

Il processo di creazione del personaggio di **Lunae Murmura** si basa su alcune regole fondamentali che i giocatori dovranno seguire mentre scelgono chi interpretare nel Mondo di Tenebra. Trattandosi di un gioco di ruolo dal vivo ogni differenza costumistica e di altro tipo tra il vampiro giocato e la persona che lo interpreta deve essere rappresentata tramite l'utilizzo di costumi, trucco e accessori appropriati (ad esempio una maschera o trucco apposito per i personaggi del Clan Nosferatu oppure giacca e cravatta per il classico industriale Ventrue, magari compreso di bastone da passeggio che completa lo stile). La regola generale è la cosiddetta "quello che vedi è quello che hai." Le regole della decenza e del rispetto verso gli altri vanno sempre e comunque osservate e i Narratori potranno appellarsi ad esse per consigliare i giocatori nella creazione del proprio personaggio che deve comunque passare il vaglio di approvazione dei suddetti.

A differenza di una sessione di gioco da tavolo, agli eventi di **Lunae Murmura** ogni giocatore sarà nei panni del proprio personaggio per tutta la durata dell'evento. I Narratori consigliano vivamente ai giocatori di considerare accuratamente le Caratteristiche del vampiro giocato affinché siano a proprio agio nell'interpretarlo. Per esempio se un giocatore fosse a disagio a doversi comportare come un estroverso manipolatore sociale è sconsigliato investire pesantemente negli Attributi Sociali e nelle Abilità come Eloquio e Galateo.

- Salvo diversa disposizione, tutti i vampiri iniziano la Cronaca come vampiri neonati abbracciati dopo l'anno 2000 e provvisti solo di conoscenze basilari sulla società dei Fratelli.
- Il sistema di creazione del personaggio serve per rappresentare sulla scheda le capacità del vampiro. L'interpretazione dovrebbe sempre prevalere sulle statistiche, che dovrebbero avere una funzione principalmente descrittiva.
- Un punteggio nelle Caratteristiche equivalente a 1 è scarso, mentre un punteggio di 5 è eccellente. Quindi un personaggio con un valore di 1 viene considerato o non molto abile in quella Caratteristica o un principiante. Un vampiro non necessariamente è incapace perché ha solo 1 a Persuasione.
- È responsabilità dei singoli giocatori interpretare un personaggio che non sia dannoso al gioco comune. Siccome i vampiri possono essere creature solitarie, ciascun personaggio necessita di un motivo per cui ha scelto di partecipare alla società dei Fratelli e quindi agli eventi della Cronaca.

Processo di Creazione del Personaggio

- **Prima Fase: Delineare il Personaggio**
Scegli l'Obiettivo, il Clan, la Natura e il Carattere.
- **Seconda Fase: Scelta degli Attributi**
Metti in ordine di priorità le tre categorie: Fisici, Sociali, Mentali (7/5/3).
Il tuo personaggio parte da 1 in ogni Attributo.
Classifica le Caratteristiche Fisiche: Forza, Destrezza, Costituzione.
Classifica le Caratteristiche Sociali: Carisma, Persuasione, Apparenza.
Classifica le Caratteristiche Mentali: Percezione, Intelligenza, Prontezza.

- **Terza Fase: Scelta delle Abilità**

Metti in ordine di priorità le tre categorie Attitudini, Capacità, Conoscenze (8/6/4).

Scegli le Attitudini, le Capacità, le Conoscenze.

Nessuna Abilità può superare 3 in questa fase.

- **Quarta Fase: Scelta dei Vantaggi**

Scegli le Discipline (3).

Scegli i Background (5, nessun background può superare 3 in questa fase).

Classifica le Virtù: Coscienza, Self-Control, Coraggio (7).

Il tuo personaggio parte da 1 in ogni Virtù.

- **Quinta Fase: Ritocchi Finali**

Registra l'Umanità (che equivale alla somma di Coscienza e Self-Control) e la Volontà (che equivale al Coraggio).

Completa quindi il personaggio spendendo 15 punti liberi seguendo la tabella e acquista Pregi (pagandoli con i Punti Liberi) o Difetti (guadagnando fino a 7 Punti Liberi).

Punti Liberi

Caratteristica	Costo
Attributi	5 per incremento
Abilità	2 per incremento
Discipline	7 per incremento
Background (fino al terzo livello)	1 per incremento
Background (quarto livello)	4 per incremento
Background (quinto livello)	7 per incremento
Virtù	2 per incremento
Umanità	2 per incremento
Volontà	1 per incremento

Obiettivi

In **Lunae Murmura** gli Obiettivi dei personaggi sono estremamente importanti, perciò ogni personaggio necessita di una motivazione che lo spinge a fare parte della società dei Fratelli. L'Obiettivo può essere il motivo per cui il vampiro si è mosso sul territorio oppure qualcosa che ha scoperto in queste notti e che non gli dà pace. Potrebbe anche trattarsi del desiderio di regolare i conti con qualcuno, magari appartenente alla sua vita mortale. Il personaggio dovrà ritirarsi al raggiungimento del suo Obiettivo, allontanandosi dagli eventi della Cronaca o abbandonando la città in base alle preferenze del giocatore e alla coerenza della

narrazione. Successivamente, il prossimo personaggio creato dallo stesso giocatore potrà iniziare il gioco con vantaggi che dovranno essere concordati insieme ai Narratori.

Il ritiro del personaggio al raggiungimento del suo Obiettivo è una misura per mantenere viva l'attenzione sul gioco da parte dei giocatori e permettere a tutti di sperimentare nuovi stili di gioco.

- **Ambizione**- Le vostre azioni sono spinte dall'ambizione, che si tratti di ottenere status all'interno del Clan o nella Camarilla, mettere le mani su un oggetto ambito o semplicemente raggiungere potere personale che al momento vi sfugge. Potreste voler commettere Diablerie ai danni di un potente Anziano o stringere una morsa sulla città tramite il controllo delle sue infrastrutture mortali.
- **Creazione**- Siete in grado di vedere uno scopo al di là della vostra persona, che esso sia costruire qualcosa di concreto o realizzare un ideale intangibile. Potrebbe trattarsi di dare vita ad una società segreta, portare grandi cambiamenti nella società dei Fratelli, sviluppare un potente rituale mistico o creare un luogo dove offrire rifugio agli ultimi.
- **Formazione**- Sentite dentro di voi il desiderio di addestrare o educare una persona o un gruppo che volete condurre a una crescita. Non importa quali siano le vostre intenzioni, o che qualcuno possa considerarle corrotte, dovete a tutti i costi portare quella persona sulla strada che avete scelto per lei.
- **Giustizia**- Ritenete sia stato commesso un torto che siete determinati a sistemare. Che la vittima siate voi stessi o qualcuno a voi caro, non vi darete pace finché non avrete compiuto la vostra giustizia.
- **Redenzione**- Siete guidati dalla convinzione che è vostro compito fare in modo che qualcuno riesca a redimersi dai suoi peccati. Il peccatore potreste essere voi o qualcuno che ha bisogno del vostro aiuto per fare ammenda.
- **Ricerca**- Siete alla ricerca di qualcosa che potrebbe svoltare la vostra vita o quella di molti. Avete fatto di questa ricerca la vostra *raison d'être* e non avete intenzione di lasciarvi sfuggire l'occasione per recuperare ogni indizio che possa condurvi alla vostra scoperta.
- **Salvataggio**- Ritenete che qualcuno o qualcosa abbia bisogno del vostro aiuto. Potrebbe trattarsi di portare fisicamente in salvo una determinata persona, migliorare la sua condizione sociale, o altro.

Clan

- **Brujah**- La *Feccia* è composta da ribelli e rivoltosi che combattono con passione per le loro cause. Sognano una società perfetta, secondo la loro visione.
- **Gangrel**- I nomadi *Forestieri* sono bestiali e selvaggi. Questi solitari giramondo sono la fonte dei racconti che paragonano i vampiri a misteriose belve
- **Malkavian**- Disturbanti e psicotici, i *Lunatici* possiedono un incredibile intuito.
- **Nosferatu**- Sfigurati e furtivi, i mostruosi *Topi di Fogna* difficilmente riescono a interagire con la società dei mortali, ma raccolgono segreti nell'oscurità che li nasconde.
- **Toreador**- Amanti dell'arte e dell'estetica i *Degenerati* sono intrappolati nella stasi dell'immortalità. Sono passionali e decadenti, si circondano di eccessi per allontanare il loro opprimente malessere
- **Tremere**- Un Clan di maghi del sangue, gli *Stregoni* suscitano negli altri vampiri sia sospetti che paure.

- **Ventruie-** La riluttante aristocrazia dei Fratelli, i *Sangue Blu* cercano di espiare la loro dannazione rinforzando le Tradizioni e la Masquerade
- **Vili-** Non appartenenti a nessun Clan, i *Vili* sono, quando non cacciati, a malapena accettati nelle città. Senza caratteristiche comuni, e spesso si ritrovano emarginati da vampiri di distinto pedigree.

Archetipi (Natura e Carattere)

- **Altruista-** Tutti hanno bisogno di nutrirsi.
- **Architetto-** Costruisci un futuro migliore.
- **Autocrate-** Hai bisogno del potere.
- **Bambino-** Ci sarà qualcuno a prendersi cura di te?
- **Buffone-** Il riso attenua il dolore.
- **Bullo-** La forza è tutto quello che conta.
- **Burbero-** Ogni cosa ha i suoi difetti.
- **Camaleonte-** Riesci a mimetizzarti in qualsiasi situazione.
- **Capitalista-** perché darlo via gratuitamente quando tu puoi venderlo?
- **Competitore-** devi essere il migliore.
- **Conformista-** Segui e assisti.
- **Deviato-** Esisti solo per il tuo piacere.
- **Dilettante-** c'è sempre qualche novità da provare.
- **Enigmatico-** proprio quando gli altri pensano di averti inquadrato, tu cambi le carte in tavola.
- **Entusiasta-** È la passione che ti dà la vita.
- **Fanatico-** La causa è tutto ciò che conta
- **Furfante-** Chi può vincere, chi non può, perde. Tu puoi.
- **Galante-** Non sei il guastafeste, sei la festa!
- **Gaudente-** La non vita è piacere.
- **Giudice-** Il tuo giudizio migliorerà le cose.
- **Guru-** La gente ti trova spiritualmente irresistibile.
- **Idealista-** credi in qualcosa di più grande di te.
- **Martire-** Soffri per un bene più grande.
- **Masochista-** Il dolore ti ricorda che esisti ancora.
- **Mostro-** Sei Dannato, quindi comportati come tale!
- **Occhio del Ciclone-** Caos e tumulto ti seguono ovunque, ma non ti raggiungono mai.
- **Pedagogo-** Salvi gli altri attraverso il tuo sapere.
- **Penitente-** La non vita è una maledizione da espiare
- **Perfezionista-** Nulla è sufficientemente buono.
- **Pianificatore-** Sovrintendi ciò che deve essere fatto.
- **Ribelle-** Non segui alcuna regola.
- **Ripugnante-** Disgustare i normali ti fa sorridere.
- **Sadico-** Vivi per causare dolore.
- **Scienziato-** Ogni cosa è un rompicapo da risolvere.
- **Sfruttatore-** Gli altri esistono per il tuo bene.
- **Sociopatico-** Gli inferiori devono essere distrutti.
- **Soldato-** Obbedisci gli ordini, ma a modo tuo.

- **Solitario**- Vai avanti per conto tuo.
- **Sopravvissuto**- Nulla può abbatterti.
- **Temerario**- Lo slancio è tutto ciò che conta.
- **Tradizionalista**- Ciò che è sempre stato sarà in eterno.
- **Visionario**- C'è qualcosa al di là di tutto questo.

Discipline

- **Animalità**- Affinità e controllo degli animali.
- **Ascendente**- L'abilità di attrarre, dirigere e controllare la folla.
- **Auspex**- Percezione, consapevolezza e premonizioni extrasensoriali.
- **Demenza**- La capacità di trasmettere la pazzia ad una vittima.
- **Dominazione**- Controllo della mente attraverso uno sguardo penetrante.
- **Oscurazione**- L'abilità di non essere visti, persino in mezzo ad una folla.
- **Potenza**- La Disciplina del vigore e della forza fisica.
- **Proteiforme**- La capacità di mutare forma, dalla crescita di artigli all'amalgamarsi con la terra.
- **Robustezza**- Resistenza soprannaturale, tale da sopportare il fuoco e la luce del sole.
- **Taumaturgia**- Lo studio e la pratica di magia del sangue.
- **Velocità**- Rapidità e riflessi soprannaturali.

Background

- **Agganci**- Alleati umani e fonti di informazione a disposizione del personaggio.
- **Fama**- Il grado di notorietà che il personaggio detiene tra i mortali.
- **Generazione**- La distanza generazionale tra Caino e il personaggio.
- **Gregge**- Le vene alle quali il personaggio ha libero e sicuro accesso.
- **Risorse**- Il patrimonio, i beni e il reddito mensile
- **Seguaci**- I discepoli, le guardie e i servitori.

Guida alla Creazione Personaggio

Per creare un personaggio, specialmente se è il primo che si abbia mai fatto, è sempre preferibile avere l'assistenza dei Narratori, qui di seguito comunque vi sono alcune linee guida.

Fase Uno: Idea del Personaggio

L'idea del personaggio è la camera di incubazione per quello che diverrà il personaggio. Quello di cui hai bisogno è l'idea generale di ciò che vuoi interpretare, qualcosa che sia abbastanza per accendere la tua immaginazione, come ad esempio un viscido criminale o un avvocato senza scrupoli. Può anche trattarsi di un'idea più complessa come: "Il mio personaggio è un uomo di strada, una mente semplice ma con una raffinata astuzia, portato in questo mondo notturno contro la sua volontà. La società dei Fratelli lo spaventa, ma sa bene di non essere pronto all'unica alternativa possibile: la Morte Ultima." A questo punto si devono scegliere Natura, Carattere e Obiettivo.

Obiettivo

Scegliere l'Obiettivo è fondamentale per permettere ai Narratori di poter delineare una storia interessante per il personaggio.

Facciamo un esempio: da un po' di tempo Michele ha in testa l'idea per un personaggio, Leonardo Rossi. Leonardo è un turbolento ragazzo con problemi di gestione della rabbia, ma un forte bisogno di cercare di aiutare chi, secondo lui, lo merita. Michele sceglie come Obiettivo per il suo personaggio "Giustizia", che si addice più di tutti gli altri al profilo che ha iniziato a delineare e inizia a pensare che magari Leonardo era molto legato alla sorella minore, sparita nel nulla dopo aver iniziato a frequentare persone poco raccomandabili. Quando Leonardo è riuscito a rintracciarla era già troppo tardi. Michele decide che quindi il suo vampiro si sveglia ogni notte con l'obiettivo di trovare i colpevoli e compiere la sua vendetta.

Clan

Per il Personaggio il Clan è la sua famiglia, la stirpe non-morta nella quale viene Abbracciato. Quasi sempre i vampiri appartengono allo stesso Clan del proprio Sire. L'unica eccezione sono i Caitiff, i senza Clan che sono stati portati nel mondo dei Fratelli da un altro Caitiff o sono il frutto di qualcosa che è andato storto nel loro Abbraccio. I Caitiff spesso si ritrovano soli e senza l'appoggio di una "famiglia" o un sire che può guidarli nel Mondo di Tenebra.

Michele ora deve scegliere a quale Clan appartiene Leonardo. Decide che il ragazzo è stato abbracciato in punto di morte da un Fratello che stava indagando a sua volta sullo stesso gruppo criminale e che ha deciso di accoglierlo nel Clan Brujah.

Natura e Carattere

Dopo avere scelto Obiettivo e Clan, un giocatore dovrebbe scegliere la sua Natura e Carattere, queste Caratteristiche aiutano a capire la personalità del personaggio.

Il Carattere è il modo in cui il vampiro presenta se stesso al mondo, la "maschera" che indossa per proteggere il suo io interiore. Spesso differisce dalla Natura, ma non sempre. Il Carattere è anche l'atteggiamento che più spesso il personaggio adotta, le persone cambiano spesso Carattere col tempo.

La Natura è il vero io del personaggio. L'archetipo che il giocatore sceglie e riflette ciò che profondamente pensa il vampiro di se stesso. La Natura non deve essere l'unico aspetto della personalità, solo il più dominante.

Questi valori sono di aiuto all'interpretazione e alla creazione di un personaggio coerente e realistico.

Michele riflette su come vuole che il mondo percepisca Leonardo e sulla visione che ha di se stesso. Stabilisce in questo modo che per quanto possa apparire come un Altruista, Leonardo in verità si sente in diritto di decidere della vita e della morte di chi gli sta intorno: sceglie quindi Giudice come Natura.

Fase Due: Selezionare gli Attributi

I giocatori ora mettono i primi numeri sulla scheda. Scelgono quale tipo di Attributi sono per il loro personaggio i primari, i secondari e i terziari. Gli Attributi sono le abilità naturali che decidono cosa il personaggio è capace di base. Quanto è forte? Quanto cura il suo aspetto? Quanto è rapido? Quanto è furbo?

Tutti i Vampiri hanno nove Attributi divisi in tre categorie:

Fisici

Forza- La forza bruta del personaggio, usata per calcolare i danni di un attacco corpo a corpo e per spingere, rompere o trasportare oggetti.

Destrezza- Agilità e velocità di movimento, usata per determinare la capacità di sferrare o evitare colpi e per essere silenziosi, rapidi o precisi nei movimenti.

Costituzione- Resistenza e capacità di assorbire i colpi, usata per proteggersi dagli attacchi fisici subiti.

Sociali

Carisma- La capacità di attirare l'attenzione altrui e compiacerli, invitandoli a fidarsi.

Persuasione- L'abilità di esprimersi con lo scopo di indurre l'ascoltatore ad agire come si desidera.

Apparenza- Determina l'aspetto generale e ciò che rende le persone gradevoli o sgradevoli alla vista.

Mentali

Percezione- I sensi del personaggio, la capacità di osservazione dell'ambiente circostante.

Intelligenza- La capacità del personaggio di comprendere avvenimenti e informazioni e la facoltà di ragionare, risolvere problemi e valutare situazioni.

Prontezza- Misura la capacità del personaggio di pensare e reagire velocemente a una certa situazione e la sua furbizia in generale.

Michele pensa che Leonardo sia una persona più dedita all'azione che al dialogo e un ragazzo atletico, ma anche sveglio e furbo. Dopo averci pensato, assegna i punti (7/5/3) dando la priorità agli Attributi fisici, poi mentali e sociali. Parte da uno per ogni Caratteristica. Leonardo inizia la sua non-vita con Forza 3, Destrezza 4, Costituzione 3, Carisma 2, Persuasione 1, Apparenza 3, Percezione 2, Intelligenza 3 e Prontezza 3.

Fase Tre: Seleziona le Abilità

Anche le Abilità sono suddivise in tre categorie: Attitudini, Capacità e Conoscenze.

Le Attitudini sono le abilità innate e intuitive: Allerta, Atletica, Autorevolezza, Eloquio, Empatia, Rissa.

Le Capacità sono le abilità imparate tramite allenamento e determinazione: Armi da Fuoco, Arte, Criminalità, Galateo, Mischia, Sopravvivenza.

Le Conoscenze sono occupazioni mentali e nozioni imparate sui libri: Accademiche, Burocrazia, Investigare, Occulto, Scienze, Tecnologia.

Come agli Attributi, anche alle Abilità viene dato un ordine di priorità, pertanto i giocatori devono scegliere quali siano primari, secondari e terziari.

Michele ora deve decidere cosa sa fare Leonardo, decide di mettere i suoi primi punti negli Attitudini, i secondi nella Capacità e infine le Conoscenze. Leonardo è una persona che ha imparato più per istinto e da autodidatta che sui libri. Ricordando che per il momento non può avere nessuna abilità superiore a 3, decide quindi di distribuire i punti a sua disposizione in questo modo:

- Allerta 1, Autorevolezza 1, Eloquio 3, Empatia 1 e Rissa 2. Leonardo sa mentire e esprimersi bene, se la cava nelle risse e ha una capacità basilare nel sapersi imporre e nel comprendere gli altri, così come una discreta soglia dell'attenzione.

- Armi da Fuoco 1, Criminalità 3, Galateo 1, Mischia 1. Leonardo è capace di scassinare una serratura o forzare una finestra e non farsi sentire mentre scappa. Sa tenere una pistola in mano, maneggiare un coltello e come comportarsi in diverse situazioni.
- Accademiche 1, Investigare 1, Scienze 2. L'unica materia che Leonardo in mai dimostrato interesse è la medicina, un'Area di Competenza di Scienze. Ha un'infarinatura di cultura generale e conosce i rudimenti della criminologia.

Area di Competenza: Le Abilità Arte e Scienze differiscono dalle altre perché richiedono la scelta di una Area di Competenza. Il giocatore deve scegliere un'Area di Competenza quando acquisisce queste Abilità. Nel caso di Arte può trattarsi di una qualunque disciplina artistica (pittura, danza, scultura, etc.) e per Scienze una branca della scienza (medicina, fisica, chimica, etc.). Quando il giocatore esegue un Tiro di Abilità di Arte o Scienza il loro valore sarà considerato pieno solo all'interno della sua Area di Competenza, altrimenti verrà dimezzato per eccesso.

Parte Quattro: Selezione i Vantaggi

In questa fase i personaggi diventano veramente unici. questi sono le Caratteristiche proprie dei Vampiri.

Discipline

Quando un vampiro viene Abbracciato, il suo sire gli dona alcuni poteri basati sul sangue, conosciuti come Discipline. Ogni personaggio inizia con tre punti da allocare in essi.

Le Discipline accessibili sono dettate dal Clan di appartenenza

Brujah- Ascendente, Potenza, Velocità.

Gangrel- Animalità, Proteiforme, Robustezza.

Malkavian- Auspex, Demenza, Oscurazione.

Nosferatu- Animalità, Oscurazione, Potenza.

Toreador- Ascendente, Auspex, Velocità.

Tremere- Auspex, Dominazione, Taumaturgia.

Ventrue- Ascendente, Dominazione, Robustezza.

I **Caitiff** devono scegliere due Discipline appartenenti a un singolo Clan e una terza a scelta tra: Animalità, Ascendente, Auspex, Dominazione, Oscurazione, Potenza, Robustezza e Velocità.

Background

In partenza un personaggio ha cinque punti da distribuire nei suoi Background, nessuno dei quali può essere superiore a 3 in questa fase. I Background sono un riflesso della storia passata del personaggio e di come è riuscito a sopravvivere finora.

Virtù

Le Virtù rappresentano per i Vampiri la moralità del personaggio e determinano quanto resista alla tentazione della Bestia.

Ogni personaggio parte con un valore di 1 a Coscienza, Self-Control e Coraggio e distribuisce tra queste Caratteristiche 7 punti.

Coscienza- Governa il senso del giusto e dello sbagliato.

Self-Control- Determina il mantenimento della compostezza e il contenimento della Fame.

Coraggio- Misura l'abilità del personaggio di rimanere in prossimità del fuoco o della luce solare.

Michele ha deciso in precedenza che Leonardo fa parte del Clan Brujah, quindi può assegnare tre punti tra le tre Discipline del Clan. Decide di mettere un punto a Velocità e due a Potenza, dato che per il momento non ha intenzione di sviluppare la Disciplina di Ascendente.

Presa in considerazione la storia personale di Leonardo, Michele pensa che il suo personaggio possa avere un tenore di vita medio e quindi usa due dei punti a disposizione per incrementare le sue Risorse e poi sceglie di spendere i tre punti rimanenti in Generazione.

Distribuiti i punti nelle Virtù Leonardo si ritrova ad avere Coscienza 2, Self-Control 4 e Coraggio 4.

Fase Cinque: Tocchi Finali

In questa Fase si possono spendere 15 Punti Liberi per personalizzare il personaggio, dopo avere registrato il valore di partenza di Umanità e Volontà.

Umanità

Un personaggio inizia con un valore pari alla somma di Coscienza e Self-Control.

L'Umanità è il valore che determina quanto il Vampiro è distante dalla Bestia.

L'Umanità è un valore compreso tra 1 a 10.

Volontà

Un personaggio inizia con un valore di Volontà pari a Coraggio.

La Volontà determina la fibra mentale.

La Volontà ha un valore da 1 a 10.

Punti Liberi

Il giocatore ora può spendere 15 Punti Liberi per incrementare i suoi valori o acquisirne di nuovi o usarli per selezionare dei Pregi.

Pregi

Ogni pregio ha un costo in Punti Liberi, tranne dove indicato non si può acquisire un Prego più di una volta

Difetti

Ogni difetto fa guadagnare un numero di Punti Liberi, nessun difetto si può acquisire più di una volta. Si possono guadagnare un massimo di 7 Punti Liberi complessivi grazie ai Difetti.

Michele adesso segna il valore iniziale di Umanità e Volontà di Leonardo, rispettivamente sei e quattro. Inizia poi a spendere i Punti Liberi, scegliendo Pregi e Difetti per rendere il personaggio più interessante, incrementando la Volontà e migliorando i suoi Background e Abilità (che ora possono essere portati fino a cinque). Leonardo Rossi del Clan Brujah è pronto per partecipare agli eventi di **Lunae Murmura**.

Attributi

Ogni personaggio di **Lunae Murmura** possiede degli Attributi che rappresentano il potenziale di base del vampiro. Molte persone hanno un punteggio di Attributi che varia da 1 (debole) a 3 (buono). Coloro che sono eccezionalmente dotati hanno un punteggio di 4 (eccezionale) o persino 5 (il picco della capacità umana).

- Gli attributi fisici definiscono le capacità del corpo del personaggio, indicando quanto un personaggio è forte, agile e resistente. Queste Caratteristiche sono scelte come primarie dai personaggi più orientati all'azione.
- Gli attributi sociali delineano l'aspetto del personaggio, lo charme e l'abilità nell'interagire con la società. Queste Caratteristiche sono scelte dai personaggi più orientati alle dinamiche sociali.
- Gli attributi mentali definiscono le capacità del personaggio legate alla memoria, all'intelligenza e alla consapevolezza. Queste Caratteristiche sono scelte come primarie dai personaggi più orientati verso la conoscenza.

Forza

Determina quanto un personaggio può sollevare o spingere e quanto duramente può colpire in corpo a corpo. La Caratteristica di Forza contribuisce ai danni in corpo a corpo. Viene anche usata quando un personaggio vuole rompere, trasportare o sollevare qualcosa o compiere un salto impegnativo.

Destrezza

L'Attributo Destrezza misura l'agilità generale del personaggio. Determina la velocità di corsa e l'abilità del personaggio nella manipolazione degli oggetti con controllo e precisione. Sotto Destrezza sono incluse la coordinazione occhio-mano, i riflessi e l'atleticità.

Costituzione

La Costituzione riflette la salute e resistenza del personaggio. Indica quanto a lungo può resistere in una situazione di stress fisico prima di subire traumi. La Costituzione contribuisce all'assorbimento dei danni.

Carisma

Il Carisma è l'abilità del personaggio di attirare le persone e piacere agli altri attraverso la propria personalità. Il Carisma aiuta quando un personaggio cerca di farsi prendere in simpatia dagli altri. Questo Attributo non determina necessariamente come il personaggio riesca ad essere carismatico, che sia un incantatore dalla lingua d'argento o un prepotente spavaldo.

Persuasione

Misura l'abilità del personaggio di imporsi sugli altri. Persuasione è usato per ingannare, manipolare e convincere, a prescindere che alla persona in questione piaccia o meno il personaggio (per questo motivo differisce da Carisma).

Apparenza

L'Attributo Apparenza misura quanto il personaggio ha successo quando si tratta di impressioni superficiali. Determina quanto è esteticamente gradevole, non necessariamente per la sua bellezza, ma anche per il portamento e la cura di sé. Trucco e pettinatura curata o un guardaroba ricercato sono il pane dei personaggi con un alto valore di Apparenza.

Percezione

Questo è l'Attributo che misura l'abilità del personaggio di osservare l'ambiente circostante. Può essere un atto cosciente come la perlustrazione di un'area, ma più spesso si tratta di intuito. Percezione viene usata per determinare se un personaggio comprende una data situazione o individua stimoli esterni. Può aiutare nella ricerca di indizi o per scoprire oggetti o persone nascoste.

Intelligenza

L'Attributo Intelligenza si riferisce alla comprensione di avvenimenti e alla conoscenza del personaggio. Determina anche la capacità del personaggio di ragionare, di risolvere problemi e di valutare situazioni, ma non include la saggezza o il buon senso. Personaggi con un valore di

Intelligenza basso non sono necessariamente stupidi; possono semplicemente non amare ragionamenti complessi o non avere studiato. D'altro canto, chi ha un alto valore di Intelligenza non è necessariamente un genio, potrebbe avere semplicemente un acuto giudizio o una incredibile memoria.

Prontezza

La Prontezza riflette l'abilità del personaggio di pensare rapidamente e reagire alle situazioni altrettanto rapidamente. Determina anche la generale arguzia del personaggio. Un basso valore di Prontezza indica solitamente persone mentalmente letargiche o facilmente abbindolabili. Di contro un personaggio con Prontezza alta potrebbe avere sempre un piano e adattarsi velocemente all'ambiente circostante.

Abilità

Come scritto in precedenza le Abilità sono le Caratteristiche usate per descrivere cosa conosci e cosa hai imparato a fare. Laddove gli Attributi rappresentano il potenziale grezzo, le Abilità rappresentano il modo in cui hai imparato a usare quel potenziale.

Quando si eseguono azioni che coinvolgono un tiro di dado, probabilmente si sommerà una Abilità con l'Attributo appropriato per avere la combinazione tra potenziale e saper fare necessario per eseguire l'azione.

Esistono 18 Abilità, 6 per ogni categoria. Ogni abilità copre uno spettro particolare delle capacità del personaggio. Le Abilità di Arte e Scienze seguono la regola particolare delle Aree di Competenza descritta precedentemente.

Attitudini

Allerta

La capacità di notare ciò che si ha intorno anche quando non si sta attivamente cercando qualcosa in particolare. Allerta descrive quanta attenzione volgi che al mondo esterno.

Atletica

Rappresenta sia il talento atletico che i frutti dell'allenamento. Atletica comprende tutte le forme di corsa, salto, nuoto e sport in generale, oltre che il lancio di oggetti.

Autorevolezza

Comprende la capacità di imporsi tramite minaccia o forte personalità, così come l'essere in grado di ispirare e farsi seguire dagli altri.

Eloquio

Questa è l'abilità di esprimersi in modo chiaro ed efficace, che ciò avvenga tramite conversazione, poesia o persino in 140 caratteri o meno. Anche sapere come mascherare le proprie motivazioni e intenzioni rientra sotto Eloquio.

Empatia

La tua capacità di comprendere le emozioni degli altri, di scoprire le loro motivazioni persino capire quando qualcuno sta mentendo.

Rissa

L'Attitudine Rissa rappresenta quanto sai combattere bene senza ricorrere all'uso di armi, che tu sia stato addestrato in un'arte marziale o abbia semplicemente fatto esperienza sul campo.

Capacità

Armi da Fuoco

Questa abilità rappresenta la familiarità con le armi a distanza, dalle pistole ai fucili d'assalto. Con questa abilità un personaggio può anche essere in grado di riconoscere le armi utilizzate, ripararle ed eseguire la manutenzione necessaria. Avere un valore di Armi da Fuoco non significa necessariamente possedere una pistola, siccome in Italia non è semplice come in altre parti del mondo procurarsene una.

Arte

Questa abilità non copre solo la capacità di creare e riparare cose con le tue mani, ma riflette anche la tua abilità con le arti visive e performative. Un personaggio con un valore alto in Arte ha uno stile particolare, che sia una tecnica pittorica o di sartoria.

Alcuni esempi di Aree di Competenza di Arte possono essere: Scultura, Danza, Pittura, Falegnameria, Sartoria, Lavorazione del Cuoio.

Criminalità

Questa abilità comporta sia una certa familiarità con attrezzi e tecniche solitamente legate ad attività criminali come scassinare serrature, falsificare documenti, pedinare le prede e muoversi silenziosamente.

Galateo

Che il personaggio sia al cospetto del Principe oppure a un incontro tra bande criminali, è il Galateo a determinare quanto conosce il modo in cui porsi secondo l'etichetta appropriata.

Mischia

Mischia copre la abilità del personaggio di usare armi bianche di ogni genere, dalle spade ai tubi di piombo, fino alle armi esotiche usate nelle arti marziali. Infine non bisogna mai dimenticare l'importanza del paletto di legno.

Sopravvivenza

Sebbene i vampiri non debbano temere i pericoli ambientali delle zone rurali, queste possono comunque essere ostili. Questa abilità ti permette di trovare rifugio e riuscire a orientarsi in ogni tipo di ambiente (anche in città). Sopravvivenza determina anche la capacità di cacciare o addestrare animali.

Conoscenze

Accademiche

Questa Conoscenza copre il livello di educazione del personaggio nell'ambito degli studi umanistici, come ad esempio la letteratura, la storia e la filosofia.

Burocrazia

La conoscenza dell'apparato burocratico e del suo funzionamento. Sapere come muoversi al suo interno, aggirarlo, forzarlo o sfruttarlo a proprio piacimento. Che si stia parlando delle leggi dei mortali o delle Tradizioni della Camarilla non fa differenza.

Investigare

Questa Conoscenza rappresenta non solo la tua attenzione per i dettagli, ma anche la tua capacità di cercare e seguire piste o indizi. Sia le indagini sul campo che le ricerche in archivi polverosi ricadono sotto Investigare.

Occulto

A differenza di altre Conoscenze, Occulto non implica la padronanza di fatti concreti. Molto di quello che il personaggio conosce potrebbero essere leggende, dicerie o speculazioni. Ad ogni modo, riflette la conoscenza del mondo occulto, che si tratti di maledizioni, folklore o poteri di creature mistiche come i vampiri.

Scienze

Copre la conoscenza in vari campi scientifici appresa tramite lo studio. Come per la Capacità Arte questa Conoscenza richiede la scelta di una Area di Competenza, esempi di Aree di Competenza sono: Medicina, Chimica, Fisica, Biologia, Geologia.

Tecnologia

L'abilità Tecnologia rappresenta la conoscenza dell'elettronica e la capacità di utilizzare programmi su computer o dispositivi mobili.

Background

Queste Caratteristiche descrivono diversi vantaggi a disposizione del personaggio: possedimenti materiali, legami sociali e simili. I Background sono caratteristiche esterne, non interne, ed è sempre necessario spiegare come se ne è entrati in possesso e cosa rappresentano. Chi sono i vostri Agganci e perché vi proteggono? Dove avete conosciuto i vostri Seguaci? Come avete fatto a guadagnare soldi a sufficienza per giustificare quei quattro livelli di Risorse? Se avrete fornito sufficienti dettagli nel profilo del vostro personaggio, non dovrete avere difficoltà nello scegliere i giusti Background.

Agganci

Gli Agganci umani che potranno aiutare il vampiro: amici o associazioni di mortali a voi fedeli e contatti che conoscete in città. Sono un misto di persone che potete contattare per avere informazioni o assistenza più concreta.

Ogni personaggio può prendere questo background più volte, scegliendo un Aggancio diverso per ogni acquisizione del background. Il valore da uno a cinque ne determina l'importanza nel campo di influenza in cui opera.

- 1- Di poca influenza (Agente Semplice)
- 2- Con potere moderato (Assistente Procuratore)
- 3- Piuttosto influente (Assessore Comunale)
- 4- Molto potente (Giudice)
- 5- Estremamente potente (Prefetto, Sindaco, Questore)

Fama

Godete di una certa fama nella società dei mortali, forse come presentatori, scrittori o atleti. La gente è felice di farsi vedere in vostra compagnia. Questo procura molti privilegi nella società dei mortali, ma può anche richiamare molta attenzione indesiderata, adesso che non siete più vivi. Il maggior vantaggio che la celebrità offre la possibilità di partecipare ad eventi mondani, avere appuntamenti con la crema della società.

Ovviamente questo Background è un'arma a doppio taglio. Potete godere dei privilegi della vostra notorietà, ottenere i posti migliori agli eventi e influenzare l'opinione pubblica, ma sarete spesso riconosciuti quando non lo vorrete.

- 1- Sei conosciuto da una particolare sottocultura.
- 2- Celebrità locale, sei conosciuto dalle persone giuste della tua comunità.
- 3- Degno di nota, sei riconosciuto da una buona fetta di popolazione.
- 4- Ovunque tu vada sei spesso riconosciuto o fermato per strada.
- 5- Celebrità internazionale.

Generazione

Molto semplicemente, questo Background rappresenta la vostra generazione, la purezza del vostro sangue e la vicinanza al Primo Vampiro. Un punteggio elevato può significare l'averne un sire potente. Se non acquisite pallini in questa caratteristica inizierete a giocare come vampiro di Tredicesima Generazione.

- 1- Dodicesima Generazione (11 punti sangue massimi, 1 spendibile per turno)
- 2- Undicesima Generazione (12 punti sangue massimi, 1 spendibile per turno)
- 3- Decima Generazione (13 punti sangue massimi, 1 spendibile per turno)
- 4- Nona Generazione (14 punti sangue massimi, 2 spendibili per turno)
- 5- Ottava Generazione (15 punti sangue massimi, 3 spendibili per turno)

Gregge

Avete radunato un gruppo di mortali dai quali potete nutrirvi senza alcun timore. Un gregge può essere di qualsiasi tipo, da frequentatori di locali notturni a culti veri e propri costruiti attorno alla figura del vampiro, come fosse una divinità. Oltre a fornire nutrimento, il gregge può essere utile per eseguire compiti minori, sebbene non siano solitamente controllabili o in stretti rapporti con voi, né particolarmente abili (per ricevere un aiuto effettivo, meglio scegliere Agganci o Seguaci).

- 1- Tre Vene
- 2- Sette Vene
- 3- Quindici Vene
- 4- Trenta Vene
- 5- Sessanta Vene

Risorse

Le risorse sono beni di valore a disposizione del personaggio che controlla. Queste risorse possono essere denaro vero e proprio, ma con l'aumentare di questo Background è più probabile che siano investimenti, proprietà o capitale di guadagno di qualche tipo. Ricordate che i vampiri non hanno bisogno di procurarsi il cibo, ad eccezione del sangue, e le loro necessità di un riparo sono molto facili da soddisfare. Le risorse per i vampiri servono per lo più per pagare i lussi e le spese associate allo sviluppo e al mantenimento dello status e dell'influenza. Un personaggio senza punti in Risorse vive alla giornata, può avere vestiti e provviste sufficienti per sopravvivere, oppure può essere indigente e occupare abusivamente un frigorifero sotto un cavalcavia.

- 1- Hai un piccolo appartamento e un veicolo economico. Sei un membro della classe operaia.
- 2- Possiedi un appartamento e un veicolo, alcuni risparmi e denaro per l'occasionale sfizio.
- 3- Hai una casa di proprietà un veicolo, investimenti e risparmi. Puoi mantenere un tenore di vita pari a Risorse 1 per quanto tempo desideri.

4- Possiedi una grande casa, diverse proprietà e almeno due veicoli, così come notevoli risparmi e investimenti. Raramente tocchi il denaro contante. Puoi mantenere un tenore di vita pari a Risorse 3 per un anno senza necessitare nuovi introiti e pari a Risorse 2 per quanto desideri.

5- Sei un multimilionario. Mantieni notevoli possedimenti, risparmi e investimenti, grazie ai quali puoi facilmente permetterti ogni tuo desiderio. Anche se non guadagnassi mai più nemmeno un centesimo potresti mantenere un tenore di vita pari a Risorse 3 per l'eternità.

Seguaci

Anche se non si possono considerare dei veri e propri Agganci, i seguaci sono servi, assistenti o altre persone che sono compagni fedeli e tenaci. Molti sono ghouls, siccome i loro poteri soprannaturali e la loro fedeltà, rafforzata dal legame di sangue, ne fanno i servi migliori. Alcuni vampiri, soprattutto quelli con la Disciplina di Animalità, utilizzano come seguaci cani ghouls o altri animali. Dovrete mantenere un certo controllo sui vostri seguaci attraverso uno stipendio, il dono della vostra Vitae o l'uso delle Discipline. I seguaci comunque non sono ciecamente fedeli qualunque cosa accada e se li si tratta crudelmente o non li si controlla a sufficienza, possono ribellarsi.

- 1- Un Seguace
- 2- Due Seguaci
- 3- Tre seguaci
- 4- Quattro Seguaci
- 5- Cinque Seguaci

Virtù

Come descritto in precedenza, le virtù forniscono ai personaggi una morale e determinano quanto prontamente siano in grado di resistere alle tentazioni della Bestia. Le risposte emozionali sono strettamente legate alle Virtù, che stabiliscono anche la capacità di opporsi alla Frenesia e il grado di rimorso provato da un vampiro. Le virtù sono essenziali per combattere gli impulsi della Bestia e della Fame.

Coscienza

La Coscienza è il giudizio morale, derivato dal modo di pensare del personaggio, che permette di stabilire ciò che è giusto o sbagliato. La Coscienza impedisce a un vampiro di cedere alle tentazioni della Bestia, considerandone inaccettabili i desideri. Coscienza possiede inoltre un ruolo come fattore nella difficoltà di molti tiri per evitare di commettere una trasgressione e stabilisce quando un personaggio perde Umanità a causa di azioni che non rientrano nel suo codice morale. Un personaggio con un alto punteggio di Coscienza prova rimorso per le sue inosservanze, mentre chi ne ha poca può essere insensibile e non preoccuparsi del lato etico.

- 1- Indifferente
- 2- Normale
- 3- Etico
- 4- Giusto
- 5- Pieno di Rimorso

Self-Control

Il Self-Control definisce la disciplina e il controllo del personaggio sulla Bestia. Chi possiede un alto Self-Control raramente è vittima di impulsi emotivi e quindi è capace di dominare più facilmente il proprio lato oscuro, rispetto a coloro che ne possiedono poco. Il Self-Control entra in gioco quando un personaggio deve affrontare la Bestia sotto forma di Frenesia, permettendogli di resistere.

- 1- Incostante
- 2- Normale
- 3- Moderato
- 4- Ostinato
- 5- Totale Autocontrollo

Coraggio

Per coraggio si intende quella qualità che permette ai personaggi di affrontare la paura o le avversità. Si tratta di una combinazione di audacia, fegato e stoicismo. Un personaggio con molto Coraggio combatte le sue paure a testa alta, mentre chi ne ha poco fugge nel terrore. I Fratelli utilizzano tale Virtù quando si trovano di fronte a circostanze che temono particolarmente come il fuoco o il sole.

- 1- Timido
- 2- Normale
- 3- Coraggioso
- 4- Risoluto
- 5- Eroico

Umanità

La Caratteristica dell'Umanità è essenziale per sviluppare i temi di **Lunae Murmura**. Si tratta di un codice di comportamento morale che permette ai Fratelli di conservare la sensibilità mortale e non trasformarsi in mostri. Nella pratica l'Umanità impedisce a un vampiro di diventare un animale feroce, totalmente schiavo della sua sete di sangue. A differenza delle altre Caratteristiche, il punteggio di Umanità si valuta su una scala da 1 a 10. L'Umanità è un fattore innato, che protegge un vampiro da se stesso, come la Masquerade li nasconde dai mortali. Sfortunatamente, la natura stessa dei Cainiti è un controsenso all'Umanità. Con il passare dei secoli, la Bestia diventa sempre più forte e i Fratelli si interessano sempre meno al benessere delle vene mortali (dopotutto sono destinate a morire). Probabile pertanto che i personaggi perdano Umanità nel corso del gioco.

- 1- Raccapricciante
- 2- Animalesco
- 3- Freddo
- 4- Insensibile
- 5- Scostante
- 6- Estraniato
- 7- Normale
- 8- Coinvolto
- 9- Compassionevole
- 10- Santo

Effetti dell'Umanità

Il punteggio di Umanità di un vampiro riflette quanta natura mortale rimane in lui, nonostante la maledizione di Caino. Questa Caratteristica mette in evidenza come un personaggio sia in grado di soprassedere al suo stato di Vampiro e spacciarsi per un mortale. I vampiri hanno un sonno insolitamente profondo e sono mal disposti a svegliarsi, anche di fronte a un pericolo. I non-morti con alta Umanità si alzano prima la sera rispetto a quelli con un punteggio basso. Inoltre, se si obbliga un Fratello ad agire durante il giorno, il bonus massimo al tiro di cui può beneficiare per ogni azione è uguale alla sua Umanità. L'Umanità ha conseguenze anche sulle Virtù di un personaggio. Tutte le volte che è necessario effettuare un tiro basato su una Virtù, il giocatore non può beneficiare di un bonus maggiore del valore di Umanità che il suo personaggio possiede. Ovviamente, più il soggetto precipita nelle braccia della dannazione, più la moralità e l'autopreservazione diminuiscono, fino alla totale perdita di controllo.

La durata di tempo che un Fratello passa in torpore dipende dal suo punteggio di Umanità. Un Vampiro con poca Umanità rimane in torpore per un periodo di tempo maggiore rispetto a uno con un punteggio più elevato.

L'Umanità stabilisce anche quanto facilmente un vampiro può sembrare un essere vivente. I vampiri con poca Umanità infatti acquistano spesso caratteristiche innaturali e inquietanti per i mortali.

Volontà

La Volontà misura la forza interiore e la competenza di un personaggio quando si tratta di superare grosse difficoltà. A differenza delle altre Caratteristiche, la Volontà ha un punteggio fisso e un ammontare variabile. Il punteggio viene sommato nei tiri appositi, mentre l'ammontare viene speso. Quando un giocatore spende un punto di Volontà del personaggio non intacca il suo punteggio, che rimane costante: se per qualche motivo il personaggio ha bisogno di tirare su Volontà, allora deve basare il tiro sul punteggio fisso. L'ammontare, invece, viene utilizzato nel corso della Cronaca. L'ammontare di Volontà di un personaggio diminuisce di un punto tutte le volte che un giocatore ne utilizza uno per consentire al suo personaggio di fare qualcosa di straordinario come mantenere il Self-Control o ottenere un bonus di +2 a un tiro. Un personaggio che esaurisce l'ammontare spendibile di Volontà non è più in grado di compiere sforzi poiché esausto mentalmente, fisicamente e spiritualmente, incombando così in grosse difficoltà nel fare qualsiasi cosa, poiché non disporrà più di energie per le sue azioni. Durante il corso della Cronaca è possibile recuperare Volontà anche se si consiglia ai giocatori di fare attenzione a spenderne con parsimonia. Come per l'Umanità, la Volontà si misura su una scala da 1 a 10.

- 1-** Senza carattere
- 2-** Debole
- 3-** Incerto
- 4-** Diffidente
- 5-** Sicuro
- 6-** Coraggioso
- 7-** Determinato
- 8-** Controllato
- 9-** Indomabile
- 10-** Irremovibile

Utilizzare la Volontà

Un giocatore può spendere un punto di Volontà del suo personaggio per ottenere un bonus di +2 ad una qualsiasi azione singola. Si può spendere in questo modo solo un punto di Volontà per turno e bisogna dichiarare chiaramente la spesa prima di tirare per un'azione del proprio personaggio.

Utilizzando un punto di Volontà, le penalità dovute alle ferite possono essere ignorate per un turno. Un soggetto incapacitato o in torpore non può spendere punti di Volontà in questo modo.

Discipline

Le Discipline sono gli speciali poteri che il sangue garantisce ai Vampiri. Ogni Clan ha sviluppato tre Discipline tipiche in cui è particolarmente versato. Ogni Disciplina ha 5 livelli ed a ogni livello corrisponde un potere specifico. Possedendo il livello superiore si hanno anche tutti i poteri dei livelli inferiori.

Nota: A meno che non sia scritto diversamente, le Discipline non costano sangue o Volontà per essere attivate.

Animalità

La Bestia risiede in tutte le creature. La Disciplina di Animalità permette di amplificare la sua intensa primordiale natura. Non può solo comunicare con gli animali, ma anche forzare la sua volontà, dirigendo l'animale a fare come comanda. Con il crescere del suo potere il vampiro può persino controllare la Bestia dei mortali e altri esseri soprannaturali.

Gli animali si agitano in presenza di Cainiti che non hanno la Disciplina di Animalità o l'abilità Sopravvivenza, spesso al punto di fuggire dal vampiro. Di contro, i Fratelli che posseggono Animalità trasudano una vibrazione dominante verso le creature inferiori. Persuasione e Carisma sono importanti per i poteri di Animalità.

Questa Disciplina è comune tra i vampiri dei Clan Gangrel e Nosferatu.

- 1. Sussurri Ferini:** Questo potere è la base di tutti i poteri di Animalità. Il vampiro crea una connessione empatica con un animale che gli permette di comunicare o fargli eseguire semplici comandi.

Il Fratello fissa l'animale negli occhi trasmettendo i suoi desideri attraverso la sua pura volontà. Sebbene non sia necessario davvero esprimersi in versi animaleschi, alcuni vampiri trovano che aiuti a rafforzare la connessione con l'animale. Il contatto visivo deve essere mantenuto per tutto il periodo della comunicazione.

Sistema: Per comunicare con gli animali non è necessario nessun tiro, ma per impartire ordini viene richiesto un tiro di Persuasione + Sopravvivenza a difficoltà 10.

- 2. Richiamo:** Questo potere permette al Cainita di lanciare un richiamo nel linguaggio specifico di un singolo tipo di animale. Tutti gli animali di quella specie che si trovano a portata di udito dal richiamo vengono convocati, anche se sono liberi di decidere se obbedire o meno al richiamo.

Sistema: Il giocatore effettua un tiro di Carisma + Sopravvivenza a difficoltà 9. In base al numero di successi si presenta un diverso numero di animali.

1 Successo: Un solo animale.

2 Successi: Metà degli animali della zona.

3 Successi: Tutti gli animali della zona.

- 3. Domare la Bestia:** I Cainiti sono i supremi predatori del mondo animale, e molti credono che in ognuno di loro alberghi lo spirito di una Bestia famelica, simile ma anche superiore a quella che vive nel cuore di ogni uomo mortale. Per mezzo di questo potere il Cainita può toccare o fissare negli occhi qualsiasi animale o essere umano e instaurare un legame. Questo breve contatto è sufficiente a far tremare la Bestia del soggetto di fronte a quella ben più potente del Cainita.

Sistema: Il giocatore effettua un tiro su Persuasione + Autorevolezza per dominare la bestia con la paura, oppure Persuasione + Empatia per assecondarla con la compiacenza.

Indipendentemente dalla sua scelta la difficoltà del tiro è 10.

Questa è un'azione estesa che richiede successi pari al valore di Volontà del soggetto. Quando un mortale è soggetto a questo potere, sia esso stato calmato o intimorito, non è in grado neppure di difendersi se attaccato.

Utilizzando questo potere su un vampiro in Frenesia un personaggio può tentare di calmarlo. Con tre successi, il Cainita può tentare di nuovo un tiro per evitare la Frenesia alla stessa difficoltà dello stimolo che l'ha causata.

- 4. Comunione di Spiriti:** Incrociando lo sguardo con un animale, il vampiro può possedere mentalmente la creatura. Il corpo del vampiro cade in uno stato catatonico simile al torpore mentre la sua mente prende il controllo delle azioni dell'animale.

Sistema: Il giocatore deve effettuare un tiro su Persuasione + Sopravvivenza a difficoltà 11.

1 Successo: Può utilizzare Auspex e altri poteri sensoriali

2 Successi: Può utilizzare Ascendente e altri poteri che manipolano le emozioni

3 Successi: Può utilizzare Dominazione, Demenza, Oscurazione e altri poteri di manipolazione mentale

Quando il personaggio utilizza questo potere agli eventi dal vivo di **Lunae Murmura** dovrà per prima cosa contattare un Narratore perché arbitri l'interazione con l'animale da possedere o il Richiamo dello stesso, poi dovrà lasciare il Cartellino Corpo che identifica dove sia il suo corpo in una zona dell'area di gioco. Potrà quindi muoversi nell'area di gioco, utilizzando una Fascia Gialla legata a un braccio e usare il gesto convenuto del "non sono qui" per segnalare la difficoltà nell'essere visto, se usato su un animale molto elusivo.

- 5. Estirpare la Bestia** A questo livello della Disciplina il Cainita ha acquisito una profonda comprensione della Bestia. Ogni volta che la Bestia minaccia di sopraffare l'anima del vampiro e di scatenare la Frenesia, questo può estrarla dal suo corpo e scagliarla in quello di un altro. Il destinatario cade immediatamente in Frenesia.

Sistema: Per utilizzare questo livello di potere è necessario che il vampiro annunci il bersaglio dello stesso (Estirpare la Bestia non può essere usato se il vampiro si trova da solo) e superi un tiro di Persuasione + Self-Control a difficoltà 11 mentre sta per rischiare di soccombere alla Frenesia.

1 Successo: Una persona a caso.

2 Successi: La bestia viene trasferita al bersaglio scelto.

3 Successi: La bestia viene trasferita al bersaglio scelto in maniera sicura per l'ospite.

Se il vampiro fallisce il personaggio entra immediatamente in Frenesia.

Se il personaggio lascia la presenza del bersaglio prima che la Frenesia termini, il vampiro perde la Bestia. Sebbene non sia più vulnerabile alla Frenesia, il personaggio non può più usare o recuperare Volontà e diventa incredibilmente letargico. Per recuperare la Bestia deve

ritrovare la persona che ne è in possesso e convincerla a tornare da lui. Qualora non lo facesse e la Bestia non fosse stata trasferita in maniera sicura per l'ospite, essa tornerà dal Cainita al termine della notte, ma segnerà permanentemente un ospite mortale.

Ascendente

Questo potere consente di manipolare le emozioni altrui, scatenandole secondo il volere del vampiro. La potenza di questa Disciplina è data soprattutto dal fatto che si può comandare più di una persona alla volta e che non vi è bisogno del contatto di sguardi, inoltre il vampiro può usarla subdolamente in modo che la vittima non si accorga di essere sotto il suo effetto. Ascendente, comunque, manipola solamente le emozioni e i sentimenti che provano le persone nei confronti del vampiro. Sebbene le sue parole potrebbero avere un peso maggiore di quelle degli altri, richieste suicide o direttive ridicole non sembreranno più ragionevoli solo perché impartite da qualcuno di cui si è insolitamente affascinati.

Questa Disciplina è comune tra i membri dei Clan Brujah, Toreador e Ventrue.

Resistere ad Ascendente:

Chiunque può resistere alla Disciplina di Ascendente per una scena spendendo un punto di Volontà e superando un tiro di Volontà a difficoltà 11. Sarà quindi necessario continuare a spendere Volontà sino a che è in presenza dell'utilizzatore di Ascendente (o nel caso del potere Convocazione, fino a quando l'effetto svanisce). Vampiri di tre o più Generazioni sotto all'utilizzatore hanno bisogno di spendere solamente un punto di Volontà senza che sia necessario superare alcun tiro per potere resistere l'intera notte.

1. **Soggezione:** A questo livello il vampiro ottiene un potere di attrazione tale che gli altri vorranno stargli accanto, anche se non arriveranno a mettersi in pericolo. Non è necessario parlare, semplicemente chi si trova vicino al vampiro verrà soprannaturalmente affascinato da lui. Nel caso il vampiro voglia proferir parola, le persone influenzate tenderanno ad ascoltare in buona fede ciò che ha da dire e di conseguenza a dargli ragione.

Sistema: Il giocatore spende un punto sangue e fa un tiro di Carisma + Arte (difficoltà 10).

Il numero di successi indica quante persone sono influenzate dal potere.

1 Successo: Le persone nelle immediate vicinanze (le persone sedute allo stesso tavolo).

2 Successi: Le persone nelle vicinanze (le persone dei tavoli adiacenti al proprio).

3 Successi: Tutte le persone nella zona (tutte le persone presenti nella sala).

2. **Sguardo terrificante:** Tramite questo potere il Fratello produce nelle vittime una paura innaturale, facendole immobilizzare o costringendole alla fuga. Persino l'individuo più coraggioso non rimarrà imperturbabile di fronte al Vampiro.

Sistema: Il giocatore esegue un tiro di Carisma + Autorevolezza (difficoltà Prontezza + Coraggio della vittima + 3). Il personaggio può tentare Sguardo Terrificante una sola volta per turno e su un solo bersaglio, anche se può usare il potere come azione estesa sulla stessa vittima sommando i successi accumulati nel corso dei turni. Bastano due successi in un singolo tiro per far fuggire la vittima il più velocemente possibile dalla vista del vampiro. Inoltre ogni successo infligge livelli di salute temporanei pari ai successi. Una vittima portata a incapacitato da questo effetto si raggomitola su se stesso in preda al puro terrore fino alla fine della scena. Fallire un tiro annulla gli effetti dei tiri precedenti del potere sulla vittima.

- 3. Incanto:** Questo potere piega le emozioni degli altri rendendoli servi volontari del vampiro. Per questo motivo tali individui avranno un'alta considerazione del vampiro e daranno ascolto ad ogni sua parola. Tramite incanto le vittime provano un sentimento di profonda amicizia e rispetto per il vampiro e faranno del loro meglio per assecondare i suoi capricci.
- Sistema:** Il giocatore spende un punto sangue e fa un tiro di Apparenza + Empatia (difficoltà Volontà temporanea del bersaglio + 3) e il numero dei successi indica la durata dell'Incanto. L'utilizzatore del potere non può essere in alcun modo a conoscenza della riuscita o durata dello stesso e riutilizzare Incanto su un bersaglio affetto dal potere non avrà conseguenze.
- Fallimento:** Il soggetto non può essere incantato dal vampiro per il resto della notte.
- 1 Successo: Un'ora.
- 2 Successi: Fino al primo downtime eseguito.
- 3 Successi: Fino al prossimo evento.
- 4. Convocazione:** Il Cainita è ora in grado di richiamare una persona anche molto lontana e fare sì che questa giunga da lui. Il soggetto non saprà perché si sta dirigendo in quella direzione, sentendo solo un'attrazione irresistibile verso il vampiro. Se il vampiro dovesse decidere di cambiare luogo anche la vittima si dirigerà verso la nuova destinazione. Il tempo necessario per rispondere al richiamo dipende dalla distanza del soggetto, tuttavia esso impiegherà il mezzo più veloce per arrivare. All'alba gli effetti della Convocazione svaniscono. Per continuare a seguire il Vampiro, la vittima deve essere convocata ogni notte.
- Sistema:** Il giocatore spende un punto sangue e esegue un tiro di Carisma + Eloquio a difficoltà 9. I Narratori si riservano il diritto di stabilire se un bersaglio è abbastanza familiare al giocatore per essere bersagliato dal potere. Il numero dei successi indica la velocità della vittima e il suo atteggiamento.
- Fallimento:** il soggetto non può essere convocato per il resto della notte.
- 1 Successo: Il soggetto è riluttante e procede lentamente.
- 2 Successi: Il soggetto si avvicina volentoso e il rapidamente.
- 3 Successi: Il soggetto si precipita dal vampiro facendo l'impossibile per raggiungerlo.
- 5. Maestà:** A questo livello, il Fratello è in grado di aumentare di mille volte il suo ascendente soprannaturale, portando all'estremo le emozioni che il suo aspetto e atteggiamento suscitano nelle persone. Il potere Maestà infonde in coloro che circondano il vampiro rispetto, devozione, paura. I deboli si umiliano e obbediscono ad ogni suo desiderio e anche i più impavidi trovano impossibile contrastarlo. Le persone influenzate in questo modo considerano il vampiro tanto formidabile da non osare opporsi a lui. Se alzare la voce diventa difficile, alzare le mani risulta impensabile.
- Sistema:** Non è richiesto nessun tiro per attivare questo potere, ma l'uso di Maestà richiede la spesa di un punto di Volontà. Il Cainita che manifesta questo potere deve legare una Fascia Rossa a una delle sue Braccia.
- Chiunque voglia opporsi anche solo verbalmente al vampiro deve superare un tiro di Coraggio (difficoltà Carisma + Autorevolezza dell'utilizzatore di Ascendente + 3). Se la vittima riesce nel tiro, potrà agire o parlare contro il Cainita (ma non attaccarlo), schiacciato comunque sotto il peso dell'indignazione del Fratello. Un fallimento costringe la vittima a prostrarsi e umiliarsi di fronte al vampiro.
- L'utilizzo di Maestà rende immuni agli effetti di questo potere da parte di altri

Auspex

Un Cainita dotato di Auspex può vedere il mondo attraverso un'abilità sensoriale innaturale. A livelli più bassi può notare cose che un mortale non riuscirebbe mai a percepire, mentre le abilità più esoteriche gli permettono di espandere la propria coscienza abbastanza da poter abbandonare il suo corpo seppur per brevi momenti. Auspex può penetrare le illusioni mentali, come quelle create da Oscurazione. Un buon livello di Percezione aiuta l'utilizzo dei poteri di Auspex nel ricevere maggiori informazioni sensoriali.

Questa Disciplina è propria degli appartenenti ai Malkavian, Toreador e Tremere.

Vedere l'Invisibile

Auspex permette ai Fratelli di percepire molte cose oltre i limiti dei normali sensi. Tra le altre cose, Auspex può individuare le presenze soprannaturali nascoste alla normale vista.

Un vampiro che prova ad usare la sua percezione aumentata per notare un Fratello oscurato individua il soggetto se il suo livello di Auspex è superiore al livello di Oscurazione del bersaglio.

Se il valore di Auspex e quello di Oscurazione si equivalgono, l'utilizzatore di Auspex dovrà superare una prova di Percezione + Empatia. La difficoltà di questo tiro è basata sulle caratteristiche dell'utilizzatore di Oscurazione (Persuasione + Eloquio + 7).

- 1. Sensi Amplificati:** Questo potere acuisce i sensi del vampiro, duplicando la chiarezza e il raggio di azione di vista, udito e olfatto, mentre il senso del tatto e del gusto non si estendono oltre il normale

Sistema: Nessun tiro viene richiesto, l'uso di questo potere abbassa la difficoltà di ogni tiro di abilità basato sui sensi del personaggio (ad eccezione dei tiri legati all'uso di Discipline) di un punto per ogni livello di Auspex posseduto dal vampiro. Nota che l'utilizzo di questo potere aumenta i sensi in maniera assoluta e sarà ben difficile per un utilizzatore di Auspex riuscire ad ascoltare una conversazione a distanza se lui o le persone da lui spiante sono immerse in altri rumori che possono impedirlo, come per esempio il rumore del traffico, musica nell'ambiente o un temporale.

- 2. Percezione dell'Aura:** Spingendo la propria percezione al di là delle ramificazioni della personalità della vittima, il Cainita è in grado di scoprire tracce delle sue emozioni e intenzioni. Questo potere permette infatti di vedere e interpretare l'aura mistica che circonda ogni cosa.

Sistema: Viene richiesto per l'uso di questo potere tiro Percezione + Empatia con difficoltà pari a 11. Ogni successo ottenuto indica quanto il giocatore è riuscito a comprendere l'aura della vittima.

1 Successo: Riesce a distinguere l'ombra (pallida, brillante etc) e il colore emotivo principale.

2 Successi: Riesce a distinguere tutti i colori e gli schemi dell'aura

3 Successi: Riesce a distinguere lo spettro completo dell'aura

- 3. Tocco degli Spiriti:** Qualsiasi essere vivente lascia una traccia della propria essenza vitale sugli oggetti che tocca. Grazie a questo potere il vampiro può percepire questa traccia e scoprire così chi ha manipolato un oggetto, quando lo ha tenuto in mano per l'ultima volta e per fare cosa. Recuperare informazioni tramite il residuo spirituale su un oggetto fa entrare il vampiro in uno stato di trance. Il Fratello è solo marginalmente a conoscenza di quello che accade attorno a lui mentre usa Tocco degli Spiriti, ma un forte rumore o una intensa sensazione fisica lo riportano nel mondo reale.

Sistema: Il giocatore effettua un tiro su Percezione + Empatia con una difficoltà determinata dal tipo di legame che l'oggetto aveva col suo possessore. Più questo legame è forte maggiori sono le informazioni che si potrebbero conoscere.

Un oggetto di poca importanza o utilizzato da molte persone potrebbero non fornire alcuna informazione coerente al vampiro che prova a utilizzare Tocco degli Spiriti su di esso.

1 Successo: Informazioni basilari.

2 Successi: Informazioni utili.

3 Successi: Informazioni importanti.

4. **Telepatia:** Estendendo un ponte tra la sua mente e quella di un altro il Cainita potrebbe essere in grado di parlargli senza aprire bocca, oppure leggere nella sua mente quali sono i suoi pensieri superficiali.

Sistema: Il giocatore effettua un tiro di Intelligenza + Eloquio (difficoltà pari alla Volontà temporanea del bersaglio + 3).

Proiettare pensieri nella mente del bersaglio richiede un successo ma il bersaglio potrà riconoscere che i pensieri provengono da qualcosa al di fuori della sua coscienza. Se il tiro di Intelligenza + Eloquio supera anche un valore di difficoltà pari a Percezione + Empatia + 7 il bersaglio non riconosce il mittente dei pensieri.

Per leggere la mente è richiesto un successo per ogni informazione superficiale o più successi per segreti nascosti nella mente della vittima.

5. **Proiezione Psicica:** Espandendo i propri pensieri al di fuori del suo involucro materiale, il Cainita può "uscire" dal suo corpo e recarsi rapidamente in qualsiasi luogo desiderato, incurante delle distanze da percorrere. Mentre l'anima del Cainita è separata dal corpo, questo giace in uno stato di trance; qualunque cosa accadesse al corpo durante la presenza dell'anima non sarebbe percepito dal Cainita se non al suo ritorno.

Sistema: Per utilizzare questo potere è necessario spendere un punto Volontà e fare un tiro di Percezione + Occulto. La difficoltà varia a seconda della distanza e della complessità del viaggio intrapreso: 8 se in linea di vista, 10 se nelle vicinanze o in un luogo familiare e 12 se molto distante (un primo viaggio dal Nord Italia sino agli antipodi cercando di passare attraverso il centro della terra per scorciatoia). Il vampiro dovrà lasciare il Cartellino Corpo per indicare dove è il suo corpo e legare una Fascia Azzurra a un braccio mentre usa il potere. Interagire con il mondo è impossibile mentre si usa Proiezione Psicica. Al limite il personaggio può spendere un punto di Volontà per manifestarsi in forma spettrale. Questa apparizione dura un turno prima di svanire e non può interagire fisicamente con il mondo, anche se può usare Auspex normalmente.

Demenza.

Demenza è la Disciplina che permette a un vampiro di concentrare e canalizzare la follia nella mente altrui. Nonostante sia la naturale eredità dei Malkavian, gli utilizzatori di Demenza non devono essere effettivamente folli per usare questa Disciplina, per quanto ciò sia preferibile.

Questa Disciplina è comune solo al Clan Malkavian.

1. **Passione:** Il Vampiro può incitare le emozioni della sua vittima, intensificandole fino a raggiungere l'estrema passione o attenuandole fino all'insensibilità. Il Cainita non può scegliere quali emozioni influenzare ed è di fatto solo in grado di rafforzare o di alleviare gli stati d'animo già presenti nel bersaglio. In questo modo, un vampiro, può trasformare una

lieve irritazione in una violenta arrabbiatura o un amore sincero in un semplice interesse.

Sistema: Il giocatore effettua un tiro di Carisma + Empatia (la difficoltà è pari al punteggio Umanità della vittima + 3) dopo aver parlato col bersaglio. Il numero di successi determina la durata dell'alterazione del sentimento. In alcune circostanze, gli effetti prodotti possono aggiungere o togliere 1 o 2 punti alle difficoltà sui tiri di Frenesia, Virtù e su quelli per far fronte ai poteri di Ascendente, etc.

1 Successo: Un minuto.

2 Successi: Un'ora.

3 Successi: La durata dell'evento.

- 2. Ossessione:** Il Vampiro può stimolare i centri sensoriali del cervello della vittima, sommergendoli di visioni, suoni, profumi o sensazioni non reali. A prescindere dal senso interessato, le sensazioni si manifestano sotto forma di stimoli fugaci, appena percettibili dal soggetto. Il vampiro non è capace di controllare cosa, in particolare, andrà a tormentare l'individuo, ma può scegliere quale senso suggestionare.

Sistema: Dopo che il vampiro ha parlato con la vittima, il giocatore spende un punto sangue e fa un tiro di Persuasione + Eloquio (difficoltà Percezione + Self-Control della vittima + 3). Il numero di successi determina la durata delle allucinazioni sensoriali.

1 Successo: La Durata dell'evento.

2 Successi: Fino al primo downtime eseguito.

3 Successi: Fino al prossimo evento.

- 3. Occhi del Caos:** Questo singolare potere permette al vampiro di sfruttare la strana saggezza nascosta in una mente pervasa dalla pazzia. Ha la capacità di analizzare i più profondi recessi dell'anima di una persona, le spire della natura interiore di un Vampiro o anche gli eventi casuali della natura stessa. Coloro che possiedono tale potere possono distinguere le psicosi più nascoste o acquisire un particolare intuito nello scoprire il vero essere di una persona. I Malkavian con questo potere possiedono (o dicono di possedere) la conoscenza delle mosse e contromosse della grande Jyhad.

Sistema: Il vampiro si concentra mentre il giocatore esegue un tiro di Percezione + Occulto. La difficoltà dipende dall'utilizzo del potere o dalla conoscenza che si ha della persona; capire l'Obiettivo di uno sconosciuto sarà a difficoltà 12, di un conoscente 11, di un vecchio amico 9. Anche la difficoltà per riuscire a decifrare un messaggio criptato è 9.

- 4. Voce della Pazzia:** Limitandosi a chiamare la sua vittima ad alta voce, il Malkavian può suscitare scatti di violenta ira o di forte paura, facendo perdere loro la ragione. I soggetti sono tormentati dalle allucinazioni dei demoni del loro inconscio e cercano di sfuggire o di distruggere le loro vergogne nascoste. Quasi sempre questo potere causa situazioni tragiche, sebbene i Malkavian sostengano di incoraggiare le persone ad agire secondo la loro natura. Sfortunatamente, il Vampiro corre il rischio di diventare lui stesso vittima della sua stessa voce.

Sistema: Il giocatore spende un punto sangue ed effettua un tiro di Persuasione + Empatia (difficoltà 10). Per ogni successo viene influenzata una persona, purché stia ascoltando la voce del vampiro. Gli individui colpiti cadono immediatamente in Frenesia o sono presi da una terribile paura, come la Rotschreck. Per resistere a questo potere i Fratelli o altre creature soggette a Frenesia possono fare un tiro di Frenesia o di Rotschreck (a discrezione del Narratore) a difficoltà +2. Sui mortali il potere ha effetto immediatamente ed essi non ricorderanno le loro azioni compiute in quello stato. La Frenesia o la paura durano per una

scena, sebbene i vampiri possano tentare di liberarsene effettuando il tiro appropriato. Anche il vampiro che utilizza la Voce della Pazzia deve resistere alla Frenesia o alla Rotschreck quando invoca tale potere, nonostante la difficoltà sia di 1 più bassa rispetto al normale.

5. **Follia Assoluta:** Il vampiro estrae la follia dai più profondi recessi della mente della sua vittima, concentrandola in un'onda opprimente di insanità mentale. Questo potere ha causato innumerevoli vittime, sia tra i vampiri che tra i mortali.

Sistema: Per esercitare tale potere, il Malkavian deve guadagnarsi la totale attenzione da parte dell'individuo per almeno un turno completo. Il giocatore spende un punto sangue ed effettua un tiro di Persuasione + Intimidire (la difficoltà è pari alla Volontà temporanea del soggetto + 3). Se il tiro ha successo la vittima è colpita da una alienazione mentale a scelta del Malkavian o del Narratore. La durata dell'effetto è determinata dal numero di successi.

1 Successo: Un minuto.

2 Successi: La durata dell'evento.

3 Successi: Fino al primo downtime eseguito.

Dominazione

Questa Disciplina viene utilizzata dai Cainiti per controllare i pensieri e le azioni altrui sovrapponendo degli aspetti della loro volontà sulla mente delle vittime. Molti Cainiti ritengono che la manipolazione dell'anima altrui sia un pericoloso gioco d'azzardo, e non sono pochi quelli che rifiutano di usarla. L'uso di Dominazione richiede che il vampiro riesca a catturare lo sguardo della propria vittima, ed è quindi utilizzabile su una sola persona per volta. I comandi complessi devono essere impartiti verbalmente, ma ordini semplici possono essere imposti tramite gesti. Per esempio "Vai!" espresso con un dito puntato e un'espressione decisa. Ad ogni modo il soggetto non eseguirà il compito se non può in qualche modo comprendere il vampiro. Tuttavia è impossibile dominare un Cainita che possieda sangue più potente dell'utilizzatore.

Questa Disciplina è comune tra i Clan Tremere e Ventrue.

Contatto di Sguardi

Solitamente un contatto visivo rende più facile l'utilizzo di questo potere. Le leggende sullo sguardo ipnotico del vampiro non sono sconosciute e di conseguenza, talvolta, le persone cercano di evitarlo. Al vampiro però è sufficiente ottenere l'attenzione della vittima per piegare la sua volontà, che egli possa vedere il suo sguardo o meno. Non è neppure strettamente necessario che la vittima sia dotata del dono della vista o che abbia fisicamente gli occhi.

1. **Comando:** Il Cainita può imporre un comando di una sola parola che deve essere obbedito istantaneamente. L'ordine deve inoltre essere chiaro e privo di ambiguità. Il comando può essere incluso in una frase per nascondere all'interno di un discorso e non funzionerà se direttamente autolesionistico.

Sistema: Il giocatore effettua una prova di Persuasione + Autorevolezza con difficoltà pari a Volontà attuale della vittima + 3. Il soggetto non eseguirà ordini contro la sua stessa sicurezza, quindi imporre a qualcuno di dormire in una situazione pericolosa o di attaccare dei poliziotti che lo tengono in custodia potrebbe fare fallire l'uso del potere.

2. **Mesmerismo:** Il Cainita può imporre su un'altra mente falsi pensieri e rivelazioni. Gli ordini possono essere eseguiti subito, oppure predisposti per essere compiuti quando si verifica

una determinata circostanza. Come nel caso del potere precedente, gli ordini non possono forzare la vittima all'autolesionismo.

Sistema: Il giocatore effettua una prova di Persuasione + Autorevolezza con difficoltà pari ai Volontà attuale della vittima + 3. Il numero di successi ottenuti determina la complessità degli ordini che il soggetto sarà disposto a portare a termine.

- 3. Oblio della Mente:** Dopo aver catturato lo sguardo del soggetto, il vampiro entra nei ricordi della vittima, rubandoli o ricostruendoli come preferisce. L'Oblio della Mente non consente di effettuare un contatto telepatico: il Fratello agisce come un ipnotizzatore, rivolgendo domande precise e inducendo l'individuo a rispondere. La profondità dell'alterazione della memoria è a discrezione del vampiro. Egli può modificare leggermente la mente della sua vittima (utile per eliminare il ricordo del loro incontro o che il vampiro se ne sia nutrito), oppure distruggere completamente i ricordi del passato dell'individuo, sempre in riferimento ai successi ottenuti. Anche se viene utilizzata in modo semplice, l'Oblio della Mente richiede grande abilità e astuzia. Non è difficile scrutare la psiche di una persona e rubarle il ricordo della notte precedente, senza nemmeno sapere cosa abbia realmente fatto, ma agendo in questo modo si lascia un vuoto che potrebbe far sorgere ulteriori complicazioni in futuro. Il Fratello può creare nuovi ricordi, anche se difficilmente questi saranno realistici come i ricordi originali del soggetto. Questo potere non risulta quindi sempre efficace. La vittima può ricordarsi di essere stata morsa, ma credere che sia stato un animale. Le memorie più profonde possono ritornare sotto forma di frammenti, come sogni, o sotto forma di sensazioni, come un profumo familiare o una frase pronunciata. Possono passare mesi o addirittura anni prima che l'individuo riacquisti i ricordi perduti in modo da dare un senso a questi frammenti. Un vampiro può anche capire quando le memorie di una persona sono state alterate tramite questo potere e può ripristinarle, comportandosi come un ipnotizzatore quando rievoca pensieri repressi. Il Fratello non può però in alcun modo utilizzare l'Oblio della Mente per richiamare alla mente i propri ricordi, se gli erano stati rubati in questo modo.

Sistema: Il giocatore dichiara quale tipo di alterazione vuole eseguire, poi effettua un tiro di Prontezza + Eloquio (la difficoltà è pari al punteggio attuale di Volontà del soggetto + 3). Basta un successo per tranquillizzare la vittima per tutto il tempo che occorre al vampiro per effettuare l'alterazione verbale, a condizione che non utilizzi un tono aggressivo nei suoi confronti. La tabella di seguito indica il livello di alterazioni possibile.

1 Successo: Può alterare, ma non eliminare, parte della memoria.

2 Successi: Si può rimuovere una porzione maggiore di ricordi o alterarli.

3 Successi: Può ricostruire interi periodi della vita del soggetto.

- 4. Condizionamento:** Attraverso una manipolazione prolungata, il vampiro può rendere un soggetto più vulnerabile alla sua volontà. Con il passare del tempo, la vittima diviene sempre più suscettibile all'influenza del vampiro e sempre più irremovibile di fronte agli sforzi di corruzione degli altri Fratelli. Ottenere il controllo completo della mente di un individuo è un compito difficile per cui possono occorrere settimane o persino mesi. I Fratelli spesso riempiono la testa dei loro seguaci di sussurri delicati e di desideri nascosti, assicurandosi così la loro fedeltà. I servi condizionati perdono parte delle loro emozioni e delle loro individualità ed eseguono gli ordini del Fratello quasi alla lettera, prendendo raramente l'iniziativa o usando la propria immaginazione. Questi seguaci si comportano come automi o morti che camminano.

Sistema: Il giocatore effettua un tiro di Carisma + Autorevolezza (la difficoltà è pari al punteggio attuale di Volontà della vittima + 3). Il Condizionamento è un'azione prolungata che richiede un numero di successi da ottenere pari a 6 volte il valore di Self-Control del soggetto. Dopo essere stato assoggettato l'individuo è così influenzato dal Cainita che questi non ha bisogno del contatto visivo o di essere presente per stabilire il controllo assoluto. La vittima esegue esattamente quello che le viene detto, purché il suo signore riesca a comunicare con lei verbalmente. Dopo che il soggetto è stato condizionato del tutto, gli altri Fratelli avranno delle difficoltà ad utilizzare su di lui i poteri di Dominazione (+2 alla difficoltà) e sarà praticamente impossibile rompere il condizionamento.

5. **Possessione:** Questo potere permette al Cainita di assumere il totale controllo del corpo e della mente di un altro individuo, rendendo la vittima un'incarnazione del Cainita. Impossessandosi della mente della vittima il vampiro acquisisce il controllo totale del suo corpo, che può essere usato liberamente come se fosse il proprio. Non è possibile tuttavia possedere il corpo di un altro vampiro.

Sistema: Un vampiro può possedere solamente il corpo di un mortale con un valore attuale di Volontà pari a zero. Uno dei modi per annullare la volontà delle vittime è utilizzare il potere di Possessione per farlo. Il Fratello che volesse piegare in questo modo la mente del soggetto dovrà spendere un punto di Volontà per iniziare a intaccare la sua volontà eseguire un tiro esteso di Carisma + Autorevolezza con difficoltà pari alla Volontà permanente del bersaglio + 7.

Quando il Cainita può possedere la vittima, dovrà spendere un punto di Volontà e fare un tiro di Persuasione + Autorevolezza (difficoltà 10) per determinare quanto è profondo il controllo che riesce a esercitare sul mortale.

1 Successo: Può utilizzare Auspex e altri poteri sensoriali

2 Successi: Può utilizzare Ascendente e altri poteri che manipolano le emozioni

3 Successi: Può utilizzare Dominazione, Demenza, Oscurazione e altri poteri di manipolazione mentale.

Mentre la sua coscienza si trova all'interno del mortale il personaggio può allontanarsi dal suo corpo di quanto gli è fisicamente possibile. Inoltre il vampiro può agire durante il giorno decidendo di restare all'interno del mortale a patto di riuscire a mantenere sveglio il proprio corpo originale. Ogni danno che la vittima dovesse sostenere viene applicato anche al vampiro e assorbito separatamente.

Se il potere viene usato dopo l'inizio del gioco, il giocatore dovrà lasciare il Cartellino Corpo per segnalare dove è il corpo e esibire visibile il Cartellino Maschera per comunicare l'aspetto differente posseduto in quel momento.

Oscurazione

Grazie a questo potere alcuni Fratelli sono in grado di sparire dalla vista altrui. Esprimendo semplicemente il desiderio di diventare invisibile, un vampiro può sparire anche restando in piena vista in mezzo alla folla. In realtà non si tratta di vera invisibilità, siccome l'utilizzatore porta semplicemente gli osservatori a non rendersi conto della sua presenza. Poiché questo potere influenza la mente, il fratello non può utilizzarlo per celare la sua presenza di fronte ai dispositivi elettronici: le registrazioni video e le foto catturano fedelmente l'immagine del vampiro. Anche con questo limite, dato che il potere di Oscurazione influenza la mente di chi sta usando l'apparecchio, questi non sarà in grado di scorgere l'immagine del vampiro se non dopo un certo periodo di tempo.

Questa Disciplina è comune nei Clan Malkavian e Nosferatu.

Segnalare Oscurazione

Se un vampiro sta usando un potere di Oscurazione che occulta la sua presenza agli altri, lo dovrà rendere noto con la sua mano destra sulla spalla sinistra (o viceversa) segnalando con le dita il numero del livello posseduto della Disciplina.

- 1. Manto d'Ombra:** A questo livello il vampiro deve fare affidamento alle ombre e alle coperture per nascondersi. Il Fratello non viene notato fino a quando rimarrà in silenzio, fermo, dietro un qualche nascondiglio (una tenda, un cespuglio, lo stipite di una porta, un lampione) e lontano dalla luce diretta. L'occultamento svanisce se si muove, se attacca o se si sposta sotto una luce. Inoltre, l'inganno del vampiro svanisce se il suo nascondiglio viene analizzato attentamente.

Sistema: Se il personaggio segue le indicazioni sopra descritte, non dovrà effettuare nessun tiro. Finché rimarrà tranquillo e immobile nessuno tranne un Fratello con un punteggio di *Auspex* maggiore potrà vederlo.

- 2. Presenza Inosservata:** Con l'esperienza il vampiro potrà muoversi senza essere visto, come se la sua ombra lo seguisse per coprirlo e gli altri distogliessero automaticamente lo sguardo al suo passaggio. Le persone si spostano inconsapevolmente per evitare di entrare in contatto con il Fratello offuscato. Il vampiro rimarrà invisibile fino a quando qualcuno non lo cercherà deliberatamente o egli stesso non finisca per rivelare inavvertitamente la sua presenza. Poiché il vampiro mantiene la sua sostanza fisica, dovrà stare attento a non urtare contro qualcosa che potrebbe rivelarlo, come colpire un vaso o una persona. Anche una parola sussurrata o una camminata rumorosa possono essere sufficienti a dissipare l'effetto.

Sistema: Non è necessario effettuare alcun tiro per utilizzare questo potere se il personaggio non decide di parlare, attaccare o attirare su di sé l'attenzione. Il Narratore deve invece richiedere un tiro di *Prontezza* + *Criminalità* in qualsiasi circostanza possa far scoprire la presenza del vampiro. La difficoltà del tiro dipende dalla situazione. Parlare sottovoce senza farsi scoprire richiede 3 successi.

- 3. Maschera dei Mille Volti:** Il vampiro può influenzare la percezione altrui, in modo che appaia diversamente dalla realtà. Sebbene il Fratello non cambi davvero il suo aspetto fisico, egli può ingannare ogni osservatore che non riesca a penetrare la sua illusione, mostrandogli ciò che vuole. Il Fratello deve avere in mente un'idea chiara dell'immagine che desidera proiettare e, come prima cosa, deve stabilire se creare un viso immaginario o se sovrapporre i lineamenti di una persona esistente.

Sistema: Il giocatore effettua un tiro di *Persuasione* + *Arte* (difficoltà 10) per determinare se il travestimento funziona correttamente. Se cerca di impersonare qualcuno, dovrà osservarlo con attenzione prima di indossarne la maschera. Il giocatore dovrà esporre il Cartellino *Maschera* per segnalare che ha un aspetto diverso. Il numero di successi indica il livello di accuratezza dell'illusione.

1 Successo: Persona generica senza lineamenti troppo diversi dai tuoi.

2 Successi: Acquisite le sembianze desiderate.

3 Successi: Profonde modifiche (estrema differenza di età, stazza o sesso).

- 4. Svanire dall'Occhio della Mente:** Questa potente manifestazione di Oscurazione permette al vampiro di sparire completamente dalla vista. L'influenza di questo potere è così intensa che

il Cainita riesce a dileguarsi anche se si trova anche di fronte a qualcuno. Anche se sparire è una faccenda di per sé tranquilla, il suo impatto su coloro che vi assistono può essere drammatico: molte vacche vengono colte dal panico e si danno alla fuga. Gli individui con una volontà particolarmente debole cancellano dalla loro mente il ricordo del Fratello. Coloro che non rimangono così facilmente scioccati, possono comunque essere colti di sorpresa da una improvvisa scomparsa.

Sistema: Il giocatore effettua un tiro di Carisma + Criminalità, con difficoltà pari alla Prontezza + Allerta + 3 più alta tra le vittime. Il numero di successi indica la riuscita del potere.

1 Successo: Svanisce, ma con un effetto di dissolvenza.

2 Successi: Svanisce completamente.

3 Successi: Svanisce e viene dimenticata la sua presenza.

5. **Ammantare la Moltitudine:** Raggiunto questo livello, il vampiro può estendere le sue abilità illusorie a una zona, utilizzando qualunque potere di oscurazione su sé stesso e su coloro che gli stanno vicino. Ogni persona protetta che comprometta in qualche modo l'offuscamento si espone alla vista. Inoltre, se colui che invoca il potere si scopre, la copertura cade per tutti. Ammantare la Moltitudine è molto utile se il vampiro deve portare i suoi seguaci in un luogo sicuro senza attirare l'attenzione di nessuno.

Sistema: Il personaggio può nascondere un individuo addizionale per ogni pallino di Criminalità posseduto ed estendere un potere di Oscurazione alla volta all'intero gruppo. Benché tale potere si applica a tutti coloro che si trovano sotto il manto del personaggio, il giocatore ha bisogno di effettuare un solo tiro. Ogni individuo deve seguire le indicazioni descritte nel potere di Oscurazione in questione per mantenerne attivi gli effetti; in caso contrario perde la protezione dell'offuscamento, senza però rivelare gli altri. Il potere termina per tutti solo nel caso sia il vampiro a perderne il controllo.

Potenza

I vampiri che posseggono nel loro sangue questo potere riescono a utilizzare una forza davvero incredibile, tale da permettere loro di saltare distanze impressionanti, alzare pesi enormi con estrema facilità e colpire gli avversari con potenza straordinaria.

Questa Disciplina è comune tra i membri dei Clan Brujah e Nosferatu.

Sistema: Il vampiro somma automaticamente il suo livello di Potenza ad ogni tiro basato su Forza. In alternativa un Fratello con questo potere può spendere un punto sangue per sommare invece il doppio del suo livello in questa Disciplina per la durata di un turno.

Proteiforme

Con questa Disciplina il vampiro è in grado di manipolare il suo aspetto fisico. Alcuni Fratelli lo considerano un collegamento verso il mondo naturale, mentre altri lo vedono come un'esaltazione del segno lasciato da Caino. I Vampiri che sviluppano questa Disciplina riescono a fare crescere artigli bestiali, assumere l'aspetto di un lupo o di un pipistrello, trasformarsi in nebbia o fondersi con la terra. Mentre sono sotto l'effetto della trasformazione i vampiri possono usare altre discipline: i Fratelli che diventano lupi sono ancora capaci di leggere un'aura e di comunicare con gli altri animali, anche se in alcuni casi il Narratore può decidere il contrario. Anche i vestiti e gli oggetti personali mutano quando il vampiro si trasforma, presumibilmente assorbiti nel suo stesso corpo. Proteiforme non può modificare oggetti grandi o creature diverse dal suo utilizzatore. Un vampiro trafitto da un

paletto non può trasformarsi.

Questo potere è comune solo all'interno del Clan Gangrel.

- 1. Occhi della Bestia:** Quando questo potere viene attivato gli occhi del Cainita assumono il bagliore rossastro della bestia, permettendogli di vedere perfettamente nell'oscurità.
Sistema: Questo potere non richiede il superamento di prove o la spesa di sangue. Gli occhi del Cainita impiegano un turno prima di trasformarsi diventando rosso sangue.
- 2. Artigli della Bestia:** Il vampiro trasforma le sue unghie in lunghi artigli ferali. Con queste armi naturali è in grado di lacerare la carne con facilità e persino incidere con poco sforzo pietra e metallo.
Sistema: Gli artigli fuoriescono automaticamente per volontà del vampiro e possono crescere sia sulle mani che sui piedi, a discrezione dell'utilizzatore. Il cambiamento necessita di un punto sangue e di un turno per essere completato. Nei combattimenti il personaggio attacca normalmente ma gli artigli infliggono Forza +1 danni aggravati. Inoltre la difficoltà dei tiri per arrampicarsi usando gli artigli è ridotta di 2 punti.
- 3. Fondersi con la Terra:** Si tratta di uno dei poteri più importanti posseduti dai Gangrel. Fondersi con la terra permette al Vampiro di diventare un tutt'uno con il terreno, sprofondando letteralmente nella terra nuda e trasmutando la sua sostanza per legarsi ad essa. Nonostante il vampiro riesca ad immergersi completamente, non è in grado di muoversi al suo interno. Inoltre non può fondersi con la terra se per farlo è necessario attraversare un'altra sostanza. Le travi di legno, le superfici dure e anche i tappeti erbosi artificiali bloccano l'efficacia del Fondersi con la Terra. Sotterrandosi in questo modo il vampiro può proteggersi completamente dalla luce del giorno quando si trova all'aperto. Diversi Fratelli superstiziosi e paranoici dicono che migliaia di Anziani dormono nel sottosuolo e si risveglieranno solo quando arriverà la notte della Gehenna. Mentre è interrato, il vampiro si trova in uno stato di transizione tra carne e terreno. La sua presenza fisica esiste tra il mondo materiale e il piano astrale, ed è difficile da percepire o individuare anche con poteri soprannaturali. Tuttavia, una perturbazione del suolo che occupa o al suo corrispettivo nel regno astrale riporterà immediatamente il vampiro nel mondo fisico (completamente sveglio).
Sistema: Per attivare questo potere il Cainita deve spendere un punto sangue. La comunione con la terra avviene automaticamente e richiede la durata di un turno. In questo periodo il soggetto cade in uno stato che precede di poco il torpore e percepisce l'ambiente circostante solo vagamente. Il giocatore deve effettuare un tiro di Umanità (difficoltà 9) per consentire al personaggio di svegliarsi in risposta ad un pericolo prima che sia troppo tardi. Poiché il soggetto si trova in uno stato transitorio, le prove per localizzarlo dovranno essere effettuate con una difficoltà incrementata di 2. Ogni tentativo di violenza riporterà il vampiro alla sua natura fisica espellendolo dalla terra alla quale si era legato. Questo processo è particolarmente disorientante per il Cainita appena risvegliato.
- 4. Forma della Bestia:** Questo potere conferisce al Vampiro la leggendaria capacità di trasformarsi in un lupo o in un pipistrello. Un Fratello trasformato in questo modo diviene un esemplare particolarmente imponente del regno animale. Senza dubbio è decisamente superiore rispetto agli animali comuni, anche a quelli posseduti da Comunione di Spiriti. Conserva la sua psiche e il suo carattere ma può fare anche affidamento alle capacità sensoriali più intense ottenute come lupo e alla possibilità di volare come pipistrello. Alcuni

vampiri del Clan Gangrel riescono anche a mutare in altre forme animali che si adattano meglio all'ambiente in cui vivono.

Sistema: Per questo potere è necessario che il Cainita spenda un punto sangue e che attenda tre turni prima che la trasformazione sia completa, per quanto sia possibile ridurre il tempo della mutazione di un turno per ogni punto sangue addizionale speso (fino a un minimo di un turno). Il vampiro mantiene la sua forma animale fino all'alba, a meno che non voglia tornare al suo aspetto normale prima del sorgere del sole. Mentre si trova in forma animale, il Vampiro può utilizzare qualsiasi disciplina possieda eccetto Taumaturgia. Il giocatore dovrà avere una Fascia Gialla legata a un braccio per notificare l'essere in forma animale e usare il gesto convenuto del "non sono qui" per segnalare la difficoltà nell'essere visto, se usato su un animale molto elusivo.

Forma di Lupo: Il morso e gli artigli infliggono Forza +1 danni aggravati. In questa forma il vampiro può correre al doppio della velocità e abbassa la difficoltà dei tiri di Percezione di 2.

Forma di Pipistrello: La Forza del vampiro scende a 1. In questa forma il vampiro può volare fino a una velocità di 30 km/h e abbassa di 3 la difficoltà di tutti i tiri basati sull'udito.

I Fratelli del Clan Gangrel possono scegliere due animali diversi dal lupo e dal pipistrello in cui trasformarsi: uno dei quali sarà sempre un animale più adatto a nascondersi e a fuggire, mentre l'altro più adatto a combattere.

- 5. Forma di Nebbia:** Questo potere consente al vampiro di mutare in nebbia. La sua forma fisica si disperde in una nube indistinta, per conservando la sua volontà. Si sposta rapidamente nell'aria ed è in grado di infiltrarsi sotto le porte, attraverso le fessure e nelle condutture. Sebbene un forte vento possa costringere il Cainita a cambiare direzione, nemmeno un uragano può disperderlo. Alcuni Fratelli pensano che questo potere sia la massima espressione del controllo del vampiro sul mondo materiale, mentre altri pensano che sia la manifestazione dell'anima dell'immortale.

Sistema: Per questo potere è necessario che il Cainita spenda un punto sangue e che attenda tre turni prima che la trasformazione sia completa, per quanto sia possibile ridurre il tempo della mutazione di un turno per ogni punto sangue addizionale speso (fino a un minimo di un turno). Se il personaggio si trovasse ad affrontare un forte vento, egli potrebbe resistere solamente con l'uso di Potenza. Mentre si trova in forma di nebbia il vampiro è immune agli attacchi fisici, potendo essere ferito normalmente solo da attacchi soprannaturali. Inoltre subisce un livello di danno in meno dal fuoco e dal sole. In questa forma il personaggio non è in grado di combattere fisicamente, nemmeno con altri fratelli in forma di nebbia. Può comunque utilizzare le discipline per le quali non è richiesto un corpo materiale. Il giocatore che utilizza questo potere dovrà segnalarlo tramite l'esposizione dell'apposito cartellino Nebbia che indicherà la presenza della foschia in un raggio di circa tre metri centrata sul personaggio.

Robustezza

Nonostante ogni vampiro possieda naturalmente una resistenza ai colpi di gran lunga superiore a quella umana, questo potere permette ad alcuni di loro di superare ulteriormente tali capacità. Sui vampiri in possesso di questa Disciplina non hanno effetto i colpi più potenti o le scariche di proiettili. Questa Disciplina li aiuta a proteggersi anche da ciò che i vampiri temono di più, vale a dire la luce del sole, il fuoco.

Questa Disciplina è comune tra i membri dei Clan Gangrel e Ventrue.

Sistema: Il punteggio Robustezza del personaggio viene aggiunto alla sua Costituzione al fine di calcolare il valore di Assorbimento. Solo la Disciplina di Robustezza permette di assorbire i danni aggravati.

Taumaturgia

La Disciplina di Taumaturgia racchiude i segreti della magia del sangue ed altre arti magiche. Si tratta di una Disciplina versatile e potente. La sua pratica si divide in due parti: Vie e Rituali. Le Vie Taumaturgiche sono applicazioni delle conoscenze dei vampiri della magia del sangue e consentono di produrre effetti secondo i loro capricci. I Rituali sono invece di natura più convenzionale, più analoghi agli antichi incantesimi magici delle notti che furono. Quando un personaggio apprende per la prima volta Taumaturgia il giocatore sceglie una Via: questa sarà la Via Primaria del personaggio ed in essa riceverà automaticamente un livello, così come un Rituale di Primo Livello deciso dai Narratori. Dopodiché, ogni volta che il personaggio andrà ad accrescere il proprio livello di Taumaturgia anche il suo punteggio nella Via Primaria aumenterà di 1.

Questa Disciplina è comune solo al Clan Tremere.

Vie Taumaturgiche

Le Vie definiscono i tipi di magia che un vampiro può eseguire. Come menzionato in precedenza la prima Via appresa da un personaggio viene considerata la sua Via Primaria ed aumenta automaticamente quando il personaggio avanza a livelli più alti della Disciplina. Le Vie Secondarie possono essere apprese dopo che il personaggio ha accumulato uno o due livelli nella propria Via Primaria e devono essere aumentate separatamente tramite punti esperienza. Oltre a questo il punteggio del personaggio nella propria Via Primaria deve essere superiore di almeno un punto rispetto a quello nelle Vie Secondarie, almeno finché egli non abbia padroneggiato la sua Via Primaria. Una volta raggiunto il quinto livello nella Via Primaria anche le Vie Secondarie possono essere portate fino a quel livello. Ogni volta che il personaggio invoca uno dei poteri di una Via Taumaturgica il giocatore deve spendere un punto sangue ed effettuare un tiro di Volontà a una difficoltà pari al livello del potere + 5. Basta un solo successo per evocare l'effetto della Via, mentre un fallimento indica che la magia del sangue non sortisce effetti.

Via del Sangue

La Via del Sangue è la Via Primaria per quasi tutti i Tremere. Comprende alcuni dei principi fondamentali della taumaturgia dal momento che si basa sulla manipolazione della Vitae dei fratelli.

- 1. Assaggio del Sangue:** Questo potere venne sviluppato come mezzo per saggiare la potenza di un nemico: un'abilità estremamente importante nelle prime notti tumultuose del Clan Tremere. Toccando il sangue del bersaglio, il taumaturgo può determinare quanta Vitae rimanga nel soggetto, se si tratta di un vampiro, quando si è nutrito l'ultima volta, la sua generazione approssimativa e, con tre o più successi, se ha mai commesso diablerie.

Sistema: Il numero di successi ottenuti per tiro determina quante informazioni il taumaturgo può racimolare e quanto queste siano accurate.

- 2. Furia del Sangue:** Questo potere consente ad un vampiro di costringere un altro fratello a consumare sangue contro la sua volontà. Affinché questo potere funzioni il taumaturgo deve toccare il soggetto, anche solo sfiorandolo. Un vampiro colpito da questo potere potrebbe

sentire un impeto fisico quando uno dei suoi Attributi Fisici viene aumentato dal taumaturgo o addirittura trovarsi sull'orlo della Frenesia mentre realizza che le sue scorte di Vitae sono state ridotte misticamente.

Sistema: Il taumaturgo tocca il soggetto obbligandolo a spendere immediatamente un punto sangue per successo nel modo in cui il taumaturgo desidera. La spesa deve essere possibile e sensata per il personaggio. I punti sangue spesi in modo forzato possono superare il normale valore massimale per turno indicato dalla generazione della vittima. Ogni successo ottenuto aumenta inoltre di uno la difficoltà del soggetto per resistere alla Frenesia. Il taumaturgo non può usare questo potere su di sé per superare i suoi limiti generazionali.

- 3. Potenza del Sangue:** *Il taumaturgo ottiene controllo tale sul proprio sangue da essere capace di concentrarlo in modo efficace e renderlo più potente per un breve tempo. Nella pratica può temporaneamente ridurre la distanza tra la sua generazione e quella di Caino. Questo potere può essere utilizzato una sola volta per notte.*

Sistema: Ogni successo al tiro di Volontà permette al taumaturgo di diminuire la sua Generazione di un livello per altrettante ore. Se il taumaturgo dovesse essere vittima di Diablerie mentre questo potere è in atto, questo perde immediatamente la sua efficacia e colui che ha commesso la Diablerie riceve i benefici provenienti dalla generazione originale del taumaturgo. Allo stesso modo questo potere non ha effetto sulla generazione di una progenie abbracciata mentre il taumaturgo possiede le caratteristiche di una Generazione diversa dalla sua. Dopo aver usato questo potere i punti sangue del vampiro non cambiano. Una volta che il potere avrà perso la propria efficacia ogni punto sangue posseduto oltre il massimo generazionale svanirà, lasciando il personaggio al suo limite originale.

- 4. Furto di Vitae:** Un taumaturgo che utilizza questo potere fa sgorgare la Vitae dal suo bersaglio. Non ha bisogno di entrare in contatto con il soggetto: il sangue fluisce letteralmente dal soggetto al fratello come un torrente (molto spesso viene assorbito misticamente e non è necessario che entri attraverso la bocca).

Sistema: Ovviamente si tratta di un potere appariscente e spettacolare. Per questo motivo i principi della Camarilla considerano il suo utilizzo in pubblico una violazione della Masquerade. Furto di Vitae non causa danni e non permette difesa di alcun tipo, quindi non ha un valore di attacco. Il numero di punti sangue rubati equivale al numero di successi ottenuti.

- 5. Calderone di Sangue:** Un taumaturgo che si serve di questo potere fa bollire nelle vene il sangue della vittima come l'acqua in una stufa. Il Fratello deve toccare il soggetto designato per poter far ribollire il sangue della vittima. Tale potere è fatale se usato sui mortali e causa ingenti danni anche al più possente dei vampiri.

Sistema: Il numero di successi determina il numero di punti sangue che brucia nelle vene del soggetto causandogli altrettanti danni aggravati (che possono essere assorbiti solo grazie a Robustezza). Un singolo successo è necessario per uccidere un mortale.

La Seduzione delle Fiamme

Questa via dona al taumaturgo l'abilità di scatenare fiamme mistiche, che si tratti di piccoli fuocherelli o delle enormi conflagrazioni dei maghi più esperti. La seduzione delle fiamme è molto temuta, in quanto il fuoco è uno dei modi più sicuri per portare un vampiro alla Morte Ultima. Il fuoco creato da questa via non è naturale. Molti vampiri ritengono infatti che tali fiamme siano evocate direttamente dall'inferno. Il fuoco creato in questo modo deve prima essere rilasciato affinché abbia

effetto. Ciò significa che un palmo di fiamma non danneggia la mano del vampiro ma produce solamente luce. Quando le fiamme vengono liberate queste bruciano normalmente e il personaggio non ha più controllo su di esse.

Sistema: I successi indicano quanto distante è possibile evocare le fiamme. Questa Via non possiede individuali descrizioni per ciascun livello del potere. Dopotutto il fuoco è fuoco, capace di causare danni aggravati e scatenare la Frenesia negli altri vampiri presenti.

- 1 Successo: Può evocare le fiamme sul palmo della propria mano.
- 2 Successi: Può evocare le fiamme entro tre metri da sé.
- 3 Successi: Può evocare le fiamme fino a dieci metri di distanza.

- 1. **Candela:** Un livello di danno aggravato per turno. La fiamma produce all'incirca la luce di un accendino.
- 2. **Palmo di Fiamme:** Un livello di danno aggravato per turno. La fiamma è abbastanza grande da impaurire i vampiri che la osservano.
- 3. **Fuoco da Campo:** Due livelli di danno aggravato per turno. La fiamma è così grande da essere notata a metri di distanza.
- 4. **Falò:** Due livelli di danno aggravato per turno. Questo danno ignora un singolo livello di Robustezza del bersaglio (abbassando la Disciplina fino a un minimo di 1). La fiamma è considerabile un principio di incendio.
- 5. **Inferno:** Tre livelli di danno aggravato per turno. Ignora tre livelli di Robustezza del bersaglio (abbassando la Disciplina fino a un minimo di 1). A questo livello si tratta di un vero e proprio incendio e rimanere calmi è praticamente impossibile anche per gli umani.

Movimento della Mente

Questa Via permette al taumaturgo di spostare gli oggetti telecineticamente grazie al potere mistico del sangue. Gli oggetti (o soggetti) si trovano sotto il controllo dello stregone e possono essere manovrati esattamente come se fossero manipolati dalle sue mani (per poter infliggere però veri e propri danni è necessario aver raggiunto il quarto livello di questo potere). Questa Via può essere utilizzata in svariati modi, tra cui difendere il proprio rifugio o terrorizzare e sconvolgere i mortali.

Sistema: Il numero di successi indica la durata del controllo sul bersaglio. Ogni successo permette un turno di manipolazione. Al termine della durata il Fratello può tentare di mantenere il controllo facendo un nuovo tiro di attivazione del potere, senza dover spendere punti sangue aggiuntivi. Ottenendo tre successi sul tiro iniziale il taumaturgo può mantenere il controllo del bersaglio per una scena.

Qualora questo potere sia usato su un essere vivente, lo stregone dovrà, all'attivazione del potere, superare anche una difficoltà pari a Volontà della vittima + 7, e ripetere il tiro ogni turno in cui desidera mantenere il controllo.

Una volta che il Fratello raggiunge il terzo livello di questo potere, gli sarà possibile usare il potere su se stesso per alzarsi come in volo e muoversi alla sua velocità di corsa, a prescindere dai limiti di peso che si applicano se manipola altri bersagli. Un Fratello che ha raggiunto il quarto livello potrà lanciare oggetti come se avesse Forza pari al suo livello di Movimento della Mente.

- 1. Può sollevare 0,5 kg di peso.
- 2. Può sollevare 10 kg di peso.

3. Può sollevare 100 kg di peso.
4. Può sollevare 250 kg di peso.
5. Può sollevare 500 kg di peso.

Velocità

L'Abbraccio dona ad alcuni Fratelli velocità e riflessi sorprendenti. Questi possono usare Velocità per muoversi come un fulmine. Mortali e vampiri privi di questa Disciplina sembrano muoversi al rallentatore, se paragonati alla sorprendente rapidità del vampiro.

Questa Disciplina è comune ai membri dei Clan Brujah e Toreador.

Sistema: Il vampiro somma automaticamente il suo livello di Velocità ad ogni tiro basato su Destrezza. In alternativa, egli può rinunciare a questo bonus passivo e attivare la Disciplina per un turno, spendendo punti sangue per potersi muovere più rapidamente e ottenere la possibilità di selezionare bersagli aggiuntivi come vittime dei suoi attacchi fino alla quantità di punti sangue spesi, con un massimale equivalente al suo livello di Velocità. In questo modo il Cainita può danneggiare più di un nemico quando si trova in inferiorità numerica e anche se le armi da fuoco restano sempre e comunque limitate dal loro rateo di fuoco.

Pregi e Difetti

Pregi e Difetti sono Caratteristiche che aiutano i giocatori ad aggiungere spessore ai personaggi.

I Pregi sono abilità speciali o vantaggi rari nella popolazione generale dei Fratelli.

I Difetti sono svantaggi che mettono alla prova la non vita del Fratello.

Ogni Pregio ha un costo in Punti Liberi e un giocatore può prendere quanti Pregi può permettersi.

Ogni Difetto fa recuperare al giocatore Punti Liberi pari al suo valore, anche se non potrà accumulare più di sette Punti Liberi in questo modo.

La seguente lista descrive i pregi e difetti che caratterizzano il vostro personaggio.

Quando non specificato espressamente ogni Pregio o Difetto può essere acquisito una volta sola.

Pregi

Abbracciato Senza Calice (1 Punto)

Per qualche motivo non avete bevuto il sangue degli anziani quando avete fatto il vostro ingresso nel Clan Tremere. Oppure, più pericolosamente, ciò non ha avuto alcun effetto su di voi. Di conseguenza non siete vincolati al Clan come la maggior parte dei Tremere. Se scoperto, questo problema viene semplicemente corretto, anche se qualcuno potrebbe pensare che tale mancanza potesse essere intenzionale, siccome i Tremere non commettono errori. Forse il Clan ha dei compiti speciali in serbo per voi, compiti che potrebbero portarvi ad agire contro il Clan per mantenere la copertura. Soltanto i membri del Clan Tremere possono prendere questo pregio.

Asso al Volante (2 Punti)

Avete un incomparabile talento alla guida di qualunque veicolo. Per questo motivo ottenete un bonus di +3 a qualunque tiro legato alla vostra abilità dietro al volante.

Aura Distraente (2 Punti)

Leggere l'aura usando Auspex richiede che l'osservatore si concentri sulle fantasie e i colori che si ripetono per rilevare lo stato emotivo di un bersaglio. A causa dello stato unico della vostra psiche, la

vostra aura è più difficile da leggere delle altre. Tutti gli utilizzi di Percezione dell'Aura contro di voi hanno la difficoltà incrementata di 2 punti.

Soltanto i membri del Clan Malkavian possono prendere questo pregio.

Aura Ingannevole (1 Punto)

La vostra aura è insolitamente luminosa e colorata per essere quella di un vampiro. Ogni tentativo di leggere la vostra aura vi farà apparire come semplici mortali.

Brutto Tenebroso (5 Punti)

Sebbene voi siate comunque orribili, non siete mostruosi come molti Nosferatu. Il vostro valore di Apparenza è comunque 0 ma, sotto la giusta luce, potreste passare per umano. Resta un'ottima idea coprirsi e restare nell'ombra, ma la vista della figura non corrisponde istantaneamente a una violazione della Masquerade. Detto ciò, siete comunque abbastanza brutti da far innervosire buona parte delle persone.

Soltanto i membri del clan Nosferatu possono prendere questo pregio.

Cambiamento Totemico (5 Punti)

Le vostre forme di Proteiforme sono flessibili: potete scegliere una forma animale diversa ogni volta che cambiate sembianze. La forma che scegliete deve seguire tutte le consuetudini e le regole delle normali forme animali conferite dalla disciplina Proteiforme, ottenendo semplicemente la capacità di scegliere di apparire come un animale diverso ogni volta che usate Forma della Bestia.

Soltanto i membri del clan Gangrel possono prendere questo pregio.

Codice d'Onore (2 Punti)

Seguite strettamente un vostro personale codice etico le cui regole verranno stabilite con i Narratori prima di giocare. I personaggi con questo Prego sommano un bonus di +2 ai tiri di Volontà e Virtù quando agiscono secondo il loro codice (ad esempio difendere gli inermi) o quando tentano di evitare situazioni che potrebbero costringerli ad andare contro i propri principi.

Cuore Calmo (3 Punti)

Siete calmi per natura e non perdetevi mai le staffe. Sommate +2 ai tiri eseguiti quando tentate di resistere alla Frenesia.

I Brujah non possono acquistare questo Prego.

Debito di Gratitudine (1-6 Punti)

Qualcuno vi deve un favore. Il vampiro in debito potrebbe essere il più anonimo dei neonati in città o qualcuno estremamente potente. Tutto dipende da quanti punti investite in questo Prego. Avete un singolo favore a vostro nome (a meno che non prendiate questo Prego più di una volta). A seconda dello status e di altri fattori, il vampiro che vi deve il favore potrebbe risentire dell'essere in debito e cercare di risolvere la questione in fretta, o addirittura cercare di mettervi in pericolo per salvarvi e poter in questo modo farvi riscuotere forzatamente il favore.

Questo Prego permette di ottenere favori unicamente da Personaggi Non Giocanti.

Degenerazione Rallentata (5 Punti)

La vostra Umanità è forte e può affrontare con maggiore efficacia gli attacchi della bestia. Ottenete

un bonus di +2 a qualsiasi tiro di Coscienza. Questo grado di resilienza morale permette a un vampiro dalla buona condotta di perdere Umanità molto più lentamente rispetto al normale.

Diablerie Nascosta (3 Punti)

Le strisce nere della Diablerie non si manifestano sulla vostra aura.

Disciplina Aggiuntiva (5 punti)

Potete scegliere una Disciplina supplementare (a discrezione dei Narratori) e trattarla come fosse una Disciplina di Clan. Tutti i costi per impararla sono pagati come se appartenesse al vostro Clan. Ogni personaggio può acquisire questo Pregio solo una volta (senza ottenere gratuitamente il primo pallino della Disciplina scelta).

I Caitiff non possono prendere questo Pregio.

Dormire Nascosto (2 Punti)

Il potere di Oscurazione solitamente richiede quantomeno un minimo di concentrazione. Tuttavia voi siete in grado di mantenere attivo il potere, permettendovi di dormire restando nascosti. Per farlo è richiesta una spesa di un punto sangue per la durata di tutto il riposo diurno. Chi è dotato di Auspex potrà comunque provare a individuarvi, ma i mortali saranno all'oscuro del vostro nascondiglio. Questa capacità può riverlarsi un trucchetto utile per i Fratelli che amano viaggiare.

Indelebile (1 Punto)

Mentre i corpi degli altri vampiri tornano ogni sera nelle condizioni in cui si trovavano al momento dell'Abbraccio, qualsiasi modifica del corpo che avete ottenuto dopo l'Abbraccio rimane tale fino a quando non spendete un punto di Volontà per far tornare il corpo al suo stato di tabula rasa. Questo pregio si applica sia a cambiamenti semplici come tingere o tagliare i capelli, sia modifiche complicate come tatuaggi e piercing.

Inoffensivo agli Animali (1 Punto)

Salvo rare eccezioni, gli animali detestano i Fratelli. Alcuni fuggono, altri attaccano, ma nessuno ama trovarsi al cospetto di un vampiro. Voi non incorrete in questi problemi. Gli animali potranno non gradire particolarmente stare in vostra presenza, ma non faranno di tutto per fuggire.

Invincolabile (5 punti)

Siete immune ai legami di sangue.

I membri del Clan Tremere non possono prendere questo Pregio.

Lettura a Freddo (3 Punti)

Potete spendere un punto di Volontà per porre una domanda su qualunque personaggio con cui state interagendo in questo momento, con il limite di una singola volta nel corso della Cronaca per ciascun personaggio. I Narratori dovranno rispondere onestamente, oppure rimborsare il punto di Volontà al giocatore. In questo caso sarà possibile porre una nuova domanda riguardo al personaggio quando si avrà nuovamente a che fare con lui in un contesto futuro, finché una delle domande poste non avrà risposta.

Soltanto i membri del Clan Malkavian possono prendere questo pregio.

Lingua Straniera (1 Punto)

Conoscete un linguaggio in aggiunta alla vostra lingua madre.

Potete prendere questo Pregio più volte, ogni volta per una lingua diversa.

Maestro della Masquerade (3 Punti)

Ci sono molti piccoli tic, abitudini nervose e funzioni corporee autonome (come la respirazione) che i Fratelli semplicemente dimenticano di fare. Possono essere preoccupantemente immobili o dimenticarsi di respirare, in particolare quando pensano di essere soli. Voi non abbassate mai la guardia. Vi è rimasta l'abitudine involontaria dell'atto respiratorio e non vi trovate mai a essere stranamente fermi come una statua, neppure quando siete concentrati o immobili. Di conseguenza la difficoltà di tutti i tiri sociali diminuisce di 1 quando interagite coi mortali. Questo Pregio include la capacità di avere un colorito sano e una temperatura corporea tiepida senza dover necessariamente spendere sangue.

Mangiare Cibo (1 Punto)

Possedete la capacità di mangiare cibo e anche di assaporarne il gusto. Anche se non trarrete alcun nutrimento dagli alimenti dei mortali, questa abilità aiuta a preservare la Masquerade. Chiaramente non potete digerire quello che mangiate e a un certo punto della serata sarete costretti a vomitarlo.

Mattiniero (1 Punto)

Nessuno riesce a spiegarne il motivo, ma sembra che abbiate capacità di sopravvivere con meno riposo rispetto agli altri Fratelli. Siete sempre i primi ad alzarvi e gli ultimi ad andare a dormire, anche se siete rimasti fuori fino all'alba.

I vampiri con questo Pregio non possono prendere anche il difetto Sonno Profondo.

Mentore Spirituale (3 punti)

Avete un compagno spettrale che vi guida. L'identità e le capacità di questo spirito sono dettate dai Narratori. Il mentore può fornire aiuto e guida, ma non lascerà mai il vostro rifugio (in caso doveste cambiarlo vi seguirebbe nella nuova abitazione).

Multilingue (3 Punti)

Conoscete lingue aggiuntive pari al vostro valore di intelligenza.

Orologio Biologico (1 Punto)

Possedete un'innata percezione del tempo e siete in grado di quantificare accuratamente il passare di ore, minuti e secondi senza bisogno di un orologio.

Passato da Ghoul (1 punto)

Siete stati iniziati al sangue molto prima di diventare vampiri a tutti gli effetti. La vostra lunga esperienza come ghouls vi permette di stare a vostro agio nella società dei vampiri e di capire al volo come funzionano le cose. Avete un -1 alla difficoltà in tutti i tiri Sociali in presenza di altri neonati e nei tiri che riguardano la conoscenza dei Fratelli.

Pelle Dura (2 Punti)

La vostra pelle è più resistente del normale e appare spessa e dura come quella di un rinoceronte o di una lucertola. Vi protegge dalla maggior parte del danno normale, fornendo un bonus di +1 al valore di Assorbimento. Questo bonus tuttavia non si applica contro il fuoco e la luce del sole.

Resistenza alla Magia (2 Punti)

Possedete un'innata capacità di resistere ai rituali dei Tremere e ad altri incantesimi. Queste magie, siano esse benefiche o maligne, saranno rivolte verso di voi con un modificatore di +2 alla difficoltà. Non potrete mai apprendere la Taumaturgia.

Riflesso Fasullo (3 Punti)

Anche utilizzando i poteri di Oscurazione, i vampiri appaiono comunque con il loro vero aspetto quando vengono individuati da apparecchi come le videocamere di sorveglianza. Con questa capacità il Fratello può estendere il suo potere alle immagini registrate e ad altri media. Tuttavia, come nel caso di Maschera dei Mille Volti, l'immagine originale non viene realmente alterata: semplicemente, sono le persone a vedere ciò che desidera mostrare. Sfortunatamente, i computer non sono così facili da ingannare: se le immagini vengono elaborate tramite un software di riconoscimento facciale (per esempio), il computer vedrà il vero volto del vampiro e non troverà un riscontro. Il Fratello farà bene a prestare la massima attenzione nell'utilizzo di questo potere, poiché tende ad affievolirsi col passare del tempo. Alcune foto archiviate hanno dato ai bibliotecari sorprese terrificanti, anni dopo essere state raccolte.

Rifugio Esterno (2 Punti)

Conservate il vostro rifugio esterno privato al di fuori della Cappella e del controllo dei Tremere. Il Clan si aspetta che la maggior parte dei Tremere riposi in Cappella, dove un apprendista può essere facilmente tenuto d'occhio. Tuttavia, vi siete guadagnati abbastanza fiducia da meritare maggiore privacy. Forse avete già dimostrato la vostra lealtà, oppure la stanno mettendo alla prova proprio in quest'occasione.

Soltanto i membri del clan Tremere possono prendere questo pregio.

Sangue Ripugnante (1 Punto)

Il vostro sangue è disgustoso, a tal punto da richiedere un tiro di Volontà (difficoltà 9) per evitare di vomitare dopo averlo assaggiato. Se qualcuno è abbastanza folle da provare a commettere Diablerie su di voi, dovrà superare tre tiri di Volontà (difficoltà 12) per farcela. Il sangue è talmente disgustoso che nessuno riesce a trattenerlo abbastanza a lungo nemmeno per diventare un ghoul.

Senso Sviluppato (1 o 3 Punti)

Uno dei vostri sensi (vista, olfatto, udito, gusto o tatto) è particolarmente sviluppato. La difficoltà dei tiri di Abilità che coinvolgono l'uso di questo senso è ridotta di 2. Pagando 3 punti, questo pregio si applica a tutti e cinque i sensi.

Sogni Premonitori (2 Punti)

Nel corso del vostro sonno diurno fate sogni di cui vi ricordate al risveglio. Talvolta si avverano. Invece di recuperare un singolo punto Volontà tra un evento e l'altro potete decidere di chiedere che i

Narratori vi forniscano un sogno lucido, carico di presagi riguardo personaggi che dovete ancora incontrare e situazioni ed eventi che devono ancora accadere.

Sonno Leggero (2 Punti)

Vi risvegliate immediatamente quando avvertite un pericolo, senza difficoltà o esitazioni. Potete ignorare le regole riguardanti le restrizioni date dall'Umanità sul valore massimo disponibile durante il giorno.

Strada Aperta (2 Punti)

Diversamente dalla maggioranza dei Fratelli, amate viaggiare. Avete una conoscenza approfondita di percorsi e strategie per spostarvi in sicurezza, per non parlare dei posti utili come rifugio di cui siete al corrente in qualsiasi luogo vi rechiare. Potete muovervi per le città senza essere ostacolati da zelanti poliziotti della statale, minacce sovranaturali e simili, sempre che non conoscano il vostro esatto percorso o non siano già sulle vostre tracce.

Tocco Guaritore (1 Punto)

Solitamente i vampiri possono guarire le ferite che infliggono solo leccandole. Voi potete ottenere lo stesso risultato con un semplice tocco.

Vero Amore (4 punti)

Avete scoperto, forse troppo tardi, il vero amore. Questa persona è un mortale, ma anche il centro della vostra esistenza. La sua esistenza vi ispira ad andare avanti in un mondo di tenebra e disperazione. Ogni volta che soffrite, il pensiero del vostro amore vi dà forza per perseverare. Avete un bonus di +2 ai tiri di Volontà, ma solo quando state agendo per il bene della persona che amate. Questo Pregio può essere un grande dono, ma anche un fardello: il vostro vero amore potrebbe richiedere protezione e occasionalmente di essere salvato.

Volontà di Ferro (3 Punti)

Quando siete determinati e la vostra mente è concentrata, nulla può muovervi dal raggiungere il vostro scopo. I poteri di Demenza o Dominazione usati contro il vostro personaggio subiscono un +3 alla difficoltà. Le altre Discipline che alterano la mente subiscono lo stesso incremento. Questo Pregio non influenza Ascendente e altri poteri che hanno a che fare con le emozioni. Personaggi con un valore di Volontà inferiore a 8 non possono acquisire questo Pregio.

Difetti

Amnesia (2 Punti)

Non siete in grado di ricordare nulla del vostro passato, di voi stessi o della vostra famiglia (mortale o vampirica), sebbene il passato possa tornare per tormentarvi. Le vostre origini e le circostanze dietro alla vostra amnesia sono determinate dai Narratori (e il giocatore concede a loro campo libero su questo), i quali faranno il possibile per renderle... interessanti.

Anosmia (2 Punti)

Che vi siate nati o che sia capitato in seguito, non possedete il senso dell'olfatto. Ciò significa che sarete imperturbabili persino di fronte al sapore o al fetore più disgustoso. Tuttavia, implica che non

potete svolgere nessun tiro di Percezione che coinvolga olfatto o gusto. Va sottolineato anche che non siete immuni agli attacchi condotti attraverso gas o veleni: semplicemente non siete in grado di rendervi conto della loro presenza

Bulimia (4 Punti)

Avete fame di sangue e, come tutti i vampiri, probabilmente vi nutrirete. Però, il pensiero di farlo vi fa sentire male. Forse, semplicemente, non siete tagliato per un'eternità da succhiasangue, oppure in vita avevate un disturbo alimentare che vi ha seguito dall'altro lato della mortalità. Qualsiasi sia la ragione, non riuscite a trattenere il sangue. Quando vi nutrite, dovrete superare un tiro di Costituzione a difficoltà 11. Se fallite, vomitate il sangue fresco prima di poterlo assorbire nel vostro corpo, spruzzandolo ovunque, causando imbarazzo nel migliore dei casi e nel peggiore dei casi violando la Masquerade. Il sangue che assumete durante la Frenesia viene assorbito normalmente, ma ciò comporta dei rischi a sua volta.

Cacciato (4 Punti)

Siete perseguitati da un fanatico cacciatore di streghe che crede (forse giustamente) che voi siate un pericolo per l'umanità. Tutti coloro che frequentate, mortali o Fratelli, potrebbero divenire cacciati a loro volta.

Debolezza di Clan (2 Punti)

Nonostante abbiate fallito nell'adottare le abilità del vostro Clan originario, ne avete ereditato la Debolezza. Sebbene potrebbe rivelarsi fatale per un vampiro impreparato, un Caitiff astuto potrebbe far volgere tutto questo a proprio vantaggio, per mischiarsi meglio all'interno del suo Clan genitore. Alcuni Nosferatu, per esempio, probabilmente non si accorgerebbero mai della differenza e potrebbero persino sostenere il vampiro dalle accuse provenienti dall'esterno. Questo Difetto può essere preso solo dai Caitiff.

Denti Smussati (2 Punti)

Per alcune ragioni le vostre zanne non si sono sviluppate del tutto o forse non sviluppate affatto. Quando vi nutrite avete bisogno di trovare altri metodi per fare in modo che il sangue fluisca. I Caitiff e i vampiri di alta Generazione spesso manifestano questo Difetto.

Destino Segnato (5 Punti)

Siete condannati ad affrontare la Morte Ultima, o ancora peggio a sopportare un'eterna agonia. Non importa cosa farete, non potrete evitare questo terribile fato. A un certo punto della Cronaca il vostro destino si abatterà su di voi. L'aspetto più orribile di questa condizione sono le occasionali ma costanti visioni riguardo al vostro futuro. Il malessere che queste immagini vi provoca vi costringe a spendere un punto Volontà per non incorrere in un malus di -1 a tutte le azioni per il resto della notte. Saranno i Narratori a decidere la natura del vostro destino e quando avverrà. Questo è un difetto difficile da interpretare. Nonostante ciò e per quanto possa sembrare rimuovere ogni discrezionalità dalla propria esistenza, la conoscenza del proprio destino può essere ironicamente liberatoria.

Dipendenza (3 Punti)

Siete assuefatti a una sostanza che deve essere presente nel sangue che bevete (o andrete automaticamente in Frenesia). Può essere alcool, hashish, droghe pesanti o semplicemente adrenalina. Questa sostanza vi danneggia sempre in qualche modo poiché è sempre in circolo nel vostro corpo.

Documentazione Cartacea (2 Punti)

Avete trascorso un bel po' di tempo in istituti statali come prigioni o manicomi, probabilmente prima del vostro Abbraccio. Molte persone possiedono dei documenti che riportano la vostra data di nascita e altre informazioni. Questi documenti sono difficili da eliminare e potrebbero mettere in pericolo la Masquerade. Queste informazioni potrebbero essere rintracciate e usate contro di voi da nemici con le giuste conoscenze, conducendoli a bersagli vulnerabili, oppure potrebbero far capire ai cacciatori indizi su dove si trova il vostro rifugio.

Duro d'Orecchi (1 Punto)

Avete problemi di udito. La difficoltà di ogni azione basata su questo senso aumenta di 2.

Esclusione di Preda (1 Punto)

Vi rifiutate di cacciare una certa categoria di prede. Possono essere i drogati, i poliziotti o le persone ricche. Se per errore bevete il loro sangue cadrete immediatamente in Frenesia e dovrete eseguire un tiro per non perdere Umanità. Potreste cadere in Frenesia anche quando vedete un fratello nutrirsi di uno di questi soggetti.

I Ventrue non possono acquisire questo difetto.

Faro di Empietà (2 Punti)

Emanate un male palpabile. Gli ecclesiastici e gli esseri umani devoti riconoscono istintivamente in voi qualcosa di orribilmente sbagliato e reagiscono di conseguenza.

Ferita Permanente (3 Punti)

Durante l'Abbraccio avete subito lesioni che la vostra trasformazione, per qualche motivo, non è stata in grado di guarire. Ogni notte vi risvegliate dal sonno al Livello di Salute Ferito, potendo guarire regolarmente spendendo i punti sangue necessari. Potete spendere punti sangue per guarire questa ferita prima dell'inizio dell'evento, ma non potrete recuperarli prima dell'inizio dell'evento stesso.

Fobia (2 Punti)

Avete una soverchiante paura di qualcosa. Ragni, serpenti, folle e altezze sono esempi di fobie comuni. Dovrete superare un tiro di Coraggio ogni volta che vi trovate faccia a faccia con la vostra paura a una difficoltà determinata dai Narratori. Se fallite il tiro dovrete scappare lontano da essa.

Guarigione Lenta (3 Punti)

Avete difficoltà a sanare le ferite. Dovete utilizzare il doppio dei punti sangue per guarire un Livello di Salute contundente o letale e potete sanare un Livello di Salute di danni aggravati ogni cinque giorni (oltre a dover spendere 5 punti sangue e un punto di Volontà come di norma).

Guercio (2 Punti)

Avete un occhio solo, a voi decidere quale. Le difficoltà per tutti i tiri di Percezione che coinvolgono la vista aumentano di 2 e la difficoltà di tutti i tiri che richiedono percezione della profondità aumentano di 1, compreso il combattimento a distanza (sottraendo 1 al Valore di Combattimento).

Incubi (1 Punto)

Durante il sonno siete spesso tormentati da terribili incubi, i quali potrebbero influenzare la veglia notturna. Il giocatore dovrà avere definito la natura degli incubi che tormentano il personaggio affinché i Narratori possano introdurre malus contestuali o richiedere tiri per mantenere il controllo di fronte a situazioni ad essi collegate.

Inetto alla Guida (1 Punto)

Siete negati dietro al volante, un pericolo per voi stessi e per gli altri. Non avete mai imparato a guidare e non potrete mai farlo.

Inetto nella Taumaturgia (5 Punti)

Dentro di voi, qualcosa rifiuta di rispondere alla Taumaturgia. Semplicemente, per voi, la magia non funziona. Non potete apprendere la Taumaturgia, le sue Vie o i suoi Rituali. Per un Tremere, ciò rende tutto particolarmente difficile, visto che le capacità nell'uso della Taumaturgia sono la chiave per avanzare di posizione all'interno dei ranghi del Clan. Sebbene alcuni scelgano volontariamente di ignorare gli studi taumaturgici e servire il Clan in altri modi, l'inettitudine non è mai giustificata. Questo Difetto può essere preso solo dai Tremere.

Irascibile (2 Punti)

Vi infuriate facilmente e la difficoltà per evitare la Frenesia è aumentata di 2. I Brujah non possono avere questo difetto.

Lunatico (2 Punti)

Subite l'influenza delle fasi lunari, incrementando le vostre possibilità di entrare in Frenesia. Sotto una luna crescente, la difficoltà per evitare la Frenesia è aumentata di 1. Sotto una mezzaluna o una luna gibbosa, la difficoltà sale di 2. Quando in cielo c'è la luna piena, la difficoltà sale di 3.

Mago del sangue (5 Punti)

Il vostro sangue è così connesso alla magia che per voi è impossibile utilizzare qualsiasi altra Disciplina a eccezione di Taumaturgia (i Fratelli che non sono Tremere la acquistano comunque come Disciplina esterna al Clan). Potete imparare qualunque Via o Rituale messo a vostra disposizione, ma siete incapaci di apprendere ad altre Discipline.

Maledizione arcana (Da 1 a 5 Punti)

Indipendentemente dalla motivazione, siete soggetti ad una maledizione magica. Può essere un'avversione, un'allergia, o uno strano effetto magico. Il livello del difetto dipende da quanto è debilitante la maledizione. Curare questa condizione potrebbe essere impossibile, oppure richiedere una missione o ricerca elaborata.

1. Una stranezza di minore entità, come una caratteristica animalesca o un colore degli occhi peculiare.
2. Un problema evidente, come costringere le piante ad appassire al vostro cospetto. Per gli utilizzatori di magia, i loro incantesimi potrebbero apparire come se avessero una strana contaminazione o struttura, tale da renderla istantaneamente riconoscibile.
3. Qualcosa di problematico, come far ammalare le persone che si trovano in vostra presenza o istigare gli animali nei dintorni ad aggredirvi.
4. Uno svantaggio preoccupante, come aver sviluppato la Debolezza di un altro Clan.
5. Qualcosa di potenzialmente letale, come trovare la luce lunare pericolosa quanto quella solare.

Mostruoso (3 Punti)

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

I Nosferatu non possono possedere questo difetto.

Il Difetto deve essere approvato dai Narratori e rappresentato esteticamente.

Nemico (1-5 Punti)

Avete un nemico, oppure un gruppo di nemici che cerca di uccidervi. La pericolosità del nemico dipende da quanti punti il giocatore desidera ottenere (5 punti indica l'ira di qualcuno potente quanto un Principe).

Il Nemico dovrà essere un Personaggio Non Giocante (o un gruppo) convenuto con i Narratori.

Oscuro Segreto (1 Punto)

Nascondete un segreto che, se venisse rivelato, vi farebbe diventare un reietto nella società dei Fratelli. Potrebbe essere l'assassinio di un Anziano o la vostra partecipazione a qualche cospirazione.

Pigro (3 Punti)

Siete semplicemente pigri e cercate di evitare qualsiasi compito che richieda impegno o fatica. Preferite lasciare che siano gli altri a fare i lavori pesanti, e detestate lo scontro fisico. Il vostro Valore di Combattimento riceve sempre un malus di -2.

Putrescente (4 Punti)

Il processo soprannaturale che solitamente impedisce al vampiro di decomporsi dopo la morte su di voi non funziona. Il vostro corpo è diventato putrescente e fragile, mentre si decompone gradualmente. Il vostro valore di Assorbimento è ridotto di 1. Potreste anche perdere parti del corpo se subite un colpo particolarmente forte. Se ciò accadesse, dovrete fare un tiro di Costituzione (difficoltà 9) e, se questo fallisse, perdereste una parte del corpo a discrezione dei Narratori. Le parti mancanti potranno ricrescere, ma il vostro corpo continuerà a decomporsi.

Questo Difetto può essere preso solo dai Nosferatu e dovrà essere rappresentato accordandosi con i Narratori ed esclusivamente in maniera visiva.

Quattordicesima Generazione (2 Punti)

Siete stati creati da un membro della Tredicesima Generazione. Sebbene abbiate 10 punti sangue in corpo, potrete utilizzarne solo 8 per sanare le ferite, incrementare gli Attributi e attivare le Discipline. Potete comunque usare i restanti 2 punti sangue in altri modi. Ovviamente, avere questo difetto preclude il Background di Generazione. Non potrete inoltre mai alzare le vostre Discipline oltre il quarto livello. Siete probabilmente dei Caitiff senza clan, giacché il vostro sangue è così debole da non avere le caratteristiche distintive di un Clan. La maggior parte dei vampiri di Quattordicesima Generazione dovrebbe prendere anche il Difetto Sangue Debole.

Repulsione all'Aglio (1 Punto)

Non riuscite a sopportare l'aglio e non appena ne sentite l'odore dovrete allontanarvi di corsa dall'ambiente in cui si trova, a meno che non superate un tiro di Volontà (difficoltà variabile a seconda dell'intensità dell'odore).

Risentimento del Sire (1 Punto)

Non piacete al vostro Sire, che coglie ogni occasione per farvi del male; i suoi alleati lo aiuteranno e questo vi comporterà il disprezzo di molti Anziani.

Questo Difetto può essere preso solamente se il Sire del personaggio è un Personaggio Non Giocante presente agli eventi.

Sangue Debole (4 Punti)

Il vostro sangue è debole e non vi sostiene al meglio. Tutti i costi in Punti Sangue sono raddoppiati e non potete creare alcun legame di sangue e i tentativi di Abbraccio riusciranno solo una volta su cinque.

Sensibile alla Luce (2 Punti)

Siete molto più sensibili alla luce degli altri vampiri. I raggi solari infliggono il doppio dei danni e la luce della luna può provocare fastidio e irritazione, purché vi splenda direttamente addosso. Anche fonti di luce intensa feriscono i vostri occhi, costringendovi a usare occhiali da sole.

Senza Zanne (2 Punti)

Questa è la caratteristica che vi contraddistingue come vero bastardo: non avete mai sviluppato le zanne, o vi mancavano i denti da prima dell'Abbraccio. In ogni caso, dovete utilizzare un coltello o bere dalle ferite sanguinanti. Non avete alcun modo naturale, oltre alle Discipline, per infliggere danni aggravati.

Sete di Innocenza (2 Punti)

La vista dell'innocenza, in qualsiasi forma si mostri, vi provoca una terribile voglia di sangue. Sarà necessario superare un tiro di Self-Control (difficoltà 9) per non cadere in Frenesia e attaccare la fonte del vostro desiderio.

Siri Rivali (2 Punti)

Due vampiri diversi volevano concedervi il dono dell'Abbraccio. Uno ha avuto successo. L'altro ha fallito e non è felice di questo fallimento. Voi, il vostro sire, o entrambi, siete diventati bersaglio di colui che ha fallito nell'abbracciarvi. Il vostro persecutore trova molto difficile mantenere la calma in

vostra presenza e potrebbe lavorare attivamente per screditarvi o distruggervi.

Questo Difetto può essere preso solo in riferimento a un Personaggio Non Giocante presente agli eventi con approvazione dei Narratori.

Sonno Pesante (1 Punto)

Trovate particolarmente difficile svegliarvi quando dormite. La difficoltà di qualunque tiro per alzarsi durante il giorno aumenta di 2.

Sovrastimolato (3 Punti)

I Malkavian notano cose a cui molti altri non prestano attenzione. Ciò significa tenere aperti gli occhi e le orecchie molto più a lungo di quanto faccia chiunque altro. Questo vi distrae facilmente quando cercate di concentrarvi. La difficoltà di tutti i tiri di Percezione è incrementata di 2.

Questo Difetto può essere preso solo dai Malkavian.

Stretta del Dannato (4 Punti)

Non vi è estasi nel vostro Bacio, solo terrore e dolore. I mortali da cui vi nutrite si contorcono e urlano mentre provate a nutrirvi. Dovrete quindi riuscire a tenere ferme le vostre vittime mentre prendete il loro sangue.

Tocco di Gelo (1 Punto)

Le piante appassiscono quando vi avvicinate e muoiono al vostro contatto. Il vostro tocco sottrae calore agli esseri viventi, come se foste fatti di ghiaccio

Topo in Gabbia (2 Punti)

Ogni volta che siete rinchiusi o trattenuti fisicamente (per esempio in una gabbia o con l'uso di manette), soffrite di acuti attacchi d'ansia. Avete un malus di -2 ai tutti i tiri effettuati in tali circostanze.

Tormentato dai Sensi di Colpa (4 Punti)

Non riuscite proprio ad accettare il fatto che dovete bere sangue per sopravvivere, e ogni volta che vi nutrite avvertite dei terribili sensi di colpa. I Narratori eseguiranno un tiro di Coscienza dopo ogni volta che il personaggio si sarà nutrito, indipendentemente dalle circostanze. In caso di fallimento il personaggio cadrà in Frenesia. Siccome ciò significa che di rado avrete molto sangue nell'organismo, sarete particolarmente vulnerabile sia agli attacchi che alla Frenesia causata dalla fame.

Vecchia Fiamma (2 Punti)

Qualcuno a cui tenevate profondamente è passato dalla parte del nemico. Cerca ancora di giocare sulle vostre simpatie sfruttando la nostalgia dei vecchi tempi mentre lavora contro di voi. A meno che non abbiate successo in un tiro di Volontà a difficoltà 13, non potrete agire contro la vostra vecchia fiamma, a meno che la situazione non metta a rischio della vostra non vita.

Vendicativo (2 Punti)

Avete un conto in sospeso da sistemare, sia esso legato alla vostra vita mortale o a qualcosa di accaduto dopo il vostro Abbraccio. Siete ossessionati dal vendicarvi di un individuo o di un gruppo; questo desiderio è la vostra unica priorità in ogni situazione in cui sarete nelle condizioni di tentare la

vostra vendetta. Potete temporaneamente resistere al bisogno di vendicarvi spendendo un punto Volontà.

I Narratori si preoccuperanno di farvi ritrovare faccia a faccia con l'oggetto della vostra vendetta nel corso della Cronaca.

Vincolato (2 Punti)

Avete un legame di sangue con un altro vampiro, il quale non necessariamente però vi tratta male. Resta il fatto che la vostra volontà non sia interamente sotto il vostro controllo. Questa consapevolezza vi tormenta, sebbene voi sentiate una profonda devozione nei confronti del vampiro in questione.

Il vampiro a cui siete legati deve essere un Personaggio Non Giocante presente agli eventi e approvato dai Narratori.

Vincolato al Clan (3 Punti)

Avete fatto molto più che bere il sangue degli Anziani. Che sia accaduto per punizione o per scelta, avete sviluppato un legame di sangue completo nei confronti del Clan Tremere. Non potete agire contro il Clan e ogni vostra mossa è al servizio dei Tremere. Potrà non piacervi, ma non riuscite a smettere di farlo. Ovviamente, siccome siete vincolati al Clan, non potete legarvi ad altri individui. Molti Tremere Anziani possiedono questo Difetto, dato che in passato era pratica comune far sviluppare ai nuovi Tremere dei legami di sangue completi con il Clan.

Questo Difetto può essere preso solo dai Tremere.

Vista Difettosa (1 o 3 Punti)

La vostra vista non è perfetta, quindi la difficoltà dei tiri legati alla vista aumentano di 2. Questo Difetto può essere corretto con occhiali o lenti a contatto se preso in cambio di 1 punto. La sua versione da 3 punti è impossibile da correggere.

Vitae Sterile (2 Punti)

Qualcosa è andato terribilmente storto nel corso del vostro Abbraccio e il vostro sangue è mutato sotto lo stress della morte e della successiva resurrezione. Come conseguenza, tutti coloro che cercate di Abbracciare muoiono. Non importa quanto vi sforziate, non potrete mai creare una progenie. Il vostro sangue può comunque essere impiegato senza problemi in Rituali Taumaturgici o altre pratiche dei vampiri, come per esempio la creazione di Ghoul.

Volontà Debole (3 Punti)

Siete particolarmente sensibili alla Dominazione e all'intimidazione da parte degli altri. I tentativi di usare su di voi Dominazione hanno successo automaticamente a meno che l'utilizzatore non appartenga a una generazione più alta della vostra. Inoltre la difficoltà dei tiri relativi ad altri poteri di alterazione mentale usati su di voi è diminuita di 2. Il vostro punteggio di Volontà non potrà mai superare 4.

Vulnerabile all'Argento (2 Punti)

Per voi l'argento è doloroso e letale quanto i raggi del sole. Subite danni aggravati da ogni arma d'argento e anche semplicemente toccare oggetti d'argento vi mette a disagio.

Zanne permanenti (3 Punti)

Le vostre zanne non si ritraggono mai, 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 prendere seri provvedimenti.

Zoppo (3 Punti)

Le vostre gambe sono danneggiate, non potete quindi correre o camminare facilmente. Dovete usare un bastone o delle stampelle e trascinare una gamba. La vostra velocità quando camminate è un quarto rispetto a chi non possiede questo Difetto e correre risulta impossibile.