

*Il Burattinaio non controlla  
con la corruzione né con il vizio,  
No, il Burattinaio tira i fili che  
governano la loro volontà, facendo  
danzare i burattini secondo la sua musica.*

## 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 BURATTINAIO

# UNDLING

NOME ..... CREATORE .....

RETAGGIO ..... ASPETTO .....

.....

.....

## STATUS

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

**MAGNATE**: quando sei creditore di almeno un **DEBITO MAGGIORE** da parte del princeps o almeno un **DEBITO MAGGIORE** da parte di due o più **PATRIZI**, la comunità ti riconosce come personaggio importante. Diventi **PATRIZIO** e gli altri **PATRIZI** tuoi **RIVALI**. Il **PATRIZIO** che al momento detiene in minor numero di **DEBITI MAGGIORI**, in totale fra princeps e **PATRIZI** perde il proprio status di **PATRIZIO** e diventa tuo **NEMICO**.

Perdi lo status di **PATRIZIO** quando non sei più creditore del minimo numero di debiti richiesto.



## 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 BURATTINAIO

## ORDINARIA AMMINISTRAZIONE

Hai costruito una redditizia impresa istituzionale nel mondo delle prede e la usi a tuo vantaggio. Gestire gli affari è un lavoro, visto che nessuno dei tuoi sottoposti è abbastanza sveglio per delegarlo in toto, ma la ricompensa è così dolce. Quando crei il tuo personaggio, descrivi la tua impresa, quindi scegli 2 risorse e 2 problematiche.

◇ **RISORSE**: Ricca, influente, competente, leale, reattiva, efficiente, segreta

◇ **PROBLEMATICHE**: Concorrenza, talpe, controversie, rivalità, oberata.

Il GM aggiunge e rimuove risorse e problematiche come stabilito dalla narrazione. Quando investi nella tua impresa, il GM potrebbe aggiungere risorse o togliere problematiche come conseguenza. Quando chiedi troppo alla tua impresa, il contrario.

## TIRARE I FILI

Quando **INTERFERISCI** negli affari di un altro predatore, spendi comunque **SANGUE**, ma puoi usare l'impresa che controlli per **INTERFERIRE** tramite intermediari invece di sporcarti le mani. Quando i tuoi tirapiedi agiscono, subiscono il peso delle conseguenze al tuo posto, mettendo l'impresa a rischio. Il GM decide se l'impresa sviluppa nuove problematiche o perde risorse.

## TERRITORI DI CACCIA

DOVE SONO

ABBONDANZA

INDIFFERENZA

PROSSIMITÀ