

VALM NEIRA PRESENTA:
- VAMPIRI LIVE -



Manuale di sopravvivenza per i giovani Vampiri de



LOGO PROVVISORIO

Traduzione ed adattamento

by

- MasterMind -

MARCO RADOS  imoterius@hotmail.com  349-61.57.471

Valm Neira - join us on the Dark Side: <http://drow.muzedon.com>



Basato sui manuali di **Vampire: the Masquerade "Laws of the Nights"** editi dalla WhiteWolf. Tutte le documentazioni sono di proprietà White-Wolf e pertanto protette da Diritti d'Autore. Il Manuale della Cronaca di Ancona persegue scopi esclusivamente ludici e costituisce una guida-riassunto di riferimento, non destinato ad alcuno scopo di lucro.

si ringrazia per l'inestimabile consulenza
GABRIELE "GIGGONEROBOTTONE" GIGLI

Istruzioni x l'uso	3
Introduzione al Vampiro: verità e superstizioni	4
RIEPILOGO	7
(1) – Nome del Giocatore	7
(2) – Nome del Personaggio	7
(3) – Il Clan.....	7
(4) – Generazione	10
(5) – Età	11
(6) – Natura e Carattere	12
(7) – Punti Sangue.....	14
(8) – Tratti Fisici, Sociali e Mentali	15
(9) – Le Abilità	16
(10a) – Background	21
(10b) – Influenze	23
(11) – Discipline.....	29
(12) – Forza di Volontà.....	45
(13) – Via Humanitas	45
(14) – Frenesia	46
(15) - Alienazioni mentali	48
(16) – Sistema di Combattimento & di Risoluzione delle Azioni	49
(17) – Sistema Overbid (in beta testing)	50
(18) – Un Mondo di Tenebra.....	51
(19) – Le Società dei Fratelli.....	51
(20) – La Camarilla.....	51
(21) – Le Tradizioni.....	52
(22) – Lo Status	53
(23) – Come interpretare lo Status	54

- Istruzioni x l'uso -

Per i giovani Vampiri: "cos'è sto coso??!"

Questo piccolo manuale vuole essere una guida essenziale di sopravvivenza per i giovani Vampiri che desiderano avvicinarsi per la prima volta al gioco Live di Vampiri: la Masquerade.

Esiste molto di più (ma veramente molto di più) nascosto nell'oscurità della Notte, ma non siete ancora pronti per questo.

Per i Vampiri più esperti

Questo regolamento vuole esservi d'aiuto durante la pianificazione delle vostre giocate "live" o "by mail", fungendo da vademecum, da bignamino se volete, al fine di avere sempre sotto mano ed al momento giusto la regola più adatta, oltre che costituire l'embrione del regolamento valido per "Valm Neira" il Live di Vampires: The Masquerade della Cronaca di Ancona.

Per i Vampiri "nerd"

No, questo non significa che potete imparare a memoria il regolamento e passare notti insonni ad inventare e studiare combo letali e super fusion di discipline, nel rispetto maniacale delle regole qui contenute. Quanto scritto va interpretato con sale in zucca, prestandosi ad essere letto con elasticità e con ragionevolezza, potendo i fatti di cronaca necessitare, di volta in volta, aggiustamenti e/o smussamenti per meglio disciplinare un evento di gioco imprevedibilmente verificatosi.

E no! Il Manuale non sostituisce il Master che rimane interprete unico del testo presentato, aperto sì al confronto e al dialogo, ma in possesso dell'ultima parola per dirimere eventuali controversie.

Raccomandazioni finali e "di circostanza" (vogliamo sperare)

Quanto trovate scritto qui è solo frutto di inventiva ed immaginazione. NON c'è niente di reale e niente di vero se ciò che sarete in grado di creare con la vostra immaginazione. Il Gioco di Vampiri Live si basa sul materiale pubblicato dalla WhiteWolf, così come riadattato alle esigenze della Cronaca di Ancona. Il gioco ed i suoi giocatori non propongono nessun credo, né alcuna filosofia di vita, né in alcun modo vogliono perseguire finalità di plagio o proselitismo; vi riteniamo molto più intelligenti di così!

Tutte le situazioni qui descritte sono solo frutto della fantasia e non hanno niente a che vedere con il mondo esterno. Questo è solo un altro modo per giocare e divertirsi insieme agli altri, immaginando ed incarnando uno tra i personaggi della letteratura horror/gotica che più hanno affascinato e scatenato l'immaginazione umana sin dalla notte dei tempi.

Prendete questa avventura per quel che è: un gioco da fare tra cultori della notte, senza furore sacro, patti di sangue, né alcun obbligo; è sufficiente e richiesta esclusivamente tanta voglia di divertirsi, di osare e di mettersi in gioco, nonché un pizzico di impegno. E nulla di più.

Che Lilith guidi i Vostri passi figli della Notte, inizia il vostro viaggio tra la progenie maledetta di Caino.

Introduzione al Vampiro: verità e superstizioni

Sotto molti aspetti i Vampiri (o Fratelli come amano chiamarsi tra di loro), assomigliano molto ai mostri delle leggende e del cinema. Possono realmente ammaliare con lo sguardo, essere velocissimi, trasformarsi in pipistrelli o ignorare i proiettili. Tuttavia, come gli sprovveduti che nel corso della storia umana hanno avuto modo di apprendere a loro spese, non tutte le dicerie sono vere.

- **I Vampiri sono immortali.** Vero. Non invecchiano, nè tantomeno muoiono per cause naturali, non hanno bisogno di cibo o acqua e nemmeno di respirare. Possono comunque essere feriti e quindi uccisi, nonostante non sia certamente un'impresa facile.
- **I Vampiri sono morti viventi e si mantengono con il sangue dei viventi.** Vero. Un Vampiro è clinicamente morto: il suo cuore non batte, non respira, la sua pelle è fredda, non invecchia; però pensa, cammina, pianifica, parla e..... caccia i mortali. Per perpetrare la sua esistenza immortale il Vampiro deve periodicamente consumare sangue, preferibilmente umano. Alcuni fratelli si accontentano del sangue degli animali, mentre altri Vampiri antichissimi possono sostenersi solo con il sangue di altri Vampiri. La maggior parte di essi si nutre tuttavia con il sangue (detto anche Vitae) degli umani.
- **Chiunque muoia per il morso di un Vampiro diventa un Vampiro.** Falso. Se ciò fosse vero il mondo sarebbe invaso dai Vampiri in poco tempo! Vero che i Vampiri si cibano di sangue umano e che, qualche volta, uccidono le loro prede, ma la maggior parte degli uomini che muoiono per l'attacco di un Vampiro periscono e basta. Per diventare Vampiro, un umano deve essere prosciugato di tutto il suo sangue e quindi essere nutrito con la Vitae di un Vampiro prima che il suo cuore abbia esalato l'ultimo battito. Questo processo, chiamato Abbraccio, provoca la trasformazione da umano a non-morto.
- **I Vampiri sono mostri – spiriti demoniaci con sembianze umane.** Falso... e vero. Non sono demoni, ma ciò non significa che non siano propensi a compiere atti malvagi. Appena creato, un Vampiro pensa ed agisce come un normale essere umano. Non diventa subito un mostro sadico e malvagio. Tuttavia, la combinazione micidiale costituita dalla Fame (la Sete di Sangue), dalla Bestia che si agita nelle viscere del Predatore notturno, nonché dal relativismo etico che si accompagna al monotono trascorrere di decenni, di volti ed emozioni che si susseguono identiche, portano il Vampiro a cambiare, a distaccarsi progressivamente dal consorzio degli esseri umani per trasformarsi sempre più in un predatore solitario. All'inizio il Vampiro è restio ad uccidere, ma presto o tardi egli sarà costretto a togliere delle vite, mosso dalle circostanze o dalla necessità: ciò diventa drammaticamente sempre più facile con il passare degli anni. Quando capisce di essere diverso, il Vampiro si isola dal mondo mortale; quando si rende conto che la sua esistenza dipende dalla segretezza e dal controllo, diventa un manipolatore di prim'ordine. E quando gli anni diventano decenni e i decenni secoli, le cose degenerano. La vita umana, così breve paragonata alla sua, perde quel suo valore inestimabile datogli dalla sua unicità, finché il "gregge" mortale diventa uno sciame di noiosi insetti. I Vampiri anziani sono tra i più logori, insensibili, paranoici (in breve mostruosi) esseri che il mondo abbia mai conosciuto. Forse non sono proprio demoni, ma a questo punto, chi può dire quale sia la differenza?
- **I Vampiri bruciano alla luce del sole.** Vero. I Vampiri devono evitare la luce del sole o morire, sebbene alcuni di essi possano sopportarla per brevi periodi ed in particolari condizioni.
- **I Vampiri hanno un'avversione per l'aglio, l'acqua corrente, le linee di sale, etc.** Falso. Queste sono solo leggende.
- **I Vampiri hanno un'avversione per le croci o i simboli sacri.** Generalmente falso. Un qualunque simbolo sacro di qualsivoglia religione è solo un oggetto, in quanto tale completamente inutile contro un Vampiro. A meno che chi lo porta non sia dotato di una fede estremamente grande e pura (Vera Fede) in ciò che il simbolo stesso rappresenta. Solo in quest'ultimo caso il Vampiro sarà respinto o ferito (non tanto dal simbolo in sé, quanto dalla fede incanalata attraverso il simbolo stesso).
- **I Vampiri muoiono se viene loro conficcato un paletto nel cuore.** Falso. Un paletto di legno conficcato nel cuore di un Vampiro sortisce l'effetto di paralizzarlo fintanto che esso non viene rimosso.
- **I Vampiri hanno la forza di 10 uomini, possono comandare lupi e pipistrelli, possono ipnotizzare o affascinare i viventi, possono volare e persino sanare le proprie ferite.** Vero e falso. I Vampiri possono



riuscire in azioni prodigiose grazie ai “doni speciali” che il loro sangue conferisce loro. Questi doni vengono chiamati Discipline, ma non tutti i Vampiri le posseggono in misura e qualità uguale. In genere, però, per i Vampiri vale il concetto che con l’età il potere aumenta; ed è per questo che essi temono i più Antichi tra loro e che il sistema di potere vigente all’interno della loro società è tendenzialmente fondato sul concetto di anzianità.

Il punto di partenza: la scheda semplificata del Personaggio

In un gioco "dal vivo" ogni giocatore interpreta, recita ed impersonifica un Vampiro ed ogni Personaggio ha una propria scheda che lo descrive nelle sue caratteristiche base. Questa è un FAC SIMILE di scheda base, utilizzata nella CRONACA VAMPIRI LIVE "VALM NEIRA" DI ANCONA.

Seguendone le varie sezioni scopriremo ora il funzionamento di questo gioco.

(N.B.: I NUMERI TRA PARENTESI A FIANCO DI CIASCUNA VOCE SI RIFERISCONO AL RELATIVO PARAGRAFO DI QUESTO MANUALE ED È FACILMENTE CONSULTABILE TRAMITE L'INDICE A PAGINA 2).

<p>COSCIENZA / CONVINZIONE ○○○○○</p> <p>SELF-CONTROL / ISTINTO ○○○○○</p> <p>CORAGGIO ○○○○○</p> <p>SANGUE (7) ○○○○○○○○○○○</p> <p>WILLPOWER (12) ○○○○○○○○○○○</p>	<div data-bbox="884 465 1422 842" data-label="Image"> </div> <p>CRONACA: <i>Ancona Live</i></p> <p>NOME: (1) _____</p> <p>PERSONAGGIO: (2) _____</p> <p>CLAN: (3) _____</p> <p>GENERAZIONE: (4) _____</p> <p>ETÀ: _____ (5)</p> <hr/> <p>NATURA: (6a) _____</p> <p>CARATTERE: (6b) _____</p>
<p>UMANITA' (13)</p>	<p>BACKGROUND (10a)</p>
<p>TRATTI FISICI (8a)</p>	<p>INFLUENZE (10b)</p>
<p>TRATTI SOCIALI (8b)</p>	<p>DISCIPLINE (11)</p>
<p>TRATTI MENTALI (8c)</p>	<p>DISCIPLINE (11)</p>
<p>ABILITA' (9)</p>	<p>PREGI, DIFETTI & FRENESIA (14-15)</p>

RIEPILOGO

(da considerare solo per chi già conosce le regole e l'utilizzo di ciascuna voce)

Generazione	XIII	XII	XI	X
Tratti attributi	7/5/3	7/5/3	7/5/3	7/5/3 15/10/6
Abilità - Neonato Ancillare	5	5	5	5 9
Discipline - Neonato Ancillae	3	3	3	3 9
Background - Neonato Ancillae	5	5	5	5 9
Punti sangue	3	4	5	6
Max uso/turno	1	1	1	2
Forza di Volontà	2	2	4	4

(1) – Nome del Giocatore

Qui va inserito il vostro vero nome e cognome.

(2) – Nome del Personaggio

Qui va inserito il nome che ha il vostro *alter ego* nel gioco. Ricordate che quando giocate non siete voi stessi ed entrate nei panni del vostro Vampiro, interpretandone la psiche, indossandone i vestiti, trasformandovi in tutto e per tutto in lui: le sue manie, le sue paure, i suoi desideri: è quindi importante che scegliate (e ricordiate!) un nome che secondo voi è adatto al personaggio che volete interpretare. E' preferibile scegliere nomi italiani, data la collocazione geografica in cui ci troviamo, ma non esistono formali preclusioni di sorta in tal senso.

(3) – Il Clan

A differenza di quanto molti possano credere i Vampiri non sono tutti uguali. Una prima, ed importantissima differenza si basa sulle "qualità" del Sangue (o Vitae) che scorre nelle vene di un Vampiro. Un Clan è un gruppo di Vampiri che condividono le stesse caratteristiche genetiche tramandate attraverso il Sangue, una sorta di nucleo base (o famiglia) caratterizzata da uniformità di intenti, vedute ed obiettivi.

Come narrano alcune tra le leggende più accreditate tra gli Anziasni, Caino, figlio di Adamo, fu maledetto dal Signore per il suo omicidio e trasformato in un Vampiro. Egli generò 3 figli (Progenie), che a loro volta ne generarono altri 13, ciascuno con caratteristiche peculiari ben distinte; costoro furono i progenitori di tutti i Vampiri moderni e con essi condividono gli stessi tratti, le medesime caratteristiche e debolezze: il lignaggio è fondamentale per i Vampiri ed il Clan scandisce la vita della maggior parte di essi. Nella loro solitudine, il Clan è l'unico agglomerato in cui i Vampiri possono ancora trovare affinità naturali con i suoi simili ed una parvenza di vita sociale.

Di questi 13 grandi Clan 6 hanno dichiarato la propria appartenenza alla Camarilla (cfr. pgf. 18 per informazioni su tale organizzazione) mentre un settimo Clan (i Gangrel) la ha abbandonata da poco.

Oltre a questa formazione, esiste poi il Sabbat, gli Indipendenti e gli Anarchici. Infine, coloro che sono invece stati abbracciati ed abbandonati per le più svariate ragioni dal proprio Sire prima di essere riconosciuti ed accettati come appartenenti ad una specifica discendenza di sangue, prendono il nome di Vili.

All'interno della Cronaca di Ancona è consentito scegliere liberamente (salvo particolari e temporanee esigenze o preclusioni, dovute a specifiche trame in corso di gioco) tra i 6 clan della Camarilla, oltre al Clan Gangrel.

Indipendenti, Sabbatici o qualsivoglia altra creatura che popola il World of Darkness sono preclusi al giocatore, salvo specifico accordo ed autorizzazione del Master.

Nel dettaglio vengono ora tratteggiati rapidamente le caratteristiche base e gli stereotipi che identificano i Clan che gravitano nell'orbita della Camarilla. Naturalmente queste sono solo linee guida tendenziali, utili a dare una prima idea della tipologia di Vampiro che anima ciascun clan. Nel gioco Live poi, dette informazioni verranno ampiamente dettagliate ed i singoli Vampiri approfonditi, puntualizzati e completati.

BRUJAH



Questo Clan è composto da Vampiri fieri ed orgogliosi, lottatori e contestatori, provocatori ed anticonformisti, ribelli e riottosi, ma anche da intellettuali ed idealisti, che combattono con passione le loro cause e posseggono il fuoco liquido nelle vene. Costituiscono l'anima armata della Camarilla.

Soprannome: Feccia – Clan delle Streghe

Discipline di Clan: Ascendente, Potenza, Velocità

Difetti di Clan: facili alla Frenesia (perdono i pareggi sui tiri di "Self Control"), Violento x2 (Tratto negativo mentale)

Pregi di Clan: Politica o Accademia o Conoscenza della Strada x1 (abilità)

Politica o Università o Strada x1 (influenza) I due bonus devono concordare.

Suggerimenti per il vestiario: chiodo, jeans strappati, magliette di gruppi hard-rock, anfibi

Suggerimenti per l'interpretazione: dal bullo da strada all'agitatore delle folle, dal contestatore all'anti-sistema, se c'è da sostenere una causa (anche con i pugni) sei sempre in prima linea. Non avere paura delle tue idee, ma sostienile con fervore. Non tirarti indietro in uno scontro. Sei impulsivo ed incline all'ira: sei un Brujah cazzo e nessuno ti metterà i piedi in testa!

Gangrel



I nomadi *Forestieri* sono bestiali e selvaggi. Questi solitari giramondo sono la fonte dei racconti che paragonano i Vampiri a misteriose belve. Amano il contatto con la Natura e l'essenza della madre Terra, preferendo i grandi spazi al mondo civilizzato dell'Uomo.

Soprannome: Forestieri – Clan della Bestia

Discipline di Clan: Animalismo, Proteiforme, Robustezza

Difetti di Clan: i Gangrel possiedono un aspetto animalesco (orecchie a punta, una coda, etc.), Tratto Bestiale (+1 ogni frenesia: ogni 3 – Ripugnante x1 Tratto Negativo)

Pregi di Clan: Addestrare Animali x1, Sopravvivenza x1 (abilità)

Suggerimenti per il vestiario: camice a scacchi, pantaloni comodi, scarpe da trekking. Rappresenta in qualche modo la tua parte animale (con delle orecchie finte, coda, dei baffi, lenti a contatto, unghia...).

Suggerimenti per l'interpretazione: appartieni ad un Clan di giramondo e cacciatori; odi le troppe parole e preferisci andare dritto al sodo. Se serve sei disposto a combattere ferocemente per quella che ritieni la giusta causa. L'onore in battaglia è tutto. Ricordati che sei più vicino di ogni altro Clan agli animali ed alla Bestia Interiore (cfr. pgf. 14 – Frenesia). Appartieni ad un Clan che dopo aver contribuito alla nascita della Camarilla (cfr. pgf. 18) ne è uscita in tempi recentissimi, assumendo una posizione di indipendenza, eppure consentendo ai suoi membri di scegliere singolarmente quale posizione assumere nei confronti degli antichi alleati.

Malkavian



Squilibrate e psicotici, i *Lunatici* possiedono la saggezza che deriva dalla follia. In contatto con i confini più estremi della psiche, essi sono imprevedibili, incomprensibili e per questo inquietanti. Possono spaziare dal pazzo schizofrenico più totale, al serial killer, al nevrotico, ad un insegnante di antropologia, al tuo vicino di casa... hanno visto cosa c'è oltre la Morte, prima di tornare indietro e, se bisogna dar credito alle loro parole, l'unica alternativa che avevano per non perdere la ragione era... impazzire!

Soprannome: Lunatici – Clan della Luna

Discipline di Clan: Auspex, Demenza, Oscurazione

Difetti di Clan: Pazzia, tutti i Malkavian devono scegliere un'alienazione mentale iniziale.

Pregi di Clan: Empatia x1 (abilità), impossibilità di perdere in uno scontro Tratti Status eventualmente posseduti

Suggerimenti per il vestiario: qualunque cosa che soddisfi la tua peculiare follia

Suggerimenti per l'interpretazione: sarà mai possibile definire il comportamento di un folle? In ogni caso non sei uno stupido (anzi è proprio il contrario!) quindi non comportatici (ad es. andando in giro urlando).

NOSFERATU



Sfigurati e furtivi, gli orrendi *Topi di Fogna* sono banditi per sempre dalla società dei mortali, ma raccolgono segreti nell'oscurità che li nasconde. I Signori dell'ombra fanno della conoscenza il loro regno. Insostituibili informatori, quanto inquietanti custodi di segreti, intendono l'orrore e la sofferenza del loro aspetto come una prova per raggiungere la vera conoscenza.

Soprannome: Topi di Fogna – Clan della Machera

Discipline di Clan: Animalismo, Oscurazione, Potenza

Difetti di Clan: aspetto mostruoso e grottesco, non potresti mai passare per un umano normale. Ripugnante x2 (impossibilità di iniziare scontri sociali se non per intimidire)

Pregi di Clan: Fire Escape (fuga automatica al raggiungimento di una fogna), Muoversi Silenziosamente x1, Sopravvivenza x1

Suggerimenti per il vestiario: vestiti cenciosi, stracci, oppure un saio logoro con cappuccio per nascondere il volto, ma anche un raffinato smoking volendo.

Suggerimenti per l'interpretazione: sii schivo e riservato, evita i “riflettori”, ascolta tutto e tutti, carpischi più informazioni possibili. La conoscenza è potere, più sai, più hai modo di utilizzare le informazioni a tuo esclusivo vantaggio. Più informazioni riesci ad utilizzare, più, cazzo, devo dirtelo io Fratello? Sei un fico no? E ricorda, i topi sono i primi ad abbandonare la nave che affonda!

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. Artisti maledetti, i Toreador sono tra i Clan più fanatici dell'essere umano e di ciò che esso rappresenta: quel crogiuolo di passioni e di spiritualità che li avvicina al divino, capaci delle peggiori atrocità e delle migliori azioni, grazie al dinamismo che la paura dovuta alla loro breve esistenza suscita in essi.

Soprannome: Degenerati – Clan della Rosa

Discipline di Clan: Ascendente, Auspex, Velocità

Difetto di Clan: Sindrome di Stendhal, vai in trance (rimani in estasi in caso di fallimento di un Test Semplice) di fronte al “bello”.

Pregi di Clan: Performance o Accademica x1

Sotterfugio x1 (x2 se si rinuncia ad una delle abilità precedenti)

Suggerimenti per il vestiario: abiti di classe, con stile o alla moda. Qualunque cosa preferisci purchè attiri un'attenzione meravigliata. Sei un esibizionista, egocentrico, arrogante bastardo: sei il migliore!

Suggerimenti per l'interpretazione: ti piace apparire ed incantare. Non sopporti la volgarità o il cattivo gusto, e non ti fai problemi a farlo notare. Anticonformista o Fashion, artista incompreso o maestro dell'Alta società, ricorda che qualunque cosa accada solo tu puoi essere e sei la vera “anima della festa”.

TREMERE



Un clan di Maghi del Sangue che, a differenza degli altri, non è nato Vampiro ma vi si trasformò volontariamente secoli addietro. Trionfo della volitività e della determinazione umana, i Tremere sono stati in grado di sfruttare le loro conoscenze magiche per acquisire la maledizione Vampirica, riscoprendo successivamente la magia e reinterpretandola attraverso il Sangue. Determinati e organizzati in una rigida casta ermetico-piramidale, gli Stregoni sono tra i primi sostenitori della Camarilla, l'unica organizzazione capace ad un tempo di proteggere i loro interessi, proteggerli dall'odio di molti altri Clan che nel corso dei secoli si sono attirati su di essi e di consentire loro di manovrare nell'ombra per consolidare il loro potere e le loro conoscenze.

Soprannome: Stregoni – Clan della Casa

Discipline di Clan: Auspex, Dominazione, Taumaturgia

Difetto di Clan: Devozione al clan Tremere, legame di sangue con i 7 ai vertici della piramide (la scala gerarchica dei tremere)

Pregi di Clan: Occulto x1 (abilità), Occulto x1 (influenza)

Suggerimenti per il vestiario: una cappa o una tonaca nera sarebbero l'ideale, ma qualunque cosa pratica e scura può andare bene. Tendenzialmente sei sobrio comunque, in quanto studioso.

Suggerimenti per l'interpretazione: ricerca del potere, obbedienza al clan, ambizione, dedizione alla magia ed il più assoluto riserbo su tutto sono il tuo credo. Nega anche l'evidenza se serve, l'importante è il risultato!

Ventue



L'aristocrazia dei Vampiri, i *Sangue Blu*, essi si sono sobbarcati l'onere e l'onore di condurre la Camarilla attraverso la storia del Mondo degli uomini, rinforzando le Tradizioni e la Masquerade stessa, convinti di essere gli unici a poter/dover preservare la stirpe di Caino, servendosi a tal fine delle leve del potere (politica, finanza, legge) proprie degli esseri umani

Soprannome: Sangue Blu – Clan dei Re

Discipline di Clan: Ascendente, Dominazione, Robustezza

Difetti di Clan: Nutrimento esclusivo (necessità di prescegliere all'atto di generazione P.g. il tipo di sangue esclusivo con cui nutristi) - necessitano di più tempo per cacciare

Pregi di Clan: Finanza o Alta Società o Politica x1 (abilità)

Risorse x1 – permanenti (background)

Suggerimenti per il vestiario: qualunque abito elegante (ad es. giacca e cravatta) ma anche alla moda per i giovani.

Suggerimenti per l'interpretazione: sei un tipo determinato e molto concreto, fai proprio il principio manageriale del tempo è denaro, gestendo la tua immagine, il tuo portafogli e i tuoi affari come un consumato politico, interpretando al meglio la realtà ed i tempi che cambiano. Sempre rigoroso, serio, preciso ed affidabile, adori il lusso, la raffinatezza e i soldi: ne hai molti, puoi spenderne altrettanti. Gli altri Fratelli hanno bisogno di guida ed un'organizzazione preparata e competente e tu sei lì apposta per fornirglieli. La Masquerade e la Camarilla sono un vanto di tutto il tuo Clan. A voi si deve la sua creazione, a voi si deve la sua sopravvivenza attraverso i secoli, le disuguaglianze e le frizioni tra Clan: siete voi i leader che reggono le fila della Camarilla!

(4) – Generazione

La prima e più antica divisione tra i Fratelli distingue i Vampiri per età e per *generazione*, una misura di quanto siano distanti dal primo Vampiro progenitore di tutti, Caino. Secondo la leggenda più accreditata, o forse chissà, solo la più conosciuta, tutti i fratelli derivano da Caino, che uccise il fratello Abele e venne per questo bandito da Dio dalla Terra di Nod. Il Vampirismo e l'immortalità sarebbero le maledizioni con cui Dio punì Caino per il suo misfatto. Caino Abbracciò 3 umani, i quali poi ne abbracciarono altri, e così via sino ai tempi moderni.

- **La Seconda generazione:** direttamente abbracciati da Caino, nulla si sa di questi 3 esseri mitologici. Si dice che siano morti per mano dei loro stessi Figli.
- **La Terza generazione:** questi Vampiri sono conosciuti come gli Antidiluviani, così chiamati perché precedenti al Diluvio Universale. Secondo le leggende è da questi 13 Antidiluviani che discendono i Clan attuali. La loro eterna lotta, la Jyhad, coinvolge tutti i Fratelli e innumerevoli strati di manipolazioni e sotterfugi hanno reso le trame di questi Antichi quasi impercettibili nei tempi moderni.
- **La Quarta e la Quinta generazione:** chiamati anche Matusalemme, questi Vampiri hanno superato il millennio di età. Se gli Antidiluviani posseggono poteri talmente fantastici da rasentare il divino agli occhi di

un umano, i Matusalemme sono i Semidei e gli Avatar del mondo Vampirico. Anche su di loro circolano moltissime dicerie; che la loro pelle sia di pietra; che abbiano trascorso il mondo terreno; che siano di aspetto quasi angelico; che possano controllare i destini di intere nazioni semplicemente con il pensiero; che i ranghi più elevati della Camarilla e del Sabbat siano occupati da loro. Il punto è che nessuno di loro (se davvero esistiti o ancora esistenti) si è mai preso il disturbo di confermare o smentire nulla di tutto ciò.

- **Sesta, Settima, Ottava e Nona generazione:** membri di queste generazioni centenarie sono tipicamente chiamati Anziani, e molti tra i Fratelli più potenti ed in vista (come i Conciliatori) fanno parte di queste schiere. Il termine “Anziano” comunque è molto soggettivo: un Fratello definito Anziano nel Nuovo Mondo potrebbe essere solamente un'altra Ancillae nella Vecchia Europa. Gli Anziani sono i primi giocatori della Jyhad, ed esercitano una forza opprimente sulle strutture di potere dei Fratelli. Molti Anziani trovano inconcepibile che essi possano essere a loro volta manipolati, sebbene molti lo siano, naturalmente a loro insaputa.
- **Decima e Undicesima generazione:** i Fratelli di questa età (almeno centocinquanta anni, ma anche più) vengono detti Ancillae. Sono quei Vampiri che si sono rivelati particolarmente valorosi o utili (specie agli Anziani) e che, se saranno intelligenti e fortunati, potranno un giorno divenire essi stessi Anziani. Sono la “classe di mezzo”, sospesa tra i Neonati e gli Anziani; questo significa che “si sono fatti i denti”, ma non a sufficienza per diventare veri maestri del Jyhad.
- **Dodicesima e Tredicesima generazione:** appartengono a questa fascia i Neonati propriamente detti. Molto più potenti rispetto agli umani da cui derivano sono però troppo deboli se confrontati con le generazioni più basse. Una notte potranno avere l'occasione di dare prova di sé, ma, fino a quel giorno, in quanto inesperti servono come pedine sullo scacchiere degli Anziani.
- **Quattordicesima e Quindicesima generazione:** questi Fratelli sono (sarebbero) così distanti da Caino che in loro la Maledizione (il Vampirismo) si manifesta debolmente. Nonostante si dubiti della loro esistenza, si dice che alcuni possano mangiare cibo normale o che possano addirittura camminare di giorno. In ogni caso sono troppo deboli per Abbracciare altri Vampiri o poter sfruttare pienamente i doni conferiti loro dal Sangue. Queste generazioni sono guardate con disprezzo ma anche con gran timore dagli Anziani, posto che rappresentano il massimo svilimento della purezza Vampirica, nonché l'incarnazione del presagio contenuto nelle antiche profezie (frammenti di Nod) secondo cui, quando il sangue sarà così indebolito da consentire ai Vampiri di camminare alla luce del sole, il tempo sarà maturo per il ritorno di Caino ed il risveglio degli Antidiluviani.

(5) – Età.

La Camarilla, istituzione di solide tradizioni e di secolare rigore, rappresenta una società cristallizzata e conservatrice, all'interno della quale il ruolo di vertice è affidato agli Anziani. In una cultura tipicamente conservatrice è chiaro che il gradino più alto sia occupato non già dalle leve giovani ed intraprendenti, dai caratteri dinamici e progressisti, ma da loro, dai custodi delle Tradizioni, dai Baroni dell'Esperienza e della Saggezza: i più Anziani.

Il tutto, ovviamente accentuato dal fatto che più il Vampiro è antico, più è potente la forza del suo sangue (Vitae). In particolare, a seconda del tempo trascorso dall'abbraccio i Vampiri si suddividono in:

- **Infante:** Un Vampiro appena abbracciato, da poco introdotto ai segreti che brulicano dietro il velo dell'umanità: i Vampiri esistono e sono più collusi con la società di quanto Stoker volesse comunicare con il suo Dracula. Un nuovo mondo da apprendere, per evitare di cadere prima di aver potuto iniziare solo lontanamente a godere di questa nuova maledizione. Sono Infanti i Vampiri non ancora capaci di autodeterminarsi, posti sotto tutela assoluta e responsabilità del proprio Sire. Sono i Vampiri tra 1 e 5 anni di non vita.
- **Neonato:** Un Vampiro liberato dal suo sire che muove i primi passi autonomamente nella comunità dei Fratelli, assumendosi la responsabilità piena e diretta delle proprie azioni. Anche se ha trascorso molti anni da Vampiro e ne ha conosciuto le complesse strutture socio politiche, manca ancora di esperienza ed è ansioso di mettersi alla prova per dimostrare di non essere uno tra i tanti. Ha tra i 6 e i 150 anni d'attività e mostra ancora una mirabile attaccamento al mondo mortale ed ai suoi cambiamenti. Costituisce l'avanguardia del mondo Vampirico.
- **Ancilla:** (dal latino: servitore) Un Vampiro che ha già alle spalle un lungo periodo di esistenza, finalmente a suo agio nel mondo dell'oscurità che si cela dietro quello degli esseri umani, lanciato finalmente nel ritagliarsi quella posizione che si merita all'interno del complesso mondo Vampirico, acquistando potere e conoscenza, rispetto e

consapevolezza necessari per ambire un domani alla posizione di anziano. Le Ancillae sono la vera forza motrice dei Vampiri: non ancora sconnessi dalla società umana di cui ne interpretano perfettamente le linee evolutive come i neonati, eppure non più inesperti ed incauti come i giovani, esse lavorano incessantemente per acquisire potere e per guadagnarsi un posto nel gotha Vampirico.

Le Ancille sono i Vampiri di età compresa tra i 151 e i 300 anni.

- **Anziano:** E' il leader indiscusso della società Vampirica. Occupa apertamente o meno tutte le posizioni chiave del potere nell'organizzazione che è la Camarilla: sfidarlo è semplicemente un grosso errore, un errore fatale. Invischiato nei giochi di potere dei Fratelli da secoli, Egli guida l'impero della Camarilla verso il perseguimento dei propri obiettivi, con l'occulto fine di rafforzare il proprio potere. Custodi delle Tradizioni e della Cultura Vampirica, gli Anziani sono i depositari di segreti senza tempo, artefici di sottili ragnatele costituite da intrighi e opportunismo intessuti per decenni, con pazienza infinita, con minuzia e cinismo. L'altro lato della medaglia è costituito dal loro progressivo scollamento dalla società mortale in frenetico divenire, un progresso che, immoti in un mondo in trasformazione quotidiana, essi non capiscono e guardano con diffidenza e disprezzo, incapaci nella rigidità del loro cervello di adeguarsi ed evolvere di pari passo con il mondo degli Umani. Essi sono schivi, alieni, omofobici e, in ultima, segreta analisi, terrorizzati dal poter perdere in un soffio tutto ciò a cui hanno lavorato per centinaia di anni. Gli Anziani sono i Vampiri di età superiore ai 301 anni.

All'interno della Cronaca di Ancona è possibile impersonare i Neonati, le nuove leve della razza Vampirica. Solo dietro specifico accordo ed autorizzazione del master, i giocatori hanno la facoltà di interpretare le Ancillae. A discrezione esclusiva del Master concedere invece la possibilità di interpretare un Anziano.

(6) – Natura e Carattere

La contrapposizione tra Natura e Carattere corrisponde alle diverse “maschere” che tutti indossiamo quando manteniamo rapporti con gli altri.

CHE COSA SONO

Ogni Vampiro, al momento della creazione, necessita di scegliere due direttive principali, due linee guida tendenziali che serviranno a descrivere i confini del personaggio in creazione, due punti chiave che sommariamente ed approssimativamente illustrano la psicologia del Vampiro che andremo ad interpretare e che servono al giocatore ed al Master come linee guida, punti di riferimento (o un impalcatura se vogliamo), su cui poi costruire la complessa psicologia del Vampiro. In particolare:

La **NATURA** descriverà genericamente l'essenza del vostro personaggio, il principio primo che lo guida in tutte le sue azioni e valutazioni: il suo concetto etico morale di base se vogliamo.

Il **CARATTERE** illustra invece il modo in cui il personaggio sceglierà di relazionarsi con l'esterno, con il sociale e come pertanto verrà percepito da terzi.

Seguendo e recitando pertanto questi elementi (che sono certamente tendenziali e non vogliono affatto vincolare il giocatore in rigidi limiti, ma semplicemente servirgli da tracciato) e combinandoli assieme, avremo creato un archetipo stilizzato della psiche del Vampiro, archetipo che verrà poi inspessito e reso vivo attraverso le sfumature del gioco, ma sempre con un occhio teso a rispettare questi elementi base.

QUALI SONO

Un brevissimo elenco (esemplificativo) tra cui scegliere Natura e Carattere è riportato di seguito:

- **AMBIZIOSO:** fai di tutto per essere il numero uno
- **ARCHITETTO:** desideri lasciare qualcosa agli altri, costruire qualcosa per il futuro.
- **ARRIVISTA:** le altre persone si mettono sulla tua strada e tu non esiti a buttarle fuori.
- **AUTOCRATE:** “se vuoi un lavoro ben fatto, devi farlo da solo” c'è sempre un fondo di verità nei vecchi detti.
- **BRONTOLONE:** nulla è perfetto, e devi farlo sapere agli altri.
- **BUFFONE:** sei morto ed esisti ancora per rendertene conto! Che senso ha prendere la vita, o la morte, seriamente?!
- **BURLONE:** l'esistenza è assurda! Scherzi e giochi, spesso con irriverenza, per non cadere nel panico.
- **COMPETITIVO:** tutto è una gara, e desideri vincere.
- **CONCRETO:** solo i tuoi sensi contano, le azioni, ciò che puoi toccare e percepire. Che vadano al diavolo gli altri con tutti i loro discorsi e i loro castelli di carte!
- **CONFORMISTA:** prendi e segui la corrente, d'altra parte non è forse vero che è sempre il capo popolo a pagare in caso le cose si mettano per il peggio?
- **DIRETTORE:** hai il bisogno di importi sugli altri.



- EDONISTA: solo la bella vita potrà riempire la tua esistenza.
- EGOISTA: “Tutti per uno... e di più per me!” Non suonava forse così quel famoso motto?!
- EGOCENTRICO: Una piacevole riunione tra Vampirelli e non ne sono io il Mattatore, il fulcro vitale: Mai! Esisto solo io e sicuramente sono più bravo, più bello, più ricco più tutto dite!
- ESIGENTE: tutto deve essere perfetto! Non esistono scuse per gli errori.
- FANATICO: predichi una causa con assoluta convinzione... è la verità!
- GIUDICE: hai un innato senso del giusto e sbagliato, misuri la giustizia e la tua esistenza sui tuoi principi.
- INSICURO: hai bisogno dell'appoggio e dell'aiuto degli altri.
- INTERROGATORE: non è la risposta il bello, ma il fare le domande ti dà un piacere insostenibile.
- LEADER: tendi a prenderti carico delle cose, finché nessun altro saprà fare bene quel lavoro.
- MALVAGIO: fai i tuoi propositi con malignità, guidato dal male nelle tue azioni.
- MARTIRE: sei disposto a morire pur di sostenere la tua idea, la tua dedizione servirà di ispirazione ad altri
- MASOCHISTA: ti provi continuamente con la sofferenza per un solo motivo: ne godi intimamente! E' l'unica via per provare ancora qualcosa, per sentire che ancora esisti!
- OPPORTUNISTA: lascia che siano gli altri a fare il lavoro, mentre tu attendi tranquillo il momento migliore per appropriartene
- ORIGINALE: perché scendere nella massa volgare quando tu sai di essere migliore di tutti loro?
- PEDAGOGO: tutti imparano dal tuo esempio e dalle tue azioni; sei nato per insegnare agli altri.
- PENITENTE: hai peccato, e non troverai la pace finché non avrai espiato.
- PERFEZIONISTA: nulla ti sembra mai a posto, è sempre necessaria un'ultima ritoccatura.
- PIANIFICATORE: prima di porre la prima pietra dell'edificio, calcoli tutto al millimetro.
- PIONIERE: non puoi far nulla per cambiare le tradizioni del passato, ma puoi porre le basi per quelle del futuro
- POETA: trovi che la tua gioia provenga dall'esprimere la tue passioni.
- POETA OSCURO: ammira la bellezza dell'oscurità e vuoi portarla in tutto il mondo.
- PROTETTIVO: conforti e proteggi gli altri.
- PRAGMATICO: il mondo è mosso da una semplice ma fondamentale regola: Azione e Reazione. Imparala e sarai il padrone del mondo. Non c'è spazio per altro!
- RECLUTATORE: devi prima ingrossare le tue file per poterli attaccare!
- RELATIVISTA: Normale? Che significa? Forse che Vampiro è qualcosa di normale? La verità, che cos'è? Solo la parola del più forte! Il bianco e il nero non esistono. Esiste la capacità di saper convincere gli altri che una cosa sia Bianca oppure Nera, a seconda della necessità
- RIBELLE: nulla è a posto; vai contro il sistema, qualunque esso sia, per buttarlo giù.
- SAGGIO: le tue parole sono sempre un consiglio prezioso per gli altri.
- SERVILE: perché sforzarsi nella competizione quando si può prosperare sotto l'ala protettiva dei Potenti? Le briciole del tavolo, se si sanno raccogliere con pazienza, possono essere ben più numerose di un tozzo di pane strappato a fatica con i denti.
- SCIAMANISTA: trovi che questo grande gioco di morte sia parte dell'ordine sovranaturale delle cose.
- SOLITARIO: non hai bisogno degli altri, per natura o per scelta.
- SOPRAVVISSUTO: nulla ti può fermare; quando inseguì il tuo scopo sei indomabile.
- SPERICOLATO: sei sempre al massimo, spingendoti al limite del pericolo.
- SPIETATO: Quando le cose vanno bene sei il migliore degli amici, ma quando vanno male sei il peggiore degli incubi
- SREGOLATO: tutto quello che fai è un eccesso, necessiti l'attenzione degli altri.
- TORTURATORE: la paura è un lavoro... ed è il tuo!
- TRADIZIONALISTA: il vecchio modo è il miglior modo, deve essere protetto e preservato.
- VISIONARIO: il grande affresco partorito dalla tua mente, è quella la via da seguire, non importa quanto assurda o irrealizzabile possa apparire agli altri!6 – Punti Sanguine

UN ESEMPIO DI NATURA & CARATTERE CONSEQUENZIALI

NATURA: Ambizioso

CARATTERE: Competitivo

Il Vampiro sarà evidentemente sicuro di sé, dotato di charme, convinto delle sue potenzialità e desideroso di scalare la società Vampirica per raggiungere posizioni di potere. Probabilmente soffrirà segretamente l'autorità dei superiori e tenterà il tutto per tutto al fine di diventare lui stesso quel superiore. Sicuramente, la società percepirà chiaramente il suo essere competitivo e pertanto la sua statura morale.

Prototipo tipo: Strega di Biancaneve (Film Disney: Biancaneve)



UN ESEMPIO DI NATURA & CARATTERE DISSOCIATI

NATURA: Ambizioso

CARATTERE: Servile

Il Vampiro sarà astuto e calcolatore, sottile e pericoloso. Sa che la società in cui si muove è dominata da Anziani e potenti, soggetti che non esiterebbero a sterminare chiunque osasse mostrare ambizioni di potere. E poi, perchè rischiare in prima persona scoprendo le proprie carte? Meglio fingere; fingere di essere una pecora innocua alla quale magari poter confidare segreti e punti deboli, una pecora di cui non si sospetterebbero mai i denti aguzzi e letali che si celano nella sua bocca in attesa di colpire...

Prototipo tipo: Jafar (Film Disney: Aladdin)

(7) – Punti Sangue

Il sangue (o Vitae) è tutto ciò che sostiene un Vampiro, che gli permette di mantenersi e di utilizzare le sue straordinarie abilità. La quantità di sangue utilizzabile che un Vampiro possiede è misurata in punti ed è condizionata dalla sua Generazione. Più è bassa la Generazione più sono i punti posseduti nonché il numero totale di essi che può essere speso in un singolo round d'azione. (cfr. Tabella "RIEPILOGO"). Questo non significa che un Vampiro più anziano ha più litri di sangue nel suo corpo, ma significa invece che questo sangue è più potente rispetto a quello dei Vampiri più giovani. Per ripristinare la quantità dei Punti Sangue fino al massimo consentito dalla Generazione un Vampiro può cibarsi di:

- animali: è il meno nutriente ed il più flebile, nutre (e soddisfa) meno di quello umano ed ha un sapore talvolta disgustoso (gli animali di taglia piccola/media hanno un massimo di 2 ps.). E' consumato nelle occasioni disperate, quando non è presente nessun'altra forma di nutrimento. I soli Vampiri che se ne nutrono regolarmente sono i più giovani (o spesso i Gangrel), che non accettano la loro natura di predatori e non vogliono cacciare i mortali. I Vampiri che se ne nutrono regolarmente perché non vogliono ferire i mortali sono detti "vegetariani", con palese disprezzo;
- umani: costituisce la principale dieta dei Vampiri, è ricco e saporito, ben più nutriente ed accessibile di quello animale (gli animali scappano terrorizzati alla presenza di un non-morto). Il Bacio è l'atto del Vampiro di succhiare sangue da un umano, cosa che provoca nella vittima un'estasi estrema. Il Vampiro, alla fine, può richiudere le ferite che produce con i suoi canini leccandole, senza che l'umano si sia accorto di nulla (un umano ha 3 ps., prelevarne 1 non lascia in lui conseguenze, se non un leggero stordimento; prelevarne 2 può implicare seri rischi di svenimento o compromissione dei suoi organi interni con conseguente coma; prelevarne 3 implica la morte). I Vampiri possono essere affetti da talune sostanze presenti nel sangue che bevono (alcool, droga, malattie) e subiscono effetti secondari (temporanei) quando bevono questi tipi di sangue;
- altri Vampiri: il sangue degli altri Vampiri è il più delizioso ma questa pratica è molto pericolosa perché chi beve si ritrova ad essere legato (Legame di Sangue: vedi oltre) al proprietario del sangue bevuto e tenderà ad essere ben disposto nei suoi confronti. Esso inoltre tende ad essere più nutriente, tanto che un Vampiro che beve un Punto Sangue di un Vampiro di generazione inferiore di almeno 3 generazioni guadagna due punti sangue per ogni punto sangue bevuto. Il Sangue di Vampiro è qualcosa di completamente differente dal sangue mortale, inconfondibile e riconoscibilissimo al primo assaggio da ciascun Vampiro (che almeno una volta, all'atto dell'Abbraccio, ne ha condiviso un sorso). E' molto difficile coprirne il sapore, richiedendo una certa pratica, sostanze adeguate e un dosaggio attento di altre sostanze (sangue umano, 'spezie'). Per poter trasmettere l'equivalente di un Punto Sangue in questo modo è necessario confonderlo con l'equivalente di tre - cinque Punti Sangue non Vampirici (durante una intera notte).

Specie:	Umano	Bambino	Grosso mammifero ¹	Medio mammifero ²	Piccole creature ³
Senza uccidere	2	1	1	No	no
Uccidendo	3	2	2	1	1*

* Per ottenere un punto sangue da piccole creature è necessario ucciderne una quantità, a seconda delle dimensioni (un paio di gatti, qualche ratto, una decina di uccellini, ecc.)

Utilizzo del Sangue: spendendo 1 Punto Sangue un Vampiro può:

- svegliarsi al tramonto (da cui la sua "fame" dopo il risveglio e la necessità di cacciare ogni notte per reintegrare la sua vitae);

¹ Cavalli, mucche, ecc. (no, niente regole per cibarsi di elefanti)

² Cani, pecore, lupi, ecc. Un bebè può essere considerato in tale fascia, ai fini del sangue ottenibile.

³ Gatti, topi, ma anche uccelli... Il sangue dei pesci e dei rettili risulta di scarsissimo nutrimento e pessimo gusto

- guarire 1 livello di salute perso a causa di Danni Letali subiti. Per far questo, il Vampiro deve concentrarsi per un intero round (N.B.: non è possibile curare in questo modo i Danni Aggravati provocati da Luce, Acqua benedetta, Fuoco);
- aumentare istantaneamente di 1 i suoi Tratti Fisici per la durata di uno scontro; bruciando il punto sangue il Vampiro accelera e mette in moto il flusso del sangue normalmente inerte. Ciò implica la flessione dei muscoli, nonché l'acquisto temporaneo del colore e della temperatura sanguigna;
- tramutare e/o conservare un umano nello stato di Ghoul per 1 mese. Questa creatura è una via di mezzo tra un umano ed un Vampiro: un servitore fedele umano in tutto per tutto, se non per la capacità di invecchiare molto più lentamente, essere immune dalle malattie tradizionali ed essere dotato di maggior forza e/o resistenza resistente di un normale essere umano;
- può mimare una parvenza dell'aspetto umano (colorito roseo, respiro, battito delle palpebre, etc.) per una scena. Si ha un solo effetto alla volta per ogni singolo Punto Sangue;
- attivare certe discipline, come Velocità, Taumaturgia, Proteiforme, etc...;
- creare un Legame di Sangue con un altro Vampiro: il soggetto che beve sangue di Vampiro instaura un legame nei confronti del soggetto da cui beve. Detto legame sarà più forte e difficile da sciogliere, più a lungo il Vampiro fa uso di tale sangue ed in particolare:
 - a) LEGAME DI SANGUE X1: a seguito di una singola bevuta. Effetti: il soggetto è ben disposto nei confronti del Vampiro da cui beve, trovandolo istintivamente simpatico (es: determina nel Vampiro un comportamento simile al modo in cui ci si comporta normalmente con un conoscente);
 - b) LEGAME DI SANGUE X2: a seguito della bevuta reiterata per una seconda volta nell'arco di un mese. Effetti: il soggetto ritiene amico il Vampiro da cui beve, fidandosi istintivamente di lui, favorendolo e aiutandolo se necessario (es: determina nel Vampiro un comportamento simile al modo in cui ci si comporta normalmente con un amico);
 - c) LEGAME DI SANGUE X3: a seguito della bevuta reiterata per tre volte nell'arco di un mese. Effetti: il soggetto ritiene il miglior amico (se dello stesso sesso) o l'oggetto del suo amore (se del sesso opposto) il Vampiro da cui beve, mettendolo istintivamente al primo posto, cercando il suo apprezzamento, la sua compagnia, il suo consiglio, sacrificandosi se necessario per lui (es: determina un comportamento simile al modo in cui ci si comporta con il proprio miglior amico o fidanzato/a).

Per spezzare un legame è sufficiente non continuare a bere sangue del soggetto con cui si è legati. Per ogni mese di astinenza, il Legame si riduce di un x1.

Se il Vampiro dovesse in qualsiasi momento spendere il suo ultimo Punto Sangue, la Bestia violenta ed irrazionale che si nasconde nel suo animo maledetto si sentirà minacciata ed in pericolo; l'istinto di sopravvivenza del Vampiro avrà la meglio sulla sua razionalità facendo cadere il Vampiro in Frenesia (cfr. pgf. 14). Il Vampiro dovrà cercare in un modo o nell'altro un modo per nutrirsi e recuperare la Vitae.

Se invece il Vampiro a zero Punti Sangue è forzato a spenderne ancora, entra automaticamente in una fase chiamata Torpore. Il Vampiro cade in un sonno profondo di stasi; non è morto, ma rimarrà in questo stato catatonico di morte apparente fino a che, in qualche modo, non dovesse ricevere l'equivalente di almeno 1 Punto Sangue provenienti da un Vampiro di Generazione almeno tre volte superiore alla sua.

(8) – Tratti Fisici, Sociali e Mentali

Ogni personaggio ha 3 set di Tratti che lo descrivono a grandi linee.

- i **Tratti Fisici (8a)**: rappresentano quelle caratteristiche come la forza, l'agilità, la rapidità di riflessi o la resistenza di cui è dotato il Vampiro. Essi determinano la fisicità del Vampiro nella sua interazione con il mondo e con gli esseri che lo abitano;
- i **Tratti Sociali (8b)**: rappresentano quelle caratteristiche come il carisma, la personalità, la dialettica, la capacità di persuadere, simulare, ingannare o ammalciare, ma anche l'attrattiva fisica che il Vampiro suscita nei terzi. Essi determinano la socialità del Vampiro nella sua interazione con il mondo e con gli esseri che lo abitano;
- i **Tratti Mentali (8c)**: rappresentano quelle caratteristiche come la memoria, la capacità di ragionamento e di osservazione, l'intuizione, l'arguzia, ma anche l'accuratezza e la precisione che il Vampiro possiede. Essi determinano l'intelligenza del Vampiro nella sua interazione con il mondo e con gli esseri che lo abitano.

Ciascun personaggio deve, all'atto di creazione della scheda, determinare quale sia la caratteristica primaria, secondaria e terziaria che contraddistinguerà il suo Vampiro. Naturalmente, maggiori sono i Tratti attribuiti ad una caratteristica, maggiori sono le capacità di un personaggio in quello specifico campo. Il massimo per ogni gruppo è stabilito dalla Generazione. Perdendo uno scontro contro un altro personaggio si perde un Tratto, variabile a seconda del tipo di Test (ad es. un Tratto Fisico nel caso di un pugno subito).

All'interno della Cronaca di Ancona:

- NEONATO: ha a disposizione i valori di partenza **7-5-3** per ogni set di Caratteristiche.
Possono essere aumentati in gioco fino a un massimo di 10 per ciascuna caratteristica



- ANCILLA: ha a disposizione i valori di partenza **15 – 10 – 6** per ogni set di Caratteristiche. Possono essere aumentati in gioco fino a un massimo di 21 per ciascuna caratteristica

Tratti Negativi (14): sono tratti che caratterizzano in negativo il Vampiro e che lo definiscono nella sua unicità. Come un essere umano, infatti, egli potrà essere goffo, arrogante, prolioso, avventato, sarcastico, insensibile, malaticcio, zoppo, nervoso, nevrotico, misantropo, misogino, smemorato, etc... Utili alla caratterizzazione teatrale del personaggio, per ogni tratto scelto (e reso in gioco) il Giocatore *guadagna 1 px aggiuntivo all'atto della creazione della scheda*. La concessione di tali tratti ed il loro numero è soggetto a previa approvazione del Master.

SALUTE

La Salute misura lo stato del personaggio in relazione alle ferite subite. Ogni qual volta si subiscono delle ferite (ad es. per un pungo) si peggiora lo stato di salute (cioè si avvanza nella scala) di uno. Ogni qual volta si spende un Punto Sangue (ed un turno di concentrazione) si guarisce un livello di danno (non Aggravato) e quindi si migliora la salute.

Il danno che un Vampiro può subire si divide in due tipi:

DANNO AGGRAVATO: è il danno “speciale” che viene inflitto da fonti “speciali” come il fuoco, la luce del sole, l’acqua santa, le zanne o gli artigli di altre creature soprannaturali, etc...

DANNO LETALE: è il danno “normale”. Tutto quanto non infligge espressamente Danno Aggravato infligge Danno Letale (es.: proiettili di pistola, colpi di spada, etc...).

I livelli di salute ed i relativi effetti sono SETTE, ed in particolare:

- SANO: il Vampiro che ha subito almeno 1 danno, ma questo è troppo poco per risentirne;
- CONTUSO: il Vampiro che ha subito almeno 3 danni, ed il dolore si inizia già a sentire fastidiosamente. Subisce una penalità di -1 a tutti i Test.
- FERITO: il Vampiro che ha subito almeno 5 danni e le sue condizioni iniziano ad essere veramente serie, con profonde e visibili ferite. Subisce una penalità di -1 a tutti i Test e perde tutti i pareggi.
- INCAPACITATO: il Vampiro che ha subito 7 danni, ed ormai è talmente ferito da essere incapace di muoversi. Il Vampiro rimane KO per 10 minuti dal raggiungimento dello stato di Incapacitato; dopodiché, può solamente fare azioni mentali o utilizzare Punti Sangue per guarirsi (sempre che ne abbia ancora). Dopo 15 minuti recupera 1 Tratto Fisico temporaneo e può tentare di arrancare verso un riparo.
- POLVERE: il Vampiro che, una volta incapacitato, subisce un ulteriore danno o il Vampiro quando, indipendentemente dallo stato di salute, ha ricevuto 5 Danni Aggravati.

(9) – Le Abilità

Le Abilità descrivono cosa un personaggio sa fare e quanto lo sa fare bene. Non è necessario avere un’abilità per ogni singola azione che un personaggio vuole compiere. Sfondare una porta, aprire un lattina o parlare non necessitano di alcuna Abilità; ma se si desidera convincere qualcuno delle proprie idee allora è meglio possedere una buona dose di Carisma, se si desidera scassinare una serratura o avere determinate conoscenze, sapere come muoversi in una rissa e via dicendo, sarà opportuno avere specifiche conoscenze. Ogni Abilità è “misurata” da un numero di Tratti Abilità da 1 a 5. Più tratti si possiedono e meglio si sa utilizzare e padroneggiare la relativa abilità. Più specificamente:

- 1. Competente -Abilità x1-**
capace nell'utilizzo dell'abilità
- 2. Professionista -Abilità x2-**
specializzato nell'utilizzo dell'abilità
- 3. Qualificato -Abilità x3-**
padronanza e comprensione dell'abilità al punto da saperla insegnare
- 4. Esperto -Abilità x4-**
altamente competente nell'utilizzo dell'abilità al punto da saperla applicare in modi e settori non convenzionali
- 5. Maestro -Abilità x5-**
padrone assoluto dell'abilità al punto da apportare alla stessa innovazioni, aggiornamenti o miglie

ADDESTRARE ANIMALI

La quasi totalità degli animali percepisce il Vampiro per l’aberrazione naturale che egli è, reagendo con paura e/o aggressività. Con Addestrare Animali impari a conoscere gli animali ed impari e ad avere a che fare con loro. Nonostante possano conservare una latente paura del predatore che si muove al tuo interno, sai cosa li spinge e come placare le loro paure. Addestrare Animali è sovente utilizzata assieme ad Animalismo. Con Addestrare Animali puoi insegnare ad un animale (specialmente ad un ghoul) dei particolari comandi o comportamenti (rimani qui, riporta, attacca, etc...) oppure puoi dedurre lo stato di un animale (ferito, arrabbiato, spaventato, etc...) con un Test Mentale. Se lavori assieme ad un animale per un periodo di tempo abbastanza lungo (generalmente un mese o più) puoi essere in grado di insegnargli dei semplici comandi, fino al limite massimo di un comando per ogni Tratto Mentale dell’animale.

ARMI DA FUOCO

Un po' di pratica al poligono di tiro può fare molto. Sai come impugnare, pulire e sparare con un'arma da fuoco. Puoi anche disincepparne una e distinguere i vari modelli e proiettili. Sai rimanere fermo per avere una buona mira, come trattare il rinculo e come occuparti degli altri problemi che potrebbero sorgere sul campo di battaglia.

Se possiedi l'abilità Armi da Fuoco puoi utilizzare i tuoi Tratti Mentali invece dei tuoi Tratti Fisici per effettuare i test ed aggiungere i Tratti Mentali bonus che le armi conferiscono al loro utilizzatore.

Puoi spendere Armi da Fuoco per avere un retest in uno scontro a fuoco.

ARTIGIANATO (SPECIFICARE)

Puoi costruire le cose. A seconda della tua area di specializzazione sai come costruire gli oggetti e fare attrezzi utili o decorazioni. Devi scegliere una specializzazione per Artigiano, indicando la tua forma di creazione: Carpenteria, Orologeria, Fabbro Ferraio, Lavori in Pelle e simili sono tutte possibilità. Puoi anche fare lavori artistici come Scolpire, Fare mosaici, Incassare pietre, etc... Artigiano comprende anche molti lavori manuali come Meccanica o Elettronica.

Fare o riparare un qualcosa con Artigiano richiede generalmente un Test Fisico sulla destrezza con una difficoltà stabilita dal Narratore a seconda del tipo di lavoro (fare una trappola nascosta e caricata a molla sarà sicuramente più difficile che piallare un asse, ad esempio). Lavori artistici realizzati con Artigiano x3 o superiore possono incantare un Toreador, a discrezione del Narratore.

(NB: Gli Tzimisce praticano una specializzazione in Artigiano del Corpo quando utilizzano la loro Vicissitudine. Quest'abilità comprende tatuare, bucare, scorticare ed altre applicazioni che alterano il corpo).

ATLETICA

Vuoi per un trascorso sportivo o per un talento naturale sei molto abile in ogni sorta di gesto atletico. Puoi camminare in equilibrio su una fune, fare uno sprint, saltare, scalare e nuotare. Quest'ultima abilità può risultare particolarmente utile ai Vampiri, che non galleggiano naturalmente.

L'abilità Atletica è utilizzata come retest in molte prove puramente fisiche: acrobazie, saltare, lanciare, nuotare, scalare, etc. Eventualmente puoi scegliere di focalizzarti su qualcosa in cui sei particolarmente bravo.

CARISMA

Quando parli le persone ti ascoltano. Una buona voce ed una forte autostima permettono ad un leader di avere un forte ascendente. Carisma rappresenta la tua abilità nel motivare le persone e nel far sì che seguano le tue istruzioni. Anche quelli che non ti conoscono o che non ti rispettano tenderanno a considerarti e ad essere affascinati dalla tua personalità magnetica e persuasiva. Carisma è utilizzato come abilità di retest per molti poteri di Ascendente

CONOSCENZE ACCADEMICHE (SPECIFICARE)

Hai un livello di educazione e di conoscenze specifiche che vanno al di là dell'istruzione scolastica rudimentale. Con le giuste abilità Accademiche puoi esprimere opinioni critiche competenti, dibattere i classici, fare considerazioni filosofiche ed indulgere nello studio della cultura umana. Questo vario gruppo di abilità copre ogni sorta di sapere umanistico. L'abilità ti permette di riconoscere riferimenti storici, artistici o culturali; puoi utilizzare l'abilità quando lavori in questi campi, sviluppi una critica o effettui delle ricerche. Utilizzare Conoscenze Accademiche può richiedere un tiro Mentale o Sociale per determinare il tuo esatto livello di competenza.

Puoi scegliere un qualunque campo del sapere (ad es. Critica d'Arte, Studi Classici, Storia, Giornalismo o Teologia).

CONOSCENZA DELLA STRADA

Usi e costumi della strada ti sono noti. Anche se non hai nessun particolare amico o contatto nella zona conosci le diverse comunità e gang che girano per la città. Riconosci i simboli territoriali di demarcazione e conosci alcuni dei segni, colori ed indumenti che identificano le persone della strada, i senza tetto, i membri delle gang, i criminali e gli operatori sociali.

Utilizzare Conoscenza della Strada con i tuoi Tratti Mentali ti permette di riconoscere le aree di influenza delle varie gang o comunità di strada. Conosci anche le organizzazioni criminali e le attività, e puoi anche inserirti con relativa spigliatezza e disinvoltura. Un appropriato Test Sociale ti può consentire di smorzare una trattativa con le gang (anche se puoi avere bisogno dell'abilità Etichetta per riuscire a fare un'impressione veramente buona).

EMPATIA

Sei sensibile agli stati d'animo e alle emozioni delle persone intorno a te. Quando ascolti qualcuno puoi capire in che situazione emozionale sia. Puoi identificarti con gli altri e intuire se e quando le persone stanno mentendo, oppure se sono reticenti, agitati o nervosi.

Con un Test Sociale e la spesa dell'abilità Empatia puoi scoprire se l'ultima cosa detta era una menzogna (anche se l'abilità Sotterfugio, Recitare e raggirare possono essere utilizzate per difendersi contro questa abilità).

Alternativamente puoi utilizzare l'abilità per determinare lo stato d'animo del soggetto in quel determinato momento.



(NB: l'utilizzo di Empatia non implica la certezza assoluta del soggetto sulla buona fede o sulla veridicità delle sue parole. Le risposte arriveranno al soggetto che utilizza empatia sotto forma di sensazioni, e non vanno prese come il report di un programma antivirus di scansione dell'anima, con risultati scolpiti nella roccia)

ESPRESSIONE

Parole ed emozioni fluiscono liberamente da te. Quando la musa colpisce metti mano al foglio (o le dita sullo strumento) e promani un torrente di emozioni ed immagini. Puoi esprimere concetti con la tua arte, dalla sinfonia alla poesia, alla pittura, qualunque cosa tu crei è sia chiara che emozionante. I lavori creati con Espressione x3 hanno il potenziale di incantare un Toreador, come per la debolezza di clan.

ETICHETTA (OPPORTUNISMO SOCIALE)

Anche se sapere quale forchetta è quella giusta da usare può non essere così importante nella società Vampirica, sai qual è il modo più appropriato per accogliere qualcuno, quando alzarti e come fare le presentazioni. Sai mantenere la tua freddezza e muoverti in qualunque scenario sociale, dai salotti dell'alta società ai raduni delle gang.

L'abilità Etichetta può essere utilizzata con un Test Sociale per impressionare o per "mescolarti" in un party o in un contesto sociale. Se fai un "passo falso sociale", inoltre, puoi immediatamente spendere l'abilità Etichetta per "recuperare" alla gaffe, stornando l'attenzione con una battuta, la frase appropriata, un commento a puntino per ribaltare a tua favore l'errore. Utile per infiltrarsi nelle situazioni più varie.

FINANZA

Conosci il mondo dei soldi e degli affari. Capisci parole come interesse, tasso di cambio, CCT e indici S&P. Tali conoscenze ti permettono di fare un po' di soldi. Puoi anche utilizzare Finanza per far quadrare i libri contabili o gestire i tuoi affari.

Tipicamente puoi gestire un'azienda, seguire la "traccia dei soldi", eseguire un controllo o ripulire una falla contabile con un Test Mentale (con difficoltà stabilita dal Narratore e dipendente dall'obiettivo). Alternativamente puoi spendere un livello di Finanza per guadagnare 700 euro in contanti tra le sessioni di gioco. Non tutte le operazioni di Finanza sono facilmente realizzabili in tal modo (ad es. riciclare denaro sporco necessiterà di un adeguato supporto nel campo del crimine organizzato dell'imprenditoria o della politica).

GUIDARE

Nonostante la maggior parte delle persone sappiano guidare nell'era moderna tu sai guidare meglio. Sei egualmente a tuo agio sia con un cambio manuale che con un cambio automatico, la velocità non è un problema e riesci ad ottenere il massimo da ogni macchina. In situazioni pericolose (es: inseguimenti o pedinamenti) puoi evitare il traffico e persino utilizzare la tua auto come un'arma (es: investire). Tieni a mente, comunque, che sebbene tu sappia guidare una station wagon questo non vuol dire che tu sappia guidare un semiasse. Un Test Mentale può essere richiesto per riuscire a capire dove si trova ogni cosa in un veicolo non familiare.

Guidare implica il più delle volte un Test Fisico in agilità o Mentale sui tuoi riflessi.

HOBBY/PROFESSIONE/ESPERTO (SPECIFICARE)

In certe aree di competenza non coperte dalle altre Abilità hai acquisito un certa pratica. Puoi avere una comprensione derivante da qualche lavoro svolto oppure puoi avere effettuato degli studi specifici in materia.

Hobby/Professione/Esperto è un'Abilità "piglia tutto" che copre l'intera gamma delle abilità non specificatamente previste, dalle competenze più inusuali come ad esempio Conoscenze Vampiriche, Cartomanzia, Chiromanzia, Demonologia, a conoscenze più concrete come Demolizioni, Esplosivi, Borseggio, Camuffare, ad abilità (volendo) più ordinarie come Giardinaggio, Modellismo, etc...

Ogni Abilità di questo tipo deve essere specificamente approvata dal Narratore, allo stesso modo dell'organigramma specifico di competenza effettiva per livello posseduto.

INFORMATICA

Molti Vampiri hanno difficoltà ad adattarsi alle invenzioni moderne. Come risultato una conoscenza della tecnologia più avanzata può essere molto utile. Con l'abilità Informatica sai come accedere ed utilizzare computer d'ogni sorta.

Utilizza Informatica con un Test Mentale (difficoltà stabilita dal Narratore) per penetrare un sistema, alterare i dati, scrivere programmi o scoprire "operazioni" inusuali.

INTIMIDIRE

Intimidire rappresenta un'ampia varietà di tecniche per terrorizzare le persone in modo da forzarne i comportamenti. Queste tecniche possono essere di qualunque tipo, dall'uso della massa fisica ad un ghigno particolarmente inquietante. Puoi utilizzare Intimidire con un Test Mentale per spaventare qualcuno oppure con certe Discipline.

INVESTIGARE



Sai come raccogliere indizi e come mettere insieme pezzi diversi di varie informazioni. Con abitudine ed allenamento poi mettere ordine in un marasma di dati, scoprendo identità, motivazioni e schemi in una struttura caotica. Puoi utilizzare Investigare con un Test Mentale quando cerchi di dare un senso ad una scena casuale oppure lo puoi utilizzare assieme a molti poteri di Auspex.

LEGGE

Nessuno è al di sopra della legge, eccetto coloro che sanno come usarla a proprio vantaggio. Tu sei uno di questi. Forse tu sostieni la legge oppure la pieghi ai tuoi bisogni. Le conoscenze in Legge ti permettono di capire i processi legali, le corti e gli avvocati e di utilizzarli a tuo beneficio. Usa l'abilità Legge in una situazione di tribunale oppure con un Test Sociale che riguardi materie legali. Dato che il campo della Legge è così vasto il Narratore può chiederti di scegliere una particolare area di studi (Penale, Civile, Amministrativo, etc.). Alternativamente puoi scegliere di studiare le leggi dei Vampiri approfonditamente.

LINGUISTICA

Hai studiato una o più lingue oltre a quella nativa; o perché sei un vecchio Vampiro la cui lingua originaria non viene più parlata, o perché frequenti la comunità globale, oppure per altri motivi. Puoi parlare, leggere e scrivere in altre lingue. Devi scegliere una lingua per ogni livello di Linguistica che possiedi (es: Linguistica x2 = Cantonese e Tedesco). Alternativamente puoi focalizzarti sullo studio delle strutture linguistiche, che ti garantisce una comprensione generale dei principi alla base del linguaggio. Le lingue non devono necessariamente essere parlate: il Linguaggio dei Segni o i Geroglifici Egizi sono scelte più che valide.

I giocatori che vogliono conversare in una lingua straniera ma che non sanno farlo realmente devono segnare con il pollice e l'indice una "L" per indicare che non stanno parlando Italiano. Coloro che vogliono ascoltare devono conoscere la stessa lingua.

LOTTARE

I vicoli sul retro, le scuole di arti marziali e le bettole sono la tua palestra di vita. Puoi avere un addestramento militare o puoi semplicemente essere cresciuto facendo a lotta con tuo fratello. Qualunque sia il motivo sai come far male con i tuoi pugni o i tuoi calci.

Utilizza l'abilità Lottare in combattimento come retest quando utilizzi le tue armi naturali (zanne, artigli, pugni, etc.). Quest'abilità comprende anche le arti marziali, anche se devi specificare quale arte possiedi.

MEDICINA

Sai come funziona il corpo umano (e, ad un livello minore, quello del Vampiro). Puoi accelerare la capacità di recupero e guarigione di un paziente mortale, o puoi utilizzare la tua conoscenza per infliggere delle ferite. Molti Vampiri imparano giusto quel che serve per sapere dove mordere le proprie vittime o come punire i propri Ghoul.

Puoi utilizzare l'abilità Medicina per aumentare il tasso di guarigione di un paziente mortale di una categoria: un mortale FERITO guarirebbe come se fosse CONTUSO, ad esempio. Medicina può anche essere utilizzata per ricerche di laboratorio con un Test Mentale.

Dato che Medicina rappresenta un così vasto campo il tuo Narratore può chiederti di scegliere un particolare settore di specializzazione (Farmacologia, Medicina Interna, etc.).

MISCHIA

Se hai qualcosa in mano sei un combattente pericoloso. Sia questa una spada, un bastone o un nunchaku, sai come utilizzarlo per causare dei danni. Spendi Mischia per ottenere un retest quando sei impegnato in un combattimento corpo a corpo e stai utilizzando un arma da mischia come un coltello o una sedia. Questa abilità consente inoltre di aggiungere ai Tratti Fisici i bonus che le armi e gli oggetti impugnati conferiscono al loro utilizzatore.

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE

Mescolandoti tra varie coperture, confondendo le tue linee e muovendoti cautamente puoi passare inosservato o furtivamente al di là delle persone. Sai come avvantaggiarti dell'ambiente e come utilizzare la luce e le ombre. E le opportunità di un movimento non notato non ti sfuggono in quanto conosci l'importanza del giusto tempo e l'utilizzo della diversione.

Con un appropriato Test Fisico puoi riuscire a passare furtivamente oltre guardie e ricercatori (che si opporranno al tuo tentativo con i loro Tratti Mentali e l'abilità Investigare).

(NB:Puoi anche utilizzare Muoversi Silenziosamente con Oscurazione per aumentare l'impossibilità di essere scoperto in situazioni in cui mantenere la concentrazione necessaria alla disciplina è più difficile. Es: camminare su vetri, su terreni difficoltosi o in situazioni e condizioni critiche).

OCCULTO

Il mondo nascosto dei Vampiri va a braccetto con segreti misteriosi. Sbloccando chiavi universali e studiando le basi della spiritualità puoi scoprire il nebuloso sentiero del cosmo. L'abilità Occulto serve come indicatore della conoscenza

generale dei fenomeni sovranaturali, mettendoti in guardia sull'esistenza di molte creature inumane ed eventi paranormali. Occulto garantisce alcune conoscenze base (non sempre comprovate e certe al 100%) sugli abitanti del mondo sovranaturale. Per avere informazioni più dettagliate devi prendere l'abilità almeno a livello di ESPERTO x3. Naturalmente l'abilità Occulto consente una generica conoscenza di base del mondo sovranaturale nella sua completa vastità, là dove conoscenze settoriali specificamente selezionate (Demonologia, Tanatologia, Spiritismo, Alchimia...) consentiranno, a parità di livello, di ottenere informazioni più specifiche e dettagliate. Alcune Discipline, soprattutto Taumaturgia, si basano sull'abilità di retest: Occulto.

PERCEZIONE

Hai un talento per sapere quando le cose non sono come dovrebbero essere, vuoi per la strana sensazione allo stomaco che per una osservazione provata. Quest'abilità può risultare utile per avere la sensazione della presenza o della recente attività in zona di altre creature sovranaturali, o anche per individuare le prove dei Numina o di altri strani fenomeni, per ricevere quella strana sensazione quando le leggi della Natura stanno per "svoltare bruscamente". Percezione richiede un Test Mentale e i retest utilizzano l'abilità Occulto.

SCHIVARE

Quando i guai ti prendono di mira sai come evitare di finirci in mezzo. Agendo e reagendo senza esitazione, nervi e sensi vigili e tesi, puoi evitare colpi e proiettili, evitando di subire ferite. Puoi schivare ogni attacco di cui sei consapevole: abbassarti per avere copertura quando qualcuno ti spara o torcerti improvvisamente per evitare una spada. Schivare può essere usato come retest quando ti difendi da attacchi che percepisci.

PERFORMANCE (SPECIFICARE)

Sei un vero virtuoso, qualunque sia il mezzo di comunicazione che hai scelto hai un talento innato ed una vera sensibilità artistica. Suonando uno strumento, ballando, cantando o recitando la tua abilità ti permette di intrattenere un pubblico e persino di guadagnare dei soldi (500 € per livello) o acquisire fama e notorietà. Se si possiedono almeno 3 livelli è possibile "incantare" un Toreador.

Da notare che Performance riguarda tutto ciò che viene fatto di fronte ad un pubblico, là dove ESPRESSIONE riguarda produzione letteraria o grafica, mentre ARTIGIANATO riguarda la produzione di qualcosa di materiale.

POLITICA

Il mondo dello scambio di influenze e di favori, del potere e del compromesso, costituisce l'essenza del mondo dei mortali, la sua chiave di lettura per eccellenza. Allo stesso modo, nella società Vampirica, là dove il valore di un individuo è misurato in base alla sua posizione rispetto a tutti gli altri, il gioco della Politica è tutto: in fondo tutto cambia, niente cambia sui presupposti fondamentali. Tramite l'osservazione, l'intrigo e un po' di gestione delle "spinte" hai imparato come gestire le apparenze, cosa significhi realmente un discorso, e dove le trattative sono in atto. In breve è Politica, come sempre. L'abilità Politica è utile primariamente quando si ha a che fare con la società mortale o le Influenze. Potresti essere in grado di manipolare il risultato delle azioni politiche locali con Influenza: Politica è qualche Test Sociale ben piazzato; l'abilità Politica assicura che le cose vadano nella direzione che desideri. Politica è anche utilizzata per discernere le motivazioni e siglare accordi, e perciò è più che un requisito per le Arpie. Con Politica infatti puoi determinare il livello appropriato per un Favore o un Debito di Prestazione. Le gerarchie del potere sono inoltre chiare ai tuoi occhi e ciò ti consente ad esempio di capire se il Principe sia realmente in carica oppure sia un semplice pupazzo dei Primogeniti. Politica inoltre ti permette di comprendere chi gode dei favori di un determinato soggetto e chi delle sue antipatie, puoi determinare che tipo di Status possiede un determinato Vampiro nel momento in cui si presenta (se conosci il nome del soggetto spendi Politica per determinare il numero di Trattati Status da lui posseduti). Una conoscenza della Politica include, per estensione, la conoscenza del potere burocratico. Puoi passare al di là del "nastro rosso" e puoi utilizzarlo per ostacolare gli altri. Conoscendo chi è in carica realmente in un determinato ambito o assetto di poteri puoi andare diretto alla meta invece di perdere tempo inutilmente con gregari, recandoti direttamente dal soggetto che può fare quello che tu vuoi sia fatto.

RIPARARE

Hai una comprensione pratica di come funzionano le cose. Con il tempo, gli strumenti e le opportune parti di ricambio, puoi aggiustare o alterare praticamente tutte le trappole della società moderna. Questa conoscenza ti permette anche di eccellere nel sabotaggio.

Usare l'abilità Riparare richiede generalmente un Test Mentale, con la difficoltà dipendente dagli attrezzi disponibili, dal tempo, dal livello di danno e dai pezzi di ricambio.

SCIENZA (SPECIFICARE)

La moderna era dell'informazione ha visto l'esplosione di tutti i campi del sapere. Categorizzando e suddividendo il mondo in diversi ambiti, i metodi della logica e della razionalità forniscono gli strumenti per comprendere il funzionamento della realtà, o almeno di alcune sue parti.

L'abilità Scienza include la conoscenza e l'investigazione di diversi ambiti dello scibile, ed è necessario specificare quale campo si conosce: Biologia, Metallurgia, Chimica, Fisica, Botanica sono tutti esempi possibili. Combinare Scienza con altre abilità può dar luogo ad una grande varietà di risultati (ad es. Scienza: Metallurgia + Conoscenze Accademiche: Storia, può dare informazioni sulle ricerche storiche compiute o sulle tecniche utilizzate in passato, mentre la medesima Scienza: Metallurgia + Occulto può risultare in informazioni sull'alchimia antica o sull'uso dei materiali in parapsicologia) In ogni caso costruire quanto si è teorizzato con Scienza richiede l'uso di un'appropriata abilità di Artigianato. Utilizzare Scienza generalmente richiede un Test Mentale per determinare il successo della ricerca o la disponibilità della teoria. (NB: in questa abilità vengono ricomprese le scienze canoniche e quelle non convenzionali, es: alchimia, raddomanzia, tanatologia, erboristeria, etc...).

SICUREZZA

Da qualunque lato della legge tua abbia lavorato, questo ti ha garantito un'esperienza nelle operazioni di sicurezza. Conosci il lavoro della polizia o delle guardie private, come gestiscono i propri compiti e come fanno il proprio lavoro – e sai come distruggere queste operazioni. Serrature, trappole, sistemi di sicurezza ed allarmi sono tutti a tua disposizione. Con un po' di tempo puoi mettere insieme un sistema di misure di sicurezza per una locazione, e puoi anche superare queste misure.

Utilizza l'abilità Sicurezza con un Test Mentale per mettere in sicurezza un'area o per formulare un piano per entrare in quest'area. L'abilità Sicurezza è anche utilizzata per disarmare le trappole, allarmi ed altri meccanismi e per scassinare le serrature. A discrezione del Narratore potresti dover fare un Test Fisico o Mentale relativo alla destrezza per scassinare una particolare serratura o per disinnescare un allarme.

SOPRAVVIVENZA

Sopravvivenza rappresenta la conoscenza del terreno, come trovare riparo, dove trovare l'acqua, tecniche di caccia, conoscenza delle piante commestibili e di quelle velenose, conoscenza dei funghi e così via. Nonostante un Vampiro necessiti solamente di sangue per vivere l'utilizzo di sopravvivenza rende la caccia degli animali molto più semplice, e costituisce una garanzia di sopravvivenza per chi viaggia al di fuori delle città. Cacciare ed evitare i pericoli naturali normalmente richiede un Test Fisico. Con l'abilità Sopravvivenza puoi sostituire i Trattamenti Mentali se così desideri. Sopravvivenza misura anche il grado di resistenza del personaggio e come tale può essere utilizzata come retest per le Discipline di Proteiforme e Robustezza.

SOTTERFUGIO

Ci sono molti modi di parlare di qualcosa ed altrettanti per scoprire la verità. Persino nelle conversazioni di tutti i giorni le persone utilizzano "piccole bugie a fin di bene", sono reticenti circa le loro reali motivazioni, cercano di guidare il corso della discussione e regalano i propri segreti inconsapevolmente. L'arte del sotterfugio è quella di saper riconoscere e padroneggiare questi atteggiamenti, utilizzandoli a proprio vantaggio per simulare e/o dissimulare nelle situazioni più differenti. Quando qualcuno ti accusa di mentire puoi utilizzare la tua abilità di Sotterfugio in tua difesa (se qualcuno cerca di usare contro di te Empatia ad esempio). Guidando una conversazione puoi anche scoprire i Trattamenti Negativi di un soggetto. Se riesci a portare la conversazione su un particolare argomento puoi spendere l'abilità Sotterfugio ed effettuare un Test Sociale per determinare un Tratto Negativo del soggetto relativo all'argomento in questione. Dato che comprende mentire e sviare, Sotterfugio è utilizzata come retest per Chimerismo.

TROVAROBE

Sei particolarmente abile nel trovare le cose. Siano queste una parte cruciale per un grammofono del 1890, l'invito all'apertura di una esclusiva galleria d'arte o uno spazio nella parte povera della città sei un mago nel sapere dove andare, con chi parlare e come avere quello che cerchi. Certo le cose che trovi raramente sono nuove di fabbrica o esattamente quello che stavi cercando, e spesso trovarle ti richiede tempo e favori. Ma comunque quest'abilità si dimostra particolarmente utile quando le tue finanze sono meno che brillanti ed il furto è fuori questione. "Trovarobe" è tipicamente utilizzata in congiunzione con i Trattamenti Mentali (anche se il Narratore può occasionalmente richiedere dei Test Sociali per le trattative) e può essere utile quando cerchi un oggetto particolare o un posto in rovina.

(10a) – Background

ALLEATI

Sono i mortali amici del Vampiro; ogni punto equivale ad un alleato. Ogni alleato ha un livello di tratti Abilità ed Influenze pari al numero dei tratti posseduti in "Alleati". Mentre tali abilità sono a disposizione sin da subito, per accedere al full dei loro contatti occorre spendere 1 px per ogni livello di influenza che si vuole sbloccare.

Ad es: spendere 3 px per avere "Alleati x3", significa avere 3 umani in zona di cui mi fido ciecamente. Ciascuno di essi ha 3 punti abilità -scelti di comune accordo col master o definiti coerentemente al tipo di alleato scelto- più 3 punti influenza. I punti abilità sono accessibili sin da subito e pienamente usufruibili in game (o nel play by mail). Diversamente, ciascun punto influenza che si vuole utilizzare in possesso di questo alleato necessita della spesa di un

ulteriore px. In assenza, significherà in game che l'alleato è relativamente "nuovo" e non c'è ancora gran fiducia tra il Vampiro e l'Umano.

(NB: alleati non umani possono esclusivamente essere acquisiti in gioco, con il consenso del master e coerentemente ad evoluzioni di trama).

SEGUACI

Sono i ghouls che fanno da guardiani di giorno; ognuno di loro possiede un tratto influenza, una abilità e un tratto risorse se continua a lavorare o stare nell'ambiente. Senza questo background si può avere un unico ghoul tuttofare, senza specifiche abilità. Con seguaci, invece, se ne possono avere diversi e tutti qualificati. Più tratti si possiedono, più sono i tratti influenza, risorse ed abilità che il ghoul ha (quanto all'accesso alle abilità ed influenze possedute dai Ghoul, vale quanto detto sopra per ALLEATI). Il numero di tratti determina oltre al numero di ghoul, anche la loro potenza in generale. Non ci si deve dimenticare che i ghoul vanno mantenuti con i propri punti sangue: il mantenimento minimo è 1 punto sangue a sessione di gioco, ciò equivale a dire che chi deve mantenere il ghoul comincia il gioco con alcuni punti sangue in meno. Oppure entra in gioco 30 minuti più tardi per ogni punto sangue da recuperare tramite la caccia.

0 - un ghoul che ha la sola funzione di difendere il Vampiro di giorno e fare commissioni (opzionale e gratis)

- 1 - da 1 a 3 ghoul;
- 2 - fino 5 ghoul;
- 3 - fino 10 ghoul;
- 4 - fino 20 ghoul;
- 5 - quanti ne vuoi.

FAMA

Ogni tratto equivale a quanto e dove il Vostro personaggio è conosciuto:

- 1- in città;
- 2- in zona (max. Provincia);
- 3- nella Regione;
- 4- in un area geografica delimitata (Nord – Centro – Sud);
- 5- nello Stato;
- 6- in tutta Europa.

La fama può inoltre essere usata per ottenere dei contatti improvvisati: il numero di tratti in tal senso posseduti rivela la tipologia di contatto che si riesce a ricavare, oltre che i tratti abilità, le influenze e i punti risorsa che tale contatto possiede.

La fama può essere all'interno del mondo umano o di quello Vampirico (in tal caso si necessita l'autorizzazione del Master).

GREGGE

Il gregge serve per accorciare il tempo di caccia, avendo a disposizione una fonte di nutrimento certa, disponibile e facilmente raggiungibile in qualsiasi situazione. Si tratta di umani dei quali ci si nutre regolarmente e che, per ragioni varie (acquisite in gioco, o all'atto di creazione della scheda) il Vampiro ha motivo di frequentare (es: reparto di rianimazione, locale sadomaso, fattoria di mucche, ricovero per anziani). Ogni tratto equivale alla possibilità di prendere 1 punto sangue. Per raggiungere il gregge bastano 15 minuti (se si sta nella stessa città- zona).

MENTORE

E' un Vampiro più anziano ed esperto che vi guida e vi aiuta, non necessariamente il vostro stesso Sire. Per chiamarlo il Master potrebbe chiedere di effettuare un Test Semplice: il Mentore in tal caso risponderebbe anche in caso di sconfitta, ma prima di aiutarvi potrebbe richiedere da voi un favore. Il numero di tratti posseduti corrisponde al livello del Mentore:

- 1- ha le tue stesse influenze, abilità ed informazioni con un livello più di te;
 - 2- puoi usare un livello dei tuoi contatti, influenze, risorse o un tratto status per la serata; può istruire nelle discipline base che possiede;
 - 3- può istruire nelle abilità e nelle discipline intermedie che possiede;
 - 4- puoi usare due livelli dei tuoi contatti, influenze, risorse o un tratto status per la serata; può istruire nelle discipline avanzate che possiede;
 - 5- puoi usare tre livelli dei tuoi contatti, influenze, risorse o un tratto status per la serata; può istruire in tutto.
- Usare male, abusare o approfittare di questo particolare contatto, può determinare la perdita della fiducia che il vostro Mentore ripone in voi, conseguendone il congelamento o la perdita (nelle occasioni più gravi) di tutti i vantaggi

RISORSE



Le risorse rappresentano diverse cose: innanzitutto sono il capitale monetario che uno ha da parte, poi rappresentano eventuali proprietà o possedimenti ed assicurano un'entrata fissa mensile. I liquidi che il Vampiro ogni mese ha in tasca vengono considerati automaticamente spesi, a meno che non si specifichi il contrario; possono essere accumulati o risparmiati, in vista di spese future. Se si ha intenzione di vendere proprietà per ottenere denaro si deve considerare che la cosa richiederà tempo, andrà trovato l'acquirente ed il valore di vendita dipenderà da diversi fattori (tipo di oggetto, conoscenze o competenze da voi possedute, etc..). Si ricordi infatti che per un Vampiro vendere cose per ricavare denaro potrebbe risultare estremamente complicato, soprattutto se si considera che molti di essi non hanno un'identità pubblica e che per molti beni (immobili o mobili registrati) sono richieste particolari formalità.

Capitale:

- 0- 200 euro necessari per le spese di base per vivere, vestiti, eventuali affitti o rate; una stanza per rifugio trovata alla meno peggio, occupata in malo modo o subaffittata; un mezzo di trasporto arrangiato, rubato o prestato;
- 1- Rifugio piccolo in affitto o in prestito da un amico/contatto; mezzo di trasporto piccolo (7.000 euro) proprio. 2.000 euro di capitale;
- 2- Rifugio modesto in affitto o abitazione "di famiglia", mezzo di trasporto modesto (15.000 euro) proprio. 5.000 euro di capitale;
- 3- Rifugio buono di proprietà, mezzo di trasporto buono (25.000 euro) proprio. 15.000 euro di capitale;
- 4- Rifugio grande di proprietà, piccole proprietà (100.000 euro), mezzo di trasporto grande (40.000 euro); oggetti rari e costosi propri (50.000 euro). 50.000 euro di capitale;
- 5- Rifugio grande (500.000 euro), grandi proprietà (500.000 euro), mezzo di trasporto grande (80.000 euro); oggetti rari, costosi, d'arte e unici propri (500.000 euro, invendibili, solo scambiabili). 100.000 euro di capitale.

Denaro liquido mensile proveniente da qualche attività o simile:

- 1- 700 euro, se si vogliono conservare, 1/3 minimo deve essere lasciato per mantenere il tenore di vita e per le spese accessorie fisse.
- 2- 1.500 euro, se si vogliono conservare, 1/3 minimo deve essere lasciato per mantenere il tenore di vita e per le spese accessorie fisse.
- 3- 4.000 euro, se si vogliono conservare, 1/3 minimo deve essere lasciato per mantenere il tenore di vita e per le spese accessorie fisse.
- 4- 10.000 euro, se si vogliono conservare, 1/3 minimo deve essere lasciato per mantenere il tenore di vita e per le spese accessorie fisse.
- 5- 30.000 euro, se si vogliono conservare, 1/3 minimo deve essere lasciato per mantenere il tenore di vita e per le spese accessorie fisse.

(10b) – Influenze

Più tratti si possiedono in una influenza, più il Vampiro è inserito nel controllo di quel settore specifico, acquisendo di conseguenza la possibilità di beneficiare di favori, discrezionalità e margine di movimento sempre maggiori. Questi tratti rappresentano il livello di simbiosi del Vampiro con il mondo umano. Essi devono essere definiti all'atto di creazione del personaggio e possono essere modificati (acquisto, incremento o perdita) nel corso del gioco, costituendo il metro per capire cosa di preciso un personaggio può ed è in grado di fare. Tali contatti possono essere riferiti a ghoul, ad amici o conoscenze operative nello specifico settore prescelto; costoro faranno favori e daranno informazioni al Vampiro o per motivi di amicizia, gratitudine, riconoscenza nei confronti del personaggio, o perchè minacciati, ricattati e costretti. Va da se che queste figure, essendo legate al Vampiro da rapporti di forza, saranno più o meno disponibili, più o meno gentili, più o meno fidati, a seconda del modo in cui il Vampiro saprà guadagnarsi il loro rispetto. Sono usati soprattutto nel gioco "play by mail" o comunque al di fuori della sessione "Live" e costituiscono spesso la vera potenza del personaggio. Se infatti la conoscenza è potere per i Vampiri della Camarilla, un neonato che avrà la possibilità in tempi irrisori di fare favori, bloccare la fuga di un nemico, rendergli la vita impossibile se contraddetto, sarà ben più insidioso di un personaggio, magari con il doppio dei suoi tratti fisici, il quale tuttavia, non potrà certo picchiare colui che non ha davanti, ma che lo sta comunque attaccando e mettendo in crisi congelandogli il conto corrente, annullandogli il biglietto aereo, sguinzagliandogli dietro la Polizia, etc...

Difficilmente un personaggio supererà i 5 punti in una influenza, visto il troppo potere che prenderebbe a discapito degli anziani e data la tipologia interterritoriale e sovracittadina di molte di questi contatti. Tuttavia, questa non è certo una regola assoluta, dipendendo molto dalla tipologia di gioco, dalle idee possedute, dal panorama Vampirico nel dato momento e da una serie di variabili di gioco sempre mutevoli.

ALTA SOCIETÀ

- 1- conoscere la moda e le tendenze, conoscere prima del pubblico date di spettacoli, concerti o eventi, etc...; ottenere biglietti gratis, ricevere voci e pettegolezzi dovuti al "passa parola";
- 2- incontrare molte personalità locali; avere voce sugli intrattenimenti locale; farsi prestare 3000 euro da ricchi amici;



- 3- avere voce e considerazione nei principali salotti della città, infangare carriere promettenti con voci e scandali, ricevere informazioni e pettegolezzi di prima mano;
- 4- essere o essere in confidenza con personaggi influenti sulla scena sociale della Città, possibilità di influire e indirizzare le opinioni dei principali salotti cittadini;
- 5- rovinare o decretare il successo di un nuovo locale, galleria, iniziativa, etc...
- 6- essere o essere in confidenza con personaggi influenti sulla scena sociale provinciale, avere accesso ai maggiori salotti della provincia
- 7- essere o essere in confidenza con personaggi influenti sulla scena sociale regionale, possibilità di controllare integralmente le opinioni dei principali salotti cittadini;
- 8- essere o essere in confidenza con personaggi influenti sulla scena sociale nazionale, avere accesso ai maggiori salotti della regione;
- 9- essere o essere in confidenza con personaggi influenti sulla scena sociale internazionale – europea, possibilità di controllare integralmente le opinioni dei principali salotti provinciali;
- 10- essere o essere in confidenza con personaggi influenti sulla scena sociale europea, internazionale o mondiale, possibilità di influire e indirizzare le opinioni dei principali salotti nazionali.

BUROCRAZIA

- 1- ottenere informazioni sui contratti stipulati da e con la P.A., ottenere permessi invalidi e di parcheggio, D.I.A. e piccoli favori dagli impiegati comunali;
- 2- ottenere un certificato di nascita o una patente; sconnettere servizi ed utenze di un'abitazione (es: luce, telefono), chiudere una piccola strada o un parco, ottenere aiuti pubblici (1000 euro);
- 3- ottenere un certificato di morte, un passaporto o una carta di identità, chiudere una struttura pubblica (es: scuola) per 1 giorno; bloccare un servizio, mandare all'aria un affare minore insabbiandolo nelle pastoie dei procedimenti amministrativi;
- 4- ottenere investigazioni ad ampio spettro sui cittadini, certificati o concessioni bypassando i normali procedimenti amministrativi, conoscere in anticipo requisiti e condizioni di gare d'appalto e servizi promossi da Comune e Provincia;
- 5- iniziare, bloccare o cambiare programmi cittadini; mandare all'aria un affare intermedio insabbiandolo nelle pastoie dei procedimenti amministrativi;
- 6- iniziare, bloccare o cambiare programmi provinciali; mandare all'aria un affare maggiore insabbiandolo nelle pastoie dei procedimenti amministrativi;
- 7- controllo su dipendenti e funzionari pubblici;
- 8- possibilità di utilizzare competenze, conoscenze e strumenti di agenzie governative (es: polizia municipale, protezione civile, vigili del fuoco, ISTAT, etc...);
- 9- possibilità di utilizzare l'attività di dirigenti e di alti funzionali della P.A., possibilità di utilizzare competenze, conoscenze e strumenti di Giunte Comunali, Regionali, Provinciali, commissioni di vigilanza (es: Authority Privacy, Telecomunicazioni, Consumi);
- 10- possibilità di indirizzare l'attività degli organi esecutivi delle Regioni e di utilizzare l'attività degli organi centrali dello Stato, ivi compresi risorse, competenze e conoscenze dei Servizi Segreti italiani.

CHIESA

- 1- identificare i membri di una fede nel Comune, conoscere ed identificare i principali movimenti e culti religiosi esistenti in Europa, farsi passare per un membro del clero, ottenere certificati generali (battesimo, matrimonio, etc...). utilizzo delle conoscenze e delle biblioteche diocesane;
- 2- identificare i membri importanti del clero; poter incontrare membri di sette e culti religiosi, potere di far sospendere membri minori, utilizzo delle conoscenze e delle biblioteche vescovili;
- 3- aprire o chiudere una chiesa; ottenere denaro (2000 euro), conoscere soggetti in contatto con i Cacciatori affiliati ad una chiesa, possibilità di trovare o avere contatti con i cacciatori, accesso agli archivi privati di diocesi e vescovadi, utilizzo delle conoscenze e delle biblioteche arcivescovili;
- 4- potere di screditare o far sospendere membri importanti dell'ecclesia (massimo vescovi), manipolare affari regionali, facoltà di occultare o ritardare l'arrivo di notizie potenzialmente lesive della Masquerade o segnali della presenza dell'attività Vampirica in una zona agli organi ecclesiastici;
- 5- organizzare proteste nazionali; accesso agli archivi storici arcivescovili;
- 6- accesso a reliquie o luoghi sacri protetti;
- 7- usare le risorse di una diocesi. Accesso limitato e scortato alle Biblioteche Vaticane;
- 8- controllare un evangelista conosciuto a livello nazionale o un'organizzazione comparabile;
- 9- accesso alla Società di Leopoldo o a cacciatori molto influenti;
- 10- fondare una setta religiosa stabile. Accesso senza scorta alle Biblioteche Vaticane.

FINANZA

- 1- reperire liquidi (ottenere 3000 euro), conoscere eventi finanziari maggiori, conoscere le tendenze finanziarie generali; conoscere molte motivazioni reali dei movimenti economici altrui, saper investire proficuamente, saper leggere ed interpretare dati economici, bilanci di società;
- 2- prendere un acconto sicuro, accesso a bilanci di piccole società, ottenere capitale da investire in un affare minore, saper effettuare investimenti ed acquisizioni di piccole realtà imprenditoriali, accesso a servizi di visure camerali ed indagini ordinarie;
- 3- investire in un grande affare, saper effettuare investimenti ed acquisizioni di realtà imprenditoriali intermedie, effettuare analisi di mercato, accesso all'istituto di analisi ed indagine patrimoniale dell'agenzia delle entrate;
- 4- manipolare banche locali; rovinare un piccolo affare, intuire e ricostruire le linee occulte di movimento e riciclaggio di denaro, identificare la maggior parte dei sistemi "a scatola cinese", conoscere i reali rapporti di forza e lo stato di solidità delle imprese provinciali, possedere le conoscenze per frodare il fisco (facoltà di sbloccare il livello "solo in gioco" *RISORSE X6*);
- 5- controllare un aspetto finanziario cittadino; rovinare un grande affare; investire in una grande compagnia, identificare la maggior parte dei sistemi "a scatola cinese", conoscere i reali rapporti di forza e lo stato di solidità delle imprese regionali, possibilità di acquistare la residenza in un paradiso fiscale (facoltà di risparmiare mensilmente una % sul "denaro liquido" della voce *RISORSE*);
- 6- lanciare una tendenza finanziaria, accesso al servizio bancario dei paradisi fiscali (facoltà di sbloccare il livello "solo in gioco" *RISORSE X7*);
- 7- contribuire all'economia regionale, identificare la maggior parte dei sistemi "a scatola cinese", conoscere i reali rapporti di forza e lo stato di solidità delle imprese nazionali;
- 8- potere sull'economia nazionale, identificare la maggior parte dei sistemi "a scatola cinese", conoscere i reali rapporti di forza e lo stato di solidità delle imprese internazionali (nei paesi UE);
- 9- controllo di una multinazionale o di 500 piccole ditte; grosso peso in borsa, identificare la quasi totalità dei sistemi "a scatola cinese" e di conoscerne i reali rapporti di forza e lo stato di solidità, accesso ad alcuni informatori nei principali paradisi fiscali;
- 10- controllare un magnate della finanza o una grande multinazionale.

GUARDIA DI FINANZA (solo in game)

- 1- conoscere procedure, voci e piccole informazioni in campo finanziario; evitare multe;
- 2- controllare il profilo finanziario di un soggetto, evitare piccole violazioni;
- 3- conoscere lo stato di indagini avviate; avere copie dei rapporti e delle ispezioni contabili; stornare controlli fiscali (o richiedere verifica) su privati;
- 4- accesso ai depositi confisca di armi o merci di contrabbando; iniziare investigazioni nei confronti di piccole imprese; ottenere 3000 euro di fondi; insabbiare indagini per frode fiscale
- 5- iniziare investigazione nei confronti di grandi società (di rilevanza regionale);
- 6- iniziare investigazioni su società di rilevanza nazionale, paralizzare totalmente i lavori della GdF locale per breve periodo, possibilità di chiudere casi di reati finanziari minori per insussistenza del fatto, insabbiare casi di falso in bilancio;
- 7- organizzare (impedire) retate; fare pressioni su magistratura locale per insabbiare (avviare) casi di bancarotta fraudolenta di imprese locali;
- 8- iniziare investigazioni su multinazionali; ottenere rogatorie internazionali;
- 9- godere di conoscenze altolocate (favori) tra alti ufficiali della GdF in Italia; ottenere fondi per ampie investigazioni.
- 10- avere l'intera guardia di finanza della zona nelle proprie mani.

INDUSTRIA E LAVORO

- 1- conoscere progetti e movimenti industriali della zona, essere in contatto con il mondo dell'imprenditoria locale e dei lavoratori;
- 2- attuare progetti di investimento, ricerca e sviluppo d'impresa locale, conoscere informazioni confidenziali sulla salute di altre imprese locali, poter realizzare piccoli incidenti industriali di portata non superiore a 10000 euro;
- 3- offrire agli imprenditori servizi di consulenza, conoscere i rappresentanti sindacali interni alle imprese della zona, possibilità di organizzare scioperi giornalieri isolati;
- 4- utilizzare servizi di spionaggio industriale e di insider trading, determinare il fallimento di una piccola ditta o il successo di una nuova impresa;
- 5- attivare progetti di fusioni o acquisizioni, conoscere i cervelli migliori sul libro paga della concorrenza, conoscere un componente della Camera di Commercio locale, conoscere un rappresentante del Sindacato dei lavoratori, possibilità di organizzare contestazioni indipendenti, picchetti ed occupazioni;
- 6- avere il controllo dell'industria locale, controllare un componente della Camera di Commercio ed un rappresentante del Sindacato dei lavoratori, possibilità di organizzare scioperi prolungati e contestazioni ufficiali;

- 7- attuare progetti di investimento, ricerca e sviluppo d'impresa a livello provinciale, conoscere informazioni confidenziali sulla salute di altre imprese provinciali, organizzare scioperi coordinati di categoria nella provincia;
- 8- attuare progetti di investimento, ricerca e sviluppo d'impresa a livello regionale, conoscere informazioni confidenziali sulla salute di altre imprese regionali, organizzare scioperi coordinati di categoria nella regione, ;
- 9- avere il controllo dell'industria provinciale, determinare il fallimento di una ditta o il successo di una nuova impresa di medie dimensioni;
- 10- attuare progetti di investimento, ricerca e sviluppo d'impresa a livello nazionale, conoscere informazioni confidenziali sulla salute di altre imprese nazionali, lanciare o.p.a. ostili, attivare progetti di fusioni o acquisizioni a livello nazionale, organizzare scioperi generali, orientare le scelte dei mercati nella propria regione.

ISTRUZIONE

- 1- conoscere il panorama e l'offerta formativa delle scuole locali, facoltà di accedere alle risorse di scuole medie e superiori (max 1000 Euro), possibilità di consultare registri e documenti, facoltà di accedere a strutture elementari o superiori, conoscenza del personale di servizio (bidelli o custodi);
- 2- conoscere professori di scuola superiore o universitari, accedere al loro bagaglio di conoscenze, accesso a strutture universitarie, possibilità di falsificare registrazioni nelle superiori, ottenere registrazioni all'università;
- 3- ottenere favori in facoltà, far sopprimere o istituire classi e corsi d'esame, fare graduatorie, screditare studenti o docenti, ottenere certificati, accedere ai ricercatori e alle biblioteche universitarie, conoscenze al provveditorato regionale degli studi;
- 4- organizzare proteste, screditare membri della facoltà, ottenere 3000 euro dalle risorse;
- 5- falsificare documenti interni.
- 6- fare progetti grandi; alterare curriculum; ottenere velocemente facilitazioni.
- 7- falsificare documenti ministeriali, stornare fondi, organizzare seminari e ricerche, controllo su una facoltà dell'università locale (controllo del preside);
- 8- controllo totale dell'università locale (controllo sul rettore);
- 9- conoscenze presso il Ministero dell'Istruzione, chiudere distretti; falsificare curriculum europei;
- 10- contatti con il panorama universitario italiano, poli d'eccellenza, contatti diretti con il ministro dell'istruzione.

LEGGE

- 1- conoscenza nelle cancellerie e tra i praticanti del Tribunale, accesso alle cancellerie dei tribunali, ottenere la difesa per piccoli casi;
- 2- conoscenza di auditori giudiziali e giudici di pace, ottenere cancellate piccole accuse (multe ed ammende) a livello di favore decisionale, ottenere informazioni di corridoio dagli uffici della prefettura;
- 3- manipolare procedure e transazioni stragiudiziali; accesso a fondi di giustizia (3000 euro); ottenere una buona difesa legale e la consulenza costante di uno studio legale;
- 4- cancellare piccole pene; intrecciare le prove alle corti; ottenere molti favori legali, ottenere informazioni di prima mano da GIP e pubblici ministeri;
- 5- chiudere grandi investigazioni; avere il potere di procedere contro qualcuno, ottenere informazioni e favori da procuratori e viceprocuratori generali della repubblica, avere a disposizione un pool di legali;
- 6- corrompere i giudici ordinari o giudici amministrativi (TAR);
- 7- corrompere la Corte d'Appello o il Consiglio di Stato ("giudici regionali");
- 8- ottenere favoritismi, slittamento di processi; accesso a documenti riservati e a rapporti secretati;
- 9- accesso a pratiche nazionali; aprire o chiudere un maxi-processo;
- 10- ottenere la grazia dal Presidente della Repubblica.

MASS-MEDIA

- 1- conoscere gossip, curiosità e fatti di cronaca; accesso all'archivio storico della testata;
- 2- sopprimere piccoli articoli o servizi; ottenere rapporti investigativi non secretati;
- 3- iniziare una nuova investigazione (o progetto); ottenere 3000 euro di fondi; ottenere piccole confidenze e indiscrezioni ufficiose; insabbiare storie o inchieste;
- 4- mettere in giro storie false a livello locale; ottenere pass e inviti;
- 5- sopprimere o modificare articoli locali; ottenere il permesso di accedere liberamente a scene del crimine assieme alle forze dell'ordine; ottenere esclusive e scoop;
- 6- direzione di una testata giornalistica locale;
- 7- controllo di una testata giornalistica locale attraverso l'editore di maggioranza; confidenze ed indiscrezioni ufficiose dai salotti dell'alta società, della finanza e della politica locale;
- 8- iniziare investigazioni a livello nazionale, ottenere fondi;
- 9- manipolare articoli di testate giornalistiche nazionali;
- 10- controllo di una testata giornalistica nazionale attraverso l'editore di maggioranza.

OCCULTO

- 1- possibilità di conoscere ed identificare i gruppi occulti presenti nella zona, conoscere i nomi delle figure più in vista nell'ambiente, entrare in contatto con presunti occultisti o satanisti;
- 2- possibilità di saper distinguere tra gruppi pseudo-occulti e gruppi realmente legati all'esoterismo, capacità di entrare in contatto con essi, possibilità di conoscere alcune delle figure più importanti all'interno di questi gruppi, accesso a risorse per molti riti e a tomi tradizionali di essoterismo;
- 3- conoscenza della locazione generale di entità sovranaturali locali e possibile contatto con loro; accesso a componenti molto rare o vive, possibilità di usufruire di fondi per ricerche fino a 2000 euro, accesso a tomi non presenti nei circuiti tradizionali, possibilità di ricercare un rituale base;
- 4- accesso ai vertici dei gruppi occulti presenti in zona, possibilità di ricercare un rituale intermedio;
- 5- possibilità di controllare un gruppo occulto in zona, accesso a piccoli oggetti magici, possibilità di ritrovare un rituale avanzato;
- 6- possibilità di ricercare rituali nuovi, sconosciuti o perduti tramite l'utilizzo di antichi tomi o mentori;
- 7- possibilità di contattare e ricevere informazioni dalle maggiori organizzazioni occulte a livello italiano, possibilità di accedere alle più fornite biblioteche private italiane, possibilità di ricercare rituali base di altre sette;
- 8- possibilità di ricercare rituali intermedi di altre sette; accesso a parte di una copia de Libro di Nod;
- 9- possibilità di ricercare ogni tipo di rito esistente e non;
- 10- possibilità di contattare e ricevere informazioni dalle maggiori organizzazioni occulte a livello internazionale, possibilità di accedere alle più fornite biblioteche private occidentali, possibilità di accesso ad una copia vicina all'originale del Libro di Nod.

POLITICA

- 1- possibilità di identificare l'assetto effettivo del panorama politico in cui si risiede; conoscenza di giovani militanti dei principali schieramenti politici della zona;
- 2- possibilità di incontrare segretari locali dei vari partiti, conoscere in anticipo le intenzioni e gli indirizzi su determinate questioni politiche locali, avendo notizia di ostruzionismi e/o opposizioni in seno all'organo legislativo e/o esecutivo comunale, poter servirsi di 3000 euro di fondi del partito.
- 3- essere in contatto con un assessore o membro dell'esecutivo comunale, possibilità di alterare programmi locali piccoli
- 4- essere in contatto con il sindaco del comune o con un membro influente del partito di maggioranza, promuovere e far approvare ordinanze, leggi o regolamenti comunali, intralciare politici o disegni di legge di natura comunale, indirizzare le scelte comunali su appalti, gare, forniture, servizi, potersi servire di 6000 euro di fondi del partito;
- 5- possibilità di collocare un proprio conoscente in un ufficio della P.A. locale, avere contatti nel Consiglio Provinciale, conoscere in anticipo le intenzioni e gli indirizzi su determinate questioni politiche provinciali, avendo notizia di ostruzionismi e/o opposizioni in seno all'organo legislativo e/o esecutivo provinciale, essere in contatto con un membro del Consiglio o della Giunta Provinciale;
- 6- possibilità di incontrare segretari regionali dei vari partiti ed il Presidente della Regione, possibilità di alterare programmi provinciali intermedi, promuovere e far approvare, leggi o regolamenti di indirizzo provinciali, intralciare politici o disegni di legge di natura provinciale, potersi servire di 12000 euro di fondi del partito;
- 7- avere contatti nel Consiglio Regionale, conoscere in anticipo le intenzioni e gli indirizzi su determinate questioni politiche regionali, avendo notizia di ostruzionismi e/o opposizioni in seno all'organo legislativo e/o esecutivo regionale, essere in contatto con un membro del Consiglio o della Giunta Regionale, dichiarare lo stato di emergenza in una Regione, disporre misure straordinarie in un Comune della Regione;
- 8- possibilità di collocare un proprio conoscente in un ufficio della P.A. regionale o in una posizione politica Regionale, Provinciale o Comunale, avere contatti con parlamentari, potersi servire di 20000 euro di fondi del partito, poter incontrare ministri della Repubblica, ricevere favori, spinte e agevolazioni dal mondo dell'impresa e della finanza;
- 9- avere contatti con i principali esponenti di spicco del mondo politico e con i rappresentanti dei partiti italiani, influenzare le loro strategie, possibilità di alterare programmi regionali;
- 10- avere contatti nel Consiglio dei Ministri, conoscere in anticipo le intenzioni e gli indirizzi su determinate questioni politiche nazionali, avendo notizia di ostruzionismi e/o opposizioni in seno all'organo legislativo e/o esecutivo nazionale, essere in contatto con un Ministro della Repubblica Italiana, avere libero accesso ai fondi del partito.

POLIZIA

- 1- conoscere le procedure, voci e piccole informazioni, evitare multe, conoscere un poliziotto;
- 2- ottenere licenze; evitare piccole violazioni, immettere nell'ambiente informazioni, controllare un poliziotto;
- 3- conoscere affari segreti; avere copie dei rapporti; conoscere un commissario;
- 4- accesso al confisco di armi o a merci di contrabbando, iniziare investigazioni; ottenere 3000 euro, evitare o far cadere accuse gravi, controllare un commissario, conoscere un prefetto;



- 5- aprire una grande investigazione anche a livello nazionale, controllare un prefetto, conoscere un procuratore o sostituto procuratore;
- 6- paralizzare un'intera centrale di polizia per un po', chiudere casi, cancellare o alterare prove;
- 7- organizzare retate o grandi operazioni di polizia, operare arresti;
- 8- ottenere estradizioni;
- 9- possibilità di controllare prefetti, procuratori, conoscere il procuratore generale antimafia;
- 10- avere l'intera forza dell'ordine della zona nelle proprie mani.

SANITÀ

- 1- accesso a registrazioni non pubbliche, usare strumenti e funzioni della sanità pubblica a proprio vantaggio, ottenere 1 Punto Sanguine per notte, conoscere un infermiere, un tirocinante o un dipendente dell'amministrazione ospedaliera;
- 2- accesso a cartelle di ricerca medica, accesso ad un laboratorio minore, possibilità di ottenere copie di analisi, ottenere i risultati di analisi sottobanco, conoscere un medico;
- 3- istigare una piccola quarantena, modificare risultati di analisi o cartelle cliniche, conoscere un medico specializzato;
- 4- ottenere un corpo, riscrivere completamente cartelle, distrarre fondi (3000 euro); istituire una grande quarantena, ottenere bocciature dall'ufficio d'igiene, conoscere un dirigente dell'amministrazione sanitaria locale;
- 5- ottenere fondi e via libera per progetti di ricerche speciali, conoscere un dirigente del cda di un grande ospedale o ente sanitario;
- 6- controllo di una clinica o banca del sangue o ospedale di Paese, controllare un dirigente del cda di un grande ospedale o ente sanitario;
- 7- controllo di un grande ospedale;
- 8- accesso e possibilità di manipolare gran parte della comunità medica regionale e degli istituti sanitari della regione;
- 9- ottenere fondi nazionali, possibilità di effettuare ricerche ed ottenere informazioni mediche coperte da segreto di stato;
- 10- possibilità di conoscere membri delle principali organizzazioni sanitarie europee ed internazionali (Food & Drug Administration) e di accedere a ricerche sperimentali.

STRADA

- 1- un orecchio aperto sul il mondo della strada, possibilità di identificare molte bande ed i loro modi di fare, conoscenza generica del panorama criminale della zona;
- 2- possibilità di muoversi senza problemi nella down cittadina, conoscenza diretta di uno o due contatti, accesso al piccolo contrabbando;
- 3- informazioni da aree di influenza trasversali, possibilità di ottenere piccoli servizi e favori, ottenere una pistola senza matricola o armi da mischia particolari, conoscere membri o personalità di bande giovanili o comunità ROM;
- 4- mobilitare gruppi di senza tetto, avere il controllo di piccole bande, ottenere 3000 euro tramite rapine o rastrellamento fondi, avere parola nelle operazioni di molte bande, ottenere armi illegali;
- 5- controllare una banda di medie dimensioni o una comunità ROM;
- 6- accesso a grossi contrabbandi;
- 7- ottenere armi automatiche;
- 8- controllo delle bande cittadine;
- 9- conoscere tutto quello che accade in strada;
- 10- immunità in molte città, essere conosciuti in molte città.

TRASPORTI

- 1- conoscenza di cosa si muove, dove e perché; viaggiare localmente veloci e sicuri, conoscere un tassista, un autoferrotramviere (autobus, taxi, treno locale, metropolitana) o un casellante delle Autostrade S.p.A. in buoni rapporti con i colleghi di lavoro;
- 2- trovare qualcuno se usa mezzi pubblici, trovare un passaggio sicuro e fidato, conoscere centraliniste di Taxi center o coordinatori del servizio autoferrotramvieri, essere in amicizia con un tassista o un autista di autobus in buoni rapporti con i colleghi di lavoro;
- 3- evitare pericoli sovrannaturali quando si viaggia, essere in amicizia con dipendenti di società di trasporto private (pullman, autonoleggi), avere contatti negli uffici locali di gestione e coordinamento delle FF.SS., della società Autostrade S.p.A., della Metropolitana, degli Aeroporti o dei Porti;
- 4- conoscere un dirigente delle società che gestiscono in appalto i servizi di trasporto minore (taxi, autobus, metropolitana, svincolo autostradale), chiudere temporaneamente o bloccare in corsa una forma di trasporto minore; racimolare liquidità per un importo di 800 euro.

- 5- far cambiare di direzione o bloccare in corsa una forma di trasporto maggiore (treno, aereo, nave), assicurarsi una via di fuga fidata, non rintracciabile e disponibile 24 h su 24;
- 6- estendere le precedenti conoscenze al fine di poter monitorare ed influire intersettorialmente su più di una forma di trasporto contemporaneamente, conoscenza contemporanea di tutto ciò che si muove utilizzando un qualsiasi servizio pubblico a livello regionale;
- 7- estendere le precedenti conoscenze al fine di poter controllare intersettorialmente più di una forma di trasporto contemporaneamente, isolare zone per breve tempo, chiudere temporaneamente, bloccare in corsa o far deviare contemporaneamente tutte le forme trasporto minore a livello regionale;
- 8- viaggiare in tutta Europa in sicurezza, chiudere temporaneamente, bloccare in corsa o far deviare contemporaneamente tutte le forme trasporto maggiore a livello regionale;
- 9- controllare grandi compagnie aeree, o marittime, avere influenza nella società Autostrade S.p.A., avere contatti nelle aziende pubbliche di trasporti e nella dirigenza delle FF.SS., poter causare seri problemi ai viaggi altrui tramite ritardi, impedimenti, deviazioni o cancellazioni;
- 10- viaggiare in tutto il mondo in sicurezza, conoscere il Ministro dei Trasporti Pubblici, identificare e/o impedire ad un soggetto di utilizzare un qualsivoglia mezzo di trasporto non di proprietà per spostarsi.

UNDERWORLD – CRIMINALITÀ ORGANIZZATA

- 1- possibilità di accedere a piccoli contrabbandi (coltelli, droghe leggere, tecnologia audio/video), conoscenza della ripartizione del panorama criminale della zona;
- 2- ottenere pistole, droghe, auto rubate per uso personale, conoscenza di affiliati e manovali della micro-criminalità, possibilità di ottenere pedaggi fino ad un massimo di 1000 euro.
- 3- ottenere armi illegali, ottenere piccole “spinte”, conoscere un “uomo di fiducia” all’interno della malavita locale;
- 4- agganci con il crimine dei colletti bianchi (corruzione politica e della società civile);
- 5- possibilità di reclutare assassini, agganciare piromani o assoldare picchiatori, controllare un piccolo boss della microcriminalità, ottenere il controllo della droga locale o della prostituzione locale;
- 6- ottenere il controllo di una famiglia o organizzazione criminale della zona;
- 7- ottenere il controllo su un settore della criminalità organizzata (armi, traffico schiavi umani, tecnologie militari, pornografia, speculazioni immobiliari, appalti truccati, tangenti);
- 8- avere parola e godere di rispetto nelle principali organizzazioni criminali della zona;
- 9- controllare l’insieme delle organizzazioni criminali della zona (cartello), avere contatti con la mafia o sacra corona unita o ‘ndrangheta o con il terrorismo di matrice politica ed anarco-insurrezionalista;
- 10- avere contatti con il terrorismo internazionale e la criminalità organizzata occidentale.

(11) – Discipline

Le Discipline sono gli speciali poteri che il Sangue garantisce ai Vampiri. E Sangue di tipo diverso garantisce ovviamente poteri diversi. Ogni Clan ha infatti sviluppato 3 discipline tipiche in cui è particolarmente versato. Ogni disciplina ha 5 (e più) livelli ed a ogni livello corrisponde un potere specifico. Possedendo il livello superiore si hanno anche tutti i poteri dei livelli inferiori.

Qui vengono presentati solamente i primi 5 Livelli

All’interno della Cronaca di Ancona:

- NEONATI: possono avere un massimo di 7 punti disciplina complessivi, per un massimo livello di (x3) in ciascuna disciplina. *Nell’atto di creazione scheda* si hanno a disposizione 3 punti disciplina da disporre a piacere
- ANCILLAE: possono avere un massimo di 11 punti disciplina complessivi, per un massimo livello di (x4) in ciascuna disciplina. *Nell’atto di creazione scheda* si hanno a disposizione 7 punti disciplina da disporre a piacere
- ANZIANI: a discrezione del Master

Il tutto salva diversa e specifica approvazione del Master a seguito di particolari evoluzioni o casi specifici emersi in corso di gioco.



ANIMALISMO

RETEST: Addestrare Animali.

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

- SUSSURRI DELLA FIERA



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

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

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

●● RICHIAMO

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

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

●●● AMMANSIRE LA BESTIA

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

Devi sfidare la tua vittima con un Test Sociale per utilizzare questo potere. Se riesci la vittima non può più utilizzare i Tratti Forza di Volontà e guadagna i tratti Sottomesso x2 per il resto della sera. Utilizzi ripetuti di questo potere sulla stessa vittima non sono cumulativi.

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

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

●●●● SOTTOMETTERE LO SPIRITO

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

il turno in cui lo annunci. Se vieni ferito durante questo turno devi fare un Test Semplice. Un pareggio significa che rimangono in te delle abitudini animali per il resto della scena, mentre se perdi entri immediatamente in Frenesia. Qualunque sia il risultato del Test ritorni alla tua forma antropomorfa automaticamente.

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

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

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

Trattati Sociali spesi ed effetti

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

●●●● ESTRARRE LA BESTIA

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

Devi essere sull’orlo di una Frenesia per utilizzare questo potere, che prende il posto di qualunque Test di Virtù. Invece fai un Test Sociale contro un qualunque individuo che sia nella tua linea di visuale. Utilizzare questo potere non costa un’azione; puoi cercare di usarlo in un qualunque momento in cui sei sull’orlo di una Frenesia. Se vinci la tua Frenesia è trasferita. La vittima cade in Frenesia immediatamente ed inizia a manifestare alcuni lati tipici delle tue maniere o del tuo modo di parlare (il tutto deve essere interpretato. Tipicamente un personaggio con l’abilità di Investigare può riconoscere queste maniere come tue). La vittima rimane in una normale Frenesia, mentre tu rimani calmo ed immune dalla Frenesia fintanto che il potere dura. Se però la vittima dovesse morire la Bestia urlante ritornerà da te immediatamente costringendoti ad un Test di Virtù oppure a riutilizzare questo potere immediatamente. Se perdi il Test Sociale per usare il potere vai immediatamente in Frenesia senza Test di Virtù e non puoi ricorrere alla Forza di Volontà.

Fintanto che il potere dura tu rimani placido e tranquillo. Se però la vittima scompare dal tuo campo visivo tu hai perso la tua Bestia, e subisci gli stessi effetti di Ammansire la Bestia (Sottomesso x2 e non puoi utilizzare la Forza di Volontà). Devi trovare la vittima e “convincere” la Bestia a ritornare da te commettendo qualcosa di mostruoso oppure uccidendo la vittima, cosa che fa automaticamente ritornare la Bestia.



ASCENDENTE

RETEST: Carisma.

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

A differenza di Dominazione, che influenza la mente razionale direttamente, Ascendente influenza le emozioni, quindi è un modo di controllo più sottile. Di converso le vittime di Ascendente sono meno prevedibili di quelle di Dominazione nelle loro azioni. Inoltre laddove Dominazione richiede che la vittima possa vedere gli occhi del Vampiro, Ascendente richiede solo che il viso del Vampiro sia visibile, ed alcuni poteri non richiedono nemmeno questo.

● SOGGEZIONE

Alla tua vista le teste si girano. Quando consenti al tuo carisma di brillare attiri l’attenzione naturalmente. Le persone cercano di avvicinarti, e persino quelle che non ti apprezzano prendono in considerazione ciò che dici.

Quando sei coinvolto in una sfida Sociale puoi spendere un Tratto Sociale per invocare Soggezione, guadagnando immediatamente un retest. Puoi usare questo potere solo una volta per scontro Sociale. Puoi usare Soggezione negli scontri di massa, ma devi spendere un Tratto Sociale per ogni persona contro la quale vuoi ristare.

●● SGUARDO INTIMIDATORIO

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

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

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

●●● AFFASCINARE

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

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

●●●● CONVOCAZIONE

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

Per Convocare qualcuno devi chiedere l'assistenza di un Narratore. Informa il Narratore della persona che intendi Convocare, così come del tuo numero di Trattati Sociali e se vuoi utilizzare l'abilità Leadership. Il Narratore allora troverà il soggetto, effettuerà un Test Sociale al tuo posto ed utilizzerà l'abilità Leadership per il retest se necessaria. Se il Test ha successo il soggetto arriverà da te come descritto precedentemente. Se il Test fallisce il soggetto ha resistito alla Convocazione. In entrambi i casi non hai nessuna conoscenza del risultato del Test, non ci sono dunque garanzie di riuscita. Ovviamente se il soggetto non arriva puoi aspettare 5 minuti e tentare di nuovo una Convocazione.

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

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

Nel caso in cui Convocazione sia utilizzata su un'identità falsa (come quelle create tramite Maschera dei Mille Volti), il potere influenzerà comunque la persona reale. Se più individui utilizzano la stessa falsa identità la prima Convocazione fa arrivare l'individuo più vicino, e le successive faranno arrivare sempre lo stesso individuo. Così se 3 Malkavian utilizzano Maschera dei Mille Volti pretendendo di essere tutti e 3 la stessa persona immaginaria, una Convocazione di questa persona immaginaria richiama il Malkavo più vicino, e le successive Convocazioni richiamano sempre lui.

●●●●● MAESTÀ

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

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

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

Quando si cerca di rompere Maestà si può utilizzare un Tratto Forza di Volontà per i retest. Questa è un'eccezione alla regola generale in base alla quale la Forza di Volontà può essere utilizzata solo per difendersi nelle sfide Sociali o Mentali.



AUSPEX

RETEST: Investigare.

I sensi di un predatore devono essere molto sviluppati e così molti Vampiri affinano costantemente i loro. La maggiore consapevolezza inizia semplicemente espandendo i sensi fisici, ma mano a mano che le percezioni del Vampiro si espandono la stessa coscienza viene liberata. Tale consapevolezza abbraccia anche gli stati d'animo trascendendo le limitazioni fisiche del corpo ed affinando la mente.

I poteri di Auspex rendono possibile vedere attraverso gli inganni soprannaturali. Con una tale attenzione focalizzata Auspex può persino penetrare i "veli" creati da Oscurazione o Chimerismo. Se hai un motivo fondato per farlo attiva Auspex ed esamina una zona o un oggetto. Se il livello di Auspex è superiore a quello di Oscurazione o Chimerismo allora si è immuni ai poteri di queste due discipline. Se invece è inferiore se ne subiscono normalmente gli effetti. Se i livelli sono uguali il risultato viene determinato con un Test Mentale.

● SENSI ACUTI

A volontà puoi estendere i tuoi sensi al di là dei normali limiti umani. La tua capacità visiva ed uditiva si raddoppia mentre i gusto, il tatto e l'odorato sono così fini da permetterti di cogliere anche i dettagli più piccoli. Puoi affinare un solo senso oppure tutti, a tua scelta. Inoltre alle volte potresti avere dei "flash" di consapevolezza, un senso sovranaturale del pericolo o del futuro immediato.

Ogni senso aumentato tramite questa disciplina funziona al doppio della sua efficacia normale, permettendoti di individuare nemici nascosti, di sentire il fruscio delle foglie fuori dalla porta, individuare tramite il gusto anche una piccola quantità di veleno presente nella vitae, leggere qualcosa scritto a mano con il tatto oppure odorare dell'incenso bruciato ore fa. Un forte colpo di pistola, un flash improvviso o una qualunque altra sensazione molto intensa possono incapacitare il senso in questione, negandoti i benefici di questo potere. Inoltre rimani completamente stordito per un turno e perdi il beneficio del senso acuto per il resto della scena, a meno che tu non spenda un Tratto Forza di Volontà per mantenerlo.

●● PERCEZIONE DELL'AURA

Guardando attentamente un individuo può vedere l'aura che circonda tutte le creature. Le combinazioni dei colori nell'aura ti fornisce informazioni circa il suo stato d'animo, le sue motivazioni e la sua vera natura. Questo potere può essere scoperto, in quanto tu guardi con intensa concentrazione il soggetto.

Devi essere in grado di vedere il tuo bersaglio per poter utilizzare Percezione dell'Aura. Poi spendi un turno in concentrazione e fai un Test Mentale Statico con una difficoltà pari ai Trattati Mentali del soggetto. Dato che questo è un Test statico il bersaglio non può rinunciare né può ritestare. Se hai successo puoi porre una delle seguenti domande, alla quale il soggetto deve rispondere onestamente:

- qual è il tuo stato emozionale corrente?
- che tipo di creatura sei (umano, Vampiro, licantropo, etc.... in relazione alla tua conoscenza delle creature in questione e delle loro aurore)?
- sei sotto l'effetto di una qualche forma di magia o disciplina
- hai commesso diablerie?
- l'ultima cosa che hai detto era una bugia? (risposta Si/No)

Questo sistema semplifica il fatto che si vede il colore dell'aura del soggetto in base a quello che si ricerca: ogni emozione ha un suo particolare colore; l'aura umana è vivida, quella Vampirica pallida e quella dei risvegliati rilucente; se si è sotto effetto di poteri i colori sono confusi; se si è fatto diablerie l'aura è venata di nero; se si sta mentendo l'aura si tinge di rosso; se si è sotto l'effetto di poteri, e la domanda fatta non è quella relativa, si vedranno i colori in base a quello che la vittima crede in quel momento; ovviamente si deve rispondere subito e sinceramente alle domande, possibilmente in segreto dagli altri.

Percezione dell'Aura ti consente anche di vedere fantasmi e forme astrali. Se sospetti la presenza di un fantasma nell'area puoi spendere un Tratto Mentale per effettuare un normale test come descritto precedentemente. Se hai successo vedi l'aura come una forma insostanziale e traslucida, sebbene questo sia insufficiente per permetterti di riconoscere specifici fantasmi.

●●● IL TOCCO DELLO SPIRITO

Ogni essere lascia tracce dei suoi pensieri e delle sue emozioni dovunque va. Con questo potere puoi leggere queste tracce dagli oggetti che altri hanno toccato oppure che hanno forti emozioni legati ad essi. Un singolo tocco ed un

momento di concentrazione sbloccano un inondazione di immagini e sensazioni, possibilmente dandoti una consapevolezza del passato dell'oggetto. Nota che puoi utilizzare questo potere su luoghi ed oggetti non su persone, animali, Vampiri o altri esseri viventi.

Toccando un oggetto e spendendo un Tratto Mentale con un turno di concentrazione puoi avere un flash di consapevolezza su un evento intensamente emotivo che riguarda l'oggetto. Ogni uso di questo potere ti permette di porre al narratore una delle seguenti domande ottenendo una risposta veritiera:

- chi ha toccato questo oggetto prima di me?
- l'oggetto è stato utilizzato per qualcosa di emozionalmente molto intenso come un omicidio, una passione o una furia maniacale?
- quale emozioni guidava il possessore di quest'oggetto?

Le risposte a queste domande in genere vengono tramite immagini ed impressioni; non puoi avere nomi esatti o liste di persone ma immagini distorte, flash di improvvise passioni e suoni o voci ripetuti. Sta a te interpretare le informazioni.

Utilizzare questo potere su un oggetto che sia particolarmente "carico" di emozioni – come un pugnale utilizzato in un omicidio, un vestitino cucito durante la nascita di un bambino o un puzzle particolarmente strano che ha portato alla follia qualcuno - possono far sì che tu sia temporaneamente sopraffatto da emozioni che non ti appartengono. A discrezione del Narratore puoi soffrire di una Deviazione Mentale temporanea per il resto della scena.

●●●● TELEPATIA

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

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

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

Se comunque interroghi un soggetto non consenziente devi effettuare un test per ogni domanda. Se si tratta solo di semplice conversazione questi test aggiuntivi non sono richiesti.

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

- qual è uno dei tuoi Svantaggi o Trattati Negativi (a scelta dell'interrogato), se vi sono?
- qual è una tua Deviazione Mentale (a scelta dell'interrogato), se vi sono?

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

A discrezione del Narratore Telepatia può scoprire gli utilizzi più maldestri di Dominazione, specialmente di Oblio della Mente, ma sempre con gran sforzo. Per fare questo comunemente occorre stabilire un contatto ed iniziare a porre domande come descritto sopra. Un secondo Test Mentale Statico contro i Trattati Mentali del soggetto ti può permettere di individuare dei buchi nella memoria oppure delle ricostruzioni poco accurate. I Vampiri moderni paragonano tali buchi al vedere un film che sia stato montato male.

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

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

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

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

●●●●● PROIEZIONE PSICHICA

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

Mentre i tuoi sensi sono proiettati il tuo corpo giace comatoso, inconsapevole di ciò che gli accade intorno. La tua forma psichica non si stanca per il viaggio, ne può essere ferita o bloccata dal mondo fisico. Invero sei completamente invisibile ed intangibile, incapace di influenzare qualsiasi cosa fisica. Comunque la tua forma psichica può sempre percepire l'ambiente circostante, ed anche utilizzare gli altri poteri di Auspex. La tua forma immateriale è legata al tuo corpo materiale da una corda d'argento, una sorta di cordone ombelicale che ti impedisce di perderti nei reami degli spiriti.

Proiettare i tuoi sensi in questa maniera richiede la spesa di un Tratto Forza di Volontà. Puoi rimanere in forma psichica fintanto che vuoi, anche se il sorgere del sole sul tuo corpo materiale può far sì che tu cada addormentato. Inoltre spendendo un ulteriore Tratto Forza di Volontà puoi manifestarti per un turno come una presenza intangibile ma visibile, permettendoti di essere visto ed udito normalmente. Mentre sei manifesto puoi utilizzare qualunque Disciplina Mentale o Sociale spendendo un Tratto Mentale prima di attivare un qualunque potere e fare i relativi test (con le relative spese). Mentre sei manifesto appari come una forma idealizzata di te stesso, con tutti i tuoi averi anche se gli oggetti materiali non ti seguono. Anche se visibile rimani sempre intangibile e quindi immune a tutte i danni dalle fonti materiali come il sole, gli artigli, il fuoco o le armi mondane (anche se il tuo corpo comatoso può sempre essere ferito). Mentre sei in forma astrale non puoi possedere altri corpi, neanche se possiedi quest'abilità grazie a Dominazione.

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

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



DEMENZA

RETEST: Empatia.

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

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

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

● PASSIONE

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

Devi sfidare la tua vittima in un Test Sociale per utilizzare Passione. Se hai successo aumenti o diminuisce le emozioni della tua vittima. Se le aumenti allora il bersaglio soffrirà del Tratto Mentale Negativo Impaziente. Se le diminuisce, invece, soffrirà del Tratto Mentale Negativo Sottomesso. In entrambi i casi il bersaglio deve interpretare la nuova condizione. La Passione dura per una scena o per un'ora. Utilizzi successivi di questo potere sullo stesso individuo non sono cumulativi. La fonte di queste passioni non è immediatamente individuabili, sebbene alcuni Vampiri anziani possono essere a conoscenza dei trucchi mentali dei Malkavian e possono riuscire a fare delle deduzioni corrette se improvvisamente qualcuno diviene maniaco o ignavo.

●● CONFUSIONE

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

Devi spendere un Tratto Sangue e sfidare la tua vittima in un Test Sociale per utilizzare questo potere. Se hai successo il soggetto sperimenta incubi successivi ed intermittenti. Per il resto della sera la vittima acquisisce la deviazione mentale Schizofrenia. Il cambiamento non è immediatamente evidente e la vittima deve interpretare i suoi nuovi terrori.

●●● OCCHI DEL CAOS

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

Puoi scovare i motivi profondi che animano una persona osservando le più semplici delle sue azioni. Devi guardare il soggetto per un turno intero, concentrandoti sulle sue azioni e sui suoi movimenti. Poi devi sfidarlo in un Test Mentale. Se vinci scopri la sua Natura.

Guardando gli accadimenti casuali intorno a te puoi avere delle rivelazioni sulla tua situazione attuale. Se spendi un turno completo nell'osservare le circostanze e spendi un Tratto Mentale puoi prevedere (fino ad un certo punto) il possibile corso degli eventi. Per il resto della scena o per la prossima ora non puoi essere colto di sorpresa.

Perdere una sfida mentre utilizzi Occhi del Caos fa sì che tu rimanga affascinato dalle trame attorno a te. Considera questa fascinazione come identica allo svantaggio del clan Toreador.

●●●● VOCE DELLA FOLLIA

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

Devi spendere un tratto sangue. Poi, parlando alla tua vittima per un turno completo, puoi cercare di mandarla in panico. Puoi anche affliggere più persone, fintanto che tutte sono in grado di sentirti. Fai un Test Sociale contro i tuoi bersagli; ognuno di loro che fallisce è portato sull'orlo di una crisi. I mortali fuggono immediatamente come se fossero in preda al Terrore Rosso. I Vampiri e le altre creature soprannaturali in grado di andare in Frenesia o similari fanno immediatamente un Test di Self-Control/Istinto contro una difficoltà di 4 Trattati e se falliscono cadono anch'essi preda del Terrore Rosso. Comunque anche tu devi fare lo stesso Test ma con una difficoltà di 3 Trattati.

Questo stato dura per un'intera scena (a meno di una spesa di Trattati Forza di Volontà o di altri poteri). I mortali non ricordano le loro azioni durante questo periodo di terrore.

●●●●● INSANITÀ TOTALE

La follia giace dietro ogni angolo di tutte le menti. Estruendo la pazzia dei recessi più profondi delle memorie e delle credenze della tua vittima puoi far sì che essa soccomba all'immane ondata di lunaticità. Devi ottenere la totale attenzione della tua vittima per un turno completo; molti Malkavian la ottengono con trucchi improvvisi o azioni bizzarre. Devi spendere un Tratto Sangue e sfidare la tua vittima in uno scontro Sociale. Se vinci la vittima inizia a soffrire di 5 diverse Deviazioni Mentali, scelte dal Narratore, per il resto della serata. Questo potere non è cumulativo; non puoi aumentare il numero delle Deviazioni Mentali con un suo utilizzo ripetuto e successivo.

Per un uso più pratico di Insanità Totale può essere utile fare diversi cartoncini con su scritte alcune Deviazioni Mentali, e poi farne scegliere 5 a caso alla vittima.



DOMINAZIONE

RETEST: Intimidire

in quanto il Vampiro utilizza la sua forza di volontà per piegare la vittima. La vittima può ricorrere ad un retest spendendo un Tratto Forza di Volontà, ma le è concesso solamente un retest per scontro.

Molti Vampiri sono esseri dalla forte volontà, lanciati verso le loro ambizioni e capaci di piegare gli umani ai loro desideri. Per alcuni, però, la forza di volontà viene canalizzata in un potere capace di piegare le menti altrui. Con uno sguardo penetrante ed una voce autoritaria Dominazione può mandare in pezzi anche la mente umana più resistente e spingere persino gli altri Vampiri a soddisfare i desideri di chi la usa.

La maggior parte dei poteri di Dominazione richiedono che la vittima incontri lo sguardo del Vampiro. Semplici occhiali da sole non proteggono contro questi poteri; fintanto che la vittima è in grado di vedere gli occhi del dominatore può essere soggiogata. Inoltre i comandi possono essere indotti silenziosamente se il Vampiro usa Telepatia e se la vittima guarda il Vampiro negli occhi.

Un Vampiro di una generazione più bassa è sempre immune ai poteri di Dominazione dei Vampiri di generazione più alta.

● COMANDO

Estendendo la tua volontà contro un singolo individuo puoi impartire un comando e vederlo eseguito. Una singola parola, anche inserita in una frase e sottolineata lievemente, diviene un comando imperativo per la tua vittima. Hai bisogno di incontrare lo sguardo della tua vittima. Fintanto che la vittima vede i tuoi occhi e sente la tua voce il tuo Comando è rinforzato dalla potenza del tuo sangue.

Incontra lo sguardo della tua vittima e di una parola forte e chiara. Il Comando deve essere semplice e facilmente comprensibile. “Fermati”, “Dormi”, “Urla”, “Segui” e “Silenzio!” sono tutti esempi accettabili. Il Comando non può essere direttamente lesivo o autodistruttivo. Devi sfidare la tua vittima in un confronto Mentale. Se vinci la tua vittima deve eseguire il Comando immediatamente. Il Comando non può durare più di 10min.

●● MESMERISMO

Come un ipnotista puoi impartire dei comandi alle tue vittime, e persino legarli a particolari eventi per farli scattare. Se puoi incontrare lo sguardo della tua vittima e parlare ad alta voce puoi forzare il soggetto ad obbedire alla tua volontà. Ad ignare vittime puoi anche impartire comandi da eseguire in un tempo successivo.

Vincendo un Test Mentale puoi impartire comandi complessi o subconsci. Puoi impartire ogni sorta di comando, purché non sia autodistruttivo. I comandi possono essere eseguiti subito (“vai e portami un mortale per cibarmi”) oppure legati ad un particolare evento che li fa scattare successivamente (“quando il Principe chiuderà la riunione urla forte”). Un solo comando alla volta può essere impiantato nella vittima, e la vittima ricorderà l'intero procedimento, a meno di utilizzare altri poteri. Impartire un ordine richiede tanto tempo quanto quello impiegato ad esprimere il comando. Sia i comandi che le situazioni scatenanti devono essere chiari e facilmente comprensibili.

●●● OBLIO DELLA MENTE

La tua considerevole abilità ti permette di accedere alla memoria della vittima. Incontrando lo sguardo della tua vittima puoi ottenere risposte alle tue domande oppure alterare i ricordi. Puoi cancellare interi blocchi di memoria oppure sostituirli con delle ricostruzioni.

Per scoprire, alterare o cancellare le memorie della vittima devi vincere un Test Mentale. Una vittoria ti permette di manipolare fino a 15min di ricordi; per manipolare altri ricordi devi vincere altri Test Mentali. Puoi semplicemente cancellare le memorie, lasciando la vittima con un “buco”, oppure modificarle con costruzioni da te inventate. Interrogando la tua vittima puoi farle delucidare le sue memorie, facendole rivivere le esperienze del passato.

Fintanto che incontri lo sguardo della tua vittima ed essa non è minacciata, la vittima è pacifica, incapace muoversi o di resistere al tuo sguardo ipnotico. Comunque impiantare comandi addizionali con gli altri poteri di Dominazione richiede sempre dei Test Mentali. Quando alteri le memorie di qualcuno devi registrare il numero di Trattati Mentali che possiedi al momento dell'alterazione, in quanto usi successivi di Dominazione possono sopraffare le tue manipolazioni.

Anche se puoi cambiare, alterare o cancellare le memorie non puoi distruggere le abilità della vittima. Per cui puoi anche cancellare tutte le memorie relative ad una particolare Abilità o Disciplina, ma la vittima potrà sempre utilizzarla. Semplicemente non sarà in grado di ricordare dove e come l'ha appresa. Più è dettagliata la tua descrizione più sembrerà realistica alla vittima.

L'utilizzo di Oblio della Mente può permettere di determinare se delle memorie sono false, riportando alla luce quelle vere. Vincendo un Test Mentale Statico contro il numero di Trattati Mentali di chi ha manipolato le memorie puoi determinare se alcune memorie sono state alterate o falsamente impiantate, e puoi riportare le memorie allo stato originale oppure ricambiarle a tuo piacere.

Non puoi usare questo potere sulle tue memorie.

●●●● CONDIZIONAMENTO

Le profondità della tua mente sono spaventose e pervasive. Avendo tempo a disposizione, puoi rimuovere le difese anche delle menti più resistenti, fino ad arrivare a cancellare la personalità e la forza di volontà della tua vittima. Devi



avere nella tua piena disponibilità la vittima per diverse notti consecutive. Se riuscirai a distruggere tutte le difese mentali della tua vittima allora la sua volontà sarà rotta e completamente piegata ai tuoi desideri.

In ogni notte in cui cerchi di utilizzare Condizionamento devi fare un Test Mentale contro la tua vittima. Se riesci ad accumulare più successi del punteggio di Self-Control/Instinto della tua vittima (oppure Forza di Volontà per le vittime che dovessero essere senza queste virtù cainite) spezzi la mente della vittima trasformandola in uno schiavo virtuale. La vittima perde la creatività e l'iniziativa, eseguendo le tue istruzioni alla lettera. Non hai bisogno di effettuare dei Test per Dominare la vittima; ella esegue i tuoi comandi anche se non ha un contatto visivo. In più la vittima ottiene un retest gratuito contro ogni tentativo di Dominazione da parte di altri Vampiri.

Una vittima di Condizionamento non ha volontà propria né motivazione ed ha problemi a reagire agli stimoli. Come risultato tali pedine non possono produrre lavori artistici né insegnare, mancando della flessibilità e della determinazione per riuscire in attività come queste.

Se una vittima riesce ad evitare qualunque contatto con il proprio dominatore per 6 sessioni di gioco meno 1 per ogni Tratto Forza di Volontà speso (fino al minimo di 1 sessione) allora il Condizionamento viene rotto e la vittima riacquista la propria personalità.

Una vittima può essere liberata anche mediante l'utilizzo di questo potere, allo stesso modo che se si stesse cercando di condizionarla. Il soggetto tenta automaticamente di resistere, ma se si accumulano tanti successi quanto quelli necessari per il Condizionamento allora la personalità originale può essere restaurata.

●●●●● POSSESSIONE

Nessuna mente mortale può resistere il potere della tua volontà. Con solo un tocco puoi muovere la tua volontà all'interno di un corpo, prendendone il completo controllo come un guscio e sopprimendo la mente della vittima. Per la durata della Possessione il tuo vero corpo giace comatoso, mentre la mente della vittima è soppressa ed incosciente di ciò che accade.

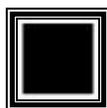
Quando hai toccato una vittima mortale (forse richiedendo una sfida Fisica per ottenere una presa salda) puoi immediatamente spendere un Tratto Forza di Volontà ed effettuare un Test Mentale per esercitare la Possessione. Se vinci prendi il controllo del corpo della vittima mentre il tuo corpo crolla a terra senza volontà. Devi a questo punto spendere un Tratto Mentale per completare la Possessione; Trattati Mentali addizionali possono essere spesi per utilizzare alcune discipline Mentali o Sociali, come indicato dalla tabella.

Durante la Possessione tu sperimenti tutto quello che accade al corpo che controlli. Il tuo corpo inoltre soffre tutti i danni sofferti dal corpo controllato, e se questo corpo muore prima che tu possa fuggire cadi immediatamente in Torpore. Se intendi lasciare il corpo per ritornare al tuo vero corpo devi annunciarne l'intenzione all'inizio del turno e il tuo spirito lo lascerà fino alla fine del turno (anche se durante il turno puoi agire normalmente). Non appena lasci il corpo la vittima ne riprende immediatamente il controllo (sempre che sia ancora viva).

Mentre sei nel corpo di un mortale puoi viaggiare a qualunque distanza dal tuo corpo originale. Hai tutte le abilità del corpo ospite, e puoi sopravvivere anche alla luce del giorno se riesci a stare sveglio. Il corpo è però debole come quello di un comune mortale, e per questo motivo molti Vampiri ricorrono a dei ghoul per la Possessione, contando sulla loro maggiore resistenza. Se il tuo corpo originale è distrutto mentre la Possessione è in atto puoi cercare di aggrapparti alla nuova forma. Comunque devi effettuare un Test Semplice (vincendo o pareggiando) ad ogni alba. Se perdi uno di questi Test il tuo spirito viene catapultato nel piano astrale ed è perso per sempre. Un corpo posseduto non può essere Abbracciato. Il tuo spirito impedisce il passaggio della Maledizione, e il corpo semplicemente muore.

Tratti spesi per completare la Possessione

1. tratto: possessione semplice
2. tratti: Auspex
3. tratti: Dominazione, Ascendente
4. tratti: Chimerismo, Demenza, Animalismo
5. tratti: Necromanzia, Taumaturgia



OSCURAZIONE

RETEST: Muoversi Silenziosamente.

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

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

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

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

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

La disciplina di Auspex può essere utilizzata per penetrare il velo creato da Oscurazione. Un individuo con Auspex (o con un altro potere di sensorialità soprannaturale nel caso non sia un Vampiro) può individuare un utilizzatore di Oscurazione se lo sta già cercando attivamente.

- se il livello di Auspex è maggiore di quello di Oscurazione, il Vampiro oscurato viene percepito automaticamente.
- se il livello di Auspex è minore di quello di Oscurazione il Vampiro oscurato non viene percepito.
- se i livelli di Auspex ed Oscurazione sono uguali la situazione si risolve con un Test Mentale.

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

● MANTO DELLE OMBRE

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

●● PRESENZA INOSSERVATA

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

●●● MASCHERA DEI MILLE VOLTI

Mutando le percezioni intorno a te puoi far sì che gli altri ti vedano in maniera differente da come sei realmente. Generalmente questo fa sì che le persone non notino le tue particolarità, assumendole invece come medie e non degne di nota. Comunque, concentrandoti, puoi assumere un volto completamente diverso e perfino quello di un'altra persona. Con Maschera dei Mille Volti le tue caratteristiche sembrano impersonali, e molte volte le persone ti descriveranno in maniera vaga, senza nessun riferimento ai tratti caratteristici. (I Nosferatu e i Samedi trovano questo potere particolarmente utile per assumere l'aspetto di una persona normale).

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

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

●●●● SVANIRE DALL'OCCHIO DELLA MENTE

Il tuo incredibile potere ti permette di rimanere inosservato persino quando ti muovi e parli. Puoi persino svanire in piena vista, scomparendo di fronte agli occhi dei tuoi osservatori. Quando utilizzi Svanire dall'Occhio della Mente guadagni tutti i benefici di Presenza Inosservata più alcuni vantaggi addizionali. Puoi svanire in ogni momento senza bisogno di cercare nessun riparo. Annuncia la tua intenzione e poi fai un test di massa contro ogni persona che ti sta osservando (a prescindere da Auspex) e che intende sfidare il tuo potere. Rischi un Tratto Mentale contro ogni osservatore e tiri un simbolo contro tutti. Se riesci scomparire, inosservato da chiunque**. Anche se alcune persone vincono e continuano a percepirti puoi riprovare a scomparire nei turni successivi. Scompare con Svanire dall'Occhio

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

●●●●● AMMANTARE LE MOLTITUDINI

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

Chiunque sia sotto Ammantare le Moltitudini percepisce gli altri normalmente. Ovviamente può utilizzare proprio poteri di Oscurazione per non farsi notare. Se qualcuno Ammantato viola le condizioni del potere esteso solamente lui ritornerà visibile, mentre gli altri rimarranno Oscurati. Solamente se colui che ha usato Ammantare le Moltitudini le viola il manto svanisce completamente. Similmente se qualcuno con Auspex cerca di penetrare il manto i singoli individuati non pregiudicano la copertura degli altri, ma se viene individuato chi utilizza il manto allora questo cade per tutti. Ammantare le Moltitudini estende i tuoi poteri di Oscurazione solo su altre entità. Non puoi ad es. Oscurare in questa maniera una casa, ma certo puoi Oscurare un gruppo di Vampiri e tutto quello che stanno trasportando.



POTENZA

RETEST: NN

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

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

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

Dato che Potenza è un'abilità molto utile e richiede un sforzo minimo da parte del Vampiro molti cercano dei tutori che possano insegnarla.

● PRODEZZA

Hai portato alla luce un livello di forza inusuale tra i Vampiri. Dove gli altri falliscono tu raddoppi i tuoi sforzi. I tuoi colpi potenti arrivano con una forza da uccidere anche i più resistenti tra gli umani.

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

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

Utilizzare Prodezza non costa nulla e non conta come un'azione, potendo quindi essere utilizzata in qualunque momento.

●● FORZA

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

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

Forza non costa nulla per essere utilizzata. Puoi utilizzare Forza anche se il tuo avversario cerca di sfuggire alla tua forza. La tua forza è così sorprendente che anche un avversario che cerchi di fiaccarti o di sfuggirti può essere battuto,

fiutanto che ti basi solo sulla forza fisica. Per fare questo generalmente devi rischiare un Tratto Fisico basato sulla forza, come quelli recuperabili con Prodezza.

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

●●● VIGORE

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

Con Vigore puoi utilizzare la bomba nei test di forza. Devi dichiarare prima del test che sei in grado di ricorrere alla Bomba, anche se non la devi usare obbligatoriamente. La Bomba perde solo contro le forbice (viene tagliata la miccia). Usare Vigore non costa nulla.

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

●●●● INTENSITÀ

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

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

●●●●● POSSANZA

Nessun mortale può stare al tuo livello. E persino i Vampiri tremano al tuo tocco. La forza dei tuoi arti è incredibile, distruggendo tutto quello che ti si para davanti. Con Possanza vinci tutti i pareggi nei test di forza automaticamente. Non devi comparare i Tratti a meno che non ci siano casi particolari (ad es. sei gravemente ferito oppure il tuo avversario ha un potere che fa vincere anche a lui automaticamente i pareggi). In più i tuoi incredibili colpi infliggono un livello aggiuntivo di danno in combattimento. Questo bonus si applica in tutti i combattimenti in cui la tua forza è l'elemento chiave, come ad es. i combattimenti a mani nude o con armi da mischia. Comunque l'uso di questa incredibile forza rompe certamente le armi che non sono specificamente costruite per sopportarla.



PROTEIFORME

RETEST: Sopravvivenza

Sopravvivere nelle terre selvagge è difficile per i Vampiri, che devono trovare cibo, evitare i pericoli e la luce del sole ed evitare i Lupini. I mutaforma Gangrel però sono riuscite a divenire maestre in questo e la disciplina Proteiforme è accreditata come la chiave del loro successo. Con Proteiforme il Vampiro può alterare delle parti del suo corpo per ricorrere alla forza della natura.

● OCCHI DELLA BESTIA

Con un momento di concentrazione puoi far sì che i tuoi occhi vedano nel buio più assoluto. Una luminescenza strana emana dai tuoi occhi e tu puoi vedere nell'oscurità totale.

Devi solo dichiarare il tuo intento e alla fine del turno la mutazione è completa. Non soffri di nessuna penalità dovuta all'oscurità naturale. Però soffri del Tratto Negativo Bestiale, a meno che non mascheri il rosso degli occhi in qualche modo (ad es. con gli occhiali da sole). Usare questo potere è un'ovvia violazione della Masquerade.

●● ARTIGLI DELLA FIERA

Come un lupo o un orso hai dei potenti artigli capaci di squartare la carne. Puoi farti crescere questi artigli a volontà; spuntano semplicemente dalle tue normali unghie e si ritraggono quando vuoi.

Spendendo un punto sangue puoi far crescere gli artigli sulle tue mani (e sui tuoi piedi se vuoi) alla fine del turno. Questi artigli hanno il tratto bonus Affilati, utilizzabile per combattere o per scalare, ed infliggono danni aggravati.

●●● FONDERSI CON LA TERRA

Per chi viaggia nelle terre selvagge Fondersi con la Terra è un potere insostituibile. Con questo potere affondi nella terra, capace di riposare misticamente connesso con il suolo.



Devi essere in contatto con il terreno per Fonderti con la Terra; non puoi utilizzare questo potere attraverso la roccia, il legno, il pavimento o altre sostanze. Inizi immediatamente ad affondare nella terra, portando con te solamente i tuoi vestiti e le tue proprietà personali (come il cellulare o la pistola). Utilizzare questo potere ti consente di essere completamente protetto dalla luce del sole e di riposare indisturbato. Sei incosciente di ciò che ti accade intorno ed invero non sei nemmeno completamente nel mondo materiale. Mentre sei fuso non puoi muoverti, tranne per risorgere a volontà. Mentre sei fuso con la terra rimani in uno stato semi tangibile, parzialmente spirituali tramite la tua connessione con il suolo. Come conseguenza non puoi essere attivamente individuato ne materialmente ne spiritualmente. Se il pezzo di terreno in cui sei fuso viene distrutto tu sei catapultato all'esterno, completamente sveglio, sprizzando parti di terra in ogni direzione. Non puoi agire nel primo turno in cui emergi dalla terra in questo modo, mentre se riemergi di tua spontanea volontà sei attivo fin da subito.

Devi spendere un Punto Sangue per Fonderti con la Terra. Impieghi un turno per completare la fusione, turno durante il quale non puoi fare nient'altro.

●●●● FORMA DELLA BESTIA

Le antiche leggende sui Vampiri dicono che essi possano assumere la forma di lupi e pipistrelli.

Sebbene molti Vampiri considerino queste dicerie come delle sciocchezze alcuni Gangrel possiedono la capacità di tali mutazioni. Con Forma della Bestia puoi mutare il tuo corpo in quello di un animale non morto, mimandone le sembianze e la abilità. La maggior parte dei Vampiri si trasformano in lupi o in pipistrelli ma alcuni hanno forme differenti da queste, in relazione alla loro cultura e alla loro provenienza geografica – sciacalli in Africa, dingo in Australia e ratti giganti nelle maggiori metropoli sono mutazioni osservate. Mutare costa un Tratto Sangue e richiede 3 turni. Spendendo Trattati Sangue addizionali si può ridurre il tempo fino al minimo di 1 turno spendendo 3 Trattati Sangue. Rimani nella Forma della Bestia fino alla prossima alba o fino a quando non decidi di far cessare il potere. I vestiti e le proprietà personali mutano con te. In forma animale puoi utilizzare tutte le tue Discipline ad eccezione di Necromanzia, Serpentis, Taumaturgia e Vicissitudine (comunque l'inabilità a parlare rende molto difficile utilizzare Dominazione).

La forma del lupo ti garantisce i Trattati bonus Attento ed Allarmato ("Alert"), i benefici degli Artigli della Fiera e la capacità di correre più velocemente. La forma del pipistrello ti garantisce la capacità di volare e il Vantaggio Udito Acuto, anche se puoi avere un massimo di soli 3 Trattati Fisici in questa forma.

Le forme duplicate da questo potere sono identiche alle loro controparti animali, anche se ovviamente sono non morte.

●●●●● FORMA DI NEBBIA

Il controllo sulla tua forma è così raffinato che puoi dissolverti in una nebbia fine. Ti disperdi in una nuvola, pur rimanendo in grado di percepire l'ambiente circostante e di muoverti a tuo piacimento. Questa nuvola può infiltrarsi in fessure e buchi e non può essere dispersa nemmeno dai più forti venti naturali. Assumere la Forma di Nebbia costa un Tratto Sangue e richiede 3 turni. Spendendo Trattati Sangue addizionali si può ridurre il tempo fino al minimo di 1 turno spendendo 3 Trattati Sangue. Puoi ritornare alla tua forma normale in ogni momento. Sei immune a tutti gli attacchi fisici mondani e subisci un livello di danno in meno dal fuoco e dalla luce del sole. Sei normalmente suscettibile agli attacchi "mistici"; in questa forma non hai sangue e quindi alcuni poteri di Taumaturgia, ad es, sono inutili contro di te. Anche se non puoi influenzare il mondo circostante puoi utilizzare tutte le Discipline che non richiedano una forma fisica (non puoi usare Dominazione perché non hai occhi ma puoi usare Ascendente, ad es.).

In Forma di Nebbia puoi muoverti alla velocità di una camminata normale, ma puoi sospinto più velocemente da un forte vento.



ROBUSTEZZA

RETEST: Sopravvivenza

I Vampiri sono naturalmente resistenti, e possono sopravvivere impunemente a colpi, tagli, proiettili e cadute, che si dimostrerebbero fatali per i mortali. Alcuni Vampiri però sono ancora più resistenti, capaci di ignorare ferite gravi e di resistere per breve tempo persino alla luce del sole o al fuoco. La disciplina Robustezza rappresenta questa capacità e la sua maestria permette di sopravvivere a situazioni in cui si andrebbe altrimenti incontro alla Morte Ultima.

● SOPPORTAZIONE

Mentre molti Vampiri soffrono il dolore e la fatica delle loro ferite tu eviti questi inconvenienti. Persino le ferite brucianti del sole o del fuoco sono piccole scocciature. Non soffri nessuna penalità dovuta alle ferite oltre al livello CONTUSO (vedi pgf. 8), fino al momento in cui vieni mandato in Torpore o incontri la Morte Ultima. Mentre altri Vampiri perdono i pareggi a causa delle ferite o divengono Incapacitati, tu soffri solamente la penalità del livello Contuso.

●● FORZA D'ANIMO



Le ferite che rallenterebbero gli altri Vampiri non significano nulla per te. Puoi ignorare i danni della maggior parte delle fonti, ignorando anche il dolore. Il tuo corpo resiste in maniera incredibile. Acquisendo questo livello si ottiene un altro livello di salute "Sano" che si aggiunge ai precedenti. Questo livello può essere perso e curato come gli altri.

●●● RISALIENZA

Anche i grandi spauracchi dei Vampiri come il fuoco e luce solare, difficilmente ti danneggiano. Puoi sostenere danni che ridurrebbero altri Vampiri in cenere, anche se solo per un breve periodo di tempo.

Ogni volta subisci Danno Aggravato puoi fare un Test Statico per ridurre la gravità del danno. Se vinci il Test un livello di Danno viene ridotto a Letale. Se vuoi puoi spendere un Tratto Fisico di Costituzione. Se lo fai puoi anche pareggiare il Test (altrimenti devi vincere per avere il beneficio della Disciplina). Puoi usare Risalienza solo una volta per ogni attacco, riducendo un solo Danno da Aggravato a Letale per ogni attacco. L'uso di Risalienza è riflessivo e non conta come azione.

●●●● RESISTENZA

La tua resistenza surclassa quelli degli umani e quella di molti altri Vampiri. Puoi ignorare completamente colpi micidiali senza effetti apprezzabili. Ferite che si rivelerebbero fatali per un mortale nemmeno ti scalfiscono. Ogni volta che subisci Danno Letale o Contundente puoi fare un Test Statico. Se vinci ignori un livello di danno. Se vuoi puoi spendere un Tratto Fisico di Costituzione. Se lo fai puoi anche pareggiare il Test (altrimenti devi vincere per avere il beneficio della Disciplina). Puoi usare questo potere in congiunzione con Risalienza, riducendo prima il danno da Aggravato a Letale e poi ignorandolo (riuscendo nei relativi Test). Puoi usare Resistenza solo una volta per attacco, ignorando un solo Danno Letale o Contundente per attacco. L'uso di Resistenza è riflessivo e non conta come azione.

●●●●● EGIDA

Come una barra d'acciaio, una montagna o una costante immutabile resisti ogni attacco e sopporti ogni danno. Solo forze monumentali o persistenti possono distruggerti. Invero, una volta che la tempesta di fuoco è passata, ti rialzi dal caos illeso. In un qualunque momento del turno puoi dichiarare l'uso di Egida. Devi spendere o un Tratto Forza di Volontà permanentemente o 3 Trattati Fisici permanentemente per attivare questo potere. Quando dichiari Egida annulli immediatamente tutti i danni che hai subito fino a quel momento nel turno ed ignori tutti i danni successivi nello stesso turno. Puoi persino dichiarare Egida se vieni "ucciso", ignorando tutti i danni che ti hanno condotto alla morte e tutti i danni successivi nello stesso turno. Se vieni "ucciso" devi dichiarare Egida nello stesso turno. Se un nuovo turno inizia non puoi più annullare i danni. L'uso di Egida è riflessivo e non conta come azione.



TAUMATURGIA **REGO SANGUINIS (VIA DEL SANGUE)**

RETEST: Occulto

La Taumaturgia è la magica Disciplina dei Tremere ed il loro segreto meglio custodito. Quasi tutti i Tremere studiano la Via del Sangue come la loro Via base della Taumaturgia, una disciplina che permette di manipolare il Sangue per raccogliere informazioni, controllare in qualche modo la propria vittima o potenziarsi.

(NB CRONACA DI ANCONA: esistono numerose Vie Taumaturgiche, ma normalmente un Tremere inizia la sua lunga strada apprendendo la via fondamentale dalla quale vennero poi sviluppate tutte le altre. Solo con il consenso del Master è possibile utilizzare altre vie o apprenderne una seconda e/o una terza)

● ASSAGGIO DEL SANGUE

Con un Punto Sangue sei in grado di determinare alcune informazioni del soggetto a cui apparteneva. In particolare puoi sapere:

- quanti punti sangue ha il soggetto (mortale o Vampiro che sia)
- qual è stata l'ultima vittima di cui si è cibato
- qual è la generazione del Vampiro
- se ha commesso diablerie

Il sangue ingerito a questo scopo non provoca legami di sangue dato che viene bruciato quasi subito, ma se è malato provoca dei danni (a discrezione del Master).

●● FURIA DEL SANGUE

Con questo potere puoi forzare un Vampiro a spendere un Punto Sangue nella maniera da te scelta. Puoi imporre ad un Vampiro di aumentarsi i Trattati Fisici, di curarsi un livello di salute (e lo puoi fare anche se il Vampiro in questione è in

Torpore), o persino di “sudarlo via” (facendoglielo effettivamente sprecare). Se la tua vittima non è indifesa devi vincere un Test Fisico per toccarlo.

●●● POTENZA DEL SANGUE

Puoi concentrare misticamente il tuo sangue per aumentarne la potenza effettiva per un breve periodo. Spendi 2 Trattamenti Mentali per abbassare la tua Generazione di uno, fino al massimo di 6 Trattamenti Mentali per 3 Generazioni. La tua Generazione effettiva rimane al livello così abbassato per una scena.

●●●● FURTO DELLA VITAE

Concentrandosi per 3 secondi su un soggetto situato entro 15 metri puoi rubare il sangue ad un bersaglio. Utilizzare questo potere costa un tratto mentale per ogni punto sangue che vuoi prelevare in tal modo, fino ad un massimo di 3. Dopo aver speso i tratti bisogna vincere un Test Mentale contro i tratti fisici della vittima. Prendendo il sangue in questo modo si subiscono tutti gli effetti dell'averlo bevuto (legami di sangue, avvelenamento, sapore, etc...). L'utilizzo di questo potere davanti ai mortali costituisce una violazione della Masquerade.

●●●●● CALDERONE DI SANGUE

Toccando la vittima (se si oppone richiede scontro fisico) puoi farla ribollire il suo sangue bruciandolo. Per ogni tratto mentale speso è possibile incendiare un punto sangue fino a un massimo di 3. Per ogni punto sangue bruciato la vittima riceve un danno aggravato.



VELOCITÀ

RETEST: NN

Dato che Velocità fornisce azioni supplementari non concede né richiede retest. Le azioni supplementari guadagnate con Velocità possono essere ritestate normalmente. Come disciplina di aumento fisico Velocità rappresenta una rapidità nei movimenti e nei riflessi soprannaturale. Se attaccata di sorpresa la vittima non può utilizzare Velocità nella sfida iniziale. Deve rispondere con i suoi normali riflessi fintantoché non si è ripresa dalla sorpresa. Le azioni supplementari possono essere utilizzate solo per compiti fisici; ad es. non è possibile utilizzare Dominazione o Taumaturgia con Velocità. Come regola generale discipline Mentali o Sociali non possono essere utilizzate durante l'uso di Velocità, eccezione fatta per Alacrità. L'uso di Velocità dal 2° livello in su è normalmente considerato una violazione della Masquerade, ma è da notare come non sia obbligatorio utilizzare appieno ogni volta tutti i poteri di Velocità.

● ALACRITÀ

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

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

Se cerchi di anticipare chiunque abbia Velocità o un altro potere simile chi ha il livello più alto agisce per primo.

●● VELOCITÀ

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

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

●●● RAPIDITÀ

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

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



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

●●●● LEGGIADRIA

Muovendoti più veloce di quanto l'occhio umano possa seguire sembri sfuocato. Comparati a te gli spettatori sembrano statue. Puoi attivare Leggiadria e tutti gli altri poteri di Velocità per un turno al costo di un Punto Sangue. Leggiadria ti garantisce un'altra azione alla fine del turno, dopo le azioni normali e le azioni addizionali del potere Velocità.

●●●●● SUPERVELOCITÀ

Quando invochi il tuo potere entri in un turbinio di movimenti. Il tuo passaggio solleva la polvere, i detriti leggeri, spegne le piccole fiamme e getta nella confusione le entità più lente. Spendendo un Punto Sangue puoi attivare tutti i tuoi poteri di Velocità. Con supervelocità vinci tutti i pareggi indipendentemente dai tratti. Se il tuo avversario ha un potere che fa vincere anche a lui tutti i pareggi oppure se sei gravemente ferito allora i pareggi vengono risolti normalmente. Puoi usare Super velocità in tutte le prove in cui la velocità è l'elemento chiave, anche se il tuo avversario utilizza la forza o la costituzione. Anche con Super velocità sei soggetto ai retest di Forza.

(12) – Forza di Volontà

La Forza di Volontà misura la determinazione e la risolutezza di un personaggio, ed il suo ammontare iniziale varia in relazione alla Generazione del Vampiro.

Spendendo 1 punto Forza di Volontà un Fratello può:

- 1) riportare una categoria di Tratti (Fisici, Sociali o Mentali) al suo massimo iniziale. Questo può essere fatto solo 1 volta per categoria.
- 2) avere 1 retest aggiuntivo in uno scontro Mentale o Sociale. Alcune Discipline negano questo uso (es: non è possibile avere questo retest contro Oscurazione).
- 3) effettuare un test anche se manca di un Tratto Abilità giudicato necessario da un Master per lo scontro (es: retest contro Dominazione)
- 4) riguadagnare temporaneamente il controllo durante la Frenesia, permettendogli di agire liberamente per 1 singolo turno.
- 5) ignorare tutti gli effetti del suo livello di salute (persino del livello Incapacitato) per 1 singolo turno
- 6) sopprimere temporaneamente (ignorandola) una Deviazione Mentale (nonostante ciò è impossibile per un Malkavo sopprimere la propria Deviazione Mentale primaria).

Utilizzare in questi modi la Forza di Volontà è riflessivo e non conta come azione.

I punti Forza di Volontà si dividono in:

- “TEMPORANEI” quelli utilizzati per attivare alcune specifiche Discipline (es: Taumaturgia), recuperare Tratti). Questi si recuperano al termine della sessione);ù
- “PERMANENTI” quelli utilizzato per resistere alla Frenesia, ad un'Alienazione Mentale, ottenere un retest bonus. Questi si recuperano dopo un mese dall'utilizzo nella misura di uno per mese).

(13) – Via Humanitas

I Vampiri della Camarilla seguono una filosofia di vita basata essenzialmente su due cardini fondamentali:

A) Gli esseri umani non sono semplice cibo, ma esseri senzienti che vanno rispettati per quanto ciò sia compatibile con gli ideali di autoconservazione e sopravvivenza della specie vampirica (quanto poi questo discenda da un pio ideale di integrazione, quanto da un passato ricordo della mortalità cui il vampiro -soprattutto se giovane- risulta ancora essere attaccato e quanto invece da una semplice necessità di evitare una notorietà eccessiva per non ripetere le vicende inquisitorie che portarono al massacro della specie, a ciascuno le sue elucubrazioni);

B) Il Vampiro è essere razionale, capace di mantenere il controllo su se stesso e sulla propria parte bestiale.

Solo questo differenzia un animale da un essere superiore quale si ritiene il Vampiro: la Bestia va combattuta su un piano diverso dalla fisicità e va repressa. La Via Humanitas, anticamente introdotta dai Brujah (primi promotori della pacifica convivenza fra le razze), non è altro che un imperativo morale, una principio etico che scandisce la non-vita del Vampiro. Il livello di convinzione circa la bontà di tale via, unitamente alla dose di “self control” posseduta, determinano nel Vampiro il proprio grado di convinzione ed attaccamento ai principi che la via Humanitas insegna e che dovrà ovviamente essere recitato, comportando limitazioni di varia natura nello svolgimento del gioco (ad es. puoi sfruttare, uccidere o servirti dell'amicizia dei mortali proporzionalmente al suo livello di umanità). Violando i precetti corrispondenti al proprio grado di convinzione (vedi tabella) il Vampiro entrerà in crisi ed il suo senso di colpa tenderà a liberare la Bestia, determinando un abbassamento del livello della Via Humanitas ed un analogo abbruttimento nel carattere e nella psiche del Vampiro.

GERARCHIA “PECCATI” DELLA VIA HUMANITAS



Tratti	Violazioni
Cinque	Mentire per portare danni agli umani
Quattro	Furti, causare danni agli umani
Tre	Uccidere senza volere
Due	Uccidere intenzionalmente
Uno	Causare atti di atroce malvagità

NB: Ogni volta che si viola questo sistema di valori, allor quando la violazione è uguale o minore al punteggio di Via Humanitas che si ha in quel momento, la Bestia andrà in frenesia.

(14) – Frenesia

Esiste una verità nascosta, intrappolata tra la parvenza di civiltà della Camarilla e il supposto cameratismo del Sabbat. I Vampiri sono mostri posseduti da un Bestia Interiore. Come gli umani, anche i Fratelli hanno la capacità di domare i loro istinti più bassi, ma alcune volte non riescono a farlo. Quando questo avviene, la Sete e la Bestia divengono incontrollabili e nessuno è al sicuro. I Vampiri più anziani si riferiscono a tale istinto selvaggio chiamandolo “Soccombere alla Bestia Interiore”. I Fratelli più giovani la chiamano semplicemente “Frenesia”. Un personaggio cade in frenesia tutte le volte che fallisce un Test di Self-Control. Mentre è in frenesia egli è consumato dalla rabbia o dalla fame, incapace di considerare le conseguenze di qualunque azione. Amici, nemici, amanti, etica: nulla di tutto ciò conta più. Se un Fratello ha fame quando è in frenesia, si nutre di chiunque sia nelle vicinanze, senza preoccuparsi del benessere della sua Vena. Se un Fratello è arrabbiato farà tutto ciò che è in suo potere per distruggere la causa della sua rabbia. Il personaggio si arrende completamente agli aspetti più infimi della sua Natura, mettendo da parte il proprio Carattere. Diviene, in pratica, la Bestia. Un Fratello che cada spesso in Frenesia mette seriamente a rischio la propria Umanità a causa degli atti mostruosi che potrebbe compiere.

All'interno della Camarilla, soccombere alla frenesia è considerata una debolezza, un'umiliante perdita del controllo. Sebbene molti membri della Camarilla siano mostri fino al midollo, le regole della Masquerade (e la semplice civiltà) richiedono che la Bestia sia tenuta sotto controllo: coloro che non ne sono in grado non sono Fratelli, ma animali che devono essere abbattuti per il bene di tutti. Dato che è comunque molto pericoloso umiliare un non-morto, i membri della Camarilla celano le proprie minacce in una rete di melliflue chiacchiere e sotterfugi per evitare di far scoppiare risse nell'Elysium.

COME SI ACQUISISCONO I TRATTI BESTIA

Più un Vampiro va avanti nella sua esistenza, più gli episodi di frenesia aumenteranno; questo fa sì che esso commetta sempre più atti atroci ed animali, perdendo umanità a vantaggio dei tratti bestia. In genere si prendono nuovi tratti quando si commette qualcosa di parecchio truce, soprattutto se volontariamente. Con il tempo i tratti bestia andranno sempre più aumentando, fino al giorno in cui la bestia avrà preso il totale controllo del Vampiro, cosa che avviene acquisendo il sesto tratto bestia. A questo punto si è quasi perennemente in frenesia ed il personaggio diventa ingiocabile e passa in mano al master.

PERDERE TRATTI BESTIA

Il personaggio potrebbe però evolvere anche in maniera opposta e passare la sua esistenza combattendo la bestia; questo potrebbe far sì che esso guadagni umanità a discapito della bestia, riavvicinandosi sempre più a quell'ideale ormai perduto. Far sì che si verifichi questa possibilità è tutta data all'interpretazione e all'evoluzione psicologica del personaggio. Alcune leggende narrano della possibilità di raggiungere Golconda; c'è chi ritiene sia un luogo, chi il Paradiso dei Vampiri, chi uno stato mentale in cui la bestia è totalmente soggiogata, chi addirittura sostiene che trovare Golconda significhi tornare umani o trovare l'equilibrio perfetto. Le voci sono tante e nessuno sa cosa sia in realtà Golconda, di fatto molti fratelli che si mettono su questo sentiero riescono a controllare sempre di più la bestia ed a soccombere sempre di meno alle sue ira, recuperando progressivamente una dimensione spirituale ed una più intensa sensibilità interiore. Forse, concludono in molti, è proprio la ricerca a costituire la risposta, è questo che la Via Humanitas e concetti simbolici come il Golconda stanno a significare, un percorso interiore di ricerca verso la redenzione...

COME SI CADE IN FRENESIA

I tipi di reazioni possibili della bestia, quando si verifica la situazione descritta dai tratti, sono tre:

- **Rabbia;** il Vampiro tende a distruggere l'oggetto della sua frenesia o tutto quello che trova sulla sua strada.
- **Controllo;** il Vampiro tende a sfamarsi, possibilmente con l'oggetto della frenesia.
- **Paura;** il Vampiro tende a fuggire da ciò che ha risvegliato in lui il panico.

QUALI SONO I TIPI DI FRENESIA

Un tratto bestia va preso all'inizio e deve essere giustificato al Master seguendo storia e logica del personaggio.

Volendolo, può anche essere inventato con l'autorizzazione del master, posto che la Bestia è soventemente legata ad episodi subiti nella vita dell'essere umano e che, con la trasformazione, viene somatizzato e diviene il focus scatenante della Bestia (es: il Vampiro ha subito violenza sessuale nella sua precedente vita ed ora la Bestia esplose quando vede commettere violenza o prevaricazione sui più deboli a scopo sessuale).

RABBIA

- **VIGILANTE:** si è tormentati dalla morte che arrecano i Vampiri. Ogni qual volta si incontrano vittime provocate dai Vampiri, la Bestia tenderà ad assumersene la responsabilità, risvegliandosi e prendendo il sopravvento.
- **FRUSTRATO:** quando si perde un confronto mentale, la Bestia si sentirà sopraffatta dal desiderio di distruggere l'essere che l'ha umiliata o comunque di aggredirlo.
- **OGGETTO:** quando si vede un oggetto in qualsiasi modo legato al background e/o alla sensibilità del Vampiro, la Bestia rievocerà (amplificandolo) un particolare trauma del passato e prenderà il sopravvento (deve trattarsi di qualcosa di comune o che comunque è possibile incontrare).
- **FURIOSO:** quando ci si sente traditi la parte più mostruosa di se prende il sopravvento. E' possibile specificare assieme al Master che "tipologia" di tradimento si vuole intendere.
- **VIOLENTO:** quando si vedono soprusi la Bestia tenderà ad immischiarsi per metterli a tacere.
- **PREPOTENTE:** quando si perde uno scontro sociale la bestia si sentirà sopraffatta e tenderà a cibarsi dell'avversario o a neutralizzarlo.

CONTROLLO

- **SANGUE:** quando si vede una quantità di sangue spillante la bestia sarà attirata dalla visione (ad es. trovandosi coinvolti in un combattimento con feriti o vedendo torture sanguinarie o scenari cruenti).
- **FAME:** quando si rimane ad un punto sangue la bestia sente la necessità di nutrirsi con la prima fonte di vitae portata di mano, senza curarsi di chi esso sia. Deve raggiungere almeno la metà del valore dei propri punti sangue per placarsi.
- **LUSSURIA:** quando si vede una potenziale vittima inerte la bestia si rende conto della facilità di nutrirsi e vorrà farlo. Deve raggiungere almeno la metà del valore dei propri punti sangue per placarsi.
- **ODORE DEL SANGUE:** quando ci si trova in un luogo molto affollato l'odore del sangue arriva da tutte le parti e la bestia sentirà l'impulso di doversene nutrire, cedendo all'eccitazione che tale richiamo esercita su di essa. Deve succhiare almeno la metà dei propri punti sangue per placarsi.
- **DESIDERIO:** il Vampiro è un essere competitivo, ma quando si trova ad un passo dal proprio obiettivo la Bestia prenderà il sopravvento e dirigerà le sue azioni, cedendo all'estasi eccitante della vittoria a portata di mano e prendendo il sopravvento, spesso finendo paradossalmente per mandare a monte il piano orchestrato (ad es. se volevi diventare principe e davanti a te c'è il principe solo, inerte, indifeso...dopo servirà un sostituto!).
- **DIABLERIE:** quando si incontra un Vampiro che non può muoversi o è in torpore la bestia non sa resistere alla tentazione di impadronirsi del suo potere e della sua anima.

PAURA

- **FOBIA:** si soffre di una particolare fobia e la Bestia prenderà il sopravvento portando il Vampiro a fuggire lontano in maniera irrazionale.
- **LUCE:** la bestia è terrorizzata dalla distruzione che potrebbe soffrire se esposta alla luce solare e sarà portata a reagire eccessivamente ogni qual volta vedrà qualcosa capace di ricordargliela (ad es. una luce molto forte, o improvvisa, un neon, una fiamma molto forte e vivida, etc...).
- **FUOCO:** la bestia è terrorizzata dalla distruzione che potrebbe soffrire se esposta al fuoco e reagisce fuggendo ogni qual volta vedrà delle fiamme vive troppo vicine a sé (le candele o gli accendini danno molto fastidio e si tenderà a starne lontani senza andare in frenesia, a meno che non siano un certo numero o accese improvvisamente).
- **DOLORE:** ogni volta che si subisce un danno, la Bestia avrà paura di essere distrutta e cercherà di allontanarsi irrazionalmente in tutti i modi.
- **VERGOGNA:** quando si perde uno scontro fisico la Bestia proverà vergogna per l'accaduto e tenderà a scappar via umiliata ed irosa.
- **RELIGIONE:** la Bestia ha il terrore del potere della fede e crede che tutto ciò che sia assimilabile ad un simbolo religioso abbia il potere di ferirla: le piccole croci o i piccoli simboli le provocheranno fastidio ed essa tenderà a non trovarsi in luoghi con crocifissi o che possono rimandare alla religione, rifuggendo tali simboli e detti luoghi. Eppure, se tutto questo viene sbattuto sotto l'occhio del Vampiro, in modo inaspettato o senza che egli abbia la possibilità di vedere una via di fuga, la Bestia prenderà il sopravvento.

MENTRE È IN FRENESIA UN VAMPIRO:

- non può usare nessuna Abilità o Disciplina Mentale o Sociale;
- non risente degli effetti delle ferite;
- è completamente fuori controllo e violento;
- i tratti fisici vengono aumentati di 4;
- può spendere 1 punto Forza di Volontà per agire coscientemente per 1 turno;
- lo stato di frenesia dura fino a quando non cessa la presenza di ciò che lo ha causato.

PER EVITARE LA FRENESIA UN VAMPIRO:

- deve fare attenzione a non trovarsi nelle condizioni in cui sa che la sua Bestia si scatena;
- può tentare di vincere un Test Statico effettuato sul suo “self control” (se ha un valore di 1 o 2), o pareggiare il Test statico (se ha un valore di 4 o 5);
- può utilizzare un Will Power (successo automatico).

In tutti i casi, il Vampiro dovrà comunque allontanarsi dalla fonte che scatena la sua Bestia, oppure dovrà effettuare nuovamente una delle suddette azioni entro un tempo massimo di 5 minuti.

(15) - Alienazioni mentali

Gli esseri viventi possiedono un lato irrazionale che attiene alla propria sfera emotiva, una qualche mania o psicosi che spesso può caratterizzare il loro animo: quando si è sotto stress o ci si trova ad affrontare una situazione potenzialmente critica, l'irrazionalità e l'istinto tendono a prendere il sopravvento e a controllare e/o influenzare pesantemente il proprio comportamento. Il Vampiro non è immune a questa legge naturale. Scegliendo (ed interpretando costantemente, ma elasticamente, come parte integrante del Vampiro!) una o più alienazioni mentali con l'autorizzazione del Master, puoi beneficiare di 2 punti esperienza all'atto di creazione del Personaggio. Tali alienazioni possono anche derivare in game da particolari azioni o dinamiche di gioco, ma in questo caso non conferiscono alcun punto esperienza e sono il frutto dell'evoluzione psicologica del personaggio.

AMNESIA

In situazioni stressanti o traumatiche tendi a volte a dimenticarti chi e cosa sei; solitamente avviene quando si è faccia a faccia con un particolare elemento scatenante (da determinare caso per caso). Si può semplicemente dimenticare una situazione o cose riguardanti la propria identità e/o natura. Quando gli eventi vi pongono davanti a cose dimenticate o all'evidenza, la memoria torna, a volte così violentemente da rischiare la frenesia di tipo “paura”.

FAME

Hai costantemente fame, o meglio, hai paura di cadere in Torpore per mancanza di Sangue. Per questo se i tuoi punti sangue non sono al massimo entri in uno stato di ansia e nervosismo. Esposto al sangue desideri impossessartene immediatamente e comunque tenterai di impossessartene in ogni modo per placare l'irrazionale istinto di sopravvivenza. A differenza della norma, rischi di cadere in frenesia di tipo “controllo” se rimani con un solo punto Sangue invece che con zero.

INTELLETTUALISMO

Sei profondamente turbato dalla tua situazione e tenti di nascondere questa folle paura dietro un apparente muro di cinismo e impassibilità, aggrappandoti disperatamente alla logica e alla falsa sensazione di sicurezza che essa ti comunica: in tal modo lo stress si accumula, in attesa di esplodere. Se emozioni e sentimenti dovessero diventare insopportabili e mostrarsi in tutta la loro irruenza a seguito di una determinata situazione, cadi in frenesia.

MANIACO DEPRESSIVO

Alterni stati di eccitazione nevrotica a stati di atarassia e depressione. Puoi scegliere le cause e la tipologia di depressione o una determinata mania, nonché l'evento scatenante il cambiamento. Se tale alternanza dovesse per qualsiasi ragione verificarsi più volte consecutive in un breve arco di tempo, cedi alla frenesia di tipo “rabbia”.

OSSESSIONE

Quando una evento particolare segna la tua psiche, diventi ossessionato dalla causa scatenante. Ogni qual volta riterrai di essere in sua presenza, i tuoi sforzi saranno interamente e maniacalmente diretti a perseguire e/o ricreare e/o neutralizzare quell'evento. Se i tuoi sforzi vengono inaspettatamente frustrati cedi alla frenesia di tipo “controllo”.

PARANOIA

Quando qualcuno ti contrasta ti convinchi che lui è contro di te. Tenterai ogni stratagemma per difenderti da lui e sospetterai di tutto e tutti. Se la paranoia diviene opprimente e non intervengono fattori tali da placare la tua ansia, cadi in frenesia. Di tipo “paura”.

PERFEZIONE



Nulla sembra andare per il verso giusto, nulla potrà mai essere perfetta, anche se dovrebbe; userai quindi tutte le tue energie per renderle tali: solo tu puoi, ne hai bisogno. Tutto deve essere sotto controllo, esatto, come piace a te. Se è tutto sbagliato, se il risultato non è quel che volevi o ti aspettavi, l'ansia si impadronisce di te e cadi in frenesia di tipo "rabbia".

PERSONALITÀ MULTIPLA

Possiedi più di una natura e carattere (da determinare), in genere contrastanti tra loro. Passi dall'una all'altra se sottoposto a particolari situazioni di stress o fattori scatenanti (da determinare). Puoi spendere un punto forza di volontà per ritornare alla personalità base, ma saltare da un comportamento all'altro spiazza inevitabilmente il prossimo, minando la tua affidabilità e sanità mentale. Una personalità in genere persisterà in posizione dominante finché la situazione non si modificherà in modo tale da far sì che un'altra prenda il suo posto. Ovviamente non si può scegliere di agire con una o con un'altra a seconda della convenienza e della situazione: non sei tu che hai il controllo delle personalità, ma viceversa.

RABBIA CRIMINALE

Hai una tendenza alla rabbia e a scoppi improvvisi di violenza. Quando sei provocato, cadi in uno stato di furia (il cosiddetto "sangue al cervello") assimilabile quanto agli effetti di gioco alla frenesia di tipo "rabbia" (pur senza essere una frenesia con le conseguenze tipiche), durante la quale attaccherai furiosamente colui che ti ha offeso per vendicare il torto a tuo parere subito. La rabbia si esaurisce tanto rapidamente quanto velocemente esplose, ma solo dopo aver vanificato le offese.

REGRESSIONE

In situazioni di stress o in presenza di un fattore scatenante, ambientale o no (da determinare), diventi come un bambino piccolo. Attanagliato dal terrore, in questo stato è difficile fare qualsiasi cosa senza l'aiuto degli altri. Se durante questa fase sei coinvolto in scontri fisici, vai in frenesia di tipo "paura".

RIMORSO INCANCELLABILE

Il tuo passato contiene la cicatrice di un errore commesso e sei ossessionato dal ricordo dell'evento. Entri a volte in uno stato di auto pentimento e di rimorso assoluto, rimuginando sul tuo errore e chiedendo perdono, parlando quasi a te stesso, in trance, senza curarti di chi hai attorno. Puoi giungere ad un panico tale da cadere in frenesia di tipo "paura".

SCHIZOFRENIA

Gli individui con questa alienazione hanno la psiche fratturata in conflitti interni. Questo disordine consiste nell'immaginare un terrore del passato o del presente (ad es. che il padre del soggetto dica di uccidere la propria sorellina o che il proprio Principe ordini ai tuoi membri di Clan di distruggerti) che per te diventa reale. Durante la schizofrenia i Vampiri che hanno questa alienazione possono tentare di ritestare ogni possibilità di andare in frenesia esclusivamente con una vittoria in *self-control*, a prescindere dal numero di tratti posseduto.

TERRORE DELL'IMMORTALITÀ

In presenza del fuoco o della luce (ma anche di simboli sacri volendo) in quantità intense o anche solo improvvise, puoi rischiare di cadere nel terrore estremo e sei incapace di fare qualsiasi azione (paralisi da fobia). Se la fonte del terrore cresce o si avvicina cadi in frenesia di tipo "paura".

VENDETTA

Dirigi tutte le tue energie nei confronti di una vendetta che ti vuoi prendere su qualcuno che ti ha fatto qualcosa di grave (altrimenti è rabbia criminale) che non ti è piaciuto. Non sarai soddisfatto finché il colpevole non sarà punito. Se tentano di allontanarti dal tuo scopo, cadi in frenesia. Dura fino compimento dello scopo o spendendo un punto forza di volontà. Quando si riesce nella vendetta, ovviamente ce ne sarà presto una nuova che ne prenderà il posto.

(16) – Sistema di Combattimento & di Risoluzione delle Azioni

Durante il corso della narrazione potranno verificarsi situazioni dinamiche di gioco che non sarà possibile risolvere attraverso la sola interpretazione (ad es. uno scontro a fuoco o l'uso di una disciplina o una colluttazione). Il sistema per risolvere simili casi è semplice e veloce, basandosi sull'uso dei Trattati delle tre categorie (fisici, sociali e mentali) e della morra cinese.

NOTA IMPORTANTE: a differenza di altri giochi dal vivo in un qualunque live di Vampiri E' ASSOLUTAMENTE VIETATO IL CONTATTO FISICO.

Anche interpretando uno scontro non si deve MAI COLPIRE REALMENTE un altro giocatore per nessun motivo (tanto per ribadire l'ovvio, ci auguriamo ;)

MODALITÀ DI UNO SCONTRO TIPO

- 1- Uno dei personaggi inizia lo scontro dichiarando la sua azione all'avversario.
- 2- Il secondo personaggio deve decidere se accettare o no la sfida. Nel caso accetti si effettuerà un Test. Se rifiuta la sfida l'attaccante riesce automaticamente nella sua azione.
- 3- A questo punto vi è un Test tra i due che viene semplicemente risolto tramite una morra (carta-forbice-sasso).
VITTORIA della morra implica conseguentemente la vittoria dello scontro. Ciò significa che è quindi riuscito nell'azione che sta compiendo. Chi perde, di conseguenza, ha fallito e perde un Tratto nella categoria interessata (salvo punto 4);
PAREGGIO della morra: in caso di pareggio nella morra si deve confrontare il numero di tratti che si possiedono nella categoria chiamata in gioco, e chi ne ha di più vince. E' possibile mentire solo in negativo per evitare di far sapere agli altri il proprio reale potenziale. Non è mai possibile dichiarare più dei tratti posseduti al momento dello scontro;
UGUALE NUMERO DI TRATTI: se si verifica un nuovo pareggio nel confronto dei tratti, si passa al confronto della Generazione e vince il Fratello più anziano. In tutti i casi, quando si perde lo scontro, si deve sempre cancellare il tratto giocato.
- 4- il Fratello che ha perso il Test può ricorrere ad un RETEST "spendendo" l'Abilità adeguata (ad. es. Rissa per dare un pugno) oppure 1 punto Forza di Volontà (solo per gli scontri Mentali o Sociali). In questo caso si rifà la morra.

UTILIZZO DI ABILITÀ (MODALITÀ TIPO)

- 1- Uno dei personaggi inizia lo scontro dichiarando l'abilità che desidera utilizzare (ad es. scassinare una serratura)
- 2- Avviene un Test Statico con il master risolto ancora una volta tramite una morra (carta-forbice-sasso).
VITTORIA della morra implica che si è riusciti nell'azione che si sta compiendo.
SCONFITTA della morra implica, di conseguenza, che si è fallito e l'azione non può essere effettuata (es: la serratura non viene aperta o, in caso, scatta l'allarme)
PAREGGIO della morra: in caso di pareggio nella morra si deve confrontare il numero di tratti che si possiedono nella categoria chiamata in gioco con il grado di complessità della sfida. Naturalmente, un esperto scassinatore (x3) che si cimenta con un lucchetto modesto di un garage (x1), vincerà automaticamente anche in caso di pareggio.
- 3- il Fratello che ha perso il Test può ricorrere ad un RETEST "spendendo" l'Abilità adeguata (ad. es. Scassinare) oppure 1 punto Forza di Volontà (ma solo per gli scontri Mentali o Sociali). In questo caso si rifà la morra e si brucia per la sessione il relativo tratto.

Come detto, talune performance possono essere tentate anche senza la relativa abilità (es: scassinare). Va da sé che oltre a non beneficiare di alcun Retest, il personaggio potrà tentare solo azioni facilmente eseguibili da un profano. In caso contrario (e sempre che non si usino altre soluzioni (Ad es. apro con la chiave rubata precedentemente, sfondo, scavalco) la porta rimarrà bella chiusa.

TEST STATICO

Non sempre gli scontri sono fra i personaggi, ma può capitare di dover agire contro oggetti, entità o situazioni non realmente esistenti. Questi vengono risolti tramite gli scontri statici che non sono altro che sfide in cui ci si mette in gioco, dirette non ad altri personaggi. Questi si comportano come normali scontri solo che devono essere fatti contro il Master. La difficoltà e le modalità di questi scontri sono chiaramente dipendenti dall'azione che si vuole compiere, dalle possibilità che si hanno, ma soprattutto dal Master! In questi scontri, spesso non è necessario dichiarare il tratto specifico, ma basta identificare la categoria.

TEST SEMPLICE

Sono degli scontri che possono essere richiesti dal Master in situazioni particolari. In essi non si rischiano tratti e non ci si riferisce a categorie, semplicemente si vince o si perde! Servono per lo più per capire, ricordare, osservare, intuire un dettaglio o per consentire al Master di effettuare talune verifiche durante la narrazione degli eventi (il classico "fammi un tiro" che mi sentirete pronunciare spesso e che molti temono come segno di sciagura). Lo scontro è secco, senza complicazioni ed i risultati possibili sono ad assoluta discrezione del Master, in quanto strumentali alla narrazione (c.d. tiri tecnici o di servizio)

(17) – Sistema Overbid (in beta testing)

E' un sistema di risoluzione "istantaneo ed automatico" di rapporti ed azioni tra Vampiri di anzianità diversa tra loro che consente di farli interagire evitando l'utilizzo della morra cinese, velocizzando e quindi rendendo più realistica l'esperienza di gioco: attualmente in testing all'interno di "VALM NEIRA", LA CRONACA VAMPIRI LIVE DI ANCONA da circa un anno con eccellenti risultati (maggiori dettagli nelle prossime edizioni).

(18) – Un Mondo di Tenebra

Il mondo in cui sono ambientate le storie di Vampiri è conosciuto come “Mondo di Tenebra”. A prima vista esso appare del tutto identico al mondo “reale” nel quale viviamo, solo più “oscuro”. Per essere più chiari possiamo dire che l’universo dei non-morti è come il nostro ma visto attraverso un paio di occhiali scuri: il male è tangibile ed onnipresente, le notti del giudizio pendono come una spada di Damocle sulle nostre teste e l’umanità è sull’orlo del baratro. E’ un mondo immerso nelle tenebre.

Il Mondo di Tenebra ha una sua Statua della Libertà, una sua Tour Eiffel, un suo Duomo di Milano. Ma in questo oscuro universo i mali sono più evidenti, le nostre paure sono più concrete, i nostri governi sono più corrotti, il nostro ecosistema muore un po’ di più con il passare delle notti; ma, soprattutto, i Vampiri esistono e sono loro a fare la differenza. Antichi ed imperscrutabili, i Fratelli giocherellano con l’umanità come un gatto quando accalappa un topolino. Manipolano la società per allontanare la noia e il malessere che li attanaglia durante la notte e per difendersi dalle macchinazioni di rivali centenari. Sono creature rinchiusi in corpi morti ed esistenze stagnanti, condannati all’immortalità. Il Mondo di Tenebra riflette le passioni e gli orrori dei suoi oscuri padroni.

In risposta a ciò che l’ambiente offre loro, ed al proprio incontenibile istinto predatorio (la Bestia Interiore o semplicemente la Bestia) i Fratelli hanno reagito sviluppando un società complessa. Secoli, clan, sette, siri, potere, influenza e molti altri aspetti della non-vita fanno dei Vampiri ciò che sono. Creando e rinforzando le divisioni ed i ruoli, non importa come, essi cercano di sfuggire alla Bestia che contamina il loro essere.

(19) – Le Società dei Fratelli

I Vampiri sono innanzitutto predatori solitari, Un Fratello può trascorrere anni o persino secoli senza vedere un altro non-morto, preferendo cacciare da solo o “vivere” in un gruppo selezionato di mortali. Tuttavia, ad un certo punto della non-vita, la maggior parte dei fratelli si ritrova a dover interagire con i propri simili; in fondo i movimenti della Jyhad non lasciano indenne nemmeno il Fratello più isolato.

Le società dei Vampiri vengono definite *sette* e sono gruppi di Vampiri e clan che si suppone condividano una ideologia comune. Apparvero per la prima volta dopo la Grande Rivolta degli Anarchici, che ebbe luogo in Europa durante il 15° secolo. Molti Anziani accettano a malincuore gli appartenenti ad una setta, deridendoli come fossero “sciocchezze! il Sangue è l’unica cosa che conta”. Durante le notti che precedettero la Grande Rivolta degli Anarchici e l’Inquisizione, gli Anziani negavano l’esistenza stessa delle sette, ed alcuni Vampiri affermano che questo sia ancora vero. Ciononostante la maggior parte dei Fratelli appartiene a una setta di qualche tipo, mentre altri sostengono di essere indipendenti, di non avere preferenze o di essere affiliati al loro clan e basta.

Quella conosciuta con il nome di Camarilla è indubbiamente la setta più grande e più diffusa, sebbene i suoi rivali, i violenti membri del Sabbat, abbiano fatto notevoli incursioni contro di essa e le si oppongano. I riservati Inconnu, che sono difficilmente avvicinabili, sostengono di non essere una setta, sebbene sembra che siano organizzati e riescano a tenersi alla larga dalle altre. Il rovescio della medaglia sono invece gli Anarchici, che fanno di tutto per esser una setta, sebbene siano alquanto disorganizzati e molte volte siano i primi a chiedere aiuto alla Camarilla quando il mostruoso Sabbat compare ai confini della città (ed anche per questo capita alle volte che la Camarilla consideri gli Anarchici “come bambini capricciosi bisognosi di guida e protezione”).

(20) – La Camarilla



La Camarilla è una setta di Vampiri, creata dai Vampiri e che esiste per i Vampiri. Creata in risposta all’Inquisizione, che minacciò la quasi totale distruzione dei Fratelli, essa esiste per proteggere i Vampiri dai tumulti dell’umanità, che per il solo numero schiacciante potrebbe annichilire completamente tutta la popolazione Vampirica. La più grande creazione della Camarilla, la Masquerade, esiste specificamente per questo scopo. Come un velo fatto di falsità e manipolazione la Masquerade copre l’esistenza dei Vampiri agli occhi degli umani; e quello che l’umanità non può vedere, l’umanità non può uccidere. Il fatto che mantenere la Masquerade possa necessitare, alle volte, di alcune “perdite” viene visto come un sottoprodotto della necessità di mantenere l’illusione.

In teoria la Camarilla è un’organizzazione universale che comprende tutti i Fratelli, e che parla e legifera per ogni singolo Vampiro del globo. Legata da una serie di Tradizioni riguardanti la creazione, i comportamenti e la distruzione dei Fratelli, la Camarilla si dichiara aperta ad ogni Fratello, ed ogni Fratello può dichiarare la sua appartenenza ad essa indipendentemente dalla generazione o dal Clan. L’aspetto che maggiormente definisce la Camarilla è la Masquerade, ovvero la necessità riconosciuta di negare l’esistenza stessa dei Vampiri. Tutta la politica della setta è tesa all’occultamento dei Vampiri e delle loro azioni agli occhi degli umani. Se l’umanità

dovesse rendersi conto dell'esistenza di parassiti non-morti come i Vampiri si levrebbe in massa contro di essi e la guerra risultante non avrebbe che un unico esito: la definitiva estinzione dei Fratelli.

In ogni caso, sebbene i modi della Camarilla possano sembrare più dolci, sebbene i suoi membri siano più aggraziati e di "buone maniere" e sebbene il suo diretto rivale, il Sabbat, sia mostruoso e violento, la Camarilla non è il gruppo dei "bravi Fratelli". Non c'è niente di intrinsecamente buono nella Camarilla o nei Vampiri che la compongono. La Camarilla non esiste per proteggere l'umanità dalle depredazioni Vampiriche; piuttosto essa è stata creata per assicurare la più sicura e profittevole esistenza dei suoi membri non-morti. La cura che la Camarilla mette nel far sì che la presenza dei Vampiri non sia palese agli umani è paragonabile allo sforzo che il lupo fa per confondersi tra le pecore.

In verità, comunque, la Camarilla è ben distante dall'essere universale. Dei 13 Clan veri e propri solamente 6 dichiarano la loro appartenenza ad essa. Uno (i Gangrel) la ha recentemente abbandonata, due sono in sua diretta opposizione al centro del Sabbat, e quattro rimangono in disparte, neutrali o non allineati. Persino i Clan che si suppone leali sono imperfetti nella loro lealtà: molti dei loro membri, i cosiddetti antitribù, abbandonano la setta per unirsi al suo rivale, e molti altri si dichiarano indipendenti o Anarchici, senza nessuna fedeltà se non ai gruppi che essi stessi creano. Quindi, assediata da nemici esterni ed erosa dai nemici interni, la Camarilla dovrebbe essere piccola ed in sfacelo, giusto? Sbagliato!!! Nonostante tutto è sempre la setta più grande, più forte e più popolosa del mondo Vampirico. Controlla la maggior parte delle Americhe, tutta l'Europa ed ha discreti domini persino nell'Estremo Oriente. Comprende sempre il maggior numero di Clan, e sebbene la ferocia del Sabbat gli conceda un qualche "plus", la maestria ineguagliata della Camarilla nell'operare con l'umanità ed attraverso l'umanità gli offre un vantaggio tremendo.

Nel suo complesso la Camarilla è governata all'apice da un Consiglio Interno, sebbene pochi al di fuori dei suoi ranghi possano dire quanto sia grande e chi faccia parte del Consiglio. Il Consiglio Interno si riunisce una volta ogni 13 anni per nominare dei Conciliatori (uno per ognuno dei grandi Clan) che serviranno come "gli agenti sul campo" del Consiglio stesso, con raggio d'azione il mondo intero. Ogni Conciliatore sceglierà (e normalmente legherà a sé con il Sangue) un certo numero di Arconti per aiutarlo nel suo lavoro e così la politica interna globale della setta è assicurata.

A livello locale la Camarilla è una unione di città. Ogni città è governata da un Principe, il quale è consigliato (anche fino al punto di esserne succube) da un Consiglio dei Primogeniti. Sotto al Principe vi è un certo numero di Vampiri a cui è stata assegnata una carica (o status) che si occupano di mantenere l'ordine, assicurare il rispetto delle Tradizioni e guadagnare più potere. I Fratelli che non hanno titoli li cercano, quelli che hanno potere ne vogliono di più ed al vertice della piramide il Principe cerca di mantenere l'autorità pur mantenendo un dominio abbastanza forte da poter resistere agli assalti che provengono da ogni lato. Il potere è ciò che i Vampiri cercano. Il potere su di un neonato, il potere su di un nemico, il potere nella setta ed il potere fuori dalla setta. Le alleanze si formano e si spezzano, neonati e ghouls (umani che sono legati ad un Vampiro tramite il Sangue) vengono creati e distrutti, omicidi si ordinano e si eseguono nelle notti, tutto e solo per il potere. Perché in realtà cos'altro potrebbe volere un Vampiro? Il denaro non ha valore in sé, il sesso è inutile e l'amore può essere costretto. Il potere rimane l'unica cosa che abbia senso perseguire. A prescindere se il conflitto riguardi una carica prestigiosa, il controllo di un night-club oppure un intero dominio, le battaglie per il potere sono ciò che definisce la vita di ogni Vampiro della Camarilla, volente o nolente.

Se tutti i suoi membri si combattono l'un l'altro per il potere come può la Camarilla rimanere unita invece di cadere a causa delle faide interne? Per il rischio onnipresente di essere scoperti dall'umanità, certo, ma anche, e soprattutto, perché i Vampiri più vecchi, quelli che decidono la politica della setta a livello globale, sono interessati al mantenimento dello status quo. Gli piace avere potere. Gli piace avere il controllo di centinaia di Vampiri più giovani. Gli piace avere centinaia di Vampiri che li proteggano. Ma, soprattutto, gli piace che le cose rimangano così. La Camarilla funziona, almeno per chi ne decide la politica, e così i suoi sforzi vengono diretti al mantenimento piuttosto che all'avanzamento. Potrebbe funzionare meglio? Forse sì, ma allora non servirebbe altrettanto bene gli interessi di coloro che la guidano. Anche i Vampiri più in basso nella scala gerarchica - primogeniti ed anziani ad esempio - hanno un forte interesse al mantenimento della situazione attuale. Perché hanno comunque potere, e perché essendo reliquie di un tempo passato non hanno un proprio posto nella società moderna. Da soli perirebbero. La Camarilla invece offre loro protezione contro i venti del cambiamento, proteggendoli da un'era che non sa che farsene di spadaccini o nobili del Re Sole, ma che ha mille usi per Loggers e High Tech Freaks. Mantenendo la Camarilla ad un livello quasi feudale questi Vampiri creano uno spazio in cui sentirsi a casa. Stringendo la Camarilla in Tradizioni e cariche la mantengono ad un livello al quale essi stessi possano operare. E per i Vampiri più giovani cosa ha da offrire la Camarilla? In una parola: sicurezza. Essa è un gruppo di "alleati" contro i mortali e contro gli altri Vampiri, e sebbene questa protezione può divenire opprimente può comunque fare molto per un giovane Vampiro che sarebbe altrimenti solo. Per tutti questi motivi la setta rimane unita. Chi è al vertice vuole mantenere lo status quo, chi è anziano teme i cambiamenti, chi è inesperto si giova della struttura, e quindi tutte le lotte di potere saranno sempre sotterranee, occulte e nel rigoroso rispetto formale delle Tradizioni.

(21) – Le Tradizioni

Le Tradizioni sono considerate le leggi inviolabili dell'esistenza dei Fratelli, almeno secondo la Camarilla. Esse devono essere conosciute da tutti i Fratelli e vengono rispettate da sempre per buon senso, abitudine o perché necessarie per la sopravvivenza.

La Prima Tradizione: la Masquerade

Non rivelare la tua vera natura a coloro che non appartengono al tuo Sangue.
Comportandoti così rinuncerai ai tuoi diritti.

La Seconda Tradizione: il Dominio

Il tuo dominio è una questione solo tua.
Tutti gli altri ti devono rispetto quando si trovano su di esso.
Nessuno può mettere in dubbio la tua parola nel tuo dominio.

La Terza Tradizione: la Progenie

Genererai un'altra creatura solo con il permesso del tuo Anziano.
Se procreerai senza il suo benestare, sia tu che la tua stirpe verrete uccisi.

La Quarta Tradizione: la Responsabilità

Quelli che crei sono i tuoi infanti.
Finché la tua stirpe non verrà messa in libertà, li comanderai in tutto. I loro peccati sono i tuoi.

La Quinta Tradizione: l'Ospitalità

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

La Sesta Tradizione: la Distruzione

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

(22) – Lo Status

All'interno della Camarilla esistono diversi Status (molti dei quali ricollegabili a particolari cariche) a cui un Fratello può aspirare, e ad ognuno di esse sono legati prerogative e responsabilità. Da sempre la spietata lotta politica tra i Clan per la conquista di uno Status riempie le notti dei Fratelli.

Il Principe

E' il signore di un dominio, con diritto di applicare le Tradizioni così come di creare leggi locali fintanto che queste non vadano contro le Tradizioni stesse. Egli può inoltre nominare dei Vampiri a posti di responsabilità particolari. Il rispetto dovuto ad un Principe è assoluto: egli va considerato un monarca con diritto di vita e di morte sui suoi sudditi. Il principe deve sottostare solo alle decisioni dei Conciliatori (o degli Arconti quando delegati).

Il Siniscalco

E' colui che governa il dominio in assenza del Principe. Egli dispone delle stesse prerogative del Principe, ma deve rendere conto a quest'ultimo e prende le sue funzioni solo in caso di assenza del Principe stesso. Non è una carica sempre presente all'interno dei Domini, molti principi riflettono molto a lungo prima di assegnare questo ruolo a qualche fratello perché spesso i Siniscalchi salgono al potere uccidendo il Principe che dominava grazie alle influenze che riescono a ottenere.

I Primogeniti

Sono le guide di ogni Clan maggiore della città. In teoria i Primogeniti rappresentano i loro clan in un collegio politico ma, in pratica (specie se Anziani), sono più spesso un club di vecchi Vampiri sleali a caccia di favori. I Primogeniti non guidano direttamente il dominio, ma solitamente appoggiano e consigliano il Principe in carica, e godono dell'assoluto rispetto di tutti i Fratelli presenti. Ogni Primogenito è nominato esclusivamente dal proprio Clan secondo i suoi particolari modi.

Il Custode dell'Elysium

E' responsabile di controllare l'Elysium (un luogo neutro in cui è severamente vietato ogni tipo di violenza o di uso delle Discipline e nel quale i Fratelli si riuniscono) e di fare in modo che i mortali non entrino nella zona durante gli incontri dei Fratelli. Il Custode è un ruolo di protocollo, ma può infliggere gravi sanzioni (anche fisiche) a coloro che disturbano la pace del luogo. E' una carica onorevole e tutti rispettano il Custode dell'Elysium per la tranquillità che assicura, qualsiasi siano le circostanze. Il Custode punisce i colpevoli come desidera (nel rispetto delle leggi della Camarilla) e può anche decidere di ritirare la sua protezione da questi ultimi. Egli può anche proibire l'accesso all'Elysium ad un Fratello che si suppone stia preparando qualche azione criminale. In caso di bisogno, può decidere di

sospendere od annullare un incontro di fratelli se questo minaccia la Masquerade. Solo il Principe decide chi sarà il suo Custode dell'Elysium e solo lui può revocare questa carica.

Le Arpie

Sono i Vampiri che si mettono in evidenza, all'interno della società dei Vampiri, come capaci parlatori e conoscitori degli intrecci che legano i fratelli nella comunità; sono assidui frequentatori dei vari Elysium (soprattutto perché l'Elysium stesso è il luogo dove la vita sociale dei fratelli può essere meglio controllata); in tali luoghi possono così condurre la loro attività senza problemi. Frequentano gli ambienti giusti e in sostanza continuano a condurre la stessa vita che facevano da mortali; non si interessano soltanto delle dicerie dei fratelli, ma sono anche dei veri e propri esperti dell'etichetta Vampirica: se esiste un modo giusto o sbagliato di fare una certa cosa si accertano che venga fatta in quello corretto. Il loro giudizio non è da sottovalutare, visto che chi si trova nella loro lista nera viene bandito da tutti gli incontri importanti. Le Arpie amano giocare con lo status sociale dei Vampiri, fomentano i pettegolezzi e fabbricano le dicerie che possono rendere misera la non-vita di un Vampiro per la minima sciocchezza. Il Principe nomina un Capitano delle Arpie, che guida tutto il gruppo, il quale a suo volta, con il benessere del Principe e dei Primogeniti, nomina le altre Arpie.

Lo Sceriffo

E' la guida militare del dominio per conto del Principe; egli regola in maniera fisica i piccoli problemi che non tardano mai a presentarsi. Può assistere il Guardiano dell'Elysium e può avere compiti tanto vari quanto ripulire le strade dagli anarchici, o agire contro chi trasgredisce la Masquerade, o ancora combattere il Sabbat. Lo Sceriffo è scelto per le sue qualità di combattente ma la diplomazia non gli deve essere estranea. Lo Sceriffo e il Guardiano dell'Elysium devono spesso lavorare insieme e, a seconda dei rapporti che intrattengono, possono completarsi perfettamente o avere continui problemi di giurisdizione. Anche lo Sceriffo viene nominato dal Principe, ed è l'unico Fratello immune ai "poteri" del Guardiano dell'Elysium.

Il Flagello o Guardiano dei Confini

E' il responsabile dei confini dei domini, in pratica il flagello perlustra i confini del principato, cercando i nuovi arrivati che non si sono presentati, discrezionalmente può portarli davanti al principe per officiare il rito della presentazione oppure può distruggerli. Non è un sottoposto dello Sceriffo, anche se spesso può collaborare con quest'ultimo ma non può in ogni caso violare le Tradizioni, e risponde solo al Principe dal quale viene nominato.

I Deputati o Fruste del Clan

Sono gli assistenti dei primogeniti. Hanno il compito di stimolare e incoraggiare le discussioni e le decisioni durante gli incontri del Clan di appartenenza e di tenere lo stesso aggiornato su ciò che fanno i Primogeniti (da quali vengono scelti). Non tutti i Clan hanno la figura del Deputato.

Anziano, Ancillae e Neonato

All'interno delle Camarilla il titolo di "Anziano", "Ancillae" o "Neonato" è un riconoscimento formale che viene assegnato ad un Fratello in base alla sua Generazione ma anche alla sua capacità (senza mai dimenticare le manovre politiche!). In sostanza questi titoli non sono automaticamente assegnati a tutti i Vampiri di bassa Generazione; e parimenti potrebbero venir dati a Vampiri con una Generazione più alta. Sebbene questi siano casi rari è teoricamente possibile incontrare Anziani di Undicesima Generazione (un Fratello particolarmente abile e fortunato che è riuscito a conquistare potere e rispetto nella Camarilla) e Neonati di Settima Generazione (un Vampiro particolarmente incapace o vittima di una macchinazione interna per la quale non riceve più la considerazione dei suoi pari).

(23) – Come interpretare lo Status

Verso i propri superiori

Esclusivamente per fini di semplicità mi riferirò col termine "Anziano" ad un ipotetico Vampiro di status superiore e con "Neonato" ad un altrettanto ipotetico Vampiro socialmente inferiore. Detto questo ricordo che sebbene spesso Status ed età vadano a braccetto, questa non deve assolutamente essere considerata come una regola. Esistono molte, notevoli eccezioni. Pensare in termini di "Anziano - Status elevato" e "Neonato -socialmente inferiore" è fuorviante e potenzialmente nocivo. I luoghi comuni uccidono più dei coltelli, nella società dei Dannati.

Un Consanguineo di Status inferiore è tenuto a mostrare rispetto a chiunque abbia un rango superiore. Gli si dovrà rivolgere con tono di voce rispettoso e gesti umili e deferenti; userà ogni cortesia, sarà sempre totalmente accondiscendente al giudizio del suo superiore. Se non si trova d'accordo con quest'ultimo, il personaggio potrà esprimere il proprio dissenso, ma dovrà farlo in maniera educata. Se il superiore insisterà nel suo voler prevalere, sarà segno di buon senso il lasciar perdere. Fare domande o mettere in discussione il giudizio di un Anziano è sbagliato. Maggiore la differenza di Status tra due personaggi, più marcato il rispetto che il Neonato dovrà mostrare. Naturalmente, se la differenza è lieve (un solo gradino nella piramide sociale) le cose saranno molto più rilassate, ma una differenza netta (diciamo tre "gradini") richiede la più totale deferenza.



Se un personaggio fallisce nel seguire gli usi e i costumi della società Vampirica, rischia di attirarsi il rancore o l'ostilità dei più influenti Vampiri della città, se non degli Anziani del proprio clan sarà dunque opportuno soppesare con cura i vantaggi potenzialmente conseguibili mettendosi contro i suoi superiori e confrontarli con le reazioni ostili in cui andrà incontro da parte di questi ultimi. Stare al proprio posto nei riguardi di questa gerarchia comporta moti vantaggi: il Clan continuerà ad appoggiarne le attività e a proteggerlo qualora si dovesse trovare in difficoltà – coloro che danno problemi sono invece generalmente abbandonati a sé stessi.

Guadagnarsi la benevolenza dei Fratelli di rango superiore è un po' come investire del denaro in banca; aspettando abbastanza si otterrà in ritorno più di quanto si abbia dato in origine. Alcuni tra i Vampiri più giovani ritengono che queste presunte ricompense vengano di molto esagerate e portano come esempio alcune Arpie servili che, nonostante abbiano passato secoli in devozione ed adulazione, non riescono ad avanzare come Status (e guadagnarsi il "titolo" informale di Anziano, come invece attesterebbe la loro effettiva età). Inoltre, questi stessi giovani ambiziosi sostengono che sia virtualmente impossibile elevarsi senza pestare qualche piede e che, quindi, le ricompense valgano i rischi.

Verso i propri inferiori

Un Vampiro che possieda uno Status elevato può aspettarsi che un Vampiro di rango inferiore i comporti in modo educato e deferente, che stia ad ascoltare e che risponda quando interpellato – e solo SE interpellato, se il divario è sufficientemente ampio. Se la differenza di Status tra i due è molto grande, il Vampiro di rango superiore può aspettarsi che l'altro esegua ordini ed istruzioni. L'inferiore non è schiavo del superiore, e non è in alcun modo obbligato a servirlo, ma si presume che non interferisca mai con le attività di quest'ultimo e che obbedisca senza opporre rimostranze a direttive di base come "Esci dal mio nightclub e porta con te i tuoi amici!". Il Vampiro più giovane dovrebbe anche concedere al superiore il beneficio del dubbio nelle dispute anche se in pratica i Vampiri di Status inferiore si devono accontentare delle imposizioni "dall'alto".

Infrangere le regole

Ignorare le regole della società dei Dannati e prendere per il naso i potenti può essere molto divertente. Certo, è anche molto pericoloso. Se non se ne comprendono appieno i rischi, sarebbe il caso di non prendere nemmeno in considerazione questa idea. A ignorare lo Status vi sono, è vero, diversi benefici. Primo tra tutti il fatto di guadagnare rispetto ed ammirazione agli occhi degli Anarchici (per quanto questo possa interessare). Non è escluso che alcuni Anziani particolarmente ben disposti (La Rivolta, per esempio, tipico Anziano Brujah ben disposto nei confronti degli Anarchici) potrebbero addirittura ammirare il coraggio del "malfattore", ma la maggior parte sarà infastidita dalla sua sfacciataggine. Ognuno se la gioca nel modo che preferisce, è solo il caso di tener presente che ogni causa ha il suo effetto e che a ogni azione segue una reazione. Questo genere di cose ha l'odiosa tendenza a sfuggire di mano, quindi non c'è di che stupirsi se un personaggio verrà osteggiato per avere commesso una trasgressione a suo avviso di poco conto. Un consiglio a chi si trovasse nella posizione di essere ripreso da un'Arpia o da chiunque: se (quando) dovrete rispondere a chi vi sia superiore come Status cercate se possibile di non farlo in pubblico. Potreste farvi un nemico (o acuire un rancore) ma almeno salvereste la faccia e non perdereste ulteriore considerazione agli occhi dei vostri pari.

Punizioni e rappresaglie

Le penalità per le infrazioni della condotta variano ampiamente di città in città e di Clan in Clan, non esistono quindi degli standard a cui attenersi. Di solito, il Vampiro di Status superiore si limita a segnalare un'infrazione (reale o presunta che sia). Spesso il solo gesto di richiamare l'attenzione su un'offesa commessa è sufficiente a correggerla. Esporre il problema quando i Fratelli vicini all'offeso sono presenti è un metodo altrettanto efficace: a questo punto una scusa informale ed un comportamento più adeguato risolveranno la questione. Questo, naturalmente, escludendo la malizia tipica di un'Arpia – o di un Vampiro in generale. Se la mancanza di rispetto è reiterata e si protrae anche dopo che sia stata mossa una protesta, la parte lesa può presentare un reclamo più formale presso il Sire dell'offensore (o al rispettivo Primogenito) e richiedere che altri appartenenti alla sua Stirpe lo puniscano. Se anche questo non risolve la situazione, il Vampiro di Status superiore prenderà la faccenda nelle proprie mani, usando qualsiasi mezzo di costrizione abbia a disposizione. Potrà per esempio porre fine ad ogni rapporto con l'altro Vampiro, o annullare qualsiasi accordo che abbia contratto con lui o con eventuali suoi immediati discendenti ("che le colpe dei Padri ricadano sui loro Figli" come dicono i Vampiri più portati al melodramma con sfumature bibliche). A questo punto entrano in gioco le Arpie, che renderanno nota la loro disapprovazione – in particolar modo se appoggiano e riconoscono ancora il Vampiro di Status superiore. Cominceranno ad evitare colui che ha violato le tradizioni e questi potrebbe, di riflesso, anche perdere Status, se ne ha ancora. Nell'eventualità che i metodi fin qui esposti falliscano, il Vampiro offeso potrà sottoporre la questione al Principe. Se questi risolverà il contenzioso, il Vampiro offeso gli sarà debitore, secondo le regole della Prestazione. Se anche questa soluzione dovesse dimostrarsi inefficace, l'offeso potrà farsi carico della situazione, sabotando i piani dell'offensore, distruggendone la proprietà ed avvelenandone il nome presso chiunque lo starà ad ascoltare. Molte aspre rivalità sono scaturite a causa della quantità di rispetto a cui lo Status dà diritto. La Camarilla è tuttora lacerata da alcune di queste ostilità, e alcuni ritengono che al cuore della Jihad si trovi una lotta per la preminenza sociale e lo Status.

