimana seguente. È sconsigliato inviare tutte le azioni DT in un blocco unico a fine periodo e, a seconda della decisione dello Staff Narratori potrebbero non essere considerate valide delle azioni DT fuori tempo o retroattive.

CARTELLINI DI GIOCO

BUSTE Pg

All'inizio di ogni evento, verranno distribuite le buste personali (con sopra scritto il nome del Pg) ai giocatori. All'interno di ogni busta saranno presenti numerosi cartellini. Il giocatore dovrà pagare il costo dell'evento (che sarà comunicato di volta in volta), ritirare la busta, svuotarla, controllare che ci sia tutto il dovuto (in caso di errori li si possono far notare ai Narratori che si occuperanno di rimediare alla svista o di dare motivazioni), recuperare il contenuto della busta e lasciare al Narratore la busta vuota. Al termine dell'evento è importante presentarsi nuovamente da un Narratore e informarlo di eventuali danni Aggravati subiti e non rigenerati nella serata, Trattati perduti (a causa di Torpore) o Amarantum commesse.

Se, malauguratamente il cartellino anima venisse perso, sarà ristampato e plastificato nuovamente, in seguito al pagamento di una mora di 1€: tutti i Pg, per giocare, DEVONO possedere il cartellino anima.

PUNTI SPENDIBILI (PS E PV)

Ogni Pg possiede dei cartellini rossi e dei cartellini azzurri che rappresentano, rispettivamente i PS e i PV. Ogni qualvolta vengono spesi PS o PV, un eguale numero di cartellini appropriati deve essere preso e sbriciolato, considerato consumato. Ogni qualvolta un PS viene recuperato o acquisito o bevuto, il tagliando deve essere tolto (integro) e messo nella propria scorta. Non si può mai superare il numero di PS massimo per Generazione. Parte dei PV, invece, vengono recuperati come descritto nel regolamento, all'inizio di ogni sessione.

RISORSE

In busta, di volta in volta, potrà essere presente un determinato numero di risorse; ogni risorsa equivale all'incirca a 500 € ed è trafugabile, spendibile o quant'altro: le risorse sono oggetti veri e proprie e, perciò, possono essere passati da un Pg ad un altro senza alcuna difficoltà.

Le risorse sono rappresentate da cartellini gialli, dietro i quali è scritta una data (3 mesi dopo il raduno in cui sono state consegnate ai giocatori). Quello è il limite massimo in cui si possono utilizzare le risorse, dopodiché si considererà che il possessore le ha utilizzate per il suo sostentamento.

BIGLIETTI INFORMATIVI

Questi sono cartellini interamente Fg: non possono essere visti, spesi, rubati o consumati. Essi sono la scheda Pg, eventuali fogli di identificazione (vengono consegnati ai possessori delle Discipline o Discipline Incrociate in grado di decifrare l'anima) e il cartellino anima. Il primo è un foglio piegato in due parti che riassume la scheda del Pg e, sul retro, le statistiche utili per il combattimento (così da non dovere, ogni volta, fare mille calcoli); i secondi possono avere numerose e differenti forme e grandezze, su di essi è scritto un codice che permetterà di decifrare il cartellino anima; il terzo, rappresenta l'anima osservata attraverso il secondo Potere della Disciplina Auspex (lettura dell'anima): ogni qual volta un individuo sia soggetto a questo Potere, dovrà consegnare il cartellino anima all'usufruttore del Potere che potrà decifrarlo. Se l'usufruttore del Potere non attiva anche le Discipline Incrociate non può decifrare i codici sul retro del cartellino anima.

Cartellini oggetto

Tramite azioni DT, un Pg può acquistare degli armamenti, armi, armature e scudi. Ogni arma approvata dai narratori avrà legato un cartellino oggetto fucsia, in aggiunta, ogni armatura avrà legati anche altri cartellini verdi: i cartellini resistenza che dovranno essere strappati e sbriciolati uno per ogni danno bloccato dalla protezione.

Armi

Armi a distanza

ARMA	CARICATORE	DANNO	CADENZA	TRATTI F
Pistola leggera (es. <i>Browning</i>)	20 proiettili	2 botta	1	/
Pistola pesante (es. <i>Beretta</i>)	20 proiettili	2 letali	1	2
Fucile (es. <i>Mauser</i>)	20 proiettili	4 letali	1	8
Mitragliatore (es. <i>Kalashnikov</i>)	30 proiettili	2 botta	Da 2 a 8	5

Ogni arma a distanza ha una cadenza che rappresenta il numero di proiettili che vengono sparati ad ogni singola azione di attacco. Bisogna notare che le Discipline che concedono azioni aggiuntive permettono di compiere più azioni di attacco a distanza solo per le armi semiautomatiche o non automatiche. Una volta esaurito un caricatore (o anche prima, se vuole), l'usufruttore dell'arma deve ricaricare, questa vale come un'azione fisica. Per tutte le armi, salvo le più leggere, è richiesto un quantitativo minimo di Trattati F affinché l'usufruttore possa utilizzarle.

Le armi automatiche, come i mitragliatori, non possono incrementare la loro frequenza di tiro: a prescindere dalle Discipline utilizzate, il numero di colpi dell'arma automatica prevede che il Pg passi ogni singola azione di tutto il suo turno a sparare. Ciononostante, le armi automatiche permettono di sparare più raffiche, pertanto, l'attaccante può decidere quanti colpi sparare; i colpi delle armi automatiche dichiareranno un numero minimo di colpi ed uno massimo, nel qual caso, il giocatore deve decidere quante raffiche sparare fino al numero massimo di colpi; ogni raffica spara il numero minimo di colpi.

Esempio: un mitragliatore spara da 2 a 8 colpi a turno. Il suo possessore può decidere di sparare quante raffiche desidera da 2 colpi, fino ad un massimale di 8 colpi (quindi al massimo 4 raffiche da 2 colpi).

Armi da Mischia

ARMA	TRATTI F MINIMI	DANNO
Arma da taglio piccola (es. <i>pugnale</i>)	2	1 letale
Arma da taglio media (es. <i>spada</i>)	5	2 letali
Arma da taglio grande (es. <i>spadone</i>)	8	3 letali
Arma da botta piccola (es. <i>martello</i>)	2	2 botta
Arma da botta media (es. <i>mazza da baseball</i>)	5	4 botta
Arma da botta pesante (es. <i>mazza da 5 Kg</i>)	8	6 botta

Per utilizzare le armi da mischia è necessario possedere un valore minimo di Trattati F, a seconda dell'arma impugnata.

Protezioni

Armature

Determinate armature richiedono come prerequisito il possesso di un quantitativo minimo di Tratti F per poter essere indossate, queste sono elencate nella descrizione delle singole armature.

I danni bloccabili sono sempre e solo i danni da botta, letali, aggravati, diretti o no, inferti da un'arma o, comunque, da un attacco fisico: è chiaro che un'arma fluida (come l'acquasanta o l'acido) non è parabile in alcun modo da un'armatura. Per cui, danni causati da Poteri, Discipline e armi fisiche fluide non sono MAI riducibili dalle armature, mentre i Poteri e le Discipline che incrementano il danno inferto da un attacco fisico del cainita, sono riducibili dall'armatura come qualsiasi altro attacco fisico subito.

In termini di gioco (non essendoci la locazione dei colpi), le armature si considerano valide e ben visibili anche se presenti su una sola parte del corpo (almeno il torso). In ogni caso è necessario mettere ben in mostra le armature, quando indossate. Determinate armature possono essere difficili da reperire, proibite dal Principe in particolari situazioni. In ogni caso, il Principe ha l'ultima parola sull'uso di tali armature.

Scudi

Determinati scudi richiedono come prerequisito il possesso di un quantitativo minimo di Tratti F per poterli imbracciare, questi sono elencati nella descrizione dei singoli scudi.

Queste protezioni possono essere utilizzate solo quando non si usano armi bianche grandi o armi a distanza.

Appendice I: Simbologia

Simbologia Giocatori

Per velocizzare la comprensione di certe situazioni create da particolare Poteri delle potenti Discipline dei vampiri, e non potendo realmente adattare il proprio aspetto in modo da riprodurre in modo veritiero le incredibili trasformazioni che il sangue vampiro permette di adottare, durante gli eventi si adottano delle simbologie che permettono a chi osserva la situazione di capire più o meno ciò che sta accadendo. Qui riporteremo le diverse simbologie e i significati relativi.

Mani ad artiglio all'altezza delle proprie orecchie: identifica ogni genere di grosso cambiamento nell'aspetto del cainita, forme ferine o mostruose, molto pericolose in battaglia, per la precisione:

- ♀ Disciplina Animalismo, Potere IV (Tratti animali)
- ♀ Disciplina Proteiforme, Potere IV (Forma animale)
- ♀ Disciplina Serpentis, Potere IV (Forma del cobra)

Mano in alto, schiacciare le dita: indica che chiunque sia in zona entro 6 passi, deve interrompere ciò che sta facendo per voltarsi a guardare ed osservare colui che sta utilizzando questo Potere, cioè:

- ♀ Disciplina Ascendente, Potere I (Simpatia)

Braccia aperte, palmi verso gli spettatori: indica che chiunque sia in zona entro 6 passi, nutre una totale devozione e un'innata soggezione nei confronti di chi sta utilizzando questo Potere, cioè:

- ♀ Disciplina Ascendente, Potere V (Maestosità)

Dito indicante un orecchio o un occhio: indica che la persona si è avvicinata per udire (dito indicante l'orecchio) o vedere (dito indicante l'occhio) meglio, ma il corpo del Personaggio in realtà è leggermente (di solito dai 3 ai 15 passi) spostato, difficilmente, quindi, si può notare la sua attenzione al punto distante, il Personaggio potrebbe essere addirittura dietro un muro:

- ♀ Disciplina Auspex, Potere I (Sensi acuti)

Braccia incrociate sul petto e mano sinistra indicante un numero (pugno chiuso e un certo numero di dita estese): indica che la persona è invisibile e nessuno che non possieda il grado adatto di Auspex può notarlo, addirittura quando ci si muove si tenderà a schivarlo soprappensiero (è in realtà il cervello che non immagazzina la sua immagine, ma l'occhio sì):

- ♀ Disciplina Oscurazione, Potere I (Ombra). Il cainita deve rimanere fermo o viene visto e non può attivare quel potere mentre è osservato
- ♀ Disciplina Oscurazione, Potere II (Ombra errante). Il cainita può anche muoversi e non può attivare quel potere mentre è osservato
- ♀ Disciplina Oscurazione, Potere III (Maschera dei mille volti). Funziona come il Potere precedente, ma è più difficile da vedere
- ♀ Disciplina Oscurazione, Potere IV (Svanire dall'occhio della mente). Il cainita non solo può muoversi ma può anche svanire da davanti gli occhi di chiunque
- ♀ Disciplina Oscurazione, Potere V (Ammantare le moltitudini). Due individui possono toccare il cainita oscurato, a questo punto tutti e tre possono muoversi ed essere considerati invisibili (al quinto grado tutti e tre)

Fascia grigia al braccio: indica che il viso del cainita ha lineamenti differenti da quelli osservabili normalmente, l'adeguato grado di Auspex permette di vedere il vero viso:

♀ Disciplina Oscurazione, Potere III (Maschera dei mille volti)

Braccia aperte, palmi verso il basso: identifica ogni genere di grosso cambiamento nell'aspetto del cainita, forma nemmeno umanoide, bensì fluida e molto difficile da intaccare fisicamente:

♀ Disciplina Proteiforme, Potere V (Forma di nebbia)

Mani con dita tese ed unite: identifica che le mani sono fuse in grotteschi e tremendi artigli:

♀ Disciplina Proteiforme, Potere II (Artigli della bestia)

Braccia incrociate sul petto e entrambe le mani indicanti il numero due (indici e medi estesi): indica che la persona è invisibile e nessuno che non possieda il grado adatto di Auspex (considerare il Potere da scoprire come il terzo grado della Disciplina Oscurazione) o Occhi della bestia può notarlo, addirittura quando ci si muove si tenderà a schivarlo soprappensiero:

♀ Disciplina Visceratika, Potere II (Pelle del camaleonte)

Braccia incrociate sul petto e entrambe le mani indicanti il numero tre (pollice, indice e medio estesi): indica che la persona è invisibile e nessuno che non possieda il grado adatto di Auspex (considerare il Potere da scoprire come il terzo Potere della Disciplina Oscurazione, ombra errante, ma questa volta è un Confronto M), addirittura quando ci si muove si tenderà a schivarlo soprappensiero:

♀ Disciplina Incrociata Sudario dell'assenza

Simbologia Narratori

In molte situazioni può servire che i Narratore prendano in mano la situazione e per fare ciò sono utili alcuni metodi che permettono di rallentare meno il gioco. Non è detto che i Narratore siano gli unici a poter utilizzare questa simbologia, ma è sempre necessaria la loro approvazione.

Braccio alzato ed indice teso: semplicemente vuole dire "Non sono qui", o meglio il Giocatore o il Narratore (la persona) lo è, ma il Personaggio (la creatura inventata) non lo è.

Appendice II: Glossario

LINGUAGGIO ATTUALE

Abbraccio	Atto di trasformare un mortale in vampiro, svuotandolo del suo sangue e facendogli bere della vitae.
Amarantum	Atto cannibalesco di bere tutto il sangue di un vampiro e di divorarne l'anima.
Anatema	Un cainita sotto l'effetto di una Caccia di Sangue o privo dei suoi diritti.
Ancilla	Vampiro che non è più un neonato ma non è ancora un Anziano.
Anziano	Vampiro con più di 300 anni. Questi individui si considerano come i più potenti tra i vampiri.
Bacio	Si tratta del mordere e succhiare sangue. solitamente questo è detto del morso vampiresco nei confronti di un umano ma può capitare che sia utilizzato anche tra vampiro e vampiro.
Bestia	La parte più violenta e sanguinaria dell'animo del vampiro, che si agita sotto la coltre.
Bestiame	Termine dispregiativo per designare i mortali.
Cainita	Nome che si danno i vampiri del Sabbat.
Cacciatore di Streghe	Umano che cerca i vampiri per distruggerli.
Calice	Sorgente potenziale di Sangue, generalmente un Umano.
Clan	Gruppo di vampiri che hanno in comune certe caratteristiche fisiche, mistiche e sociali.
Consanguineus	Dello stesso lignaggio.
Coterie	Gruppo di vampiri che si protegge e si sostiene vicendevolmente.
Dominio	Territorio rivendicato da un vampiro, sovente il Principe. Solitamente si tratta di una città.
Elysium	Nome dato ad un luogo nel quale tutta la violenza e l'uso delle Discipline sono proibiti.
Fratellanza	Gruppo di vampiri riuniti attorno ad un capo, di solito il padre.
Generazione	Numero di discendenza a partire dal mitico Caino. I figli di Caino erano di II Generazione e così via.
Ghoul	Servitori estremamente leali, creati permettendo ad un mortale di bere vitae pur restando in vita.
Golconda	Stato mistico di equilibrio tra l'umanità e la Bestia.
Inconnu	Setta di vampiri, per la maggior parte Matusalemme, che si sono ritirati dalla società umana e vampirica. Per i più sono una leggenda.
Infante	Termine indicante un vampiro, non ancora presentato al Principe.
Legame di Sangue	Il Legame più potente che possa esistere tra due vampiri. Esso esercita un potere mistico su colui che è così legato.
Lextalionis	Codice creato da Caino. Allusione alla legge biblica.
Lignaggio	Albero genealogico di un vampiro risalente fino al fondatore del proprio Clan..
Lupino	Lupi mannari, tradizionalmente nemici giurati dei vampiri.
Maestro	Colui che domina un altro vampiro (schiavo) mediante un legame di sangue, avendogli fatto bere 3 Punti Sangue.
Neonato	Giovane vampiro creato recentemente.
Praxis	Diritto del Principe a regnare; leggi, regole e costumi in vigore in una città.
Principe	Vampiro regnante su una città ed capace di sostenere la sua rivendicazione.

Progenie	Termine che designa l'insieme dei cainiti creati dallo stesso padre.
Rifugio	Luogo in cui un vampiro passa le sue giornate per dormire.
Vile	Vampiro senza clan, dispregiativo. Essere Vile non è ben visto dai vampiri.
Sire	Padre creatore di un vampiro (vale sia al maschile che al femminile).
Umanità	Parte umana che sussiste in un vampiro e combatte l'istinto della Bestia.
Vitae	Sangue.
Voivoda	Il capo del Clan Tzimisce. Alcuni ipotizzano che non esista un solo Voivoda.

TERMINI DI GIOCO

Termini

Antidiluviano	Cainiti di 3° Generazione, sono i 13 da cui discendono gli attuali Clan vampirici.
Background	È il passato, la storia del vampiro in questione, quello che determina il suo modo di agire e di essere.
Confronto	Confrontare i Tratti di due avversari, il minore perde il Confronto.
Disciplina	Sono i doni del sangue che i vampiri possiedono in base al loro clan (Discipline di Clan) o tramite l'insegnamento d'un altro vampiro (Discipline non di Clan).
Frenesia	Lo stato di ira incontrollata in cui cadono i vampiri, quando la Bestia prende il sopravvento.
Matusalemme	Cainiti di 4° o 5° Generazione.
Morte ultima	La morte definitiva dei cainiti.
Narratore / Narratore	Coloro che gestiscono il gioco, lo arbitrano e creano le quest per i Pg.
Oltretomba	Qui ci sono i morti. Non esattamente i fantasmi, proprio i morti morti! Se ci sei anche tu è un bel problema! Ma tranquillo: di solito non ci si finisce! A meno che non ti abbiano ammazzato... al ché non ti resta che una cosa da fare: fai un altro Pg e su con la vita! O non vita, se preferisci.
Paralisi	Lo stato di paralisi in cui il vampiro si trova quando un paletto o qualcosa di simile gli si conficca nel cuore e lì rimane.
Poteri	Sono i diversi gradi delle Discipline o delle Vie magiche. Se un esempio di Disciplina può essere Auspex, un Potere è Sensi acuti: Primo Potere della Disciplina Auspex.
Quest	Sono le situazioni che i Pg si trovano a dover affrontare durante la sessione di gioco.
Terrore rosso	È lo stato d'animo di terrore cieco in cui cadono i vampiri quando si avvicinano troppo a del fuoco e della luce solare.
Torpore	È la condizione di coma in cui cade un cainita che subisce troppi danni.
Sentiero	È il modo di vivere adottato dal vampiro, quasi tutti seguono la via Umanità (la medesima degli esseri umani), pochi altri, per lo più Sabbat e Indipendenti, seguono Sentieri che creano una differente scala di valori.
Status	L'importanza di cui un vampiro gode nella Camarilla.
Sudario	È il velo che separa il mondo dei vivi dall'oltretomba: è il limbo dove camminano i fantasmi che ancora riescono ad interagire (seppur in minima parte con i viventi) e dove alcuni poteri Nacromantici permettono di camminare. Chi si trova in questa zona è completamente invisibile dal mondo dei vivi e lui stesso può solo osservare ciò che capita nel mondo dei vivi (gli apparirà come guardare sotto il pelo dell'acqua), ma non interagire in alcun modo (e di solito nemmeno ascoltare).
Torpore	Lo stato di incoscienza di un vampiro che raggiunge quando finisce la sua riserva di PS o quando raggiunge età molto elevate.
Via magica	Sono le sottoDiscipline delle Discipline che si occupano di magia: Mortis, Taumaturgia, Taumaturgia Oscura, Stregoneria Assamita e Stregoneria Koldunic.

Abbreviazioni

Background (BG)	_____	Punti che identificano la vita del Pg all'esterno degli incontri di gioco.
Downtime (DT)	_____	Azioni di gioco effettuabili una ogni settimana di non gioco, attraverso cui si può interagire con gli alleati e sfruttare i propri punti BG.
Fuori Gioco (FG)	_____	Indica azioni o discorsi non utilizzabili all'interno del gioco: relative ad esempio ai giocatori, e non hai personaggi.
Gioco di ruolo dal vivo (GRV)	_____	È il live di vampiri di Dark Ages, secoli bui (in questo caso).
In Gioco (IG)	_____	Indica qualsiasi azione o discorso compiuto dai personaggi, quindi relativo al gioco di ruolo.
Livelli di salute (LS)	_____	Totale delle ferite accusabili da un vampiro prima del suo torpore.
Personaggio Giocante (Pg)	_____	Il personaggio fittizio interpretato dal giocatore.
Punti Liberi (PI)	_____	Punti utilizzati per personalizzare, in fase di creazione, il personaggio
Personaggio non Giocante (PnG)	_____	Un personaggio fittizio interpretato dai Narratore.
Punti Sangue (PS)	_____	Il quantitativo di sangue che il cainita è capace di utilizzare per attivare le sue Discipline o resistere alle Discipline avversarie.
Punti Forza di Volontà (PV)	_____	Il quantitativo di forza mentale che il cainita è capace di utilizzare per contrastare effetti di furia e terrore o attacchi di condizionamento mentale.
Punti Esperienza (Px)	_____	Punti premio assegnati ai Pg che partecipano ai live e che permettono la crescita di forza della scheda del Pg.
Tratti Fisici (Tratti F)	_____	Indicano la prestantza fisica e l'agilità del personaggio.
Tratti Mentali (Tratti M)	_____	Indicano l'intelligenza ed il carisma del personaggio.

CONTATTI NARRATORI

Narratore	Telefono	Indirizzo mail	Contatto MSN
Federico Oliveri	3897819378	devank3@msn.com	devank3@msn.com
Stefano Loschi	3489334572	loscstef@tiscali.it	evil_losko@hotmail.it
Emmanuele Pignatti	3487739032	utharaptor@libero.it	utharaptor@libero.it
Gian Maria Farnelli	3388997033	jimy_affe@hotmail.com	jimy_affe@hotmail.com