

I DONI DEL SANGUE

I POTERI DELLA STIRPE DELLA NOTTE

Tutti i poteri minori si attivano pronunciando chiaramente:
(CONDIVIDI LA MIA COLPA)

CUSTODES I Custodi



1 VOCE DEL COMANDO

Il Custode è abituato a essere obbedito.

Effetto di gioco:

Una volta per serata, il Custode può impartire un ordine semplice e immediato a un altro personaggio (es. "Seguimi", "Taci", "Lascia questa stanza"). Il bersaglio non è costretto, ma se decide di ignorarlo dovrà interpretare disagio, esitazione o timore per alcuni minuti.

2 SGUARDO DELL'IMPERATORE

Il sangue antico dei Custodes si manifesta nello sguardo.

Effetto di gioco:

Il Custode fissa apertamente un personaggio e dichiara: "Ti sottopongo allo Sguardo dell'Imperatore." Il bersaglio deve sostenere lo sguardo e rivelare una debolezza, un dubbio o una paura (anche minima).

3 OBLIO SELETTIVO

Il Custode piega il sangue e la volontà, cancellando un frammento di realtà.

Effetto di gioco:

Il Custode guarda il bersaglio e dichiara chiaramente: "Invoco l'Oblivio Selettivo." Il bersaglio dimentica gli ultimi due minuti di conversazione avvenuti con il Custode presente. Da quel momento deve interpretare confusione, un vuoto di memoria o una continuità spezzata; non utilizzare informazioni, promesse o accuse emerse in quei due minuti.

EXITIUM I Condannati



1 MINACCIA SILENZIOSA

L'ira non ha bisogno di essere urlata.

Effetto di gioco:

L'Exitium si avvicina al bersaglio, mantiene una postura ferma e dichiara a voce bassa: "Segna, questo momento." Per la durata della scena, il bersaglio deve interpretare una forte percezione di pericolo imminente: esitazione, cautela, abbassamento del tono o evitamento del confronto diretto. Il bersaglio mantiene piena libertà d'azione, ma non può trattare la minaccia come irrilevante o priva di conseguenze.

2 COLPO RISOLUTIVO

L'esperienza sul campo insegna dove colpire per porre fine allo scontro.

Effetto di gioco:

Durante un conflitto fisico, l'Exitium dichiara chiaramente l'attivazione del potere. Il prossimo colpo, che venga inferto o parato, infligge 2 Punti Vita di danno invece del normale 1. Il colpo deve essere portato in modo evidente e scenico.

3 DISPREZZO DEL DOLORE

L'ira tiene il corpo in piedi anche quando dovrebbe cedere.

Effetto di gioco:

Nel momento immediatamente precedente o successivo a subire un colpo, l'Exitium dichiara ad alta voce: "Disprezzo il dolore." L'Exitium ignora completamente il prossimo colpo subito, non subendo alcun danno. Deve interpretare dolore trattenuto, tensione fisica e rabbia compressa.

ANIMUS I Silenti



1 VINCOLO DEL RESPIRO FREDDO

Gli Animus tengono un piede oltre la soglia, dove la morte rallenta.

Effetto di gioco:

Una volta per serata, l'Animus posa una mano sul bersaglio e dichiara: "Rimani con noi." Il bersaglio viene immediatamente stabilizzato se esanime e recupera 1 Punto Vita. Il bersaglio deve interpretare un ritorno graduale, freddo e silenzioso alla coscienza.

2 ASCOLTO DEI NON PASSATI

Non tutte le voci hanno trovato pace.

Effetto di gioco:

L'Animus si ferma, chiude gli occhi e dichiara: "Ascolto ciò che resta." Per la durata della scena, può porre una domanda semplice a un fantasma, un'eco o una presenza legata al luogo, oppure dichiarare la presenza di uno spirito irrisolto nella scena. La risposta deve essere evocativa, frammentaria e mai completamente esplicativa.

3 S VOTO DEL SILENZIO

I morti sanno quanto pesano le parole.

Effetto di gioco:

L'Animus fissa il bersaglio e dichiara chiaramente: "I morti ti chiedono silenzio." Per 10 minuti di gioco, il bersaglio non può parlare né sussurrare e può comunicare solo con gesti mimici (annuire, scuotere il capo). Il bersaglio mantiene piena libertà d'azione, ma non può attivare poteri che richiedano una dichiarazione verbale durante la durata dell'effetto.

AURIFODINAE I Siniscalchi



1 SIGILLO DEL DEBITO

Il vampiro richiama un favore non saldato, una promessa sospesa o un patto mai chiuso del tutto.

Effetto di gioco:

Una volta per serata, l'Aurifodinae dichiara: "Invoco il Sigillo del Debito." Il bersaglio deve scegliere se concedere un'informazione vera oppure un piccolo oggetto significativo per la durata della scena. Il bersaglio deve interpretare pressione morale, disagio o senso di obbligo nel concedere quanto richiesto.

2 CONTABILITÀ DELL'ANIMA

L'Aurifodinae osserva e ascolta come farebbe con un libro mastro, pesando emozioni e silenzi come fossero monete.

Effetto di gioco:

L'Aurifodinae guarda il bersaglio e dichiara: "Apro la Contabilità dell'Anima." Può porre una domanda diretta riguardo allo stato emotivo, a una paura o a un obiettivo personale del personaggio. Il bersaglio deve rispondere in modo sincero ed evocativo, senza fornire dettagli meccanici o informazioni fuori gioco.

3 VINCOLO DI POSSESSO

Il vampiro consacra simbolicamente un oggetto o una persona come parte delle proprie riserve.

Effetto di gioco:

L'Aurifodinae dichiara chiaramente: "Imposto un Vincolo di Possesso." Per un'ora di gioco, l'oggetto vincolato non può essere usato contro il clan. Aurifodinae, oppure il personaggio vincolato non può intraprendere azioni dirette contro il clan. Il bersaglio deve interpretare esitazione, freno interiore o razionalizzazione del proprio comportamento.

VOLUPTARIII Le Tentatrici



1 CAREZZA PERSISTENTE

Il desiderio trattiene ciò che sta per spegnersi.

Effetto di gioco:

Una volta per serata, il Voluptarius stabilisce un contatto fisico leggero e dichiarato (una mano, un gesto intimo ma non invasivo) e pronuncia: "Resta con me." Il bersaglio viene immediatamente stabilizzato se esanime e recupera 1 Punto Vita. Il bersaglio deve interpretare un senso di conforto, calore o attaccamento momentaneo.

2 SEDUZIONE MENTALE

Il Voluptarius piega la percezione, non la volontà.

Effetto di gioco:

Il Voluptarius guarda il bersaglio e dichiara: "Lasciati sedurre." Finché mantiene il contatto visivo, il bersaglio considera il Voluptarius una persona estremamente affidabile e benintenzionata. Il bersaglio mantiene piena libertà d'azione, ma deve interpretare maggiore apertura, ascolto e assenza di ostilità diretta, sentendosi a proprio agio nel condividere confidenze.

3 LEGAME POSSESSIVO

Il desiderio pretende esclusività.

Effetto di gioco:

Il Voluptarius guarda il bersaglio e dichiara chiaramente: "Sei mio." Finché Voluptarius e bersaglio si trovano nella stessa stanza, il bersaglio deve schierarsi dalla sua parte nelle discussioni, difenderlo verbalmente e, se necessario, intervenire fisicamente per proteggerlo, interpretando gelosia verso chi lo contraddice o gli si avvicina troppo. L'effetto non obbliga ad azioni suicide o chiaramente letali e termina immediatamente se uno dei due lascia la stanza.

AEMULI I Ricalchi



1 INTERFERENZA SILENZIOSA

L'Aemulo è un disturbo nella trama della volontà.

Effetto di gioco:

Quando un potere vampirico viene attivato direttamente contro l'Aemulo e lui se ne accorge chiaramente, può dichiarare immediatamente: "Non così." Il potere non ha effetto sull'Aemulo. L'Aemulo deve interpretare distacco, resistenza interiore o scivolamento laterale dell'influenza subita, come se il potere non fosse riuscito ad agganciarlo.

2 TRACCIA DELL'OMBRA

Ogni influenza lascia una cicatrice invisibile.

Effetto di gioco:

L'Aemulo osserva un vampiro e dichiara: "Porti addosso un segno." Scorge se il bersaglio è stato soggetto a uno o più poteri vampirici durante l'evento, senza conoscerne l'autore, il clan o la natura. Il bersaglio deve interpretare la sensazione di essere stato letto o messo a fuoco, senza sapere cosa sia stato compreso davvero.

3 FURTO D'IMMAGINE

L'Aemulo non crea. Riproduce.

Effetto di gioco:

Dopo aver assistito direttamente all'attivazione di un potere minore di un altro clan, l'Aemulo può dichiarare: "Ho visto come fai." Una volta per serata, può replicare quel potere minore, seguendone esattamente modalità di attivazione ed effetto. Il potere copiato viene giocato come imitazione imperfetta: l'Aemulo deve interpretare una sensazione di estraneità, adattamento o instabilità nell'uso.

VORACES I Divoratori



1 FAME RIFLESSA

La fame del Vorace diventa contagiosa.

Effetto di gioco:

Il Vorace fissa il bersaglio, respirando profondamente, come se ne assaporasse l'odore, e dichiara chiaramente: "Mostrami la tua fame." Il bersaglio deve descrivere ad alta voce, in modo evocativo, un desiderio, una dipendenza o una brama del proprio personaggio (potere, sangue, amore, vendetta). Non si tratta di una confessione forzata di segreti meccanici, ma di una nudità emotiva. Subito dopo, il Vorace deve interpretare un momento di perdita di controllo o agitazione: la fame evocata lo ha colpito a sua volta.

2 MORSO DELL'ECESSO

La fame non si placa: si accumula.

Effetto di gioco:

Il Vorace dichiara chiaramente: "Non mi basta." Per 20 minuti di gioco, il Vorace ottiene 1 Punto Vita aggiuntivo, superando temporaneamente il proprio limite normale. Allo scadere dei 20 minuti, se quel Punto Vita extra è l'unico rimasto, il Vorace torna immediatamente a 0 Punti Vita e si trova nelle condizioni previste dal regolamento per chi è a terra: troppo debole per muoversi o agire autonomamente, in attesa di cure o del passaggio nella Stanza delle Anime.

3 BANCHETTO PROFANO

La fame repressa viene liberata.

Effetto di gioco:

Il Vorace dichiara chiaramente: "Condividi la fame." Per pochi minuti, il Vorace e il suo bersaglio sono colpiti dalla frenesia di sangue e cercano di nutrirsi il più velocemente possibile, senza riuscire a trattenere la fame. Non si tratta di un comando mentale, ma di un impulso liberato: il bersaglio interpreta la frenesia di sangue in modo coerente con il proprio personaggio.