

## Tirare di dadi

Il regolamento utilizzato negli eventi di **Lunae Murmura** usa un singolo dado a 10 facce (preferibilmente virtuale, tramite applicazioni per telefono o altri metodi) per determinare l'esito delle azioni. Perché una situazione comporti un tiro, l'eventuale azione deve necessitare un esito quantificabile, casi in cui vi è il dubbio e la possibilità che il vostro personaggio possa fallire.

## Difficoltà

La difficoltà nel compiere un'azione non è fissa, è data dalla tipologia di azione, le quali si dividono principalmente in tre tipi di tiri: quando si compie un'azione in contrapposizione ad un altro personaggio, quando si agisce nei confronti dell'ambiente circostante e quando si combatte. Tranne dove specificato diversamente, quando un personaggio interagisce attivamente con una abilità nei confronti di un altro, egli dovrà fare un tiro ad una difficoltà pari alla somma dei punteggi del difensore che subisce l'azione +7.

Ad esempio: Leonardo vuole nascondersi e non farsi vedere da una guardia di sicurezza, egli dovrà tirare un dado 10 facce e sommare il risultato alla somma dei suoi punteggi di Destrezza(4) e Criminalità(3), la difficoltà sarà pari alla somma dei valori della guardia di Percezione(2) e Allerta(3) +7. Il narratore che interpreta la guardia supervisiona il tiro, Michele tira e esce 6, per un totale di 13 (4+3+6 di Michele) contro 12(2+3+7 della guardia), così facendo riesce nell'azione e si intrufola non visto.

In ogni altro caso, combattimento escluso, la difficoltà viene determinata dalla narrazione partendo da un minimo di 5 alla difficoltà, che non può essere abbassato.

Per avere un'idea di alcuni esempi di difficoltà, si consideri che seguire un'azione relativamente facile potrebbe richiedere un tiro a difficoltà 7, mentre un'azione di difficoltà media potrebbe richiedere 9 e così via a salire.

Naturalmente più è bassa la difficoltà più è facile avere maggiore successo nell'azione, questo è possibile accumulando più di un successo.

Quando si supera di 2 punti la difficoltà richiesta si considera di aver accumulato 2 successi nel tiro, quando si supera di 4 si considerano 3 successi nel tiro.

Ad esempio: Leonardo, dopo la guardia dell'esempio precedente, si trova davanti ad una porta chiusa, decide di scassarla, il narratore che lo sta seguendo gli dà una difficoltà pari a 10 (è una serratura abbastanza robusta). Leonardo fa il tiro di Destrezza(4) + Criminalità(3), decide anche di spendere un Punto di Volontà per sommare un ulteriore +2 al tiro, vuole essere certo di scassarla, tira un 7, per un totale di 16. Ha superato la difficoltà di 6, non solo apre la porta ma non lascia neanche nessuna traccia del suo passaggio grazie ai suoi 3 successi.

In caso di azioni prolungate nel tempo potranno essere richiesti più tiri per arrivare al completamento dell'azione, per arrivare all'ammontare dei successi richiesti dai Narratori (completare una scultura, scrivere un libro, hackerare un sistema).

## Azioni automatiche

Esistono azioni che non necessitano di alcun tiro, vengono eseguite in automatico purché dichiarate.

- Spesa di sangue (cura, aumentare attributi ecc.): i vampiri possono spendere sangue per curarsi, per fare ciò devono concentrarsi e semplicemente desiderarlo, il giocatore dovrà strappare uno dei cartellini sangue in suo possesso per dimostrare l'utilizzo e curare il livello di salute o alzare un valore di Caratteristiche Fisiche per punto speso.
- Spesa di punti di Volontà, per dimostrare l'utilizzo dovrà strappare uno dei cartellini preposti.
- Movimento, in combattimento si considera indicativamente 7 metri per turno.
- Estrarre un arma

## Spesa di Punti di Volontà

Per spendere e usare la Volontà. Una caratteristica molto versatile di cui è importante conoscerne l'uso.

Negli eventi di **Lunae Murmura** quando un personaggio vuole spendere un punto di Volontà deve strappare un cartellino Volontà per rappresentarlo.

- Un giocatore può spendere uno dei suoi punti di Volontà per acquisire un bonus di +2 ad una azione, per ogni tiro è possibile spendere un solo punto.  
Nota: devi dichiarare la spesa del punto prima di fare il tiro.
- A volte i Narratori possono richiedere la spesa di un Punto di Volontà per azioni basate sull'istinto.
- Un punto di Volontà può essere speso per prevenire una alienazione mentale dal manifestarsi per l'occasione in cui si necessita di lucidità (ad esempio per non essere distratto dalle proprie allucinazioni mentre si tenta di decifrare un codice o trattenersi al fare gesti offensivi mentre si saluta il Principe).
- Spendendo un punto Volontà le penalità alle ferite possono essere ignorate per un turno, questo permette al personaggio di superare il dolore e danni al fisico per poter fare un'azione liberamente. Un personaggio Incapacitato o in Torpore non può spendere Volontà in questo modo.

## Riguardare Punti di Volontà

Una volta spesa, la Volontà può essere riguadagnata, sia in circostanze particolari nel corso di un evento, sia tra un evento e l'altro di Lunae Murmura.

Nel secondo caso ogni giocatore recupera un numero di punti volontà decretati dai Narratori.

## Usare il Sangue

I vampiri devono sottrarre un punto Sangue dalla loro riserva ogni notte. Dato che la magia innaturale che anima i loro corpi morti consuma la *Vitae* che hanno preso dalle loro prede.

I punti Sangue possono essere spesi per svariati modi e possono essere recuperati solo consumando sangue.

La riserva di sangue influisce anche sui tiri di Self-Control, un giocatore quando gli viene chiesto un tiro in questa caratteristica non può sommare un valore superiore ai punti Sangue attuali, per esempio se un personaggio ha solo 2 punti Sangue rimasti il giocatore non può sommare più di 2 ad un tiro di Self-Control, anche se il valore di Self-Control di questo personaggio è 4.

## Spendere Punti Sangue

Negli eventi di **Lunae Murmura** quando un personaggio vuole spendere un Punto Sangue deve strappare un cartellino Sangue per rappresentarlo.

- Un vampiro può spendere un punto Sangue per curare un livello di salute normale (Contundente o Letale).  
Nota, la spesa di Sangue è l'unico modo in cui i vampiri possono curare le ferite. Così come la loro immortalità previene l'invecchiamento e la morte naturale così inibisce il naturale processo di recupero dei corpi vivi.
- Un giocatore può spendere un punto Sangue per aumentare un singolo Attributo Fisico, di un punto contestualmente alla situazione (per la durata di un combattimento ad esempio). Un giocatore può spendere tanti punti sangue per incrementare Attributi Fisici quanti può usarne in un turno, ma può liberamente incrementare questo tratto fino ad un massimo di 6. Con uno sforzo un personaggio può incrementare un Attributo Fisico oltre il limite ma ogni punto oltre suddetto limite rimane per soli 3 turni dall'ultima spesa.  
Nota: nessun Attributo Fisico può essere incrementato oltre il 10.
- Un Vampiro può dare un numero di punti sangue ad un altro Fratello permettendogli di usarlo come se fosse suo, questo significa che negli eventi di **Lunae Murmura** il giocatore dovrà mimare di far fluire il suo sangue nella bocca dell'altro personaggio, sempre rispettando le regole sul contatto fisico. E passare, senza strappare, il numero desiderato di cartellini Sangue al ricevente.  
Se un vampiro o un mortale riceve il sangue di un altro Fratello per tre volte (in tre differenti notti) diventa legato a quel vampiro attraverso le proprietà mistiche della *Vitae*, ciò è conosciuto come Legame di Sangue.
- Un vampiro può dare ad un mortale o ad un animale una dose della sua *Vitae*. Fino a che il mortale o l'animale possiedono all'interno del loro corpo il sangue del fratello sono considerati Ghoul.
- Sebbene molti vampiri (con l'eccezione dei Nosferatu) appaiano come erano in vita, mostrano alcune caratteristiche cadaveriche, per esempio; la loro pelle è innaturalmente fredda, diventa più cinerea con l'età e non respirano. Spendendo un numero di punti sangue variabili un vampiro può apparire più umano per un periodo di tempo (negli eventi di **Lunae Murmura** questo periodo equivale alla durata complessiva dell'evento stesso). Fare questa azione richiede una spesa di punti sangue pari a 8 meno Umanità. Ai Fratelli con punteggio di Umanità pari a 8 o superiore non necessitano di alcuna spesa per apparire umani.
- Il Sangue può essere speso per attivare alcune Discipline vampiriche.

## Guadagnare Punti Sangue

I vampiri recuperano punti sangue prendendoli dagli altri, ogni qualvolta un giocatore recupera punti Sangue durante un evento gli verrà dato il numero di cartellini Sangue corrispondenti.

I Fratelli non devono uccidere per forza le loro prede mortali, possono anche semplicemente prenderne parte del sangue e, usando la loro saliva, richiudere magicamente le ferite causate dalle zanne vampiriche.

Per un essere umano senza particolari problemi di salute, perdere il 20% del proprio sangue (2 punti sangue) lo lascerà, forse un po' stanco, ma al sicuro. Se ne perdesse il 50% avrebbe bisogno di essere ospedalizzato. Se un vampiro beve tutto il sangue da una cosiddetta vena, lo uccide.

Un vampiro può bere fino ad un massimo di 3 punti sangue per turno.

Una volta che il Fratello ha perforato la pelle della preda, il mortale cessa di opporre ogni resistenza, inebriato dall' estasi del Bacio. Solamente gli umani dalla volontà estremamente ferrea (Volontà 9 o superiore) possono continuare a resistere al Bacio. Alcuni Fratelli o Vene hanno sviluppato una dipendenza dalla sensazione di estremo piacere del Bacio e lo ricercano coloro che possono bere il loro sangue.

Nota: Sebbene i Fratelli trovino il Bacio piacevole, possono resistere ad esso a prescindere dal valore di Volontà. Facendo un tiro di Self-Control a difficoltà 11.

<b>Preda</b>	<b>Riserva di Sangue</b>
Vampiro	10+
Umano Medio	10
Bambino	5
Mucca	5
Cane	2
Gatto	1
Sacca di Plasma	1
Uccello	1/2
Pipistrello/Ratto	1/4

Una preda ferita ha tipicamente meno sangue di una in salute.

Il sangue degli animali non è nutriente come quello degli umani. Sebbene un animale abbia fisicamente un volume di sangue maggiore di un uomo, i vampiri traggono meno sostentamento da esso.

Il sangue vecchio è meno nutriente e piacevole al gusto di quello fresco. Infatti, molti vampiri si rifiutano di berlo a meno che non sia necessario.

Generazione	Riserva di Sangue	Punti Sangue/Turno
Ottava	15	3
Nona	14	2
Decima	13	1
Undicesima	12	1
Dodicesima	11	1
Tredicesima	10	1

I personaggi potranno interpretare vampiri la cui generazione è compresa tra la tredicesima e l'ottava. Si dice che tramite la pratica proibita della Diablerie, sia possibile rubare il potere e la generazione a chi è più potente, permettendo anche di arrivare alla settima generazione e così via. D'altro canto in queste ultime notti, si vocifera che addirittura vi siano vampiri appartenenti alla quattordicesima generazione, ma possono ancora essere considerati veramente vampiri?

## Sistema di Combattimento

Il combattimento negli eventi di **Lunae Murmura** cerca di catturare la drammaticità e la veloce frenesia di un violento conflitto.

### Movimento

Fuori dal combattimento i personaggi si muovono normalmente secondo le loro caratteristiche, quando si richiede di agire secondo dei turni di combattimento, i personaggi possono muoversi in un turno massimo 7 passi, mentre agisce.

I Fratelli che utilizzano attivamente la Disciplina di Velocità, possono muoversi del valore di movimento per ogni livello della disciplina utilizzato.

Se un personaggio decide solamente di correre nel turno, si muoverà di 20+ (Destrezza x 3) passi.

### Tipi di Combattimento

Ci sono due tipi di combattimento, ognuno coinvolge le stesse regole di base, con minori differenze

- **Combattimento Corpo a Corpo:** Copre il combattimento senz'armi (Destrezza + Rissa) e armato (Destrezza + Mischia). Il combattimento disarmato può coinvolgere una rissa da bar o una onorevole prova di abilità. Gli avversari devono essere a distanza di un metro per poter ingaggiare in questo tipo di combattimento. Il combattimento armato coinvolge armi impugnate, dalle bottiglie rotte alle spade. Gli avversari devono essere a una distanza di due metri per poter ingaggiare in questo tipo di combattimento.
- **Combattimento a Distanza:** Il combattimento armato usando armi da tiro, pistole, mitra, fucili a pompa, etc. Gli avversari devono essere in linea di vista (e entro il raggio dell' arma) per poter ingaggiare un conflitto a fuoco.

## Turno di Combattimento

In combattimento molte cose accadono virtualmente allo stesso momento. Dato che questo può rendere le cose difficili, il combattimento si divide in una serie di turni.

Ogni turno di combattimento ha due stadi, il primo è l' **Iniziativa**, il secondo è la **Risoluzione**. Il turno è un lasso di tempi di pochi secondi in cui i personaggi si scontrano usando le loro capacità e poteri. Raramente un combattimento dura più di tre turni in **Lunae Murmura**. Conflitti troppo lunghi potrebbero allertare le forze dell'ordine e rischiare una rottura della Masquerade e tendenzialmente i Fratelli non amano combattere troppo a lungo mettendo a rischio la loro non vita.

Prima di parlare di Iniziativa, Risoluzione etc, dobbiamo spiegare cosa intendiamo con il termine **Valore di Combattimento**, questo termine identifica quanto l'azione che il personaggio sta compiendo sia incisiva.

Viene determinato in maniera differente a seconda dell'azione stessa, per esempio, per combattere con un' arma da fuoco il Valore di Combattimento sarà un tiro di Destrezza + Armi da Fuoco, mentre usare il primo livello di Dominazione sarà un tiro di Persuasione + Autorevolezza.

Una volta calcolato il Valore di Combattimento, questo deve essere confrontato tra le persone che stanno combattendo tra loro, fungendo di fatto sia da valore di attacco che da difesa da superare per gli altri contendenti. Ovviamente le azioni dichiarate devono essere coerenti, se un personaggio vuole usare il secondo livello di Auspex (Percezione dell' Aura), non sta attivamente partecipando al conflitto e non avrà un Valore di Combattimento assegnato, potrà farlo, ma sarà vulnerabile agli attacchi altrui.

Se il proprio Valore di Combattimento è inferiore a 8 la azione che si sta cercando di compiere è fallita.

### **Fase Uno: Iniziativa**

In questa fase si organizza il turno, qui, viene dichiarato come i personaggi intendono combattere per quel turno. Varie azioni sono possibili, combattere con una spada, cercare di spaventare un avversario usando un potere di Ascendente o anche difendersi schivando tutti gli attacchi nemici.

Prima di dichiarare l'iniziativa, il personaggio può:

- Spendere punti sangue per guarire di un danno (non Aggravato) per punto sangue speso.
- Spendere punti sangue per aumentare una o più caratteristiche fisiche di un punto per punto sangue speso.
- Spendere punti sangue per attivare la Disciplina Velocità, questa azione modifica il valore di iniziativa che deve essere ancora calcolato.
- Spendere un punto di Volontà per annullare le penalità alle ferite, se presenti.
- Spendere un punto di Volontà per agire in modo razionale per una azione se in Frenesia.

A partire dal valore di iniziativa più basso. salendo sino al più alto, vengono dichiarate le varie azioni o manovre. Questo da un vantaggio a chi è più rapido, perché può reagire a chi è più lento.

Il valore di Iniziativa è segnato nella scheda di **Lunae Murmura** nella sezione combattimento.

Per calcolare l' iniziativa si deve sommare i valori Destrezza e Prontezza e aggiungere 5, questo valore può cambiare nel corso del combattimento per vari fattori, se un Fratello spende sangue per aumentare il suo punteggio di Destrezza, ovviamente aumenta anche l' iniziativa. Quando si viene

feriti, la penalità data dai livelli di salute si applica anche all' iniziativa e anche la Disciplina di Velocità se usata in maniera passiva si somma all' iniziativa.

### **Fase Due: Risoluzione**

Durante questa fase viene determinato se una azione ha successo o meno, se un attacco ha fatto danni e quanti. Vengono determinati i **Valori di Combattimento**, confrontati tra di loro per determinare quale azione ha più successo.

**Tipi di Danno:** Ogni attacco che causa danni, li infligge in base al tipo di attacco stesso. Alcuni valori di danno sono basati sulla Forza del personaggio, mentre altri sull' arma usata. Una volta calcolato il danno inflitto, il bersaglio subisce quel ammontare di danni diviso due (arrotondati per difetto).

- **Contudenti:** I danni contudenti comprendono pugni e altri traumi da impatto che difficilmente ucciderebbero una vittima all' istante (specialmente un vampiro). Tutti i personaggi usano il loro punteggio di Costituzione per resistere ai danni contudenti.
- **Letali:** Gli attacchi che causano danni letali, sono portati con l' intenzione di causare ferite fatali al bersaglio. I mortali non possono usare la loro Costituzione per resistervi e questi danni ci mettono tempo per guarire. I vampiri possono resistere usando il loro valore di Costituzione.
- **Aggravati:** Alcuni tipi di attacco sono mortali persino per i non morti. Il fuoco, la luce solare e le zanne e gli artigli dei vampiri e di altre creature soprannaturali, sono considerati danni aggravati. Questi danni possono essere assorbiti solamente con Robustezza e ci mettono parecchio tempo per guarire.

### **Assorbimento**

I personaggi possono resistere a un certo grado di punizione fisica; questo viene chiamato assorbire i danni. Il Valore di Assorbimento dei personaggi equivale al proprio valore di Costituzione. Un normale umano può assorbire solamente i danni contudenti (questo riflette la naturale resistenza del corpo a tali attacchi). Un vampiro (o altre creature soprannaturali) è più resistente e può assorbire anche i danni letali. I danni aggravati possono essere assorbiti solo con la Disciplina Robustezza. Il punteggio di Robustezza è anche sommato per calcolare il Valore di Assorbimento dei danni Contudenti e Letali. (quindi un personaggio con Costituzione 3 e Robustezza 2 ha un valore di 5 contro danni contudenti e letali, ma solo di 2 contro i danni aggravati.

**Nota:** I Fratelli data la loro natura non morta hanno una estrema resistenza agli urti, quindi, dopo avere assorbito i danni, se contudenti, dimezzano per difetto i rimanenti.

**Armatura:** L'armatura si aggiunge al Valore di Assorbimento. Il valore di armatura si combina con il tuo assorbimento di base allo scopo di ridurre i danni. Le armature leggere offrono poca protezione, ma non ingombrano. Armature più pesante danno più protezione, ma impacciano maggiormente. Le armature proteggono contro danni contudenti, letali e aggravati da zanne e artigli, ma non dal fuoco e dalla luce solare. Le armature non sono indistruttibili. Se il danno prima dell' assorbimento è uguale al doppio del valore dell' armatura, l'armatura è distrutta.

### **Manovre di Combattimento**

Queste manovre danno una varietà di opzioni da scegliere in combattimento. Molte delle manovre richiedono un'azione sola per essere eseguite.

In un combattimento, avere la superiorità numerica può fare la differenza.

Per ogni personaggio che viene affrontato in combattimento oltre al primo, la vittima subisce una penalità al Valore di Combattimento di 1 per nemico, massimo 3.

In ogni momento non è possibile affrontare in combattimento ravvicinato più di 4 personaggi.

**Difesa Totale:** Il personaggio non fa altro che cercare di difendersi in questo turno, potrebbe cercare di parare i colpi avversari con la propria arma, schivare o bloccare a mani nude gli avversari.

Ovviamente le azioni devono essere coerenti, provare a bloccare a mani nude un proiettile, non è una scelta ammissibile per questa manovra.

- **Schivare**

**Caratteristiche:** Destrezza + Atletica + 2 (schivare consuma movimento coerentemente all'azione).

- **Parare**

**Caratteristiche:** Destrezza + Mischia + 2 (solo in Corpo a Corpo).

- **Bloccare**

**Caratteristiche:** Destrezza + Rissa +2 (solo in Corpo a Corpo, danni letali e aggravati possono essere bloccati solo se il difensore indossa un'armatura o ha la Disciplina di Robustezza).

**Manovre Ravvicinato e a Distanza:** Tutte le manovre in corpo a corpo infliggono danni contundenti tranne dove descritto diversamente. I danni inflitti dalle armi da mischia dipendono dal tipo di arma. Questi sono tipicamente letali, sebbene mazze e altri oggetti da urto infliggono danni contundenti. Quando si calcolano i danni per queste manovre, la differenza tra i Valori di Combattimento dei contendenti, si aggiungono al calcolo del danno inflitto dal vincitore del conflitto per quel turno, questo valore viene chiamato Margine di Danno.

- **Morso:** Questa manovra è disponibile solo ai vampiri (o altre creature soprannaturali con denti affilati). Una manovra di morso è intesa per causare danni più che bere sangue. Il morso di un vampiro causa danni aggravati. Per usare l'attacco di morso, il vampiro deve prima riuscire in una manovra di Presa, Stretta o Placcaggio. Nel turno seguente, il vampiro può dichiarare il morso.

**Caratteristiche:** Destrezza + Rissa + 1.

**Danni:** Forza + 1 Aggravati.

Alternativamente, un personaggio può dichiarare che il morso del suo vampiro sia un "Bacio". Un Bacio si risolve allo stesso modo di un morso da combattimento, ma non infligge livelli di salute, ma permette al Fratello di bere il sangue della vittima (che dovrà quindi dare, senza strappare l'ammontare di Cartellini Sangue senza strapparli)

- **Artigliare:** Questo attacco è disponibile solo ai vampiri in possesso di artigli, come quelli del potere di Proteiforme Artigli della Bestia. Pochi altre creature soprannaturali hanno anche loro artigli. Gli Artigli della Bestia infliggono danni aggravati.

**Caratteristiche:** Destrezza + Rissa.

**Danni:** Forza + 1.

- **Attacco:** Il personaggio combatte con il proprio corpo o con le armi a sua disposizione. Infligge danni basati sulla forza o sull'arma a seconda del tipo di attacco.

**Caratteristiche:** Destrezza + Rissa/Mischia/Armi da Fuoco.

**Danni:** Forza/Tipo di arma.



Un personaggio potrebbe anche utilizzare il valore di Atletica per lanciare armi come pugnali o armi improvvisate, causando danni legati all' arma o a discrezione dei Narratori.

- **Presa:** Con questo attacco, il personaggio afferra il bersaglio con una presa. Nel primo turno, l' attaccante infligge danni pari a Forza. Negli altri turni, non possono essere intraprese altre azioni sino a quando uno dei due avversari non si libera. Chi tra i due vince nel tiro di Forza + Rissa (quindi avrà un Valore di Combattimento maggiore dell'altro) se lo desidera può liberarsi o infliggere danni pari a Forza

**Caratteristiche:** Forza + Rissa.

**Danni:** Forza.

- **Stretta:** Questo attacco non infligge alcun danno, in quanto ha lo scopo di immobilizzare l'avversario e non di ferirlo. In caso di successo, l' attaccante trattiene l'avversario, sino all'azione successiva di quest' ultimo. In quel momento entrambi fanno un tiro di Forza + Rissa, il bersaglio rimane immobilizzato, incapace di eseguire altre azioni, sino a che non batte l'attaccante.

**Caratteristiche:** Forza + Rissa.

**Danni:** Nessuno.

- **Spazzata:** L'attaccante usa le proprie gambe per colpire quelle dell' avversario e farlo cadere. Il bersaglio subisce danno pari alla Forza dell'attaccante. L'attaccante può servirsi di bastoni o catene per portare a termine l'attacco. L'effetto è lo stesso, ma i danni sono relativi all' arma utilizzata.

**Caratteristiche:** Destrezza + Rissa /Mischia.

**Danni:** Forza, atterramento.

- **Placcaggio:** L'attaccante si lancia contro l'avversario cercando di buttarlo a terra. Per eseguire questa manovra l'attaccante deve prendere una rincorsa di almeno due metri.

**Caratteristiche:** Forza + Rissa.

**Danni:** Forza + 1.

- **Impalettamento:** Un vampiro può essere immobilizzato da un classico paletto di legno nel cuore, per riuscire in questa manovra, l'attaccante deve compiere un attacco portato con un paletto di legno. Se la vittima di questa manovra subisce almeno tre livelli di salute, è immobilizzata sino a che il paletto non viene rimosso

**Caratteristiche:** Destrezza + Mischia - 5 (minimo 1).

**Danni:** Valore dell' arma.

- **Fuoco di Sbarramento:** Invece di essere puntate contro un obiettivo, le armi automatiche possono sparare su di un'area. In questo modo è possibile colpire più di un bersaglio. Con questa manovra si può saturare di fuoco un' area larga massimo 3 metri. L'attaccante può dichiarare come bersaglio un massimo di personaggi pari al suo valore nella Capacità Armi da Fuoco. Per calcolare il Margine di Danno si deve fare la differenza tra il proprio e il Valore di Combattimento più alto, che viene battuto, tra quello dei bersagli.

**Caratteristiche:** Destrezza + Armi da Fuoco.

**Danni:** Valore dell'arma.

#### Tabella Delle Armi da Mischia

Arma	Danno	Occultabilità
------	-------	---------------

Ascia	Forza+3 Letali	N
Bastone	Forza Contudenti	I
Coltello	Forza +1 Letali	G
Manganello	Forza + 1 Contudenti	I
Paletto	Forza + 1 Letali	I
Spada	Forza + 2 Letali	I

### Tabella Delle Armi a Distanza

Tipo Esempio	Danni	Gittata	Cadenza	Caricatore	Occultabilità
Rivoltella leggera SW M640	4	12	3	6	T
Rivoltella Pesante Colt Anaconda	6	35	2	6	G
Pistola Leggera Glock 17	4	20	4	17+1	T
Pistola pesante Sig P220	5	30	3	7+1	G
Fucile Beretta Tikka T3	8	200	1	5+1	N
Mitra Piccolo Ingram Mac- 10	4	25	3	30+1	G
Mitra Pesante Uzi	4	50	3	32+1	I
Fucile d' Assalto FN SCAR	7	150	3	42+1	N
Doppietta Remington 870	8	20	1	5+1	I
Doppietta semiaut. Benelli M4	8	20	3	8+1	I
Balestra	5	20	1	1	I

**Danni:** Indica l'ammontare di danni. Le armi da fuoco provocano danni letali ai mortali, mentre ai vampiri causano danni contudenti.

**Gittata:** Si tratta della distanza utile (in metri) percorsa da un proiettile.

**Cadenza:** Il numero massimo di proiettili che possono essere sparati in un turno.

**Caricatore:** Il numero di munizioni che un'arma può contenere, il +1 indica che una pallottola può essere tenuta in canna, pronta a sparare.

**Ocultabilità:** T: Può essere tenuta in tasca. G: Può essere nascosta in un giubbotto. I: Può essere nascosta in un impermeabile. N: Non può essere nascosta sulla persona in nessun caso.

### Tabella delle Armature

Classe	Punteggio	Penalità all' Armatura
Classe 1 (Abiti Rinforzati)	1	0
Classe 2 (Maglia in Kevlar)	2	1
Classe 3 (Gilet in Kevlar)	3	1
Classe 4 (Giubb. Antiproiett.)	4	2
Classe 5 (Tuta Antisommossa)	5	3

L'armatura aggiunge il suo valore al Valore di Assorbimento del personaggio contro dani contundenti, letali e aggravati da zanne e artigli. Non protegge da sole e fuoco.

L'armatura sottrae la sua penalità ai valori di combattimento e alle azioni basate sulla coordinazione e l'agilità (solitamente legati alla Destrezza).

### La Salute

Ogni vampiro ha sette livelli di salute che simulano la salute generale e lo stato del corpo del Fratello. Nonostante i vampiri siano immortali e non muoiano naturalmente, se soffrono abbastanza ferite possono essere incapacitati, portandoli in un lungo periodo di sonno denominato Torpore.

#### La Tabella della Salute

La tabella della salute aiuta a tracciare la condizione fisica del personaggio. Segna anche la penalità imposta alle azione per ogni livello di ferite che il personaggio subisce.

Ogni personaggio ha sette livelli di salute che vanno da Contuso a Incapacitato.

Quando un attaccante ferisce il personaggio, devi annotare il livello di salute.

- **Inabilitato:** Lo stadio immediatamente prima del torpore. Il personaggio cade a terra e non può fare nulla se non spendere sangue per curare i propri danni. Ulteriori danni subiti da un vampiro inabilitato lo mandano direttamente in Torpore, o se il danno inflitto è aggravato, alla Morte Ultima.
- **Torpore:** Il Torpore è il sonno simile alla morte comune ai vampiri. Si può entrare in Torpore volontariamente o involontariamente. Una volta in Torpore un personaggio rimane dormiente per un periodo di tempo dipendente al suo livello di Umanità. Dopo questo periodo di riposo, il giocatore può spendere un punto sangue e provare a svegliarsi. Se il personaggio non ha sangue nel corpo, non gli è possibile farlo sino a che qualcuno non lo nutre.

Un personaggio può entrare in torpore volontariamente. Questo stato è simile al riposo diurno, ma è un sonno molto più profondo a non dovrebbe essere preso alla leggera. Un

vampiro volontariamente in torpore può tentare di svegliarsi nella metà del tempo richiesto dall' Umanità per un risveglio involontario. Un vampiro in torpore volontario non necessita di spendere sangue ogni notte.

- **Morte Ultima:** Se un vampiro al livello di salute Inabilitato o in Torpore subisce un altro singolo danno aggravato, muore permanentemente. Un giocatore il cui personaggio raggiunga la Morte Ultima è rimosso dal gioco. Quel giocatore dovrà creare un nuovo personaggio.

### Livelli di Salute

Livello di Salute	Penalità alle Azioni	Penalità di Movimento
Contuso	0	Il personaggio ha qualche livido
Graffiato	-1	Il personaggio ha qualche ferita superficiale
Leso	-1	Il personaggio risente di lesioni minori, velocità di corsa dimezzata
Ferito	-2	Il personaggio risente di danni significativi e non può correre.
Straziato	-2	Il personaggio è ferito gravemente ed è solo in grado di zoppicare con difficoltà (3 passi a turno)
Menomato	-5	Il personaggio ha subito ferite catastrofiche e riesce solo a strisciare (1 passo a turno)
Inabilitato		Il personaggio non può fare nessun movimento ed è probabilmente privo di conoscenza. Un vampiro incapacitato senza sangue nel corpo entra in torpore
Morte Ultima		Il personaggio è morto permanentemente.

### Stati di Esistenza

Il Mondo di Tenebra è un luogo ostile, i pericoli di un ambiente così brutale sono molti e infliggono lo stesso dolore di una battaglia. Il più grande nemico di un vampiro abita dentro di lui e ha le sembianze della Bestia. Se un vampiro è in preda alla ardente morsa della frenesia o della lenta discesa nelle mostruosità, la Bestia è sempre pronta per divorare il Cainita.

### Legame di Sangue

Una delle più meravigliose e terribili caratteristiche della vitae dei Fratelli è la capacità di soggiogare quasi ogni essere che la beve per tre volte. Ogni sorso di sangue di un particolare Fratello conferisce al vampiro in questione un grande potere emotivo su colui che lo berrà. Se un personaggio berrà per tre volte, in tre notti differenti e dallo stesso Fratello, cadrà vittima di una condizione chiamata

**Legame di Sangue.** Un vampiro che stringe un legame di sangue con un altro essere viene anche chiamato regnante, mentre la vittima asservito.

Il legame di Sangue è usato principalmente per intrappolare mortali e ghouls, ma anche i Fratelli possono essere tra loro. Il potere del Legame di Sangue è così forte, che un potente Anziano potrebbe essere asservito a un semplice Neonato. Proprio per questo motivo, il legame di sangue fa parte della strategia della Jihad

- **Primo Sorso:** Il bevitore inizia a sperimentare intermittenti, ma forti sentimenti per il vampiro. Può sognarlo, o ritrovarsi "casualmente" a frequentare luoghi in cui potrebbe presentarsi. Non c'è effetto meccanico in questa fase, ma dovrebbe essere interpretato. Tutti gli infanti hanno questo livello di legame con i loro siri al momento dell'abbraccio.
- **Secondo Sorso:** I sentimenti del bevitore diventano sufficientemente forti al punto di influenzare il suo comportamento. La sua vicinanza all'asservimento aumenta pur non arrivando al punto di essere schiavo del vampiro il quale diverrà sicuramente una figura importante della sua vita. Può ancora agire di libera iniziativa, ma potrebbe dover effettuare un tiro di Volontà per intraprendere azioni direttamente dannose per il vampiro con il quale ha contratto il legame.
- **Terzo Sorso:** Un legame di sangue completo. A questo livello, il bevitore è più o meno completamente legato al vampiro. Il quale è la persona più importante della sua vita; gli amanti, i parenti e persino i figli diventano secondari alla sua passione divorante. A questo livello, un regnante può usare la disciplina di Dominazione su un asservito, anche senza il beneficio del contatto visivo. Basta ascoltare la voce del regnante.

Un legame di sangue completo, una volta formato, è quasi inscindibile. Una volta legato, uno schiavo è sotto l'influenza del suo regnante e solo il suo regnante. Non può essere vincolato di nuovo da un altro vampiro a meno che il primo legame di sangue non si esaurisca "naturalmente".

Un vampiro può sperimentare minori (uno e due sorsi) legami verso più individui. Molti Fratelli godono di tali legami, poiché creano artificiali passioni nei loro cuori morti. Alla formazione di un legame di sangue completo, tuttavia, tutte le sensazioni minori vengono spazzate via. Gli amanti vampiri entrano occasionalmente in legami di sangue reciproci tra loro; questa è la cosa più simile che i non morti possono provare paragonabile al vero amore. Anche questa sensazione può trasformarsi in disgusto o odio nel corso dei secoli, tuttavia, e in ogni caso pochi Fratelli si fidano l'uno dell'altro sufficiente per instaurarlo.

Un legame di sangue può essere spezzato, anche se questo richiede, non solo che l'asservito eviti il regnante per un lungo periodo di tempo, ma anche spendere molta forza di volontà per superare la dipendenza. Come regola generale, uno schiavo che non vede né si nutre il regnante per un periodo di (12 - Forza di Volontà) mesi vedrà il suo legame ridotto di un livello (quindi, uno schiavo completamente vincolato con una Volontà di 5 avrà il suo legame di sangue ridotto all'equivalente di due sorsi se rimane sette mesi di fila senza alcun contatto con il regnante). Se il legame viene ridotto a zero in questo modo, è annullato del tutto: si tratta di un'impresa accompagnata dalla spesa di una grande quantità di Forza di Volontà da parte dello schiavo, dal momento che deve resistere al roscchiante desiderio di cercare il suo regnante.

Un altro modo di liberarsi del vincolo è uccidere il regnante. Tale scelta è estremamente pericolosa su molti livelli e non fornisce alcuna garanzia che tutto andrà liscio. Quelli che sono stati rilasciati in

questo modo affermano che il legame si frantuma come vetro al momento della Morte Ultima del regnante.

## **Alienazioni Mentali**

Le alienazioni mentali sono comportamenti che si creano quando la mente è costretta a confrontarsi con intollerabili o conflittuali sentimenti, come terrore travolgente o profondo senso di colpa. Quando la mente si trova di fronte a impressioni o emozioni che non può riconciliare, tenta di alleviare l'intimo conflitto stimolando comportamenti come la megalomania, bulimia o isteria per fornire uno sbocco alla tensione e sottolineare che il conflitto genera. Vampiri o mortali ricevono squilibri sotto condizioni di intenso terrore, senso di colpa o ansia.

In generale, qualsiasi esperienza che provoca emozioni intense e spiacevoli o completamente viola le convinzioni o l'etica di un personaggio è abbastanza grave per provocare una alienazione. I Narratori determinano quale squilibrio riceve un personaggio, assistendo il giocatore a sceglierne (o crearne) uno appropriato alla personalità del personaggio e alle circostanze dell'evento che ha causato il disturbo. Va notato che le persone "pazze" non sono né divertenti né arbitrari nelle loro azioni.

La follia è spaventosa per coloro che stanno guardando qualcuno infuriarsi contro presenze invisibili o accaparrarsi carne marcia da nutrire ai mostri che vivono nella porta accanto; anche qualcosa che suona innocuo come parlare con un coniglio invisibile può diventare inquietante per gli osservatori.

Le Alienazioni Mentali sono una sfida per il gioco di ruolo, senza discutere, ma poco tempo e attenzione possono tradursi in un'esperienza drammatica per tutti i soggetti coinvolti. Viene richiesto ai giocatori che interpretano personaggi affetti da malattie mentali o neurodivergenze di farlo sempre con il massimo rispetto per gli altri.

Ogni effetto meccanico delle varie Alienazioni Mentali è a discrezione del Narratore quando si manifesta e verrà comunicato al giocatore.

### **Disordine Bipolare**

Gli individui bipolari soffrono di forti sbalzi d'umore, a volte derivati da gravi traumi o ansia. La vittima può essere ottimista e fiduciosa in un momento, incontrollabilmente letargica e pessimista il seguente.

I Fratelli con questo squilibrio sono costantemente sul chi vive, senza mai sapere quando il prossimo sbalzo d'umore colpirà.

### **Bulimia**

Gli individui con bulimia alleviano il loro senso di colpa e l'insicurezza indulgendo in attività che li confortano, in questo caso, consumare cibo. Un bulimico mangerà enormi quantità di cibo quando sottoposto a stress, quindi svuotare lo stomaco attraverso misure drastiche così può mangiare ancora di più.

Nel caso di vampiri con questa alienazione mentale, il bisogno di nutrirsi è un mezzo per alleviare la paura e l'ansia endemica del Mondo di Tenebra. Un vampiro bulimico può nutrirsi quattro o più volte

a notte rimpinzandosi, bruciare il sangue in un'attività inutile (o non così inutile), quindi ricominciare il ciclo.

### **Fuga**

Le vittime che soffrono di fuga sperimentano "blackout" e perdita di memoria. Quando sottoposti a stress, gli individui iniziano un insieme specifico e rigido di comportamenti per rimuovere i sintomi stressanti. Questo differisce da personalità multiple, poiché l'individuo in preda a una fuga non ha nessuna personalità separata, ma è su una forma di "pilota automatico" simile al sonnambulismo.

### **Isteria**

Una persona in preda all'isteria non è in grado di controllare le sue emozioni, subendo sbalzi d'umore gravi e violenti è sottoposto a stress o ansia.

Un Fratello che soffre di questa alienazione rischiano spesso di cadere in Frenesia.

### **Megalomania**

Gli individui con questa alienazione mentale sono ossessionati dall' accumulo di potere e ricchezza, salvando le loro insicurezze diventando gli individui più potenti nel loro ambiente. Tali individui sono invariabilmente arroganti e sommamente sicuri delle loro capacità, convinti delle loro propria superiorità intrinseca. I mezzi per raggiungere il loro status possono assumere molte forme, da subdole cospirazioni alla totale brutalità. Qualsiasi individuo di pari o superiore status della vittima è percepito come "concorrenza".

I Fratelli con questo squilibrio lottano costantemente per salire all'apice del potere e dell'influenza, qualunque siano i mezzi necessari. Dal punto di vista di un megalomane, esistono solo due classi di persone: quelle più deboli, e quelli che non meritano il potere che hanno e devono essere resi più deboli. Questa convinzione si estende a tutti intorno al vampiro, compresi i membri della sua cerchia.

### **Personalità Multiple**

Il trauma che genera questa alienazione frattura la personalità della vittima in una o più persone, permettendo alla vittima di negare il suo trauma o qualsiasi azione causata dal trauma attribuendo la colpa a "qualcun altro". Ogni personalità è creata per rispondere a determinati stimoli emotivi, potrebbe portare una persona maltrattata a sviluppare una personalità da sopravvissuto dura come un chiodo, creare un "protettore", o addirittura diventare un assassino per negare l'abuso che sta subendo. Nella maggior parte dei casi nessuno delle personalità è cosciente delle altre che vanno e vengono nella mente della vittima in risposta a specifiche situazioni o condizioni.

### **Manie Ossessive-Compulsive**

Il trauma, il senso di colpa o il conflitto interiore che causano l'alienazione costringe l'individuo a concentrare quasi tutta la sua attenzione ed energia su un singolo comportamento o azione ripetitiva. L'ossessione è in relazione con il desiderio di un individuo di controllare l'ambiente circostante, tenendolo pulito,sereno e tranquillo, o allontanando persone da quella zona.

La compulsione provoca un'azione o un insieme di azioni che un individuo è indotto a compiere per placare le sue ansie: per esempio, posizionare gli oggetti in un ordine esatto o alimentarsi da un mortale in modo preciso ordinato e ritualistico.

### **Paranoia**

La vittima della paranoia crede che la sua miseria e l'insicurezza derivino dalla persecuzione esterna e dall'ostilità. Gli individui paranoici sono ossessionati dalla loro persecuzione, creando spesso vaste e intricate teorie cospirative per spiegare chi li tormenta e perché. Chiunque o qualunque cosa può venire percepito come "uno di loro" e diviene spesso oggetto di violenza.

### **Animismo Sanguinario**

Questo squilibrio è unico per i Fratelli, una risposta al profondo senso di colpa dei vampiri riguardo all'atto di nutrirsi del sangue dei mortali. I Fratelli con questa alienazione credono di non limitarsi a consumare sangue delle vittime, ma anche le loro anime, che diventano di fatto parte della coscienza del vampiro. Nelle ore dopo essersi nutrito, il vampiro sente la voce della vittima nella sua testa e sente una filippica di "ricordi" dalla mente della vittima, tutto creato dal subconscio del vampiro. In casi estremi, questo senso di possesso può guidare un Fratello a compiere azioni seguendo le convinzioni delle vittime. Commettere Diablerie sarebbe particolarmente imprudente per un animista.

### **Schizofrenia**

Insieme di sentimenti e impulsi contrastanti e irrisolvibili possono indurre una vittima a sviluppare la schizofrenia, che si manifesta come un ritiro dalla realtà, un violento cambiamento nel comportamento e allucinazioni. Interpretare questa alienazione richiede un'attenta riflessione, perché il giocatore deve determinare un insieme generale di comportamenti rilevanti al trauma che ha causato l'alienazione. Le allucinazioni, i comportamenti bizzarri e le voci invisibili scaturiscono da un terribile conflitto interiore che l'individuo non può risolvere. Il giocatore dovrà stabilire un'idea di cosa sia quel conflitto e poi razionalizzare quale tipo di comportamento questo conflitto causerà.

### **Deterioramento**

Un vampiro impalettato o altrimenti paralizzato continua a spendere sangue al ritmo di un punto per notte. Se il vampiro è ulteriormente privato del sangue, il processo che la non vita ha tenuto a bada ricomincia. Un vampiro senza sangue inizia a consumare tutta l'umidità in eccesso del suo corpo al ritmo di un livello di salute al giorno. Mentre il processo continua, il vampiro inizia ad assomigliare a un cadavere mummificato. All'inizio il vampiro appare semplicemente emaciato, ma come il corpo si disidrata completamente, la carne e i legamenti, insieme agli organi per lo più inutili all'interno del corpo, iniziano ad appassire. Entro il settimo giorno, quando il personaggio ha raggiunto l'Inabilitato sulla tabella della Salute, gli occhi del personaggio avvizziscono all'interno del suo cranio, i tendini e i legamenti all'interno del corpo si contraggono dolorosamente, le gengive si ritirano dai denti, e le labbra si ritirano in un riso di morte. A questo punto, il personaggio entra in Torpore. Una volta in Torpore, il personaggio non può rialzarsi a meno che non venga rifornito di sangue a sufficienza per riportarlo a Ferito (almeno quattro punti sangue). Un vampiro che esce da questo stato è affamato al limite della follia, e attaccherà qualunque fonte di sangue vicina, indipendentemente da eventuali legami emotivi.



## **Diablerie**

C'è una cosa che persino i Fratelli più anziani temono più del fuoco o della luce del sole. Questo è il peccato noto come Diablerie. Nella società della Camarilla, la Diablerie è un crimine gravissimo; quelli che lo compiono sono soggetti alle punizioni più dure immaginabili. È tanto detestato e temuto quanto il cannibalismo è tra le società mortali. Si dice che i vampiri del Sabbat praticino la Diablerie liberamente, un altro motivo per cui gli anziani della Camarilla li odiano così tanto. Molto semplicemente, la diablerie è l'atto di nutrirsi di un vampiro nel modo in cui un vampiro si nutre di un mortale. Così facendo, non solo l'assassino consuma il sangue della vittima (e il sangue di vampiro è molto, molto più dolce di quello del mortale più gustoso), ma anche il potere della vittima. Rubando la vita di un vampiro più vicino a Caino, il vampiro può arricchire permanentemente la propria vitae. In questo modo anche il vampiro più giovane può ottenere il potere degli anziani. Gli anziani conoscono il crimine come l'Amaranto; nelle antiche notti, si dice, veniva regalato un fiore di amaranto alla vittima una settimana prima di essere cacciato. Le leggende raccontano molte storie oscure di infanti omicidi tradire e cannibalizzare i propri sire, per questo motivo più di ogni altro i Fratelli anziani nutrono sfiducia per i neonati. Infatti, la stessa grande Jihad potrebbe avere le sue radici in questa eterna e selvaggia lotta per il potere.

### **Commettere Diablerie**

Un vampiro che cerca di commettere Diablerie deve prosciugarsi tutto il sangue della sua vittima vampirica. Dopo di che, il vampiro deve continuare a succhiare, perché (secondo la leggenda dei Fratelli) l'anima stessa viene strappata dal corpo della vittima e portata in quella del diablerista. Lo sforzo coinvolto nella diablerie è monumentale, l'anima di un vampiro si aggrappa tenacemente alla non vita, sperando di rigenerare il suo corpo e risorgere ancora una volta.

Una volta che il corpo di un vampiro è stato prosciugato di tutto il sangue, inizia la vera lotta. Il giocatore del diablerista fa un tiro di Forza prolungato (difficoltà 12). Ogni successo infligge un livello di salute automatico alla vittima (la vittima non può assorbire e il danno è considerato aggravato). Quando tutti i livelli di salute della vittima sono stati prosciugati, l'essenza della vittima viene assorbita dall'attaccante e il corpo svuotato inizia immediatamente a decadere. Un vampiro che commette Diablerie è piuttosto vulnerabile agli attacchi. La totale concentrazione va nella lotta per tirare fuori l'essenza della vittima, e fermarsi per anche un momento rovina la possibilità di catturare lo spirito. Anche dopo che un diablerista è riuscito a assorbire l'anima di un vampiro, la volontà di quest'ultimo continuerà a lottare per sopraffare il diablerista.

Le ricompense e i pericoli della Diablerie non sono di dominio pubblico.

## **Frenesia e Röttschreck**

### **Frenesia**

Intrappolato nella falsa civiltà della Camarilla, c'è una nascosta verità: i vampiri sono mostri, in possesso di un Bestia interiore. Anche se, come gli umani, hanno la capacità di prevalere sui loro istinti più bassi, a volte falliscono. Quando ciò accade, la Fame e la Bestia diventano incontrollabili, e nessuno è al sicuro dai loro eccessi. I vampiri più anziani si riferiscono agli attacchi selvaggi che ne derivano come "soccombere" alla Bestia Interiore. I Fratelli più giovani si riferiscono a questi scoppi improvvisi come frenesie.

Quando un vampiro è in frenesia non subisce nessuna penalità per le ferite sino a che la frenesia non termina. Usare la Disciplina di Dominazione su un Fratello in Frenesia è più difficile (+2 alla difficoltà)

In un qualunque momento in cui un vampiro corre il rischio di soccombere alla frenesia verrà richiesto da un Narratore un tiro di Self-Control, la difficoltà sarà a discrezione del Narratore. Fallire in questo tiro significa che il Fratello entra in uno stato di furia crescente e fa ciò che desidera. Anche riuscendo a mantenere l'autocontrollo, il vampiro deve allontanarsi dalla fonte della sua rabbia o rischiare di dover testare nuovamente il suo Self-Control.

Stimolo	Difficoltà
Odore del sangue (quando affamati)	6 (o maggiore in casi estremi)
Vista del sangue (quando affamati)	7 (o maggiore in casi estremi)
Essere molestato	7
Situazioni pericolose	7
Essere deriso	7
Provocazioni fisiche	9
Sapore del sangue (quando affamati)	6 (o maggiore in casi estremi)
Pericolo per la persona amata	10
Grande umiliazione	11

### Rötschreck: Il Terrore Rosso

Anche se ci sono poche cose che possono uccidere un vampiro e anche se molti tra i Dannati affermano detestare la loro immortalità, certe fonti di danno spaventano tutti i vampiri. La luce del sole e il fuoco possono far scivolare la mente del vampiro in una modalità "combatti o scappa". Mentre sotto questo effetto detto Rötschreck, un vampiro fugge in preda al panico cieco dalla fonte della sua paura, scagliandosi freneticamente contro qualsiasi cosa sulla sua strada indipendentemente da eventuali attaccamenti personali e affiliazioni. La Rötschreck è per molti versi simile a qualsiasi altra frenesia; proprio come la Bestia a volte prende il controllo nei momenti di rabbia, così fa nei momenti di grande paura.

Un vampiro che cerca di resistere al Terrore Rosso deve fare un tiro di Coraggio per riuscire e non fuggire davanti al fuoco.

Stimolo	Difficoltà
Accendere una sigaretta	6

Vedere una torcia	8
Falò	9
Raggi del sole coperti	10
Essere bruciato	10
Raggi del sole diretti	11
Intrappolato in un edificio in fiamme	12

## Veleni e Droghe

In quanto non morti, i vampiri hanno poca paura dei convenzionali veleni. Tuttavia, possono soccombere a veleni o droghe contenute nel flusso sanguigno delle loro vittime. In effetti, alcuni vampiri cercano attivamente le vittime sotto l'influenza di alcol o droghe da ricevere una ebbrezza vicaria. Di seguito sono riportati alcuni esempi di ciò che potrebbe accadere se un vampiro dovesse bere il sangue di un avvelenato o vittima drogata.

- **Alcool:** Il vampiro sottrae un punto ai valori di Destrezza e di Intelligenza a seconda di quanto alcool c'è nel sangue delle sue vittime. Questo effetto svanisce al ritmo di un punto all'ora, mentre l'alcool si ripulisce nel flusso sanguigno.
- **Cocaina/Meth/Speed:** Vampiri Disciplina di Velocità ottengono un livello extra della Disciplina per (10 meno Stamina) minuti dopo aver bevuto. Le difficoltà a resistere alla frenesia sono aumentate di due.
- **Allucinogeni:** Il vampiro subisce una penalità a tutti i suoi tiri di 1, 2, o 3 a seconda di quanto è drogata la vittima (incapacità di concentrazione). Soffre effetti simili al potere Demenza di secondo livello Ossessione.
- **Eroina/morfina/barbiturici:** Il vampiro sottrae due dal valore di Destrezza e a tutti i valori di Abilità per (10 meno Stamina) minuti e resta in uno stato simile al sogno per (12 meno Stamina) ore. La difficoltà dei tiri di frenesia sono diminuiti di uno.
- **Marijuana:** Il vampiro sperimenta una percezione del tempo leggermente alterata, nonché una riduzione di un punto al valore di Percezione. Le difficoltà dei tiri di frenesia sono diminuite di uno, a causa dell'effetto calmante del farmaco. Gli effetti durano per circa mezz'ora.
- **Veleno:** Il vampiro sottrae uno da tutti i tiri, accumula e subisce da uno a tre livelli di danno letale per scena o addirittura turno, a seconda dell'intensità del veleno. Pochi veleni hanno effetti reali sui non morti e la maggior parte infligge un importo massimo fisso di danni prima di svanire. Il vampiro può eliminare il sangue al suo normale tasso di spesa, e gli effetti svaniscono automaticamente entro pochi minuti o ore dopo lo spurgo del sangue.
- **Salmonella (avvelenamento da cibo):** Il vampiro diventa nauseato, incapace di consumare altro sangue (tiro di Costituzione, difficoltà 9), soffre un livello di salute contundente. Gli effetti durano circa un giorno.

## Umanità

Mettiamo in chiaro una cosa: solo perché un vampiro segue il Sentiero dell'Umanità non significa che sia un santo amichevole e cordiale. I vampiri sono predatori per natura, e l'Umanità dona loro solo la capacità di fingere di non esserlo. È una farsa interiore che protegge un Fratello da se stesso, proprio come la Masquerade protegge i vampiri dai mortali. Sfortunatamente, la natura stessa dell'esistenza del vampiro è un anatema per la propria umanità. Con il passare dei secoli, la Bestia prende il sopravvento e i Fratelli diventano sempre meno preoccupati per il benessere delle vacche (dopo tutto, prima o poi moriranno comunque). Quindi un personaggio rischia, per questo motivo, di perdere Umanità nel corso del gioco.

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

### Effetti dell' Umanità

Il valore di Umanità di un Fratello riflette quanto della natura mortale del personaggio rimane nonostante la maledizione di Caino. Influenza quanto bene un personaggio può negare il suo stato vampirico, così come l'efficacia con cui può passare per mortale.

- I vampiri dormono in modo innaturalmente profondo e sono riluttanti ad alzarsi di giorno anche se si presenta in pericolo. Vampiri con Umanità superiore si alzano prima la sera rispetto ai vampiri con valori di Umanità inferiori. Inoltre, se un Fratello è costretto ad agire durante il giorno, il valore massimo che può impiegare per qualsiasi azione sarà pari alla sua Umanità.

- L'umanità influisce anche sulle virtù di un personaggio. Quando una certa Virtù è chiamata in causa, un giocatore non può sommare i valori di Virtù del suo personaggio maggiori del suo punteggio di Umanità. Ovviamente, man mano che il personaggio sprofonda sempre di più tra le braccia della dannazione, le questioni morali e dell'autoconservazione significano sempre meno. Alla diminuzione dell' Umanità, corrisponde il lento avvicinarsi del personaggio verso la notte in cui perderà ogni controllo di sé.
- Il periodo di tempo che un Fratello trascorre in torpore è direttamente collegato al valore di Umanità. Un vampiro con bassa Umanità rimane in torpore più a lungo tempo di un vampiro con un livello di Umanità più alto.
- L'umanità determina quanto umano un personaggio appare e quanto facilmente può passare inosservato tra i mortali. I vampiri con bassa Umanità acquisiscono tratti innaturali e inquietanti come occhi infossati, ringhi perpetui, e sembianze bestiali.
- Se il punteggio di Umanità di un personaggio scende a zero, quel personaggio non è più utilizzabile dal giocatore. Il vampiro viene completamente controllato dalla sua Bestia, il personaggio diventa un mostro e il giocatore dovrà crearne uno nuovo per poter partecipare agli eventi di **Lunae Murmura**.

Il valore di Umanità fluttua in base alla Gerarchia dei peccati. Se un vampiro, accidentalmente o intenzionalmente, commette un atto valutato inferiore al suo livello di Umanità, deve eseguire un tiro di Coscienza se non ha successo, accetta l'atto (e perde così un punto di Umanità) o ne sente il rimorso e mantiene il suo livello attuale. L'umanità può essere aumentata solo spendendo punti esperienza e solo dopo l'approvazione dei Narratori.

### La Spirale Discendente

I vampiri sono mostri, e anche un Fratello con il più alto valore di umanità non è altro che un lupo travestito da agnello. Tuttavia, mentre l'umanità si erode, i vampiri diventano capaci di atti sempre più depravati e desiderano sempre di più compierli. È nella natura del vampiro cacciare e uccidere e alla fine ogni vampiro si ritrova a tenere in mano il cadavere di una vena che lui non aveva intenzione di uccidere.

È importante, quindi, capire come cambiano i vampiri man mano che il loro valore di umanità si deteriora. Il comportamento del vampiro, anche sotto gli auspici dell'Umanità, può diventare talmente depravato e alieno che il pensare agli altri gli provoca disagio. Dopo tutto, un basso valore di Umanità indica che il Fratello si connette molto poco con le sue origini mortali.

### Gerarchia dei Peccati

Umanità	Guida Morale
10	Pensieri egoisti
9	Atti egoisti minori
8	Danni ad altri (non intenzionali)
7	Rubare
6	Uccisione involontaria (svuotare una vena in

	preda alla fame)
5	Danni alla proprietà intenzionali
4	Violazione passionale (uccidere un mortale in preda alla frenesia)
3	Violazioni pianificate (omicidio premeditato)
2	Violazioni occasionale (uccisione senza motivo)
1	Totale perversione o atti atroci