

IL MESSAGGERO

Sono la Luce, la Spada.

*Sono stato inviato per
difendere i mansueti
dall'Oscurità.*

*Ogni Male mi
teme, poiché io
sono la sua fine.*



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 Messaggero 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:

_____ Se stai proteggendo un altro cacciatore come tua missione, diglielo: Hai un ruolo cruciale in ciò che accadrà, io sono qui per guidarti e difenderti.

_____ È la persona a cui chiedi consiglio per le cose mortali (es.: sesso, cibo, droga, televisione, ecc.).

_____ Ha salvato la tua vita e comprendi (almeno a livello intellettuale) che sei in debito per questo.

_____ Ti colma di sensazioni d'infatuazione sessuale. Sei confuso dalle emozioni mortali associate a ciò.

_____ La sua preghiera (forse informale, o persino inconscia) ti ha evocato.

_____ È un abominio e dovrebbe essere distrutto. Però non puoi farlo: chiedigli perché.

_____ È, in fondo, una persona buona e retta. Devi aiutarlo a rimanere tale.

_____ Non dovrebbe essere coinvolto in questa situazione: le profezie non lo nominano affatto. Ciò attrae la tua attenzione ma non sai ancora cosa significhi.

NOTE SUI CACCIATORI:

MISSIONE

3

Sei stato posto sulla Terra per uno scopo. Sceglina una:

- Sei qui per combattere i piani dell'Avversario.
- La Fine dei Giorni si avvicina. Il tuo compito è di guidare questi cacciatori ed evitare che avvenga.
- La Fine dei Giorni si avvicina. Il tuo compito è di guidare questi cacciatori e assicurarti che avvenga.
- Sei stato esiliato. Devi portare avanti la causa del Bene senza attirare l'attenzione dei tuoi fratelli e sorelle, dato che sono obbligati a giustiziarti per i tuoi crimini.
- Uno degli altri cacciatori avrà un ruolo cruciale negli eventi futuri. Devi prepararlo per questo ruolo e proteggerlo a qualunque costo.

LA MIA MISSIONE:

LA MIA ARMA

Ottieni tutte le mosse base, inoltre scegli tre mosse del Messaggero:

○ **Capo dall'Aldilà**

All'inizio di ogni mistero, tira +Strano. Con un 10+ i tuoi Superiori ti chiedono di fare qualcosa di semplice. Con un 7-9 ti chiedono di fare qualcosa di complicato o difficile. In entrambi i casi, puoi chiedere loro una delle domande di **investigare un mistero** subito. Con un fallimento, ti viene richiesto di fare qualcosa di orribile. Se non adempi ai loro ordini, non puoi usare nuovamente questa mossa fino a quando non hai rimediato al tuo fallimento.

○ **Ali Angeliche**

Puoi andare istantaneamente in un qualsiasi luogo tu sia già stato in precedenza, o da una persona che conosci bene. **Se porti con te una o due persone** tira +Strano. Con un 10+ arrivate tutti dove volete. Con un 7-9 non riesce bene. Lasci indietro i passeggeri, oppure apparite tutti nel posto sbagliato.

○ **Imporre le Mani**

Il tuo tocco può guarire ferite e malattie. **Quando provi a curare qualcuno**, tira +Acuto. Con un 10+ guarisci 2 danni o una malattia, inoltre la persona è stabilizzata. Con un 7-9 puoi guarire il danno o la malattia come per un 10+, ma prendi tu il danno. Con un fallimento la tua aura gli causa danno aggiuntivo.

○ **Placare**

Se parli a qualcuno con tono pacato per alcuni secondi puoi calmarlo, bloccando panico, rabbia o altre emozioni negative. Funziona anche se la cosa che l'ha fatto uscire di testa è ancora presente, fintanto che la tua voce può essere sentita.

○ **Quel che Serve, Quando Serve**

Puoi immagazzinare qualsiasi piccolo oggetto che possiedi in uno spazio magico a cui nessuno può arrivare. Puoi recuperare qualsiasi cosa tu abbia depositato in qualsiasi momento; appare nella tua mano.

○ **Bandire il Male**

Quando bandisci dalla tua presenza una creatura sovranaturale. Tira +Duro. Con un 10+ è bandita. Con un 7-9 ci vuole un po' perché abbia effetto - la creatura ha il tempo di fare una o due azioni. In entrambi i casi, la creatura bandita non viene danneggiata e non hai controllo su dove vada. Questa mossa può essere usata su cacciatori sovranaturali (es.: il Mostruoso). Con un fallimento, qualcosa la sta tenendo qui. Brutta storia.

○ **Castigare**

Il tuo corpo e la tua arma divina sono sempre considerate come una debolezza dei mostri che combatti.

EQUIPAGGIAMENTO

Armi divine (scegline una):

- Spada fiammeggiante (3-danni corpo-a-corpo fuoco sacro)
- Martello del tuono (3-danni corpo-a-corpo stordimento sacro)
- Frusta rasoio (3-danni corpo-a-corpo area sporco sacro)
- Borsa dei cinque demoni (3-danni vicino magico sacro)
- Tridente d'argento (3-danni corpo-a-corpo argento sacro)

Armi normali (opzionalmente se ne scegline una o due):

- Revolver .38 (2-danni vicino ricarica rumoroso)
- 9mm (2-danni vicino rumoroso)
- Magnum (3-danni vicino ricarica rumoroso)
- Fucile a pallettoni (3-danni vicino sanguinolento)
- Coltellaio (1-danno corpo)

NdE: L'ARMA DIVINA:

Sentiti libero di personalizzare l'arma divina come più preferisci. Quelle qui a fianco sono solo possibili forme e poteri, ma se tu e il Custode volete modificare qualche etichetta, o la forma, o come appare, sentitevi liberi di farlo.