

L'INIZIATO



*Dall'alba dei tempi,
siamo stati il bastione
contro l'Oscurità. Cono-
sciamo i Mali del mondo
e ci ergiamo contro di essi
così che l'umanità non
debbatemere. Siamo la
Fiamma che purifica
le Ombre.*

NOME:

ASPETTO:

ASPETTO

Scegli un'opzione da ogni lista e cerchiarla.

- Uomo, donna, mascherato.
- Corpo indurito, corpo tatuato, corpo agile, corpo forte, corpo magro, corpo spigoloso, corpo ingobbato.
- Abiti arcaici, abiti fuori moda, abiti cerimoniali, abiti male assortiti.

PUNTEGGI

Scegli una riga e segnala nei riquadri sotto

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

AFFASCINANTE

EVIDENZIATO

FREDDO

EVIDENZIATO

ACUTO

EVIDENZIATO

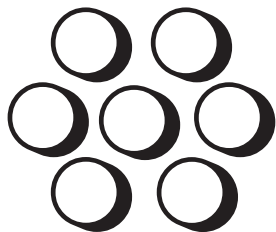
DURO

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 a Strano, massimo +3
- Ottieni +1 a Freddo, massimo +2
- Ottieni +1 ad Acuto, massimo +2
- Ottieni +1 a Duro, massimo +2
- Ottieni un'altra mossa dell'Iniziato
- Ottieni un'altra mossa dell'Iniziato
- Ottieni il comando della tua sezione della Setta
- Ottieni una squadra della Setta sotto il tuo controllo
- 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.
- Diventi il capo, o capo effettivo, dell'intera Setta.

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 Iniziato 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 un membro laico della tua Setta.
- _____ Avete combattuto assieme quando la marea di mostri pareva inarrestabile. Chiedigli com'è andata.
- _____ Amici, ma conosce solo la tua identità di copertura, non sa della Setta.
- _____ Sono un tuo parente stretto, o compagno/coniuge. Decidete assieme qual è esattamente la relazione.
- _____ Membro dello stesso club di armi antiche/arti marziali.
- _____ È descritto nelle profezie, ma il ruolo che avrà non è noto.
- _____ Un ex membro della Setta, ma siete ancora amici. Chiedigli perché se n'è andato o è stato buttato fuori.
- _____ Vi siete incontrati facendo ricerche su bizzarrie mistiche e siete stati amici di stranezze da allora.

NOTE SUI CACCIATORI:

SETTA

3

Fai parte di un'antica setta segreta che uccide mostri. Da dove proviene? Quant'è vecchia? È a base religiosa? Perché rimane segreta? Come arruolano?

Devi anche scegliere le tradizioni della Setta (saranno usate dal Custode per determinare i metodi e azioni della Setta):

Tradizioni Positive (scegline due):

- Ben informata
- Conoscenze antiche
- Conoscenze magiche
- Arti di combattimento
- Capitoli ovunque
- Potere secolare
- Tattiche flessibili
- Modernizzata
- Integrata nella società
- Gerarchia aperta
- Ricca
- Gadget ingegnosi
- Oggetti magici

Tradizioni Negative (scegline due):

- Motivazioni dubbie
- Legata alla tradizione
- Miope
- Paranoica e riservata
- Gerarchia chiusa
- Divisa in fazioni
- Leggi severe
- Voti mistici
- Obbedienza totale
- Capi tirannici
- Equipaggiamento obsoleto
- Povera

LA MIA SETTA:

Ottieni tutte le mosse base, più questa mossa.

● Reputazione Nella Setta

Quando **godi di buona reputazione nella Setta**, all'inizio di ogni mistero tira +Affascinante. Con un 10+ ti vengono fornite informazioni utili o aiuto sul campo. Con un 7-9 ottieni una missione associata al mistero e se la compi ottieni anche qualche informazione o aiuto. Con un fallimento, ti viene chiesto di fare qualcosa di brutto. Se fallisci una missione o rifiuti un ordine sarai nei guai con la Setta fino a quando non farai ammenda.

Scegli quindi tre di queste:

○ Antiche Arti Di Combattimento

Quando usi un'antica arma da corpo-a-corpo, infliggi +1 danno e hai +1 ogni volta che tiri per **proteggere qualcuno**.

○ Mistico

Ogni volta che **usi la magia** con successo, hai +1 prossimo.

○ Sorti Future

La Setta ha antiche profezie o tecniche di divinazione che prevedono il futuro. Puoi usarle una volta per mistero. Se **guardi cosa porterà il futuro**, tira +Strano. Con un 10+ prendi 3 e con un 7-9 prendi 1. Con un fallimento, ottieni informazioni sbagliate e il Custode decide come ti influenzano. Spendi le tue prese per:

- avere un oggetto utile pronto.
- essere in un luogo dove c'è bisogno di te, appena in tempo.
- avere +1 prossimo, o dare +1 prossimo a un altro cacciatore.
- avvisare retroattivamente qualcuno di un attacco, in modo che non accada.

○ Voto Sacro

Puoi vincolarti a un singolo obiettivo, rinunciando a qualcosa nel corso della tua cerca (esempio: parlare, ogni sostentamento a parte pane e acqua, alcol, sesso, ecc.). Ottieni l'accordo del Custode al riguardo: dovrebbe equivalere l'obiettivo come importanza e difficoltà.

Fintantoché mantieni il tuo voto e lavori per ottenere il tuo obiettivo segni esperienza alla fine di ogni sessione e ottieni +1 ad ogni tiro che ti aiuta direttamente nell'ottenimento dell'obiettivo. Se rompi il voto, hai -1 continuato finché non espri.

○ Mentore

Hai un mentore all'interno della Setta: dagli un nome. Quando **contatti il tuo mentore per avere informazioni**, tira +Acuto. Con un 10+ ottieni una risposta alla tua domanda senza problemi. Con 7-9, scegli: o è troppo impegnato e non può rispondere, o risponde alla domanda ma gli devi un favore. Con un fallimento, la tua domanda causa guai.

○ Apprendista

Hai un apprendista: dagli un nome. Il tuo compito è insegnargli le usanze della Setta. È considerato un **alleato: subordinato** (motivazione: seguire le tue istruzioni esatte).

○ Dare Una Mano

Quando **aiuti** un altro cacciatore con successo, ottiene un +2 invece di un +1.

○ La Buona, Vecchia Magia Nera

Quando **usi la magia**, puoi fare una domanda dalla mossa **investigare un mistero** come effetto.

EQUIPAGGIAMENTO

Se la Setta ha **arti di combattimento** o **equipaggiamento obsoleto** allora scegli due armi vecchio stile. Se la Setta ha **modernizzata** o **gadget ingegnosi**, puoi scegliere due armi moderne. Diversamente, scegli un'arma vecchio stile e una moderna.

Ottieni anche armatura vecchio stile (1-armatura pesante).

Armi vecchio stile:

- spada (2-danni corpo-a-corpo sporco)
- ascia (2-danni mano sporco)
- spadone (3-danni corpo-a-corpo sporco pesante)
- grande ascia (3-danni corpo-a-corpo sporca lenta pesante)
- coltello d'argento (1-danno corpo-a-corpo argento)
- bastoni da combattimento (1-danno corpo-a-corpo veloce)
- lancia (2-danni corpo-a-corpo/vicino)
- mazza (2-danni corpo-a-corpo sporca)
- balestra (2-danni vicino lento)

Armi moderne:

- revolver .38 (2-danni vicino ricarica rumoroso)
- 9mm (2-danni vicino rumoroso)
- fucile da cecchino (3-danni lontano)
- magnum (3-danni vicino ricarica rumoroso)
- fucile a pallettoni (3-danni vicino sporco)