

Mossa Sessuale

Quando ti neghi sessualmente a qualcuno, ottieni una Stringa su di lui. Quando fai sesso con qualcuno, perdi tutte le Stringhe su quella persona.

Sé Oscuro

Chiunque è una tua pedina, un tuo giocattolo. Li ferisci e li rendi vulnerabili, per gioco, come un gatto fa col topo. Ogni volta che sei da solo con qualcuno, ti cibi portandolo in punto di morte, ma ti prendi il tuo tempo. Esci dal tuo Sé Oscuro quando vieni rimesso al tuo posto da qualcuno più potente di te.

Avanzamenti

- Ottieni un'altra mossa del Vampiro.
- Ottieni un'altra mossa del Vampiro.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Appartieni a un **Coterie di Vampiri**.
- Aggiungi 1 a Caldo (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Freddo (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Instabile (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Oscuro (massimo 3).

Giocare Il Vampiro

Gelido, manipolatore, grazioso, ipnotico. Il vampiro ruota attorno al trinceramento emotivo e alla dominanza emotiva.

Come Vampiro, avrai benefici dall'infastidire le persone senza mai spingerle al confronto fisico. Il Vampiro è il maestro delle dinamiche caldo-freddo.

Conosciamo tutti un sacco di miti sui vampiri, alcuni di essi anche contraddittori. Sta al gruppo di gioco determinare quali sono veri nella vostra partita. I vampiri sono allergici ad aglio e croci? Se non scegli **Invitato**, va bene non considerare il mito sui vampiri che necessitano di permesso per entrare in un'abitazione privata.

Con **Marchiato per la Caccia**, si presuppone che tu sia in grado di rintracciare facilmente qualcuno, non importa quanto recentemente ti sia nutrito, a meno che non ci sia motivo per cui il suo odore o sangue sia cambiato.

Sei bellezza eterna. Sei l'oscurità che ognuno vuole assaggiare, ma che nessuno vuole capire. È lì nei tuoi occhi, nelle tue parole scelte con cura e in ogni tuo gesto: non hai più un'anima.

Alcuni vampiri si diletano di questo, la loro vita post mortem un arazzo di dissanguamento ed edonismo. Altri odiano il male dentro di loro, e si votano solennemente a un'esistenza casta e solitaria. In entrambi i casi, qualcuno soffre. La scelta è tua.



Il Vampiro

Nome

Scegli un nome:

Amanda, Cassius, Clayton, Helene, Isaiah, Jessamine, Jong, Lucian, Marcell, Morana, Serina

Un nome maestoso, un nome antiquato, un nome biblico, un nome meditando, un nome snob

Aspetto

Cerchiane uno in ogni lista:

Intenso, distaccato, pallido, predatorio, ardente, vecchio stile

Occhi morti, occhi affamati, occhi assetati, occhi vivaci, occhi addolorati

Origine

Cerchiane una:

Appena rinato, vecchio in termini umani, preso questo secolo, vecchio di epoche, creatore, signore



Nome:

Prossimo

Caratteristiche

Aggiungi 1 a una di queste:

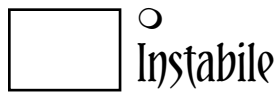
Caldo 1, Freddo 1, Instabile -1, Oscuro -1



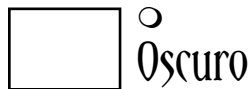
(Eccitare Qualcuno, Manipolare un PNG)



(Gelare Qualcuno, Mantenere il Controllo)



(Scagliarsi Contro Qualcuno, Fuggire)

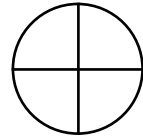


(Guardare nell'Abisso)

Condizioni

Note

Danno



Punti Esperienza:

○○○○○>> avanza

Mosse del Vampiro

Sceglie due:

○ Ipnotico

Puoi ipnotizzare le persone che non hanno Stringhe su di te. Tira con Caldo. Con 10 o più, fa esattamente quello che desideri e non ha idea che ci sia qualcosa che non va. Con 7-9, l'ipnosi funziona, ma scegli uno:

- ◆ capisce che l'hai ipnotizzato;
- ◆ esegue male i tuoi ordini;
- ◆ la sua sanità mentale viene compromessa.

○ Invitato

Non puoi entrare in una casa senza essere invitato. Ogni qual volta qualcuno ti invita, ottieni una Stringa su di lui.

Altre Mosse

○ Il Nutrimento

Ti nutri di sangue caldo. Se questa è la prima volta che qualcuno si ciba di lui, entrambi segnate esperienza. Quando ti nutri, scegli due:

- ◆ curi 1 danno subito in precedenza;
- ◆ hai 1 prossimo;
- ◆ non muore.

○ Marchiato per la Caccia

Quando ti cibi di qualcuno, formi uno stretto legame con lui. Quando **guardi nell'abisso** riguardo la sua posizione o benessere, tira come se avessi Oscuro 3.

○ Freddo come il Ghiaccio

Quando **geli qualcuno** con successo (7 o più), puoi scegliere un'opzione extra dalla lista 7-9.

○ Inesorabile

Puoi spendere una Stringa su qualcuno per esigere che non se ne vada. Se lo fa comunque, ottieni 2 Stringhe su di lui.

Il Tuo Passato

Sei bello. Ottieni una Stringa su tutti.

Qualcuno ha salvato la tua non vita, una volta. Ottiene 2 Stringhe su di te.

Stringhe