

NOME

ASPETTO

Nome: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe, Golriath, Selwen, Urnbel, Zagor, Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana, Redegast, Gordon, Buffy, Nadine, Romevarlo, Gmor, Sera, Aurora, Nathan, Felix, Gotrek.

» Occhi selvaggi, Occhi penetranti, Occhi da animale
 » Capelli rasati, Capelli fluenti, Incappucciato
 » Corpo muscoloso, Corpo selvaggio, Coperto di cicatrici
 » Vestiti mimetici, Vestiti da viaggio, Armatura segnata

Assegna questi punteggi alle tue capacità: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

| | | | | | |
|-------------|---------------|--------------|---------------|--------------|----------------|
| FORZA | DESTREZZA | COSTITUZIONE | INTELLIGENZA | SAGGEZZA | CARISMA |
| ■ DEBOLE -1 | ■ MALFERMO -1 | ■ MALATO -1 | ■ STORDITO -1 | ■ CONFUSO -1 | ■ SFREGIATO -1 |
| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |

DANNI  ARMATURA  PF  ATTUALI MASSIMI I tuoi PF massimi sono 10 + COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

MOSSE INIZIALI

BUONO

Mostra pietà nonostante la tua sete.

NEUTRALE

Usa la tua sete per uccidere un grande nemico.

CAOTICO

Rimanda la tua soddisfazione per spingere la tua sete a livelli pericolosi

MALVAGIO

Uccidi una creatura che non lo merita per placare la tua sete.

SETE DI SANGUE

Quando fai 6- su ogni mossa, guadagni una **SETE**. Da troppo non uccidi niente, e cominci a sentire i sintomi di **Ritiro**.

RITIRO

La tua sete cresce e la tua salute inizia a deteriorarsi. Occhi insanguinati, pensieri annebbiati, ti senti ansioso e irritabile. Il tuo stomaco si fa acido, i tuoi muscoli tremano e dolgono. Sei insonne: la morte si fa sempre più vicina, ne sei certo.

Quando guadagni un punto di **SETE**, prendi una debilità che non hai già. Se le hai tutte e sei, prendi un d6 danni (ignorano l'armatura).

COLPO DEL CACCIATORE

Quanto tiri su **Taglia e Spacca**, puoi usare +**SETE** invece di **FOR** o **DES**.

UCCISIONE CATARTICA

Quando dai il colpo di grazia a una persona, mostro o bestia, la tua **SETE** è placata e torna a 0. Qualsiasi debilità causata da **Ritiro** svanisce rapidamente.

ARSENALE DEL CACCIATORE

Quando conosci lo specifico tipo di arma, strumento o sostanza che ti aiuterà nell'uccidere una creatura, guarda fra i tuoi attrezzi da cacciatore e inizia a cercare. Se è una cosa comune o di poco prezzo, ce l'hai. Se invece è costosa, rara oppure unica, tira+**FOR**. Con 10+, il GM ti dirà che l'arma o l'oggetto è nel tuo inventario, o che vi è qualcosa di utile.

Con 7-9, il GM sceglierà uno:

- Ce l'hai, ma ha bisogno di essere ricaricato, riparato o assemblato.
- Ce l'hai, ma usarlo comporta seri rischi.
- Ricordi di averlo, ma ti è stato rubato, o lo hai perduto.
- Non ce l'hai, ma trovi o ricordi un indizio su dove si trova o su come ottenerlo.

VECCHIO AMICO

Hai un amico che occasionalmente ti aiuta in caccie particolarmente difficili. Quando ne hai veramente bisogno, di solito non si trova molto lontano. Come vi siete conosciuti? È accaduto qualcosa che vi ha reso alleati o semplicemente ti deve un favore?

Dagli un nome e scegli la sua specialità:

Libraio: esperto di ricerca, si può contare su di lui per scoprire informazioni su qualsiasi argomento. A volte ha bisogno di un favore, o di tempo, ma avrà sempre informazioni utili.

Mercenario: Un sottoposto sul quale puoi contare per aiutarti nella caccia. Ha dieci punti ferita, e nessun costo, ma non puoi chiedere il suo aiuto troppo spesso, o potrebbe chiederti un favore in cambio.

Taverniere: conosce tutti quelli che vale la pena conoscere. Cerchi qualcuno? Lui ti indirizzerà verso la persona giusta. Hai bisogno di comprare merce al mercato nero? Ti troverà il mercante giusto.

MANIFESTAZIONE

La tua sete di sangue spesso si manifesta in modi inattesi, che a volte sono persino utili. Scegli uno:

LANCIO MORTALE

Quando lanci un'arma, invece della mossa **Raffica** puoi usare il **Colpo dello Cacciatore**.

ADRENALINA

Quando sfidi il pericolo con **FOR**, invece puoi farlo con +**SETE**.

TENACIA

Ignori gli effetti di una debilitazione alla **Costituzione**.

SGUARDO PENETRANTE

Quando **Discerni la Realtà** riguardo una creatura che intendi uccidere, puoi tirare +**SETE** invece che +**SAG**

LEGAMI

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

_____ Mi ha visto nei miei momenti peggiori.
 Posso sempre contare su _____ per raggiungere una preda.
 Un giorno, potrei dover uccidere _____
 _____ Condivide la mia sete per la battaglia.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 11+FOR. Porti con te il tuo Arsenal del Cacciatore (peso 4), un'armatura di cuoio (Armatura 1, peso 1) e delle razioni da dungeon (5 usi, peso 1).

Scegli la tua arma:

- Due asce da guerra (corta, +1 danno, peso 2)
- Lancia (vicino, media, peso 1)
- Claymore (media, +1 danno, a due mani, peso 2)

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

RISOLUTO

Quando usi il Colpo del Cacciatore aggiungi al danno il tuo punteggio di SETE.

SINTOMI UTILI

Scegli una **Manifestazione** aggiuntiva.

TIRATORE SCELTO

Quando usi **archi o balestre**, puoi usare il **Colpo del Cacciatore** invece che **Raffica**.

BENTORNATA SETE

Quando ti svegli al mattino, puoi decidere di aggiungere 1d4 SETE (con tutti i sintomi di **Ritiro** associati).

SELVAGGIO

Puoi prendere una mossa dal libretto del **Ramingo**. Se un Ramingo è già presente nella squadra dovrà aiutarti a domare la bestia o ad imparare la mossa.

INSONNIA

Quando Fai la **Guardia**, puoi tirare +SETE. Con 10+ fai anche +1d4 danni al nemico che si avvicina.

SONNO EUFORICO

Quando ti **Accampi e dormi** con SETE 0, riguadagni tutti i tuoi punti HP invece della solita metà.

CATTURARE

Sei un esperto con le Bolas. Quando le lanci per intrappolare un nemico, **tira+DES**. Con 7+ sono intrappolati. Con 10+ le Bolas non possono essere sbrogiate facilmente.

CON AMICI COME QUESTI...

Hai fatto amicizia con dei mostri, o con altre creature orribili in passato. Forse ti hanno salvato la vita, o ti hanno dato informazioni vitali. Qualsiasi cosa sia accaduta, è stato abbastanza perché tu salvassi loro la vita. A causa di ciò puoi sfruttare alcuni mostri o umanoidi corrotti come Gregari. Forse non sono cattivi come pensano tutti? A volte, avranno un Costo associato alla loro natura mostruosa, per esempio il bisogno di nutrirsi di carne umana. Se qualcosa va storto, potrai sempre ucciderli, no?

SOSTEGNO

Prendendo questa mossa, ammetti di avere un problema. Quando un alleato cerca di calmare la tua sete di sangue, **tira+legame**. Con 10+, la tua sete è ridotta della metà, approssimando in basso. Con 7-9, la tua sete è ridotta di un punto.

Scegli uno:

- 3 giavellotti (Vicino, peso 1)
- Balestra (Vicino, +1 danno, Ricarica, peso 3) e un pacco di quadrelli (3 munizioni, peso 1)
- Un trofeo di una caccia recente (vale 4d8 monete)

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o quelle dei livelli 2-5.

DORMIRÒ QUANDO SARAI MORTO

Quando usi il tuo Colpo del Cacciatore e non uccidi il nemico, il tuo prossimo colpo fa 1d8 danni extra.

CACCIATORE DI GIGANTI

Quando **Sfidi il pericolo** contro un nemico Grande o Enorme, prendi +1 al tiro.

CACCIATORE CORAZZATO

Ignora l'etichetta **Ingombrante** sulle armature.

GUSTO PER LA CACCIA

Quando **assapori qualcosa che una creatura ha lasciato dietro di sé, come peli, sangue o escrementi**, il GM ti dirà di che specie è la creatura. Prendi +1 al prossimo tiro contro di essa.

SQUADRA DI CACCIATORI

Aggiungi un altro Vecchio Amico o aggiungi al tuo alleato già esistente una nuova specialità.

COSTRIZIONE

§ *Richiede: Catturare*

Quando **lanci le tue Bolas, con 10+** tira anche il tuo danno. Se questo danno uccidesse il tuo nemico, egli non morirà, ma cadrà a terra privo di sensi.

ASSASSINO CARATTERISTICO

Prendi la mossa **Arma Caratteristica** del Guerriero. Se nel gruppo c'è già un guerriero, egli la dovrà forgiare per te o aiutarti a recuperarla.

CORROTTO

Di recente o nel lontano passato hai avuto un incontro ravvicinato con un mostro virulento. Sei riuscito a impedire che ti infettasse completamente, ma rimani parzialmente macchiato. Guadagni un beneficio (rigenerazione innaturale, velocità aumentata o riflessi superiori), ma anche una debolezza o un effetto collaterale (come vulnerabilità alla luce del sole, danni da oggetti sacri, ecc).

SCUDO DI INCHIOSTRO

Hai un tatuaggio che ti offre immunità ad uno specifico effetto magico o abilità (per esempio possessioni, ipnosi, o controllo mentale). Descrivi il tatuaggio e come appare. Il simbolo ti proteggerà fino a che rimarrà intatto.

BEATTUDINE

Quando usi **Uccisione Catartica** per uccidere qualcosa, sei immediatamente guarito di tanti PF quanti sono i punti SETE che hai perso.

MOSSA MORTALE

Quando muori (se fallisci o rinunci alla mossa **Ultimo Respiro**) puoi usare questa mossa.

CACCIATORE DALL'ANIMA INCATENATA

C'era un nome sulle tue labbra quando hai sentito il tuo cuore fermarsi. Era una bestia? Era una persona? Quando muori, pronuncia questo nome ad alta voce. La tua anima ora è incatenata alla caccia: il tuo cuore potrebbe aver smesso di battere, potresti persino non avere più un cuore. Non importa. La tua sete di sangue ti consuma. Fino a quanto la tua sete di sangue ti consuma, mantieni il controllo sul tuo corpo. Puoi comportarti come se tu fossi ancora vivo, ma avrai sei punti SETE in maniera permanente. Ogni azione che fai deve essere per inseguire il tuo bersaglio, o presto perderai il controllo. Non hai bisogno di mangiare o bere. Se il tuo corpo viene distrutto, la tua anima diverrà un fantasma, e tu potrai inseguire il tuo nemico fino alla sua morte. Trovalo, Cacciatore, uccidilo, e solo allora potrai riposare.