

Il Sensualista si nutre tanto dei piaceri della carne, quanto del sangue delle sue sfortunate prede. È attraente, mortale e soprattutto annoiato. Questo circolo vizioso lo spinge ben oltre la depravazione.

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 PARIA**.
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 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 SENSUALISTA

UNDING GUILD

NOME CREATORE

RETAGGIO ASPETTO

.....

.....

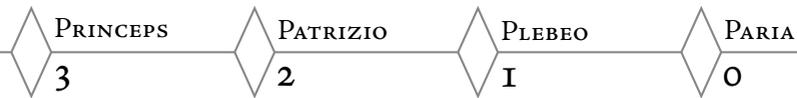
.....

STATUS

Diventi un **PATRIZIO** quando stabilito dalla narrazione o quando inneschi la mossa **BACCANALI**.

BACCANALI: quando ospiti un evento sociale per i predatori che metta in mostra sangue, sesso, baldoria delle prede, più depravato possibile, guadagni lo **STATUS** di **PATRIZIO** e gli altri **PATRIZI** diventano tuoi **RIVALI**. Il **PATRIZIO** che, a giudizio del GM, è al momento il meno popolare o il più schivo perde il suo **STATUS** di **PATRIZIO** e diventa tuo **NEMICO**.

Perdi lo status di **PATRIZIO** quando la tua popolarità svanisce o un altro predatore ti ruba la luce dei riflettori. La fama è effimera.



DEBITI

DA RISCOUTERE DA SALDARE

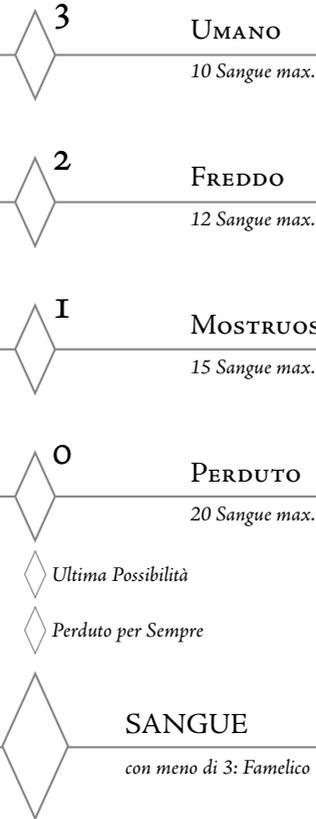
.....

.....

.....

.....

UMANITÀ



IL SENSUALISTA

IDOLO

Dovunque tu vada, le prede si accalcano per te. Hai devoti. Una comitiva, groupies, cultisti, etc. Ti amano e faranno tutto ciò che possono per compiacerti. Ti serve **SANGUE**? Nessun problema ma c'è un prezzo. Ti si radunano attorno perché desiderano qualcosa da te che non possono avere da nessun'altra parte. Quando crei il tuo personaggio, di cosa offri loro, quindi scegli 2 offerte che ti fanno, oltre al **SANGUE** e 2 difficoltà.

◇ OFFERTE: sesso, droghe, segreti, adulazione, protezione.

◇ DIFFICOLTÀ: numero esiguo, rivalità, distrazioni, impegni, novellini.

Il GM aggiunge e rimuove offerte e difficoltà secondo quanto stabilito dalla narrazione. Quando i tuoi devoti venerano la tua magnificenza, il GM può aggiungere offerte o eliminare difficoltà di conseguenza. Quando abusi dei tuoi devoti o fallisci nell'accattivarli, l'opposto.

SUCCUBE

Quando **INTERFERISCI** negli affari di un predatore in **DEBITO** con te o lui **INTERFERISCE** nei tuoi, puoi cambiare le fiches senza estinguere il **DEBITO**. È tuo succube.

TERRITORI DI CACCIA

DOVE SONO

