



IL VAMPIRO



INTRODUZIONE

Un tempo avevi una vita normale. Forse eri un comune contadino, o forse un nobile annoiato alla ricerca di avventure romantiche. Poi, una notte, hai incontrato uno sconosciuto pallido. In quella notte, tutto è cambiato. Ha preso la tua vita, ma ti ha dato qualcos'altro in cambio.

Ora i tuoi occhi sono aperti a un nuovo mondo. Un mondo di pericoli e segreti. Sei ora un cacciatore, e le persone sono le tue prede. Cosa farai? Se giochi d'astuzia, potresti vivere per sempre. Ti farai re, o sarai invece un fautore di re? Ma quanto a lungo puoi nascondere la tua vera natura ai tuoi amici? Cosa succederà se verrai scoperto? E cosa dire della fame che risiede profondamente nella tua anima... Quanto a lungo puoi tenerla a bada?

Fino a dove sarai disposto a spingerti per ottenere ciò che desideri?

Il Vampiro trae ispirazione sia da storie classiche che moderne del genere horror. Predatore, manipolatore e creatura delle tenebre, il Vampiro porta con sé un'aria di minaccia con i suoi poteri soprannaturali legati al sangue e alla notte.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Vampire, Dungeon World Lore and Lords Pack, Peter Johansen. Version August 3, 2016

TRADUZIONE

La traduzione di questo libretto è stata curata da [Iacopo Ciao](#)

IMPAGINAZIONE

L'impaginazione di questo libretto è stata curata da [Samantha Liparota](#)

LAYOUT

Il layout di questo libretto è stato preso da [template_libretto.indd](#) del repository [Dungeon World ITA](#)

TERMINOLOGIE

La terminologia adottata è stata presa da [dungeonworld.it](#)

GIOCO

Dungeon World di Sage LaTorra e Adam Koebel
[dungeonworld.com](#)

NOME

Ambrose, Anton, Angelique, Donovan, Kurt, Ruby, Trevor, Virgil, Lucius, Ophelia, Selena, Virgil, Vanessa, Crane, Deidre, Sonja, Valentine.

ASPETTO

Occhi Profondi, Occhi Penetranti, Occhi Ingialliti
Capelli Lisci, Capelli Argentati, Cuoio Capelluto Sfregiato
Abbigliamento Fuori Moda, Vestiti Strappati, Vestiti Rubati
Corpo Magro, Corpulento, Postura Imponente

Assegna questi punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
DEBOLE -1	MALFERMO -1	MALATO -1	STORDITO -1	CONFUSO -1	SFREGIATO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNI



D8

ARMATURA



PF

MAX (8 + COSTITUZIONE)



ATTUALI

ALLINEAMENTO

MOSSE INIZIALI

LEGALE

Convivi con i mortali senza far loro del male o danneggiare la loro comunità.

CAOTICO

Diffondi paura in una comunità.

MALVAGIO

Nutriti degli indifesi e degli innocenti per il tuo piacere.

BACKGROUND

Scegli la tua razza _____,
poi scegli come sei diventato un vampiro.

VAMPIRO ANTICO

Sei non morto da un bel pezzo. Hai +1 *continuato al tiro* quando *Declami Conoscenze* sui fatti di tempi lontani.

VAMPIRO MALEDETTO

Sei diventato un vampiro a causa di una maledizione. Scegli un segno distintivo per la tua maledizione, questo conta come un'altra debolezza per determinare la quantità massima di *Punti Sangue* che puoi contenere:

- Gli animali diventano notevolmente agitati in tua presenza
- Il cibo e le bevande si guastano a qualsiasi tavolo tu sia seduto/a
- Coloro che ti stanno accanto sentono un freddo inspiegabile
- Le piante appassiscono e muoiono quando passi

APPENA TRASFORMATO

La tua apparenza non può mai diventare mostruosamente inumana. Inoltre, puoi chiamare l'antico vampiro che ti ha trasformato per ottenere assistenza, e lui ti aiuterà... ma a un prezzo.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

_____ conosceva il mio sire e parla al suo posto in sua assenza.

Ho assaggiato il sangue di _____, e ne voglio di più!

_____ sa a cosa sono vulnerabile e non ha paura di usarlo contro di me.

NON SPIRATO

Sei un vampiro! Non invecchi, né hai bisogno di respirare. Inizi con le seguenti due debolezze:

- Ucciso istantaneamente da un paletto di legno nel cuore.
- Respinto e vulnerabile al fuoco e alla luce del sole.

Puoi anche scegliere fino a tre debolezze aggiuntive:

- Gli specchi ti respingono; non hai un riflesso
- Respinto e vulnerabile all'aglio
- Respinto e vulnerabile all'argento
- Respinto e vulnerabile ai simboli sacri e ai luoghi sacri
- Non puoi attraversare l'acqua corrente e sei annientato dall'annegamento
- Puoi nutrirti solo di creature della tua stessa razza

Quando sei ridotto a 0 PF, a meno che tu non sia completamente annientato o ucciso da una debolezza, ti trasformi in nebbia e torni al tuo ultimo luogo sicuro e guadagni 1 Punto Fame.

PREDATORE ALFA

Quando ti nutri del sangue di una persona viva, Ottieni 2 *Punti Sangue* se li lasci in vita o se sono già deboli, ottieni 3 *Punti Sangue* se uccidi una persona sana. Il massimo di *Punti Sangue* che puoi tenere è uguale al numero di debolezze che hai.

Quando cerchi una vittima in un insediamento, tira+DES se usi l'astuzia o l'aggressione, o tira+CAR se usi l'inganno o il fascino. *Con un 10+, trovi qualcuno di cui puoi nutrirti indisturbato. *Con un 7-9, trovi comunque una vittima, ma scegli una delle seguenti opzioni:

- Ottieni solo 1 *Punto Sangue*
- Qualcuno ti sorprende sul fatto
- Lasci delle prove incriminanti

IL SANGUE È VITA!

Quando ti Accampi, spendi 1 *Punto Sangue* o guadagni 1 *Punto Fame*. Non recuperi PF quando ti accampi o riposi; devi spendere Sangue.

Puoi spendere 1 *Punto Sangue* per:

- Il tuo prossimo attacco con portata *corto*, può essere *stordente*, *devastante* o *infiiggere +1d4 danni*
- Guarire te stesso per 2d4 PF
- Resistere a una debolezza per un breve periodo
- Ridurre la tua Fame di 1

Il GM può spendere 1 *Punto Fame* per:

- Farti attaccare la creatura più vicina o più debole
- Farti bere completamente il sangue di qualcuno quando ti stai nutrendo
- Rendere la tua apparizione mostruosamente inumana per un po'
- Fuggire terrorizzato da una debolezza



IL VAMPIRO

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 6+FOR.

Scegli la tua arma:

- Pugnale affilato (*corta, 2 monete, peso 1*)
- Spada riccamente decorata (*media, precisa, 80 monete, peso 1*)
- Falce lunga (*lunga, a due mani, 9 monete, peso 2*)

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

SENSI DA PIPISTRELLO

I tuoi sensi sono molto acuti. Puoi percepire la posizione approssimativa delle creature invisibili e muoverti anche al buio completo.

SANGUE DELLA BESTIA

Puoi spendere 1 Punto Sangue per assumere la forma di un lupo o di un pipistrello, proprio come se avessi usato la mossa *Mutaforma* del druido. Ottieni sempre 3 prese, non è necessario effettuare il tiro.

LEGAME DI SANGUE

Quando offri il tuo sangue a un PNG disposto a berlo e spendi 1 Punto Sangue, diventa un tuo sottoposto. Puoi trattarlo come un mercenario, con *Lealtà* pari al tuo CAR, una competenza pari al tuo INT e *Costo*: il sangue del loro padrone.

FRENESIA DEL SANGUE

Quando hai 0 Punti Sangue, ottieni +1 continuato al tiro per *Tagliare e Spaccare* e infliggi +1d4 danni.

FIGLI DELLA NOTTE

Quando stabilisci il contatto visivo con un animale predatore, puoi parlare con lui e capirlo. Puoi spendere 1 Punto Sangue impartire un comando semplice tramite telepatia, a cui obbedirà al meglio delle sue capacità.

MANTELLO DELLA NOTTE

Quando scompaia nell'ombra o nella nebbia, i nemici non ti individuano mai finché non attiri l'attenzione su di te o esci dal tuo nascondiglio.

ZANNE E ARTIGLI

Puoi far crescere e ritrarre artigli dalle tue dita a volontà (*corta, +1 danno, devastante*).

SIGNORE DEI MORTI

Puoi spendere 1 Punto Sangue per invocare uno spirito affamato affinché posseda un corpo morto di recente. Ciò crea uno zombie che segue i tuoi ordini al meglio delle sue limitate facoltà. Considera lo zombie come se fosse un personaggio, ma con accesso soltanto alle mosse basilari. Ha un modificatore di +1 a tutte le capacità e 1 PF. Lo zombie ottiene anche 1d4+1 caratteristiche a tua scelta tra:

- È abile: ha uno dei modificatori a +2 anziché +1.
- È resistente. Ha +2 PF per ogni tuo livello.
- Ha un cervello funzionante e può eseguire compiti complessi.
- Non ha l'aspetto di un cadavere, almeno per un paio di giorni.

Lo zombie perdura finché non viene distrutto subendo danno superiore ai suoi PF o finché non dissolvi l'incantesimo.

FASCINO IPNOTICO (CAR)

Quando fissi profondamente negli occhi una persona, spendi 1 Punto Sangue e tira+CAR. *Con un 10+, scegli 2. *Con un 7-9, scegli 1:

- Ti trattano come un amico finché non dimostri il contrario.
- Fuggono terrorizzati.
- Ti danno qualcosa che possiedono.
- Rispondono con sincerità a una domanda.

RESILIENZA VAMPIRICA

Mentre non sei in presenza di nessuna delle tue debolezze, hai +2 *armatura*.

Scegli due tra:

- Un antico oggetto di famiglia del valore di 10 monete
- Borsa di libri (5 utilizzi, 10 monete, peso 2)
- Una promessa scritta di un favore che ti è dovuto da un altro vampiro o Armatura arcaica (1 *armatura*, indossato, 1 peso)

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

POTERE DEL SANGUE

Il massimo di *Punti Sangue* che puoi contenere aumenta di uno.

ASSASSINO SANGUINARIO

Richiede: Zanne e Artigli

Quando usi *Zanne e Artigli* per *Tagliare e Spaccare*, *Con un 12+ guadagni 1 Punto Sangue.

DIAVOLERIE

Ottieni la mossa *Rituale* del Mago. Ogni rituale che esegui avrà come costo 1 Punto Sangue in aggiunta a quanto dice il GM.

PARLARE NEI SOGNI

Puoi visitare i sogni di chiunque tu abbia assaporato il sangue e comunicare con loro da qualsiasi distanza in questo modo. Se sono tuoi sottoposti, puoi costringerli ad obbedirti.

ISTIGATORE

Richiede: Fascino ipnotico

Quando usi *Fascino Ipnotico*, ottieni una scelta aggiuntiva, anche con un 6-. Aggiungi le seguenti scelte all'elenco:

- Impianti un falso ricordo nella loro mente; lo ricorderanno come se fosse realmente accaduto.
- Dimenticano che tu ci sia mai stato.

PER I MORTI SI VIAGGIA VELOCI (DES)

Quando usi le ombre per raggiungere la tua destinazione o sfuggire a un inseguimento, tira+DES. *Con un 10+, scegli 2. *Con un 7-9, scegli 1:

- Ci arrivi senza essere visto o perdi i tuoi inseguitori
- Ci arrivi molto più velocemente di quanto richiederebbe normalmente
- Non lasci nulla che possa essere ricondotto a te o ai tuoi amici

MACHIAVELLI

Quando qualcuno sta complottando contro di te, lo saprai, anche se non puoi necessariamente capire come. Alla fine di una sessione, se hai smantellato le macchinazioni di un potente rivale, segna un PE.

FORMA DELLA NEBBIA

Richiede: Sangue della Bestia

Puoi usare la mossa Sangue della Bestia per trasformarti in una nube di nebbia.

OSCURARE

Richiede: Mantello della Notte

Puoi spendere 1 Punto Sangue per aumentare l'ombra localmente o evocare una piccola coltre di nebbia, perfetta per scomparire al suo interno dentro.

DIVORATORE D'ANIME

Quando ti cibi del sangue di una persona e la uccidi, ottieni 1 Punto Sangue aggiuntivo, e quella persona non potrà mai essere resuscitata, né il suo spirito potrà essere contattato.