

tempo sia trascorso, deve sostenere un semplice tiro Carisma + Autorità per riprenderne il controllo. Qualora il soggetto riuscisse a evitare il vampiro per il periodo di tempo specificato, recupera la sua indipendenza. Tuttavia, non è al sicuro: perché la seconda volta il vampiro può riprenderne il controllo più facilmente. Il vampiro ha bisogno di accumulare solo la metà del numero totale di successi richiesti dal Condizionamento originale per riprendere il controllo di un bersaglio che aveva precedentemente sottoposto a Condizionamento.

#### ••••• POSSESSIONE

A questo livello di maestria, il vampiro può impiantare la propria coscienza in un altro corpo e assumere il diretto controllo dell'ospite. Mentre usa questo potere, il suo corpo è un guscio vuoto, immobile e invulnerabile. Una volta che la possessione è in atto, la vittima è vagamente consapevole che il suo corpo si sta muovendo e sta funzionando per proprio conto, ma non ha alcuna capacità di impedirglielo. Questa facoltà non può essere utilizzata su di un'altra creatura soprannaturale, né su di un altro vampiro, a meno che non si condivida un Vincolo di Sangue; ferire le persone che ti sono più vicine è sempre molto più facile.

**Sistema:** Viene effettuato uno scontro di volontà tra il vampiro e il suo bersaglio. Il vampiro effettua un tiro di Carisma + Intimidire, mentre il soggetto effettua un tiro di Volontà; entrambi i tiri vengono effettuati a difficoltà 7. I successi netti ottenuti dal vampiro riducono la Volontà del bersaglio. Quando la Volontà del bersaglio arriva a 0, il vampiro ne invade la mente. Effettuare un tiro di Persuasione + Intimidire e consultare la tabella seguente per determinare la forza della presa sul corpo della vittima. Se il corpo originale del Cainita viene distrutto, questi può restare per quanto vuole nel corpo ospite, per quanto, a questo punto, sia intrappolato in una debole prigione di carne. Ogni alba successiva, deve effettuare un tiro di Coraggio con difficoltà 8 o venire espulso dal corpo ospite. Se fallisce questo tiro, la sua anima precipita nel piano astrale e si perde inesorabilmente. Mentre si aggira nel suo involucro mortale, il vampiro non può essere "ri-Abbracciato". Qualsiasi tentativo del genere lo consegna direttamente alla Morte Ultima.

Successi	Risultato
1 successo	Non può fare uso di Discipline.
2 successi	Può servirsi di Auspex e di altri poteri sensoriali.
3 successi	Può servirsi anche di Ascendente e altri poteri di manipolazione emotiva.
4 successi	Può servirsi anche di Demenza, Dominazione e altri poteri di controllo mentale.
5 successi	Può servirsi anche di Chimerismo, Necromanzia, Taumaturgia e altri poteri mistici.

#### ••••• INCATENARE LA PSICHE

Con questa facoltà, il vampiro esercita la propria obbedienza sui suoi sottoposti, infliggendogli dolore. A suo comando, il suddito disobbediente viene trafitto da un dolore indicibile fino a quando non torna a obbedire al suo padrone.

**Sistema:** Spendi 1 Punto Sangue ed effettua un tiro di Persuasione + Intimidire contro una difficoltà pari a Costituzione + Empatia del bersaglio. Per ogni successo, il bersaglio trascorre un turno a contorcersi, urlare e piangere, incapace di intraprendere alcuna altra azione. Ogni turno passato a questo modo provoca 1 livello di danno contundente che non può essere assorbito.

#### ••••• LEALTÀ

Le pedine mentali del vampiro si trasformano in schiavi leali, che considerano legge ogni parola da lui proferita e ignorano gli ordini impartiti da altri.

**Sistema:** Aumenta di +3 la difficoltà di qualsiasi tentativo da parte di un altro vampiro di dare ordini, controllare, forzare o applicare i poteri di Dominazione a chi sia già sotto il controllo del personaggio. Se la difficoltà diventa 10 o più, l'azione è semplicemente impossibile.

#### ••••• OBBEDIENZA

Come miglioramento permanente delle sue facoltà, il vampiro non deve più guardare negli occhi le persone che desidera soggiogare ai suoi poteri. Tutto ciò di cui ha bisogno è un momentaneo contatto fisico in cui la sua pelle entra a contatto con quelle della vittima.

#### ••••• IMMOBILIZZARE LA CARNE MORTALE

Il vampiro anziano può usare il potere della mente per bloccare le funzioni del corpo della vittima, e disattivarle temporaneamente, fino al punto di ucciderla sul colpo bloccandogli il battito del cuore. Nonostante il suo nome, questa facoltà può essere applicata anche su altre creature soprannaturali, rendendo chi la possiede una creatura realmente temibile.

**Sistema:** Effettua un tiro di Persuasione + Medicina con difficoltà pari agli attuali Punti Volontà della vittima +2. Se il totale è superiore a 10, il tentativo è impossibile. L'effetto dura un turno per ogni successo ottenuto e il giocatore deve determinare quale funzione corporea stia modificando o decidendo di interrompere prima di effettuare questo tiro. Ovviamente, le varie modifiche agiscono sui bersagli in modi diversi; far smettere di battere il cuore a un vampiro è un semplice fastidio, mentre vuol dire morte certa per un mortale, o chiunque altro abbia non possa vivere senza un cuore che batte.

#### ••••• MANIPOLAZIONE DI MASSA

La portata dell'influsso del vampiro sulle altre persone trascende il personale, permettendogli di applicare i suoi poteri di Dominazione a piccoli gruppi.