



La TORRIE

ASSOCIAZIONE LUDICO/CULTURALE

OSCUROABBRACCIO.com

IL REGOLAMENTO

Regolamento OSCUROABBRACCIO

a cura di Davide Di Antonio

Creazione Personaggio

Scegliere un Clan.

Scegliere Natura e Carattere.

I Personaggi avranno 3 caratteristiche, dal valore 1-10, dove potranno inizialmente distribuire 15 punti:

- **Umanità** : empatia, morale, rimorso, amore, coscienza, comunicazione, socievolezza.
- **Bestia**: subconscio, istinto, passione, auto conservazione, frenesia, magnetismo animale, coordinazione fisica.
- **Volontà**: autocontrollo, decisione, resistenza mentale, perseguimento di un obiettivo, carisma.

Più i valori sono alti più i giocatori hanno il controllo sulle 3 sfere del proprio Io.

Umanità bassa : comportamento inumano, nessuna morale e remora nei peggiori atti, bassa empatia, egoismo, poca socievolezza, non osservanza delle regole sociali implicite, minor pensiero razionale, necessità di soddisfare le proprie pulsioni.

Umanità alta: rimorso nel fare atti contro la propria morale, empatia verso il prossimo, controllo delle pulsioni della bestia, altruismo.

Bestia bassa : bassa coordinazione e possanza fisica, poca empatia animale, repressione del subconscio, poca naturalezza, minore spinta della frenesia.

Bestia alta: comportamento ferale, magnetismo animale, capacità fisiche accentuate, consapevolezza degli impulsi primari, maggior spinta della frenesia.

Volontà bassa: poco deciso, senza polso, indifferente, molto influenzabile, gregario.

Volontà alta: chiarezza di un obiettivo, resistenza mentale, poco influenzabile, carismatico.

I personaggi partono con 3 pallini nelle discipline del loro clan.

Il punteggio di Lotta sarà pari a Bestia x 2 + Volontà.

Il Limite di Frenesia sarà pari a Umanità + Volontà – Bestia.

I pg partiranno con 5 punti background:

Generazione:

Un vampiro parte dalla 13° generazione, può spendere 1 punto sangue per turno.

O= 12° generazione, può spendere 1 punto sangue per turno.

OO= 11° generazione, può spendere 1 punto sangue per turno.

OOO= 10° generazione, può spendere 1 punto sangue per turno.

OOOO= 9° generazione, può spendere 2 punto sangue per turno.

OOOOO= 8° generazione, può spendere 2 punto sangue per turno.

<u>Generazione</u>	<u>Max Punti Sangue</u>	<u>Punti Sangue per Round</u>
13	10	1
12	11	1
11	12	1
10	13	1
9	14	2
8	15	2
7	20	4
6	30	6

Mentore: questa caratteristica rappresenta un vampiro più anziano che bada a voi, offrendovi di tanto in tanto la sua guida e aiuto. Un volta tra una sessione ed un'altra, il giocatore può mandare una mail per chiedere consiglio al mentore. Più il mentore è influente o anziano, maggiori saranno i consigli utili (solo con background approvato).

O : il mentore è un Ancilla con poca influenza.

OO : il mentore gode di rispetto; per esempio, è un Anziano.

OOO : il mentore è molto influente; per esempio è un membro dei Primogeniti di un altro principato.

OOOO : il mentore possiede molto potere; può essere un Principe.

OOOOO : il mentore è eccezionalmente potente; forse un Conciliatore o un Inconnu.

Fama: possedete una certa fama della società dei mortali, come presentatori, scrittori o atleti. La gente è felice di farsi vedere in vostra compagnia. Questo procura molti privilegi nella società dei mortali, ma può anche richiamare molta attenzione indesiderata, adesso che non siete più vivi. Il maggior vantaggio che la celebrità offre è la possibilità di influenzare l'opinione pubblica, come dimostrano i mass media (solo con background approvato).

O : sei conosciuto fa una selezionata sottocultura cittadina, per esempio, i frequentatori dei club della zona o gli abitanti di un quartiere specifico.

OO : una buona parte della gente ti riconosce; sei una celebrità a livello locale, per esempio, un giornalista della TV.

OOO : godi di notorietà in tutto il Paese; forse sei un senatore o una star minore.

OOOO : sei popolare a livello nazionale; tutti sanno qualcosa su di te.

OOOOO : sei un personaggio dei mass media famoso in tutto il mondo.

Gregge: Avete radunato un gruppo di mortali dai quali potervi nutrire senza alcun timore. Un "gregge", o mandria, può essere di qualsiasi tipo, culti veri e propri costruiti attorno alla figura del vampiro, come fosse un divinità. Per ogni pallino di gregge un vampiro parte con un punto sangue in più a ogni sessione.

Ghoul: i ghouls sono servi, assistenti o altre persone (o animali) che sono compagni fedeli e tenaci. I loro poteri e la loro fedeltà, rafforzata dal legame di sangue, ne fanno i migliori servi. Per ogni pallino si ha un ghouls, ma per ogni ghouls posseduto si avrà un punto sangue in meno a sessione.

Alleati: Gli alleati sono maniche potranno difendere e aiutare il vampiro: famiglia, amici o anche un'associazione di mortali a voi fedeli. Sebbene aiutino volentieri, senza lusinghe o coercizioni, non saranno sempre disponibili a fornirvi assistenza; hanno le loro preoccupazioni e possono arrivare solo fino ad un certo punto in nome dell'amicizia (solo con background approvato).

O : un alleato di poca influenza o potere.

OO : due alleati, entrambi con potere moderato.

OOO : tre alleati, uno dei quali è piuttosto influente.

OOOO : quattro alleati, uno dei quali è molto potente.

OOOOO : cinque alleati, uno dei quali è estremamente potente.

Risorse: questa caratteristica descrive le risorse finanziarie e personali o la possibilità di entrarne in possesso.

O : possiedi pochi risparmi: un piccolo appartamento e forse un motorino. Liquidandolo, ricaveresti circa 1000 euro in contanti. Compenso mensile di 500 euro.

OO : appartieni alla classe borghese: hai un appartamento. Liquidandolo incasseresti almeno 8000 euro in contanti. Compenso mensile pari a 1.2000 euro.

OOO : possiedi risparmi considerevoli: sei proprietario di una casa o qualcosa di equivalente. Dalla vendita, ricaveresti almeno 50.000 euro. Compenso mensile di 3.000 euro.

OOOO : sei benestante: appartieni all'alta borghesia. Possiedi una villa o forse una magione in rovina. La vendita ti frutterebbe almeno 500.000 euro. Compenso mensile pari a 9.000 euro.

OOOOO : sei ricchissimo: multimilionario. Il tuo rifugio è limitato solo dalla tua immaginazione. Liquidandolo puoi ricavare almeno 5.000.000 euro. Compenso mensile pari a 30.000 euro.

Punti liberi: 10.

Spesa punti liberi in creazione:

- Disciplina base (1° o 2°): 4 punti liberi
- Disciplina intermedia (3° o 4°): 8 punti liberi.
- Caratteristica: 2 punti liberi
- Background: 1 punto libero.

Punti Esperienza (PX)

PX per sessione:

- 1Px per sola presenza
- +1PX per buone giocate
- +2Px per giocata magistrale

Spesa PX:

- disciplina base : 3 px
- disciplina intermedia : 6 px
- disciplina avanzata : 10 px (con insegnamento e Bg personaggio)
- aumento caratteristica : 2px
- se Volontà > Bestia e Umanità: +1px a tutte le spese.

Tra una sessione e l'altra si potrà comprare solo una disciplina e solo un punteggio di caratteristica per ogni tipo.

I CLAN GIOCABILI



Brujah:

Un tempo noti come Fratelli filosofi, idealisti e guerrieri, dopo la caduta della città da loro costruita per convivere in pace con i mortali, Cartagine, si sono trasformati in irriducibili ribelli, perdendo di vista il fine delle loro lotte. All'interno della neonata Camarilla sono tra i Clan più numerosi e allo stesso tempo meno controllati: è possibile incontrare Brujah affiliati a qualsiasi gruppo violento; in effetti la sola cosa che li tiene uniti è il desiderio di sovvertire il sistema, sostituendolo con uno di loro creazione (o con niente).

Nonostante questo loro istinto ribelle, i Brujah non esitano ad aiutarsi l'un l'altro nei momenti di pericolo, salvo poi tornare ognuno per la sua strada; è praticamente impossibile mantenere una stabile organizzazione interna, nonostante i vari tentativi degli Anziani del Clan.

Soprannome: Feccia

Aspetto: la stragrande maggioranza del Clan veste e si comporta secondo le mode più trasgressive e violente, mentre i Brujah più anziani preferiscono uno stile più sobrio.

Discipline: Ascendente, Potenza, Velocità

Punti deboli: i Brujah sono più facilmente preda della Frenesia di quanto lo siano gli altri vampiri, sebbene continuano a negare con forza e diventino decisamente ostili, se l'argomento viene trattato. (-1 a Frenesia)



Gangrel:

I membri di questo clan sono tutti vagabondi e raramente si trattengono nello stesso luogo per più di un certo periodo. I Gangrel sono rinomati per essere fratelli combattivi, solitari e tendenzialmente schietti: non disprezzano la società o le istituzioni degli altri cainiti, semplicemente non ne hanno bisogno. Si dice che riescano ad attraversare le zone più impervie e pericolose (compresi i territori dei Garou) rimanendo illesi.

Alcuni sostengono anche che i Gangrel abbiano addirittura dei contatti con i Lupini. Caratteristica principale degli appartenenti a questo clan è l'utilizzo della disciplina di Proteiforme: questo particolare potere permette ai Gangrel di trasformarsi in animali, fondersi nella terra e mutarsi in nebbia. I Gangrel sono legati ai clan Scozzesi, Celti o agli zingari, e alle popolazioni nomadi in generale: il loro tenore di vita ricalca notevolmente le abitudini di queste popolazioni umane: numerosi sono stati i casi in cui i Rom sono stati aiutati e protetti da questi vampiri. Il Clan Gangrel è strettamente legato al mondo della natura. La maggior parte di loro preferisce infatti dormire nella nuda terra e vivere nei boschi piuttosto che avvicinarsi alle città.

Soprannome: Stranieri

Aspetto: I membri di questo Clan hanno spesso lineamenti animaleschi, specie con lo sviluppo della disciplina di Proteiforme. Sono piuttosto rustici sia nell'abbigliamento che nei modi.

Discipline: Animalità, Proteiforme, Robustezza

Punti deboli: Ogni volta che cadono in preda alla Frenesia i Gangrel diventano sempre più simili alle bestie. Col passare del tempo quindi questi cainiti assomigliano sempre più agli animali, assumendo tratti come degli occhi rossi o peli particolarmente lunghi.



Malkavian:

Il clan Malkavian sembra essere il più incoerente fra le varie dinastie della notte. Fra loro si trovano in egual misura sia animi gentili che vivono d'illusioni che pericolosi psicopatici, e anche queste due categorie non sono che un esempio della varietà che caratterizza i Figli di Malkav. I Malkavian sono vere creature del Caos, ma dal Caos nasce la saggezza, e dalla saggezza il potere. Se non fosse per la caratteristica comune della follia, probabilmente non potrebbero nemmeno essere considerati un clan, ma gli altri Cainiti non hanno altra scelta... Gli oracoli dei Malkavian hanno fatto parte delle corti di vampiri per generazioni e persino i Ventrue e i Lasombra, se sono alla ricerca di informazioni, ricorrono ai Malkavian, pur tenendosi a debita distanza. Ogni membro del clan Malkavian è affetto da pazzia ed è schivo della propria estenuante follia. Si dice che il fondatore del Clan sia stato uno dei più importanti vampiri del passato, che, macchiato di un orrendo crimine, fu condannato alla follia da Caino assieme alla sua discendenza. Nel corso della storia dei Cainiti, i Malkavian sono stati temuti per il loro comportamento bizzarro e ricercati per il loro acume ancor più singolare. Si mormora che i Malkavian si divertano a giocare tiri mancini ai Fratelli, e che la Jihad stessa sia un gioco del Clan della Luna. Liberi dai confini della razionalità, i Malkavian potrebbero anche aver guadagnato accesso ad una forma di saggezza difficile da cogliere... Si dice che tutti i Malkavian siano

collegati mentalmente attraverso una sorta di network tenuto attivo da Malkav stesso, che permetterebbe una comunicazione costante tra tutti i Lunatici della Terra.

Soprannome: Strambi

Aspetto: gli appartenenti a questo Clan hanno look e stili di vita molto diversi, che possono variare largamente.

Discipline: Auspex, Dominazione, Oscurazione

Punti deboli: tutti gli appartenenti al Clan possiedono una qualche forma di pazzia, la cui natura può variare in modo impressionante.



Nosferatu:

Tra tutte le stirpi vampiriche questo clan possiede l'aspetto meno umano. Infatti i Nosferatu dopo l'abbraccio subiscono un periodo di dolorose trasformazioni che mutano il corpo del soggetto conferendogli un aspetto mostruoso. Tipici lineamenti Nosferatu sono orecchie a punta, pelle callosa, verruche, zanne o addirittura totale mancanza di pelle. Normalmente abbracciano persone in qualche modo contorte sperando così di redimerle. Incredibilmente quasi sempre funziona, infatti i Nosferatu sono equilibrati, saggi e pratici.

Occupano il sottosuolo delle città aggirandosi nelle fogne, tuttavia, grazie alla loro ineguagliata padronanza del potere di oscurazione, riescono ad interagire col mondo esterno e con i mortali. Nonostante non amino avere contatti con gli altri vampiri i Nosferatu riescono a sapere con esattezza tutto ciò che accade in città e si tengono in continuo contatto tra loro, abilità che li rende utili ma anche pericolosi per gli altri fratelli. I Nosferatu influiscono sul mondo mortale incentivando lo sviluppo tecnologico, specialmente nel campo delle comunicazioni e dell'edilizia, in modo da avere rifugi più sicuri e contatti più frequenti.

Soprannome: Topi di fogna

Aspetto: i membri di questo clan ostentano caratteri ripugnanti e animaleschi e normalmente sono privi di peli e capelli.

Discipline: Animalismo, Oscurazione, Potenza

Punti deboli: la maledizione che grava su questo clan rende i suoi appartenenti completamente sfigurati.



Toreador:

Tra tutti i clan della Camarilla i Toreador sono i più vicini ai mortali. Infatti gli animi dei membri di questo clan sono protesi verso una continua ricerca dell'arte e della bellezza, e ciò li ha portati ad essere il clan più suscettibile ai cambiamenti della società mortale nel corso dei secoli. I Toreador attuali sono però arrivati ad un livello tale da essere considerati degenerati dagli altri fratelli, essendo arrivati all'ossessione di voler portare il genio nella razza umana. All'interno della neonata Camarilla i Toreador, come i Ventrue, ricoprono posizioni di rilievo, inoltre non esiste clan che abbia un'influenza sul mondo mortale lontanamente vicina a quella dei Toreador. Gli appartenenti a questa stirpe si dividono tra loro in Artistes e Poseurs, termini dispregiativi che ciascuna delle due parti usa per insultare l'altra. Gli Artistes creano opere d'arte o vengono coinvolti dall'artista che proteggono portandogli ispirazione. I Poseurs sono vampiri che sono stati generalmente abbracciati per la bellezza fisica piuttosto che per il talento. Spesso sono stati creati da Toreador colpiti dalla bellezza e che quindi avevano le facoltà di giudizio offuscate.

Soprannome: Degenerati

Aspetto: I membri di questo clan sono solitamente di bell'aspetto. Vestono con capi costosi e all'ultimo grido. Fra tutti i vampiri i Toreador sono i soli a seguire i continui movimenti della moda.

Discipline: Ascendente, Auspex, Velocità

Punti deboli: la loro sensibilità artistica li porta ad essere sopraffatti dalla bellezza che li circonda. In presenza di qualsiasi cosa che reputano un'opera d'arte vengono rapiti dall'estasi. Ciò spiega perché i Toreador si innamorino così spesso dei mortali.



Tremere:

Questo è uno dei più giovani Clan entrati a far parte della società Vampirica, e la sua esistenza è ancora fonte di vivo dolore per molti Fratelli. In origine i Tremere erano una Casata di Maghi, noti per la sfrenata ambizione. Il Maestro della congrega, Tremere, cercava disperatamente di superare l'unico tabù ancora non infranto dalla sua potente magia: l'immortalità. Presto la sua attenzione fu attirata dai Cainiti, e dopo essere riusciti a catturare alcuni Tzimisce, gli stregoni ne estrassero la Vitae, e con empì rituali riuscirono a trasformarsi in Vampiri. Dopo essere riusciti a recuperare almeno una parte della propria magia, persa nella trasformazione, Tremere diresse i suoi discepoli alla ricerca di nuovo potere. Ne trovò nel capostipite di un antico, pacifico Clan, Saulot dei Salubri. Le circostanze che permisero a Tremere di diablerizzare Saulot sono ignote, ma alcuni affermano che sia stato lo stesso Antidiluviano a consentire la propria fine. Il Clan è

tuttora impegnato in una difficile guerra contro Tzimisce, Nosferatu e Gangrel, dalla quale viene ancora decimato ma le tensioni cominciano lentamente a scemare e i Tremere sono ormai certi di uscirne vincitori, grazie alla provvidenziale creazione delle Garguglie, potenti servitori nel cui sangue scorre Vitae cainita e magica. Con l'avvento della Masquerade, il Clan troverà un nuovo ruolo e nuovi alleati all'interno della Camarilla.

Soprannome: Stregoni

Aspetto: i Tremere hanno una spiccata preferenza per abiti neri e solenni. Molti di loro portano bastoni da passeggio, che spesso nascondono potenti talismani.

Discipline: Auspex, Dominazione, Taumaturgia

Punti deboli: tutti i Tremere, subito dopo l'Abbraccio, sono costretti a bere una mistura della Vitae dei Sette Anziani del Circolo Interno, rimanendo in questo modo vincolati al Clan. Quando il Clan chiama, essi devono rispondere.



Ventruè:

Tradizionalisti e di vecchio stile, i Ventruè sono sofisticati e signorili. Credono più di ogni altra cosa nel buon gusto e si danno un gran da fare per rendersi la vita il più confortevole possibile. Sostanzialmente sorreggono la struttura della neonata Camarilla insieme ai Toreador e ai Tremere. I Ventruè sono il Clan che controllava l'antica Roma e che ha dato i più validi elementi nella saga delle Crociate. Altra caratteristica fondamentale di questi cainiti è il loro rapporto con i mortali e con le istituzioni di questi ultimi: moltissime sono le strutture economiche controllate direttamente dai Ventruè o dai loro ghouls. A causa della relativa facilità con cui riescono a infiltrarsi, i Ventruè spesso hanno il monopolio sul controllo politico e istituzionale del luogo in cui risiedono. I membri del Clan sono strettamente legati tra di loro e anche due Ventruè nemici tra di loro non esitano ad aiutarsi a vicenda in situazioni di pericolo comune. Nobili e fieri sono questi cainiti che in genere assumono cariche di rilievo all'interno della società vampirica, nel bene o nel male.

Soprannome: Sangue Blu

Aspetto: i Ventruè non cambiano volentieri le proprie abitudini e comunque amano vestire in maniera elegante e distinta. Non si deve dimenticare mai che questi cainiti si considerano il clan più nobile.

Discipline: Dominazione, Ascendente, Robustezza

Punti deboli: i Ventruè hanno gusti sofisticati e raffinati, e disprezzano gli atteggiamenti ritenuti non "nobili".



Giovanni:

I Giovanni sono distinti, gentili, di buone maniere e ricchi all'inverosimile. Nessun Clan fa sfoggio di umiltà e decoro quanto i Giovanni, così come nessuno riesce a mantenere i segreti in maniera così blasfema. Secondo quanto si racconta nei salotti della Camarilla e del Sabbat la famiglia dei Giovanni si rovinarono con i soldi e si dedicarono alla necromanzia. Dimostrano un'innata attitudine nel commerciare con le anime dei morti e questa abilità attirò l'attenzione di Cappadocius, Andiluviano da sempre interessato allo studio della morte, che abbracciò il capostipite della famiglia Augustus Giovanni. Augustus, assassino e mercante, vide la possibilità di ridimensionare il vacillante potere del proprio Sire, così diablerizzò l'Antico, diventando membro della Terza Generazione e fondò il proprio clan. Gli altri Vampiri reagirono disgustati, e per un secolo i Giovanni vennero estirpati e distrutti ovunque si recassero. Alla fine il Clan firmò una tregua con la Camarilla appena fondata, che garantiva l'impegno dei Giovanni a non partecipare alla Jihad e di lasciare in pace gli altri vampiri, oltre al fatto di non divulgare nessuna notizia in merito alla loro predilezione per le vie Necromantiche, infatti i Giovanni custodiscono molto gelosamente il loro sapere agli occhi degli altri Clan.

Soprannome: Necromanti

Aspetto: Tutti italiani, cercano costantemente di mantenere un'aria di rispettabilità. Sono sempre eleganti, in uno stile tradizionale, le donne spesso hanno un aspetto matronale mentre gli uomini hanno di sovente i capelli bianchi, portano la barba, e sembrano dei vecchi zii bonari.

Discipline: Necromanzia, Dominazione, Potenza

Anche questi fratelli conoscono alcuni rituali magici, legati nel loro caso alla Necromanzia ed al loro innato talento nel controllare le anime dei defunti.

Punti deboli: hanno difficoltà ad assimilare il sangue delle loro vittime e devono bere il doppio rispetto agli altri fratelli

LE DISCIPLINE

Premessa

I Test di Conflitto (ovvero, la morra cinese) verrà abbreviato in “TC”. Per ogni livello di disciplina verrà segnato se necessita di TC oppure no, e in caso di pareggio verrà indicata anche quale caratteristica (o somma di caratteristiche) guardare per determinare chi vince il Conflitto.



Animalismo: i TC usano Attaccante Bestia vs Difensore Bestia.

1. **Sussurri Ferini:** il vampiro diventa empatico con un animale, cosa che gli consente di trasmettere o impartire ordini semplici. Necessità di contatto visivo. Niente TC, bisogna però chiamare un master.
2. **Richiamo:** serve per convocare gli animali (un tipo per volta, utilizzando il verso dell'animale scelto). Niente TC, necessità di un master. Il numero di animali che arrivano è influenzato dal livello di Bestia.
3. **Domare la Bestia:** il vampiro può imporre la sua volontà su un umano od un animale per reprimere tutte le loro emozioni forti, trasformandoli in apatici e svogliati. Oppure può, con un TC, calmare la frenesia di un Fratello.
4. **Comunione di Spiriti:** il vampiro è in grado di possedere fisicamente l'animale per una notte mentre il proprio corpo cade in uno stato di assoluta immobilità. Se l'animale posseduto muore, il vampiro cade in torpore. Solo Auspex può essere utilizzata come disciplina durante l'uso del potere.
5. **Estirpare la Bestia:** ogni volta che il vampiro entra in frenesia, può scagliarla contro un altro Fratello, con un TC. Se la vittima perde, entrerà in frenesia al suo posto.



Ascendente: i TC usano Attaccante Umanità + Bestia vs Difensore Bestia + Volontà.

1. **Soggezione:** il vampiro può far pendere dalle labbra un altro individuo, e sarà d'accordo con lui su qualunque argomento (necessità di TC). Un pericolo improvviso o l'allontanarsi della vittima dalla linea di vista interrompono l'effetto.
2. **Sguardo Terrificante:** sfoderando zanne e sibilando, il vampiro può spaventare follemente un individuo e darlo alla fuga. Necessità di TC.
3. **Incanto:** rende un individuo devoto totalmente al vampiro e da ascolto ad ogni suo desiderio (senza andare contro la sua moralità, comunque). Dura un ora e può essere usato solo una volta su un individuo nella stessa sessione. Necessità TC.
4. **Convocazione:** consente al vampiro di richiamare a sé qualunque persona abbia mai incontrato. Può essere fatto solo una volta a sessione su un determinato individuo. Necessità TC.
5. **Maestà:** il fratello è in grado di aumentare di mille volte il suo aspetto soprannaturale. Tutti coloro che lo circondano provano rispetto, devozione, paura o tutte queste emozioni messe insieme. Coloro che vogliono alzare la voce o contraddire il Fratello devono vincere due TC in fila, chi vuole invece alzare mano contro il vampiro deve vincere 3 TC in fila, per non poter poi più ritentare. Il potere dura un ora. Se il portatore di Maestà danneggia qualcuno, il potere finisce.



Auspex: i TC usano Attaccante Umanità vs Difensore Umanità.

1. **Sensi Ampliati:** questo potere perfeziona tutti i sensi del vampiro. Può essere usato per origliare conversazioni distanti (in quel caso bisogna avvicinarsi alla zona interessata, se non ci sono troppi rumori forti intorno, col dito sull'orecchio, indicando così di non essere presente).
2. **Percezione dell'Aura:** il vampiro può leggere le aurore delle creature viventi e non.
Test statico. Vittoria: si capisce il tipo di creatura, l'emozione primaria e quella secondaria.
Pareggio: tipo di creatura, emozione primaria.
Sconfitta: niente.
3. **Il Tocco degli Spiriti:** permette di leggere l'impronta psichica degli oggetti, se questi sono stati per diverso tempo a contatto con un individuo. Nessun test, necessità di un master.
4. **Telepatia:** permette di leggere i pensieri superficiali di un individuo oppure di fare una discussione mentale. Necessità TC.
5. **Proiezione Psichica:** il Fratello è capace di proiettare i propri sensi fuori dal guscio fisico, uscendo dal proprio corpo come un'entità di puro pensiero. La forma astrale è immune ai danni fisici o alla stanchezza e può “volare” ovunque; la forma materiale invece rimane in torpore. Necessità di un Master.

Auspex può “bucare” l’uso di Oscurazione; vince chi ha il livello più alto. Se il livello è pari allora si fa un TC Volontà vs Volontà.



Demenza: Il giocatore deve avere tre carte da gioco di 3 semi diversi: cuore, picche e fiori.

Quando deve fare un attacco di demenza contro un altro pg, fa scegliere a caso all'avversario una delle tre carte. Svelato il seme della carta, si farà un TC sul seme appropriato:

- Cuori: Umanità
- Picche: Bestia
- Fiori: Volontà

Tutti i poteri di Demenza si attivano dopo aver dialogato almeno 5 minuti con la vittima.

1. **Passione:** può incitare le emozioni di una vittima, intensificandole o attenuandole. Modifica il livello di Frenesia di un individuo di +2 o -2. Necessità TC.
2. **Ossessione:** può sommergere una vittima di stimoli su un particolare senso, che possono assumere la forma di paura represses, ricordi dolorosi o qualsiasi altra cosa. Necessita di Tc e di un master.
3. **Occhi del Caos:** funziona solo una volta a sessione. Può scoprire la Natura di un individuo, oppure le sue alienazioni, o anche gli eventi casuali della natura stessa (non c'è bisogno di TC, ma se il giocatore sceglie di usarla per avere delle visioni su che succedono e che avverranno, bisogna chiamare un Master).
4. **Voce della Pazzia:** può far entrare un vampiro in frenesia. Necessità TC.
5. **Follia Assoluta:** per una sessione una vittima cede a 5 diverse alienazioni mentali casuali. Necessita TC.



Dominazione: i TC usano Attaccante Bestia + Volontà vs Difensore Umanità + Volontà.

1. **Comando:** catturando lo sguardo del soggetto, gli si impone un ordine di una sola parola che deve essere chiaro e semplice e deve essere eseguito immediatamente. Non si possono dare comandi suicidi o autolesionistici (nemmeno comandi come: “Dormi”, dato che se fatto davanti ad un nemico è chiaramente un comando suicida). Necessita TC.
2. **Mesmerismo:** catturando lo sguardo del soggetto, si è in grado di imprimere un comando mentale nel subconscio, che potrà attivarsi in base ad uno stimolo deciso dall'attaccante. Può essere infuso solo un ordine alla volta. Necessita TC
3. **L'Oblio della Mente:** catturando lo sguardo del soggetto, il vampiro entra nei suoi ricordi, cancellandoli o ricreandoli come più li piace. Ogni uso del potere ha effetto su mezz'ora di ricordi della vittima. Necessita TC.
4. **Condizionamento:** attraverso una manipolazione prolungata, il vampiro può ottenere il controllo completo su una vittima con cui riesce ad avere un contatto continuo (come un dello stesso clan o che abita nello stesso rifugio). Ad ogni sessione, un giocatore può fare un test di condizionamento contro questa vittima, e dovrà vincere un numero di test pari alla Volontà della vittima diviso 3, arrotondato per eccesso. Se un test viene perso, le vittorie delle sessioni precedenti non vengono perdute. Se invece vengono persi due test in due sessioni di seguito, allora bisogna ricominciare il condizionamento da capo. Se la vittima è stata condizionata con successo, diventa come una marionetta in mano al vampiro, i suoi poteri di dominazione avranno successo automatico e le dominazioni di altri Fratelli invece avranno un malus di -2 nel TC.
5. **Possessione:** il vampiro può annientare la mente di un mortale, non di un altro vampiro, ed entrarci al suo posto, mentre il suo corpo entra in torpore. Per poter utilizzare Possessione su un vampiro, bisogna che questi abbia almeno un legame di sangue a 1 con il Possessore. Necessità di TC e master.

Dominazione è soggetta alla differenza di Generazione. Se il difensore ha generazione superiore (es. Difensore Generazione 8 e Attaccante Generazione 11), il difensore è immune da questo potere poiché superiore rispetto all'attaccante. In caso la Generazione sia inferiore o pari a quella dell'attaccante il potere impiegato avrà l'effetto sopra descritto. Al momento di utilizzare tale disciplina si dovrà dichiarare al difensore la propria generazione.



Necromanzia: i TC usano Attaccante Volontà vs Difensore Volontà.



La Via dei Sepolcri

1. **Sguardo Penetrante:** il Fratello può fissare gli occhi di un cadavere e vedervi riflesso l'ultimo avvenimento a cui il morto ha assistito. Necessita di Master
2. **Convocazione dell'Anima:** il necromante può richiamare un fantasma dall'oltretomba solo al fine di poterli parlare. Bisogna conoscere il nome della presenza, deve esserci un oggetto con il quale il fantasma è entrato in contatto quando era in vita. Necessita di Master
3. **Sottomissione dell'Anima:** il necromante può imporre un fantasma di eseguire i suoi ordini per un certo periodo di tempo. Necessita di Master.
4. **Infestazione:** il necromante vincola un fantasma evocato a un luogo o ad un oggetto. Necessita di master.
5. **Tormento:** il necromante può colpire un fantasma ferendolo, mentre nel frattempo non può essere colpito di conseguenza dal fantasma.



Oscurazione :

1. **Manto di Ombre:** il vampiro rimane invisibile se rimane fermo in luogo oscuro o poco illuminato. Può anche nascondere un oggetto su se stesso, che non potrà essere trovato anche se perquisito.
2. **Presenza Inosservata:** Può diventare invisibile quando nessuno lo guarda e può camminare senza che nessuno lo noti. Correre, parlare o toccare qualcuno o qualcosa sotto gli occhi di qualcuno fa terminare questo potere.
3. **Maschera dai Mille Volti:** il vampiro può far sì che gli altri lo vedano diversamente da come appare in realtà. Per prendere le sembianze di un altro individuo con un'umanità più alta della propria, l'illusione sarà imperfetta e fallata.
4. **Svanire dall'Occhio della Mente:** Il vampiro può diventare invisibile anche se lo guardano. Non funziona due volte sullo stesso spettatore in una sessione.
5. **Ammantare le Moltitudini:** Può oscurare tante persone quanto è il suo punteggio di Volontà. Ogni persona protetta che comprometta l'offuscamento si espone alla vista; se colui che invoca il potere si scopre, la copertura cade per tutti.

Oscurazione può essere "bucata" da Auspex, vince chi ha il livello più alto. Se il livello è pari allora si fa un TC Volontà vs Volontà.



Potenza: un danno extra per livello.



Proteide:

1. **Occhi della Bestia:** gli occhi del vampiro diventano rossi e gli permettono di vedere nel buio assoluto. Può "bucare" oscurazione come se fosse Auspex 2.
2. **Artigli della Bestia:** il vampiro può allungare le unghie delle mani (o dei piedi) rendendole simili agli artigli. Il danno nel combattimento a mani nude aumenta a +2 e diventa aggravato. Necessita di un punto sangue per allungare gli artigli.
3. **Fondersi con la Terra:** permette al vampiro di tutt'uno col terreno, sprofondando lentamente nella terra e trasmutando la sua sostanza per legarsi ad essa. Necessita di un punto sangue.
4. **Forma della Bestia:** consente al vampiro di trasformarsi in lupo o in pipistrello. Necessita di un punto sangue per cambiare forma in circa 30 secondi), oppure di tre punti sangue per farlo in un round.
5. **Forma di Nebbia:** il vampiro può tramutarsi in nebbia. Necessita di un punto sangue per cambiare forma in circa 30 secondi), oppure di tre punti sangue per farlo in un round.



Robustezza:

1. Assorbe un danno letale
2. Assorbe due danni letali
3. Assorbe tre danni letali e un danno da fuoco
4. Assorbe quattro danni letali, due danni da fuoco e uno da sole
5. Assorbe cinque danni letali, tre danni da fuoco, due danni da sole e uno da colpi aggravati (come artigli, zanne, o alcuni poteri taumaturgici).

Per ogni colpo subito in un round, anche se non riesce ad infliggere danno, il punteggio di Resistenza si abbassa di un punto fino ad arrivare a zero. All'inizio del round successivo il punteggio di robustezza ritorna normale.



Taumaturgia: i TC usano Attaccante Volontà vs Difensore Volontà.

Via del Sangue

1. **Assaggio del Sangue:** assaggiando il sangue da un soggetto, il vampiro può determinare quanta vitae gli resti, se si tratti di un vampiro, quando si è nutrito per l'ultima volta, la sua generazione e se ha commesso di recente diablerie. Necessita di un punto sangue.
2. **Furia di Sangue:** il vampiro può costringere un altro Fratello a consumare sangue contro la sua volontà. Bisogna toccare il bersaglio e fare un TC, in caso di vittoria il bersaglio "spende" punti sangue pari alla metà arrotondata per difetto della Volontà del taumaturgo. Necessita di un punto sangue.
3. **Potenza di Sangue:** il vampiro può diminuire la propria generazione di uno per mezz'ora. Per ogni 2 pallini di volontà che possiede, il taumaturgo può scegliere se abbassare la propria generazione ancora di uno oppure di prolungare l'effetto per un'altra mezz'ora. Questo potere può essere usato solo una volta a notte. Necessita di un punto sangue.
4. **Furto di Vitae:** il vampiro può prelevare da un individuo punti sangue pari a metà arrotondata per difetto della volontà del taumaturgo, come un torrente che parte dal bersaglio e arriva fino al taumaturgo, il quale lo assorbe misticamente. Se usato tre volte sullo stesso bersaglio, questo potere crea un legame di sangue con il bersaglio. Necessità un punto sangue ed un TC.
5. **Calderone di Sangue:** il vampiro può far bollire il sangue di una vittima, quindi fatale per un umano. Il Fratello deve toccare il soggetto designato, e può far bollire tanti punti sangue pari a metà della volontà arrotondata per difetto del taumaturgo, infliggendo altrettanti danni aggravati. Necessità di un TC e di un punto sangue.



Velocità: un'azione extra per livello. Attivazione con un punto sangue. Le azioni extra sono eseguite sempre dopo le azioni normali e possono essere solo di movimento o combattimento.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Nei combattimenti andiamo ad identificare due figure, l'Attaccante ed il Difensore.

L'Attaccante è colui che per primo fa una Dichiarazione di Attacco, il Difensore, appresi i valori di Attacco e confrontati con i suoi parametri di lotta, deve dichiarare l'esito dell'Attacco, Colpito o Mancato.

Si è Colpiti quando il difensore ha Valore di Lotta Inferiore o Uguale al Valore di Lotta dell'Attaccante.

Una volta scoperto l'esito del combattimento si dovrà simulare tale attacco ed eventualmente se il colpo è andato a segno o meno.

Fatto questo i ruoli si invertono sino alla risoluzione dello scontro.

Nel dettaglio:

Dichiarazione di Attacco (Corpo a Corpo o Armi da Fuoco): "Attacco[Valore di Lotta] + Danni [N° di danni]"

Es.

Voria attacca Dodo dichiarando: "Attacco 19, Danno 2" - Dodo dichiara Mancato poiché ha valore di lotta 20

Potenziamenti:

E' possibile potenziare i propri valori di attacco spendendo Punti Sangue.

Ogni Punto Sangue speso aumenta di 2 il vostro valore di lotta per l'intero combattimento o per 5 minuti.

Il numero dei punti spendibili durante un singolo attacco è pari al Valore Generazionale.

Es.

Voria riattacca Dodo, ma spende 1 Punto Sangue aggiungendo +2 al valore di lotta, potendo così dichiarare: "Attacco 21, Danno 2" - Dodo dichiara Colpito poiché ha valore di lotta 20, simulando così il colpo ricevuto.

Se durante un combattimento si spendono **3 Punti Sangue** per potenziare il proprio Valore di Lotta si aumenta di 1 il Danno inflitto.

Soverchiamento (Valido solo per attacchi in Corpo a Corpo):

Quando il Difensore è in inferiorità numerica rispetto al numero di Attaccanti Validi, (Si intende quando fisicamente gli attaccanti sono attorno al Difensore con tutto il corpo), tutti gli Attaccanti Validi hanno un Bonus al Valore di Lotta per quell'attacco, (e non in difesa), Pari a 5 per ogni Attaccante Valido oltre a sé.

Es.

Dodo, Ezzecchiele e Pathai circondano e attaccano Voria; Dodo che è il primo a fare una Dichiarazione di Attacco normalmente dichiarerebbe 20, ma in questo caso dichiara 30 di Valore di Lotta poiché ha il +5 di Ezzecchiele e +5 di Pathai.

Discipline:

Duranti i combattimenti solo alcune discipline hanno effetto, poiché immediate, senza bisogno di periodi di concentrazione o perché create appositamente per i combattimenti, qui riportiamo la lista e gli effetti che assumono nei combattimenti:

Velocità: per ogni grado di velocità attivato in quel "Turno" si ha diritto ad un attacco aggiuntivo con un Bonus cumulativo di +2 valido solo per quel singolo attacco

Es.

Kandinsky ha Valore di Lotta 17, attacca Voria che ha Valore di Lotta 19 usando Velocità 3, dichiarando:
"Attacco 17, Danno 1 - Attacco 19, Danno 1 - Attacco 21, Danno 1 - Attacco 23, Danno 1", Voria incassa un totale di 3 Danni, parando solo il primo attacco, ma Kandinsky ha usato 3 Punti Sangue.

Velocità è possibile impiegarla anche in difesa, aumentando di +2 per ogni grado utilizzato e dichiarando all'Attaccante che si è utilizzato tale disciplina ed il numero di gradi impiegati.

Tuttavia se si è utilizzato Velocità in Difesa, nel contrattaccare non è possibile riutilizzarla, ma solo per quel "Turno" di attacco.

Robustezza: Il valore di robustezza indica il numero di danni che si possono assorbire prima di intaccare i propri Punti Ferita per ogni “Turno” di Difesa

Es.

Voria (V.L. 19, danni 2) attacca Ezzecchiele (V.L 18) con Robustezza 2, Voria riesce a colpire Ezzecchiele ma non gli infligge nessun danno. Il “Turno” dopo Voria riattacca Ezzecchiele, non infliggendogli però ancora alcun danno.

Animalità: in combattimento animalità potrà essere utilizzato solo su premeditazione poiché il richiamo di tali animali non è immediato ma si ha un ritardo di 5 minuti per ogni pallino utilizzato (se si vuole utilizzare animalità a 3 per richiamare dei ratti bisognerà attendere 15 minuti). In combattimento da un Malus all'avversario di -1 per ogni pallino utilizzato per l'intero combattimento.

Ascendente: tale potere è utilizzabile solo per Sguardo Terrificante e per Maestà. Quando si utilizza Sguardo Terrificante l'attaccante fa la seguente dichiarazione: “Orrore X”, dove “X” è pari al valore di Umanità + Bestia, il difensore deve sommare il proprio valore di Bestia + Volontà, se minore o uguale il difensore deve scappare e mettersi al sicuro dall'Attaccante.

Dominazione: quando si utilizza Comando l'attaccante fa la seguente dichiarazione: “Comando X”, dove “X” è pari al valore di Bestia + Volontà, il difensore deve sommare il proprio valore di Umanità + Volontà, se minore o uguale il difensore subisce il Comando dettato dall'Attaccante (il quale deve esprimersi con una sola parola).

Cura: in combattimento per ogni Punto Sangue speso si può guarire un Punto Ferita a condizione che per quel “Turno” si rinunci a combattere. Il numero di Punti Sangue spendibili in un “Turno” è pari al Valore Generazionale