

1. IN GIOCO / FUORI GIOCO

L'esperienza di un gioco Live è molto più intensa di una sessione giocata da tavolo.

Nel corso della serata vedrete i giocatori comportarsi come il loro personaggio, recitando come farebbe un attore di teatro. Più ci si inoltra nella notte e più i personaggi e i loro comportamenti si radicano nei giocatori e la scena di gioco si permea del pathos che permette di provare sensazioni ed emozioni uniche. Per non rompere il filo del gioco e disturbare altri giocatori impegnati nella recitazione e nella soluzione delle trame, è fondamentale sforzarsi di rimanere *IN GIOCO*, evitando battute, risate e commenti. Se è necessario uscire dal gioco per motivi personali, necessità o per richiedere spiegazioni al master, è necessario alzare la mano o mettere l'indice e il pollice a formare una 'C' e quindi allontanarsi dalla scena di gioco senza più interferire.

Per riuscire a vivere al meglio l'esperienza Live è consigliato uscire dal gioco il meno possibile.

2. SFIDE

La Morra

Le sfide che coinvolgono tratti o discipline o le sfide statiche richieste dal master vengono effettuate tramite morra cinese (sasso, carta, forbice). La parità fa entrare in gioco il confronto dei tratti coinvolti a seconda del tipo di sfida (fisica, mentale, sociale). Se anche i tratti sono pari la sfida si ripete. Chi dichiara una sfida e la perde, perde anche un tratto per la durata della serata. Ogni qualvolta che un giocatore richiede una sfida è buona norma chiamare un master per evitare equivoci.

Round

Quando si è coinvolti in una sfida si agisce a turni. Ogni turno dura all'incirca 3 secondi. Se l'azione intrappola nel suo scorrimento temporale anche altri giocatori il master avvertirà a voce alta che occorre muoversi "*a tempo di round*". Durante un round ogni giocatore può muoversi di tre passi camminando, o di sei passi correndo. Per non sconvolgere la situazione di gioco, è assolutamente necessario non muoversi dalla propria posizione dopo che il master ha avvisato che lo scorrimento temporale procede a round.

Penalità

Chi subisce ferite durante un combattimento subirà penalità proporzionali al livello di salute durante le successive sfide.

2 ferite: Se la sfida viene lanciata e persa si perderanno due tratti invece di uno

4 ferite: I pareggi vengono persi

6 ferite: Incapacitato. Chi arriva a questo livello di ferite rimarrà semiosciente per dieci minuti durante i quali non potrà fare alcun tipo di azione (parlare, camminare, ...)

Rilanciare

Per sopperire alla poca efficacia del sistema di sfide Live esiste la possibilità di "rilanciare" mettendo in evidenza la disparità di tratti tra i due oppositori. Sfruttare il rilancio significa che un giocatore che ha perso una sfida, ma pensa di avere almeno 5 tratti in più del suo opponente, "scommette" la sua superiorità e dichiara di voler rilanciare. Se la differenza dei tratti è corretta il giocatore ha diritto a ritentare la sfida senza perdere tratti e può continuare a rilanciare finché la differenza non scende sotto il limite. Quando invece i tratti non soddisfano i requisiti del rilancio, chi lo ha richiesto perde automaticamente un tratto e non ha diritto a ritentare la sfida.

Punti Volontà

Nella scheda Live sono contemplati dei punti di forza di volontà che hanno molteplici funzioni.

- Negare l'effetto di una disciplina Mentale o Sociale. Spendendo un Punto Volontà; dopo aver perso una sfida mentale o sociale, sarà possibile negarne l'effetto
- Evitare la frenesia allontanandosi inoltre dalla fonte che la scatena per dieci minuti.
- Ripristinare il valore iniziale di tratti mentali e sociali, diminuito a causa di sfide perse.

SCHEMA RIASSUNTIVA

Creazione scheda provvisoria del Personaggio					
Attributi	punti a disposizione in creazione 15		NATURA attribuita dal master		
		minimo	Generazione: 13 <small>(si può abbassare acquisendo l'attitudine generazione ogni punto in generazione diminuisce di uno la generazione e aumenta di uno i punti volontà)</small>		
Fisici:		2	VOLONTÀ	<input type="checkbox"/>	
Mentali:		2		<input type="checkbox"/>	
Sociali:		3		<input type="checkbox"/>	

in creazione i punti abilità sono 6. ogni singola abilità in creazione può raggiungere il massimo di 2 gradi ad eccezione di Generazione che può arrivare a 3. Vi saranno punti bonus attribuiti dai master alla consegna del background, obbligatorio per poter giocare. Sia le abilità che i tratti sono soggette a modifiche da parte dei master a loro discrezione.

Attitudini		Capacità		Conoscenze	
Combattimento		Arti		Accademiche	
Manualità		Linguistica		Occulto	
Generazione		Risorse		Informazioni	

Salute	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Punti sangue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Discipline	livello	potere	Note dei master

CREAZIONE PG

CLAN: I sette clan CAMARILLA (6+1).

- I PG manderanno una bozza di scheda ed un BG. Dal BG un master ricaverà le modifiche e/o le aggiunte alla scheda, compresa la Natura.
- **TRATTI** 15 Punti con un minimo di 2 (3 per i sociali) ed un massimo di 10; il 2 corrisponde ad un grave ritardo mentale / menomazione fisica.
- **ETA' MAX** i PG sono vampiri da un massimo di 50 anni.
- Generazione XIII
- **ABILITA'** in creazione massimo 2 (Generazione max. 3); punti iniziali 6
 - *Le abilità possono dare delle 'specializzazioni, a seconda di quanti tratti si abbiano (tratti / 3 = n° di specializzazioni in un'abilità)*
- *Punti Sangue* = 10 (frenesia a 2), Stati di salute = 7, Punti Volontà = 3
- **DISCIPLINE** 2 a livello base
- **UMANITA'** 5
- **CACCIA** NO
- **PX** Nessun PX Libero

COSTI IN PX DEGLI AVANZAMENTI

- **TRATTI** Livello attuale + 5
- **ABILITA'** Livello attuale + 3
- **DISCIPLINE** 10 Livello Base, 15 Livello Avanzato

LE ABILITÀ

Accademiche

Rappresenta l'erudizione del vampiro, sono il sunto degli studi affrontati, nello specifico delle branche di studio per le quali ha dedicato maggiore tempo e passione.

DA NOTARE: *Le conoscenze devono essere concordate con i Master. (Studi Storici, Letterari, Filosofici, Scientifici)*

0. Le tue conoscenze accademiche sono nulle. Non conosci le date degli eventi storici, non hai idea di chi possa essere Kant e Dante Alighieri è solo la via dove abitavi da mortale, fai errori di grammatica e parlando capita spesso che i congiuntivi siano solamente un'opinione.
1. Hai poche conoscenze e molto vaghe. Sei consapevole che Pirandello sia un letterato, ma non sai né contestualizzarlo, né dire che cosa abbia scritto. Nel 1492 è successo sicuramente qualcosa, ma cosa?
2. Sei in grado di citare versi dei Classici, identificare movimenti culturali e di contestualizzarli nel giusto periodo storico. Sai dire a grandi linee il pensiero di un filosofo o la divisione della Divina Commedia.
3. Hai una conoscenza approfondita, ti si può considerare come un esperto, sapresti certamente scrivere un saggio riguardo qualsiasi argomento.

Combattimento

In situazioni di grande pericolo, chi sa destreggiarsi bene in un combattimento contro più avversari, è molto più avvantaggiato.

0. Indica l'assoluta ignoranza di tecniche di arti marziali e combattimento, strategia, punti vitali ed altro.
1. Si ha qualche cognizione base sulle tecniche di combattimento ed altro. Si conta un Tratto Fisico in più nella difesa.

2. Si conoscono le strategie di combattimento ed altro, senza che però questi siano svolte alla perfezione. Si conta un Tratto Fisico in più nell'attacco
3. Si ha un'ottima conoscenza delle strategie di combattimento ed altro, quando si esercitano lo si fa quasi alla perfezione. Non si subiscono Rilanci fisici.

Arti

Rappresenta sia le doti artistiche del cainita, cioè la sua abilità a cantare, ballare, recitare, suonare, dipingere, scolpire, sia la capacità di persuadere ed incantare un pubblico. Si è specializzati in un solo ambito artistico.

0. Sei completamente incapace in ogni campo artistico. Disegni male, risulteresti stonato nel canto, scoordinato nel ballare ecc.
1. Non sei bravo, ma non risulti del tutto sgradevole nelle tue produzioni artistiche.
2. Sei competente, disegni, suoni, canti in modo piacevole, sebbene qualche errore ogni tanto (una stecca, una proporzione errata, il tono della voce poco convincente in una recita ecc).
3. Hai raggiunto la perfezione nel tuo virtuosismo artistico.

Informazioni

Alcuni fratelli possono essere avvezzi alla ricerca su libri o saper attingere a fonti di informazione del mondo dei mortali. E' utile possedere questa abilità se occorre ricercare informazioni su mortali oppure semplicemente esaminare un luogo meticolosamente per rintracciare anche il più piccolo indizio, ricercare anche attraverso strumenti informatici.

0. Comporta il tralasciare indizi anche evidenti durante una ricerca.
1. Si colgono solo gli indizi più evidenti e che non sono ben nascosti.
2. Si trovano anche gli indizi nascosti in una ricerca
3. Nessun indizio sfugge, anche il più piccolo dei particolare viene individuato

Linguistica

Permette di sapere e comprendere altre lingue, moderne (inglese, francese, spagnolo, arabo) o antiche (greco, latino, aramaico).

DA NOTARE: Le lingue che si sanno devono essere comunicate nella mail per prendere l'abilità. Il massimo di lingue che si possono avere al terzo livello è: N° LINGUE= Mentali/2.

0. Oltre alla tua lingua madre, non comprendi, né parli nessun'altra lingua. Se ti parlano in inglese non capisci assolutamente nulla di ciò che ti si dice, Madame è solo una parola convenzionale nei saluti, ma in realtà, cosa voglia dire, non lo sai.
1. Ti riesci a barcamenare in un'altra lingua, comprendi i concetti fondamentali, se ti esprimi, non lo fai alla perfezione, ma ti fai capire.
2. Conosci un'altra lingua quasi alla perfezione ed un'altra magari in modo approssimativo.
3. Conosci alla perfezione più lingue, talmente bene che puoi fare anche giochi di parole, riconoscere le strutture sintattiche, risolvere enigmi.

Manualità

Rappresenta l'abilità del cainita a creare o riparare manualmente le cose. Permette di lavorare nei cambi della falegnameria, tessitura, meccanica.

0. Non sai dove mettere le mani, più che riparare o costruire i tuoi interventi risultano solamente dei danni.
1. Sei un apprendista, sai aggiustare le cose più semplici, come un fusibile della macchina o costruire semplici oggetti in legno.
2. Sai dove mettere le mani, sapresti riparare un motore di un'auto o costruire oggetti più complessi.
3. Sapresti riparare e costruire qualsiasi cosa, avendone le conoscenze. Hai sviluppato un tuo stile personale.

Occulto

Può accadere di ritrovare manufatti magici quali rune, antichi libri, pergamene. Chi possiede l'abilità di Occulto è in grado di valutarne l'importanza. E' in grado di capire la tipologia dell'avvenimento o capire se qualche disegno possa essere un rituale, oltre a scernere fra ciò che davvero è "potere occulto" e ciò che è semplice "tradizione" se non truffa.

DA NOTARE: Occulto non è individuare il magico di D&D. Cose come "sento qualcosa", "percepisco" non sono accettate. Chi ha conoscenze sul mondo dell'occulto non saprà mai tutti gli argomenti relativi a questa sfera, ma sarà esperto di un campo o al massimo due.

0. Totale incapacità di riconoscere artefatti magici e totale ignoranza riguardo argomenti legati all'occulto.
1. Si riconoscono gli artefatti magici più evidenti, qualche conoscenza di argomenti relativi all'occulto.
2. Vengono riconosciuti gran parte degli artefatti magici, si hanno conoscenze allargate su certi argomenti riguardanti l'occulto.
3. Si riconoscono gli artefatti magici anche più complessi e nascosti. Si ha un'ottima conoscenza degli argomenti occultistici.

Risorse

Le risorse misurano la disponibilità di mezzi materiali del cainita, indicando i beni posseduti.

0. Saltuariamente sei in grado di racimolare una rivista o un quotidiano, un pacchetto di sigarette o poco più.
1. Povero: hai un mezzo di trasporto -un motorino o forse una vecchia utilitaria un piccolo rifugio -uno scantinato, un garage o simili- e ti puoi permettere un telefono cellulare.
2. Normale: hai un rifugio più confortevole, probabilmente una casetta o un appartamento. Ti puoi permettere una berlina o una moto. Hai accesso ad apparecchiature quali PC portatili, palmari ecc.
3. Facoltoso: il tuo rifugio può essere una villa, o un attico. Probabilmente hai servitù e due o tre automobili o moto. Non avrai un aereo privato, ma i soldi non sono un problema.

ALIENAZIONI MENTALI

Isteria:

Una persona che soffre di isteria è incapace di controllare le proprie emozioni, soffre di cambiamenti d'umore e violente crisi. Il Fratello con questa alienazione rischia la frenesia ogni volta che sarà soggetto a tensione. Questa alienazione fa rischiare un intervento del master ogni volta che si presenta il rischio di frenesia anche al di là della propria bestia.

Maniaco - depressivo:

I maniaci depressivi soffrono di forti cambiamenti di umore derivati da traumi o ansia. I Fratelli con questa alienazione sono continuamente sul punto di scattare non sapendo mai la prossima oscillazione di umore quando arriverà. Questa alienazione comporta inoltre lunghi periodi di apatia e prolungamenti del sonno giornaliero.

Fuga:

Le vittime che soffrono di fuga, se soggetti a stress, iniziano una serie di comportamenti per rimuovere lo stress; la persona in preda ad essa presenta una sorta di "pilota automatico" simile ad un sonnambulo.

Paranoia:

La vittima della paranoia crede che la sua insicurezza e infelicità derivino da una persecuzione e da ostilità esterne. I Fratelli che soffrono di paranoia hanno difficoltà nelle relazioni sociali. La paranoia è altresì l'alienazione tipica degli anziani, la si acquisisce, se non la si ha già, automaticamente al trecentesimo compleanno: la scarsa propensione alla socialità (intesa come capacità di farsi degli amici e dei confidenti) è spesso data dalla profonda diffidenza e paura nei confronti dei giovani.

Megalomania:

Gli individui con questa alienazione sono ossessionati dal potere e dalla ricchezza; possono placare la loro insicurezza solo diventando sempre più potenti. I Fratelli con questa disordine mentale lottano con tutti i mezzi per elevarsi al massimo del potere e dell'influenza. Generalmente il megalomane non è una macchietta o un buffone, è profondamente convinto della propria grandezza e del destino che lo attende, disprezzando più o meno nascostamente chi gli sta intorno.

Insensibilità:

Questo vampiro è un mutilato emotivo. Non c'è gioia, paura, infelicità o tristezza, amore o odio: niente di niente. Non c'è connessione neurale attiva (si fa per dire, nel caso di un non morto) capace di metterlo in contatto con le sue emozioni. Nel caso di legami di sangue l'amore donato è simile a quello di un attore distratto incapace di entrare nel suo ruolo. La Frenesia lo porterà a un parossismo di violenza silenziosa e sarebbe saggio richiamare l'attenzione di un master. Il Rotschreck lo farà invece fuggire come uno scarafaggio che fugge quando si accende la luce. I sociali per questi personaggi sono del tutto inutili, poiché incapaci di esprimere emozioni, tuttavia, più alti saranno i sociali, più alta sarà la percezione (al giocatore interpretarla) del prossimo di un contenitore assolutamente vuoto e agghiacciante.

ANIMALITÀ

Base:

La Bestia Interiore

Grazie all' affinità con la parte più bestiale degli altri vampiri, è possibile conoscere la vera Natura del Cainita che si affronta.

Uso: sfida Sociale

Il Richiamo

Tramite un canto irresistibile ai più comuni animali di compagnia dell'uomo (o a quelli che normalmente vivono nei dintorni) si richiama un animale. Questi arriverà entro 30 minuti e, successivamente, terrà informato il Cainita sui dintorni del luogo dove si trova per circa due ore.

Uso: spesa di un Tratto Sociale

Intermedio:

Canto della Serenità

Questo potere può essere utilizzato per bloccare la frenesia in un Garou o un Cainita; un secondo uso è quello di bloccare la possibilità di un avversario di spendere punti di volontà per il resto della serata. Non può essere utilizzato su sé stessi

Uso: sfida Sociale

Abbandono alla Bestia

La profonda conoscenza della sua natura consente al vampiro di raggiungere uno stato di affinità con la Bestia. Una volta attivato il potere, il Cainita diventa immune alle discipline di Dominazione, Ascendente ed al potere de **La Bestia Interiore** (immunità da dichiarare prima della eventuale spesa di tratti da parte di avversari nelle sfide); la sua frenesia alimentare si verifica ad un maggior livello di punti sangue (uno in più del normale stato). L'effetto svanisce alla fine della sessione oppure al termine della prima sfida fisica successiva l'attivazione

Uso: spesa di un Tratto Sociale

ASCENDENTE

Base:

Sguardo Terrificante

Si è in grado di imporre un sentimento di terrore in una vittima. L'obiettivo del potere sarà spinto a non avvicinarsi volontariamente alla sorgente, e non potrà iniziare alcuna sfida nei suoi confronti. Quando chi ha attivato il potere si avvicinerà, la vittima si allontanerà, se sarà possibile, dalla sua presenza. Questo effetto rimane attivo per 30 minuti.

Uso: sfida Sociale

Incanto

Questo potere identifica la capacità di attrarre e imporre il proprio carisma sugli altri. Se si ha successo in una sfida Sociale su di una persona, essa sarà costretta a rivolgersi al Cainita in modo educato e composto e non sarà in grado di attaccarlo. L'effetto svanirà non appena verrà compiuta un'azione ostile o crudele nei confronti del bersaglio. Altresì, il potere rimane attivo per un'ora. Se il potere viene interrotto per i motivi visti sopra, non sarà più possibile utilizzarlo sul soggetto per il resto della notte

Uso: sfida Sociale

Intermedio:

Richiamo

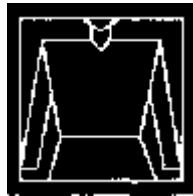
Viene utilizzato per richiamare alla propria presenza una persona di propria conoscenza. Questo richiamo attraversa anche grandi distanze, e chi lo subisce farà quanto in suo potere per raggiungere al più presto il mittente. Più le differenze di tratti sociali sono marcate tra i due, maggiore sarà forte il richiamo, e più rapidamente chi subisce il potere arriverà. E' possibile utilizzare il potere durante l'evento per richiamare a sé altri Vampiri presenti, con le stesse modalità.

Uso: spesa di un Tratto Sociale. Si dichiara di usare il Richiamo su di un Vampiro ad un master, che chiederà di effettuare una sfida Sociale tra di voi

Maestosità

Il vampiro emana un'aura di potere e rispetto. Chiunque entro 5 metri da lui è affetto da questa sensazione: ogni Cainita che vuole iniziare un atto aggressivo nei suoi confronti deve prima sconfiggerlo in una Sfida Sociale; se non riesce, non può cominciare alcuna azione contro il soggetto per il resto della notte, a meno di spendere un punto Volontà. Non è possibile utilizzare punti Volontà per negare gli effetti di Maestosità

Uso: spesa di un tratto Sociale



Posizione delle mani di chi usa il potere:

AUSPEX

Base:

Sensi Acuti

Grazie a questo potere è possibile aumentare a dismisura uno dei cinque sensi (vista, udito, olfatto, gusto, tatto). Esempi di questo uso sono sentire suoni flebili, vedere nella quasi completa oscurità, leggere lettere al solo tocco, identificare una persona dall'odore o raccogliere gusti particolari tra vari provati. Il senso amplificato è uno solo alla volta. Forti stimoli sensoriali possono temporaneamente mettere fuori uso questo senso per 30 minuti.

Uso: per alcune situazioni particolarmente complicate è prevista una sfida Mentale

Percezione dell'Aura

Qualsiasi essere senziente possiede un'aura che lo avvolge e ne mostra gli stati emotivi. Un Vampiro che conosce questo potere può vedere attraverso i propri occhi una sua rappresentazione, in modo di conoscere qualcosa riguardo quel Cainita. Ogni uso della disciplina consente di conoscere una diversa informazione. In termini di gioco è possibile fare una delle seguenti domande, cui l'avversario dovrà rispondere sinceramente:

- Hai commesso diablerie negli ultimi sei mesi?
- Qual è il tuo attuale stato emotivo?
- L'ultima cosa che hai detto era una bugia?
- Che tipo di creatura sei? (Umano, Vampiro, Garou, Mago, Fata, Mummia, eccetera)

Uso: Sfida Mentale.

Intermedio:

Tocco degli Spiriti

Questo potere consente di ottenere impressioni o energie residue sugli oggetti toccati un tempo posseduti da qualcuno: chi era il possessore, il suo stato emotivo quando ha utilizzato l'oggetto, ciò che percepiva attraverso i sensi. Naturalmente, diversi utilizzatori nel tempo, o diversi contatti avuti sull'oggetto stesso possono ridurre o addirittura annullare alcune delle informazioni che si possono ottenere attraverso questa disciplina. Curiosamente, chi possiede almeno uno dei poteri di oscurazione non lascia impronte di questo genere sugli oggetti.

Uso: un master presente, che potrebbe in alcuni casi richiedere una sfida su uno dei tratti

Telepatia

Si possiede la sottile arte di percepire i pensieri superficiali altrui o trasmettere i propri agli altri. Si può così cercare di intercettare i pensieri degli altri oppure comunicare con persone che vogliono ricevere le proprie comunicazioni. In particolare, mette in comunicazione due persone che possono comunicare attraverso scambio di biglietti o sussurro tra loro in una sorta di stato fuori gioco, senza che gli altri vedano lo scambio di comunicazione; questa conversazione può solo essere intercettata da Vampiri che possiedono lo stesso potere. Inoltre, attraverso questo potere è possibile rivolgere ad un soggetto una domanda semplice, a cui questi deve rispondere con un sì o con un no, riguardo a una conversazione che sta sostenendo in quel momento

Uso: sfida Mentale

DEMENZA

Base:

Trucco della Mente

Grazie a questo potere è possibile provocare allucinazioni minori a chi si ha di fronte, consentendo di sottrarsi ad un combattimento.

Uso: sfida Mentale

Cedere la Volontà

Il vampiro e la sua vittima devono parlare per almeno 30 secondi consecutivamente; a quel punto il cainita può spendendo un tratto mentale e, vincendo una sfida, bloccare l'uso di punti volontà del bersaglio per 30 minuti. Non è possibile utilizzare punti volontà per resistere a questo potere.

Uso: spesa di un tratto Mentale, quindi sfida Mentale

Intermedio:

Confusione

Il vampiro bersaglio deve essere nelle sue vicinanze e prestare attenzione. Si può fare in modo che la sua mente sia confusa, che fatichi a ricordare cose quali il proprio nome, o cosa stesse facendo un attimo prima. La durata di questo potere è di 30 minuti

Uso: sfida Mentale e la spesa di un tratto Mentale.

Occhi del Caos

Consente di imporre la propria pazzia su un Cainita presente. In pratica, chi subisce questo potere acquisisce una alienazione mentale a scelta per un periodo di 30 minuti.

Uso: sfida Mentale

DOMINAZIONE

Base:

Comando

Questo potere consente di imporre la propria volontà attraverso un comando di una parola che l'obiettivo del potere deve portare a termine entro 10 secondi. Comandi validi possono essere ad esempio "Fermati!", "Immobile!", "Siediti!", "Vattene!", "Zitto!". Nel caso il comando abbia un qualche risvolto temporale, l'intervallo di condizionamento del potere è di 5 minuti (esempio: vattene allontana una persona che non si avvicinerà più a chi ha usato il potere per i successivi 5 minuti). Non verrà portata a termine nessuna azione autolesionista e/o apertamente contraria alla propria natura

Uso: sfida Mentale

Mente Confusa

Attraverso questo potere è possibile manipolare un particolare ricordo elementare di un soggetto (ad esempio il colore di un oggetto, la fisionomia di un volto) legato ad un singolo evento accaduto negli ultimi 30 minuti. Si può manipolare un solo particolare per uso della disciplina,

Uso: sfida Mentale

Intermedio:

Mesmerismo

E' possibile instillare un comando mentale alla vittima e legarlo ad un particolare evento scatenante. L'effetto del comando non può essere qualcosa di apertamente autolesionista né di contrario alla natura del soggetto che lo subisce (esempio: "attacca il principe"; tuttavia "denuncia questo tuo crimine all'aripa" è lecito, se non contrario alla natura). Non appena il compito è stato portato a termine, l'effetto svanisce, e il soggetto non è conscio dell'azione che ha portato a termine.

Uso: sfida Mentale

Condizionamento

Come il potere di Mente Confusa, ma estende il suo influsso all'intero passato della vittima, di cui si può modificare un singolo ricordo (anche esteso o remoto nel tempo) per uso del potere.

Uso: sfida Mentale

OSCURAZIONE

Base:

Presenza Invisibile

Questo potere consente di rimanere non visti anche in mezzo ad una folla. Ci si può muovere senza essere visti, come se non si fosse fisicamente presente in quel luogo. Nessuno può vedere il Cainita, a meno che questi si stia muovendo e chi osserva possieda il potere **Sensi Amplificati** (vedi sotto). Interagire con un oggetto, parlare con qualcuno o interagire con l'ambiente interrompono il potere.

Uso: per venire individuati si deve perdere una sfida Mentale con l'utilizzatore di Sensi Acuti



Quando oscurati, è necessario tenere le braccia nella seguente posizione:

Maschera dei Mille Volti

Questo potere consente di prendere l'aspetto di un'altra persona, o mascherare il proprio. Solo chi possiede il potere di **Sensi Acuti** (vedi sotto) potrà vedere il vostro vero volto al di sotto del camuffamento. Con questo potere è possibile assumere una identità standard, sempre uguale. Eventualmente è possibile invece prendere l'aspetto di qualcuno in particolare, al costo di un tratto Mentale (e uno studio adeguato del soggetto che si vuole simulare).

Uso: per essere visti con il proprio aspetto si deve perdere una sfida Mentale

La posizione per indicare attivo il potere è quella di un dito che tocca la parte inferiore del mento

Intermedio:

Ammantare le Moltitudini

Grazie a questo potere è possibile portare nello stato di oscurato altri Cainiti che non possiedono il potere. I Vampiri oscurati riescono a vedersi tra loro normalmente, e rimangono invisibili fino a quando mantengono le regole descritte nel potere di **Presenza Invisibile**. Deve essere speso un tratto Mentale per ognuna delle persone per cui si vuole estendere il potere; per essere individuati, un vampiro che possiede **Sensi Acuti** deve eseguire una sfida Mentale singola per ogni vampiro oscurato che si stia muovendo. Se vede però chi ha utilizzato il potere, divengono per lui visibili anche gli altri cui è stato esteso l'effetto.

Uso: per venire individuati si deve perdere una sfida Mentale con l'utilizzatore di **Sensi Acuti**

Maschera dell'Anima

Questo potere consente al Cainita di generare una falsa informazione sulla sua persona, che viene decisa al momento della spesa del tratto. E' possibile mascherare a questo modo le seguenti informazioni: Natura, Carattere, informazioni sulle Diablerie recenti, stati emotivi, pensieri superficiali, tipo di creatura ed eventuali alienazioni mentali

Uso: spesa di un tratto Mentale

POTENZA

Base:

Prodezza

Si possiede una fede nella propria forza non comune nemmeno tra i Vampiri. Si può spendere un punto sangue e recuperare tutti i tratti fisici spesi durante la notte.

Uso: spesa di Punto Sangue

Forza

Ogniqualevolta si perda una sfida fisica, si può chiedere subito che il test venga rifatto. Ogni tratto eventualmente perso o speso è comunque perso (se l'azione richiede una spesa, la si deve effettuare di nuovo). Può essere usato una sola volta per sfida. La vittoria è di chi vince l'ultimo degli eventuali test.

Intermedio:

Vigore

L'uso di questo potere è una palese violazione della masquerade, in quanto la tua potenza giunge a livelli visivamente sovrumani. Il possessore di questo potere può utilizzare in tutte le sfide che coinvolgono la forza fisica un quarto segno per la morra, la "Bomba" (identificata da un singolo dito) che consente di battere sia la carta che il sasso. La possibilità di uso della Bomba deve essere dichiarato prima di iniziare la sfida

Possanza

Vampiri: La Masquerade

L'uso di questo potere è una palese violazione della masquerade. La forza del personaggio diventa straordinaria, così la sua efficacia in combattimento. Durante gli scontri, spendendo un tratto Fisico può dichiarare un danno ulteriore. Non è possibile combinare questo potere con nessun altro livello di potenza o velocità.

Uso: spesa di un tratto Fisico

PROTEIDE

Base:

Artigli del Lupo

Il potere richiama degli artigli da lupo che spuntano dalle mani. Essi consentono di fare danno aggravato durante i combattimenti

Uso: spesa di un tratto Fisico

Fusione con il Suolo

Consente di sfuggire ad un combattimento fondendosi con il terreno sotto ai propri piedi. Quando fuso con la terra, il Cainita è immune ai normali attacchi di altri vampiri, ma può tuttavia essere raggiunto da altri effetti sovranaturali

Uso: spesa di un Punto Volontà per svanire, nessun costo per uscire della terra

Intermedio:

Ombra della Bestia

Il Vampiro è in grado di trasformarsi in un lupo. La trasformazione richiede 10 secondi per attuarsi. In forma di lupo si può parlare con altri animali della stessa specie, compresi eventualmente Garou nella stessa forma; un lupo guadagna due tratti fisici temporanei ulteriori (i suoi attacchi non sono considerati aggravati), ma non può utilizzare altri poteri di **Proteide**. Non si è soggetti, in questa forma, a sfide Sociali.

Uso: spesa di un tratto fisico per tornare normale.

Forma di Nebbia

Il Vampiro diventa incorporeo, simile ad un gas colorato. In questa forma egli non può udire o vedere il mondo materiale, né interagire in alcun modo con l'ambiente, ma può farlo con entità spirituali o altri sotto lo stesso potere. La trasformazione richiede 10 secondi.

Uso: 10 secondi per la trasformazione

ROBUSTEZZA

Base:

Resistenza

Rappresenta la capacità di resistere alle ferite di un Vampiro. Esso può ignorare gli effetti negativi degli stati di Ferito ed Incapacitato. Rimane in gioco fino a quando non viene portato allo stato di Torpore o Morte Ultima

Tempra

La robustezza del Cainita lo hanno reso più duro nei confronti dei pericoli della vita di ogni giorno. Guadagna un livello di salute ulteriore (Sano).

Intermedio:

Durezza

Si è maggiormente resistenti agli attacchi e ai nemici dei Vampiri, il fuoco ed il sole. Quando si riceve un danno aggravato si può cercare di convertirlo in danno normale, curabile col sangue. E' necessario spendere un tratto Fisico per ogni livello di danno aggravato da trasformare in questo modo.

Uso: spesa di un tratto Fisico

Aegis

La capacità di sopravvivenza del vampiro diviene leggendaria. Ogni volta egli si trovi in una condizione che porterebbe alla morte ultima per cause naturali quali fuoco o luce solare, può spendere un punto volontà ed un tratto fisico permanente e ritenersi solo in torpore.

Uso: spesa di un punto volontà e di un tratto Fisico permanente

TAUMATURGIA

Base:

Padronanza del Sangue

Il vampiro può, spendendo un proprio punto Sangue, dichiarare vinta una sfida nei confronti di un altro vampiro prima che la sfida si compia effettivamente

Uso: spesa di un punto Sangue

Assaggio del Sangue

E' possibile ottenere alcune informazioni toccando una creatura: clan, generazione, tipo di creatura, eventuali diablerie (nell'ultimo anno) e natura.

Uso: spesa di un punto Sangue, sfida Mentale per ognuna delle informazioni da ottenere

Intermedio:

Furto di Vitae

L'uso di questo potere è una palese violazione della Masquerade. Attraverso la concentrazione, è possibile sottrarre del sangue da una vittima. Chi ha effettuato questo furto è chiaramente identificato da chi subisce il suo attacco. Vincendo una sfida mentale, è possibile recuperare un punto sangue per ognuno dei tratti mentali che vengono spesi.

Uso: sfida Mentale, spesa di tratti mentali.

Potenza del Sangue

E' possibile ridurre temporaneamente la propria generazione, al costo di una spesa di punti Sangue dipendente dal livello da ottenere. Gli effetti svaniscono alla fine dell'evento, e l'uso del potere non è cumulativo

Uso: un singolo punto sangue per ogni innalzamento fino alla 10° generazione, due punti per ogni innalzamento fino all' 8°, tre punti per ogni innalzamento fino alla 6°

VELOCITÀ:

Base:

Alacrità

La coordinazione del vampiro e la sua capacità di rispondere agli stimoli sono grandi. Questo potere può essere utilizzato per allontanarsi da un combattimento senza subire un attacco.

Prontezza

Il vampiro può eseguire una singola azione fisica in più durante un round di combattimento

Uso: spesa di un punto Sangue

Intermedio:

Rapidità

Il vampiro può eseguire due azioni fisiche in più durante un round di combattimento, ma non contro lo stesso bersaglio. Non è cumulabile con altri poteri di Velocità

Uso: spesa di un tratto Fisico

Fugacità

Il vampiro diventa di una rapidità disarmante; spendendo un tratto fisico può utilizzare due discipline differenti nello stesso round, contro diversi avversari

Uso: spesa di un tratto Fisico