

NOME

Elfo: Thorondir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Laneth, Golriath, Selwen
Umano: Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana, Redegast, Gordon

ASPETTO

Occhi selvaggi, occhi acuti o occhi da animale.
Incappucciato, capelli selvaggi o capelli rasati.
Mantello, vesti mimetiche o abiti da viaggio
Corpo piccolo, corpo selvaggio o corpo allenato

Assegna i seguenti punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

| | | | | | |
|------------------------------------|--------------|--------------|--------------|-------------|-----------|
| FORZA | DESTREZZA | COSTITUZIONE | INTELLIGENZA | SAGGEZZA | CARISMA |
| DEBOLE -1 | INSTABILE -1 | MALATO -1 | STORDITO -1 | CONFUSO -1 | SCOSSO -1 |
| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
| DANNO | | ARMATURA | | PF | |
| D8 | | | | CURRENT MAX | |
| I tuoi PF max sono 8+ Costituzione | | | | | |

ALLINEAMENTO

CAOTICO

Libera qualcuno da catene vere o metaforiche.

BUONO

Metti te stesso in pericolo per combattere una minaccia innaturale.

NEUTRALE

Aiuta un animale o uno spirito della natura.

RAZZA

ELFO

Quando intraprendi un viaggio nelle terre selvagge, qualsiasi ruolo tu ricopra avrai successo come se avessi tirato un 10+.

UMANO

Quando ti accampi in un dungeon o in una città, non hai bisogno di consumare nessuna razione.

LEGAMI

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una delle seguenti:

Ho già guidato _____ prima e mi deve qualcosa.
_____ è un amico della natura. Per questo sarò suo amico.

_____ non ha nessun rispetto per la natura, così io non ho alcun rispetto per lui.

_____ non capisce la vita nei territori selvaggi, così dovrò insegnarglielo.

COMANDO

COMANDO

Quando lavori con il tuo compagno animale e fai qualcosa con lui in cui è addestrato...

- ... e attaccate lo stesso bersaglio, aggiungi la sua Ferocia al danno
- ... e segui delle tracce, aggiungi la sua Astuzia al tiro
- ... e tu prendi danno, aggiungi la sua Armatura alla tua
- ... e tu discermin la realtà, aggiungi la sua Astuzia al tiro
- ... e parlati, aggiungi la sua Astuzia al tiro
- ... e qualcuno interferisce con te, aggiungi il suo Istinto al tiro

MOSSE INIZIALI

CACCIARE E SEGUIRE TRACCE (SAG)

Quando segui una traccia lasciata da qualche creatura, tira +SAG. * Con un 7+ tu riesci a seguire le tracce della creatura sino al prossimo cambio di direzione o cambiamento di passo.

* Con un 10+ puoi anche scegliere 1:

- Otteni un'informazione utile su chi stai inseguendo, il GM ti dirà cosa esattamente.
- Determini cosa ha causato l'interrompersi della traccia.

COLPO MIRATO

Quando attacchi a distanza un nemico sorpreso o indifeso, puoi scegliere di infliggere il tuo danno o nominare una parte specifica del suo corpo e tirare +DES.

- Testa. *10+: come 7-9, e fai anche il tuo danno *7-9: per qualche momento il bersaglio è stordito.
- Braccia. *10+: come 7-9 e fai anche danno. *7-9: il bersaglio lascia cadere ciò che aveva.
- Gambe. *10+: come 7-9 e fai anche danno. *7-9: il bersaglio si muove lentamente e male.

COMPAGNO ANIMALE

Hai un legame sovranaturale con fedele animale. Non puoi parlare con lui ma sai farti obbedire quando gli chiedi qualcosa. Dai un nome al tuo compagno animale e scegli una specie:

Lupo, Ghepardo, Orso, Aquila, Cane, Falco, Gatto, Gufo, Piccione, Topo, Muia.

Scegli una base:

- Ferocia +2, Astuzia +1, 1 Armatura, Istinto +1
- Ferocia +2, Astuzia +2, 0 Armatura, Istinto +1
- Ferocia +1, Astuzia +2, 1 Armatura, Istinto +1
- Ferocia +3, Astuzia +1, 1 Armatura, Istinto +2

Scegli tanti punti di forza quanto è la sua Ferocia:

Veloce, grosso, grande, calmo, adattabile, riflessi rapidi, instancabile, bravo a nascondersi feroce, spaventoso, sensi acuti, silenzioso.

Il tuo compagno animale è addestrato a combattere umancoidi. Scegli tanti addestramenti aggiuntivi quanto è la sua Astuzia:

Cacciare, cercare, guidare, fare la guardia, combattere mostri, intrattenere, lavorare, viaggiare

Scegli tante debolezze quanto è il suo istinto:

Pauroso, selvaggio, lento, menomato, distratto, testardo, stupido.



IL RANGER

LEVEL
XP

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo peso massimo trasportabile è 11+FOR. Porti con te razioni da Dungeon (5 usi, peso 1), armatura di pelle (1 Armatura, peso 1) e qualche freccia (3 munizioni, peso 1). Scegli il tuo armamentario:

- ☐ Arco da caccia (vicino, lontano, peso 1) e spada corta (media, peso 1).
- ☐ Arco da caccia (vicino, lontano, peso 1) e lancia (lunga, peso 1)

Scegli uno:

- ☐ Attrezzi d'avventura (peso 1) e razioni da Dungeon (peso 1)
- ☐ Attrezzi d'avventura (peso 1) e qualche freccia (3 munizioni, peso 1)

MOSSE AVANZATE

Puoi scegliere questa mossa solo come tuo primo avanzamento.

☐ MEZZ'ELFO

Da qualche parte nel tuo sangue si nascondono discendenze miste e ora si stanno mostrando. Ottieni la mossa dell'elfo se hai scelto umano durante la creazione del personaggio, o viceversa

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

☐ EMPATIA SELVATICA

Puoi parlare con e capire gli animali.

☐ PREDI FAMILIARE

Quando sputi conoscenza a proposito di un mostro usi SAG invece che INT.

☐ COLPO DELLA VIPERA

Quando colpisci un avversario usando due armi alla volta, aggiungi 1d4 di danno extra della seconda arma.

☐ MIMETIZZAZIONE

Quando ti nascondi in un ambiente naturale, i nemici non ti scovano finché non fai qualche movimento.

☐ IL MIGLIOR AMICO DELL'UOMO

Quando lasci che il tuo compagno animale preda un colpo che era diretto a te, il danno è negato ma la Ferocia del tuo compagno animale scende a 0. Se la sua Ferocia è già a 0 non puoi usare quest'abilità. Quando hai qualche ora di tempo per riposare con il tuo compagno animale, la sua Ferocia torna normale.

☐ OSCURARE IL SOLE

Quando tiri a distanza puoi spendere munizioni extra prima di tirare. Per ogni munizione spesa puoi scegliere un bersaglio extra. Tira una volta sola e applica il danno a tutti i bersagli.

☐ OTTIMO ADDESTRAMENTO

Scegli un addestramento extra per il tuo compagno animale.

☐ DIO NELLA DEVASTAZIONE

Dedica te stesso ad una divinità (nominane una nuova o scegli una divinità già esistente). Guadagni Preghiera e Lanciare Magie dalle mosse del Chierico.

Quando scegli questa mossa è come se fossi un Chierico di livello 1 per il lancio delle magie. Quando sali di livello, aumenti il tuo livello di Chierico di 1.

☐ SEGUIMI

Quando intraprendi un viaggio pericoloso puoi prendere due ruoli. Fai un tiro separato per ognuno.

☐ UN POSTO SICURO

Quando fai la guardia per la notte, tutti quanti prendono +1 per fare la guardia.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra le mosse del 2-5 livello.

☐ LINGUA SELVATICA

Rimpiazza: *Empatia Selvatica*

Puoi parlare con e capire qualsiasi creatura non magica e non planare.

☐ PREDI DEL CACCIATORE

Rimpiazza: *Preda Familiare*

Quando sputi conoscenza a proposito di un mostro usi SAG al posto di INT. Con 12+, oltre che gli effetti normali, puoi chiedere al GM qualsiasi domanda a proposito del soggetto.

☐ ARTIGLI DELLA VIPERA

Rimpiazza: *Colpo della Vipera*

Quando colpisci un avversario usando due armi alla volta, aggiungi 1d8 di danno extra della seconda arma.

☐ PANCIA DI SMAUG

Quando conosci il punto debole del tuo bersaglio il tuo arco ottiene Penetrare 2.

☐ VIANDANTE

Rimpiazza: *Seguimi*

Quando intraprendi un viaggio pericoloso puoi prendere due ruoli. Tira due volte e usa il risultato migliore per entrambi i ruoli.

☐ UN POSTO ANCORA PIÙ SICURO

Rimpiazza: *Un Posto Sicuro*

Quando fai la guardia per la notte tutti prendono +1 per fare la guardia. Dopo la notte, se hai fatto la guardia, tutti hanno +1 al prossimo tiro.

☐ OSSERVATORE

Quando cacci e segui tracce, con un successo puoi fare una domanda dalla lista di Discernere la Realtà sulle creature che stai seguendo.

☐ TRUCCO SPECIALE

Scegli una mossa da un'altra classe. Finché lavori con il tuo compagno animale puoi avere accesso a quella mossa.

☐ ALLEATO INNATURALE

Il tuo compagno animale è un mostro, non un animale. Descrivilo. Ottiene +2 di Ferocia e +1 di Istinto, oltre che un nuovo allenamento.