

PROGENIE DANNATA DALLA LUNA

Non Morto: il Vampiro non ha bisogno di respirare. Gli incantesimi od effetti di guarigione non funzionano su di lui.

Esseri della Notte: Quando si trovano davanti a esseri con il tratto "Nemico Abietto", i Vampiri dispongono di Vantaggio nel Tiro Salvezza per scongiurare la perdita di Punti Spirito; disporranno inoltre di Vantaggio al Tiro Salvezza per ascoltare il Sussurro degli Echi senza perdere Punti Spirito.

Durante la Fase Lunare di Luna Piena, i Vampiri non possono entrare in una dimora se non sono espressamente invitati da un occupante (un singolo invito permetterà al Vampiro di poter entrare in suddetta dimora in ogni altra occasione).

Durante la Fase Lunare di Luna Piena, i Vampiri dispongono di Svantaggio nei tiri per colpire e nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista quando sono irradiati in pieno dalla luce lunare o lo è il bersaglio o l'oggetto della loro azione.

Paletto nel Cuore: Se un'arma perforante fatta di legno viene conficcata nel cuore del Vampiro mentre si trova nel suo luogo di riposo, il Vampiro è paralizzato finché il paletto non viene rimosso.

Danneggiato dall'Acqua corrente: il Vampiro subisce 20 danni da acido se termina il suo turno all'interno dell'acqua corrente.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un Vampiro ottiene i seguenti privilegi di classe:

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d8 per livello da Progenie

Punti Ferita al 1° livello: 8 + modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Superiori: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione per ciascun livello da Progenie oltre il 1°.

Sensi: Scurovisione 18 metri

Requisiti per Multiclasse:

Costituzione 13, Carisma 13

Competenze

Armature: armature leggere

Armi: semplici

Tiri Salvezza: Due a scelta.

Abilità: tre a scelta fra Arcano, Atletica, Furtività, Indagare, Inganno, Intimidire, Intuizione, Percezione, Persuasione, Religione, Storia.

EQUIPAGGIAMENTO

Un Vampiro inizia con il seguente equipaggiamento, in aggiunta a quanto fornito dal suo background:

- (a) una balestra leggera o (b) una lancia
- (a) armatura imbottita
- Un pugnale, una torcia, **un sacchetto con 20 MO**

POTERE DEL SANGUE

A partire dal 1° livello, il Vampiro muta le proprie necessità, non essendo più in grado di ingerire cibo normale ma potendo nutrirsi solo di sangue fresco **o di creature morte da meno di un minuto.**

Una creatura consenziente può perdere 5 punti ferita o usare un dado vita per garantire al Vampiro il sostentamento necessario per un giorno.

Le sue abitudini alimentari sono coadiuvate dallo sviluppo di una dentatura da predatore, grazie a cui può utilizzare il proprio morso per effettuare attacchi senz'armi in mischia che infliggono 1d4 danni perforanti più il suo modificatore di **Forza**. Questo attacco può essere utilizzato solo contro bersagli corporei e se si dispone di Vantaggio o se il bersaglio è **afferrato o incapacitato.**

Inoltre sviluppa dei robusti artigli affilati che infliggono 1d4 danni taglienti e contano come armi leggere e accurate.

Il morso e gli artigli diventano più letali con l'aumentare dei livelli da Vampiro: i danni aumentano a 1d6 (5° livello), 1d8 (10° livello), 1d10 (15° livello) e infine 1d12 (20° livello).

DONI DI ACIRENZIA

A partire dal 1° livello, il Vampiro sviluppa capacità sovranaturali e misteriose, origine di molti miti e leggende che circondano la sua figura, acquisendo **tre Doni diversi tra loro** dalla lista seguente e un dono aggiuntivo al 3°, 5°, 7°, 9°, 11°, 13°, 15°, 17°, 19° livello.

• **Leggerezza oscura:** come azione bonus, il Vampiro può accrescere la propria agilità, incrementando di 3 metri ogni salto compiuto entro la fine del turno; scegliere questo Dono una seconda volta consente di lanciare l'incantesimo *caduta morbida* a volontà; scegliere questo Dono una terza volta consente di lanciare l'incantesimo *levitazione* su sé stesso (una volta lanciato l'incantesimo, il Vampiro deve completare un riposo lungo prima di poterlo lanciare di nuovo).

• **Fascino del predatore:** il Vampiro sceglie un'abilità tra Inganno, Persuasione o Intimidire; quando effettua una prova di Carisma che utilizzi l'abilità selezionata, il Vampiro ottiene un bonus di +2; è possibile scegliere questo Dono più volte, selezionando o un'abilità diversa o quella scelta inizialmente; il bonus per un'altra abilità già selezionata aumenta **+4. Non è possibile scegliere la stessa abilità più di due volte.**

Scegliendo questo dono a partire dall'11 livello, e dopo averlo scelto un minimo di tre volte in precedenza, si acquisisce la capacità di Affascinare.

Affascinare: Il Vampiro sceglie un bersaglio entro 9 metri che può vedere. Se il bersaglio può vedere il Vampiro, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD pari a 8 + Competenza + Modificatore di Carisma del Vampiro o esserne affascinato. Il bersaglio affascinato considera il vampiro un amico fidato da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo del Vampiro, prende le sue richieste ed azioni nel modo più favorevole possibile, ed è un bersaglio consenziente all'attacco con il morso.

Ogni volta che il Vampiro o i suoi alleati compiono un atto ostile contro il bersaglio, questi può ripetere il tiro salvezza, ponendo fine alla condizione di affascinato in caso di successo.

Altrimenti l'effetto persiste per 24 ore o finché il Vampiro non viene distrutto, si trova su un piano di esistenza diverso dal bersaglio, o effettua un'azione bonus per terminare l'effetto.

• **Magnetismo animale:** quando il Vampiro esegue una prova di Addestrare Animali, può considerare un tiro del d20 pari o inferiore a 7 come se fosse un 8; scegliere questo Dono una seconda volta consente di lanciare l'incantesimo *animale messaggero* a volontà; scegliere questo dono una terza volta consente di lanciare l'incantesimo *amicizia sugli animali* (una volta lanciato l'incantesimo, il Vampiro deve completare un riposo lungo prima di poterlo lanciare di nuovo)

• **Corpo di nebbia:** Spendendo 1 Punto Spirito il Vampiro può utilizzare la propria Reazione, quando viene colpito da un attacco con arma da mischia non magica, non argentata e non Tetra per ridurre il danno di 1d4.

Scegliere questo Dono una seconda volta ne estende l'efficacia, proteggendo anche dagli attacchi con armi argentate.

Scegliendo questo dono una terza volta, il danno viene ridotto di 1d6 e l'efficacia è estesa anche alle armi magiche.

Scegliere questo Dono una quarta volta consente di lanciare l'incantesimo *forma gassosa* su sé stesso, a meno che non venga colpito da un'arma Tetra (una volta lanciato l'incantesimo, il Vampiro deve completare un riposo lungo prima di poterlo lanciare di nuovo); se il livello del Vampiro è 6° o inferiore, *forma gassosa* termina alla fine del suo prossimo turno. Se il livello è compreso dal 7° al 12°, *forma gassosa* termina dopo un minuto. Dal 13° livello in poi segue le regole della *nube di foschia* del privilegio *Mutaforma*.

• **Dominio sulle creature della notte:** come azione, il Vampiro evoca uno Sciame di Pipistrelli: questi arrivano in 1d4 round e rimangono al suo servizio e obbediscono ai suoi ordini verbali. Lo sciame si disperde alla fine del prossimo turno del Vampiro; è possibile utilizzare questo Dono una volta al giorno al chiuso e all'esterno solo durante la Luna Nuova.

Scegliere questo Dono una seconda volta consente di evocare lo sciame per 1 minuto o finché non venga disperso o congedato con un'azione bonus.

Scegliere questo Dono una terza volta consente di evocare 2 sciame al chiuso o 1d4 lupi all'esterno. È possibile utilizzare il dono con ogni fase lunare diversa dalla luna piena.

Se il livello del Vampiro è superiore all'11°, è possibile evocare 3 sciame di pipistrelli al chiuso o 2d4 lupi all'esterno per 1 ora o finché non vengano dispersi o congedati con un'azione bonus. Il Dono non ha più limitazioni dovute alle fasi lunari.

Scegliendo questo dono una quarta volta a partire dal 13° livello, e spendendo 2d6 punti spirito, è possibile evocare un Predatore Notturmo per un minuto finché non venga congedato con un'azione bonus.

• **Prestanza sovrumana:** come azione bonus, il Vampiro può disporre di Vantaggio nella prossima prova di Forza che effettua nello stesso turno; scegliere questo Dono una seconda volta raddoppia la capacità di carico del Vampiro; scegliere questo Dono una terza volta conferisce un bonus di 1d4 a tutti i tiri per i danni degli attacchi in mischia del Vampiro nello stesso turno in cui questo Dono viene attivato.

Scegliendo questo dono una quarta volta, il danno aggiuntivo aumenta a 1d6 al 10° livello, 1d8 al 15° livello, 1d10 al 20° livello.

• **Minaccia dall'alto:** il Vampiro ottiene velocità di scalata pari a metà della sua velocità, e può arrampicarsi su

superfici completamente lisce e perfino sui soffitti; scegliere questo Dono una seconda volta raddoppia la velocità di scalata; se il Vampiro sceglie questo Dono una terza volta, dispone di Vantaggio nel tiro per colpire o nelle prove di Forza (atletica) quando effettua un attacco da una posizione sopraelevata rispetto al bersaglio.

PERCORSO OSCURO

A partire dal 2° livello, il Vampiro intraprende il suo percorso oscuro. Questa scelta fornisce nuovi privilegi al 2°, 6°, 11° e 17° livello.

CUORE DI TENEBRA

A partire dal 3° livello, il Vampiro nutre il proprio animo tanto quanto il proprio fisico grazie al sangue dei mortali. Quando infligge danno con il morso contro un bersaglio *Umanoide*, il Vampiro **infligge e** recupera un ammontare di Punti Spirito pari **ad 1** più il suo modificatore di Carisma (**minimo 1**).

Il danno ai punti spirito aumenta a 2 al 10 livello ed a 3 al 15 livello.

Inoltre infligge ulteriori 1d6 necrotici a qualsiasi creatura colpita dal morso. Il massimo dei punti ferita del bersaglio è ridotto di un ammontare pari ai danni necrotici subiti ed il Vampiro recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. La riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

Il danno necrotico addizionale aumenta a 2d6 al 10 livello ed a 3d6 al 15 livello.

A partire dal 15 livello, un umanoide ucciso in questo modo e poi sepolto nel terreno, si rianima la notte seguente come Progenie. Il Vampiro può controllare solo una Progenie creata in questo modo, e cercare di controllarne un'altra termina il controllo sulla precedente.

INCREMENTO DEL PUNTEGGIO DI CARATTERISTICA

A partire dal 4° livello, e di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, il Vampiro può aumentare di 2 il punteggio di una caratteristica, oppure aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a scelta. Come di consueto, non è possibile, tramite questo privilegio, portare una caratteristica a un punteggio superiore a 20.

Se viene implementata la regola opzionale dei talenti, è possibile invece scegliere un talento.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, quando utilizza l'azione di Attacco durante il suo turno, il Vampiro può effettuare due attacchi anziché uno, ma solo uno di essi può essere un attacco con il morso.

RESILIENZA VERMIGLIA

A partire dal 7° livello, il corpo del Vampiro non è altro che un contenitore vuoto per il suo spirito sanguinario. Se ridotto a 0 Punti Ferita e se ha a disposizione almeno 1 Punto Spirito, il Vampiro rimane invece a 1 Punto Ferita. Ulteriori perdite di Punti Ferita diventano perdite di Punti Spirito, a meno che non siano il risultato di colpi critici o di danni radiosi.

Al 14° livello **il Vampiro è permeato dalle energie del Riflesso Nero, acquisendo Resistenza ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi che non sono tette, ma a caro prezzo. Ogni volta che inizia il suo turno alla luce della Luna subisce 20 danni radiosi.**

SPIRITO DI TENEBRA

Raggiunto il 9° livello, ricorrere al potere del proprio sangue maledetto rende il Vampiro impervio alle avversità, pur corrodendo il suo spirito. Quando fallisce un Tiro Salvezza, il Vampiro può sacrificare 1d8 Punti Spirito per ripetere il tiro e deve accettare il nuovo risultato, anche se inferiore. Una volta utilizzato questo privilegio il Vampiro deve completare un riposo breve o lungo per recuperare ogni utilizzo speso. **Il vampiro acquisisce ulteriori utilizzi di questa capacità al livello 13 e al livello 17.**

MUTAFORMA

A partire dal 13° livello, se il vampiro non si trova sotto la luce lunare o immerso in acqua corrente, può usare la sua azione per trasformarsi in un pipistrello minuscolo, in una nube di foschia media o tornare alla sua vera forma. Mentre è in forma di pipistrello, il Vampiro non può parlare, la sua velocità di movimento è di 1,5 metri ed ha velocità di volo di 9 metri. Le sue statistiche, a parte taglia e velocità, sono immutate. Può effettuare attacchi con il morso, seguendone tutte le regole specificate in Potere Del Sangue. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando si trasforma con esso, ma quello che stava trasportando viene fatto cadere a terra. Se il Vampiro muore, ritorna alla sua forma naturale. Mentre è in forma di foschia, il Vampiro non può effettuare azioni, parlare, manipolare oggetti. È privo di peso, ha velocità di volo 6 metri, può fluttuare e può entrare nello spazio di una creatura ostile e

rimanerci. Dispone di Vantaggio ai tiri salvezza su Forza, Destrezza e Costituzione, ed è immune a tutti i danni non magici, eccetto i danni inflitti dalla luce della Luna.

EQUILIBRIO DEL SANGUE

A partire dal 18° livello, il Vampiro può usare la sua azione e sacrificare 1d10 punti spirito e ridistribuire i suoi Punti Ferita e i suoi Punti Spirito a piacimento fra le due riserve.

Una volta utilizzato questo privilegio, il Vampiro deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo utilizzare nuovamente.

RIGENERAZIONE VAMPIRICA

Il Vampiro recupera 20 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno un punto ferita e non è esposto alla luce lunare o all'acqua corrente. Se il vampiro subisce danni radiosi, danni da acqua santa o da arma Tetra, questo privilegio non funziona fino all'inizio del turno successivo del Vampiro.

PREDATORE NOTTURNO

Mostruosità Grande

FOR

18 (+4)

DES

16 (+3)

COS

15 (+2)

INT

6 (-2)

SAG

12 (-1)

CAR

6 (-2)

Classe Armatura 16 (armatura naturale) **18 durante la luna nuova**

Punti Ferita 104 (8 per livello del personaggio)

Velocità 12 metri, volare 18 metri

Sensi Percezione passiva 16 (21 se utilizza l'udito), vista cieca 18 metri

Linguaggi può comprendere il Comune, ma non può parlare

Sfida 6 (2300 PE)

Abilità **Atletica +9, Percezione +6, Furtività +8**

Vulnerabilità ai Danni radioso

Resistenza ai Danni contundente, perforante, tagliente da attacchi non magici che non sono stati inflitti con armi argentate

Immunità alle Condizioni Spaventato

TRATTI

Odore del Sangue: il Predatore Notturmo dispone di Vantaggio negli attacchi contro bersagli che ha afferrato

Sensi Acuti: il Predatore Notturmo dispone di Vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) che si basano sull'udito o sull'olfatto

Multiattacco: il Predatore Notturmo effettua **due attacchi** con Artigli e uno con Morso

Artigli: attacco con arma da mischia: **+9** al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio; colpito: 11 (2d6 + 4) danni taglienti; il bersaglio è afferrato (fuggire CD 15)

Morso: attacco con arma da mischia: **+9** al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio; colpito: 15 (2d10 + 4) danni perforanti; se il bersaglio è afferrato, il Predatore Notturmo ottiene Punti Ferita temporanei pari ai danni inflitti col morso

PERCORSI OSCURI

Il sangue dannato del Vampiro ribolle, e i suoi sensi si acuiscono. Man mano che prende confidenza coi suoi doni notturni, può scegliere che tipo di percorso intraprendere nella notte eterna e come incanalare la sua essenza vampirica per sviluppare specifiche predisposizioni.

Percorso Oscuro del Milite Scarlatto

Il Vampiro apprende quanto il suo retaggio possa rivelarsi distruttivo se impiegato nel giusto modo, mentre vede il suo corpo aumentare in forza, resistenza e **capacità marziali**. Questi sono i primi passi che lo porteranno a divenire un paladino della notte.

Quando sceglie questo archetipo al 2° livello, il Vampiro ottiene Competenza in tutte le armi da guerra, negli scudi e nelle armature medie **e pesanti**. Inoltre, i suoi Punti Ferita massimi aumentano di 2, e aumentano di nuovo di 1 punto ogni volta che ottiene un livello in questa classe.

Stile di Combattimento

A partire dal 2° livello, il Vampiro adotta uno stile di combattimento scegliendo una tra le opzioni seguenti:

Combattere con Armi Possenti: Quando il Vampiro ottiene un 1 o 2 a un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risultato, anche se ottiene ancora un 1 o un 2. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché il Vampiro ottenga questo beneficio.

Combattere con Due Armi: Quando il Vampiro combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

Difesa: Finché indossa un'armatura, il Vampiro ottiene un bonus di +1 alla CA.

Duellare: Quando il guerriero impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

Protezione: Quando una creatura che il Vampiro sia in grado di vedere attacca un bersaglio diverso dal Vampiro e situato entro 1,5 metri da lui, il Vampiro può usare la sua reazione per infliggere svantaggio al tiro per colpire della creatura. Il Vampiro deve impugnare uno scudo.

Tiro: Il Vampiro ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettua con le armi a distanza.

Presa Sanguinaria

A partire dal 6° livello, quando durante la sua azione di Attacco afferra con successo una creatura bersaglio, il Vampiro può effettuare un attacco con morso addizionale come parte della stessa azione.

Calice del Vigore

A partire dall' 11° livello, quando si ottiene un risultato di 6 o più sul tiro per i danni **necrotici** del morso, il Vampiro ottiene un bonus di +2 a tutti i danni in mischia, alla CA e ai Tiri Salvezza per 1 minuto. **I bonus ottenuti non sono cumulativi in caso di morsi successivi, che però avranno l'effetto di estenderne la durata.**

Vigore della Luna di Sangue

Raggiunto il 17° livello, la Forza e Costituzione del Vampiro aumentano di 2 (fino a un massimo di 22).

Durante la fase di Luna Nuova, il bonus conferito da Calice del Vigore aumenta a +3.

Percorso Oscuro del Pallido Cacciatore

Il Vampiro è ormai una cosa sola con le ombre. Le sue doti furtive si sviluppano in modi inediti grazie alla rinnovata affinità con le tenebre. Quando sceglie questo archetipo al 2° livello, il Vampiro guadagna Competenza nelle balestre a mano, spade corte, spade lunghe, stocchi e fruste. in Furtività e in un'altra abilità a scelta. **Se ha già la competenza in furtività, o la seleziona due volte, ne raddoppia il bonus.**

Cacciatore della Notte

A partire dal 2° livello, la Scurovisione viene estesa di 18 metri. Inoltre, il Vampiro dispone di Vantaggio nelle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi nelle zone di luce fioca o oscurità.

Agguato Sanguinario

A partire dal 6° livello, il Vampiro acquisisce la capacità di effettuare attacchi furtivi.

Una volta per turno può infliggere 1d6 danni extra ad una creatura che colpisce con un attacco, se dispone di vantaggio al tiro per colpire. L'attacco deve utilizzare un'arma accurata o un'arma a distanza. Il Vampiro non necessita di vantaggio al tiro per colpire se un altro nemico del bersaglio si trova a 1,5 metri da esso (purché tale nemico non sia incapacitato) e se il tiro per colpire del Vampiro non subisce svantaggio. Inoltre il suo morso conta come arma accurata con tutti i benefici connessi, compreso il danno bonus da attacco furtivo.

Celerità delle Ombre

A partire dal 6° livello, la velocità del Vampiro aumenta di 3 metri.

Calice del Terrore

A partire dall'11° livello, quando si ottiene un risultato di 6 o più nel tiro per i danni **necrotici** del morso, il bersaglio è Spaventato per un minuto. Il bersaglio può effettuare un Tiro Salvezza sulla Saggezza (**con CD pari a 8 + Competenza + Modificatore di Carisma**) alla fine di ogni suo turno per terminare la condizione. Un bersaglio che abbia superato il Tiro Salvezza diventa immune a questo effetto per 24 ore.

Inoltre, può utilizzare il morso anche contro bersagli sorpresi. Se colpisce con il morso un bersaglio sorpreso, mette a segno automaticamente un colpo critico.

Il danno dell'attacco furtivo aumenta a 2d6.

Acutezza della Luna di Sangue

A partire dal 17° livello, la Destrezza e Intelligenza del Vampiro aumentano di 2 (fino a un massimo di 22).

Il danno dell'attacco furtivo aumenta a 3d6. Durante la Luna Nuova il bersaglio di Calice del Terrore è anche incapacitato fino alla fine del suo turno.

Percorso Oscuro del Mistico della Notte

Il sangue del Vampiro trasuda di magia e i suoi occhi irradiano morte. La notte stessa diventa fonte e frutto del suo potere. Quando sceglie questo archetipo al 2° livello, il Vampiro ottiene la capacità di lanciare una varietà di incantesimi attingendo al potere insito nel suo sangue.

Incantesimi: a seguire si trova la lista degli incantesimi che è possibile lanciare grazie a questo privilegio; nella tabella seguente è indicato il numero di incantesimi conosciuti; quando la tabella indica un incantesimo conosciuto in più rispetto al livello precedente, è possibile scegliere un incantesimo di qualsiasi livello per il quale si disponga di slot; nella tabella si trova inoltre indicato il numero di slot disponibili per lanciare gli incantesimi a seconda del livello; tali slot di incantesimo sono recuperati quando viene completato un riposo lungo.

Caratteristica da incantatore: Carisma è la caratteristica da incantatore di un Mistico della Notte, in quanto la magia si trova nel sangue, nell'animo, nell'identità del Vampiro.

Il modificatore di Carisma è utilizzato per determinare la Classe di Difficoltà (CD) dei Tiri Salvezza per gli incantesimi da Mistico della Notte lanciati o usati per attaccare.

CD tiro salvezza = 8 + bonus di Competenza + modificatore di Carisma

Modificatore di Attacco con Incantesimi = bonus di Competenza + modificatore di Carisma

Indebolimento Sanguinario

A partire dal 6° livello, quando il Vampiro mette a segno un attacco con il morso, il bersaglio dispone di Svantaggio nel prossimo Tiro Salvezza contro gli incantesimi del Vampiro lanciati entro il minuto seguente.

Lo svantaggio al tiro salvezza non è cumulativo in caso di morsi successivi, che però avranno l'effetto di estenderne la durata.

Calice del Potere

A partire dal 11° livello, quando si ottiene un risultato di 6 o più sul tiro per i danni **necrotici** del morso, il Vampiro recupera uno slot di incantesimo di 1° livello. Può recuperare uno slot di 2° a partire dal 14 livello, uno slot di 3° a partire dal 17° livello, uno slot di 4° a partire dal 20° livello.

Una volta utilizzato questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Carisma, il Vampiro deve completare un riposo breve o lungo per recuperare ogni utilizzo speso.

Maestà della Luna di Sangue

A partire dal 17° livello, la Saggezza e Carisma del Vampiro aumentano di 2 (fino a un massimo di 22).

Inoltre, come ultima risorsa, il Vampiro può utilizzare la propria energia vitale per dare potere ai propri incantesimi, sacrificando 2d6 punti ferita per livello di incantesimo che intende lanciare. Il danno subito

non può essere ridotto in alcun modo. Durante la Luna Nuova, il Vampiro può recuperare con il Calice del Potere uno slot di 5°, ed il costo in punti ferita di Maestà della Luna di Sangue è dimezzato.

LIVELLO	INC. CONOSCIUTI	SLOT 1°	Slot 2°	Slot 3°	Slot 4°	Slot 5°
2	<u>4</u>	<u>2</u>				
3	<u>5</u>	<u>3</u>				
4	<u>5</u>	<u>3</u>				
5	<u>6</u>	<u>4</u>	<u>2</u>			
6	<u>6</u>	<u>4</u>	<u>2</u>			
7	<u>7</u>	<u>4</u>	<u>3</u>			
8	<u>7</u>	<u>4</u>	<u>3</u>			
9	<u>8</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>2</u>		
10	<u>8</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>2</u>		
11	<u>9</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>		
12	<u>9</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>		
13	<u>10</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>		
14	<u>10</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	
15	<u>11</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	
16	<u>11</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	
17	<u>12</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>1</u>
18	<u>12</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>1</u>
19	<u>13</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>2</u>
20	<u>14</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>2</u>

LIVELLO	Competenza	Privilegi	Morso	Doni
1	2	Potere del sangue, doni di Acirenzia	1d4	<u>3</u>
2	2	Percorso Oscuro	1d4	<u>3</u>
3	2	<u>Cuore di Tenebra (1)</u>	1d4	<u>4</u>
4	2	Incremento punteggio di Caratteristica	1d4	<u>4</u>
5	3	<u>Attacco Extra</u>	1d6	<u>5</u>
6	3	Privilegio del Percorso Oscuro	1d6	<u>5</u>
7	3	Resilienza Vermiglia (1)	1d6	<u>6</u>
8	3	Incremento del Punteggio di Caratteristica	1d6	<u>6</u>
9	4	<u>Spirito di Tenebra (1)</u>	1d6	<u>7</u>
10	4	<u>Cuore di Tenebra (2)</u>	1d8	<u>7</u>
11	4	Privilegio del Percorso Oscuro	1d8	<u>8</u>
12	4	Incremento del Punteggio di Caratteristica	1d8	<u>8</u>
13	5	<u>Mutaforma, Spirito di Tenebra (2)</u>	1d8	<u>9</u>
14	5	<u>Resilienza Vermiglia (2)</u>	1d8	<u>9</u>
15	5	<u>Cuore di Tenebra (3)</u>	1d10	<u>10</u>
16	5	Incremento del Punteggio di Caratteristica	1d10	<u>10</u>
17	6	Privilegio del Percorso Oscuro, <u>Spirito di Tenebra (3)</u>	1d10	<u>11</u>
18	6	Equilibrio del Sangue	1d10	<u>11</u>
19	6	Incremento del Punteggio di Caratteristica	1d10	<u>12</u>
20	6	<u>Rigenerazione Vampirica</u>	1d12	<u>12</u>