

# IL SINISTRO



*Posso fare cose, cose che le persone normali non possono fare. Ma c'è un prezzo: non l'ho pagato per intero, non ancora, ma il conto mi sarà presentato presto. È meglio che non ti dica altro. Se ti avvicini troppo, ti farai male.*

# NOME:

# ASPETTO:

## ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna, ragazzo, ragazza, celato.
- Occhi ardenti, occhi bui, occhi addolorati, occhi vuoti, occhi che non sbattono, occhi penetranti, occhi infossati, occhi inquietanti.
- Abiti stracciati, abiti casual, abiti goth, abiti ordinati, abiti da nerd.

## PUNTEGGI

Scegli una riga e segnala nei riquadri sotto

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

### AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

### FREDDO

EVIDENZIATO

### ACUTO

EVIDENZIATO

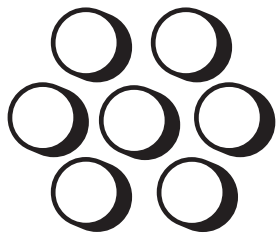
### DURO

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 Strano, massimo +3
- Ottieni +1 Affascinante, massimo +2
- Ottieni +1 Freddo, massimo +2
- Ottieni +1 Acuto, massimo +2
- Ottieni un'altra mossa del Sinistro
- Ottieni un'altra mossa del Sinistro
- Cambia alcune o tutte le tue etichette del potere oscuro
- Ottieni una libreria arcana, come quella dell'opzione del rifugio dell'Esperto
- 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.
- Scopri come usare i tuoi poteri a un prezzo minore. Cancella permanentemente un'etichetta del lato oscuro.

## 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 Sinistro 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:

- \_\_\_\_\_ Ti ha insegnato a controllare i tuoi poteri, nella misura in cui puoi controllarli.
- \_\_\_\_\_ Avete un legame di sangue. Decidete quale, esattamente.
- \_\_\_\_\_ Siete sposati o impegnati romanticamente. Decidete assieme il rapporto esatto.
- \_\_\_\_\_ Siete vecchi amici e vi fidate completamente l'uno dell'altro.
- \_\_\_\_\_ Una volta hai usato i tuoi poteri su di lui. Decidi se sia stato per ragioni egoiste o meno e digli se l'ha scoperto.
- \_\_\_\_\_ Vi conoscevate, ma da quando i tuoi poteri si sono manifestati l'hai tenuto emotivamente a distanza
- \_\_\_\_\_ Speri che possa aiutarti a controllare i tuoi poteri.
- \_\_\_\_\_ Ti ha visto usare i tuoi poteri per motivazioni egoistiche o vendicative. Chiedigli chi era la vittima e quindi digli cos'hai fatto.

## NOTE SUI CACCIATORI:

## IL LATO OSCURO

3

I tuoi poteri hanno un'origine sgradevole e a volte vieni tentato a fare cose che non dovesti. Potrebbero essere ordini da qualunque cosa ti abbia dato i tuoi poteri o bisogni che emergono dal tuo subconscio. Qualcosa del genere. Qualunque cosa siano, sono inquietanti.

Scegli tre etichette per il tuo lato oscuro:

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Violenza     | <input type="checkbox"/> Sbalzi d'umore                 |
| <input type="checkbox"/> Depressione  | <input type="checkbox"/> Rabbia                         |
| <input type="checkbox"/> Segreti      | <input type="checkbox"/> Autodistruzione                |
| <input type="checkbox"/> Lussuria     | <input type="checkbox"/> Scarso controllo degli impulsi |
| <input type="checkbox"/> Patto oscuro | <input type="checkbox"/> Brama di potere                |
| <input type="checkbox"/> Colpa        | <input type="checkbox"/> Allucinazioni                  |
| <input type="checkbox"/> Senz'anima   | <input type="checkbox"/> Dolore                         |
| <input type="checkbox"/> Dipendenza   | <input type="checkbox"/> Paranoia                       |

Il Custode può chiederti di fare brutte cose (coerentemente con le etichette) quando i tuoi poteri esigono che tu lo faccia. Se fai quanto chiesto, segna esperienza. Se non lo fai, allora i tuoi poteri non sono disponibili fino alla fine del mistero (o fino a quando cedi e lo fai comunque). Man mano che segni caselle di Fortuna, queste richieste diventeranno sempre più ingenti e sgradevoli.

## IL MIO LATO OSCURO:

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

○ **Telepatia**

Puoi leggere i pensieri delle persone e inserire parole nelle loro menti. Ciò ti permette di **investigare un mistero** o **leggere una brutta situazione** senza bisogno di parlare. Puoi anche **manipolare qualcuno** senza parlare. Tiri ancora per le mosse come al solito, con la differenza che le persone non si aspetteranno la stranezza della tua comunicazione mentale.

○ **Fattura**

Quando lanci un incantesimo (con **usare la magia**) puoi scegliere i seguenti effetti magici aggiuntivi:

- *Il bersaglio si ammala.*
- *Il bersaglio subisce immediatamente danno (2-danni magico ignora-armatura).*
- *Il bersaglio rompe qualcosa di prezioso o importante.*

○ **La Vista**

Puoi vedere cose invisibili, soprattutto spiriti e influenze magiche. Puoi comunicare (e forse anche fare patti con) con gli spiriti che vedi, e hai più opportunità di cogliere indizi quando **investighi un mistero**.

○ **Premonizioni**

**All'inizio di ogni mistero**, tira +Strano. Con un 10+ otterrai una visione dettagliata di qualcosa di brutto che sta per accadere. Hai +1 prossimo nell'evitare che si avveri e segni esperienza se lo impedisce. Con un 7-9 vedi immagini offuscate di qualcosa di brutto che deve ancora succedere: segni esperienza se lo impedisce. Con un fallimento hai visioni di qualcosa di brutto che succede a te e il Custode prende 3, da essere spesi uno a uno come penalità a tiri che fai.

## ALTRE MOSSE:

○ **Ho un presentimento**

**Quando sta succedendo qualcosa di brutto** (o sta per succedere) in un luogo in cui non sei, tira +Acuto. Con un 10+ sai dove devi andare, appena in tempo per arrivarci. Con un 7-9 arrivi lì tardi – in tempo per intervenire, ma non per evitarlo del tutto. Con un fallimento arrivi giusto in tempo per finire a tua volta nei guai.

○ **Sintonizzare**

Puoi **sintonizzare la tua mente con quella di un mostro o tirapiedi**. Tira +Strano. Con un 10+ prendi 2. Con un 7-9 prendi 1. Con un fallimento il mostro si accorge di te. Spendi una presa per fare una delle seguenti domande al Custode; hai +1 continuato quando agisci in base alle risposte:

- *Dov'è la ora la creatura?*
- *Costa sta programmando di fare in questo momento?*
- *Chi attaccherà come prossimo bersaglio?*
- *Chi considera la minaccia maggiore?*
- *Come posso attirare la sua attenzione?*

○ **Colpo della Strega**

Puoi usare i tuoi poteri per **spaccare ossa**: tira +Strano invece di +Duro. L'attacco è 2-danni vicino evidente ignora-armatura. Con un fallimento, subisci un contraccolpo magico.

○ **Malocchio**

Forzi le coincidenze ad accadere, nel modo che tu vuoi. **Quando lanci il malocchio su un bersaglio**, tira +Strano. Con un 10+ prendi 2 e con un 7-9 prendi 1. Con un fallimento, il Custode prende 2 nei tuoi confronti da spendere nello stesso modo. Spendi le tue prese per:

- *Interferire con un cacciatore, dandogli -1 prossimo.*
- *Interferire con ciò che un mostro, tirapiedi o comparsa sta cercando di fare.*
- *Infliggere 1-danno sul bersaglio tramite un incidente.*
- *Il bersaglio trova qualcosa che tu hai lasciato per lui.*
- *Il bersaglio perde qualcosa che tu troverai dopo poco.*

## EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni due armi normali e qualunque oggetto magico o amuleto che usi per invocare i tuoi poteri.

**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)