

L'UMANO



Hai sentito di come i mostri se la prendono solo con gente con poteri assurdi che può combattere alla pari? Già, nemmeno io. Ma, cavoli, sono finito in questo gruppo di cacciatori di mostri, quindi devo fare quel che posso, giusto?



NOME:

ASPETTO:

21

ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna, ragazzo, ragazza.
- Viso amichevole, viso attraente, viso ridente, viso che ispira fiducia, viso comune, viso serio, viso sensuale.
- Abiti normali, abiti casual, abiti goth, abiti sportivi, abiti da lavoro, abiti "di strada", abiti da nerd.

PUNTEGGI

Scegli una riga e segnala nei riquadri sotto

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

AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

FREDDO

EVIDENZIATO

ACUTO

EVIDENZIATO

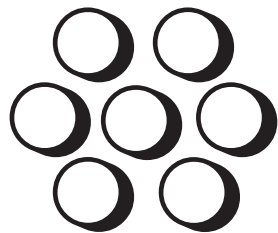
DURO

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 Affascinante, massimo +3
- Ottieni +1 Freddo, massimo +2
- Ottieni +1 Acuto, massimo +2
- Ottieni +1 Duro, massimo +2
- Ottieni un'altra mossa dell'Umano
- Ottieni un'altra mossa dell'Umano
- Riotti un punto di Fortuna usata
- Riotti un punto di Fortuna usata
- 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.

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 Umano 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. Digli come siete esattamente imparentati.
- _____ Inizialmente rivali, ora rispettate l'uno il talento dell'altro.
- _____ Coinvolto romanticamente, o hai semplicemente una cotta nei suoi confronti. Chiedigli cosa preferisce.
- _____ È il tuo eroe, proprio il tipo di cacciatore di mostri che aspiri a essere. Digli perché lo adori.
- _____ Buoni amici. Digli se è amicizia di lunga data o recente.
- _____ Sei un po' sospettoso nei suoi confronti (forse per via dei suoi poteri sovrannaturali o simili).
- _____ Ti ha introdotto all'esistenza dei mostri. Digli come ti senti al riguardo.
- _____ Hai salvato la sua vita in pericolo a causa di un mostro per via di una catena di eventi improbabili. Digli cosa.

NOTE SUI CACCIATORI:

IL MIO MEZZO DI TRASPORTO:

3

EQUIPAGGIAMENTO:

Ottieni tutte le mosse base, inoltre scegli tre mosse dell'Umano:

○ **Vittima Prescelta**

Quando un altro cacciatore usa **proteggere qualcuno** per proteggerti, lui segna esperienza. Ogni volta che un mostro ti cattura, tu segni esperienza.

○ **Oops!**

Se vuoi **inciampare in qualcosa d'importante**, tira +Strano. Tratta il risultato come se avessi **investigato un mistero**, ma scopri le cose per pura fortuna piuttosto che per abilità (esempio: inciampare letteralmente in un indizio).

○ **Fuori Di Qui!**

Se puoi **proteggere qualcuno** dicendogli cosa fare o guidandolo fuori, tira +Affascinante invece di +Duro.

○ **Uscita d'Emergenza**

Quando devi scappare, **nomina la via per cui proverai** e tira +Acuto. Con un 10+ sei fuori pericolo, nessun problema. Con un 7-9 puoi andare o rimanere, ma se vai ti costerà (lasci indietro qualcosa o qualcosa viene con te). Con un fallimento, vieni preso mentre stai uscendo.

○ **Non Preoccuparti, Vado a Controllare**

Ogni volta che **vai in giro per conto tuo** per controllare un luogo (o qualcosa) di spaventoso, segna esperienza.

Mezzo di trasporto (sceglie uno):

- Skateboard
- Bicicletta
- Auto abbastanza nuova, in buone condizioni
- Auto d'epoca in condizioni orribili
- Motocicletta
- Furgone

○ **Il Potere del Cuore**

Quando combatti un mostro se **aiuti qualcuno** non tirare +Freddo. Aiuti automaticamente come se avessi tirato e ottenuto un totale di 10.

○ **Fidati di Me**

Quando **dici la verità a una persona normale per proteggerla** dal pericolo, tira +Affascinante. Con un 10+ farà quel che le dici di fare senza domande. Con 7-9 lo farà, ma il Custode sceglie un'opzione fra:

- *Prima ti fa una domanda difficile.*
- *Esita e vacilla per un po'.*
- *Ha un'idea "migliore".*

Con un fallimento, penserà che sei pazzo e magari anche pericoloso.

○ **Cosa Potrà Mai Andare Storto?**

Ogni volta che **ti butti nel pericolo immediato** senza prendere precauzioni, prendi 2. Puoi spendere le tue prese per:

- *Infliggere +1 danno.*
- *Ridurre il danno subito da qualcuno di 1.*
- *Avere +2 prossimo a un tiro per agire sotto pressione.*

EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni due armi comuni e un mezzo di trasporto.

Armi comuni (sceglie due):

- Mazza da golf, baseball, cricket o hockey (2-danni corpo-a-corpo innocua sporca)
- Coltellino svizzero o multi tool (1-danno corpo-a-corpo utile piccolo)
- Piccola pistola (2-danni vicino rumoroso ricarica)
- Fucile da caccia (3-danni lontano rumoroso ricarica)
- Martello da muratore o accetta da vigile del fuoco (3-danni corpo-a-corpo sporco)
- Nunchaku (2-danni corpo-a-corpo area)