

- Quando l'incantatore impugna il suo talismano, la difficoltà di tutti gli effetti magici che lo prendono come bersaglio aumenta di +1. Non ha, però, efficacia sugli effetti utili o sui rituali utilizzati dallo stesso incantatore.
- Il giocatore riceve +2 dadi quando effettua dei tiri per l'uso della Via di Taumaturgia principale del personaggio, e +1 dado quando effettua i tiri di lancio dei rituali del personaggio.
- Se il talismano viene usato come arma, fornisce al giocatore +1 dado ai tiri per colpire e +2 dadi ai tiri per i danni.
- Se l'incantatore non è in possesso del suo talismano, superando un tiro di Percezione + Occulto (difficoltà 7) riesce a scoprirne la posizione.
- Il talismano gli permette di ignorare i tempi di lancio dei rituali che conosce, di quarto livello o inferiore.
- Se il talismano finisce in possesso di un altro individuo, fornisce a quest'ultimo +3 dadi da tirare quando fa uso di qualsiasi effetto magico contro il proprietario del talismano.

LIBERARSI DALLE CATENE

Questo rituale elimina completamente il Vincolo di Sangue da un soggetto. L'incantatore deve godere di accesso illimitato al soggetto, oltre che al sangue del regnante (se l'incantatore è il soggetto o il regnante, non c'è bisogno di altro sangue). Il rituale porta via un'intera notte e, durante il suo corso, il sangue del regnante all'interno del soggetto evapora con un sibilo e una fumata, infliggendo 5 livelli di danni aggravati non assorbibili. Se il rituale ha successo, il soggetto perde un pallino di Volontà, ma il Vincolo di Sangue svanisce immediatamente. Tuttavia, non offre alcuna protezione contro la formazione di un altro Vincolo di Sangue.

SONNO DI PIETRA

Questo rituale protegge l'incantatore, trasformandolo in pietra solida. Questi deve iniziare il rituale esattamente un'ora prima dell'alba e inghiottire mezzo litro di piccoli sassi, restando completamente immobile in un'area aperta rivolta a est. Quando i primi raggi del Sole lo colpiscono, il corpo dell'incantatore si trasforma in indistruttibile pietra magica. In caso di successo, l'incantatore viene completamente protetto da tutti i danni fisici, comprese le fiamme e il calore. Mentre è in questa forma, la mente dell'incantatore è addormentata; ignora totalmente ciò che lo circonda e non può svegliarsi: Invadere la Mente e le altre Discipline mentali sono inutili. Il rituale dura fino a 10 minuti dopo il tramonto, e il risvegliarsi la sera successiva costa all'incantatore 1 Punto Sangue aggiuntivo.

È un Rituale dei Gargoyle (vedi *Incantare Talismano* a p. 309).

DONI DEL SANGUE

RITUALI DEI GARGOYLE

Ltaumaturghi Tremere possono lanciare Incantare Talismano su di un Gargoyle per incantarlo permanentemente con uno specifico rituale di cui sono a conoscenza. I Gargoyle incantati tramite l'uso di questo rituale non possiedono gli elementi aggiuntivi dei normali talismani. I taumaturghi possono incantare i Gargoyle solo con i rituali indicati come Rituali da Gargoyle nella loro descrizione. Per compiere questa impresa sono necessarie 6 ore di lavoro ogni notte e una settimana per livello del rituale; per il resto, incantare un Gargoyle segue le normali regole di Incantare Talismano. Una volta lanciato con successo, un rituale incantato permanentemente su di un Gargoyle diventa un suo elemento intrinseco, proprio come una Disciplina. Il rituale può essere immediatamente attivato, disattivato e riattivato a volontà dal Gargoyle spendendo 1 Punto Sangue, se nessun'altra caratteristica, come la Volontà, o nessun quantitativo di Punti Sangue superiore a 1 viene richiesto nella descrizione del rituale. Se il rituale è legato a uno specifico oggetto, viene invece legato al Gargoyle anziché a esso. Per esempio, un Gargoyle che attiva un Specchio della Seconda Vista non ha bisogno di uno specchio; deve semplicemente attivare il rituale e osservare il bersaglio per percepirne la vera forma. Un Gargoyle che invoca Scrutare il Focolare può utilizzare gli effetti del rituale su qualsiasi abitazione, toccandola direttamente e spendendo 1 Punto Volontà.

I rituali attivati da un Gargoyle non necessitano di un tiro di lancio e durano per una scena o finché non vengono interrotti. I Gargoyle possono imparare gli incantamenti da altri Gargoyle a un costo pari a una Disciplina non di Clan dello stesso livello del rituale.

RITUALI TAUMATURGICI SPECIFICI DEI CLAN

RITUALI ASSAMITI

QUARTO LIVELLO: RICONSEGNARE IL CUORE

I Cainiti bersaglio di questo rituale si vedono riconsegnare quella porzione dell'anima che sta lentamente morendo. Per invocare questo potere c'è bisogno di una certa quantità di sangue del bersaglio e 5 minuti di tempo. In caso di successo, il bersaglio diventa temporaneamente governato dalla Gerarchia dei Peccati del Sentiero dell'Umanità come se avesse un punteggio di Sentiero 9, obbligando il Cainita a eseguire le prove

di degenerazione e avvertire la colpa anche per la più piccola violazione. Questo potere non impartisce, in realtà, un punteggio di 9 nel Sentiero dell'Umanità al bersaglio; il soggetto continua ad avere il punteggio di Sentiero che ha normalmente, ma non è più assuefatto dalle crudeltà del mondo. Questo potere dura 1 ora per ogni successo sul tiro di lancio del rituale.

QUINTO LIVELLO: RITO DI MARDUK UCCISO E RISORTO

Lo stregone contatta un visir, il quale nomina una vittima che il guerriero intende sottoporre ad amaranto. Lo stregone prende quindi parte a una cerimonia di gruppo della durata di un'ora, con tre altri partecipanti che conoscono il rituale. Tutti indossano delle vesti cerimoniali e delle maschere per recitare il mito di Marduk, interpretando i ruoli di Marduk, Ea, Sarpanitu e del drago del caos, Tiamat. In caso di successo, e se il beneficiario riesce a compiere amaranto sul bersaglio specificato prima della prossima alba, il sire della vittima e tutti gli infanti di entrambi (oltre a qualsiasi vampiro che ha in atto un Vincolo di Sangue con la vittima) ne condividono le ultime sensazioni mentre muore. Tutti i soggetti colpiti perdono 1 Punto Sangue e 3 Punti Volontà, che vengono trasferiti a colui che ha compiuto l'amaranto (non si può eccedere i massimi delle Caratteristiche). Se la riserva di sangue e i Punti Volontà di chi ha compiuto l'amaranto sono pieni, il resto va al visir e, dopo di lui, allo stregone. Inoltre, tutti i bersagli collaterali perdono 1 Punto Volontà per ogni dieci minuti trascorsi in presenza di colui che ha compiuto l'amaranto, del visir o dello stregone, per via dei flashback che vivono della morte della vittima originale. Questo effetto dura per 13 notti.

RITUALI DEI SETITI

TERZO LIVELLO: SPOSTAMENTO DELLO PNEUMA

Per svolgere questo rituale ci vogliono 20 minuti e una vittima mortale da legare in posizione eretta su di una superficie piana, oltre che un'animale (come una capra o un maiale) legato accanto a essa. Lo stregone si taglia le vene e "uccide" ritualmente il prigioniero, passandogli una lama smussata sulla gola (non infliggendogli danni), lasciando scorrere sul petto della vittima il sangue proveniente, in realtà, dalle vene del suo polso. Il rituale funziona solo se la vittima non è consapevole del trucco, e creda momentaneamente che la sua gola sia stata recisa. In quel momento, lo stregone urla una parola di potere il più forte possibile nell'orecchio della vittima. In caso di successo, caccia l'anima della vittima dal suo corpo per lo spavento e la trascina nel corpo dell'animale. La vittima passa il resto dell'esistenza dell'animale intrappolata nel suo corpo; priva degli istinti dell'animale, potrebbe non essere molto adatta alla sopravvivenza. Una parvenza dell'intelletto, squarci di memoria, dei desideri o della Volontà della vittima restano nel corpo umano. Lessere senza anima è suggestionabile e segue le istruzioni dello stregone, purché non richiedano interpretazione. Senza un proprio arbitrio, lo schiavo non provvede alle sue necessità basilari, e morirà di sete se non gli viene ordinato di bere.



QUINTO LIVELLO: INGANNARE LA BILANCIA DI ADE

Questo rituale permette a uno stregone di rimuovere il cuore (oltre ad altri organi vitali) dal suo corpo e avvolgere la sua carne in un bozzolo protettivo. Per completare il rituale ci vogliono 3 ore e può essere eseguito su di sé nel cuore della notte, dopo il tramonto della Luna o prima del suo sorgere, oppure durante la luna nuova. Il giocatore effettua un tiro di Destrezza + Medicina prolungato (difficoltà 7). Ogni tiro rappresenta un'ora di attività e il rituale fallisce se la Luna o il Sole sorgono prima che il giocatore abbia ottenuto i successi necessari (5 per rimuovere il cuore, 12 per raggiungere la forma mummificata). Qualsiasi vampiro che assista al processo è soggetto al Röttschreck (difficoltà 6). Una volta che lo stregone ha rimosso il suo cuore, il fegato e il cervello, cade in una specie di torpore. La sua vitae e la sua carne non morta si uniscono ad avvolgerlo in un sudario secco e squamoso che lascia delle piccole aperture attorno alla bocca, ma per il resto è impenetrabile. Uno stregone conservato in questo modo può restare in stasi in maniera indefinita, e il vampiro così avvolto è praticamente immune ai danni come se fosse sotto l'effetto di Sonno di Pietra (p. 310). Tuttavia, gli organi estratti sono estremamente vulnerabili, in particolare il cuore. Distruggere un organo produce 1 livello di danno aggravato non assorbibile al vampiro, mentre esporre il cuore alla luce del Sole o bruciarlo distrugge immediatamente il vampiro in un terribile rogo. Solo dando in pasto allo stregone i suoi organi rimossi lo si può risvegliare. Dopo averli ingeriti, ci vuole 1 minuto affinché il bozzolo attorno a lui si riduca in polvere e 1 ora per farlo rianimare.

È possibile intraprendere questo rituale solo in parte, arrestandosi alla rimozione del cuore. A dire il vero, è anche possibile eseguire la prima parte di questo rituale su di un altro Cainita. Un vampiro è perfettamente in grado di muoversi anche senza un cuore e, come ulteriore beneficio, diventa immune all'impalamento o all'amaranto. Dato che il cuore è la fonte delle emozioni, la difficoltà di tutti i tiri per resistere alla frenesia viene modificata di -2. Tuttavia, se un nemico entra in possesso del suo cuore (o se il cuore è stato rimosso dallo stregone), il vampiro è in una pessima situazione. Non solo il cuore fornisce un potente legame rituale con il vampiro, ma una semplice fiammella o un barlume di luce solare proiettata sul cuore distruggerebbe immediatamente il Cainita. Inoltre, conficcando un paletto nel cuore lo si obbliga al torpore, e qualsiasi Cainita che beva più di 2 Punti Sangue da esso arriva direttamente al sangue del cuore, riducendo la difficoltà dell'amaranto a 7.

RITUALI DEI TREMERE

PRIMO LIVELLO: RITO DI INTRODUZIONE

I Tremere usano questo rituale come metodo formale di presentazione degli arrivati in una nuova città, sebbene sia possibile utilizzarlo per richiedere aiuto. L'incantatore

bolle un po' di radice di tamerice tritata e un goccio di olio di galanga in un pentolino con dell'acqua piovana, poi recita un breve incantamento sui vapori che si formano su di esso. Pronuncia quindi un breve messaggio di 30 secondi, che viene comunicato telepaticamente prima al reggente e poi a tutti gli altri membri del Clan in città, secondo la loro posizione all'interno della gerarchia. Il rituale permette al reggente, se lo desidera, di replicare telepaticamente e impegnarsi in una conversazione della durata di 5 minuti con l'incantatore.

QUARTO LIVELLO: ANIMA DELL'OMUNCOLO

Un omuncolo è una minuscola creatura costruita col sangue e col tessuto dell'incantatore, che agisce come estensione della sua volontà. Costruire un omuncolo richiede 5 ore di lavoro ininterrotto, che il Tremere si autoinfligga 2 livelli di danni aggravati non assorbibili e superi un tiro di Volontà (difficoltà 6) per sopportare il danno. L'orripilante entità prende forma in un calderone ribollente, contenente una miscela di olio, sangue, ossa e pezzi del corpo dell'incantatore. In caso il rituale abbia successo, l'omuncolo fuoriesce dal grasso omento che si è formato dentro il calderone. Gli omuncoli hanno le seguenti qualità:

- L'omuncolo ha due livelli salute e due pallini in ciascun Attributo Fisco. La luce del Sole e il fuoco lo danneggiano allo stesso modo in cui feriscono i Cainiti, e deve essere nutrito di 1 Punto Sangue ogni settimana o avvizzirà e morirà.
- L'omuncolo può muoversi liberamente per conto proprio, ma funziona come un arto del suo creatore e agisce secondo le volontà del suo padrone, che possono essere trasmesse senza proferire parola finché si trova in sua presenza.
- Un omuncolo è un'entità fisica separata e non viene considerato un collegamento arcano, né i suoi fluidi corporei sono considerati parte del sangue del creatore. Stabilire una connessione psichica con l'omuncolo fa, invece, entrare in contatto con la coscienza del controllore.
- Sebbene sia totalmente leale, la personalità dell'omuncolo deriva dalle peggiori qualità del suo creatore. Più di un Tremere particolarmente nervoso ha scoperto che il suo omuncolo gli stava tirando degli scherzi maligni alle sue spalle.

Un Tremere può tenere attivo un solo omuncolo alla volta, e ne esistono di molti tipi. I più comuni sono in grado di volare (e assomigliano a minuscoli demoni alati), larve (che sembrano dei vermi con il volto del loro padrone) e cavallette (piccole entità calve, simili a diavoletti, con i lineamenti dell'incantatore riprodotti in miniatura).

DISCIPLINE COMBinate

Le Discipline Combinare permettono a un vampiro di unire gli effetti dei poteri di più Discipline in un'unica e nuova facoltà. Nel caso dei vampiri di Generazione superiore, ciò gli permette di creare dei poteri nuovi rispetto ai pochi a loro disposizione. Per i vampiri di Generazione più bassa ciò significa unire poteri fenomenali in effetti particolarmente devastanti e molto specifici.

I personaggi possono sviluppare le proprie Discipline Combinare o impararle da altri. Alcune di esse vengono impartite solo all'interno di specifici Sentieri, linee di sangue o Sette. Spesso, questi poteri offrono ai loro utilizzatori un vantaggio che vogliono difendere a ogni costo. Per esempio, se il membro di un Sentiero condivide una delle Discipline Combinare dello stesso con un estraneo, può subire l'ostracismo o la morte per mano dei suoi compagni.

Notare che alle Discipline Combinare che fanno uso della Disciplina Dominazione si resiste alla stessa maniera: un vampiro non può usare una Disciplina Combinata con Dominazione su di un vampiro di Generazione inferiore alla propria.

DISCIPLINE COMBinate

AGONIA CONDIVISA

Chimerismo 2, Robustezza 4

Questo è uno dei primi poteri sviluppato dai Ravnos che gli permette di vincere in combattimento anche contro avversari più competenti. Come suggerisce il nome, Agonia Condivisa permette al vampiro di passare il proprio dolore ai suoi nemici, facendolo continuare a combattere nonostante le peggiori ferite.

Sistema: Con un'azione istintiva il personaggio spende 1 Punto Sangue ed effettua un tiro di Persuasione + Intimidire (difficoltà pari alla più alta tra Percezione o Autocontrollo del bersaglio). Ogni successo permette al Ravnos di ignorare le penalità da ferite legate a 1 livello di danno alla salute, e infliggere una ferita illusoria al bersaglio. Le penalità sono assegnate in base alla somma dei danni reali e illusori della vittima, arrivando addirittura a farla cadere in torpore. Questo potere può agire su di un solo bersaglio alla volta, e non guarisce né infligge reali ferite. Il potere dura per una scena, sebbene il Ravnos possa cancellarne l'uso in qualsiasi momento e riutilizzarlo contro un nuovo bersaglio.

Costo in Punti Esperienza: 28

APOCRIFI DI SANGUE

Auspex 1, Oscurazione 1

I Nosferatu trafficano in segreti talmente oscuri che non possono rischiare di essere diffusi. Per questo hanno creato Apocrifi di Sangue, che gli permette di comunicare tramite messaggi segreti all'interno del loro corpo. La comunicazione può avvenire di persona, tramite il sapore del sangue codificato.

Spesso ciò avviene tramite fiale di sangue o tramite un bacio sanguinolento. In alternativa, il vampiro può investire una significativa porzione del suo sangue in un messaggio scritto o disegnato, che trasmette, però, un significato alternativo.

La maggior parte dei Nosferatu codifica ulteriormente questi messaggi, cosicché anche un vampiro che individui l'uso del potere deve comunque riuscire a decifrare il sapere che nasconde. Un messaggio codificato può essere molto dettagliato: un singolo uso di questo potere può coprire un'intera pagina scritta. Alcuni Nosferatu preservano interi cunicoli e catacombe piene di biblioteche codificate, con i libri da cui originano che sono andati distrutti ormai da tempo.

Sistema: Spendere 1 Punto Sangue per personaggio per recuperare o trasmettere il messaggio. Per le comunicazioni dirette tra persone, non c'è bisogno di effettuare alcun tiro. Per i messaggi cifrati, la spesa di 1 Punto Sangue permette al messaggio di durare un'intera notte, 2 Punti Sangue fanno durare il messaggio per una settimana, 3 per un mese, 4 per un anno e 5 senza limiti di tempo. Un personaggio che è a conoscenza di una lettera nascosta può effettuare un tiro di Percezione + Occulto (difficoltà 7) per percepire il messaggio.

Costo in Punti Esperienza: 7

ARSENALE DI CARNE E DI OSSA

Proteide 2, Vicissitudine 3

Il vampiro può generare delle armi letali dalla sua carne e dalle sue ossa. Può creare lame, spuntoni e altre rozze armi istantaneamente che fuoriescono dalla sua carne. Col tempo, può imparare a creare armi più decorate e rifinite. L'applicazione di Proteide gli permette di procurare facilmente ingenti danni ai nemici.

Sistema: Questo potere costa 2 Punti Sangue per arma. Per renderla più grande (un'arma che normalmente verrebbe impugnata con due mani) sono necessari 4 Punti Sangue. Effettua un tiro di Destrezza + Scultura Corporea (difficoltà 7). Le armi costruite con Arsenale di Carne e di Ossa infliggono danni aggravati.

Costo in Punti Esperienza: 21

AURA DELL'IRA MALEDETTA

Animalità 3, Ascendente 2

Gli aderenti al Sentiero della Bestia hanno sviluppato questo potere che permette al vampiro di lasciare emergere la sua Bestia nel mondo che lo circonda, ispirando ira e rabbia, esattamente come le sue frenesie sanguinarie, in tutti coloro che gli stanno attorno.

Sistema: Spendere 1 Punto Sangue ed effettuare un tiro di Carisma + Intimidire (difficoltà 7). Le difficoltà di Autocontrollo e Istinto per resistere alla frenesia aumentano di +1 per ogni successo ottenuto per il resto della scena. Questo potere agisce su tutti i vampiri che si trovino nella visuale del personaggio. Continua ad agire per il resto della notte sui vampiri che si sono allontanati dalla presenza del personaggio. I mortali ne subiscono gli effetti in misura minore, e devono effettuare i tiri di Autocontrollo per resistere alle azioni violente e impulsive.

Costo in Punti Esperienza: 21

AURA DI INELUTTABILE VERITÀ

Ascendente 4, Dominazione 4

Con questo potere, coloro che si trovano in presenza del vampiro possono dire esclusivamente la verità. La presenza del vampiro viene intesa come i personaggi che il vampiro può udire: per questo motivo, l'Auspex aggiunge un'altra dimensione all'utilità del potere. I personaggi che tentano di mentire si ritrovano impossibilitati a parlare. La verità di questo potere dipende dall'oratore; un personaggio può impartire informazioni inesatte che ritiene essere vere, ma non può ingannare un ascoltatore. Il potere ha degli effetti abbastanza palesi e un personaggio può decidere di allontanarsi dalla presenza del vampiro.

Sistema: Effettua un tiro di Carisma + Autorità con difficoltà pari al punteggio più alto di Volontà tra tutti i bersagli. Usare la tabella seguente per determinare i risultati. Un vampiro che ottiene 5 successi elimina la limitazione sulla portata; un personaggio che si allontana dalla presenza del vampiro deve dire la verità per tutto il resto della notte, a prescindere da dove si trovi.

Successi	Effetto
1 successo	La prossima dichiarazione da parte dei bersagli deve essere vera
2 successi	Chi ne subisce l'effetto deve dire la verità per il prossimo minuto
3 successi	Chi ne subisce l'effetto deve dire la verità per i prossimi 10 minuti
4 successi	Chi ne subisce l'effetto deve dire la verità per il resto della scena
5 successi	Chi ne subisce l'effetto deve dire la verità per il resto della notte

Costo in Punti Esperienza: 28

BUCO DI MEMORIA

Ascendente 2, Oscurazione 2

Questo dono molto amato da Baali e Setiti obbliga una singola vittima a dimenticarsi della presenza di un vampiro per una singola scena o evento isolato. Una volta che il vampiro attiva Buco di Memoria, fa in modo che non sia mai stato presente. La vittima nega qualsiasi prova del contrario.

Sistema: Sebbene Buco di Memoria agisce su di un'unica vittima, può essere attivato più volte per colpire più vittime. Spendi 1 Punto Sangue ed effettua un tiro di Persuasione + Sotterfugio contro una difficoltà pari agli attuali Punti Volontà del soggetto. In caso di successo, il vampiro viene rimosso dai ricordi della vittima, come se non fosse mai stato lì. I personaggi con più pallini di Volontà dell'Oscurazione del vampiro possono eventualmente ricordarsi della presenza del vampiro, se gli venissero presentate chiare prove della sua partecipazione all'evento. Una applicazione creativa di Auspex, Dominazione o di altre Discipline potrebbe far riemergere i ricordi soppressi.

Costo in Punti Esperienza: 14

DONI DEL SANGUE

CINGUETTIO NELL'ORECCHIO

Animalità 2, Chimerismo 2

I Ravnos hanno sviluppato questo potere per riuscire a comunicare meglio tra *jati* distanti. Il vampiro infonde un messaggio in un piccolo animale, che lo trasmette, quindi, al destinatario desiderato, riferendolo con la voce del vampiro.

Sistema: Il giocatore spende 1 Punto Volontà ed effettua un tiro di Persuasione + Sotterfugio (difficoltà 7) per infondere il messaggio in un piccolo animale. Questi può essere qualsiasi creatura, ma se deve percorrere una grande distanza, è meglio far uso di un volatile. Il Ravnos pronuncia il messaggio che vuole che l'animale trasmetta e gli ordina con la sua volontà di riferirlo al destinatario desiderato. Il vampiro deve avere bene chiaro in mente la persona che l'animale deve trovare. Quando l'animale arriva a destinazione, il messaggio viene trasmesso esattamente come è stato pronunciato dal vampiro, con l'illusione della sua voce emanata dall'animale.

Una volta utilizzato il potere, l'animale ha un numero di giorni pari ai successi ottenuti sul tiro per trovare il destinatario desiderato e consegnargli il messaggio, altrimenti la compulsione svanisce e il messaggio va perduto.

Costo in Punti Esperienza: 14

FORMA DI SAWAFI

Proteide 3, Serpente 5

Questo antico trucco dei Setiti permette a un vampiro di trasformarsi in una violenta tempesta di sabbia.

Sistema: Egli spende 1 Punto Sangue e tre turni per completare la trasformazione. La spesa di ulteriori Punti Sangue può ridurre il periodo di un turno per Punto Sangue speso. La tempesta di sabbia occupa uno spazio tra 1 e 5 metri di diametro, a scelta del personaggio. Ne si possono variare le dimensioni con un turno di concentrazione. Inoltre, il personaggio può placare la tempesta con un'azione istintiva. Si può spostare alla sua normale velocità. Non può subire danni fisici. Subisce normalmente i danni dalla luce solare, ma un danno in meno dal fuoco ogni turno. Chiunque si trovi all'interno della nube di sabbia subisce -2 a tutti i tiri di Percezione, dato che la sabbia ne ottenebra i sensi. Inoltre, il vampiro può dividere i suoi pallini di Proteide e Serpente, trasformandoli in danni contundenti da applicare come preferisce tra coloro che sono imprigionati nella tempesta.

Costo in Punti Esperienza: 15

GUARDIANO VIGILE

Auspex 1, Robustezza 1, Velocità 1

Sviluppato da un Malkavo in fuga dai suoi persecutori, Guardiano Vigile concede al Cainita un senso del pericolo soprannaturale. Non può essere sorpreso, né cadere in imboscate tese da chi vorrebbe aggredirlo.

Sistema: Spendi 1 Punto Sangue. Per il resto della notte, il personaggio non può subire imboscate o venire sorpreso tramite metodi comuni. Tutti i tentativi di usare la furtività non soprannaturale contro di lui falliscono.

automaticamente. Contro Oscurazione e altre abilità simili, confronta l'Auspex del Cainita come si farebbe normalmente (vedi p. 199).

Se Guardiano Vigile avvisa il personaggio, si presume che questi abbia automaticamente l'iniziativa più alta nel primo turno di combattimento. Dopo il primo turno, deve tirare come di norma.

Questo potere protegge solo dalla prima di queste imboscate nel corso di una specifica notte. Il personaggio può riattivare Guardiano Vigile al costo di un altro Punto Sangue. Inoltre, può attivarlo subito prima di andare a dormire per trarre beneficio dalla sua protezione durante il giorno.

Costo in Punti Esperienza: 7

LUNGA MARCIA

Robustezza 2, Velocità 2

Nel Mondo di Tenebra Medievale, il Clan Assamita compie lunghi viaggi attraverso le campagne, le foreste e le montagne. La maggior parte dei Cainiti cadrebbero vittima degli elementi, dei Lupini o di altri esseri più oscuri. Gli Assamiti, invece, hanno sviluppato per questi viaggi Lunga Marcia. Ciò permette di viaggiare rapidamente per prolungati periodi di tempo.

Sistema: Lunga Marcia può essere usato in qualsiasi momento in cui il personaggio sta per intraprendere un lungo viaggio. I suoi benefici si arrestano ogni qualvolta il personaggio deve intraprendere un'azione inattesa e faticosa, come combattere. Per attivare Lunga Marcia, il personaggio spende 1 Punto Sangue. Per l'ora successiva, moltiplica la massima velocità di corsa del personaggio per i suoi pallini Velocità +1. Per tutta l'ora, il personaggio viaggia a questa velocità. In una sola notte, si può far uso de La Lunga Marcia per un numero di ore pari al proprio punteggio di Robustezza.

Costo in Punti Esperienza: 14

MALEDIZIONE DEGLI INCUBI

Auspex 4, Chimerismo 5

Questo potere fu sviluppato come punizione per coloro che meritano un destino peggiore della morte. Il Ravnos crea un'immagine delle più grandi paure della vittima, per tormentarla giorno e notte. Solo quest'ultima può percepire il suo incubo, ma le appare molto reale e concreto.

Sistema: Il giocatore spende 1 Punto Volontà ed effettua un tiro di Percezione + Intimidire (difficoltà pari all'attuale Volontà del bersaglio) e il numero di successi che indica per quante notti è attiva l'illusione. Il Ravnos deve concentrarsi per un turno intero per estrarre dalla vittima le sue più grandi paure e dar loro vita. La vittima deve trovarsi nella linea di visuale del vampiro per permettere l'uso del potere, ma quest'ultimo può subire una penalità di +2 alla difficoltà per usare il potere su qualcuno che si trova entro 1,5 km, purché abbia accesso a un suo oggetto personale. Se la vittima designata si trova oltre questa distanza, il potere non ha effetto. Il giocatore può decidere di prolungare la durata della maledizione spendendo Punti Sangue mentre utilizza questo potere: ognuno di essi

aggiunge un'ulteriore notte alla maledizione. L'illusione svanisce all'alba successiva alla sua ultima notte.

Mentre è tormentato da queste visioni da incubo, la vittima subisce gli effetti dei Difetti Cacciato e Incubi (vedi p. 422 e p. 425).

Costo in Punti Esperienza: 35

MANO DEL MAESTRO ARTIGIANO

Auspex 1, Velocità 1

Toreador sviluppò questo dono per poter creare opere d'arte con incredibile velocità e accuratezza. Il vampiro si muove con disumana velocità, usando alla perfezione le sue capacità. In questo modo, riesce a creare oggetti complessi nel giro di pochi istanti.

Sistema: Spendi 1 Punto Sangue. Il vampiro può creare nel giro di un turno da 1 minuto quello che un umano potrebbe realizzare in 1 ora. Con un uso maggiore di Punti Sangue, può creare delle enormi installazioni d'arte o addirittura dimore nel giro di un'unica ora. In alternativa, può usare 1 Punto Sangue per creare in un turno da 3 secondi ciò che normalmente richiederebbe 1 minuto. Questo permette al vampiro di creare al volo delle trappole complesse.

Costo in Esperienza: 7

MANUALITÀ EFFIMERA

Chimerismo 5, Robustezza 3

Con questo potere, un Ravnos dà peso e sostanza alle sue illusioni, rendendole fondamentalmente reali. Il dubbio non è più efficace dell'ignorare la realtà, sebbene le illusioni svaniscono all'alba. Questo potere viene spesso utilizzato per costruire armi o preziosi manufatti e ingannare gli sciocchi.

Sistema: Il giocatore spende 3 Punti Sangue e 1 Punto Volontà, poi effettua un tiro di Volontà (difficoltà 7). In caso di successo, l'illusione del vampiro compare tra le sue mani, solida e reale come un qualsiasi normale oggetto. Gli oggetti così creati non possono essere più grossi del vampiro che li ha generati, e devono restare inanimati. Possono avere delle parti mobili, ma gli oggetti complessi sono molto più difficili da creare e richiedono un tiro di Intelligenza + Manualità (a discrezione del Narratore). L'oggetto è sostanzialmente reale e non ne si può dubitare, ma chiunque possieda Auspex o faccia uso di simili poteri con un punteggio superiore a quello di Chimerismo del vampiro, può spendere 1 Punto Volontà per vedere l'illusione per quello che è e ignorarne gli effetti. Altrimenti, l'oggetto rimane intatto finché non viene distrutto normalmente o all'arrivo dell'alba, quando si dissolve nella foschia.

Costo in Punti Esperienza: 35

MODELLARE LA BESTIA

Valeren 5, Vicissitudine 5

Un guaritore zoroastriano dei Salubri, chiamato Kairam Ahmed Hamdan, sviluppò questo potere assieme alla vojvotkinja Tzimisce Livia Yorke. La loro fatica permette a un vampiro di ristrutturare sia il proprio corpo che la propria anima.

Sistema: Per attivare il potere si spendono 1 Punto Volontà, un'ora e 3 Punti Sangue. Tirare Persuasione + Empatia, difficoltà pari al punteggio di Sentiero o di Volontà del bersaglio (quale che sia il più alto). In caso di successo si ottengono i medesimi effetti dei primi tre poteri di Vicissitudine. Inoltre, ogni successo ottenuto permette al personaggio di aumentare o di diminuire il punteggio di Sentiero o di Virtù della vittima di un pallino. Se in questo modo la vittima arriva a zero sul suo Sentiero, la spesa di ulteriori successi possono avviarlo su di un nuovo Sentiero, purché abbia ridotto anche le Virtù necessarie. Se in questo modo si accresce il punteggio di Sentiero o di Virtù del personaggio al di sopra del suo valore iniziale di pallini, i pallini aggiuntivi svaniscono al ritmo di uno per notte (a scelta del giocatore). A seguito del processo la vittima sviluppa un'alienazione, che svanirà solo dopo aver speso un numero di Punti Volontà pari al doppio dei pallini cambiati.

Tutte, tranne i Sentieri più spietati, ritengono che obbligare un personaggio a cambiare involontariamente Sentiero sia una gravissima violazione, dato che, per l'identità della vittima, può comportare un destino molto peggiore della morte.

Costo in Punti Esperienza: 20

OCCHIO DEL PARADISO SPIETATO

Auspex 4, Valeren Guerriero 4

Il terzo occhio del vampiro si spalanca in maniera incredibile, emettendo un incandescente colore dorato. L'orbita è un riflesso della virtù interiore del vampiro, ma si manifesta come il Sole a mezzogiorno, illuminando l'area e bruciando la carne dei non morti.

Sistema: Il vampiro fissa la direzione generica che vuole illuminare con il suo potere, spendendo 1 Punto Sangue e 1 Punto Volontà (per turno). Poi effettua un tiro di Coscienza (difficoltà 6). In caso di successo, il terzo occhio del Cainita si apre e inizia a splendere, irradiando luce come fosse luce solare diretta e infliggendo danni per turno a tutti i vampiri nella linea di vista come se vi rimanessero esposti. Dato che la luce del potere emette una luminosità anziché un fascio, non riesce a discriminare tra amici e nemici. Il Salubri non è immune alla propria luce, e subisce 3 dadi di danni letali ogni turno, che possono essere assorbiti normalmente. Le ferite subite in questo modo si manifestano come lacrime di sangue che calano dal terzo occhio. Solo i Cainiti che seguono la Virtù della Coscienza possono trarre beneficio da questo potere.

Costo in Punti Esperienza: 28

ONORE DEI COMNENI

Robustezza 3, Stregoneria Koldunica 2

Questa combinazione è stata creata da un Cavaliere Koldunico di nome Nicola Comneno. Permette al vampiro di mantenere la forza di spirito a prescindere da cosa lo aggredisca.

Sistema: Per attivare questo potere, il vampiro incide un glifo koldunico sulla propria carne, provocandosi un danno letale. Finché il glifo non viene curato, tutti i tiri di Convincione o di Istinto che deve sostenere per evitare di deviare dalla via

del suo Sentiero ricevono +1 dado e -1 alla difficoltà. Può mantenere attiva solo una copia di questo potere alla volta.

Costo in Punti Esperienza: 5

RECUPERO DEL SANGUE VELOCE

Quietus (Cruscitus) 2, Velocità 3

Gli Assamiti Guerrieri che sono riusciti a padroneggiare sia il Cruscitus che la Velocità hanno imparato a perfezionare il loro sangue per scopi più efficienti. Con questo potere, il vampiro recupera il sangue speso per attivare Velocità.

Sistema: I Punti Sangue spesi per acquisire azioni extra tramite Velocità ritornano nella riserva del vampiro come se non fossero mai stati usati al ritmo di 1 al minuto. Una volta imparato, questo potere è considerato sempre attivo.

Costo in Punti Esperienza: 21

RESILIENZA DEL PENITENTE

Robustezza 4, Valeren Guaritore 4

La maledizione del Sole di Uriel non può contrastare la promessa di redenzione di Raffaele. Essendo nota a tutti la loro purezza, i Salubri possono camminare per un breve momento sotto la luce del Sole più intenso senza timore, perché essa brucia solo la loro Maledizione, ma non la loro carne.

Sistema: Il vampiro può usare un'azione istintiva per spendere 1 Punto Sangue ogni volta che il vampiro viene esposto alla luce del Sole. Fino a quando il vampiro non esaurisce i suoi Punti Sangue, non deve effettuare un tiro di Röttschreck. Questo danno viene tirato, anziché applicato come successi automatici, e assorbito normalmente dalla sola Robustezza. Ogni livello di ferite brucia un punto della vitae del Cainita, anziché infliggergli delle reali ferite; una volta che il vampiro ha terminato il sangue, subisce i danni come di norma e deve temere la frenesia. Solo i Cainiti che seguono le Virtù della Coscienza e dell'Autocontrollo possono trarre beneficio da questo potere.

Costo in Punti Esperienza: 28

RESURREZIONE DEL SANTO INSANGUINATO

Auspex 5, Robustezza 3, Valeren (Guaritore) 9

Un vampiro di nome Daniele, il Santo Insanguinato, creò questa leggendaria abilità nota solo a una manciata di discendenti di Saulot.

Sistema: Permette al vampiro di riportare in vita i morti, purché di essi esista ancora un frammento di resti terreni. Richiede 10 Punti Sangue, che vengono versati su tali resti. Effettuare un tiro di Sentiero del proprio personaggio, difficoltà 9. Con 1 successo si ricrea un corpo intero, ma solo per una notte. Con 2 successi, lo si rigenererà completamente e lo si riporterà in vita per un mese. Con 3 successi la resurrezione è completa e permanente. Tuttavia, il vampiro che fa uso di questo potere perde permanentemente un pallino di Sentiero, diminuendo la sua capacità di aumentarne il valore. Per esempio, un Salubri che abbia usato questo potere tre volte, potrebbe avere un massimo di sette pallini nel proprio Sentiero.

Costo in Punti Esperienza: 35

SACRO SCUDO DI VICENTE DE LAS NAVAS DE TOLOSA

Ottenebramento 2, Robustezza 1

Vicente de Las Navas de Tolosa è un Lasombra intento in una crociata contro gli infernalisti. Nella sua impresa, ha sviluppato questa combinazione di Ottenebramento e Robustezza per proteggersi dalle forze sacrileghe del mondo.

Sistema: Per attivare questo potere per tutta la notte si spende 1 Punto Volontà e 1 Punto Sangue. I demoni e i personaggi che percorrono Sentieri assolutamente blasfemi e sacrileghi sono praticamente impossibilitati ad agire direttamente contro il vampiro. Qualsiasi azione che ottenga meno successi del punteggio di Ottenebramento del personaggio fallisce automaticamente. Inoltre, la difficoltà più bassa possibile per queste azioni contro il tuo personaggio è pari al suo punteggio di Sentiero.

Costo in Punti Esperienza: 7

SENNO DI POI

Auspex 3, Temporis 1

Senno di Poi conferisce al vampiro la facoltà di viaggiare a ritroso nel tempo con la sua mente, per seguire la storia di un oggetto o di un essere con cui è in contatto fisico, rivelandogliene tutti i dettagli contemporaneamente in un torrente di informazioni.

Sistema: Il giocatore tocca fisicamente il bersaglio ed effettua un tiro di Percezione + Sesto Senso (difficoltà 8, +1 per ogni secolo di età, ogni pallino di Temporis che il personaggio possiede modifica la difficoltà di -1, minimo 4). I fallimenti vengono ritirati come danno contundente, facendo sì che il -sovraccarico di informazioni danneggi la mente del vampiro con una massa di dati frammentari. Il vampiro può ignorare un fallimento per ogni successo ottenuto sul tiro, ma quel successo non procurerà informazioni comprensibili dal bersaglio. Ogni successo conferisce al personaggio la facoltà di esaminare l'informazione ed estrapolarne un fatto rilevante sul bersaglio derivato dalla sua storia (a discrezione del Narratore), prima che quella conoscenza svanisca e il vampiro faccia ritorno al proprio flusso temporale. Tra gli esempi possiamo annoverare il vedere uno specifico Cainita che regge l'oggetto, apprendere specifiche attività del vampiro nei giorni o nei secoli antecedenti e raccogliere informazioni da libri distrutti (o, addirittura, da prime stesure dello stesso volume) mentre si ha in mano la penna che è stata usata per scriverli.

Sebbene Senno di Poi possa offrire elementi sulla storia di un oggetto o di una persona, non impartisce nessun valore emotivo associato all'elemento, né ne

avverte durante il viaggio. La quantità di informazioni trasmesse impedisce al Cainita di effettuare alcun tiro di Empatia; egli potrebbe assistere all'esecuzione di un omicidio, ma non riuscirebbe a determinare se si trattasse di un crimine passionale o di un atto a sangue freddo.

Di solito, qualsiasi tentativo di scrutare nel futuro di un bersaglio rivela un arazzo infinito di possibilità frammentate, dove per il personaggio è impossibile orientarsi. Tuttavia, per quegli oggetti o quegli individui con forti e distinti destini, tutte le trame finiscono per fondersi in un punto particolarmente distinguibile e chiaramente visibile al personaggio.

Costo in Esperienza: 10

SGUARDO MENTITORE

Auspex 2, Valeren 1

Il terzo occhio si apre, poi si stringe per osservare attentamente. L'occhio del vampiro inizia a distinguere la verità e gli inganni con la stessa facilità con cui la luce viene rifratta da un cristallo. Le menzogne diventano immediatamente evidenti al terzo occhio, lasciando che il vampiro percettivo emetta facilmente un suo giudizio.

Sistema: Qualsiasi menzogna pronunciata alla presenza del vampiro deve superare un tiro di Persuasione + Sotterfugio (difficoltà 8) contro Percezione + Empatia del bersaglio (difficoltà 6). In caso di fallimento, il bersaglio riesce a mentire, ma il vampiro riconosce l'inganno. Egli non può, tuttavia, percepire inganni più sottili, come omissioni o mezze-verità.

Costo in Punti Esperienza: 14

VOLTO DEL VERO AMORE

Ascendente 3, Oscurazione 3

Volto del Vero Amore mescola Ascendente e Oscurazione in modo strano: il vampiro assume l'aspetto del vero amore della vittima. Sebbene possa risultare utile a diversi scopi, il vampiro non ha esattamente idea dell'aspetto di chi prenda le sembianze; anche se ritenesse di conoscere il vero amore della vittima, potrebbe sbagliarsi e non riuscire a vedere quale sia il suo aspetto.

Sistema: Effettua un tiro di Carisma + Empatia (difficoltà 6) e scegli una vittima; il vampiro deve aver già incontrato la vittima in questione. In caso di successo, il vampiro appare come il vero amore della vittima a tutti i testimoni e per il resto della scena. Questa facoltà non impartisce alcuna conoscenza di questo vero amore; il vampiro potrebbe aver bisogno di usare Sotterfugio, Espressione Artistica, Empatia o altre Abilità per mantenere le apparenze.

Costo in Esperienza: 21

