

IL MESSAGGERO

Sono la Luce, la Spada.

*Sono stato inviato per
difendere i mansueti
dall'Oscurità.*

*Ogni Male mi
teme, poiché io
sono la sua fine.*



NOME:

ASPETTO:

ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna, androgino, asessuato.
- Occhi infuocati, occhi terrificanti, occhi placidi, occhi luminosi, occhi attenti, occhi fulgenti, occhi ardenti.
- Abiti sporchi, completo perfetto, completo stropicciato, abiti casual, abiti pratici.

PUNTEGGI

Scegli una riga e segnala nei riquadri sotto

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

AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

FREDDO

EVIDENZIATO

ACUTO

EVIDENZIATO

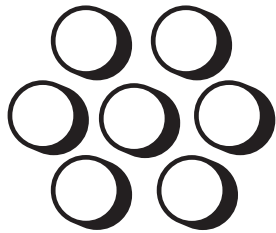
DURO

EVIDENZIATO

STRANO

EVIDENZIATO

FORTUNA



DANNO

 |

INSTABILE

ESPERIENZA

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.

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 Duro, massimo +3
- Ottieni +1 Freddo, massimo +2
- Ottieni +1 Affascinante, massimo +2
- Ottieni +1 Acuto, massimo +2
- Ottieni +1 Strano, massimo +2
- Ottieni un'altra mossa del Messaggero
- Ottieni un'altra mossa del Messaggero
- Ottieni un altro essere divino, minore, come alleato
- 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.
- Cambia la tua missione. Scegli una missione diversa dalle opzioni normali, oppure (d'accordo col Custode) una missione nuova di tua creazione.

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 Messaggero 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:

_____ Se stai proteggendo un altro cacciatore come tua missione, diglielo: Hai un ruolo cruciale in ciò che accadrà, io sono qui per guidarti e difenderti.

_____ È la persona a cui chiedi consiglio per le cose mortali (es.: sesso, cibo, droga, televisione, ecc.).

_____ Ha salvato la tua vita e comprendi (almeno a livello intellettuale) che sei in debito per questo.

_____ Ti colma di sensazioni d'infatuazione sessuale. Sei confuso dalle emozioni mortali associate a ciò.

_____ La sua preghiera (forse informale, o persino inconscia) ti ha evocato.

_____ È un abominio e dovrebbe essere distrutto. Però non puoi farlo: chiedigli perché.

_____ È, in fondo, una persona buona e retta. Devi aiutarlo a rimanere tale.

_____ Non dovrebbe essere coinvolto in questa situazione: le profezie non lo nominano affatto. Ciò attrae la tua attenzione ma non sai ancora cosa significhi.

NOTE SUI CACCIATORI:

MISSIONE

3

Sei stato posto sulla Terra per uno scopo. Scegline una:

- Sei qui per combattere i piani dell'Avversario.
- La Fine dei Giorni si avvicina. Il tuo compito è di guidare questi cacciatori ed evitare che avvenga.
- La Fine dei Giorni si avvicina. Il tuo compito è di guidare questi cacciatori e assicurarti che avvenga.
- Sei stato esiliato. Devi portare avanti la causa del Bene senza attirare l'attenzione dei tuoi fratelli e sorelle, dato che sono obbligati a giustiziarti per i tuoi crimini.
- Uno degli altri cacciatori avrà un ruolo cruciale negli eventi futuri. Devi prepararlo per questo ruolo e proteggerlo a qualunque costo.

LA MIA MISSIONE:

LA MIA ARMA

Ottieni tutte le mosse base, inoltre scegli tre mosse del Messaggero:

○ **Capo dall'Aldilà**

All'inizio di ogni mistero, tira +Strano. Con un 10+ i tuoi Superiori ti chiedono di fare qualcosa di semplice. Con un 7-9 ti chiedono di fare qualcosa di complicato o difficile. In entrambi i casi, puoi chiedere loro una delle domande di **investigare un mistero** subito. Con un fallimento, ti viene richiesto di fare qualcosa di orribile. Se non adempi ai loro ordini, non puoi usare nuovamente questa mossa fino a quando non hai rimediato al tuo fallimento.

○ **Ali Angeliche**

Puoi andare istantaneamente in un qualsiasi luogo tu sia già stato in precedenza, o da una persona che conosci bene. **Se porti con te una o due persone** tira +Strano. Con un 10+ arrivate tutti dove volete. Con un 7-9 non riesce bene. Lasci indietro i passeggeri, oppure apparite tutti nel posto sbagliato.

○ **Imporre le Mani**

Il tuo tocco può guarire ferite e malattie. **Quando provi a curare qualcuno**, tira +Acuto. Con un 10+ guarisci 2 danni o una malattia, inoltre la persona è stabilizzata. Con un 7-9 puoi guarire il danno o la malattia come per un 10+, ma prendi tu il danno. Con un fallimento la tua aura gli causa danno aggiuntivo.

○ **Placare**

Se parli a qualcuno con tono pacato per alcuni secondi puoi calmarlo, bloccando panico, rabbia o altre emozioni negative. Funziona anche se la cosa che l'ha fatto uscire di testa è ancora presente, fintanto che la tua voce può essere sentita.

○ **Quel che Serve, Quando Serve**

Puoi immagazzinare qualsiasi piccolo oggetto che possiedi in uno spazio magico a cui nessuno può arrivare. Puoi recuperare qualsiasi cosa tu abbia depositato in qualsiasi momento; appare nella tua mano.

○ **Bandire il Male**

Quando bandisci dalla tua presenza una creatura sovranaturale. Tira +Duro. Con un 10+ è bandita. Con un 7-9 ci vuole un po' perché abbia effetto - la creatura ha il tempo di fare una o due azioni. In entrambi i casi, la creatura bandita non viene danneggiata e non hai controllo su dove vada. Questa mossa può essere usata su cacciatori sovranaturali (es.: il Mostruoso). Con un fallimento, qualcosa la sta tenendo qui. Brutta storia.

○ **Castigare**

Il tuo corpo e la tua arma divina sono sempre considerate come una debolezza dei mostri che combatti.

EQUIPAGGIAMENTO

Armi divine (scegline una):

- Spada fiammeggiante (3-danni corpo-a-corpo fuoco sacro)
- Martello del tuono (3-danni corpo-a-corpo stordimento sacro)
- Frusta rasoio (3-danni corpo-a-corpo area sporco sacro)
- Borsa dei cinque demoni (3-danni vicino magico sacro)
- Tridente d'argento (3-danni corpo-a-corpo argento sacro)

Armi normali (opzionalmente se ne scegline una o due):

- Revolver .38 (2-danni vicino ricarica rumoroso)
- 9mm (2-danni vicino rumoroso)
- Magnum (3-danni vicino ricarica rumoroso)
- Fucile a pallettoni (3-danni vicino sanguinolento)
- Coltellaio (1-danno corpo)

NdE: L'ARMA DIVINA:

Sentiti libero di personalizzare l'arma divina come più preferisci. Quelle qui a fianco sono solo possibili forme e poteri, ma se tu e il Custode volete modificare qualche etichetta, o la forma, o come appare, sentitevi liberi di farlo.