

*L'oscurità è confortante,
come un mantello di ombre.,
L'Incubo indossa l'oscurità come armatura
e la impugna come spada.,
In rituali sanguinari, estingue vita e speranza,
amici e rivali, con gioia perversa.*

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 PARIÀ**.
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. Dopodichè, 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.



L'INCUBO

UNDING DING

NOME CREATORE

RETAGGIO ASPETTO

.....

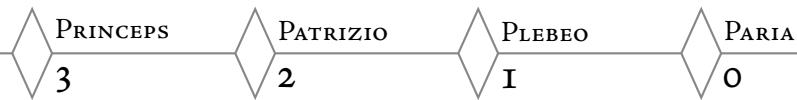
.....

STATUS

Diventi un patrizio quando stabilito dalla narrazione o quando inneschi la mossa RICATTO.

RICATTO: quando ricatti un predatore minacciando di svelare un segreto che potrebbe fargli perdere STATUS, finché questo segreto non viene rivelato, sei più in alto in ORDINE GERARCHICO di lui. Usa questa leva per negoziare con lui. Quando riveli il suo segreto, diventa un PARIA e per sempre tuo NEMICO. Quando rovini un PATRIZIO in questo modo, guadagni lo STATUS di PATRIZIO.

Perdi lo status di PATRIZIO quando recupera la propria reputazione e non è più un PARIA.



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

L'INCUBO

POTERE OSCURO

Quando offri un sacramento oscuro per invocare i poteri degli inferi, di per quale ricompensa preghi, quindi pratica un rituale sanguinoso. 5 SANGUE è un'offerta patetica, 10 SANGUE è un'offerta modesta, 20 SANGUE è un'offerta decente e 50 SANGUE un'offerta degna. L'oscurità ti ricompensa in proporzione alla tua offerta. Il GM descrive il dono dagli inferi e ogni complicazione derivante da offerte indegne o il riscoperto interesse dell'abisso nei tuoi confronti.

SCHIAVO DEL SANGUE

Quando somministri SANGUE alle tue prede, le possiedi: corpo e anima. Sono ancora mortali e il sangue che scorre nelle loro vene è caldo. Possono accumulare fino a 5 SANGUE, ma a 0 SANGUE ne bramano altro con furia cieca. Quando imponi la tua volontà al tuo schiavo, il GM spende 1 del loro SANGUE come segue:

- ◊ Uno a settimana, per tenere il tuo schiavo del sangue in riga.
- ◊ Uno per notte, quando spingi il tuo schiavo del sangue a perpetrare nefandezze.
- ◊ Uno per ora, quando prendi possesso del tuo schiavo del sangue, anima e corpo.

Quando uno schiavo del sangue ha 0 SANGUE, non è più leale. Ricorda tutte le cose terribili che gli hai fatto e sa dove dormi. Uno schiavo del sangue che muore con il tuo SANGUE nelle vene rinasce come predatore. Puoi cominciare il gioco con uno o più schiavi. Vanno e vengono secondo quanto stabilito dalla narrazione. All'inizio di ogni GIOCO NOTTURNO distribuisce una quantità di SANGUE uguale alla tua UMANITÀ +2 fra i tuoi schiavi del sangue. Questo SANGUE è separato e aggiuntivo a quello con il quale cominci il GIOCO NOTTURNO.

TERRITORI DI CACCIA

DOVE SONO

