

IL TORMENTATO

Si sono presi le persone che amavo. Allora non ero forte abbastanza da lottare, ma ho studiato, mi sono allenato, e ora sono pronto a uccidere le cose che hanno preso le persone che amavo.

Pulirò il mondo dall loro tanfo. È tutto quello che mi rimane.



NOME:

ASPETTO:

21

ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna.
- Occhi tristi, occhi di ghiaccio, occhi rabbiosi, occhi intoccabili, occhi senza emozioni, occhi feriti, occhi straziati.
- Abiti anonimi, abiti stracciati, abiti casual, abbigliamento da caccia, roba militare, vecchi abiti.

PUNTEGGI

Scegli una riga e segnala nei riquadri sotto

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

AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

FREDDO

EVIDENZIATO

ACUTO

EVIDENZIATO

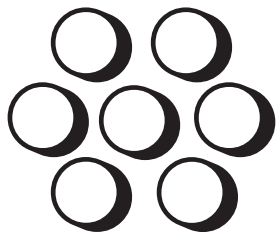
DURO

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 Acuto, massimo +2
- Ottieni +1 Strano, massimo +2
- Ottieni un'altra mossa del Tormentato
- Ottieni un'altra mossa del Tormentato.
- Ottieni un rifugio come quello dell'Esperto, con due opzioni
- Aggiungi un'opzione al tuo rifugio
- 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.
- Rintracci il mostro/i responsabile/i della tua perdita - il Custode deve creare il prossimo mistero su di lui/loro.

7

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 Tormentato 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 aiutato in un momento critico della tua ricerca di vendetta. Digli con quale faccenda ti ha aiutato.
- _____ Si è messo fra te e quello che dovevi scoprire. Chiedigli perché.
- _____ Anche lui ha perso un amico o parente a causa di questi mostri. Chiedigli chi era.
- _____ Parentela, vicina o lontana. Digli quale di preciso.
- _____ Gli hai salvato la vita al tempo in cui era ancora un patetico cacciatore principiante. Chiedigli da cosa l'hai salvato.
- _____ Rispetti la sua conoscenza guadagnata duramente e spesso vai da lui in cerca di consiglio.
- _____ Ti ha mostrato le basi quando stavi imparando a combattere.
- _____ Ti ha visto perdere completamente la testa e andare in berserk. Digli qual era la situazione e chiedigli quanti danni collaterali hai causato.

NOTE SUI CACCIATORI:

CHI HAI PERSO

3

Chi hai perso? Scegline uno o più fra: genitore/i, fratello/i, il tuo coniuge/partner, figlio/i, miglior amico/i.

Cosa l'ha fatto? In accordo col Custode, scegli il tipo di mostro.

Perché non hai potuto salvarlo/i? Eri (scegline una o più): egoista, ferito, debole, lento, spaventato, complice, non riuscivi a crederci o era colpa tua.

CHI HO PERSO:

INFOMRAZIONI SUL MOSTRO CHE CERCO:

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

● **Conosco la Mia Preda**

Hai +1 continuato quando investighi, insegui o combatti consapevolmente il tipo di mostro che ha causato la tua perdita.

Scegli quindi due di queste:

○ **Berserk**

Non importa quanto danno subisci, puoi andare avanti fino a quando la lotta attuale è finita. Durante una lotta il Custode non può usare mosse di danno su di te e tu non puoi morire. Quando la lotta finisce, tutto il danno ha effetto come al solito.

○ **MAI PIÙ**

In combattimento puoi scegliere di **proteggere qualcuno** senza tirare, come se avessi ottenuto un 10+, ma non puoi scegliere di “subire poco danno”.

○ **Ciò Che Non Mi Uccide...**

Se hai subito danno in una lotta, ottieni +1 continuato fino a quando la lotta non termina.

○ **Fervore**

Quando **manipoli qualcuno**, tira +Duro invece di +Affascinante.

○ **La Sicurezza Innanzitutto**

Hai improvvisato protezioni extra nel tuo equipaggiamento, il che ti fornisce +1 armatura (massimo 2-armatura).

○ **Chirurgia Fai Da Te**

Quando **effettui primo soccorso velocemente e alla buona su qualcuno** (te stesso incluso), tira +Freddo. Con un 10+ va tutto bene, stabilizzi al ferita e curi 1 danno. Con 7-9 scegli un'opzione:

- *Stabilizzi la ferita ma il paziente ha -1 prossimo.*
- *Per ora curi 1-danno e stabilizzi, ma si ripresenterà come 2-danni e diventerà nuovamente instabile più tardi.*
- *Curi 1-danno e stabilizzi ma il paziente ha -1 continuato fino a quando non viene sistemata come si deve.*

○ **Lo Strumento Conta**

Con la tua arma caratteristica (vedi il tuo equipaggiamento, più sotto) hai +1 a **spaccare ossa**.

ALTRE MOSSE:

Scegli un'arma caratteristica e due armi pratiche.

Hai equipaggiamento protettivo, adatto al tuo aspetto, che vale 1-armatura.

Se vuoi, puoi avere un'auto d'epoca, una moto d'epoca, un pick-up senza fronzoli o un furgone.

Armi caratteristiche (sceglina una):

- Fucile a canne mozze (3-danni corpo-a-corpo/vicino sporco rumoroso ricarica)
- Schioppo (3-danni vicino rumoroso)
- Coltello da combattimento (2-danni corpo-a-corpo silenzioso)
- grossa ascia o spada (3-danno corpo-a-corpo sporco pesante)
- Armi specifiche per distruggere il tuo nemico (esempio: mazzuolo e paletti di legno per i vampiri, pugnale d'argento per i lupi mannari ecc.). 4-danni contro la creatura bersaglio specifica, 1-danno diversamente e altre etichette in accordo col Custode.
- Pugnale incantato (2-danni corpo-a-corpo magico)
- Sega elettrica (3-danni sporco inaffidabile rumoroso pesante)

Armi pratiche (sceglina 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)
- tirapugni (1-danno corpo-a-corpo celato)
- fucile d'assalto (3-danni vicino automatico rumoroso)

EQUIPAGGIAMENTO: