

L'ESPERTO

Ho dedicato la mia vita allo studio del soprannaturale. Conosco le loro abitudini, le loro debolezze. Posso non essere il più giovane o il più forte, ma so abbastanza da essere il pericolo maggiore.



NOME:

ASPETTO:

21

ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna.
- Viso penseroso, viso rugoso, viso segnato, viso contemplativo, viso severo, viso paterno, viso esperto.
- Abiti fuori moda, abiti casual, abiti pratici da lavoro, abiti su misura, abiti da vita all'aria aperta.

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

AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

FREDDO

EVIDENZIATO

ACUTO

EVIDENZIATO

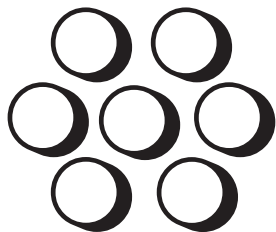
DURO

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 dell'Esperto
- Ottieni un'altra mossa dell'Esperto
- Aggiungi un'opzione al tuo rifugio
- 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.

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 Esperto 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:

- _____ È il tuo studente, apprendista, protetto o figlio. Decidete assieme quale.
- _____ È venuto da te in cerca di consiglio, e il tuo consiglio l'ha tolto dai guai. Chiedigli che guai erano.
- _____ Sa qualcosa riguardo alcuni dei tuoi segreti oscuri, ma ha concordato di rimanere in silenzio al riguardo. Digli cosa sa.
- _____ Una parentela lontana. Digli esattamente quale.
- _____ In precedenza eravate entrambi membri di un gruppo arcano, ora sciolto. Chiedigli perché *lui* l'ha lasciato, quindi digli perché *tu* l'hai fatto.
- _____ Una volta ti ha aiutato ad ottenere un oggetto particolare che ora fa parte del tuo rifugio. Digli cosa.
- _____ Siete stati istruiti dallo stesso maestro. Chiedigli com'è andata a finire.
- _____ Hai salvato la sua vita in una brutta situazione. Digli cos'è successo.

NOTE SUI CACCIATORI:

RIFUGIO

3

Hai un rifugio pronto, un posto sicuro in cui lavorare. Scegli tre delle opzioni qui sotto per il tuo rifugio:

○ Biblioteca Erudita

Quando stai sui libri, hai +1 prossimo per **investigare un mistero** (fintantoché opere storiche o di riferimento sono appropriate).

○ Biblioteca Mistica

Se usi la tua libreria, preparandoti coi tuoi tomi e grimori, hai +1 prossimo per **usare la magia**.

○ Magie Protettive

Il tuo rifugio è al sicuro dai mostri: non possono entrare. I mostri potrebbero essere in grado di fare qualcosa di particolare per eluderle, ma non facilmente.

○ Armeria

Hai una scorta di armi e oggetti ammazzamostri mistici e rari. Se **necessiti di un'arma particolare**, tira +Strano. Con un 10+ ce l'hai (e ne hai in abbondanza, se ciò è importante). Con un 7-9 ce l'hai, ma solo il minimo. Con un fallimento, hai la cosa sbagliata.

○ Infermeria

Puoi curare le persone e hai spazio dove una o due possano riprendersi. Il Custode ti dirà quanto durerà probabilmente il recupero di ogni paziente e se ti servono aiuto o materiali extra.

○ Spazio Di Lavoro

Hai un'area per costruire e riparare armi da fuoco, auto e altri congegni. Elabora col Custode quanto tempo impiegherà ogni riparazione o costruzione e se ti servono aiuto o materiali extra.

○ Oubliette

Questa stanza è isolata da ogni tipo di mostro, spirito e magia che tu conosca. Ogni cosa che tu stivi qui non può essere trovata, non può effettuare magia e non può uscire.

○ Panic Room

Hai approvvigionamenti essenziali ed è protetta con mezzi normali e mistici. Puoi nasconderti qui per alcuni giorni, al sicuro da praticamente qualunque cosa.

○ Laboratorio Magico

Hai un laboratorio mistico con tutti i generi di strani ingredienti e strumenti utili nel lanciare incantesimi (come la mossa **usare la magia**, magia rituale e oltre mosse magiche).

IL MIO RIFUGIO:

Ottieni tutte le mosse base, inoltre scegli due mosse dell'Esperto:

○ **Ho Letto Di Queste Cose**

Tira +Acuto invece di +Freddo quando **agisci sotto pressione**.

○ **Spesso Nel Giusto**

Quando **un cacciatore viene da te chiedendo consiglio** riguardo a un problema, digli onestamente la tua opinione e il tuo consiglio. Se lo accetta, ottiene +1 continuato quando segue il tuo consiglio e tu segni esperienza.

○ **Preparato**

Quando **hai bisogno di qualcosa raro o inusuale**, tira +Acuto. Con un 10+ l'hai qui e ora. Con un 7-9 ce l'hai, ma non qui: ci vorrà un po' di tempo per averlo. Con un fallimento sai dov'è, ma è un posto davvero brutto.

○ **Non È Grave Come Sembra**

Una volta per mistero, puoi cercare di **andare avanti nonostante le tue ferite**. Tira +Freddo. Con un 10+ curi 2 danni e stabilizzi le tue ferite. Con un 7-9 puoi o stabilizzarle o curare 1 danno. Con un fallimento è peggio di quanto sembrasse.

○ **Colpo Preciso**

Quando infliggi danno a un mostro, puoi **mirare a un punto debole**. Tira +Duro. Con un 10+ infliggi +2 danni. Con un 7-9 infliggi +1 danno. Con un fallimento, ti scopri e il mostro può colpirti.

○ **La Donna (o Uomo) Con Un Piano**

All'inizio di ogni mistero, tira +Acuto. Con un 10+ prendi 2, con 7-9 prendi 1. Spendi le prese per essere dove sei necessario, pronto e preparato. Con un fallimento il Custode prende 1 che può spendere per farti essere nel posto sbagliato, impreparato.

○ **Passato Oscuro**

Ti sei cimentato col peggior genere di arti mistiche prima di diventare uno dei buoni. **Se scavi nella memoria** alla ricerca di qualcosa di relativo al caso attuale, tira +Strano. Con un 10+ fai due domande al Custode dalla lista qui sotto. Con 7-9 fa una. Con un fallimento puoi fare comunque una domanda, ma questo significa che sei stato personalmente corresponsabile nel creare la situazione con cui avete a che fare ora. Le domande sono:

- *Cos'ho imparato quando ho avuto a che fare con questa creatura (o una del suo genere)?*
- *Che magia oscura conosco che potrebbe essere d'aiuto?*
- *Conosco qualcuno che potrebbe essere dietro a questo?*
- *Chi conosco che potrebbe aiutarci in questo momento?*

EQUIPAGGIAMENTO:

EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni tre armi ammazzamostri.

Armi ammazzamostri (scegline tre)

- Mazzuolo e paletti di legno (3-danni intimo lento legno)
- Spada d'argento (2-danni corpo-a-corpo sporco argento)
- Spada in ferro freddo (2-danni corpo-a-corpo sporco argento)
- Coltello benedetto (2-danni corpo-a-corpo sacro)
- Pugnale magico (2-danni corpo-a-corpo magico)
- Amuleto juju (1-danno lontano magico)
- Lanciafiamme (3-danni vicino fuoco pesante instabile)
- Magnum (3-danni vicino ricarica rumoroso)
- Fucile a pallettoni (3-danni vicino sporco rumoroso)