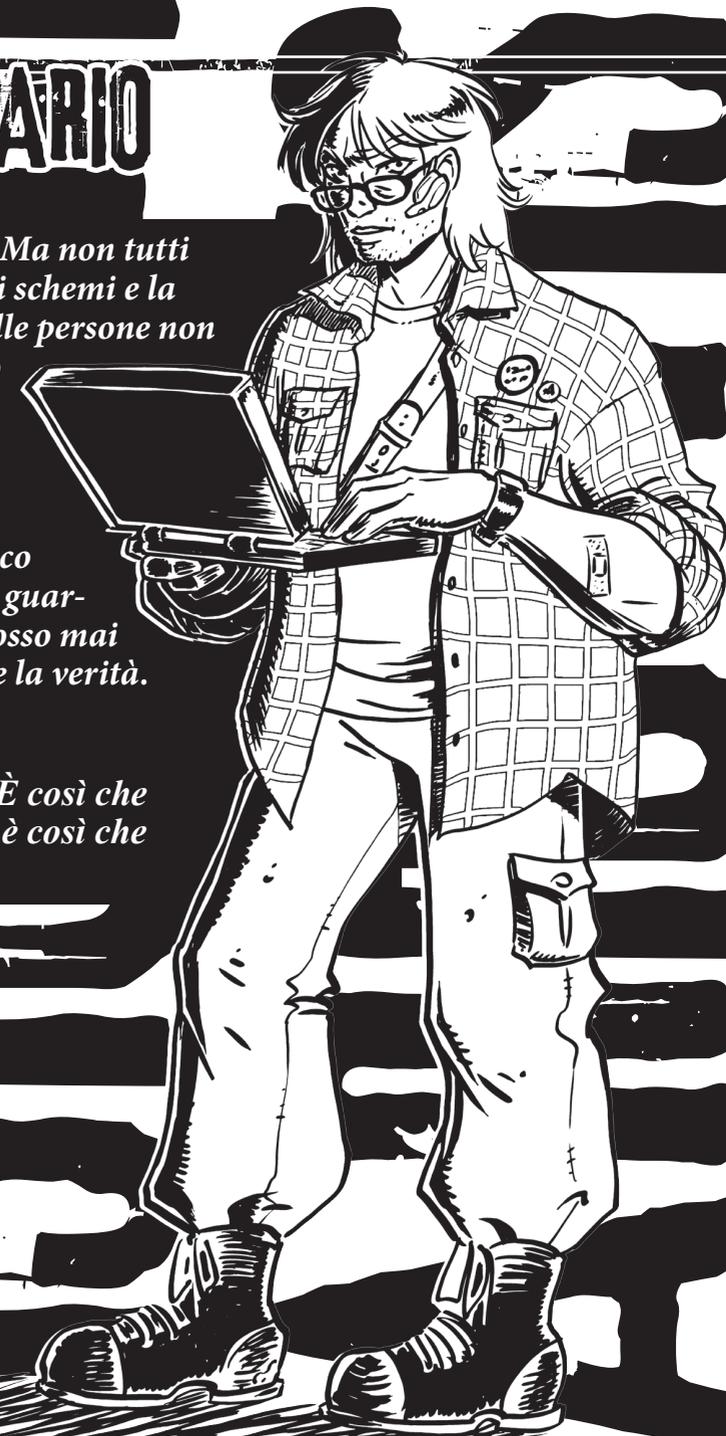


IL VISIONARIO

Tutto è collegato. Ma non tutti possono vedere gli schemi e la maggior parte delle persone non guarda nemmeno tanto attentamente.

Ma io, io non riesco mai a smettere di guardare oltre. Non posso mai smettere di vedere la verità.

Vedo gli schemi. È così che trovo i mostri, ed è così che aiuto a ucciderli.



NOME:

ASPETTO:

21

ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna, trasgressivo, celato.
- Occhi folli, occhi nervosi, occhi concentrati, occhi indagatori, occhi sospettosi, occhi sgranati, occhi guardinghi.
- Abiti stracciati, abiti casual, completo stropicciato, abiti ordinati, abiti comodi, roba militare.

PUNTEGGI

Scegli una riga e segnala nei riquadri sotto

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

AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

FREDDO

EVIDENZIATO

ACUTO

EVIDENZIATO

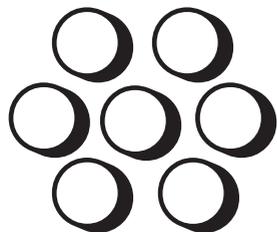
DURO

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 Acuto, massimo +3
- Ottieni +1 Affascinante, massimo +2
- Ottieni +1 Freddo, massimo +2
- Ottieni +1 Strano, massimo +2
- Ottieni un'altra mossa del Visionario
- Ottieni un'altra mossa del Visionario
- Ottieni un rifugio, come quello dell'Esperto, con due opzioni
- Ottieni un'altra opzione per il 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.
- Cancella un'etichetta tragica dal tuo destino e (opzionalmente) cambia anche un'etichetta eroica

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 Visionario 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:

- _____ In qualche modo è legato a tutto questo. Lo stai tenendo d'occhio.
- _____ È un parente stretto. Digli di decidere esattamente che parentela ha.
- _____ Vecchi amici, da un passatempo o lavoro che avevi una volta. Decidete assieme cos'era.
- _____ Avete passato l'inferno insieme: forse un mostro, forse il servizio militare, forse del tempo in un istituto (prigione, manicomio, orfanotrofio). Qualunque cosa fosse, vi ha legati e vi fidate completamente l'uno dell'altro.
- _____ Membri dello stesso gruppo di sostegno.
- _____ Compagni di bizzarria.
- _____ I segni puntavano tutti al lavorare assieme, quindi l'hai trovato e ora lavorate assieme.
- _____ Vi conoscete tramite siti di criptozoologia e teorie della cospirazione.

NOTE SUI CACCIATORI:

MOSSE

3

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

○ Unire i Puntini

All'inizio di ogni mistero, **se cerchi gli schemi più ampi** di cui potrebbero fare parte gli avvenimenti attuali tira +Acuto. Con un 10+ prendi 3 e con un 7-9 prendi 1. Spendi le tue prese nel corso del mistero per fare una delle seguenti domande al Custode:

- *Questa persona è più strettamente collegata agli avvenimenti attuali di quanto dica?*
- *Quando e dove accadrà il prossimo evento d'importanza critica?*
- *Cosa vuole il mostro da questa persona?*
- *Questo è collegato ai misteri che abbiamo investigato precedentemente?*
- *Com'è collegato questo mistero ai grandi eventi?*

○ Occhi da Pazzo

Hai +1 Strano (massimo +3)

○ Vedi, S'Incastra Tutto

Puoi usare Acuto invece di Affascinante quando **manipoli qualcuno**

○ Mente Sospettosa

Se qualcuno ti mente, lo sai.

○ Spesso Ignorato

Quando **ti comporti da pazzo** per evitare qualcosa, tira +Strano. Con un 10+ vieni considerato innocuo e non importante. Con un 7-9 scegli uno: o innocuo o non importante. Con un fallimento, attiri un sacco di attenzione.

○ Bastian Contrario

Quando **cerchi e ricevi consiglio onesto da qualcuno** riguardo il miglior corso d'azione per te, segni esperienza se fai qualcos'altro al suo posto. Se fai l'esatto opposto del consiglio hai anche +1 continuato a ogni mossa che fai nel perseguire questo corso d'azione.

○ Amici Su Internet

Conosci un sacco di gente su internet. Quando **contatti un amico telematico perché ti aiuti** con un mistero, tira +Affascinante. Con un 10+ è disponibile e ben disposto – può aggiustare qualcosa, decifrare un codice, hackare un computer o trovarti qualche informazione speciale. Con un 7-9 è pronto ad aiutare, ma ci vorrà del tempo o dovrai farne tu una parte. Con un fallimento, tagli qualche ponte.

○ Furtivo

Quando **attacchi con un'imboscata o alle spalle** infliggi +2 danni.

LE MIE COSPIRAZIONI:

EQUIPAGGIAMENTO

4

Armi normali (scegline una):

- Revolver .38 (2-danni vicino ricarica rumoroso)
- 9mm (2-danni vicino rumoroso)
- Fucile da caccia (2-danni lontano rumoroso)
- Magnum (3-danni vicino ricarica rumoroso)
- Fucile a pallettoni (3-danni vicino sporco rumoroso)
- Coltellaccio (1-danno corpo-a-corpo)

Armi nascoste (scegli due):

- Coltelli da lancio (1-danno vicino molti)
- Pistola da tasca (2-danni vicino rumoroso ricarica)
- Garrota (3-danni intimo)
- Torcia elettrica da sorveglianza (1-danno corpo-a-corpo)
- Guanti piombati/tirapugni (1-danno corpo-a-corpo)
- Coltello a farfalla/coltello a serramanico (1-danno corpo-a-corpo)

EQUIPAGGIAMENTO:

ALTRE MOSSE:

5

ALTRE COSPIRAZIONI: