

NOME

Elfo: Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor, Tundalin
Halfling: Tamer, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Man, Thistle, Puck, Anne, Serah, River
Umano: Elana, Obelis, Herran, Sylar, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei, Panorax

ASPETTO

Occhi saggi, occhi selvaggi, occhi da cacciatore
Cappuccio di pelo, capelli sconvolti o capelli intrecciati
Vesti da cerimonia, abiti pratici in pelle o pelliccia invecchiata.

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**  **CURRENT MAX** I tuoi PF max sono 6+ Costituzione

ALLINEAMENTO

☐ CAOTICO

Distruggi un simbolo di civilizzazione.

☐ BUONO

Aiuta qualcuno o qualcosa a crescere.

☐ NEUTRALE

Elimina una minaccia innaturale.

RAZZA

☐ ELFO

La linfa degli antichi alberi scorre in te. In addizione alle altre terre, la Grande Foresta è sempre considerata la tua terra nativa.

☐ UMANO

Così come la tua gente si è legata agli animali domestici, così tu ti sei legato a loro. Puoi sempre prendere la forma di qualsiasi animale domestico in addizione alle tue normali forme.

☐ HALFLING

Canti la canzone curativa della primavera e del ruscello. Quando campeggi, tu e i tuoi alleati curate +1d6 danni.

LEGAMI

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

_____ puzza più di preda che di cacciatore.

Gli spiriti mi hanno parlato di un tremendo pericolo che segue

_____ Ho mostrato a _____ un antico rito segreto.

_____ ha assaggiato il mio sangue, ed io il suo. Ora tra di noi c'è un legame di sangue.

STUDIARE L'ESSENZA

Quando spendi tempo a contemplare lo spirito di un animale, puoi aggiungere la sua specie alle forme che puoi assumere con mutaforma.

MOSSE INIZIALI

NATO DALLA TERRA

Hai imparato la tua magia in un luogo dove gli spiriti sono forti e antichi, ed essi ti hanno marchiato come uno di loro. Non importa dove vai, loro vivono con te e ti permettono di assumere la loro forma. Scegli una delle seguenti. È il luogo con il quale sei in sintonia — quando muti forma ti è permesso diventare un animale (vero o fantastico) che vive in quei luoghi:

- ☐ La Grande Foresta
- ☐ Le Piume Sussurranti
- ☐ Il Vasto Deserto
- ☐ La Palude Pestilenziale
- ☐ Il Delta del Fiume
- ☐ Le Profondità della Terra
- ☐ L'Isola di Zaffiro
- ☐ L'Oceano Aperto
- ☐ Le Montagne Torreggianti
- ☐ Il Glaciale Nord
- ☐ L'Arida Terra Desolata

Scegli un marchio — un attributo fisico che ti indica come nato dalla terra — che rifletta lo spirito della tua terra. Potrebbe essere un attributo animale come corna da alce o macchie di leopardo, o qualcosa di più generico come capelli di foglie. Il marchio rimane qualsiasi forma tu abbia.

CON IL SOSTEGNO DELLA NATURA

Non hai bisogno di bere o mangiare. Se una mossa ti dice di sprecare razioni, ignorala.

LA LINGUA DEGLI SPIRITI

Grugniti, ululati, cinguettii e i versi delle creature selvagge sono una lingua per te. Sei in grado di capire ogni animale nativo della tua terra o un animale di cui hai studiato l'essenza.

MUTAFORMA

Quando chiedi agli spiriti di cambiare la tua forma, tira +SAG. *Con 10+ prendi 3. *Con 7-9 prendi 2. *Con un fallimento prendi 1, oltre a tutto ciò che il GM sceglie.

Puoi assumere la forma fisica di qualsiasi specie animale di cui hai studiato l'essenza o che vive nella tua terra: tu e la tua possessione vi fondete in una copia perfetta dell'animale. Hai ogni abilità innata e debolezza della forma: artigli, ali, branchie, respirare acqua invece che aria. Continui ad usare le tue caratteristiche ma alcune mosse saranno difficili da attivare — un gatto difficilmente può combattere con un otre. Il GM ti darà una o più mosse associate alla nuova forma assunta. Spendi 1 presa per fare quella mossa. Una volta che hai usato tutte le prese, ritorni alla tua forma naturale. In ogni momento, puoi spendere tutte le prese e riassumere la tua forma naturale.



IL DRUIDO

LEVEL _____
XP _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo peso massimo trasportabile è 6+FOR. Porti con te qualche ricordo della tua terra, descrivilo. Scegli la tua armatura.

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

Scegli la tua arma:

- ☐ Shillelagh –mazza di legno (medio, peso 2)
- ☐ Bastone (medio, due mani, peso 1)
- ☐ Lancia (medio, da lancio, vicino, peso 1)

Scegli uno:

- ☐ Attrezzi d'avventura (peso 1)
- ☐ Poltiglie ed erbe (2 usi, peso 1)
- ☐ Erbapipa Halfling (peso 0)

MOSSE AVANZATE

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

☐ FRATELLO CACCIATORE

Scegli una mossa dalla lista di classe del Ranger.

☐ FURIA DI DENTI E ARTIGLI

Quando sei in una forma animale appropriata (qualcosa di pericoloso) aumenta il tuo danno a d8.

☐ SVSSVRRARE ALLA NATURA

Quando spendi tempo in un posto, prendendo nota degli spiriti che vi risiedono e chiami a te gli spiriti, tira +SAG. Ti sarà garantita una visione significativa per te, i tuoi alleati e gli spiriti che ti circondano. *Con 10+ la visione è chiara e ti sarà d'aiuto. *Con 7-9 la visione è poco chiara, vuol dire enigmatica. *Con un insuccesso, la visione è confusa, criptica o traumatizzante. Il GM te la descriverà. Prendi -1 in avanti.

☐ PELLE DI CORTECCIA

Fino a che i tuoi piedi toccano terra hai +1 armatura.

☐ OCCHI DI TIGRE

Quando marchi un animale (con fango, polvere o sangue) puoi vedere attraverso i suoi occhi come fossero i tuoi, non importa quanta distanza vi separa.

Solo un animale per volta può essere marcato in questo modo.

☐ LASCIARE PERDERE

Quando subisci danno e sei trasformato, puoi decidere di ritornare nella tua forma naturale e negare così il danno.

☐ COLUI CHE PARLA CON LE COSE

Vedi gli spiriti nella sabbia, nel mare e nella pietra. Puoi ora applicare il linguaggio degli spiriti, mutaforma e studiare l'essenza anche a oggetti naturali inanimati (piante o rocce) o creature fatte di questi, oltre che animali. Quando usi mutaforma così puoi essere una copia esatta della cosa o una sua forma umanoide.

☐ ABILE MUTAFORMA

Quando muti forma scegli una caratteristica: prendi +1 sui tiri di quella Car. se sei trasformato. Il GM sceglierà anche lui una caratteristica, e prenderai -1 se usi quella Car. quando sei trasformato.

☐ MAESTRO ELEMENTALE

Quando chiedi agli spiriti primigeni di fuoco, acqua, terra o aria per di fare una cosa per te, tira +SAG. *Con 10+ scegli due. *Con 7-9 scegli uno. *Con un fallimento succede una catastrofe come risultato della tua chiamata:

- L'effetto che desideri si realizza
- Eviti di pagare un prezzo alla natura
- Mantieni il controllo della manifestazione

☐ CERCHIO DELLA VITA

Quando infliggi dano, prendi 1 bilanciamento. Quando tocchi qualcuno e chiami gli spiriti della natura puoi spendere il bilanciamento. Ogni bilanciamento così speso cura 1d4 danni al bersaglio.

MOSSE ANIMALI COMUNI

Cacciatori in branco

- Evoca il branco
- Butta a terra

Creature volanti

- Scappa in aria
- Trascina un nemico in alto

Bestie feroci

- Calpestali
- Sbranali

Avvelenatori

- Avvelenali
- Falli fuggire dal tuo veleno

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

☐ ABBRACCIARE NESSUNA FORMA

Quando muti forma tira 1d4 e aggiungi il risultato alle tue prese.

☐ DANZA DEL DOPPELGANGER

Sei in grado di studiare l'essenza di un individuo per ottenere la sua esatta forma, inclusi uomini, elfi o simili. Nascondere il tuo marchio è possibile, ma se lo fai prendi -1 a tutti i tiri fino a che non ritorni alla tua normale forma.

☐ SANGUE E FULMINI

Rimpiazza: Furia di Denti e Artigli

Quando sei in una forma animale appropriata (qualcosa di pericoloso) aumenta il tuo danno a d10.

☐ SONNO DEL DRUIDO

Quando prendi questa mossa, la prossima opportunità che hai di spendere tempo in un luogo appropriato e sicuro, puoi adottare una nuova terra. Questo effetto si verifica solo una volta e il GM ti dirà quanto tempo impiegherai e a quale costo. Da questo momento, sei considerato come nato in entrambi le terre.

☐ COLUI CHE PARLA CON IL MONDO

Richiede: Colui che Parla con le Cose

Puoi vedere il disegno che sta dietro a tutto il creato. Da questo momento puoi applicare la lingua degli spiriti, mutaforma e studiare l'essenza agli elementi puri –fuoco, acqua, aria e terra.

☐ SORELLA CACCIATRICE

Scegli una mossa dalla lista di classe del Ranger.

☐ ESPERTO MUTAFORMA

Richiede: Abile Mutaforma

Puoi aumentare la tua armatura d 1 o infliggere +1d4 danni addizionali quando sei in forma animale. Scegli quale quando muti forma.

☐ CHIMERA

Quando muti forma, puoi creare una nuova forma fondendo tre diverse forme. Puoi essere un orso con ali d'aquila e la testa di un'ariete., ad esempio. Ogni caratteristica ti garantirà una differente mossa da creare. La tua forma chimerica segue le stesse regole di tutte le altre forme di mutaforma.

☐ LEGGERE IL CIELO

Quando sei sotto il cielo aperto e il sole splende alto il GM ti chiederà come sarà il tempo atmosferico per quella giornata. Rispondigli con qualsiasi previsione meteorologica preferisci, ciò che dici accadrà.