

# TOMO I

# AMBIENTAZIONE

[WWW.VAMPIRIPAVIA.COM](http://WWW.VAMPIRIPAVIA.COM)

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| • INTRODUZIONE AL GDR.....        | 2 |
| • LA JYHAD.....                   | 3 |
| • I VAMPIRI E LE CITTA'.....      | 3 |
| • I VAMPIRI E LA GENERAZIONE..... | 3 |
| • L'ABBRACCIO.....                | 4 |
| • LA CACCIA.....                  | 4 |
| • I RIFUGI.....                   | 4 |
| • IL DOMINIO.....                 | 4 |
| • LA MASQUERADE.....              | 4 |
| • I CLAN.....                     | 5 |
| • I NEMICI.....                   | 8 |
| • LE SETTE.....                   | 8 |
| • IL LIBRO DI NOD.....            | 9 |

# INTRODUZIONE

Un gioco di ruolo, abbreviato spesso in GdR, GDR o RPG (dall'inglese role-playing game), è un gioco in cui i giocatori solitamente assumono il ruolo di un personaggio, in un'ambientazione narrativa, ispirata in questo caso a Vampire The Masquerade. In questi giochi un giocatore specialmente designato, detto Narratore o Master secondo il regolamento e l'ambientazione del gioco, descrive lo scenario nel quale ogni altro giocatore interpreta la parte di un personaggio. Il master conduce la seduta di gioco descrivendo il mondo nel quale i giocatori si muovono e, seguendo il regolamento, determina i risultati delle azioni che gli altri giocatori intendono far compiere al proprio personaggio. Ogni personaggio è caratterizzato da svariate caratteristiche (ad esempio forza, destrezza, intelligenza, carisma e così via), definite tramite punteggi, che ne descrivono le capacità. Le azioni intraprese nel gioco riescono o falliscono secondo un sistema di regole formali e di linee guida. Il termine role playing venne usato per la prima volta dallo psicologo Jacob Levi Moreno, che coniò l'espressione Role Play nel 1934. Dopo aver sperimentato nel 1921 il "teatro della spontaneità", nel 1930 il dottor Moreno emigrò negli Stati Uniti dove mise a punto la "tecnica dello psicodramma", ancora oggi utilizzata in psicoterapia: con l'aiuto di alcuni assistenti, il paziente recita un avvenimento del suo passato per lui conflittuale ove vi sia un antagonista, dopodiché i ruoli si invertono, affinché il paziente si trovi a recitare la parte del proprio antagonista e possa così capire ciò che il suo antagonista aveva provato in quel momento.

**E' un mondo di tenebre.**

**Il peccato di Caino ha generato l'orrore che si aggira nella notte in cerca di sangue caldo.**

**Per millenni i fratelli hanno segretamente influenzato la storia umana combattendosi tra loro in una jyhada infinita.**

**La loro immortale progenie è giunta fino a noi nascosta agli occhi dell'umanità da un'elaborata Masquerade.**

Questa celebre frase che apre il gioco per pc 'Vampire: The Masquerade Redemption' racchiude in se gran parte di tutti i concetti che costituiscono il Mondo di Tenebra: il World of Darkness.

Un mondo corrotto, cupo, violento, la cui storia si intreccia su una tela nera di malvagità, tessuta dalla stirpe dei vampiri, da quando l'uomo emise il suo primo vagito.

La storia comincia da Caino, dall'antica città di Nod e dalla prima progenie di colui che per aver ucciso il proprio fratello venne condannato da Dio a comminare nelle tenebre, detenendo però la potenza del sangue che lo rendeva simile a un semidio.

Generazione dopo generazione, i vampiri hanno dominato la storia umana.

Dietro ad ogni potente mortale, ad ogni tiranno e ad ogni guerra ci sono sempre stati i cainiti, che con il loro immenso potere hanno influenzato gli uomini guidando le loro azioni.

Diverse furono le faide che nacquero quando la stirpe dei vampiri cominciò a diventare numerosa.

I figli uccisero i propri padri, i fratelli si combatterono per invidia e sete di potere.

Caino si rese conto di aver dato inizio a guerre che non si sarebbero mai concluse. Molti morirono e alla fine rimasero tredici potenti vampiri: gli Antidiluviani.

Col passare dei secoli e delle generazioni, gli antichi entrarono in torpore.

Di generazione in generazione il sangue divenne sempre meno potente, ma i cainiti continuarono a dominare i mortali e a cibarsene, rimanendo nascosti nelle tenebre.

Un giorno, quando le quindicesime generazioni cominceranno alla luce del sole, quando comincerà l'era del sangue debole, gli Antidiluviani si sveglieranno e sarà la Gehenna.

Gli antichi si ciberanno della loro stessa stirpe e il mondo dei cainiti e dei mortali avrà fine in un'Apocalisse di orrore.

Come le guerre puniche furono la facciata di una guerra tra Ventrue e Brujah, come l'antica Roma è stata dominio di Ventrue e Lasombra, così in tutti i grandi eventi della storia ci sono sempre stati cainiti dietro le quinte che hanno mosso i fili di burattini mortali.



Sono questi mostri immortali burattini che tirano i fili dell'umanità a fare la differenza tra il nostro mondo e quello di Vampire: La Masquerade. Violenza e disperazione sono all'ordine del giorno qua perchè la brutalità è l'unico mezzo con cui i Fratelli possono perpetuare la loro esistenza. Il mondo è triste ma la possibilità di fuggire è un lusso sempre presente, forse troppo.

L'ambientazione di Vampiri rappresenta a fondo il suo popolo e la sua disperazione.

## LA JYHAD

Sette Clan si sono uniti alla fine del quindicesimo secolo in una Setta chiamata Camarilla.

I Lasombra e gli Tzimisce, ribellandosi al predominio dei loro antidiluviani, fondarono invece la Setta del Sabbat.

Le visioni di queste due coalizioni sono differenti e incompatibili e la guerra che ne è scaturita è alla base dell'eterna lotta tra i cainiti: la Jhyad.

Questa faida globale permea l'esistenza di tutti i fratelli, ma non avviene solo tra le Sette antagoniste, bensì anche all'interno delle stesse.

I Clan della Camarilla sono sempre in competizione tra loro e gli intrighi che scaturiscono possono anche portare alla distruzione di alcuni fratelli.

Ogni Clan inoltre combatte con tutte le proprie forze gli antitribu, fratelli che hanno rinnegato il proprio Clan e hanno deciso di non seguirne il cammino divenendo così dei rinnegati.

Gli antitribu della Camarilla spesso si uniscono alle fila del Sabbat e a volte sviluppano discipline non conosciute dalla linea di sangue originale.

La parola fiducia non esiste nel WoD.

Benché i Clan sappiano unirsi per combattere nemici comuni, la Jhyad è sempre presente e mina la struttura stessa della loro società...o forse la tiene unita.

Una cosa è certa: l'eterna lotta tra la progenie di Caino avrà fine solo con la Gehenna.

## I VAMPIRI E LE CITTA'

I Vampiri, più per scelta che per indole, sono creature legate alla città. I paesaggi urbani offrono qualunque cosa un Fratello possa desiderare: scorte quasi infinite di sangue, contatti sufficienti a soddisfare i più socievoli e molto spesso rifugio dai licantropi. Sfortunatamente le città sono anche terreno fertile per la Jyhad, la grande guerra fratricida che infuria tra i non morti da tempi immemori.

Poiché i Vampiri si stabiliscono nelle città per ottenere protezione e nutrimento, l'incontro con altri Fratelli è inevitabile.

Gli Anziani controllano i loro territori, gli Anarchici si scontrano nelle strade della periferia...eppure persino i conflitti più seri avvengono dietro il velo della Masquerade: il codice di silenzio che impedisce ai Fratelli di rivelarsi agli umani che li circondano.

## I VAMPIRI E LA GENERAZIONE

In risposta a ciò che l'ambiente offre loro, i Vampiri hanno sviluppato una società complessa lontano dai mortali che li circondano. I Secoli, i clan, le lotte al potere, le influenze e molti altri aspetti della non vita hanno reso il Popolo ciò che è ora. Ogni Fratello appartiene ad una delle caste sociali che caratterizzano la società dei vampiri. Creando e rinforzando le divisioni e i ruoli, cercano di sfuggire alla Bestia che contamina il loro essere. I Dannati si distinguono tra loro sia per l'età che per la generazione, una misura di quanto siano distanti dal primo vampiro progenitore: Caino. Il Dannati si distinguono tra loro sia per età che per generazione, una misura di quanto siano distanti dal primo vampiro progenitore, Caino. I giovani vampiri devono dimostrare ai loro Anziani di poter affrontare qualunque situazione e spesso la società dei Dannati è stagnante e grottesca quanto loro. Esiste, tuttavia, un piccolo grado di dinamismo, perché i vampiri più anziani sono sempre alla ricerca di alleati che li possano aiutare nella Jyhad contro i loro rivali.

Il gradino più alto della gerarchia è riservato agli Antidiluviani, vampiri della Terza Generazione. Molti considerano questi Fratelli una leggenda: certamente, nessuno li ha visti nelle notti moderne. Il gradino più basso è riservato ai neonati e ai Vili senza clan, coloro che nessuno rivendica e che hanno un sangue troppo debole per creare la propria stirpe. Essi sono definiti Novellini o Infanti.

## L'ABBRACCIO

L'abbraccio è il termine utilizzato per definire l'atto che sancisce la trasformazione da mortale a vampiro. Quando un non morto desidera generare una nuova progenie, la caccia prende un'altra piega. Il Fratello non cerca più solo il nutrimento. Alcuni sire cercano mortali dalle doti particolari che possano portare qualcosa di buono alla razza depravata dei Fratelli. Altri Fratelli abbracciano per vendetta e cattiveria solo coloro che desiderano veder soffrire. La maggior parte lo fa per solitudine o desiderio.

L'atto fisico di creare un fratello non è complesso, sebbene molti Sire si rifiutino di insegnare la pratica. Il Vampiro prima beve fino all'ultima goccia il sangue della vittima. Dopo aver succhiato tutto il sangue dal futuro infante, il sire gli dona qualche stilla di vitae.

## LA CACCIA

Di tutte le pratiche alle quali gli Infanti vengono introdotti dal Sire, questa è l'unica davvero fondamentale alla sopravvivenza. Molti sire li spingono verso il piacere della caccia sfruttando il terrore delle prede per alimentare la loro passione. Il nutrimento del Vampiro, conosciuto come Bacio, produce una forte estasi nella persona dalla quale il vampiro si alimenta.

I Fratelli si cibano in modi diversi scegliendo quelli che meglio si addicono alla propria personalità. Alcuni preferiscono la brutalità di nutrirsi da chiunque scelgano trattando rudemente le loro vene e facendole a brandelli. Altri fanno di tutto per aumentare la sensualità del Bacio, preparando elaborate seduzioni e formando dei veri e propri harem di amanti mortali dai quali cibarsi.

Tuttavia i Fratelli, soprattutto quelli appartenenti alla Camarilla, devono ricordarsi di osservare la Masquerade quando si cibano. A questo scopo solitamente leccano i fori fatti dai loro denti richiudendo la ferita senza lasciare alcuna traccia.

## I RIFUGI

La scelta del rifugio è un processo molto personale proprio come per i mortali. Un Vampiro deve tenere in considerazione certi requisiti quando stabilisce il suo rifugio. Questo deve offrire protezione dai raggi del sole, poiché anche la più piccola quantità di luce solare può bruciare il Fratello. Deve essere anche isolato al punto giusto, dato che vicini curiosi che osservano l'andare e il venire notturno della persona nell'appartamento potrebbero mostrarsi fastidiosi. Per questi motivi molti Fratelli cercano rifugi inaccessibili o molto protetti.

## DOMINIO

Il Dominio di un Vampiro è un'area entro la quale egli possiede autorità. Questo non significa che egli o ella abbia il reale controllo sul territorio. Altri Fratelli che vorranno visitarlo dovranno chiedergli il permesso. Sono pochi i giovani vampiri che vogliono controllare un territorio al di fuori del loro Rifugio.

## LA MASQUERADE

Si tratta della tradizione di nascondere agli uomini l'esistenza dei vampiri. Istituita per proteggere i Fratelli dalla distruzione ad opera dell'umanità; la Masquerade venne adottata quando l'Inquisizione reclamò le non-vite di molti Fratelli.



## I CLAN

Questo paragrafo è solo un breve riassunto dei principali Clan. Per approfondire l'argomento e conoscere anche le linee di sangue che qui non sono menzionate, consultate il paragrafo "I clan".

### ASSAMITI

I figli di Haqim sono un Clan composto principalmente da medio orientali.

Questo controverso Clan non è mai ben visto dagli altri poiché composto da assassini che si vendono come sicari o guardie del corpo a chi gli offre sangue e denaro. I suoi membri sono inoltre dediti alla diablerie.

Detengono la conoscenza di una disciplina unica, corredata anche da parecchi rituali: Quietus.

Questa disciplina molto potente e temuta è in grado di provocare effetti devastanti sul corpo di un fratello.

I Tremere hanno lanciato su questo Clan un potente rituale che ha impedito a tutti i suoi componenti di praticare Diablerie fino al 1998, quando Ur Shulgi, progenie dello stesso Haquim, si destò e suggerì al potente Vizir Al Ashrad il rituale che potesse sconfi gger e la maledizione che gravava sul loro sangue.

### BRUJAH

Questo Clan è composto da Punk, Skinheads, Hacker, Rapper e da altre figure anarchico-sovrversive.

I membri del Clan Brujah sono particolarmente violenti e rissosi.

Sebbene gli antichi Brujah fossero filosofi idealisti, la maggior parte dei giovani Brujah del ventesimo secolo non conosce nulla del loro antico retaggio.

Oltre agli anziani non è raro comunque incontrare qualche ancilla che ancora porta con se gli antichi valori.

Questi sono chiamati idealisti. Esistono altre due tipologie di Brujah: gli individualisti e gli iconoclasti.

I primi sono più riflessivi e meno attaccabrighe, mentre gli iconoclasti sono quello che di più anarchico, irriverente e violento ci possa essere nel sangue Brujah.

Spesso i rami anarchici sono composti in maggior parte da Brujah che hanno deciso di non seguire il proprio Clan.

### CAPPADOCII

I membri di questo Clan ormai scomparso quasi del tutto erano dediti allo studio della morte.

I loro volti assomigliavano a quello di un cadavere. Maestri di una terrificante disciplina (Mortis) usavano isolarsi per parecchio tempo per studiare in solitudine.

Si ritrovavano raramente in luoghi segreti per discutere la linea che il clan avrebbe dovuto seguire e confrontare le proprie esperienze di studio.

La loro linea di sangue fu distrutta da Augusto Giovanni che diablerizzò l'Antidiluviano Cappadocius e distrusse quasi tutti gli altri membri del Clan, fondando il Clan Giovanni. Si narra che ci siano ancora alcuni anziani in torpore sepolti sotto l'antica Costantinopoli.

### GANGREL

Solitari, fieri e di poche parole.

Il Clan Gangrel annovera molti girovaghi senza meta, chiamati anche randagi, che girano di Principato in Principato fermandosi spesso solo per pochi giorni.

È raro che un Gangrel ricopra cariche diverse da quella di Sceriffo e che si occupi della vita politica di un Principato.

Sono schivi, ma uniti e sempre pronti a darsi una mano per il bene del branco.

Possiedono una disciplina unica: Protean.

Grazie a questa disciplina possono assumere forme di animali (pipistrelli, lupi) e a livelli avanzati fondersi con la terra e trasformarsi in nebbia.

Sono l'unico Clan che può avere qualche possibilità di avvicinare dei lupini.

## GIOVANNI

Questo Clan interamente italiano nasce da Augusto Giovanni, capostipite di una famiglia di ricchi mercanti veneziani, studiosi di magia e arti occulte.

Augusto Giovanni, già abile necromante in vita, fu abbracciato da Cappadocius e successivamente lo diablerizzò diventando il fondatore di un nuovo Clan.

I Giovanni sono noti per essere maestri di Necromanzia.

Lo studio del mondo dei morti li ha portati ad apprendere abilità che permettono loro di creare zombi, oltrepassare il velo che separa il nostro mondo dal mondo dei morti ed eseguire potenti rituali.

Venezia rimane la loro roccaforte, concessa al Clan dalla Camarilla stessa grazie a un trattato di non belligeranza e neutralità.

## LASOMBRA

Chiamati anche Magister, i Lasombra sono i teorici del Sabbat.

Ventruè e Lasombra possono essere considerati come due facce della stessa medaglia.

Da secoli immersi nell'ambiente ecclesiastico, sono abili politici, ma dotati comunque di una straordinaria forza fisica e di una disciplina unica, misteriosa, affascinante e letale: Ottenebramento.

Sono in grado di evocare ombre solide e creare bolle del buio più tetro che un cainita abbia mai visto.

Sono gli unici vampiri che non si riflettono negli specchi a causa di una maledizione lanciata sul loro sangue.

## MALKAVIAN

Si dice che questi fratelli siano stati maledetti da Caino con la pazzia per atti empî compiuti dall'antidiluviano Malkav.

Sebbene possano sembrare assolutamente dissociati da quanto succeda intorno a loro, dediti a scherzi e giochi, nascondono una saggezza che può emergere al momento giusto.

E' comunque difficile potersi fidare completamente di un Malkavian tanto quanto rischiare di cadere nella loro pazzia ascoltando i loro discorsi e cercando di seguire le loro visioni.

## NOSFERATU

L'antidiluviano del Clan Nosferatu subì la stessa sorte che subì Malkav.

Fu maledetto da Caino con la deformità per aver ucciso il proprio padre, progenie diretta dello stesso Caino.

Chi viene abbracciato dal Clan Nosferatu, dopo qualche notte conoscerà il doloroso processo che lo porterà ad avere un corpo orrendamente deforme e spaventoso.

La maledizione che li accomuna e li rende repellenti ha spinto i fratelli di questo Clan ad essere molto uniti e a prediligere le fogne come loro rifugio.

Hanno spesso una rete di informazioni molto estesa e sono sempre informati su tutto ciò che succede nel Principato.

Se si desidera sapere qualcosa è possibile che i Nosferatu già ne siano a conoscenza.

## RAVNOS

Zingari, girovaghi e truffatori.

I Ravnos girano spesso assieme alle carovane di zingari e non si lasciano mai scappare l'occasione di poter ingannare qualcuno con una disciplina unica: Chimerismo.

Sono in grado di creare illusioni che a livelli alti possono addirittura divenire persistenti e materiali.

Si dice che il mondo in cui viviamo non sia altro che una grande illusione di un anziano Ravnos.

Sono decisamente poco affidabili e sinceri, ma non è raro trovarne qualcuno in un Principato Camarilla che chiede il permesso di fermarsi per qualche notte.

Sicuramente non se ne ripartirà con le tasche vuote.



## SALUBRI

Questo antico Clan ha subito la stessa triste sorte dei Cappadocci.

Si dice che il loro Antidiluviano Saulot sia stato diablerizzato da Tremere, per diventare egli stesso un terza generazione.

I Salubri erano dotati di una particolare disciplina che scaturiva dal loro terzo occhio, posto sulla fronte, in grado di lenire le ferite.

Ai giorni nostri gli unici Salubri rimasti sono temibili guerrieri affiliati al Sabbat che non esitano a entrare in guerra col Clan che li sterminò.

## SETITI

Adoratori del Dio Seth, dediti a edificare templi alla loro divinità, i Setiti sono cainiti provenienti dall'Egitto ed estremo oriente.

Ovunque si stabiliscano spargono seduzione e decadenza, utilizzando qualsiasi mezzo per perseguire il loro misterioso quanto agghiacciante obiettivo: risvegliare il loro antidiluviano.

Serpentis, la disciplina della quale sono gli unici detentori, li rende temibili avversari.

## TREADOR

Artisti, estimatori della bellezza come concetto assoluto.

Vengono spesso ritenuti dissoluti, decadenti e troppo attaccati ai vizi dei mortali.

Si narra che fu un Anziano Treador a muovere i primi Clan che crearono la Camarilla.

Nell'era moderna il Clan rappresenta un solido pilastro della Camarilla.

## TREMERE

Sicuramente il Clan più misterioso.

Strutturati in un'organizzazione interna segreta, sono dediti allo studio dell'occulto.

Fedeli a costo della loro vita al Clan, i Tremere sono riconosciuti come il Clan più unito della Camarilla.

Si dice che i Tremere un tempo fossero maghi che riuscirono a rubare il segreto dell'immortalità studiando e torturando degli anziani Tzimisce.

Il Clan Tremere sarebbe anche il responsabile dello sterminio del Clan Salubri.

Odiano i Giovanni e in generale tutti coloro che pretendono di occuparsi di occultismo.

La loro appartenenza alla Camarilla è dovuta alla necessità di difendersi da tutti i nemici che si sono procurati durante la loro sanguinosa ascesa.

## TZIMISCE

Soprannominati "I demoni", possono presentarsi come bellissime creature oppure come esseri mostruosi.

Gli Tzimisce sono infatti in grado di manipolare carne e ossa come creta, cambiando aspetto o estraendo dal proprio corpo spuntoni ossei utilizzabili come armi.

Seguendo l'esempio dei Lasombra si ribellarono al loro antidiluviano in quella che fu la scintilla della rivolta anarchica, che spezzò i Clan vampirici in due opposte fazioni.

Verso l'undicesimo secolo entrarono in lotta con la setta di Hermes, i maghi che imprigionarono alcuni anziani Tzimisce e li usarono per estrapolare dal loro sangue il segreto dell'immortalità, diventano così un nuovo e temibile Clan: i Tremere.

## VENTRUE

Il Clan nobile della Camarilla, composto interamente da fratelli blasonati, aderenti in maniera maniacale all'etichetta e ai protocolli.

I Ventrue sono prettamente politici, affini al mondo della finanza, detengono spesso grandi ricchezze monetarie e molte influenze nel mondo dei mortali.

Hanno una debolezza che li costringe a selezionare in maniera rigorosa la propria preda.

Se si cibano di mortali che non coincidono coi propri gusti personali, traggono meno nutrimento dal loro sangue.

## LE SETTE

Le Sette sono gruppi di vampiri e clan che si suppone condividano una ideologia comune. Sono una invenzione moderna, ma importante. Apparvero per la prima volta dopo la Grande rivolta Anarchica, che ebbe luogo in Europa durante il XV secolo. La maggior parte dei Vampiri appartiene ad una setta di qualche tipo: alcuni sostengono di essere indipendenti. Di non aver preferenze o di essere affiliati ai loro clan e basta. Quella conosciuta con il nome di Camarilla è probabilmente la più grande e diffusa, sebbene i suoi rivali, i membri del Sabbat, abbiano fatto notevoli incursioni contro di essa e le si oppongano in ogni momento.

## I NEMICI

La Camarilla si fonda su sei tradizioni rigidamente rispettate da tutti i membri di questa setta. La Masquerade è la prima di queste tradizioni, ma i Lasombra e gli Tzimisce, fondatori del Sabbat, quattro Clan indipendenti, antitribù e linee di sangue nate nel corso dei millenni, non hanno lo stesso rispetto per quello che la Camarilla considera lo strumento più importante per la sopravvivenza dei fratelli: la Masquerade.

Non è strano quindi che alcuni mortali sappiano.

Sono i Cacciatori di Vampiri.

Quasi sempre mossi dalla chiesa, i cacciatori sono temibili antagonisti che vivono con il solo scopo di eliminare la progenie di Caino dalla faccia della terra.

Conoscono i metodi per distruggere un fratello.

Sono fanatici, ma lucidi.

Mossi dalla fede che li spingerebbe a morire piuttosto che tradire la causa per la quale lottano.

Una croce in mano a un cacciatore che possiede un'autentica fede può causare danni ai vampiri e addirittura distruggere quelli più giovani, ma coloro che sono in grado di compiere un così terrificante attacco sono pochissimi.

Armi da fuoco, balestre, paletti e soprattutto la conoscenza, sono le armi dei cacciatori.

Un vampiro debole e giovane ha sicuramente molto da temere da un cacciatore, ma anche gli anziani possono essere messi in seria difficoltà.

Nei boschi, lontano dal cemento e dal caos della città, un sinistro ringhio o un raggelante ululato rivelano la presenza di un fatale nemico dei cainiti: i Lupini.

Aborrendo tutto ciò che è definito il Whyrm e difendendo tutto ciò che è vita e natura, i lupini rappresentano un naturale antagonista dei vampiri, che come morti che camminano rappresentano un abominio.

A volte lupini e cainiti convivono in un principato senza urtarsi, ma una piccola incrinatura in questa forzata convivenza, un torto, un patto non rispettato, un fratello che fa un passo in più del dovuto, può scatenare l'ira dei lupi.

Un singolo lupino può spesso avere facilmente la meglio su due o tre giovani vampiri.

La loro forza fisica è impressionante, ma non è solo questo a renderli nemici letali.

Molte sono le armi sovranaturali che hanno a disposizione e sono anche in grado di oltrepassare il velo che separa il mondo dei vivi dal regno delle ombre: l'ombra.

Nessun cainita si metterebbe mai in testa di affrontare da solo un lupino, soprattutto dopo averlo visto in Crinos, ovvero trasformato nella loro forma da combattimento.

Un lupino in Crinos è l'equivalente di un orribile lupo antropomorfo alto tre metri, mosso da forza e velocità devastanti, dotato di enormi artigli che causano ferite aggravate.

Oltre alla forma umana e alla forma da combattimento i lupini possono anche assumere una forma che li rende simili ad un enorme lupo orrendo, una forma intermedia, in cui sono molto simili a un umano e la forma di lupo, nella quale sono assolutamente identici ad un lupo, almeno all'occhio dei mortali o di chi non è in grado di percepire l'aura.



I Lupini e i Cacciatori sono di certo le più comuni creature che possono sbarrare la strada ai cainiti. Ma Nel Mondo di Tenebre esistono molte altre creature più evanescenti e potenti.

I Maghi.

Esseri mortali, ma padroni di conoscenze illimitate e di un potere tra i più devastanti di tutto il WoD.

I Fatati (Changeling), le creature del Piccolo Popolo, misteriose quanto temibili esseri dai poteri sconosciuti.

Mummie, Demoni e Spiriti (Wraith).

Tutti tasselli di un mondo sconosciuto e magico, a volte misterioso e affascinante, a volte terrificante e spesso letale.

## IL LIBRO DI NOD

Il Libro di Nod rappresenta il corrispettivo vampirico della Bibbia.

La sua origine è incerta come incerta è la sua esistenza.

Ciò che il Libro di Nod narra non dovrebbe essere riportato in gioco, tuttavia è interessante apprendere la Genesi secondo Caino e scoprire così che il Primo Vampiro non è altro che una vittima.

Altre misteriose figure hanno influenzato la nascita e l'evoluzione della razza dei Vampiri, personaggi più vecchi e misteriosi di Caino stesso.

A dark, atmospheric photograph of a hallway. The walls are covered in a repeating pattern of circular, textured decorations that resemble stylized faces or masks. The lighting is low, creating a moody and mysterious atmosphere. In the distance, a person is visible, walking away from the camera. The overall scene is dimly lit, with the primary light source coming from the left, casting long shadows and highlighting the textures of the wall decorations.

[WWW.VAMPIRIPAVIA.COM](http://WWW.VAMPIRIPAVIA.COM)