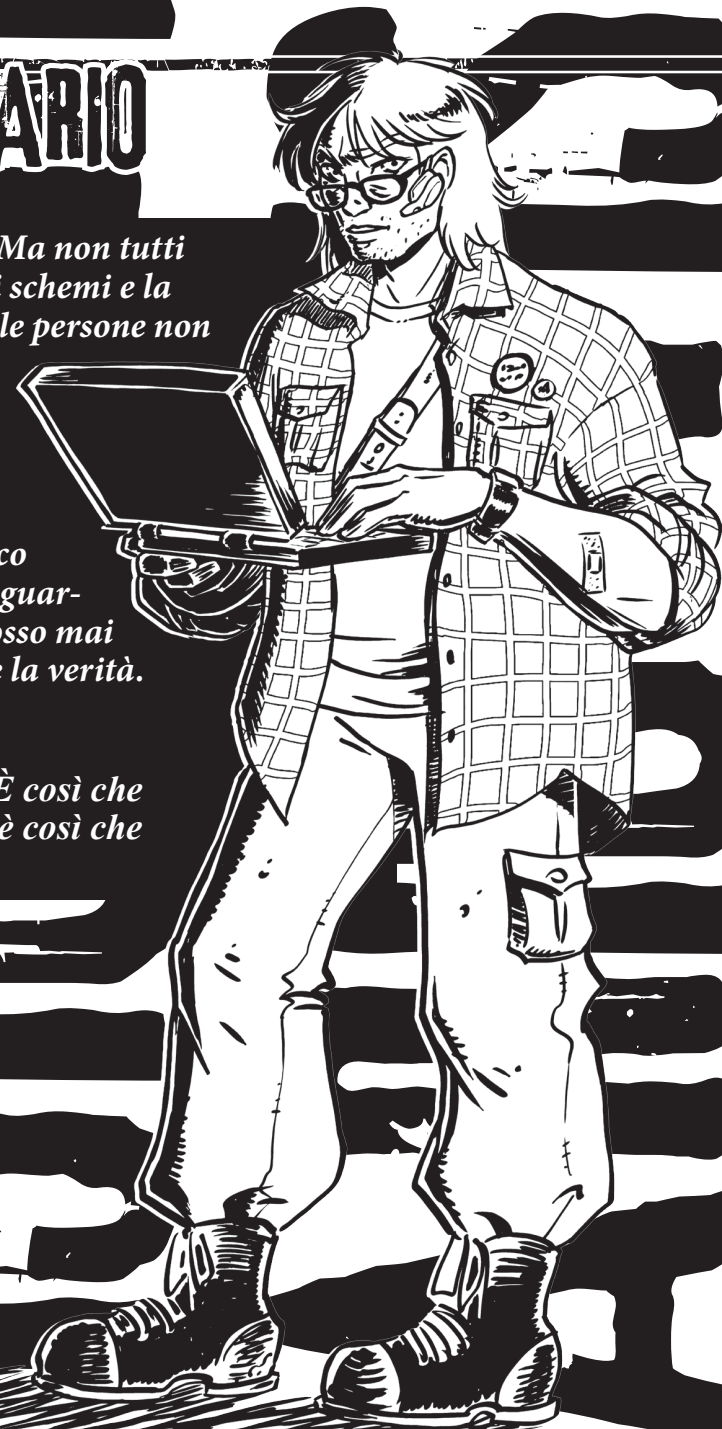


# IL VISIONARIO

*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:**

**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

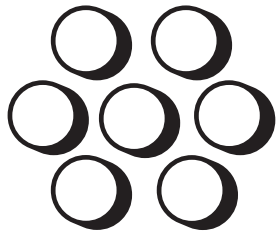
**DURO**

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

## 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: