

MOSSE BASE

SVEGLIARSI

Quando ti svegli al tramonto, il tempo si fa sentire pesantemente e la tua fame si inasprisce. Spendi 1 SANGUE. Se ti svegli con meno di 3 SANGUE, ti desti FAMELICO. Se hai 0 SANGUE quando sorge il sole, non puoi svegliarti e rimani in uno stato simile alla morte fino a quando, per qualche provvidenza, consumi almeno 1 SANGUE.

FAMELICO

Quando hai meno di 3 SANGUE, sei FAMELICO: la bestia prende il controllo e fa ogni cosa in suo potere per placare la sete. Ti lasci andare alla carneficina, spettatore della devastazione che causi. Corpi straziati ed esangui attendono il tuo risveglio. Sei coperto dalle viscere delle tue vittime. Le strade ora sembrano fredde e deserte. Il GM descrive la situazione che affronti quando riacquisti il controllo e ti dice quali fatti oggettivi ti ricordi della serie di omicidi, nel caso. I volti degli uccisi ti perseguitano? Il GM decide anche quanto SANGUE hai ora: da 3 SANGUE al tuo SANGUE MASSIMO.

CACCIARE

Quando sei in cerca di prede, individui la tua vittima e la metti all'angolo. Il GM la descriverà oltre a narrare come prova a sfuggirti. Puoi scegliere un numero di opzioni fino al tuo valore di STATUS. Solo le opzioni scelte sono vere. Quando CACCI sui tuoi TERRITORI DI CACCIA puoi scegliere un'opzione in più. Puoi anche scegliere un'opzione aggiuntiva per ogni 1 SANGUE che spendi su questa mossa.

◇ *Individui rapidamente la vittima. Non sfugge alle tue grinfie per molto. (Disponibile solo per i TERRITORI DI CACCIA con valori di ABBONDANZA diversi da SCARSI o DESERTI).*

◇ *Soffochi le urla della tua vittima per evitare di spaventare le prede. Non sono istigate a reagire.*

◇ *Sottometti gentilmente la tua vittima. Non oppone resistenza.*

◇ *Eludi abilmente gli occhi indiscreti dei tuoi compagni predatori. Non ti affrontano e non interferiscono con te.*

NUTRIRSI

Quando affondi le zanne e ti NUTRI dalla tua preda, prendi il suo SANGUE. Sei istintivamente consapevole dell'impatto fisiologico sulla vittima per ogni goccia che bevi. Perdere 1 o 2 SANGUE li lascia alticci. Perdere 3 SANGUE li lascia ammalati. Perdere 4 SANGUE li lascia in disperata necessità di cure mediche. Perdere 5 SANGUE li uccide. Puoi scegliere un numero di opzioni fino al tuo valore di UMANITÀ +1. Solo le opzioni che scegli sono vere.

◇ *Smetti di nutrirti quando lo desideri. Scegli quanto SANGUE prendere alla tua preda.*

◇ *Resisti alla tentazione di terrorizzare la preda o ferirla per sport o piacere.*

◇ *Manipoli la memoria della tua preda, in modo che non ti ricordi nei propri incubi.*

◇ *Guarisci le ferite lasciate sul corpo della preda, nascondendo i segni rivelatori della tua predazione.*

NEGOZIARE

Quando negozi con un predatore, descrivi i beni o servizi che desideri da lui. Lui può rifiutare. Se rifiuta e tu sei più alto in ORDINE GERARCHICO, diventa un PARI. Se accetta la tua proposta, può pretendere: un nuovo DEBITO da te, che tu dimentichi un suo DEBITO nei tuoi confronti o chiedere altri beni o servizi in cambio. I termini vengono negoziati ma favoriscono il predatore più alto in ORDINE GERARCHICO.

Sei più alto in ORDINE GERARCHICO quando...

◇ *Lo stabilisce un'altra mossa,*

◇ *Il tuo STATUS è più alto del suo,*

◇ *Sei il suo CREATORE,*

◇ *Ha più DEBITI MAGGIORI nei tuoi confronti che tu nei suoi o*

◇ *Ha più DEBITI MINORI nei tuoi confronti che tu nei suoi.*

OSTENTARE

Quando ostenti ciò che il tuo creatore ti ha donato e usi le abilità soprannaturali dei predatori a tuo vantaggio, spendi 1 SANGUE e di cosa fai. Questo include forza, velocità, perspicacia, fascino, intimidazione soprannaturali, etc.

INTERFERIRE

Quando interferisci con un altro predatore e lui si oppone ai tuoi piani, mettete in moto un gioco ad alto rischio, il cui vincitore prende tutto. Tutti i predatori invischiati aprono spendendo 1 SANGUE. "Spendere" significa che spendi il SANGUE ora. "Puntare" che ti impegni a spenderlo se qualcuno vede la tua puntata. Non puoi puntare SANGUE che non hai. Le puntate iniziano con un rilancio del predatore che effettua la mossa e passano a turno per ogni predatore coinvolto.

Al tuo turno, scegli una delle seguenti opzioni e descrivi cosa fai:

◇ **(Vedi e) Rilanci:** *Alzi la posta, reagendo al tuo avversario. Punta più SANGUE di lui e di come prendi in mano la situazione. Se nessuno ha ancora puntato, devi puntare almeno 1 SANGUE. Se qualcuno ha rilanciato, prima vedi (vedi sotto) quindi fai il tuo rilancio.*

◇ **Vedi:** *Contrasti, ostacolando i progetti del tuo avversario. Di come fai. Quando vedi la puntata di un altro predatore, spendi SANGUE pari alla sua puntata. Se lui non ha ancora speso il SANGUE puntato in precedenza, deve spenderlo ora.*

◇ **Lasci:** *Fai un passo indietro, accettando le conseguenze come stabilite. Una volta lasciato, rinunci all'opportunità di vedere o rilanciare, anche se le puntate vanno avanti. Non sei più influente e non puoi resistere agli altri predatori coinvolti fino a quando la mossa non viene risolta.*

◇ **Cambi le fiches:** *Invece di spendere SANGUE per vedere un predatore coinvolto, puoi dimenticare un DEBITO che ha con te. Puoi continuare a vedere quel predatore senza spendere ulteriore SANGUE o DEBITI fin quando la mossa non viene risolta.*

Se più predatori agiscono insieme contro un altro, sommano le loro puntate di SANGUE e piazzeranno ogni futura puntata tutti assieme.

Se il conflitto degenera in violenza COMBATTI con loro. Ogni SANGUE già speso in questa mossa è trasferito alla tua puntata per COMBATTERE. Naturalmente, puoi alzare la tua puntata per la mossa COMBATTERE.

La mossa è risolta quando non ci sono ulteriori sviluppi: quando tutti vedono o lasciano. Se hai la puntata più alta sul tavolo, ottieni ciò che vuoi. Se qualcuno vede la tua puntata (o viceversa) entrambi ottenete qualcosa e rinunciate a qualcosa. Se lasci, perdi.

COMBATTERE

Quando combatti un altro predatore, è un'orribile, disperata lotta per la vita o la morte. I predatori coinvolti puntano tutto il SANGUE che osano, in segreto. Quindi, all'unisono, tutti i predatori rivelano e spendono il SANGUE puntato. Se più predatori si coalizzano contro altri, sommano il loro SANGUE come singola puntata dopo averlo mostrato. Il predatore o la banda di predatori che SPENDE più sangue prevale.

Fra i predatori prevalenti, chi spende più SANGUE decide il destino, vita o morte, di ogni predatore coinvolto nel conflitto. Ogni predatore descrive come va incontro al proprio destino.

Coloro che sopravvivono, se la svignano nella notte a leccarsi le ferite.

Perdere ed essere risparmiati è terribilmente umiliante: diventi un PARI. È uso che tu non possa avere un posto nella società dei predatori fin quando non ripaghi un DEBITO MAGGIORE al predatore che ti ha risparmiato.

AFFASCINARE

Quando affascini la tua preda, la ipnotizzi con parole smielate o movimenti sensuali. Si invaghisce e vuole disperatamente compiacerti. Più alta è la tua UMANITÀ, più profonda la sua attrazione. Di alla preda cosa vuoi da lei. Il GM sceglierà un numero di opzioni sotto pari al tuo valore di UMANITÀ +1. Solo le opzioni scelte dal GM sono vere.

Per ogni 1 SANGUE speso in questa mossa, il GM dovrà scegliere una opzione aggiuntiva.

◇ *La tua preda lo fa con entusiasmo.*

◇ *La tua preda lo fa accuratamente.*

◇ *La tua preda supera le tue aspettative.*

◇ *La tua preda è ancora attratta da te.*

DOMINARE

Quando intimidisci la tua preda, ha paura. Quando attacchi la tua preda, è ferita o uccisa, secondo cosa preferisci. Le tue vittime non possono resistere alla tua predazione. Sono i tuoi giocattoli. Decidi ciò che gli accade. Se le tue vittime sono molte o sono ben preparate, possono esigere sangue in cambio: il GM può reagire con la mossa SOTTO-METTI UN PG.

MOSSE DEL GM

I PRINCIPI DEL GM

- ◇ Segui la guida dei PG
- ◇ Assicura pressioni esterne
- ◇ Garantisci continuità
- ◇ Fai domande stimolanti
- ◇ Fornisci descrizioni vivide

IL PROGRAMMA DEL GM

- ◇ Usurpa i TERRITORI DI CACCIA di un PG per mettere all prova la sua forza.
- ◇ Riscuoti un vecchio DEBITO o offrine uno nuovo ad un PG per favorire i PROGRAMMI di un PNG.
- ◇ INTERFERISCI negli questioni di un PG a favore di un PNG.
- ◇ Inferisci su un PG quando è a terra per approfittare della sua debolezza.
- ◇ Fai la prima mossa per garantirti l'iniziativa.
- ◇ Tira un PG giù di un gradino per umiliarlo.
- ◇ Rendi un PG PARIA, distruggendo la sua reputazione.
- ◇ COMBATTI un PG se devi, per salvare la pelle a un PNG o per vendetta.

MOSSE DEL GM

Le MOSSE DEL GM sono strumenti che ti aiutano a gestire i tuoi PNG e rispettare la tua agenda e il tuo programma. Solo tu effettui MOSSE DEL GM. Ottieni anche l'uso delle MOSSE DI BASE, delle MOSSE DI INTERLUDIO, delle MOSSE DI LIBRETTO e delle MOSSE DEL MITO per i tuoi predatori PNG, proprio come fanno i PG

Le MOSSE DEL GM funzionano come qualunque altra mossa: ciascuna ha un innesco e una conseguenza. Le MOSSE DEL GM sono più astratte delle altre, quindi presta particolare attenzione agli inneschi.

SOTTOMETTI UN PG

Quando le prede superano in astuzia o numero, o intrappolano un predatore PG, di quanto SANGUE gli costa uscire dai guai: 1 SANGUE per una noia, 3 SANGUE per un buono spettacolo, 5 SANGUE per cavarsela per un pelo, o 8+ SANGUE per una lotta mortale. Se non vuole o non può pagare, decidi il suo destino; vita o morte. Lui decide come lo affronta.

INTRODUCI UN PNG

Quando introduci un nuovo predatore PNG, punta il suo nome, libretto, STATUS e TERRITORI DI CACCIA sulla MAPPA DELLE RELAZIONI. Quindi decidi quanto è rilevante per la storia: comparsa, minore o maggiore. Assegna a una comparsa 5 SANGUE, a un PNG minore 10 SANGUE o a un PNG maggiore 15 SANGUE. Questo è anche il loro SANGUE MASSIMO. Traccia un DEBITO MINORE in favore del nuovo PNG e un suo DEBITO MAGGIORE in favore di uno dei predatori presenti sulla MAPPA-R.

STABILISCI IN RIVALE

Quando un predatore PG supera in astuzia o abilità, o manipola senza scrupoli un predatore PNG, questi diventa un suo RIVALE. Scrivi "Rivale (Nome del PG)" vicino al nome del PNG sulla MAPPA DELLE RELAZIONI. Segui il Programma del GM per pareggiare i conti con lui.

STABILISCI UN NEMICO

Quando un predatore PG ferisce, insulta o taglia le gambe a un predatore PNG, questi diventa un suo NEMICO. Scrivi "Nemico (nome del PG)" vicino al nome del PNG sulla MAPPA DELLE RELAZIONI. Segui il il Programma del GM per pareggiare i conti con lui.

STABILISCI UNA NEMESI

Quando un predatore PG umilia duramente o rovina completamente un predatore PNG, questi diventa una sua NEMESI. Scrivi "Nemesi (nome del PG)" vicino al nome del PNG sulla MAPPA DELLE RELAZIONI. Segui il Programma del GM per distruggerlo.

MARCHIA UN ERETICO

Quando un predatore palesa la sua vera natura alle prede in un modo che potrebbe minacciare l'intera comunità e la comunità viene a sapere della sua trasgressione:

- ◇ Se può riscuotere un DEBITO MAGGIORE dal PRINCEPS, l'intera faccenda viene spazzata sotto al tappeto. I sospetti proseguono incontrollati.
- ◇ Se può riscuotere un DEBITO MAGGIORE da un PATRIZIO, un capro espiatorio viene pubblicamente marchiato come eretico al suo posto.
- ◇ Atrimenti tocca a lui essere marchiato come eretico ed essere braccato con il massimo vigore da tutta la comunità.

Quando un predatore è marchiato come eretico, diventa un PARIA e ogni predatore nella comunità diventa un suo NEMICO. Il PRINCEPS nomina un cacciatore, personalmente responsabile di consegnarlo alla giustizia (il che consiste in una probabile esecuzione sommaria). Il cacciatore è ora la sua NEMESI.

USA I TUOI PNG

Quando un predatore PNG fa una mossa contro un predatore PG, effettua MOSSE DI BASE o MOSSE DI LIBRETTO, come i PG. Se effettua una mossa contro un PG che richiede SANGUE o DEBITI, spendili. Quando effettua una mossa contro un altro PNG, semplicemente succede; non c'è bisogno di spendere SANGUE o DEBITI.

NUTRI I TUOI PNG

Quando la sessione termina, tutti i predatori PNG guadagnano 2 sangue o tornano a 5 sangue, a seconda di cosa convenga. I PNG non diventano famelici con meno di 3 sangue né spendono SANGUE per SVEGLIARSI al tramonto: gestisci solo il loro surplus. Usa la carenza e la necessità di SANGUE dei PNG solo come risorse narrative.

CAMBIA LO STATUS DI UN PREDATORE

Quando un predatore trascende la propria posizione, aumenta il suo STATUS. Un altro predatore dovrà perdere la sua posizione di conseguenza ed è ora un suo RIVALE (o NEMICO se perde completamente il proprio STATUS). Quando un predatore raschia il fondo, diminuisci il suo STATUS.

Guarda la tua MAPPA-R e scegli un predatore pronto a colmare il vuoto.