

NOME

Elfo: Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor
Mezzuomo: Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Bartholomew, Puck, Anne,
Umano: Elana, Obelis, Herran, Syl, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

ASPETTO

Occhi saggi, Occhi selvaggi, o Occhi incalzanti
 Cappuccio di pelliccia, Capelli disordinati, o Trecce
 Abiti cerimoniali, Comode vesti di cuoio, o Pelli segnate dal tempo

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+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 6+ COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

☐ CAOTICO

Distruggi un simbolo della civiltà.

☐ BUONO

Aiuta qualcuno o qualcosa a crescere.

☐ NEUTRALE

Elimina una minaccia innaturale.

RAZZA

☐ ELFO

La linfa degli antichi alberi scorre dentro di te. In aggiunta a qualsiasi altro ambiente, le Grandi Foreste sono sempre considerate una tua Terra.

☐ UMANO

La tua gente ha legato il proprio destino con gli animali da campo e da fattoria. Puoi sempre prendere la forma di qualsiasi animale addomesticato in aggiunta alle tue normali opzioni.

☐ MEZZUOMO

Canti le canzoni di guarigione dei torrenti e dei ruscelli. Quando ti accampi, tu e i tuoi alleati guarite +1d6.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:
 _____ odora più di preda che di cacciatore.

Gli spiriti mi hanno detto di un grande pericolo che perseguita
 _____.

Ho mostrato a _____ un rito segreto della mia Terra.

_____ ha assaggiato il mio sangue e io il suo. Siamo legati da questo gesto.

MOSSE INIZIALI

NATO DALLA TERRA

Hai imparato la magia in un luogo dove gli spiriti sono forti e antichi e ti hanno marchiato come uno di loro. Non importa dove tu vada, vivono dentro te e ti permettono di prendere la loro forma. Scegli una delle seguenti opzioni. È la Terra con cui sei in armonia: quando usi *mutaforma* puoi assumere la forma di qualunque animale potrebbe vivere nella tua Terra.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Le Grandi Foreste | <input type="checkbox"/> Le Isole di Zaffiro |
| <input type="checkbox"/> Le Pianure Sussurranti | <input type="checkbox"/> Il Mare Aperto |
| <input type="checkbox"/> Il Vasto Deserto | <input type="checkbox"/> Le Montagne Torreggianti |
| <input type="checkbox"/> Il Delta del Fiume | <input type="checkbox"/> Il Circolo Artico |
| <input type="checkbox"/> Le Profondità della Terra | <input type="checkbox"/> L'Arida Steppa |

Scegli un Segno Rivelatore — un attributo fisico che ti distingue come Nato dalla Terra — che rifletta lo spirito della tua Terra. Potrebbe essere una caratteristica animale come le corna di un cervo o le macchie di un leopardo, o qualcosa di più generale: capelli come foglie o occhi di cristallo lucente. Il tuo Segno Rivelatore rimane non importa quale forma tu prenda.

STUDIARE L'ESSENZA

Quando passi del tempo a contemplare uno spirito animale, puoi aggiungere la sua forma a quelle che puoi assumere usando *mutaforma*.

PRESERVATO DALLA NATURA

Non hai bisogno di mangiare o dormire. Se una mossa ti dice di consumare una razione ignorala.

LINGUA DEGLI SPIRITI

I grugniti, i latrati, i cinguettii e gli altri versi delle creature selvagge sono per te come una lingua. Puoi comprendere qualunque animale originario della tua Terra o simile a uno di cui hai potuto *studiare l'essenza*.

MUTAFORMA (SAG)

Quando invochi gli spiriti per cambiare la tua forma, tira+SAG. *Con un 10+ prendi 3, *con un 7-9 prendi 2, *con un 6- prendi 1 in aggiunta a ciò che ti dice il GM.

Puoi prendere la forma di qualunque animale la cui essenza hai studiato o che vive nella tua Terra: assieme a gli oggetti che porti con te, ti trasformi in una perfetta copia dell'animale scelto. Acquisisci qualunque capacità o debolezza innata di questa forma: artigli, ali, branchie, respirare acqua invece che aria. Usi le tue normali statistiche ma alcune mosse potrebbero essere difficili da attivare: un gattino potrebbe avere difficoltà a combattere un ogre. Il GM ti dirà anche una o più mosse associate con la tua nuova forma animale. Spendi 1 presa per fare una di quelle mosse. Una volta finita la presa, ritorni alla tua forma normale. In qualunque momento puoi spendere tutta la presa per tornare alla tua forma normale.

NdT: le mosse indicano semplicemente cose che l'animale sa fare per istinto, non c'è bisogno di tirare. Se spendi 1 presa per fare una mossa della tua forma animale, quella cosa accade e basta.



IL DRUIDO

regolamento gratuito disponibile
online su www.dungeonworld.it

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 5+FOR. Ti porti dietro un ricordo della tua Terra, descrivilo. Scegli le tue difese (una sola opzione):

- ☐ Armatura di cuoio (armatura 1, peso 1)
- ☐ Scudo di legno (+1 armatura, peso 1)

Scegli un'arma:

- ☐ Shillelagh (medio, peso 2)
- ☐ Bastone (medio, a due mani, peso 1)
- ☐ Lancia (media, da lancio, vicino, peso 1)

Scegli un'opzione:

- ☐ Attrezzi da avventuriero (5 utilizzi, peso 1)
- ☐ Erbe e unguenti (2 utilizzi, peso 1)
- ☐ Erba pipa dei mezzuomini (1 weight)
- ☐ 3 antitossine (peso 0)

MOSSE ANIMALI

Ecco alcune mosse d'esempio per la tua forma animale:

Cacciatori in branco

- Richiamare il branco
- Trascinare il nemico a terra

Bestie possenti

- Calpesta
- Sfonda

Creature volanti

- Fuggire volando
- Sollevare un nemico

Velenoso

- Inietta il tuo veleno
- Fai indietreggiare il nemico

MOSSE AVANZATE

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

☐FRATELLO DEL CACCIATORE

Scegli una mossa dalla lista di classe del Ramingo.

☐FURIA DI DENTI E ARTIGLI

Quando sei in una forma animale appropriata (qualcosa di pericoloso) aumenta i tuoi danni a un d8.

☐COMUNIONE DI SUSSURRI

Quando passi del tempo in un luogo, prendendo nota degli spiriti che vi risiedono e invocando gli spiriti della terra, tira+SAG. Riceverai una visione significativa per te, per i tuoi alleati e per gli spiriti che ti circondano. *Con un 10+ la visione sarà chiara e utile. *Con un 7-9 la visione è torbida e il suo significato confuso. *Con un fallimento, la visione è inquietante, spaventosa o traumatizzante. Il GM te la descriverà. Prendi -1 al prossimo tiro.

☐PELLE CORIACEA

Fintanto che tocchi la terra con i piedi hai +1 armatura.

☐OCCHI DELLA TIGRE

Quando marchi un animale (con fango, terra o sangue) puoi vedere attraverso i suoi occhi come se fossero i tuoi, non importa la distanza che vi separa. Solo un animale alla volta può essere marchiato in questo modo.

☐CAMBIARE PELLE

Quando prendi danno mentre sei trasformato, puoi scegliere di annullare il danno e di tornare alla tua forma normale.

☐EMPATIA CON LE COSE

Vedi gli spiriti nella sabbia, nel mare e nella pietra. Puoi ora applicare *lingua degli spiriti*, *mutaforma* e *studiare l'essenza* a oggetti naturali inanimati in aggiunta agli animali.

☐ARTIGIANO DI FORME

Quando usi *mutaforma*, scegli una capacità: prendi +1 continuato ai tiri con quella capacità mentre sei trasformato. Dopodiché, scegli un'altra capacità: prendi -1 continuato ai tiri con quella capacità mentre sei trasformato.

☐MAESTRIA ELEMENTALE

Quando invochi gli spiriti primordiali del fuoco, dell'acqua, della terra o dell'aria perché svolgano un compito per te tira+SAG. *Con un 10+ scegli due opzioni. *Con un 7-9 scegline una. *Con un fallimento, qualcosa di catastrofico accade come risultato della tua invocazione.

- L'effetto che desideri accade
- Eviti di pagare il prezzo richiesto dalla natura
- Mantieni il controllo

☐EQUILIBRIO

Quando infliggi danno, prendi 1 equilibrio. Quando tocchi qualcuno e richiami gli spiriti della vita puoi spendere equilibrio. Per ogni punto speso guarisci 1d4 PF.

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

☐DANZA DEL SOSIA

Puoi *studiare l'essenza* di individui specifici, inclusi uomini, elfi e simili per assumere la loro forma esatta. Puoi anche nascondere il tuo Segno Rivelatore, ma se lo fai prendi -1 continuato finché non ritorni alla tua forma normale.

☐TUONI E SANGUE

Sostituisce: Furia di Denti e Artigli

Quando sei in una forma animale appropriata (qualcosa di pericoloso) aumenta i tuoi danni a un d10.

☐IL SONNO DEL DRUIDO

Quando prendi questa mossa, alla prossima opportunità che hai di trascorrere del tempo in un luogo sicuro e appropriato, puoi entrare in sintonia con una nuova Terra. Questo effetto può accadere una sola volta e il GM ti dirà quanto tempo ci vuole e che prezzo dovrai pagare. Da ora in poi, sei considerato Nato da entrambe le Terre.

☐EMPATIA COL MONDO

Richiede: Empatia con le Cose

Riesci a vedere i disegni che compongono il tessuto del mondo. Puoi applicare *studiare l'essenza*, *mutaforma* e *lingua degli spiriti* agli elementi puri: fuoco, acqua, aria e terra.

☐SORELLA DEL PREDATORE

Scegli una mossa dalla lista di classe del Ramingo.

☐MAESTRO DI FORME

Richiede: Artigiano di Forme

Puoi aumentare la tua armatura di 1 o infliggere +1d4 danni aggiuntivi quando sei in forma animale. Scegli quale ogni volta che usi *mutaforma*.

☐CHIMERA

Quando usi la tua capacità *mutaforma*, puoi creare una forma composta da fino a tre esseri diversi. Potresti essere un orso con le ali di un aquila e la testa di un cervo, ad esempio. Ciascuna caratteristica ti conferirà una mossa che puoi fare. La tua forma di *chimera* per il resto segue le stesse regole di *mutaforma*.

☐TESSITORE DI TEMPESTE

Quando sei all'aperto quando il sole sorge il GM ti chiederà che tempo farà oggi. Digli che cosa desideri, e accadrà.