

IL MOSTRUIOSO



Sento la fame, il desiderio di distruggere. Ma io lo combatto, non cedo mai. Non sono più umano, non davvero, ma devo proteggere coloro che ancora lo sono. In questo modo posso dire a me stesso che sono diverso dagli altri mostri. A volte, ci credo anche.

NOME:

ASPETTO:

ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna, celato, trasgressivo.
- Aura sinistra, aura potente, aura oscura, aura snervante, aura piacevole, aura energica, aura maligna.
- Abiti arcaici, abiti casual, abiti stracciati, abiti su misura, abiti alla moda, abiti "di strada", abiti da vita all'aria aperta.

PUNTEGGI

Scegli una riga e segnala nei riquadri sotto

- Affascinante-1, Freddo-1, Acuto=0, Duro+2, Strano=+3
- Affascinante-1, Freddo+1, Acuto+1, Duro=0, Strano+3
- Affascinante+2, Freddo=0, Acuto-1, Duro-1, Strano+3
- Affascinante-2, Freddo+2, Acuto=0, Duro=0, Strano+3
- Affascinante=0, Freddo-1, Acuto+2, Duro-1, Strano+3

AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

FREDDO

EVIDENZIATO

ACUTO

EVIDENZIATO

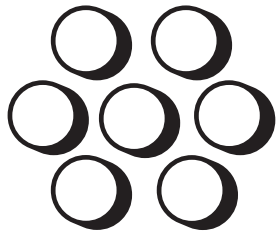
DURO

EVIDENZIATO

STRANO

EVIDENZIATO

FORTUNA



DANNO

 |

INSTABILE

ESPERIENZA

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 +2
- Ottieni +1 Freddo, massimo +2
- Ottieni +1 Acuto, massimo +2
- Ottieni +1 Duro, massimo +2
- Ottieni un'altra mossa del Mostruoso
- Ottieni un'altra mossa del Mostruoso
- Ottieni un Rifugio, come quello dell'Esperto, con due opzioni
- Ottieni un'altra opzione di attacco naturale
- 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.
- Ti sei liberato dalla maledizione della tua razza: la tua maledizione non si applica più, ma perdi 1 Strano.
- Diventi malvagio (di nuovo): ritira questo personaggio, diventa una delle minacce del Custode.

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 Mostruoso 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:

_____ Hai perso il controllo una volta e l'hai quasi ucciso. Chiedigli come ti ha fermato.

_____ Ha cercato di ucciderti, ma hai dimostrato di essere uno dei buoni. Chiedigli come l'hai convinto.

_____ Ossessione romantica da parte tua. Chiedigli se lo sa e se corrisponde.

_____ Relazione stretta, o lontano discendente. Digli quale.

_____ L'hai salvato da un altro della tua stirpe e hai prevenuto rappresaglie contro quell'individuo (forse è uno dei buoni, o magari ha presa su di te).

_____ È collegato alla tua maledizione o alla tua stirpe. Digli quale.

_____ Avete combattuto assieme e prevalso contro ogni probabilità.

_____ Ti ha salvato da un altro cacciatore che era pronto ad ucciderti. Chiedigli cos'è successo.

NOTE SUI CACCIATORI:

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.

STIRPE

3

Sei metà umano, metà mostro: decidi se sei sempre stato così o se eri originariamente umano e ti sei trasformato in un qualche modo.

Ora decidi se hai sempre lottato per essere buono o se eri malvagio e hai cambiato parte.

Definisci la tua stirpe mostruosa scegliendo una maledizione, mosse e attacchi naturali.

Crea il mostro che vuoi essere: qualunque cosa tu scelga definisce la tua stirpe nella partita. Sotto sono elencati alcuni mostri classici con suggerimenti di scelte.

SUGGERIMENTI DI STIRPI MOSTRUOSE

- **Vampiro:** *Maledizione:* nutrimento (sangue o forza vitale). *Attacchi naturali:* Base: drenare energia o Base: Denti; aggiungi +1 danno all'attacco base. *Mosse:* immortale o vitalità inesauribile; dominio mentale.
- **Lupo mannaro:** *Maledizione:* vulnerabilità (argento). *Attacchi naturali:* Base: artigli; Base: denti. *Mosse:* mutaforma (lupo e/o uomo lupo); artigli della bestia o forza spaventosa.
- **Fantasma:** *Maledizione:* vulnerabilità (salgemma). *Attacchi naturali:* Base: forza magica; aggiungi portata a forza magica. *Mosse:* incorporato; immortale.
- **Fata:** *Maledizione:* impulso puro (gioia). *Attacchi naturali:* Base: forza magica; aggiungi ignora armatura a forza magica. *Mosse:* volo; velocità sovranaturale.
- **Demone:** *Maledizione:* impulso puro (crudeltà). *Attacchi naturali:* Base: artigli; +1 danno ad artigli. *Mosse:* negoziatore oscuro; vitalità inesauribile.
- **Orco:** *Maledizione:* signore oscuro (il signore supremo degli orchi). *Attacchi naturali:* Base: denti; aggiungi ignora armatura a denti. *Mosse:* forza spaventosa; negoziatore oscuro.
- **Zombie:** *Maledizione:* impulso puro (fame), nutrimento (carne o cervello). *Attacchi naturali:* Base: denti; +1 danno a denti. *Mosse:* immortale; vitalità inesauribile.

Questi sono *solo* suggerimenti: sentiti libero di crearne una versione diversa, scegliendo una **maledizione**, due **attacchi naturali** (uno base e uno extra oppure due base) e due **mosse**.

LA MIA STIRPE:

MALEDIZIONE

4

○ Nutrimento

Devi ricavare sostentamento da umani vivi – può prendere la forma di sangue, cervelli o essenza spirituale, ma deve provenire dalle persone. Devi **agire sotto pressione** per opporti al nutrirti ogni volta che si presenti l'occasione perfetta.

○ Vulnerabilità

Scegli una sostanza. Subisci +1 danno quando subisci danno da essa. Se sei vincolato o circondato da essa, devi **agire sotto pressione** per usare i tuoi poteri.

○ Impulso Puro

Un'emozione ti domina. Scegli fra: fame, odio, rabbia, paura, gelosia, avarizia, gioia, superbia, invidia, lussuria o crudeltà. Ogni volta che hai l'occasione di abbandonarti a quell'emozione, devi farlo immediatamente o **agire sotto pressione** per resistere.

○ Signore Oscuro

Hai un padrone malvagio che non sa che hai cambiato parte. Ti dà ancora ordini e non tollera rifiuti. O fallimenti.

ATTACCHI NATURALI

Scegli una Base e aggiungici un extra, o scegli due Basi.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Base: denti (3-danni intimo) | <input type="checkbox"/> Aggiungi +1 danno a una base |
| <input type="checkbox"/> Base: artigli (2-danni corpo-a-corpo) | <input type="checkbox"/> Aggiungi ignora-armatura a una base |
| <input type="checkbox"/> Base: drenare energia (1-danno intimo cura) | <input type="checkbox"/> Aggiungi una portata extra a una base (aggiungi intimo, corpo-a-corpo o vicino). |
| <input type="checkbox"/> Base: forza magica (1-danno magico vicino) | |

ALTRE MOSSE:

MOSSE

5

Ottieni tutte le mosse base, inoltre scegli due mosse del Mostruoso:

○ Immortale

Non invecchi né ti ammali e ogni volta che subisci danno subisci 1-danno in meno.

○ Incorporeo

Puoi muoverti liberamente attraverso oggetti solidi (ma non persone).

○ Attrazione Innaturale

Tira +Strano invece di +Affascinante quando **manipoli qualcuno**.

○ Forza Spaventosa

Tira +Strano invece di +Duro quando **spacchi ossa**.

○ Velocità Sovrannaturale

Sei molto più veloce delle persone normali.

○ Artigli Della Bestia

Tutti i tuoi attacchi naturali infliggono +1 danno.

○ Qualcosa Di prestato

Scegli una mossa da un libretto del cacciatore che non è in gioco ora.

○ Negoziatore Oscuro

Puoi usare la mossa **manipolare qualcuno** sui mostri così come sulle persone, se possono ragionare e parlare.

EQUIPAGGIAMENTO

Se vuoi, puoi avere un'arma pratica:

- revolver .38 (2-danni vicino ricarica rumoroso)
- 9mm (2-danni vicino rumoroso)
- magnum (3-danni vicino ricarica rumoroso)
- fucile a pallettoni (3-danni vicino sporco)
- coltellaccio (1-danno corpo-a-corpo)
- tirapugni (1-danno corpo-a-corpo silenzioso piccolo)
- spada (2-danni corpo-a-corpo sporco)
- spadone (3-danni corpo-a-corpo pesante)

○ Volo

Puoi volare.

○ Dominio Mentale

Quando guardi negli occhi di un umano normale ed **eserciti la tua volontà su di lui**, tira +Fascino. Con un 10+ trattieni 3. Con un 7-9 trattieni 1. Puoi spendere le tue prese per dargli un ordine. Le persone normali eseguiranno il tuo ordine, qualunque esso sia. I cacciatori possono scegliere se farlo o meno, se lo fanno, segnano esperienza.

○ Vitalità Inesauribile

Quando hai subito danno, **puoi curarti**. Tira +Freddo. Con un 10+ curi 2-danni e stabilizzi le tue ferite. Con un 7-9 curi 1-danno e stabilizzi le tue ferite. Con un fallimento, le tue ferite peggiorano.

○ Mutaforma

Puoi cambiare la tua forma (solitamente in una animale) – decidi se vuoi avere solo una forma alternativa o diverse e dettagliate. Ottieni +1 a **investigare un mistero** quando usi i sensi superiori di un'altra forma (esempio: olfatto per un lupo, vista per un'aquila).