

NOME

ASPETTO

Umano: Adrastos, Argo, Bertram, Brandon, Drusus, Garrick, Johann, Kleitos, Kyros, Wilhelm, Abelia, Akantha, Agatha, Eione, Isilynor, Ismene, Liliana, Sapphira, Salvatrix, Thalia, Xanthia

» Occhi Attenti, Occhi Curiosi, Occhi Stanchi
 » Cappello a Tricorno, Mantello con Cappuccio, Capelli Selvaggi
 » Corpo Agile, Corpo Possente, Pieno di Cicatrici
 » Abiti da Viaggio, Abiti di Pelliccia, Cappa

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	
D6				ATTUALI MASSIMI	
				I tuoi PF massimi sono 8+ COSTITUZIONE	

ALLINEAMENTO

☐ BUONO

Rifiuta le ricompense per aver abbattuto una creatura malvagia.

☐ CAOTICO

Mettiti in pericolo per sconfiggere un avversario.

☐ NEUTRALE

Elimina una minaccia innaturale.

BRIVIDO DELLA CACCIA

Scegli cosa ti spinge a cacciare.

☐ VENDETTA

Cacci un tipo di creature per vendetta. Perché? Descrivi la tua Preda. **Quando la tua Preda infligge danno a te o ad una creatura con cui hai un Legame**, il tuo prossimo attacco contro la Preda infligge +1d4 danni.

☐ APPRENDISTA

Un Maestro Cacciatore ti ha preso sotto la sua ala. Perché ha scelto te? Chi era? Cosa ti ha insegnato? **Quando Declami Conoscenze sfruttando i suoi insegnamenti**, puoi tirare +SAG invece di +INT.

☐ ARRUOLATO

Sei affiliato ad un'organizzazione. Come vi sei entrato in contatto? Quali sono le sue regole? Caccia un certo tipo di creature in particolare? Cominci con **Io Non Caccio Da Solo**.

☐ NECESSITÀ

Sei diventato un cacciatore per necessità. Esistevano cacciatori dove vivevi? Sei stato obbligato da qualche catastrofe? **Quando Intraprendi un Viaggio Pericoloso come Esploratore**, puoi far contare un 10+ come un 7-9 e in aggiunta trovare 1d4 razioni.

LEGAMI

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

_____ ama il brivido della caccia tanto quanto me. Caceremo insieme.

_____ non comprende quanto sia dura la vita da cacciatore. Glielo mostrerò.

Ho salvato _____ dalle grinfie di un mostro ed ora è in debito con me.

Io e _____ stiamo cacciando una creatura insieme.

MOSSE INIZIALI

SEGUIRE LE TRACCE

Quando segui una pista di indizi lasciata da creature di passaggio, tira+SAG. Con 7-9, riesci a seguire la pista della creatura finché non incontri un significativo cambio nella direzione o nella sua modalità di spostamento. **Con 10+**, in aggiunta scegli uno:

- Ottieni un'informazione utile sulla tua preda, il GM ti dirà quale.
- Deduci cosa ha causato l'interruzione della pista.

MARCHIO DEL CACCIATORE

Quando ti prendi un momento per studiare una creatura nel tuo raggio visivo o sulla quale possiedi informazioni sufficienti a permetterti di seguirne le tracce, puoi marcarla come tua Preda. Se lo fai:

- Puoi tirare +SAG invece di +Legami per **Aiutare od Ostacolare** contro la Preda.
- Infliggi +2 danni contro la Preda.

IO VIAGGIO DA SOLO

Quando Intraprendi un Viaggio Pericoloso puoi scegliere due compiti, l'Esploratore e l'Apripista. Tira i dadi separatamente per ciascun compito.

TENDERE LA TRAPPOLA

Quando passi del tempo a prepararti allo scontro con la tua Preda, guadagni Esca. Se ti prepari per almeno un giorno intero, guadagni 1 Esca. Per ogni giorno addizionale che passi in preparazione, ottieni +1 Esca aggiuntiva fino ad un massimo di 3. **Quando affronti la tua Preda puoi spendere Esca**, una alla volta, per scegliere un'opzione:

- Crea un vantaggio. Prendi +1 al prossimo tiro quando lo sfrutti.
- Trasforma un tiro di **Sfidare il Pericolo** contro la tua Preda in un 10+.
- Azzera le distanze fra te e la tua Preda prima che questo possa reagire.



EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 11+FOR. Cominci il gioco con delle Razioni da Dungeon (5 utilizzi, peso 1) e un'armatura di pelle (armatura 1, peso 1).

Scegli la tua arma:

- ☐ Un Arco da Cacciatore (Vicino, Lontano, peso 1) e una Spada Corta (Media, peso 1)
- ☐ Una Balestra (Vicino, +1 danno, Ricarica, peso 3) e un Pugnale (Corta, peso 1)
- ☐ Una Balestra a Ripetizione (Vicino, +1 danno, peso 3)

MOSSE AVANZATE

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

☐ VIGILANZA COSTANTE

Quando Fai la Guardia, con 7-9 prendi comunque +1 al prossimo tiro.

☐ IL SANGUE DEL MIO NEMICO

La prima volta che bevi il sangue di una potente creatura magica che hai cacciato e sconfitto dopo aver preso questa mossa, la prossima volta che ti Accampi cadi in un profondo sonno che dura 1d4 giorni. Quando ti risvegli da questo sonno, il GM ti concederà una mossa collegata alla creatura di cui hai bevuto il sangue (estrarre gli artigli come un Lupo Mannaro, nutrirti di sangue o volare come un vampiro, leggere nel pensiero come una Strega Elfica ecc.).

☐ COLPO INGEGNOSO

Quando Tagli e Spacchi o usi una Raffica contro la tua Preda, con 12+ scegli uno:

- Costringila la tua Preda in una posizione limitrofa.
- La tua Preda cade a terra, impiegando alcuni secondi per rialzarsi.
- La tua Preda barcolla o si muove con difficoltà per alcuni, importanti secondi.

☐ APPRENDISTA SPECIALE

Quando hai tempo per recuperare gli ingredienti e disponi di un luogo sicuro in cui lavorare, puoi creare gratuitamente uno dei seguenti oggetti:

- Una fiala di Antitossina (peso 0).
- Erbe e Unguenti (2 utilizzi, lento, peso 1).
- Una fiala di un veleno che hai già utilizzato in precedenza.

☐ OCCHIO DI FALCO

Le tue frecce ottengono Perforante 1. Contro la tua Preda ottengono invece Perforante 2.

☐ IO NON CACCIO DA SOLO

Quando entri in un luogo civilizzato durante una caccia e cerchi aiuto, tira:

- +1 se sei già stato in quel luogo.
- +1 se appartieni ad un'organizzazione di cacciatori attiva in quell'area.
- +1 se in passato hai liberato questo luogo da un mostro.

Con 10+, conosci qualcuno e sai dove trovarlo. Scegli uno:

- Tratta il tuo conoscente come un Mercenario con Punti Abilità pari al tuo livello (il GM decide Lealtà e Costo).
- Il tuo conoscente ti fornisce vitto e alloggio per la durata della caccia.
- Il tuo conoscente ti rifornisce di armi ed equipaggiamento.
- Il tuo conoscente possiede informazioni di cui hai bisogno e te le fornisce gratuitamente.

Con 7-9, in più il GM ti proporrà un esito inferiore, un prezzo da pagare o una scelta difficile.

☐ LUPO SOLITARIO

Quando combatti da solo, senza alleati entro portata Lunga, infliggi +1 danno.

☐ CACCIA FURTIVA

Quando cerchi di non farti scoprire dalla tua Preda, tira due volte e scegli il risultato migliore.

☐ OCCHI DEL PREDATORE

Quando Marchi una creatura, tira+SAG. Con 10+, scegli due. Con 7-9, scegli uno.

- Scopri i PF della Preda.
- Scopri il dado di Danno della Preda.
- Scopri l'Armatura della Preda.
- Scopri le Etichette che la Preda possiede.

☐ CACCIARE IN BRANCO

Quando spendi Esca, puoi applicare i benefici delle opzioni ad un alleato, invece che a te stesso.

Scegli uno:

- ☐ Attrezzi da avventuriero (5 utilizzi, peso 1) e Razioni da Dungeon (5 utilizzi, peso 1)
- ☐ Attrezzi da avventuriero (5 utilizzi, peso 1) e un fascio di frecce (3 munizioni, peso 1)
- ☐ Bende (3 utilizzi, lento, peso 0) ed Erbe e Unguenti (2 utilizzi, lento, peso 1)

☐ PUOI FUGGIRE...

Quando Segui le Tracce della tua Preda, puoi chiedere al GM quale sia la linea d'azione più probabile che la tua Preda sta per intraprendere. Il GM ti fornirà tre possibili alternative. Prendi +1 al prossimo tiro quando agisci basandoti su una di queste informazioni.

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

☐ RITO DI SANGUE

§ Richiede: Il Sangue del mio Nemico

Ottieni una seconda mossa legata alla creatura di cui hai bevuto il sangue per Il Sangue del Mio Nemico, oppure puoi ripetere lo stesso procedimento per ottenere una mossa legata ad una nuova creatura.

☐ ... MA NON PUOI NASCONDERTI

§ Sostituisce: Puoi fuggire...

Quando Segui le Tracce della tua Preda, puoi chiedere al GM quale sia la linea d'azione più probabile che la tua Preda sta per intraprendere. Il GM ti fornirà due possibili alternative. Tu e i tuoi alleati prendete +1 al prossimo tiro quando agite basandovi su una di queste informazioni.

☐ MARCHIO MULTIPLO

Puoi marcare come Preda fino a due creature contemporaneamente.

☐ UNA FRECCIA DALL'OMBRA

Quando lanci una Raffica contro la tua Preda da un luogo riparato, anche con un 6- non riveli la tua posizione.

☐ OCCHI DEL CACCIATORE

§ Richiede: Occhi del Predatore

Quando usi Occhi del Predatore, con un 12+ scegli tre opzioni.

☐ HO IL SUO ODORE!

Quando annusi un oggetto appartenente ad una creatura (peli, pelliccia, un pezzo di stoffa d'abito, sangue, ecc.), se quella creatura invisibile e nelle vicinanze, per te è come se fosse visibile. Quando Segui le Tracce aiutandoti con questo oggetto, prendi +1 al tiro.

☐ MAESTRO DI CACCIA

Quando Segui le Tracce, un 6- conta come un 7-9.

☐ NON SOTTO I MIEI OCCHI!

§ Richiede: Vigilanza Costante

Quando Fai la Guardia, un 6- conta come un 7-9.

☐ FAR SCATTARE LA TRAPPOLA

Puoi spendere Esca per far subire a te o ad un alleato consenziente un attacco da parte della tua Preda. Poi scegli una delle seguenti opzioni:

- La prossima persona ad attaccare la tua Preda prende +1 al tiro e infligge +1d6 danni.
- Riesci ad allontanarti dalla Preda e a raggiungere una posizione sicura.

☐ PER CONTO DELL'ORDINE

§ Richiede: Io Non Caccio Da Solo

Quando cerchi aiuto o controlli se sei Ricercato, prendi +1 se l'organizzazione di cui fai parte è attiva nella zona.