

L'ESPERTO

Ho dedicato la mia vita allo studio del soprannaturale. Conosco le loro abitudini, le loro debolezze. Posso non essere il più giovane o il più forte, ma so abbastanza da essere il pericolo maggiore.



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 Esperto 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:

- _____ È il tuo studente, apprendista, protetto o figlio. Decidete assieme quale.
- _____ È venuto da te in cerca di consiglio, e il tuo consiglio l'ha tolto dai guai. Chiedigli che guai erano.
- _____ Sa qualcosa riguardo alcuni dei tuoi segreti oscuri, ma ha concordato di rimanere in silenzio al riguardo. Digli cosa sa.
- _____ Una parentela lontana. Digli esattamente quale.
- _____ In precedenza eravate entrambi membri di un gruppo arcano, ora sciolto. Chiedigli perché *lui* l'ha lasciato, quindi digli perché *tu* l'hai fatto.
- _____ Una volta ti ha aiutato ad ottenere un oggetto particolare che ora fa parte del tuo rifugio. Digli cosa.
- _____ Siete stati istruiti dallo stesso maestro. Chiedigli com'è andata a finire.
- _____ Hai salvato la sua vita in una brutta situazione. Digli cos'è successo.

NOTE SUI CACCIATORI:

RIFUGIO

3

Hai un rifugio pronto, un posto sicuro in cui lavorare. Scegli tre delle opzioni qui sotto per il tuo rifugio:

○ Biblioteca Erudita

Quando stai sui libri, hai +1 prossimo per **investigare un mistero** (fintantoché opere storiche o di riferimento sono appropriate).

○ Biblioteca Mistica

Se usi la tua libreria, preparandoti coi tuoi tomi e grimori, hai +1 prossimo per **usare la magia**.

○ Magie Protettive

Il tuo rifugio è al sicuro dai mostri: non possono entrare. I mostri potrebbero essere in grado di fare qualcosa di particolare per eluderle, ma non facilmente.

○ Armeria

Hai una scorta di armi e oggetti ammazzamostri mistici e rari. Se **necessiti di un'arma particolare**, tira +Strano. Con un 10+ ce l'hai (e ne hai in abbondanza, se ciò è importante). Con un 7-9 ce l'hai, ma solo il minimo. Con un fallimento, hai la cosa sbagliata.

○ Infermeria

Puoi curare le persone e hai spazio dove una o due possano riprendersi. Il Custode ti dirà quanto durerà probabilmente il recupero di ogni paziente e se ti servono aiuto o materiali extra.

○ Spazio Di Lavoro

Hai un'area per costruire e riparare armi da fuoco, auto e altri congegni. Elabora col Custode quanto tempo impiegherà ogni riparazione o costruzione e se ti servono aiuto o materiali extra.

○ Oubliette

Questa stanza è isolata da ogni tipo di mostro, spirito e magia che tu conosca. Ogni cosa che tu stivi qui non può essere trovata, non può effettuare magia e non può uscire.

○ Panic Room

Hai approvvigionamenti essenziali ed è protetta con mezzi normali e mistici. Puoi nasconderti qui per alcuni giorni, al sicuro da praticamente qualunque cosa.

○ Laboratorio Magico

Hai un laboratorio mistico con tutti i generi di strani ingredienti e strumenti utili nel lanciare incantesimi (come la mossa **usare la magia**, magia rituale e oltre mosse magiche).

IL MIO RIFUGIO:

Ottieni tutte le mosse base, inoltre scegli due mosse dell'Esperto:

○ **Ho Letto Di Queste Cose**

Tira +Acuto invece di +Freddo quando **agisci sotto pressione**.

○ **Spesso Nel Giusto**

Quando **un cacciatore viene da te chiedendo consiglio** riguardo a un problema, digli onestamente la tua opinione e il tuo consiglio. Se lo accetta, ottiene +1 continuato quando segue il tuo consiglio e tu segni esperienza.

○ **Preparato**

Quando **hai bisogno di qualcosa raro o inusuale**, tira +Acuto. Con un 10+ l'hai qui e ora. Con un 7-9 ce l'hai, ma non qui: ci vorrà un po' di tempo per averlo. Con un fallimento sai dov'è, ma è un posto davvero brutto.

○ **Non È Grave Come Sembra**

Una volta per mistero, puoi cercare di **andare avanti nonostante le tue ferite**. Tira +Freddo. Con un 10+ curi 2 danni e stabilizzi le tue ferite. Con un 7-9 puoi o stabilizzarle o curare 1 danno. Con un fallimento è peggio di quanto sembrasse.

○ **Colpo Preciso**

Quando infliggi danno a un mostro, puoi **mirare a un punto debole**. Tira +Duro. Con un 10+ infliggi +2 danni. Con un 7-9 infliggi +1 danno. Con un fallimento, ti scopri e il mostro può colpirti.

○ **La Donna (o Uomo) Con Un Piano**

All'inizio di ogni mistero, tira +Acuto. Con un 10+ prendi 2, con 7-9 prendi 1. Spendi le prese per essere dove sei necessario, pronto e preparato. Con un fallimento il Custode prende 1 che può spendere per farti essere nel posto sbagliato, impreparato.

○ **Passato Oscuro**

Ti sei cimentato col peggior genere di arti mistiche prima di diventare uno dei buoni. **Se scavi nella memoria** alla ricerca di qualcosa di relativo al caso attuale, tira +Strano. Con un 10+ fai due domande al Custode dalla lista qui sotto. Con 7-9 fanno una. Con un fallimento puoi fare comunque una domanda, ma questo significa che sei stato personalmente corresponsabile nel creare la situazione con cui avete a che fare ora. Le domande sono:

- *Cos'ho imparato quando ho avuto a che fare con questa creatura (o una del suo genere)?*
- *Che magia oscura conosco che potrebbe essere d'aiuto?*
- *Conosco qualcuno che potrebbe essere dietro a questo?*
- *Chi conosco che potrebbe aiutarci in questo momento?*

EQUIPAGGIAMENTO:

EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni tre armi ammazzamostri.

Armi ammazzamostri (scegline tre)

- Mazzuolo e paletti di legno (3-danni intimo lento legno)
- Spada d'argento (2-danni corpo-a-corpo sporco argento)
- Spada in ferro freddo (2-danni corpo-a-corpo sporco argento)
- Coltello benedetto (2-danni corpo-a-corpo sacro)
- Pugnale magico (2-danni corpo-a-corpo magico)
- Amuleto juju (1-danno lontano magico)
- Lanciafiamme (3-danni vicino fuoco pesante instabile)
- Magnum (3-danni vicino ricarica rumoroso)
- Fucile a pallettoni (3-danni vicino sporco rumoroso)