

ARMI PERSONALIZZATE

ARMI A DISTANZA

Arco

- 2-DANNO, Vicino/lontano, Ricarica

Fucile

- 2-DANNO, Vicino, Rumoroso, Ricarica, Sporco

Mitra

- 2-DANNO, Vicino, Area, Rumoroso

Pistola

- 2-DANNO, Vicino, Rumoroso

Carabina

- 2-DANNO, Lontano, Rumoroso

OPZIONI

sceglie 2 per ogni arma

- » Silenziato (-Rumoroso)
- » Alto potenziale (+1 DANNO)
- » Grande (+1 DANNO)
- » Semi-automatico (-Ricarica)
- » Mirino (+Lontano o +1 DANNO Lontano)
- » Automatico (+Automatico)
- » Rivestito d'Argento (+Argento)
- » Antico / Decorato (+Prezioso)
- » Ferro battuto (+Ferro battuto)
- » Benedetto (+Sacro)

ARMI DA MISCHIA

Bastone

- 1-DANNO, Corpo-a-corpo / Vicino

Impugnatura

- 1-DANNO, Corpo-a-corpo

Manico

- 1-DANNO, Corpo-a-corpo

Catena

- 1-DANNO, Corpo-a-corpo, Area

OPZIONI

sceglie 2 per ogni arma

- » Punta (+1 DANNO)
- » Incantato (+Vincolato)
- » Lama (+1 DANNO)
- » Rivestito d'Argento (+Argento)
- » Antico / Decorato (+Prezioso)
- » Ferro battuto (+Ferro battuto)
- » Benedetto (+Sacro)
- » Famoso (+Reputazione)
- » Celato (+Nascosto)
- » Estendibile (+Vicino)

LE TUE ARMI

MOSSE DRAMMATICHE

- ☑ **Mossa di corruzione:** Quando ferisci un mortale mentre cacci il soprannaturale segnati una CORRUZIONE.
- ☑ **Mossa di intimità:** Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con un'altra persona falle una domanda: deve risponderti sinceramente. Può farti una domanda a sua volta: rispondile sinceramente o segnati una corruzione.
- ☑ **Mossa finale:** Quando muori o ritiri il tuo personaggio, scegli un altro personaggio di un giocatore e donagli una delle tue mosse del Cacciatore. È sua per sempre.

CORRUZIONE ☆☆☆☆☆

- Ottieni una mossa di corruzione.
- Ottieni una mossa di corruzione.
- Ottieni una mossa di corruzione.
- Ottieni una mossa di corruzione da un altro ARCHETIPO.
- Ritira il tuo personaggio. Può ritornare come MINACCIA.

MOSSE DI CORRUZIONE

- **La divisione fa la forza:** Quando rifiuti un aiuto offerto ed entri in una situazione pericolosa segnati una corruzione e fai avanzare sferrare un attacco e mantenere la calma per quella scena.
- **Duro a morire:** Scegli una FAZIONE. Segnati una corruzione per ottenere ARMATURA+1 contro quella FAZIONE fino alla fine della scena.
- **Tempismo perfetto:** Segnati una CORRUZIONE per arrivare in una scena. Segnati una CORRUZIONE aggiuntiva per arrivare in una posizione di vantaggio.
- **Desiderio di morte:** Se qualcuno nelle vicinanze sta per subire del Danno, puoi segnarti una CORRUZIONE per subire il danno al posto suo.

EQUIPAGGIAMENTO



Intrepido e determinato, il Cacciatore è un mortale che si è convertito alla causa della lotta contro le tenebre, forse perché è stato addestrato a dare la caccia ai mostri o forse perché ha il potere innato di proteggere la propria gente. Porta un pesante fardello, uno di quelli che prima o poi distruggerebbe chiunque. Quanto potrà resistere prima di trasformarsi in uno dei mostri a cui dà la caccia?

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

NOME

Scegline uno

Abimbola, Amanda, Anwar, Beatrice, Bianca, Christopher, Elora, Eugene, Flaco, Ilyas, Jason, Jessica, Marcus, Moriko, Patty, Paul, Samuel, Sarah, Sean, Solomon, Susan

ASPETTO

Scegli tutti quelli applicabili

- » Ambiguo, Femminile, Maschile, Trasgressivo
- » Asiatico o Indiano, Nero, Latinoamericano, Nativo americano, Mediorientale, Bianco,
- » Abiti mimetici, abiti casual, abiti scuri, abiti sporchi

ATTEGGIAMENTO

Scegline uno

Calcolatore, Distaccato, Amichevole, Volubile

DOMANDE INIZIALI

- » Chi sei?
- » Da quanto tempo sei in città?
- » Come sei diventato un cacciatore?

LA TUA PREDA

- » A cosa dai la caccia principalmente?

- » Quali sono i suoi punti deboli e i suoi punti di forza?
- » Qual è la cosa terribile che ti sei fatto per rendere più equo lo scontro?
- » Come sei simile a loro?

EQUIPAGGIAMENTO

- » Un appartamento di merda, un pick-up o una muscle car, un cellulare
- » 3 armi da difesa personale
 - Beretta
 - 9mm 2-DANNO, Vicino, Rumoroso
 - Taser
 - Danno-stordente, Corpo-a-corpo
 - Revolver a canna corta
 - 2-DANNO, Vicino, Rumoroso, Ricarica, Nascosto

FAVORI

- » Qualcuno ti ha ingaggiato per proteggerlo da qualcosa di molto pericoloso. Ti deve un FAVORE.
- » Qualcuno ti fornisce provviste e equipaggiamento. Gli devi 2 FAVORI.
- » Sei amico di qualcuno che non fa altro che darti rogne. Ti deve un FAVORE.

CARATTERISTICHE

Aggiungi 1 a uno di questi valori

S	C	M	S
SANGUE	CUORE	MENTE	SPIRITO
-1	0	-1	-1

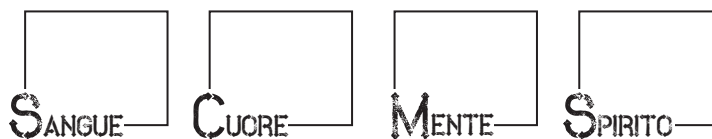
FAZIONI

Aggiungi 1 a uno di questi valori

M	N	P	E
MORTALI	NOTTURNI	POTENTI	ESTERNI
-1	-1	0	-1

NOME & ASPETTO

CARATTERISTICHE



FAZIONI



FAVORI

Chi ti deve qualcosa?

- mi deve FAVORE/I per
- mi deve FAVORE/I per
- mi deve FAVORE/I per

DANNO

- SVENUTO.....
- GRAVE.....
- CRITICO.....



Quando subisci Danno, segna tanti quadratini quanto il Danno ricevuto. Quando guarisci Danno, cancellali nello stesso ordine. Normalmente, curi circa 1Danno/giorno. Segna una Cicatrice per ignorare tutto il Danno che stai per ricevere.

CICATRICI

- Devastato: -1 SANGUE
- Annichilito: -1 CUORE
- A pezzi: -1 MENTE
- Abbattuto: -1 SPIRITO

AVANZAMENTI

Avanzamenti disponibili all'inizio:

- +1 SANGUE (max +3).
- +1 CUORE (max +3).
- +1 SPIRITO (max +3).
- Nuova mossa del Cacciatore.
- Nuova mossa del Cacciatore.
- Nuova mossa del Cacciatore.
- Una mossa da un altro ARCHETIPO.
- Una mossa da un altro ARCHETIPO.
- Cambia la tua FAZIONE.

Disponibili dopo 5 avanzamenti:

- +1 a una CARATTERISTICA qualsiasi (max +3).
- +1 a una FAZIONE qualsiasi (max +3).
- Cancella una CICATRICE.
- Ottieni uno Spazio di lavoro.
- Cancella un AVANZAMENTO DI CORRUZIONE.
- Cancella un AVANZAMENTO DI CORRUZIONE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Fai avanzare 1 MOSSA BASE.
- Cambia ARCHETIPO.

MOSSE DEL CACCIATORE

Scegline tre

- Distruttore:** Quando mantieni la calma durante una battuta di caccia $\text{SANGUE} + \text{SPIRITO}$.
- Letale:** Quando infliggi dei danni infliggi +1 DANNO aggiuntivo
- Conoscenze teoriche:** Quando ti imbatti in un nuovo tipo di creatura soprannaturale MENTE . \bullet l'IMC ti fornisce un po di informazioni a riguardo e ti dice come ucciderla; \circ fai una domanda aggiuntiva all'IMC: deve rispondere sinceramente. \bullet hai identificato male la creatura, l'IMC ti dirà come.
- Rifugio sicuro:** possiedi un luogo sicuro in cui ripararti. Descrivilo e scegli 3 opzioni:
 - » Sorveglianza Hi-Tech
 - » Prigione mistica
 - » Muri/finestre/porte rinforzate
 - » Una settimana di provviste
 - » Esplosivi per far saltare tutto in aria.
- Da questa parte!** Quando porti al sicuro della gente SANGUE . \circ riesci a salvare tutti. \bullet tu o uno di loro viene ferito (a te la scelta). \bullet si salvano tutti tranne te: rimani indietro e quella via di fuga ora è chiusa.
- Ti senti fortunato?:** Quando persuadi un PNG mentre imbracci un'arma da 2-Danni o più SANGUE anziché CUORE .
- Pronto a tutto:** Hai un'armeria ben rifornita, piena di armi antiche e moderne. Aggiungi un'altra arma personalizzata o aggiungi un'altra opzione a ognuna delle tue armi personalizzate.