

L'PROFESSIONISTA



È un po' strano quando il tuo lavoro durante l'orario d'ufficio è cacciare mostri. Eppure, quello è il lavoro che ho ottenuto quando ho accettato quel misterioso trasferimento. La paga è buona e anche i benefit. Come si dice, "non devi essere pazzo per lavorare qui, ma di sicuro aiuta!"

NOME:

ASPETTO:

ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna.
- Viso cesellato, viso con cicatrici, viso non rasato, viso dolce, viso giovane, viso vecchio, viso determinato.
- Completo su misura, completo malandato, completo perfetto, tuta da lavoro, uniforme da combattimento, uniforme paramilitare, camice da laboratorio.

PUNTEGGI

Scegli una riga e segnala nei riquadri sotto

- Affascinante=0, Freddo+2, Acuto-1, Duro+2, Strano-1
- Affascinante-1, Freddo+2, Acuto+1, Duro+1, Strano=0
- Affascinante+1, Freddo+2, Acuto+1, Duro-1, Strano=0
- Affascinante-1, Freddo+2, Acuto+1, Duro=0, Strano+1
- Affascinante=0, Freddo+2, Acuto+2, Duro-1, Strano-1

AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

FREDDO

EVIDENZIATO

ACUTO

EVIDENZIATO

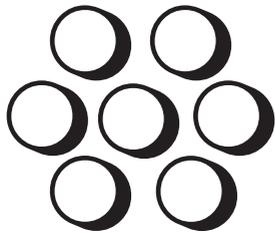
DURO

EVIDENZIATO

STRANO

EVIDENZIATO

FORTUNA



DANNO

 |

INSTABILE

ESPERIENZA

DANNO

Quando subisci danno, segna il numero di caselle corrispondenti al danno subito. Quando arrivi a quattro danni, segna "Instabile" (Le ferite instabili peggiorano col tempo).

AVANZARE

Ogni qual volta tiri su un punteggio evidenziato, o una mossa ti dice di farlo, segna una casella di esperienza. Quando le hai riempite tutte e cinque, avanzi. Cancellale e scegli un avanzamento dalla lista.

AVANZAMENTI

- Ottieni +1 Freddo, massimo +3
- Ottieni +1 Affascinante, massimo +2
- Ottieni +1 Acuto, massimo +2
- Ottieni +1 Duro, massimo +2
- Ottieni un'altra mossa del Professionista
- Ottieni un'altra mossa del Professionista
- Aggiungi una nuova etichetta risorse alla tua Agenzia *oppure* cambia un'etichetta problematica
- Ottieni il comando di una squadra di cacciatori di mostri dell'Agenzia
- Ottieni una mossa da un altro libretto
- Ottieni una mossa da un altro libretto

Dopo aver avanzato *cinque* volte, qualifichi per gli avanzamenti superiori in aggiunta a questi. Sono elencati qui sotto.

AVANZAMENTI SUPERIORI

- Ottieni +1 a un qualsiasi punteggio, massimo +3.
- Cambia questo cacciatore in un nuovo tipo.
- Crea un secondo cacciatore da giocare assieme a questo.
- Segna due delle mosse base come avanzate.
- Segna altre due mosse base come avanzate.
- Ritira in sicurezza questo cacciatore.
- Cancella una casella di Fortuna usata sul tuo libretto.
- Puoi far assumere alcuni o tutti i cacciatori dalla tua agenzia (ottengono la mossa **trattare con l'agenzia**, così come stipendio e benefici).

PRESENTAZIONI

6

Quando arrivi a questo punto, aspetta che tutti arrivino qui così che possiate fare le vostre presentazioni assieme.

Fate il giro del gruppo. Nel tuo turno, presenta il tuo Professionista col suo nome e aspetto e di' al gruppo cosa sanno di te.

PASSATO

Fate di nuovo il giro. Nel tuo turno, scegli una di queste per ognuno degli altri cacciatori:

- _____ Il tuo rapporto con lui ha del potenziale romantico. Ad ora, le cose non sono andate oltre.
- _____ È tra le persone che l'Agenzia sorveglia e tu l'hai tenuto d'occhio.
- _____ Siete parenti. Digli quanto stretti.
- _____ Vi siete incontrati nel corso di una missione e avete collaborato non ufficialmente. E con successo.
- _____ Ha lavorato con l'Agenzia prima d'oggi ed è ben considerato.
- _____ Eravate amici ai tempi dell'addestramento, prima che l'Agenzia ti assumesse. Potrebbe esser stato nell'esercito, forze di polizia o qualche scuola più strana: decidete i dettagli fra di voi.
- _____ Ti ha tirato fuori (e forse tutta la tua squadra) da una missione andata orrendamente male.
- _____ Una volta sei stato inviato a "trattare con lui" in quanto pericoloso per le politiche dell'Agenzia. Digli come hai risolto la questione.

NOTE SUI CACCIATORI:

FORTUNA

Puoi marcare una casella di Fortuna per o cambiare un tiro che hai appena fatto a 12, come se avessi ottenuto quello; o cambiare una ferita che hai appena subito perché conti come 0-danni, non importa quanto brutta fosse. Se le tue caselle di Fortuna si riempiono tutte, l'hai finita.

AGENZIA

3

Decidi per chi lavori. È un dipartimento governativo "non ufficiale", un braccio armato segreto, una squadra di polizia clandestina, una crociata privata e individuale, una corporazione, una squadra scientifica o cosa?

L'obiettivo dell'Agenzia è: distruggere i mostri, studiare il sovrannaturale, proteggere le persone, ottenere potere o altro?

Scegli due etichette di risorse e due etichette di problematiche per l'Agenzia:

Risorse (scegline due):

- Ben armata
- Ben finanziata
- Addestramento rigoroso
- Appoggio istituzionale
- Identità di copertura
- Uffici ovunque
- Buona intelligence
- Autorità riconosciuta
- Strani gadget tecnologici
- Gruppi di supporto

Problematiche (scegline due):

- Motivazioni dubbie
- Burocratica
- Gerarchia segreta
- Missioni criptiche
- Superiori ostili
- Rivalità fra dipartimenti
- Tagli finanziari
- Politica di "nessun prigioniero"
- Politica di "prendeteli vivi"
- In servizio 24 ore su 24

LA MIA AGENZIA:

Ottieni tutte le mosse base e in più questa mossa del Professionista.

● **Trattare con l'Agenzia**

Quando **tratti con l'Agenzia**, richiedendo aiuto o equipaggiamento, o trovando scuse per un fallimento, tira +Acuto. Con 10+ tutto bene - la tua richiesta di equipaggiamento o personale riceve il via libera, oppure il tuo scivolone non viene notato. Con un 7-9 le cose non vanno molto bene. I tuoi superiori potrebbero rimproverarti aspramente e ci saranno conseguenze, ma otterrai ciò che ti serve per il lavoro. Con un fallimento sei fottuto: potresti venire sospeso o messo sotto indagine, o semplicemente finire in disgrazia. Di sicuro non riceverai aiuto alcuno finché non risolvi la questione.

Scegli quindi tre di queste:

○ **Stringere I Denti**

Se vuoi, puoi ottenere un bonus fino a +3 quando **agisci sotto pressione**. Per ogni +1 che ottieni, il Custode prende 1. Questa presa può essere spesa più tardi - uno a uno - per darti un -1 per qualsiasi mossa *a parte agire sotto pressione*.

○ **Impassibile**

Hai +1 Freddo (massimo +3).

○ **Sempre Allerta**

Sai sempre cosa sta succedendo attorno a te e da cosa stare in guardia. Ottieni +1 armatura (massimo +2) in aggiunta a quella che ottieni dal tuo equipaggiamento.

○ **Nessuno Rimane Indietro**

Quando **aiuti qualcuno a fuggire** in combattimento, tira +Acuto. Con un 10+ va tutto liscio. Con un 7-9 puoi farlo uscire *oppure* non subire danno, scegli tu. Con un fallimento fallisci nel farlo uscire e hai attirato attenzioni ostili.

○ **Genio Tattico**

Quando **leggi una brutta situazione**, puoi tirare +Freddo invece di +Acuto.

○ **Medico**

Hai un kit di pronto soccorso ben fornito e l'addestramento per curare le persone. **Quando somministri cure di primo soccorso**, tira +Freddo. Con un 10+ il paziente viene stabilizzato e curato di 1 danno. Con un 7-9 scegli: curi 1 danno; stabilizzi la ferita. Con un fallimento, causi 1 danno extra. Il primo soccorso può essere usato solo una volta per ferita.

○ **Mobilità**

Hai un camion, furgone o auto progettato per cacciare mostri. Scegli due cose positive e una negativa che lo riguardano.

- *Cose positive:* spazioso; equipaggiamento di sorveglianza; veloce; furtivo; intimidatorio; d'epoca; kit medico; zona notte; cassetta degli attrezzi; armi nascoste; anonimo; corazzato (+1 armatura all'interno); robusto; gabbia per mostri.
- *Cose negative:* rumoroso; appariscente; capriccioso; malmesso; beve un sacco; scomodo; lento; vecchio.

Scegli un'arma seria e due armi normali.

Ottieni un giubbotto antischegge (1-armatura nascosto) oppure armatura da combattimento (2-armatura pesante) come protezione.

Armi serie (scegline una):

- fucile d'assalto (3-danni lontano automatico rumoroso)
- lanciagranate (4-danni lontano area sporco rumoroso ricarica)
- fucile da cecchino (4-danni lontano)
- granate (4-danni vicino area sporco rumoroso)
- mitra (3-danni vicino automatico rumoroso)

Armi normali (scegline due):

- revolver .38 (2-danni vicino ricarica rumoroso)
- 9mm (2-danni vicino rumoroso)
- fucile da caccia (2-danni lontano rumoroso)
- fucile a pallettoni (3-danni vicino sporco)
- coltellaccio (1-danno corpo-a-corpo)

ALTRE MOSSE:

EQUIPAGGIAMENTO: