LE CAMARILLE

(VERSIONE 4.0)

Associazione Le Terre degli Angeli

Introduzione

Le **Camarille** sono sette che praticano peculiari arti mistiche all'interno dei **Vichi** della Scacchiera. Ogni Camarilla cerca i propri affiliati tra i pionieri e avventurieri della regione, valutandoli nell'adempimento di importanti incarichi svolti per conto degli **Altimastri**.

Nel corso della Cronaca l'accesso a una Camarilla sarà aperto a qualsiasi PG indipendentemente da livello e classe/i. Una volta assunto lo status di "affiliato", il PG sarà tuttavia sottoposto ai seguenti vincoli:

- Non si può aderire contemporaneamente a due o più Camarille.
- L'affiliato è tenuto a mantenere la massima segretezza sugli scopi e mezzi della Camarilla. Violare questo vincolo comporta l'immediata espulsione dalla setta e subire un pernicioso maleficio.
- Abbandonare spontaneamente una Camarilla è un atto che deve ricevere l'approvazione dell'Altomastro e potrebbe essere soggetto a misure restrittive, volte a garantire il vincolo di segretezza.
- Uscire dalla setta, per espulsione o abbandono, comporta l'immediata perdita dei poteri acquisiti. Ottenere l'affiliazione in un'altra Camarilla dopo esser usciti da una, è un atto deve ricevere l'approvazione unanime dei tre Altimastri.

Criterio di avanzamento

- Ogni Camarilla mette a disposizione un pool di 9 poteri, strutturati come segue (cfr. figura):
  - Poteri divisi in 3 gruppi.
  - Ogni gruppo comprende 3 livelli di potere.
- Ogni potere acquisito offre 1-2 varianti che nel caso gli affiliati dovranno scegliere all'inizio di ogni giorno di gioco tramite un breve cerimoniale in-game:
  - **Potere collettivo:** Ogni affiliato esercita un potere di lieve entità.
  - **Potere individuale:** Un singolo prescelto esercita un potere di grande entità. Sarà tuttavia imposto il vincolo di **non** poter eleggere lo stesso prescelto per più di una volta nell'arco di un evento.
- I membri di una Camarilla sbloccano collettivamente un livello di potere al 2°, 5° e 9° evento della campagna.
- Una volta durante la giornata di gioco i membri della Camarilla sceglieranno un potere per ogni livello di potere disponibile, e dovranno sceglierne le opzioni disponibili, anche di gruppi diversi. La scelta deve avvenire di comune accordo tra i PG.

Esempio: al 10° evento i PG della Camarilla dei Liturghi si ritrovano per decidere i poteri disponibili per quella giornata di gioco. Dopo la consultazione, scelgono di utilizzare la versione collettiva del primo grado del potere degli Alefanti, la versione collettiva del secondo grado del potere degli Eccleasiarchi e la versione individuale del terzo grado del potere dei Pirofori.

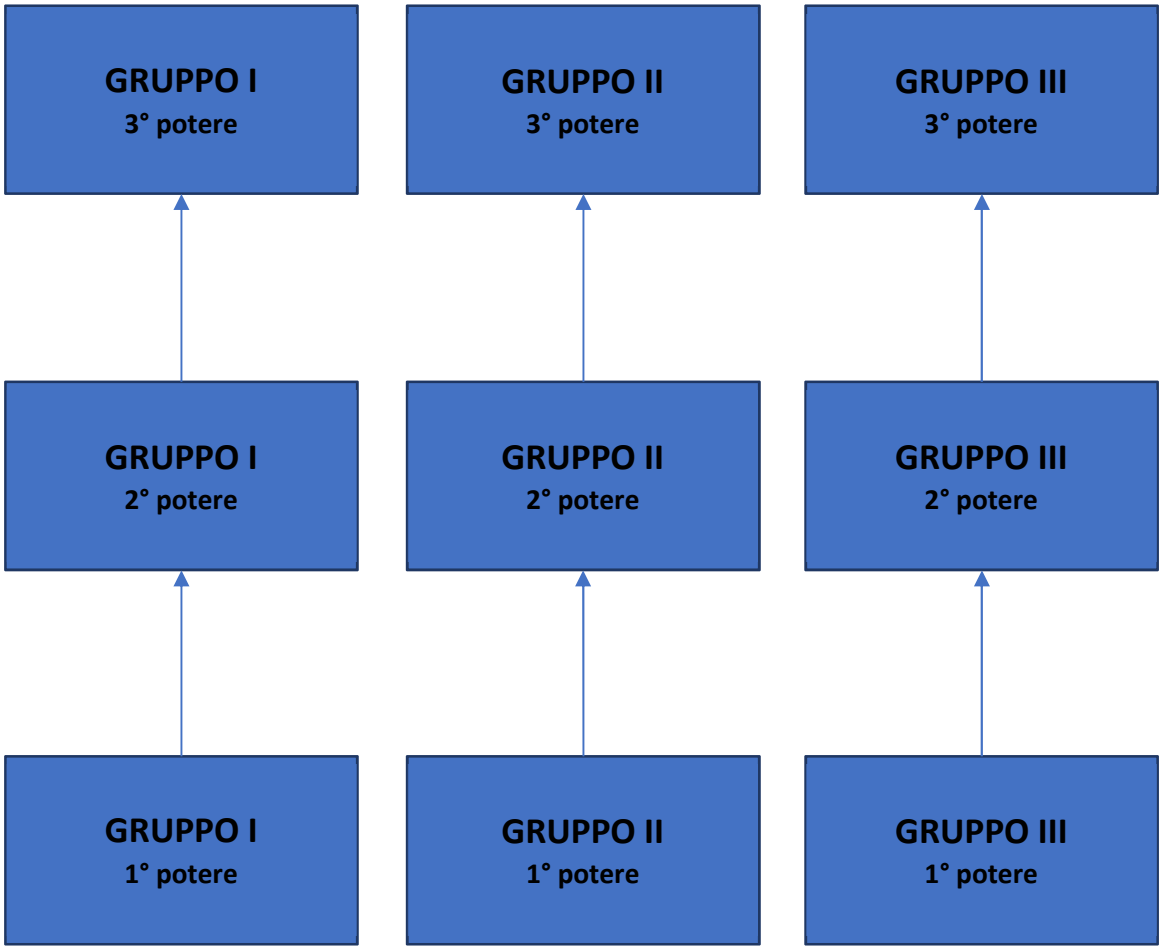

Figura 1 - Gerarchia dei poteri delle Camarille

Liturghi

Aleafante

Al momento di scegliere la variante del potere (collettivo/individuale), gli affiliati scrivono tutti il proprio nome su un grimorio (collettivo) oppure scrivono tutti il nome del prescelto (individuale). Il colore dell'inchiostro è associato al grado del potere (grado 1: nero - grado 2: verde - grado 3: rosso).

Grado	Potere collettivo	Potere individuale
1° **Iniziato ai riti**: Se la vicenda di gioco lo consente, gli affiliati possono avere parte attiva nell'allestimento di un rituale. Per allestire un rituale i PG devono avere a disposizione il suo iter e tutti gli elementi-chiave richiesti (es. per concessione del Magistro o scoprendolo in-game). Salvo diversamente indicato, ogni rituale può essere allestito una volta soltanto.	Una volta al giorno l'affiliato può contro-chiamare **EVITA** a una qualsiasi chiamata.	Una volta al giorno il prescelto può chiamare **INEFFICACE** a una qualsiasi chiamata.
2° **Intercedere con il fato**: Se gli affiliati partecipano a un rituale, una volta per evento possono ripetere il lancio dell'elemento casuale (dado/moneta) contemplato nell'iter.	Una volta al giorno l'affiliato può chiamare **SILENZIO** o **DISARMA** su un bersaglio entro 4 m.	Una volta al giorno il prescelto può chiamare **CONO DI SILENZIO** o **CONO DI DISARMA**.
3° **Forzare il fato**: Se gli affiliati partecipano a un rituale, una volta per evento possono decidere una delle linee del diagramma dopo aver sorteggiato le altre.	Una volta al giorno l'affiliato può chiamare **PARALISI** su un bersaglio entro 4 m.	Una volta al giorno il prescelto può chiamare **CONO DI PARALISI.**

Ecclesiarca

Gli affiliati prendono un rocchetto di spago/nastro e lo tagliano in più pezzi da legarsi a polso di ciascuno. Il colore dello spago/nastro è associato al grado del potere (nero per grado 1, verde per grado 2, rosso per grado 3).

Questo gruppo di poteri ha solo la variante **"collettivo"**. Ognuno dei poteri richiede che due o più personaggi restino in contatto per utilizzarlo. Nel momento in cui un personaggio si unisce ad altri per usare un potere di un certo grado, non può più contribuire a usare un potere dello stesso grado per il resto del giorno.

Grado	Potere collettivo
1° **Augure**	Una volta al giorno fino a 4 affiliati possono unirsi per usare uno dei seguenti poteri: • **Comunione delle Radici**: Se N affiliati si toccano, uno di loro può chiamare **N INTRALCIA** a bersaglio. • **Comunione della Volontà**: Se N affiliati si toccano, uno di loro può chiamare N chiamate **CHARME** a bersaglio entro la fine del combattimento.
2° **Aruspice**	Una volta al giorno 2 o 3 affiliati possono unirsi per usare uno dei seguenti poteri: • **Comunione degli Incubi**: Se 2 affiliati si toccano, uno di loro può chiamare **PAURA** su un bersaglio entro 4 m. Se 3 affiliati si toccano, uno di loro può chiamare **DOMINIO** su un bersaglio entro 4 m. • **Comunione di Condanna**: Se 2 affiliati si toccano, uno di loro può chiamare **MALUS RIDUCI DI 1 I DANNI IN MISCHIA** su un bersaglio entro 4 m. Se 3 affiliati si toccano, uno di loro può chiamare **MALUS RIDUCI DI 2 I DANNI IN MISCHIA** su un bersaglio entro 4 m.
3° **Fulgurator**	Una volta al giorno fino a 8 affiliati possono unirsi per usare il seguente potere: • ***Comunione dell'Anima***: Se N affiliati si toccano, tutti subiscono 2 danni che non possono essere ridotti/evitati e uno di loro può chiamare **2xN ARTEFATTO** su un bersaglio entro 4 m.

Piroforo

Al momento di scegliere la variante del potere (collettivo/individuale), gli affiliati prelevano tutti una pietra da un vaso (collettivo) oppure consegnano una pietra al prescelto (individuale). Il colore delle pietre è associato al grado del potere (grado 1: nero - grado 2: verde - grado 3: rosso). Il PG che utilizza il potere individuale non subisce gli effetti delle chiamate ad area da lui dichiarate.

Grado	Potere collettivo	Potere individuale
1° **Agnello Sacrificale**	Una volta al giorno l'affiliato subisce N danni (inferiori ai PF attuali) che non possono essere ridotti/evitati e ottiene 3 tocchi che chiamano **N CURA** da utilizzare entro la fine del combattimento.	Tre volte al giorno il prescelto subisce N danni (inferiori ai PF attuali) che non possono essere ridotti/evitati e chiama **AREA DI N CURA**.
2° **Forza della comunità**	Una volta al giorno l'affiliato subisce **DEBOLEZZA** (anche se immune) e ottiene 3 tocchi che chiamano **BONUS +1 AL DANNO CON ARMI OGNI 3 COLPI** da utilizzare entro la fine del combattimento.	Tre volte al giorno il prescelto può chiamare **AREA DI MORALE** e per il resto del combattimento non può utilizzare talenti che hanno come frequenza "una volta a combattimento" o che utilizzano punti potere.
3° **Uno per tutti**	Una volta al giorno l'affiliato sceglie di subire una **<chiamata>** a scelta tra **ACCECA, INTRALCIA, ODIO, PARALISI, SILENZIO, DEBOLEZZA, DOLORE, DISARMA, SPACCA** o **VELENO** e ottiene 3 tocchi che chiamano **BONUS CONTRO-CHIAMA UNA VOLTA EVITA A <chiamata>** da utilizzare entro la fine del combattimento.	Tre volte al giorno il prescelto sceglie di subire una qualsiasi **<chiamata>** a scelta tra **ACCECA, INTRALCIA, ODIO, PARALISI, SILENZIO, DEBOLEZZA, DOLORE, DISARMA, SPACCA** o **VELENO** e chiama **AREA DI BONUS CONTRO-CHIAMA UNA VOLTA INEFFICACE A <chiamata>**.

Artefici

Infondere

Gli affiliati scrivono il proprio nome su un grimorio (collettivo) oppure scrivono quello del prescelto (individuale) e lo appendono sulla faccia del Tetrasco relativa all'arte di Infondere.

Tutti gli oggetti (*infusi*) creati con questi poteri sono soggetti alle seguenti regole:

- Per crearli è necessario lavorare presso l'altare mistico noto come Tetrasco.
- Il costo di creazione va versato immediatamente, inserendolo nell'apposita cassetta del Tetrasco.
- Il PG deve possedere il cartellino precompilato e allegarlo all'oggetto infuso specificando l'evento di creazione o specificando PERMANENTE.
- Gli artifici perdono ogni potere al termine dell'evento corrente, salvo specificato diversamente.

Grado	Potere collettivo	Potere individuale
1°	Una volta per evento l'affiliato potrà creare un singolo infuso di primo grado di cui possiede la ricetta. Ogni affiliato parte con queste 3 ricette: • **Lama Elementale (costo:** 5 elettre**):** Arma incantata che aggiunge a ogni colpo la chiamata tra **MAGICO**, **FIAMMA**, **FOLGORE**, **GELO** oppure **ACIDO** che va scelta durante la creazione. • **Scudo/Armatura Elementale (costo:** 5 elettre**):** Scudo o armatura incantata che riduce di 1 i danni da una chiamata tra **MAGICO, FIAMMA, FOLGORE, GELO** o **ACIDO** che va scelta durante la creazione. • **Accessorio del Gatto nero (costo:** 5 elettre**):** Talismano indossabile che permette di controchiamare **EVITA** a un singolo colpo fisico subito in mischia o distanza e quindi perde il suo potere per il resto della giornata. **In alternativa, se sceglie di non creare infusi per l'evento corrente, l'affiliato può riparare fino a 3 oggetti rotti nella giornata di gioco chiamando RIMUOVI SPACCA a contatto (non più di una volta a combattimento).**	Una volta per evento la Camarilla tramite il prescelto potrà creare un singolo infuso di primo grado di cui possiede la ricetta e segnando PERMANTE. Il prescelto parte con le ricette del potere collettivo, ma con i seguenti costi: • **Lama Elementale (costo:** 1 minerale**)** • **Scudo/Armatura Elementale (costo:** 1 vegetale**)** • **Accessorio del Gatto nero (costo:** 1 feticcio**)**
2°	Una volta per evento l'affiliato potrà creare un singolo infuso di secondo grado di cui possiede la ricetta. Ogni affiliato ottiene queste 3 ricette: • **Lama in Fase (costo:** 1 ferrata**):** Arma incantata che al terzo colpo sferrato aggiunge la chiamata **CONTATTO**.	Una volta per evento la Camarilla tramite il prescelto potrà creare un singolo infuso di secondo grado di cui possiede la ricetta e segnando PERMANENTE. Il prescelto parte con le ricette del potere collettivo, ma con i seguenti costi:

	• **Scudo/Armatura del Condottiero (costo:** 1 ferrata**):** Scudo o armatura incantata che una volta al giorno consente di contro-chiamare **INEFFICACE** una chiamata ad area. • **Provvigione dell'Apotecario (costo:** 1 ferrata**):** Talismano indossabile che una volta a combattimento l'oggetto permette di chiamare **1 CURA** o **RIMUOVI VELENO** con il tocco. • **In alternativa, se sceglie di non creare infusi per l'evento corrente, l'affiliato può scegliere di incrementare di 1 la quota massima di PF per la giornata corrente (può essere curato ma viene perso alla fine della giornata di gioco).**	• **Lama in Fase (costo:** 2 minerali**)** • **Scudo/Armatura del Condottiero (costo:** 2 feticci**)** • **Provvigione dell'Apotecario (costo:** 2 vegetali**)**
3°	Una volta per evento l'affiliato potrà creare un singolo infuso di terzo grado di cui possiede la ricetta. Ogni affiliato ottiene queste 3 ricette: • **Lama del Conquistatore (costo:** 15 elettre**):** Arma incantata che una volta per combattimento consente al portatore, dopo aver abbattuto un avversario, di chiamare **MORALE** su sé stesso o su un bersaglio entro 4 metri. • **Scudo/Armatura Anatema del Ferro (costo:** 15 elettre**):** Scudo o armatura incantata che tre volte al giorno (massimo una volta per combattimento) consente di contro-chiamare **SPACCA CONTATTO** su un'arma di cui si è appena subito un colpo. • **Spirito della Terra (costo:** 15 elettre**):** Talismano indossabile che tre volte al giorno consente di chiamare su sé stesso **BONUS 2 CURA OGNI 5 SECONDI FINTANTO CHE NON CORRI**. **In alternativa, se sceglie di non creare infusi per l'evento corrente, l'affiliato può effettuare una chiamata RIMUOVI <CHIAMATA> una volta nella giornata di gioco, specificando una qualsiasi chiamata.**	Una volta per evento la Camarilla tramite il prescelto potrà creare un singolo infuso di terzo grado di cui possiede la ricetta e segnando PERMANENTE. Il prescelto parte con le ricette del potere collettivo, ma con i seguenti costi: • **Lama del Conquistatore (costo:** 3 minerali**)** • **Scudo/Armatura Anatema del Ferro (costo:** 3 feticci**)** • **Spirito della Terra (costo:** 3 vegetali**)**

Distillare

Gli affiliati scrivono il proprio nome su un grimorio (collettivo) oppure scrivono quello del prescelto (individuale) e lo appendono sulla faccia del Tetrasco relativa all'arte di Distillare.

Tutti gli oggetti (*distillati*) creati con questi poteri sono soggetti alle seguenti regole:

- Per crearli è necessario lavorare presso l'altare mistico noto come Tetrasco.
- Il costo di creazione va versato immediatamente, inserendolo nell'apposita cassetta del Tetrasco.
- Tutti i distillati sono a uso singolo.
- Il PG deve possedere il cartellino precompilato e allegarlo all'oggetto infuso specificando l'evento di creazione o specificando PERMANENTE (un distillato permanente NON perde i suoi poteri al termine dell'evento corrente; nel momento in cui viene utilizzato perde i suoi poteri per il resto della giornata di gioco e li acquisisce nuovamente all'inizio della giornata di gioco successiva).
- I distillati non consumati perdono ogni potere al termine dell'evento corrente, a meno che non sia PERMANENTE.

Grado	Potere collettivo	Potere individuale
1°	Una volta a evento l'affiliato potrà creare una dose di un singolo distillato di primo grado di cui possiede la ricetta. Ogni affiliato parte con queste 3 ricette: • **Decotto Purificante (costo:** gratuito**):** Uso singolo che chiama sul soggetto che lo assume **RIMUOVI SANGUINA E VELENO**. • **Filtro d'amore (costo:** gratuito**):** Chi la consuma può chiamare **CHARME** a bersaglio tre volte durante la giornata di gioco. • **Elisir degli elementi (costo:** gratuito**):** Una volta a combattimento chi lo consuma può aggiungere **[ACIDO, FOLGORE, GELO oppure FIAMMA]** a un singolo colpo fisico. L'effetto dura fino al termine della giornata di gioco. **In alternativa, se sceglie di non creare distillati per l'evento corrente, l'affiliato può chiamare 1 CURA a tocco tre volte nella giornata di gioco (non più di una volta a combattimento).**	Una volta a evento la Camarilla tramite il prescelto potrà creare tre dosi di un singolo distillato di primo grado di cui possiede la ricetta e segnando PERMANENTE. Il prescelto parte con le ricette del potere collettivo, ma con i seguenti costi: • **Decotto Purificante (costo:** 1 vegetale + 1 apoteca**)** • **Filtro d'amore (costo:** 1 feticcio + 1 spezia**)** • **Elisir degli elementi (costo:** 1 minerale + 1 artificio**)**
2°	Una volta a evento l'affiliato potrà creare una dose di un singolo distillato di secondo grado di cui possiede la ricetta. Ogni affiliato parte con queste 3 ricette: • **Elisir del Legionario (costo:** gratuito**):** Uso singolo che consente d'incrementare di 1 la quota massima di PF per la giornata corrente.	Una volta a evento la Camarilla tramite il prescelto potrà creare tre dosi di un singolo distillato di secondo grado di cui possiede la ricetta e segnando PERMANENTE. Il prescelto parte con le ricette del potere collettivo, ma con i seguenti costi: • **Elisir del Legionario (costo:** 2 vegetale + 1 apoteca**)**

	• **Essenza Spettrale (costo:** gratuito**):** Uso singolo che consente di segnalare **CELATO** per un minuto. • **Acquavite Nanica (costo:** gratuito**):** Uso singolo che consente di chiamare **CONO DI 1 [ACIDO, FOLGORE, GELO oppure FIAMMA]** una volta per combattimento. **In alternativa, se sceglie di non creare distillati per l'evento corrente, l'affiliato può chiamare 1 [ACIDO, FOLGORE, GELO oppure FIAMMA] a bersaglio tre volte nella giornata di gioco (non più di una volta a combattimento).**	• **Essenza Spettrale (costo:** 2 feticcio + 1 spezia**)** • **Acquavite Nanica (costo:** 2 minerale + 1 artificio**)**
3°	Una volta a evento l'affiliato potrà creare una dose di un singolo distillato di terzo grado di cui possiede la ricetta. Ogni affiliato parte con queste 3 ricette: • **Stilla di Fenice (costo:** gratuito**):** Uso singolo che consente al soggetto che lo assume di poter ricevere la chiamata **1 CURA**, in ogni momento durante lo stato di *morente*. • **Droga della Fiera (costo:** gratuito**):** Uso singolo che chiama sul soggetto che lo assume **BONUS: +1 ai danni in mischia e immunità a PAURA**. • **Anatema Elementale (costo:** gratuito**):** Uso singolo che chiama sul soggetto che lo assume **BONUS: DICHIARA INEFFICACE A [ACIDO, FOLGORE, GELO oppure FIAMMA]** (l'elemento dev'essere scelto al momento dell'assunzione). **In alternativa, se sceglie di non creare distillati per l'evento corrente, l'affiliato può percepire (ma non vedere) le creature che segnalano CELATO.**	Una volta a evento la Camarilla tramite il prescelto potrà creare tre dosi di un singolo distillato di terzo grado di cui possiede la ricetta e segnando PERMANENTE. Il prescelto parte con le ricette del potere collettivo, ma con i seguenti costi: • **Stilla di Fenice (costo:** 3 vegetale + 1 apoteca**)** • **Droga della Fiera (costo:** 3 feticcio + 1 spezia**)** • **Anatema Elementale (costo:** 3 minerale + 1 artificio**)**

Imprimere

Gli affiliati scrivono il proprio nome su un grimorio (collettivo) oppure scrivono quello del prescelto (individuale) e lo appendono sulla faccia del Tetrasco relativa all'arte di Imprimere.

Tutti gli oggetti (*grimori*) creati con questi poteri sono soggetti alle seguenti regole:

- Per crearli è necessario lavorare presso l'altare mistico noto come Tetrasco.
- Il costo di creazione va versato immediatamente, inserendolo nell'apposita cassetta del Tetrasco.
- Gli artifici perdono ogni potere al termine del giorno corrente, salvo specificato diversamente.

Grado	Potere collettivo	Potere individuale
1°	Una volta a evento l'affiliato potrà creare un grimorio di cui possiede la ricetta. Ogni affiliato può imprimere uno dei seguenti incantesimi di primo livello, nella versione **base**. • **Regno Animale - Rubavita** • **Regno Minerale - Dardo di Roccia** • **Regno Vegetale - Radici Imprigionanti** In aggiunta, ogni affiliato può utilizzare i grimori anche indossando un'armatura e non conoscendo o potendo lanciare l'incantesimo	Una volta a evento la Camarilla tramite il prescelto potrà creare tre grimori di cui possiede la ricetta e segnando PERMANENTE: tutti e tre i grimori devono essere della stessa ricetta. Il prescelto può imprimere un qualunque incanto tra quelli di primo livello, nella versione **base**. Il costo della creazione è di **2 elettre**. In aggiunta, il prescelto può utilizzare i grimori anche indossando un'armatura e non conoscendo o potendo lanciare l'incantesimo.
2°	Una volta a evento l'affiliato potrà creare un grimorio di cui possiede la ricetta. Ogni affiliato può imprimere uno dei seguenti incantesimi di primo livello, nella versione **potenziata**. • **Regno Animale - Rubavita** • **Regno Minerale - Dardo di Roccia** • **Regno Vegetale - Radici Imprigionanti** In aggiunta, ogni affiliato può utilizzare i grimori anche indossando un'armatura e non conoscendo o potendo lanciare l'incantesimo.	Una volta a evento la Camarilla tramite il prescelto potrà creare tre grimori di cui possiede la ricetta e segnando PERMANENTE: tutti e tre i grimori devono essere della stessa ricetta. Il prescelto può imprimere un qualunque incanto tra quelli di primo livello, nella versione **potenziata**. Il costo della creazione è di **4 elettre**. In aggiunta, il prescelto può utilizzare i grimori anche indossando un'armatura e non conoscendo o potendo lanciare l'incantesimo.
3°	Una volta a evento l'affiliato potrà creare un grimorio di cui possiede la ricetta. Ogni affiliato può imprimere uno dei seguenti incantesimi di secondo livello, nella versione **base**. • **Regno Animale - Compulsione Ferale** • **Regno Minerale - Spaccaterra** • **Regno Vegetale - Barriera di Rovi** In aggiunta, ogni affiliato può utilizzare i grimori anche indossando un'armatura e non conoscendo o potendo lanciare l'incantesimo.	Una volta a evento la Camarilla tramite il prescelto potrà creare tre grimori di cui possiede la ricetta e segnando PERMANENTE: tutti e tre i grimori devono essere della stessa ricetta. Il prescelto può imprimere un qualunque incanto tra quelli di secondo livello, nella versione **base**. Il costo della creazione è di **8 elettre**. In aggiunta, il prescelto può utilizzare i grimori anche indossando un'armatura e non conoscendo o potendo lanciare l'incantesimo.

Esoteri

Vincolo del Piccolo Patrono

Al momento di scegliere la variante del potere (collettivo/individuale), tutti gli affiliati devono provocarsi una piccola ferita (1 danno) e versare il loro sangue su un fantoccio (*Kuah*) realizzato con elementi dei 3 reami (minerale, vegetale e animale). Se il potere scelto è quello collettivo ogni affiliato prende con sé un frammento del fantoccio (es. un filo o pezzo di paglia), mentre se è quello individuale il fantoccio viene affidato al 'maestro' (*Moah*).

Grado	Potere collettivo	Potere individuale
1°	Una volta al giorno il personaggio può chiamare **RIMUOVI BONUS** a bersaglio e subire **RIMUOVI MALUS**.	Una volta al giorno il personaggio può chiamare **AREA DI RIMUOVI BONUS E MALUS.**
2°	Una volta al giorno il personaggio può chiamare **MALUS: -1 AI DANNI CON ARMI** oppure **BONUS: +1 AI DANNI CON ARMI OGNI 3 COLPI** a bersaglio.	Una volta al giorno il personaggio può chiamare **CONO DI MALUS: -1 AI DANNI CON ARMI** oppure **CONO DI BONUS: +1 AI DANNI CON ARMI OGNI 3 COLPI**.
3°	Una volta al giorno il personaggio può chiamare **MALUS: DOLORE QUANDO SUBISCI DANNI** oppure **BONUS: AGGIUNGI DOLORE AGLI ATTACCHI CON ARMI** a bersaglio.	Una volta al giorno il personaggio può chiamare **CONO DI MALUS: DOLORE QUANDO SUBISCI DANNI** oppure **CONO DI BONUS: AGGIUNGI DOLORE AGLI ATTACCHI CON ARMI**.

Vincolo del Grande Patrono

Al momento di scegliere la variante del potere (collettivo/individuale), tutti gli affiliati devono provocarsi una piccola ferita (1 danno) e versare il loro sangue in una coppa cui eventualmente può essere aggiunto un liquore tipico (es. assenzio). Se il potere scelto è quello collettivo, ogni affiliato beve un sorso della miscela mentre se è quello individuale, il 'maestro' (*Moah*) è l'unico a berla.

Grado	Potere collettivo	Potere individuale
1°	Una volta al giorno il personaggio può effettuare un tocco che chiama **X CURA**, dove X è l'ultimo danno che ha inflitto.	Una volta a combattimento il personaggio può effettuare un tocco che chiama **X CURA**, dove X è l'ultimo danno che ha inflitto..
2°	Una volta al giorno il personaggio può chiamare **RIMUOVI ACCECA, VELENO, DOLORE oppure PARALISI** a tocco. Se il personaggio sceglie di subire l'effetto rimosso (solo nel caso non riguardi se stesso), può usare il potere per una volta aggiuntiva (max. 3 volte al giorno).	Una volta a combattimento il personaggio può chiamare **RIMUOVI ACCECA, VELENO, DOLORE oppure PARALISI** a tocco. Se il personaggio sceglie di subire l'effetto rimosso (solo nel caso non riguardi se stesso), può usare il potere per una volta aggiuntiva (max. 3 volte a combattimento).
3°	Una volta al giorno il personaggio può chiamare **BONUS: 2 CURA ogni 5 secondi** oppure **2 SANGUINA** a bersaglio.	Una volta al giorno il personaggio può chiamare **GUARIGIONE** e **MORTE** a bersaglio su due bersagli diversi, in qualsiasi ordine ed entro 5 secondi l'una dall'altra.

Retaggio di Dagon

Al momento di scegliere la variante del potere (collettivo/individuale), tutti gli affiliati devono provocarsi una piccola ferita (1 danno) e versare il loro sangue nel foro del pozzo di una Bifora che porteranno con loro mentre il 'maestro' (Moah) deve gettare il suo sangue nella bocca dell'orco di una Bifora che porterà con sé. Questo gruppo di poteri ha solo la variante **"individuale"**.

Grado	Potere individuale
1°	**Il Moah prescelto riceve questo potere:** Una volta al giorno il maestro può esaminare un individuo e sussurrargli all'orecchio *"Dimmi quante volte sei defunto e mostrami le cicatrici che ti affliggono."*
	Dall'inizio della giornata di gioco i membri della Camarilla hanno a disposizione 4 dei seguenti cartellini ZOMBIE, da distribuire come preferiscono tra loro. Chi è in possesso del cartellino può utilizzarlo consegnandolo a una creatura morente o svenuta. *(cfr. fig. 1)*
2°	**Il Moah prescelto riceve questo potere indipendentemente dalla scelta degli affiliati:** Una volta per evento, se il maestro assiste una resurrezione tramite il Subisso, può gettare la sua Bifora nel pozzo e consentire al morente di pescare una seconda volta la sua cicatrice. Nel caso il maestro può usare il potere su se stesso. Questo nel caso priva il maestro di tutti i suoi poteri derivati da questo grado della Camarilla per il resto dell'evento.
	Dall'inizio della giornata di gioco i membri della Camarilla hanno a disposizione 5 dei seguenti cartellini ZOMBIE, da distribuire come preferiscono tra loro (non più di uno a testa). Questi cartellini seguono le regole del grado precedente, e le quantità sono cumulative.
3°	**Il Moah prescelto riceve questo potere indipendentemente dalla scelta degli affiliati:** Una volta per evento, se il maestro assiste una resurrezione tramite il Subisso, può gettare la sua Bifora nel pozzo e consentire a un vivo, incluso se stesso, di farsi carico della cicatrice al posto del morente. Questo può essere combinato al potere di 2° grado e come in quel caso, priva il maestro di tutti i suoi poteri per il resto dell'evento.
	Dall'inizio della giornata di gioco i membri della Camarilla hanno a disposizione 6 dei seguenti cartellini ZOMBIE, da distribuire come preferiscono tra loro. Questi cartellini seguono le regole del grado precedente, e le quantità sono cumulative. In aggiunta dall'inizio della giornata i membri della Camarilla hanno a disposizione un cartellino REDIVIVO, da dare a uno di loro. Chi è in possesso del cartellino può utilizzarlo consegnandolo a una creatura morente o svenuta. (*cfr. figura 2)*

Do ut Des

Ritorni cosciente alla tua quota attuale di PF o metà del totale, secondo quale sia il valore più alto, e sei sotto gli effetti della chiamata **DOMINIO** da parte di chi ti ha consegnato il cartellino. Se sei immune alla chiamata **DOMINIO** non subisci alcun effetto e riconsegna questo cartellino. Al termine della chiamata **DOMINIO** torni allo status originale di *morente/svenuto*, quindi strappa questo cartellino.

Figura 1

De profundis

Ritorni cosciente alla tua quota attuale di PF o metà del totale, secondo quale sia il valore più alto, e sei sotto gli effetti della chiamata **DOMINIO** da parte di chi ti ha consegnato il cartellino. Se sei immune alla chiamata **DOMINIO** non subisci alcun effetto e riconsegna questo cartellino. Puoi utilizzare i tuoi talenti anche se sei sotto DOMINIO e puoi utilizzare i tuoi talenti come se avessi effettuato un'azione di riposo. Devi chiamare INEFFICACE a ogni chiamata subita, ma ricevi 1 danno non riducibile ogni volta che dichiari INEFFICACE in questo modo.Al termine della chiamata **DOMINIO** torni allo status originale di *morente/svenuto*, quindi strappa questo cartellino.

Figura 2