

## LA RETE DEL VAMPIRO

Quando qualcuno viene da te per chiederti un favore, avere consigli/informazioni o minacciare i tuoi interessi, entra nella tua rete e ti deve un Favore. Quando qualcuno si trova nella tua rete, ottieni i seguenti vantaggi:

- » Ottieni un +1 CONTINUATO per *dare una mano* o *ostacolare* i suoi sforzi
- » Aggiungi questa domanda a *sgamare le intenzioni*: “Cosa realmente brama il tuo personaggio?”

All'inizio della sessione, scegli una persona della tua rete e scopri un suo segreto che avrebbe preferito rimanesse nascosto. I personaggi possono uscire dalla tua rete solo quando non ti devono più FAVORI.

## EQUIPAGGIAMENTO

## MOSSE DRAMMATICHE

- Mossa di corruzione:** *Quando ti nutri di una vittima riluttante* segnati una CORRUZIONE.
- Mossa di intimità:** *Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con un'altra persona* raccontale un segreto o le devi un FAVORE. In ogni caso, quella persona entra nella tua Ragnatela e ti deve un FAVORE.
- Mossa finale:** *Quando muori o ritiri il tuo personaggio* indica qualcuno presente nella scena che vuoi morto: i tuoi scagnozzi e i tuoi alleati gli daranno una caccia spietata.

## CORRUZIONE ☆☆☆☆☆

- Ottieni una mossa di corruzione.
- Ottieni una mossa di corruzione.
- Ottieni una mossa di corruzione.
- Ottieni una mossa di corruzione da un altro ARCHETIPO.
- Ritira il tuo personaggio. Può ritornare come MINACCIA.

## MOSSE DI CORRUZIONE

- Vero cacciatore:** Segnati una CORRUZIONE *quando perseguiti un PNG umano di notte*. La tua preda non può sfuggirti, nonostante i suoi tentativi di fuga, e puoi catturarlo o ucciderlo quando vuoi.
- Di bocca buona:** Puoi nutrirti di qualsiasi creatura, non solo di esseri umani. Nutrirsi di qualcosa di molto diverso da un essere umano ha degli effetti collaterali inaspettati.
- Trascinali indietro:** *Quando riscuoti il tuo ultimo Favore da qualcuno all'interno della tua Ragnatela* segnati una CORRUZIONE per mantenere il Favore ed evitare che esca dalla tua Ragnatela.
- Magia del sangue:** Scegli due poteri del FATATO. Segnati una CORRUZIONE quando usi uno di questi poteri.

## EQUIPAGGIAMENTO



## IL VAMPIRO

**F**orte, veloce, immortale e dalla fame insaziabile, il Vampiro è un predatore puro e genuino. È un mostro, un turpe riflesso della persona che era una volta, condannato a vagare per il mondo e saziare la propria fame. Meglio stargli lontano.

# CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

## NOME

Sceglie uno

Adel, Ash, Bilal, Clara, Cleopatra, Damon, Danielle, Hadier, Isa, Joseph, Klaus, Leanne, Marta, Maximilian, Monique, Nathaniel, Orion, Salim, Reginald, Zoe

## ASPETTO

Scegli tutti quelli applicabili

- » Ambiguo, Femminile, Maschile, Trasgressivo
- » Asiatico o Indiano, Nero, Latinoamericano, Nativo americano, Mediorientale, Bianco,
- » Abiti da occultamento, abiti ordinari, abiti formali, abiti antichi

## ATTEGGIAMENTO

Sceglie uno

All'antica, Animalesco, Seduttore, Irascibile

## DOMANDE INIZIALI

- » Chi sei?
- » Da quanto tempo ti trovi nella città?

- » Cosa fai per tenere sotto controllo i tuoi istinti?
- » Chi ti ha trasformato?
- » Adesso in quale complotto sei invischiato?

## EQUIPAGGIAMENTO

- » Un appartamento isolato, un'auto comoda, uno smartphone
- » 1 arma stilosa

### Spada

- 3-DANNO, *Corpo-a-corpo, Sporco*

### Glock 9mm gemelle

- 2-DANNO, *Vicino, Rumoroso*

### Walther PPK

- 2-DANNO, *Vicino, Ricarica, Nascosto*

## FAVORI

- » Qualcuno si assicura che tu possa nutrirti regolarmente. Gli devi 2 FAVORI.
- » Qualcuno fa affidamento su di te per avere la sua dose. Ti deve un FAVORE.
- » Qualcuno è responsabile della tua trasformazione in vampiro. Ti deve un FAVORE.

## CARATTERISTICHE

Aggiungi 1 a uno di questi valori

S	C	M	S
SANGUE	CUORE	MENTE	SPIRITO
+1	+1	0	-1

## FAZIONI

Aggiungi 1 a uno di questi valori

M	N	P	E
MORTALI	NOTTURNI	POTENTI	ESTERNI
+1	+1	-1	0

# NOME & ASPETTO

## CARATTERISTICHE



## FAZIONI



## FAVORI

Chi ti deve qualcosa?

..... mi deve ..... FAVORE/I per .....

..... mi deve ..... FAVORE/I per .....

..... mi deve ..... FAVORE/I per .....

## DANNO

- SVENUTO .....
- GRAVE .....
- CRITICO .....



Quando subisci Danno, segna tanti quadratini quanto il Danno ricevuto. Quando guarisci Danno, cancellali nello stesso ordine. Normalmente, curi circa 1Danno/giorno. Segna una Cicatrice per ignorare tutto il Danno che stai per ricevere.

## CICATRICI

- Devastato: -1 SANGUE
- Annichilito: -1 CUORE
- A pezzi: -1 MENTE
- Abbattuto: -1 SPIRITO

# AVANZAMENTI

Avanzamenti disponibili all'inizio:

- +1 SANGUE (max +3).
- +1 CUORE (max +3).
- +1 MENTE (max +3).
- +1 SPIRITO (max +3).
- Nuova mossa del Vampiro.
- Nuova mossa del Vampiro.
- Una mossa da un altro ARCHETIPO.
- Una mossa da un altro ARCHETIPO.
- Cambia la tua FAZIONE

Disponibili dopo 5 avanzamenti:

- +1 a una CARATTERISTICA qualsiasi (max +3).
- +1 a una FAZIONE qualsiasi (max +3).
- Cancella una CICATRICE.
- Unisciti o guida un clan di vampiri.
- Cancella un AVANZAMENTO DI CORRUZIONE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Lascia questo mondo.
- Ritira il tuo personaggio in sicurezza.
- Cambia ARCHETIPO.

## MOSSE DEL VAMPIRO

Ottieni subito questa

- ☑ **Fame eterna:** Sei costantemente affamato di sangue, carne o emozioni umane (scegli una delle tre). Quando ti nutri ☞+SANGUE. ○ PRENDI 3; ● PRENDI 2;
  - » Ti curi 1-DANNO
  - » Apprendi un segreto sulla persona di cui ti nutri
  - » Ricevi un +1 PROSSIMO
  - » La persona non muore
- qualcosa va terribilmente male:

E sceglie altre due:

- **Irresistibile:** Quando persuadi un PNG usando delle promesse o la seduzione ● vale come ○. ● hai successo come se avessi ottenuto ○, ma attiri l'attenzione di un rivale o di un nemico.
- **Rifugio:** Hai un luogo al sicuro dai pericoli esterni. Al suo interno ci sono provviste di emergenza, una manciata di ghoul e una via di fuga. Quando qualcuno entra di proposito nel tuo rifugio, entra anche nella tua Ragnatela.
- **Sangue freddo:** Quando mantieni la calma per controllare le tue emozioni ☞+SANGUE anziché +SPIRITO.
- **Tieniti stretti gli amici:** Quando sgami le intenzioni di qualcuno appagando i suoi vizi ☞+SANGUE anziché +MENTE.
- **Spargi la voce:** Quando riscuoti un Favore da qualcuno all'interno della tua Ragnatela aggiungi questa opzione alla lista:
  - » Fai spargere la voce all'interno della sua FAZIONE che vuoi qualcosa. D'ora in poi ottieni un +3 PROSSIMO quando sondi il terreno con quella FAZIONE.