

Vampiri

I vampiri hanno forza 2 e muovono 1.

Al momento della creazione il giocatore tira 2d10 per stabilire il clan del vampiro secondo la seguente tabella.

Tiro	Clan	Discipline di clan	Altre discipline	Note
2-9	Bruja		1-2 Velocità 3-4 Potenza 5-6 Ascendente	
10-16	Gangrel	Proteiforme	1-3 Animalità 4-6 Robustezza	
17-23	Malkavian	Demenza	1-3 Oscurazione 4-5 Dominazione	Se con 1d6 extra ottieni 1-2 aggiungi Auspex come bonus.
24-30	Nosferatu	Oscurazione	1-3 Animalità 4-6 Potenza	
31-37	Toreador	Velocità Ascendente		Se con 1d6 extra ottieni 1-4 aggiungi Auspex come bonus
38-44	Tremere	Taumaturgia Dominazione		Se con 1d6 extra ottieni 1-4 aggiungi Auspex come bonus
45-51	Ventru	Robustezza	1-3 Dominazione 4-6 Ascendente	
52-58	Lasombra	Ottenebramento	1-3 Dominazione 4-6 Potenza	
60-66	Tzimisce	Animalità Vicissitudine		Se con 1d6 extra ottieni 1-4 aggiungi Auspex come bonus
67-73	Assamiti	Quietus	1-3 Velocità 4-6 Oscurazione	
74-80	Setiti	Serpentis	1-3 Presenza 4-6 Oscurazione	
81-87	Giovanni	Necromanzia	1-3 Dominazione 4-6 Potenza	
88-94	Ravnos	Chimerismo	1-3 Animalità 4-6 Robustezza	
95-00	Vile		1 Animalità 2 Dominazione 3 Oscurazione 4 Potenza 5 Robustezza 6 Velocità	

Il vampiro acquista le discipline del suo clan, poi tira uno o due dadi a 6 facce per determinare le altre discipline che possiede come evidenziato alla voce “Altre discipline”. Ogni vampiro deve possedere 2 discipline. Alla fine il giocatore decide casualmente quale delle due discipline avrà 3 pallini e quale ne avrà 2. Alcuni clan ottengono discipline bonus come evidenziato alla voce “Note”.

Punti sangue

I vampiri iniziano il gioco con 5 punti sangue (PS) che NON vengono persi automaticamente.

Durante il gioco i vampiri possono accumulare punti sangue fino ad un massimo di 10.

Spendendo un punto sangue un vampiro può:

- Assorbire automaticamente un danno.
- Aggiungere un punto alla sua forza per la durata del turno.
- Attivare alcune discipline.

Durante un turno, il vampiro può spendere al massimo 3 punti sangue.

Nutrirsi

Il vampiro può nutrirsi, aumentando così la sua riserva di punti sangue, in vari modi:

- Sacrificando pedine nello stesso gruppo del vampiro. Il vampiro acquista tanti punti sangue quanta la forza totale delle pedine eliminate. Spiriti ed illusioni naturalmente non danno punti sangue.
- In un combattimento corpo a corpo il vampiro acquista un numero di punti sangue pari alla forza di una delle pedine avversarie eliminate (a scelta).

Frenesia

Quando un vampiro resta senza punti sangue e' obbligato ad attaccare la pedina più vicina a lui ed ucciderla per nutrirsi. Da notare che mentre il vampiro e' in frenesia il giocatore non può sacrificare automaticamente pedine per nutrire il vampiro, il combattimento e' necessario. Per uscire dalla frenesia il vampiro deve accumulare almeno 3 punti sangue. Mentre e' in frenesia il vampiro non può spendere punti sangue ed utilizzare discipline.

Discipline

Il vampiro può usare una disciplina una volta per turno del giocatore che lo controlla. Alcune discipline possono essere usate in difesa, in tal caso possono essere attivate senza restrizioni in qualunque momento.

Alcune discipline (come Potenza) hanno effetto permanente sul vampiro, in quanto tali sono sempre attive e non impediscono al vampiro di utilizzare una seconda disciplina.

Rituali

Alcune discipline sono segnate come "rituali". Se intende usare una di queste discipline, il giocatore deve dichiararlo all'inizio del turno. Il vampiro del giocatore non può compiere nessuna altra azione, ivi compresa la difesa passiva o il subire ferite, fino all'inizio del turno successivo del giocatore.

Il rituale ha effetto appena inizia il turno successivo del giocatore.

Varianti

- Le pedine con forza 0 non infliggono danni ma tirano 1 dado per assorbire ferite. Questo per evitare che siano del tutto inutili. In alternativa, le pedine con forza 0 vengono eliminate.
- Le illusioni devono restare nel gruppo del creatore.

Discipline

Disciplina		#Successi	Turni	Range	Note
Animalità ●●	Richiamo di Noe'	Totale forza animali evocati	∞	ZOC	Gli animali devono stare nello stesso gruppo del vampiro. Si assume che siano in grado di seguire il vampiro nei suoi spostamenti, animali volanti hanno al massimo forza 1.
Animalità ●●●	Domare la bestia	N. pedine	1	ZOC	Paralisi.
Ascendente ●●	Occhio del terrore	N. pedine	1	ZOC	Paralisi
Ascendente ●●●	Incanto	N. pedine	1	ZOC	Dominazione
Auspex ●	Intensificazioni e dei sensi	-	-	-	Il vampiro e' immune agli effetti di invisibilità. Se e' in un gruppo, il gruppo può attaccare le pedine invisibili con la penalità di 2 dadi sull'ammontare totale.
Auspex ●●	Percezione dell'aura	?	?	?	???
Auspex ●●●	Tocco degli spiriti	?	?	?	???
Auspex ●●●●	Telepatia	?	?	?	???
Chimerismo ●●	Fata Morgana	-	Finche' il vampiro resta fermo	ZOC	Tutte le pedine nella ZOC acquistano invisibilità. Il vampiro può decidere di escludere alcune pedine. Costa 1 PS.
Chimerismo ●●	Fata Morgana	-	Solo in difesa	ZOC	Il gruppo del vampiro assorbe automaticamente 2 danni quando e' bersaglio di attacchi a distanza. Costa 1 PS e non e' cumulabile.
Chimerismo ●●●	Apparizione	-	Finche' non attacca o viene attaccata	ZOC	Tutte le pedine nella ZOC acquistano invisibilità. Il vampiro può decidere di escludere alcune pedine. Costa 1 PS.
Demenza ●	Passione dell'incubo	N. pedine	1	ZOC	Forza ±1.
Demenza ●●	Tormentare l'anima	N. pedine	1	ZOC	
Demenza ●●●	Occhi del caos	-	1	-	Un giocatore bersaglio tira 5 dadi e dichiara il risultato. La prima, e solo la prima, volta che nello stesso turno il giocatore dovrà lanciare dei dadi, userà invece quelli già tirati. Se deve tirare meno di 5 dadi, userà quelli di valore inferiore, se necessita di più di 5 dadi, tirerà i dadi mancanti.
Dominazione ●	Obbedienza alla Parola	N. pedine	1	ZOC	Paralisi.
Dominazione ●●	Mormorio delle false volontà (mesmerizzazione)	N. pedine	∞	ZOC	Cambio esercito.
Dominazione ●●●	Ricordi del sognatore (oblio della mente)	?	?	?	?
Necromanzia ●●	Convocazione dell'anima	Livello spirito	∞	ZOC	Evoca spirito.
Necromanzia ●●●	Sottomissione dell'anima	Livello spirito	∞	ZOC	Lo spirito passa sotto il controllo del vampiro.

Disciplina		#Successi	Turni	Range	Note
Necromanzia ●●●	Occhi della tomba	-	1	∞	Paralisi. Questo e' un rituale.
Oscurazione ●●	Presenza invisibile	-	Finche' non attacca	0	Invisibilità.
Oscurazione ●●●	Maschera dai mille volti	-	∞	-	Il giocatore sostituisce il suo vampiro con una pedina a sua scelta, questo va fatto mentre gli altri giocatori non guardano. La pedina viene marcata sul fondo per individuarla in seguito. Se il giocatore vuole usare uno dei poteri del vampiro o della pedina, se la pedina attacca o viene attaccata, il giocatore deve rivelare il vampiro. La pedina muove alla velocità del vampiro, o alla sua normale velocità, quella delle due che e' inferiore.
Oscurazione ●●●●	Svanire dall'occhio della mente	?	?	?	???
Ottennebramento ●●	Sudario della notte	-	∞	5	Crea una zona di ombra grande come la ZOC. Le creature all'esterno dell'ombra non possono vedere all'interno (quindi non possono sparare) e le creature all'interno, escluso il vampiro, sono accecate (subiscono una penalità di due dadi sull'ammontare totale nel combattimento). Creare l'ombra costa 1 PS, l'ombra si può spostare a velocità 1, a patto che il vampiro non faccia altro, e dura finche' il vampiro non la spegne.
Ottennebramento ●●●	Braccia di Ahriman	N. pedine	∞	ZOC	Spendendo 1 PS il vampiro crea dei tentacoli d'ombra con forza 1. I tentacoli si muovono col vampiro. Per ogni PS aggiuntivo il vampiro può creare un nuovo tentacolo o aumentare la forza di uno esistente (va fatto in fase di creazione, non dopo).
Potenza ●●	-	-	-	-	Il vampiro aggiunge 2 successi automatici nei tiri per infliggere danno nel corpo a corpo.
Potenza ●●●	-	-	-	-	Il vampiro aggiunge 3 successi automatici nei tiri per infliggere danno nel corpo a corpo.
Proteide ●●	Artigli della bestia	-	-	-	Il vampiro aggiunge 2 successi automatici nei tiri per infliggere danno nel corpo a corpo.
Proteide ●●●	Fusione nella terra	-	Finche' il vampiro non intraprende altre azioni	0	Il vampiro e' immune a qualsiasi effetto od attacco. La disciplina può essere usata in difesa dopo che l'attacco o l'effetto e' stato dichiarato, ma non dopo che si e' tirato per difendersi. L'avversario non può dichiarare un nuovo bersaglio se il vampiro usa questa abilità, l'azione semplicemente si svolge ma non ha effetti di alcun tipo..
Proteide ●●●●	Forma della bestia	?	?	?	???
Quietus ●●	Tocco dello scorpione	-	∞	ZOC	Nel corpo a corpo il vampiro può spendere 1 PS per dare Forza -1 ad una pedina bersaglio. La disciplina funziona anche in

Disciplina		#Successi	Turni	Range	Note
					difesa. La disciplina ha effetto dopo il combattimento, inoltre, una sola pedina per combattimento può essere influenzata.
Quietus ●●●	Richiamo di Dagon	-	∞	∞	Il vampiro tira due dadi per danneggiare una delle pedine affette da Tocco dello Scorpione. La pedina tira normalmente per assorbire.
Robustezza ●●	-	-	-	-	Il vampiro aggiunge 2 dadi a tutti i tiri per assorbire danni.
Robustezza ●●●	-	-	-	-	Il vampiro aggiunge 3 dadi a tutti i tiri per assorbire danni.
Serpentis ●	Occhi del Serpente	-	Finche' il vampiro non intraprende un'altra azione	ZOC	Paralizza 1 pedina. La disciplina ha effetto solo sulle pedine normali e non ha effetto su vampiri e maghi.
Serpentis ●●	La lingua dell'aspide	-	-	-	Il vampiro aggiunge 1 successo automatico nei tiri per infliggere danno nel corpo a corpo. Dopo ogni combattimento corpo a corpo il vampiro acquista automaticamente 1 PS.
Serpentis ●●●	Pelle della Vipera	-	-	-	Forza +1.
Taumaturgia ●●	Creo Ignem	-	1	0	Il vampiro aggiunge 2 successi automatici nei tiri per infliggere danno nel corpo a corpo. La disciplina costa 1 PS.
Taumaturgia ●●	Furia di sangue	Punti sangue spesi	-	ZOC	Costringe un altro vampiro a perdere punti sangue. Al minimo la vittima perde 1 PS. La disciplina costa 1 PS.
Taumaturgia ●●●	Rego Motus	-	1	0	Il vampiro vola a velocità 4. La disciplina costa 1 PS.
Taumaturgia ●●●	Sangue del vigore	-	1	0	Il vampiro può spendere un numero illimitato di punti sangue. La disciplina costa 1 PS. Il suo uso non vieta al vampiro di usare un'altra disciplina nello stesso turno.
Taumaturgia ●●●●	Furto di vitae	PS acquisiti	1	2	La disciplina costa 1 PS.
Velocità ●●	-	-	1	-	Spendendo 1 PS il vampiro può (a scelta): 1. Acquistare movimento 3 fino alla fine del turno. 2. Ottenere un attacco extra, le vittime si difendono sottraendo 2 dadi dal loro totale.
Velocità ●●●	-	-	1	-	Spendendo 1 PS il vampiro può (a scelta): 1. Acquistare movimento 4 fino alla fine del turno. 2. Ottenere un attacco extra, le vittime si difendono sottraendo 3 dadi dal loro totale.
Vicissitudine ●●	Scultura della carne	Nuova forza	∞	ZOC	Cambia forza ad una pedina.
Vicissitudine ●●●	Scultura delle ossa	Vedi note	∞	ZOC	La pedina bersaglio acquista una forza pari ai dadi tirati +1.
Vicissitudine ●●●	Scultura delle ossa	-	-	0	Aggiunge 2 dadi ai tiri per infliggere danni nel corpo a corpo.