

NOME

Elfo: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe, 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 Calvo
 Mantello, Vesti Mimetiche o Abiti da Viaggio
 Corpo Esile, Corpo Selvaggio, or Corpo Affilato

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	D8	ARMATURA		PF	ATTUALI MASSIMI I TUOI PF MASSIMI 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 pericoloso, qualunque compito tu svolga avrai successo come se avessi tirato un 10+.

☐ UMANO

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

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

Ho fatto da guida a _____ in passato e mi deve un favore.
 _____ è un amico della natura, perciò sarò suo amico anch'io.

_____ non ha rispetto per la natura, perciò neanch'io lo rispetto.

_____ non comprende la vita nelle terre selvagge, perciò gli farò da maestro.

COMANDO

Quando il tuo compagno animale ti aiuta a fare qualcosa in cui è addestrato...

- ...e attaccate lo stesso bersaglio, aggiungi la sua ferocia al danno
- ...e segui delle tracce, aggiungi la sua astuzia al tuo tiro
- ...e subisci danno, aggiungi la sua armatura alla tua armatura
- ...e discerني realtà, aggiungi la sua astuzia al tuo tiro
- ...e parli con qualcuno, aggiungi la sua astuzia al tuo tiro
- ...e qualcuno ti ostacola, aggiungi il suo istinto al tuo tiro

MOSSE INIZIALI

Inizi il gioco con queste mosse:

CACCIARE E SEGUIRE TRACCE (SAG)

Quando segui una traccia lasciata da qualche creatura, tira+SAG.

*Con un 7+, riesci a seguire le tracce della creatura fino al prossimo significativo cambio di direzione o di mezzo di spostamento.

*Con un 10+, puoi scegliere un'opzione:

- Otteni un'informazione utile sulla tua preda, il GM ti dirà che cosa
- Determini cosa ha causato l'interrompersi della traccia

COLPO MIRATO

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

- Testa - *10+: Come 7-9, e infliggi i tuoi danni; *7-9: Per qualche momento il bersaglio è stordito.
- Braccia - *10+: Come 7-9, e infliggi i tuoi danni; *7-9: Il bersaglio fa cadere qualunque cosa abbia in mano.
- Gambe - *10+: Come 7-9, più i tuoi danni; *7-9: Il bersaglio zoppica e si muove lentamente.

COMPAGNO ANIMALE

Hai un legame sovranaturale con un animale a te fedele. Non puoi parlargli, ma agisce sempre nel modo che desideri. Dai un nome al tuo compagno animale e scegli una specie:

Lupo, puma, orso, aquila, cane, falco, gatto, gufo, piccione, ratto, mulo

Scegli una base:

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

Scegli tanti vantaggi quanta è la sua Ferocia:

Veloce, robusto, enorme, calmo, adattabile, riflessi pronti, instancabile, mimetismo, feroce, minaccioso, sensi acuti, furtivo

Il tuo compagno animale è addestrato per combattere gli umanoidi. Scegli tanti abilità aggiuntive quanta è la sua Astuzia:

Cacciare, cercare, esplorare, fare la guardia, combattere mostri, spettacolo, lavori pesanti, viaggiare

Scegli tanti svantaggi quanto è il suo Istinto:

Codardo, selvaggio, lento, deperito, spaventoso, smemorato, ostinato, zoppo



IL RAMINGO

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 6+FOR. Inizi il gioco con razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi), armatura di cuoio rigido (armatura 1, peso 1), e un fascio di frecce (munizioni 3, peso 2). Scegli un'opzione per le tue armi:

- ☐ 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 un'opzione:

- ☐ Attrezzi da avventuriero (peso 1, 5 utilizzi) e razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi)
- ☐ Attrezzi da avventuriero (peso 1, 5 utilizzi) e un fascio di frecce (munizioni 3, peso 2)

MOSSE AVANZATE

Prendi questa mossa solo se è il tuo primo avanzamento:

☐ MEZZ'ELFO

Da qualche parte nel tuo sangue si nascondono discendenze miste e la costa sta cominciando a mostrarsi. Ottieni la mossa iniziale dell'Elfo se hai scelto quella dell'Umano o viceversa.

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

☐ EMPATIA ANIMALE

Puoi comprendere e parlare con gli animali.

☐ PREDI FAMILIARE

Quando *declami conoscenze* su un mostro usi SAG invece di INT.

☐ COLPO DELLA VIPERA

Quando colpisci un nemico con due armi contemporaneamente, aggiungi 1d4 danni per il tuo secondo attacco.

☐ MIMETIZZARSI

Quando resti immobile in un ambiente naturale, i nemici non possono scorgerti finché non ti muovi.

☐ IL MIGLIOR AMICO DELL'UOMO

Quando permetti al tuo compagno animale di subire un colpo destinato a te, il danno è annullato e la sua Ferocia scende a 0. Se la sua Ferocia è già 0 non puoi usare questa capacità. Quando riesci a riposarti per qualche ora con il tuo compagno animale la sua Ferocia torna normale.

☐ OSCURARE IL SOLE

Quando fai una *raffica* puoi spendere munizioni in più prima di tirare. Per ogni punto di munizioni speso puoi scegliere un bersaglio aggiuntivo. Tira una volta e applica i danni a tutti i bersagli.

☐ BEN ADDESTRATO

Scegli un'altra abilità per il tuo compagno animale.

☐ DIO DELLE TERRE SELVAGGE

Scegli una divinità (inventane una nuova o scegline una già stabilita al tavolo) a cui dedicarti. Ottieni le mosse da Chierico *comunione* e *lanciare incantesimi*. Quando scegli questa mossa, considerati un Chierico di livello 1 ai fini degli incantesimi. Ogni volta che sali di livello, aumenta il tuo livello efficace da Chierico di 1.

☐ SEGUIMI

Quando *intraprendi un viaggio pericoloso* puoi ricoprire due compiti. Fai un tiro separato per ciascun compito.

☐ UN POSTO SICURO

Quando prepari i turni di guardia per la notte, tutti prendono +1 a *fare la guardia*.

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

☐ LINGUA SELVATICA

Sostituisce: Empatia Animale

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

☐ PREDI DEL CACCIATORE

Sostituisce: Preda Familiare

Quando *declami conoscenze* su un mostro usi SAG invece di INT. Con un 12+ puoi chiedere al GM una domanda qualsiasi sulla creatura.

☐ ZANNE DELLA VIPERA

Sostituisce: Colpo della Vipera

Quando colpisci un nemico con due armi contemporaneamente, aggiungi 1d4 danni per il tuo secondo attacco.

☐ IL VENTRE DI SMAUG

Quando conosci il punto debole del tuo nemico le tue frecce sono perforanti 2.

☐ GRAMPASSO

Sostituisce: Seguimi

Quando *intraprendi un viaggio pericoloso* puoi ricoprire due compiti. Fai due tiri e usa il migliore per entrambi i compiti.

☐ UN POSTO ANCORA PIÙ SICURO

Sostituire: Un Posto Sicuro

Quando prepari i turni di guardia per la notte, tutti prendono +1 a *fare la guardia*. Dopo una notte d'accampamento in cui prepari i turni di guardia tutti prendono +1 al prossimo tiro.

☐ PERSPICACE

Quando *cacci e segui tracce*, con un successo puoi anche fare una domanda sulla creatura che stai inseguendo dalla lista di *discernere realtà*.

☐ ABILITÀ SPECIALE

Scegli una mossa di un'altra classe. Fintanto che il tuo compagno animale ti aiuta, hai accesso a quella mossa.

☐ ALLEATO INNATURALE

Il tuo compagno animale è un mostro, non un animale. Descrivilo. Ottiene +1 Ferocia e +1 Istinto, più una nuova abilità.