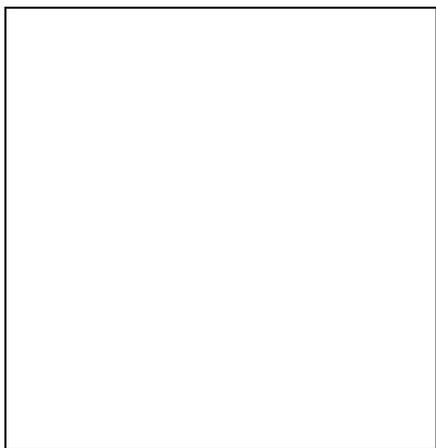


GIOCATORE _____

VAMPIRI I SECOLI BUI

CRONACA _____



NOME _____

CLAN _____ NATURA _____

GENERAZ. _____ CARATTERE _____

ATTIV.PREC. _____

ATTRIBUTI

FISICI

SOCIALI

MENTALI

Forza.....000 000	Carisma.....000 000	Percezione.....000 000
Destrezza.....000 000	Persuasione.....000 000	Intelligenza.....000 000
Costituzione.....000 000	Aspetto.....000 000	Pront.di Spirito.....000 000

ABILITA'

ATTITUDINI

CAPACITA'

CONOSCENZE

Atletica.....000 000	Addes.Animali.....000 000	Accademiche.....000 000
Criminalità.....000 000	Cavalcare.....000 000	Gov.Domestico.....000 000
Doti di comando.....000 000	Erboristeria.....000 000	Investigare.....000 000
Empatia.....000 000	Galateo.....000 000	Legge.....000 000
Intimidire.....000 000	Mestiere.....000 000	Lingue.....000 000
Recitazione.....000 000	Mischia.....000 000	Medicina.....000 000
Rissa.....000 000	Muov.Silenzios.....000 000	Occulto.....000 000
Schivare.....000 000	Musicav.....000 000	Politica.....000 000
Sesto Senso.....000 000	Sopravvivenza.....000 000	Sagg.Popolare.....000 000
Sotterfugio.....000 000	Tiro con l'Arco.....000 000	Scienza.....000 000

VANTAGGI

DISCIPLINE

BACKGROUND

VIRTU'

_____ 000 000	_____ 000 000	Coscienza/Convinc.....000 000
_____ 000 000	_____ 000 000	Self Control/Istinto.....000 000
_____ 000 000	_____ 000 000	Coraggio.....000 000
_____ 000 000	_____ 000 000	

ALTRE CARATTERISTICHE

SENTIERO

LIVELLI DI SALUTE

_____ 000 000	_____ 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Contusione..... <input type="checkbox"/>
_____ 000 000		Graffio.....-1 <input type="checkbox"/>
_____ 000 000		Ferita Lieve.....-1 <input type="checkbox"/>
_____ 000 000	FORZA DI VOLONTA'	Ferita Media.....-2 <input type="checkbox"/>
_____ 000 000	_____ 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Ferita Seria.....-2 <input type="checkbox"/>
_____ 000 000	_____ <input type="checkbox"/>	Ferita Profonda.....-5 <input type="checkbox"/>
_____ 000 000		Ferita Incapacitante..... <input type="checkbox"/>

ESPERIENZA

DEBOLEZZE

PUNTI SANGUE

_____	_____	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>

© Vathnek 2006

=====**DATI DEL PERSONAGGIO**=====

NASCITA _____ SESSO _____
ABBRACCIO _____ CAPELLI _____
ETA APPARENTE _____ OCCHI _____
ETA _____ ALTEZZA _____
NAZIONALITA _____ PESO _____

=====**PRELUDIO**=====

LINGUE CONOSCIUTE _____
TITOLO _____
TRAGUARDI RAGGIUNTI _____

=====**SVILUPPO DEL BACKGROUND**=====

ALLEATI000 000 ARMENTO000 000 CONTATTI 000 000

GENERAZIONE.....000 000 INFLUENZA000 000 MENTORE..... 000 000

RISORSE000 000 SEGUACI000 000 STATUS..... 000 000

Guida allo Sviluppo del Personaggio

Aspetto

Dovresti cercare di trasformare l'idea base del tuo personaggio e le sue Caratteristiche peculiare in tratti del suo Aspetto. Ad esempio un forte Self-control può esternarsi in un'espressione costantemente composta. Invece di dire che ha quattro in Aspetto cerca di descrivere ciò che gli altri vedono quando incontrano il personaggio.

Specializzazione

Ogni caratteristica con quattro o più punti può meritare un Specializzazione che determina l'area di competenza del personaggio in quella determinata Caratteristica. Anche se la maggior parte dei giocatori sceglie le Specializzazioni durante il gioco, si possono anche decidere subito.

Equipaggiamento

Se desideri che il tuo personaggio possieda dei beni o articoli di equipaggiamento, questo è il momento di definirne i dettagli. Altrimenti, dovrai acquisire l'equipaggiamento durante il gioco. Ciò potrà richiedere tempo, e non è detto che ti riesca automaticamente. In pratica, uoi avere tutti gli oggetti di equipaggiamento comune convenienti alla tua idea di personaggio purché tu abbia sufficienti punti in Risorse (Ovvero svilupate il vostro Background sulla base delle scelte che avete nella scheda).

Motivazioni

Qual è la forza che guida il tuo personaggio? Che cosa lo fa ridere, piangere o arrabbiare? Che cosa vuole dalla vita (o meglio, dalla non-vita)? Di che cosa ha timore? In cosa spera? In cosa crede? Quando avrai definito tutto ciò sarai pronto per entrare nei panni del tuo personaggio e tuffarti in questo nuovo ruolo.

Identità da mortale

L'ultima cosa da considerare è l'identità che il tuo personaggio assume nella società normale, quando ve ne sia la necessità. Mantenere una doppia vita può essere estremamente faticoso, specialmente per un Cainita notturno. Ma se riesci a gestirle, avrai evidentemente dei riscontri positivi. Che strada stai percorrendo e in che modo continuerai a seguirla?

Quanti anni hai?

Piu precisamente:

- Quando sei nato, e quando hai ricevuto l'Abbraccio? _____

- Quanti anni dimostri? _____

(Un buon libro di storia potrebbe fornirti date interessantissime e appropriate nozioni per rendere più intri-
gante la vita del tuo personaggio).

Com'era la tua vita da mortale?

Pensa alla tua fanciullezza e a quanto hai dovuto crescere in fretta.

- Hai potuto conservare la tua innocenza o hai dovuto entrare nell'età adulta prima del normale? _____

- Chi erano i tuoi genitori? _____

- Ti sentivi a tuo agio nella tua classe sociale? _____

- Hai trascorso la tua vita in un solo luogo o hai viaggiato? _____

- Eri patriottico o indifferente? _____

(Sebbene gli umani dei Secoli Bui avessero poche possibilità di cambiare la loro sorte, le complicazioni della
tua vita umana sono ricche di senso: sono rari i vampiri che dimenticano o ignorano ogni cosa prima dell'-
Abbraccio.)

Quando hai incontrato un vampiro per la prima volta?

- Quando la superstizione si è fatta per te realtà? _____

- Il primo vampiro che hai incontrato è stato il tuo sire? _____

- Desideravi ricevere l'Abbraccio? (Se si, spiega perché.) _____

(Solitamente i vampiri passano qualche tempo spiando la loro preda prima di attaccarla: la suspense della
caccia, la tensione di sentirsi osservati; queste scene dovrebbero evocare gran riverenza e timore in un perso-
naggio (e, si spera, anche nei giocatori)).

Chi era il tuo sire?

Il Sire, di solito il primo vampiro che tu abbia mai incontrato, lascia una profonda impronta sulla tua idea di
vampiro.

- Come era il vostro legame? _____

- Iniziò in maniera amichevole? _____

- Era prevenuto? _____

- Ti descrisse alcuni clan dandone un giudizio personale? _____

- Ti abbandonò, o ti lasciò andare quando senti che eri pronto? _____

(Giocare un paio di scene col sire del personaggio è un'idea eccellente per rendersi conto di cosa i vampiri
provino nei confronti degli altri.)

Cosa provi per i mortali?

Alcuni Cainiti si considerano superiori ai mortali, fornendo come prova i loro poteri di non morti.

- Ti percepisci ancora come persona, come quella stessa persona che eri una volta? (Pochissimi vampiri del tempo si vedevano sotto questa luce) _____
- Ti senti ancora legato ai tuoi compagni di un tempo, o userai i tuoi nuovi poteri per vendicartene? _____
- Pensi a loro come mera fonte di cibo, o ami un mortale? _____

(Sebbene individualmente non siano potenti come i Cainiti, gli umani restano la maggior forza di influenza sul Mondo di Tenebra: il tuo modo di porti nei loro confronti rivela molto su di te.)

Come ti consideravi all'inizio?

- Ti credi un dannato, o ritieni che il fatto di essere vampiri sia un miglioramento? _____
- Perché scegliești di combattere la Bestia? _____
- Credi ai miti del mondo dei vampiri, o hai delle teorie personali? _____

(Logicamente nessun Cainita può rinnegare per molto la sua natura. Anche il più squinternato dei Malkavi avrà una sensazione istintiva che qualcosa è cambiato! L'immagine che hai di te stesso è basilare per capire il tuo personaggio e in che modo agirà nei confronti degli altri vampiri.)

Come incontrasti il resto della tua coterie?

- Siete capitati insieme per caso, o vi siete incontrati volontariamente? _____
- Avete nemici, alleati o progetti in comune? _____
- Da quanto siete insieme in città? _____

(Se non avete fiducia gli uni negli altri, la storia è destinata a fallire: durante il Preludio dovrete stabilire in che modo ognuno ha incontrato gli altri, facendo in modo che questi incontri abbiano qualcosa di unico, per saldare i rapporti tra voi prima che inizi la tensione della partita.)

Dove e' il tuo territorio?

- Dove si trovano le tue riserve alimentari, e con che frequenza le visiti? _____
- Com'è per te la caccia tipo? _____
- Dov'è il tuo rifugio per il giorno? _____

(Devi descrivere che tipo di esistenza vampirica ti sei costruito. Un territorio ben concepito ha diversi pregi, tra cui la minore difficoltà di caccia: se possiedi un territorio particolarmente ben organizzato, potrai nutrirti fuori dal gioco o senza bisogno di tiri di caccia. Il territorio è una delle tue risorse più importanti; vale la pena di rifletterci un po')

Quali sono le tue motivazioni?

- Hai qualche nemico? _____
- Quali sono i tuoi obiettivi? _____
- Come pensi di trascorrere il resto della tua lunghissima vita? _____

(Nessuna persona vera vive senza motivazioni: i tuoi obiettivi, speranze e paure sono lati essenziali al tuo personaggio. Dando corpo alle tue ambizioni e alle cose importanti per te, capirai meglio chi davvero sei: guarda alla tua Natura, Carattere e Sentiero per trarne delle idee, ma puoi aggiungere altre motivazioni appropriate, e ignorare questi principi.)

Storia del personaggio