

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



Forte, 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

Scegline 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

Scegline 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

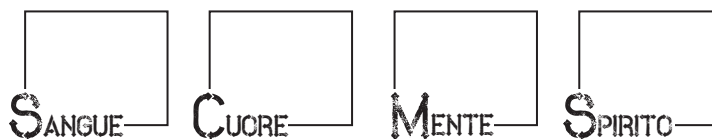
FAZIONI

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 ghouls 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.