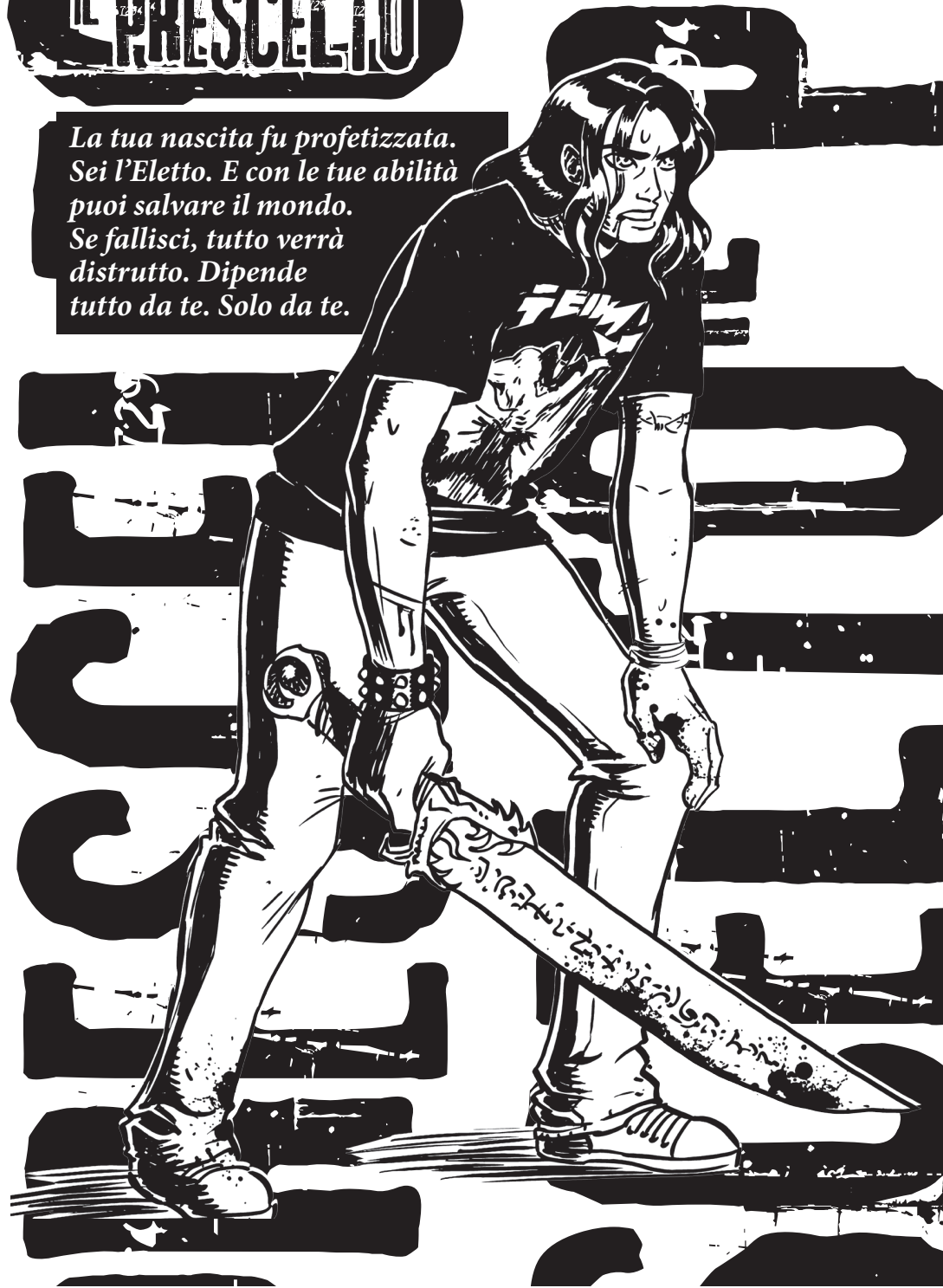


# L'PRESCELTO

*La tua nascita fu profetizzata.  
Sei l'Eletto. E con le tue abilità  
puoi salvare il mondo.  
Se fallisci, tutto verrà  
distrutto. Dipende  
tutto da te. Solo da te.*



# NOME:

21

# ASPETTO:

## ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna, ragazzo o ragazza.
- Viso fresco, viso emaciato, viso giovane, viso tormentato, viso speranzoso, viso controllato.
- Abiti preppy, abiti casual, abiti hip hop, abiti normali, abiti curati, abiti "di strada".

## PUNTEGGI

Scegli una riga e segnala nei riquadri sotto

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

### AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

### FREDDO

EVIDENZIATO

### ACUTO

EVIDENZIATO

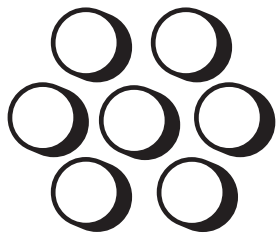
### DURO

EVIDENZIATO

### STRANO

EVIDENZIATO

## FORTUNA



## DANNO

   |    

INSTABILE

## ESPERIENZA

## FORTUNA

7

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 +3
- Ottieni +1 Acuto, massimo +3
- Ottieni +1 Duro, massimo +3
- Ottieni +1 Strano, massimo +3
- Ottieni un'altra mossa del Prescelto
- Ottieni un'altra mossa del Prescelto
- Ottieni un alleato
- 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 Prescelto 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. Chiedigli esattamente quanto stretti.
- \_\_\_\_\_ È destinato a essere il tuo mentore. Digli com'è stato rivelato ciò.
- \_\_\_\_\_ Il tuo miglior amico, di cui ti fidi ciecamente.
- \_\_\_\_\_ All'inizio un rivale, ma siete giunti a un accordo che funziona.
- \_\_\_\_\_ Coinvolti sentimentalmente, o destinati a esserlo.
- \_\_\_\_\_ Solo amici, di scuola o lavoro o simili. Chiedigli di cosa.
- \_\_\_\_\_ Avrebbe potuto essere l'electo al tuo posto, ma ha fallito una qualche prova. Digli come ha fallito.
- \_\_\_\_\_ Hai salvato la sua vita, quando ancora non sapeva che i mostri fossero veri. Digli da cosa l'hai salvato.

## NOTE SUI CACCIATORI:

## DESTINO

3

Decidi quale tipo di destino ti aspetta.

Scegli come hai saputo del tuo destino, dalla lista qui sotto.

**Come l'hai scoperto** (scegli un'opzione):

- Incubi e visioni
- Un tizio strano te l'ha detto
- Un antico culto ti ha trovato
- Ricercato dalla tua nemesi
- Attaccato da mostri
- Addestrato dalla nascita
- Hai trovato la profezia
- Hai trovato la tua arma speciale

Scegli quindi due etichette eroiche e due tragiche per il tuo destino dalle liste qui sotto. Le etichette determinano come si rivelerà il tuo destino. Va bene scegliere etichette contraddittorie: significa che il tuo destino spinge in entrambe le direzioni.

Ogni qual volta usi un punto di Fortuna, il Custode ti manderà contro qualcosa dal tuo destino.

**Eroiche** (scegli due opzioni):

- Sacrificio
- Sei il Campione
- Visioni
- Addestramento segreto
- Poteri magici
- Eredità mistica
- Una vita normale
- Vero amore
- Puoi salvare il mondo
- Alleati nascosti
- La fine dei mostri
- Aiuto divino

**Tragiche** (scegli due opzioni):

- Morte
- Non puoi salvare tutti
- Amore impossibile
- Fallimento
- Una nemesi
- Niente vita normale
- Perdita di persone care
- Inganno
- Dubbio
- Simpatie per il nemico
- Dannazione
- Schiere di mostri
- La fine dei giorni
- L'origine del Male

## IL MIO DESTINO:

Ottieni tutte le mosse base e in più queste due mosse del Prescelto.

● **Giocattolo Del Destino**

All'inizio di ogni mistero, tira +Strano per **vedere cosa viene rivelato riguardo il tuo futuro immediato**. Con un 10+, il Custode rivelerà un dettaglio utile che riguarda il mistero futuro. Con un 7-9 ottieni un vago accenno. Con un fallimento, ti succederà qualcosa di brutto.

Scegli quindi una di queste:

○ **Entrata A Effetto**

Quando **fai un'entrata in scena spettacolare in una situazione pericolosa**, tira +Freddo. Con un 10+ tutti si fermano a guardare e ascoltare fino a che tu non finisci il tuo discorso. Con un 7-9, scegli un mostro o persona perché si fermi, osservi e ascolti fino a che non finisci di parlare. Con un fallimento, vieni identificato come il bersaglio più pericoloso da tutti.

○ **Devastante**

Quando **infliggi danno**, puoi infliggere +1 danno.

● **Sono Qui Per Un Motivo**

C'è qualcosa che sei destinato a compiere. Elabora i dettagli con il Custode, basandovi sul tuo destino. Non puoi morire fino a quando ciò non accade. **Se muori in gioco**, allora devi spendere un punto di Fortuna. In un qualche modo ti riprendi o torni in vita. Una volta che il tuo incarico è compiuto (o finisci tutta la tua Fortuna), chissà cosa potrebbe capitare.

○ **Accettazione**

Quando il tuo destino diventa un problema e tu **agisci in conformità con una delle tue etichette del destino** (che siano eroiche o tragiche), allora segni esperienza.

○ **Invincibile**

Vieni sempre considerato avere 2-armatura. Non è cumulativa con altre protezioni.

○ **Recupero**

Guarisci più in fretta delle persone normali. Ogni volta che i tuoi danni vengono guariti, guarisci un punto aggiuntivo. In più, le tue ferite sono considerate come 1-danno in meno ai fini delle mosse di danno del Custode.

ALTRE MOSSE:

Puoi avere equipaggiamento protettivo del valore di 1-armatura, se vuoi.

Hai un'arma speciale che sei destinato a brandire.

## LA TUA ARMA SPECIALE

Progetta la tua arma scegliendo una base, tre opzioni (che aggiungono le proprie etichette a quelle base) e un materiale.

**Base** (scegli 1):

- asta (1-danno corpo-a-corpo/vicino)
- elsa (2-danni corpo-a-corpo)
- impugnatura (1-danno corpo-a-corpo bilanciato)
- catena (1-danno corpo-a-corpo area)

**Opzioni** (scegli 3):

- antica (aggiungi "di valore")
- artefatto (aggiungi "magico")
- testa (+1 danno)
- punte (+1 danno, aggiungi "sporco")
- lama (+1 danno)
- lunga (+1 danno)
- portata (aggiungi "vicino")
- da lancio (aggiungi "vicino")
- catene (aggiungi "area")

Scegli quindi di che materiale è fatta la punta: aggiungi "acciaio", "ferro", "argento", "legno", "pietra", "osso", "avorio", "ossidiana" o qualsiasi cosa tu voglia.

LA MIA ARMA SPECIALE: