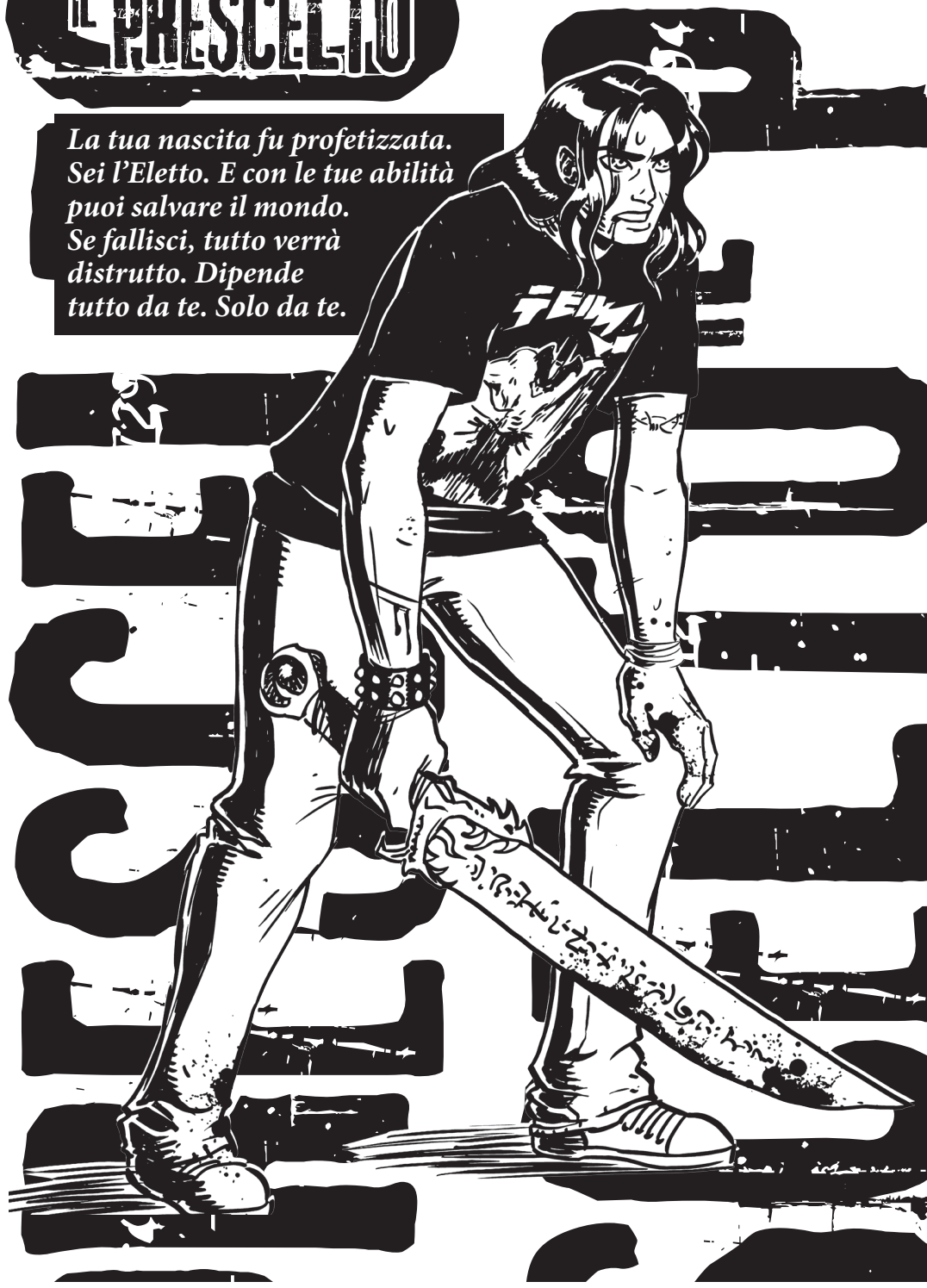


L'PRESCELTO

*La tua nascita fu profetizzata.
Sei l'Eletto. E con le tue abilità
puoi salvare il mondo.
Se fallisci, tutto verrà
distrutto. Dipende
tutto da te. Solo da te.*



NOME:

21

ASPETTO:

ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna, ragazzo o ragazza.
- Viso fresco, viso emaciato, viso giovane, viso tormentato, viso speranzoso, viso controllato.
- Abiti preppy, abiti casual, abiti hip hop, abiti normali, abiti curati, abiti "di strada".

PUNTEGGI

Scegli una riga e segnala nei riquadri sotto

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

AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

FREDDO

EVIDENZIATO

ACUTO

EVIDENZIATO

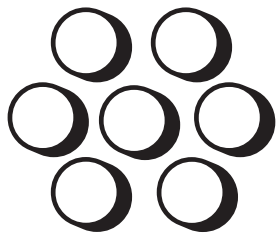
DURO

EVIDENZIATO

STRANO

EVIDENZIATO

FORTUNA



DANNO

 |

INSTABILE

ESPERIENZA

FORTUNA

7

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 Affascinante, massimo +3
- Ottieni +1 Freddo, massimo +3
- Ottieni +1 Acuto, massimo +3
- Ottieni +1 Duro, massimo +3
- Ottieni +1 Strano, massimo +3
- Ottieni un'altra mossa del Prescelto
- Ottieni un'altra mossa del Prescelto
- Ottieni un 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.
- Cancella un'etichetta tragica dal tuo destino e (opzionalmente) cambia anche un'etichetta eroica

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 Prescelto 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:

- _____ Siete parenti stretti. Chiedigli esattamente quanto stretti.
- _____ È destinato a essere il tuo mentore. Digli com'è stato rivelato ciò.
- _____ Il tuo miglior amico, di cui ti fidi ciecamente.
- _____ All'inizio un rivale, ma siete giunti a un accordo che funziona.
- _____ Coinvolti sentimentalmente, o destinati a esserlo.
- _____ Solo amici, di scuola o lavoro o simili. Chiedigli di cosa.
- _____ Avrebbe potuto essere l'electo al tuo posto, ma ha fallito una qualche prova. Digli come ha fallito.
- _____ Hai salvato la sua vita, quando ancora non sapeva che i mostri fossero veri. Digli da cosa l'hai salvato.

NOTE SUI CACCIATORI:

DESTINO

3

Decidi quale tipo di destino ti aspetta.

Scegli come hai saputo del tuo destino, dalla lista qui sotto.

Come l'hai scoperto (scegli un'opzione):

- Incubi e visioni
- Un tizio strano te l'ha detto
- Un antico culto ti ha trovato
- Ricercato dalla tua nemesi
- Attaccato da mostri
- Addestrato dalla nascita
- Hai trovato la profezia
- Hai trovato la tua arma speciale

Scegli quindi due etichette eroiche e due tragiche per il tuo destino dalle liste qui sotto. Le etichette determinano come si rivelerà il tuo destino. Va bene scegliere etichette contraddittorie: significa che il tuo destino spinge in entrambe le direzioni.

Ogni qual volta usi un punto di Fortuna, il Custode ti manderà contro qualcosa dal tuo destino.

Eroiche (scegli due opzioni):

- Sacrificio
- Sei il Campione
- Visioni
- Addestramento segreto
- Poteri magici
- Eredità mistica
- Una vita normale
- Vero amore
- Puoi salvare il mondo
- Alleati nascosti
- La fine dei mostri
- Aiuto divino

Tragiche (scegli due opzioni):

- Morte
- Non puoi salvare tutti
- Amore impossibile
- Fallimento
- Una nemesi
- Niente vita normale
- Perdita di persone care
- Inganno
- Dubbio
- Simpatie per il nemico
- Dannazione
- Schiere di mostri
- La fine dei giorni
- L'origine del Male

IL MIO DESTINO:

Ottieni tutte le mosse base e in più queste due mosse del Prescelto.

● **Giocattolo Del Destino**

All'inizio di ogni mistero, tira +Strano per **vedere cosa viene rivelato riguardo il tuo futuro immediato**. Con un 10+, il Custode rivelerà un dettaglio utile che riguarda il mistero futuro. Con un 7-9 ottieni un vago accenno. Con un fallimento, ti succederà qualcosa di brutto.

Scegli quindi una di queste:

○ **Entrata A Effetto**

Quando **fai un'entrata in scena spettacolare in una situazione pericolosa**, tira +Freddo. Con un 10+ tutti si fermano a guardare e ascoltare fino a che tu non finisci il tuo discorso. Con un 7-9, scegli un mostro o persona perché si fermi, osservi e ascolti fino a che non finisci di parlare. Con un fallimento, vieni identificato come il bersaglio più pericoloso da tutti.

○ **Devastante**

Quando **infliggi danno**, puoi infliggere +1 danno.

● **Sono Qui Per Un Motivo**

C'è qualcosa che sei destinato a compiere. Elabora i dettagli con il Custode, basandovi sul tuo destino. Non puoi morire fino a quando ciò non accade. **Se muori in gioco**, allora devi spendere un punto di Fortuna. In un qualche modo ti riprendi o torni in vita. Una volta che il tuo incarico è compiuto (o finisci tutta la tua Fortuna), chissà cosa potrebbe capitare.

○ **Accettazione**

Quando il tuo destino diventa un problema e tu **agisci in conformità con una delle tue etichette del destino** (che siano eroiche o tragiche), allora segni esperienza.

○ **Invincibile**

Vieni sempre considerato avere 2-armatura. Non è cumulativa con altre protezioni.

○ **Recupero**

Guarisci più in fretta delle persone normali. Ogni volta che i tuoi danni vengono guariti, guarisci un punto aggiuntivo. In più, le tue ferite sono considerate come 1-danno in meno ai fini delle mosse di danno del Custode.

ALTRE MOSSE:

Puoi avere equipaggiamento protettivo del valore di 1-armatura, se vuoi.

Hai un'arma speciale che sei destinato a brandire.

LA TUA ARMA SPECIALE

Progetta la tua arma scegliendo una base, tre opzioni (che aggiungono le proprie etichette a quelle base) e un materiale.

Base (scegli 1):

- asta (1-danno corpo-a-corpo/vicino)
- elsa (2-danni corpo-a-corpo)
- impugnatura (1-danno corpo-a-corpo bilanciato)
- catena (1-danno corpo-a-corpo area)

Opzioni (scegli 3):

- antica (aggiungi "di valore")
- artefatto (aggiungi "magico")
- testa (+1 danno)
- punte (+1 danno, aggiungi "sporco")
- lama (+1 danno)
- lunga (+1 danno)
- portata (aggiungi "vicino")
- da lancio (aggiungi "vicino")
- catene (aggiungi "area")

Scegli quindi di che materiale è fatta la punta: aggiungi "acciaio", "ferro", "argento", "legno", "pietra", "osso", "avorio", "ossidiana" o qualsiasi cosa tu voglia.

LA MIA ARMA SPECIALE: