

# VAMPIRI

## LA MASQUERADE

NOME:

NATURA:

GENERAZIONE:

GIOCATORE:

CARATTERE:

RIFUGIO:

CRONACA:

CLAN:

PROFILO:

### ATTRIBUTI

FISICI	SOCIALI	MENTALI
Forza _____●0000	Carisma _____●0000	Percezione _____●0000
Destrezza _____●0000	Persuasione _____●0000	Intelligenza _____●0000
Costituzione _____●0000	Aspetto _____●0000	Prontezza _____●0000

### ABILITÀ

ATTITUDINI	CAPACITÀ	CONOSCENZE
Atletica _____00000	Addestrare Animali _____00000	Accademiche _____00000
Autorità _____00000	Armi da Fuoco _____00000	Finanza _____00000
Conoscenza della Strada _____00000	Espressione Artistica _____00000	Informatica _____00000
Empatia _____00000	Furtività _____00000	Investigare _____00000
Espressività _____00000	Galateo _____00000	Legge _____00000
Intimidire _____00000	Guidare _____00000	Linguista _____00000
Rissa _____00000	Manualità _____00000	Medicina _____00000
Schivare _____00000	Mischia _____00000	Occulto _____00000
Sesto Senso _____00000	Sicurezza _____00000	Politica _____00000
Sotterfugio _____00000	Sopravvivenza _____00000	Scienze _____00000

### VANTAGGI

DISCIPLINE	BACKGROUND	VIRTÙ
_____00000	_____00000	Coscienza/Convinzione _●00000
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	Self-Control/Istinto _●00000
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	Coraggio _____●00000

### PREGI/DIFETTI

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### UMANITÀ/SENTIERO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

### FORZA DI VOLONTÀ

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### PUNTI SANGUE

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### LIVELLI DI SALUTE

Contuso ☐

Graffiato -1 ☐

Leso -1 ☐

Ferito -2 ☐

Straziato -2 ☐

Menomato -5 ☐

Incapacitato ☐

### ESPERIENZA

## CARATTERISTICHE E TERMINI COMUNI

I personaggi di **Vampiri** sono dotati delle seguenti Caratteristiche:

**Nome:** Il nome del personaggio, che può essere sia il nome di battesimo che uno pseudonimo. Alcuni Anziani sono conosciuti con diversi nomi, mentre altri non sono conosciuti affatto.

**Giocatore:** È il nome del giocatore che interpreta il personaggio in questione.

**Cronaca:** È la serie di storie collegate alle quali il personaggio pren-de parte. Il tuo Narratore darà un nome alla cronaca (anche se potrà aver bisogno del tuo aiuto per deciderlo!).

**Attributi:** Definiscono le attitudini innate e il potenziale del tuo personaggio. **Vantaggi:** Termine polivalente per definire i numerosi vantaggi di cui il vampiro dispone rispetto al popolo "normale", i Vantaggi si riferiscono all'insieme di altre tre Caratteristiche. Le **Discipline** sono i poteri vampirici che il personaggio acquista in seguito all'Abbraccio. I **Background** indicano i beni materiali e i rapporti sociali. Le **Virtù** rappresentano la forza spirituale e morale del personaggio, o la loro eventuale mancanza.

**Forza di Volontà:** Questa Caratteristica riflette l'energia interiore del personaggio e il suo desiderio di riuscire nei compiti che intraprende.

**Punti Sanguine:** Indicano se il personaggio è ben nutrito, o se è affamato.

**Esperienza:** Rappresenta quanto ha imparato il vampiro dal momento dell'Abbraccio. Tutti i personaggi iniziano il gioco con un'Esperienza pari a zero. Questa viene utilizzata per acquisire nuove Caratteristiche.

**Natura:** È la "vera" personalità del vampiro, quella che viene celata in fondo all'animo.

**Carattere:** È la sua personalità esteriore. Molto spesso la Natura e il Carattere sono diversi, specialmente a causa della mente ambigua del vampiro.

**Clan:** Il clan del personaggio definisce il lignaggio e il suo rapporto con Caino, progenitore di tutti i vampiri. Il clan determina i poteri vampirici del personaggio e i suoi punti deboli.

**Generazione:** Strettamente legata al clan, la generazione definisce la potenza del sangue del vampiro e quanti gradini disti da Caino.

**Profilo:** È una specie di bozzetto che riassume in poche parole chi era il tuo personaggio prima dell'Abbraccio, qualunque cosa dal volontario ospedaliero alla pornstar.

**Abilità:** Sono capacità innate che il tuo personaggio ha acquisito spontaneamente o imparando.

**Umanità/Sentiero:** Definisce il punto di vista del personaggio nei confronti della non vita. Un personaggio possiede un punteggio Umanità o un punteggio in uno specifico Sentiero, mai entrambe le cose (sebbene possa fingere...). L'Umanità è la scelta "di base", mentre i Sentieri vengono presentati nell'Appendice.

**Livelli di Salute:** Sebbene un vampiro non sia più "vivo", il suo corpo può ancora subire traumi tali da immobilizzarlo, e una sufficiente quantità di danni può persino "ucciderlo" nuovamente (costringendoti a creare un nuovo personaggio). La Caratteristica di Salute indica quanti danni il personaggio ha subito.

VAMPIRI LA MASQUERADE			
NOME: <i>Veronica Abbey Roth</i>		NATURA: <i>Pianificatore</i>	
GIOCATORE: <i>Elena</i>		CARATTERE: <i>Galante</i>	
CRONACA:		CLAN: <i>Toreador</i>	
GENERAZIONE: <i>13<sup>ma</sup></i>		RIFUGIO:	
PROFILO: <i>Alta Società</i>			
ATTRIBUTI			
FISICI	SOCIALI	MENTALI	
Forza 00000	Carisma 00000	Percezione 00000	
Destrezza 00000	Persuasione 00000	Intelligenza 00000	
Costituzione 00000	Aspetto 00000	Prontezza 00000	
ABILITÀ			
ATTITUDINI	CAPACITÀ	CONOSCENZE	
Atletica 00000	Addestrare Animali 00000	Accademiche 00000	
Autorità 00000	Armi da Fuoco 00000	Finanza 00000	
Conoscenza della Strada 00000	Espressione Artistica 00000	Informatica 00000	
Empatia 00000	Furtività 00000	Investigare 00000	
Espressività 00000	Galateo 00000	Legge 00000	
Intimidire 00000	Guidare 00000	Linguista 00000	
Rissa 00000	Manualità 00000	Medicina 00000	
Schivare 00000	Mischia 00000	Occulto 00000	
Sesto Senso 00000	Sicurezza 00000	Politica 00000	
Sotterfugio 00000	Sopravvivenza 00000	Scienze 00000	
VANTAGGI			
DISCIPLINE	BACKGROUND	VIRTÙ	
Ascendente 00000	Contatti 00000	Coscienza/Convinzione 00000	
Aspetto 00000	Risorse 00000	Self-Control/Istinto 00000	
Dominazione 00000	Segnaci 00000	Coraggio 00000	
00000	00000		
00000	00000		
00000	00000		
00000	00000		
PREGI/DIFETTI			
UMANITÀ/SENTIERO			
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●			
FORZA DI VOLONTÀ			
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●			
PUNTI SANGUE			
☑ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐			
LIVELLI DI SALUTE			
Contuso <input type="checkbox"/>			
Graffiato -1 <input type="checkbox"/>			
Leso -1 <input type="checkbox"/>			
Ferito -2 <input type="checkbox"/>			
Straziato -2 <input type="checkbox"/>			
Menomato -5 <input type="checkbox"/>			
Incapacitato <input type="checkbox"/>			
ESPERIENZA			
<input type="text"/>			