

Il Diavolo sfoggia il peccato come una medaglia al valore. È forte, risoluto e mortale, e per il Diavolo è una questione di principio che tutti lo sappiano. A questo potere si accompagna l'oscurità.

Creazione del predatore

Il GM introduce il gioco descrivendo la comunità dei predatori e i vari PNG. Quindi,

1. Ogni giocatore sceglie un libretto.
2. Descrivi il **RETAGGIO** (origine e cultura) e **ASPETTO** del tuo personaggio.
3. Scegli il suo **STATUS: PLEBEO O PARIÀ**.
4. Scegli la tua **UMANITÀ** iniziale: **UMANO, FREDDO, O MOSTRUOSO** (questo determina il tuo punteggio di **UMANITÀ** e di **SANGUE MASSIMO**).
5. Ogni giocatore scambia **DEBITI**. Ogni **DEBITO** dovrebbe essere descritto in poche parole, il minimo per coglierne il senso, e registrato sulla **MAPPA-R**.

Scegli con quale predatore hai un **DEBITO MAGGIORE**. Si è esposto molto per te in passato, e ora ti tiene in pugno.

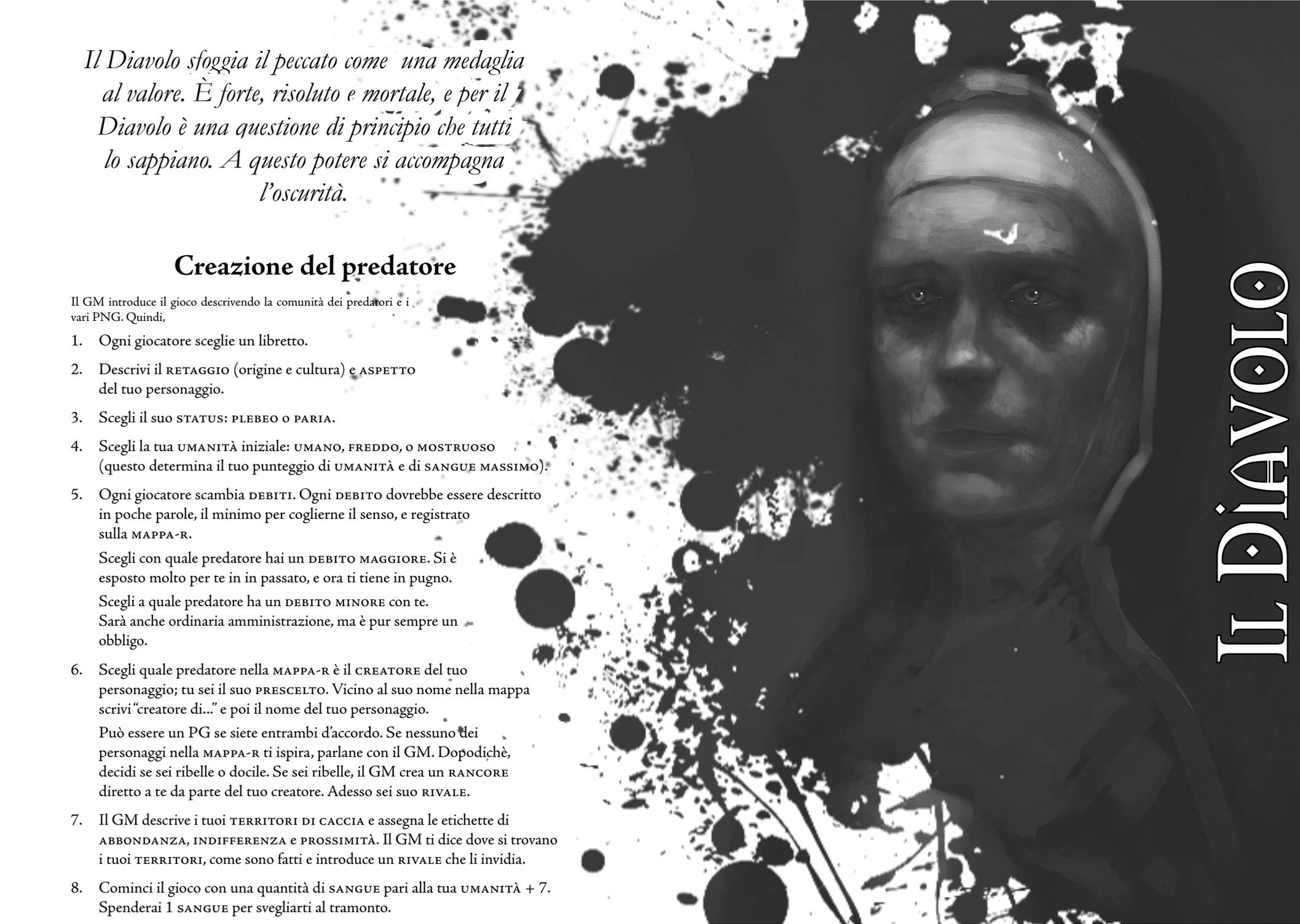
Scegli a quale predatore ha un **DEBITO MINORE** con te.

Sarà anche ordinaria amministrazione, ma è pur sempre un obbligo.

6. Scegli quale predatore nella **MAPPA-R** è il **CREATORE** del tuo personaggio; tu sei il suo **PRESELTO**. Vicino al suo nome nella mappa scrivi "creatore di..." e poi il nome del tuo personaggio.

Può essere un **PG** se siete entrambi d'accordo. Se nessuno dei personaggi nella **MAPPA-R** ti ispira, parlane con il GM. Dopodiché, decidi se sei ribelle o docile. Se sei ribelle, il GM crea un **RANCORE** diretto a te da parte del tuo creatore. Adesso sei suo **RIVALE**.

7. Il GM descrive i tuoi **TERRITORI DI CACCIA** e assegna le etichette di **ABBONDANZA, INDIFFERENZA** e **PROSSIMITÀ**. Il GM ti dice dove si trovano i tuoi **TERRITORI**, come sono fatti e introduce un **RIVALE** che li invidia.
8. Cominci il gioco con una quantità di **SANGUE** pari alla tua **UMANITÀ + 7**. Spenderai 1 **SANGUE** per svegliarti al tramonto.



IL DIAVOLO

UNDING GUILD

NOME CREATORE
 RETAGGIO ASPETTO

STATUS

Diventi un patrizio quando stabilito dalla narrazione o quando inneschi la mossa REGICIDIO.

REGICIDIO: Quando distruggi un PATRIZIO, prendi il suo posto come PATRIZIO. I tuoi nuovi pari diventano tuoi RIVALI e i predatori con i quali la vittima aveva DEBITI MAGGIORI diventano tuoi NEMICI. Quello che semini raccogli: gli altri predatori cominciano a pianificare apertamente la tua distruzione per guadagnare il tuo titolo come hai fatto tu.

Perdi lo status di PATRIZIO quando un altro predatore sfida il tuo dominio e tu cedi.



DEBITI

DA RISCOUTERE DA SALDARE

UMANITÀ

3 **UMANO**
 10 Sangue max.

2 **FREDDO**
 12 Sangue max.

I **MOSTRUOSO**
 15 Sangue max.

O **PERDUTO**
 20 Sangue max.

Ultima Possibilità

Perduto per Sempre

SANGUE

con meno di 3: Famelico

IL DIAVOLO

SANGUE FREDDO

Quando COMBATTI un altro predatore e spendi almeno 5 SANGUE, aggiungi 1 al risultato.

Quando pareggi per la quantità di SANGUE speso, vinci tu comunque.

CATTIVE COMPAGNIE

Quando fai leva su desideri o vizi delle prede, spendi 1 SANGUE per prenderli all'amo. Hanno bisogno di te per sentirsi appagati e verranno da te con la dedizione di un drogato. Quando lo fanno, puoi dar loro soddisfazione: fai ogni richiesta che sia nelle loro possibilità e la esaudiranno con piacere. Quindi spendi 1 SANGUE per soddisfare il loro bisogno... per ora.

TERRITORI DI CACCIA

DOVE SONO

ABBONDANZA

 ricchi sufficienti poveri scarsi deserti

INDIFFERENZA

 ignari disattenti sospettosi vigili

PROSSIMITÀ

 centrali vicini distanti remoti