

Nome

Apparenze

Elfi: Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor
 Halfling: Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Thistle, Puck, Anne, Serah
 Umani: Elana, Obelis, Herran, Sylar, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

Sguardo profondo, Sguardo Selvaggio, Sguardo Spiritato
 Cappuccio di pelliccia, Capelli in disordine, Capelli a treccine
 Abbigliamento cerimoniale, Pratico Cuoio, Cose cunse dal tempo

Forza	Destrezza	Costituzione	Intelligenza	Saggezza	Carisma
■ Debole -1	■ Tremolante -1	■ Malato -1	■ Stordito -1	■ Confuso -1	■ Sfregiato -1
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA

Danno

d6

Armatura

HP

Max HP
6 + Costituzione

correnti
MAX

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 aggiunta alle altre terre, la Grande Foresta e' sempre considerata come terra natia.
- ☐ **UMANO**
Così come la tua gente si e' legata agli animali domestici, tu sei legato a loro. Puoi sempre mutarti in qualsiasi animale domestico.
- ☐ **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 tra le seguenti:

- _____ puzza piu' 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'e' un legame di sangue.

Essenze Studiate

Quando spendi del tempo a contemplare lo spirito di un animale, puoi aggiungere la sua specie alle forme in cui puoi mutare.

Mosse Iniziali

NATO DAL SUOLO

Hai imparato la tua magia in un posto dove gli spiriti sono forti e antichi, ed essi ti hanno marchiato come uno di loro. Non importa dove andrai, loro vivono con te, permettendoti di assumere la loro forma. Scegli una tra la lista, rappresenta il luogo con cui sei in sintonia e sarai in grado di assumere la sembianze di qualsiasi animale viva in quell'ambiente.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> La Grande Foresta | <input type="checkbox"/> L'Isola di Zaffiro |
| <input type="checkbox"/> Le Pianure Sussurranti | <input type="checkbox"/> L'Oceano Aperto |
| <input type="checkbox"/> Il Vasto Deserto | <input type="checkbox"/> Le Montagne Torreggianti |
| <input type="checkbox"/> La Palude Pestilenziale | <input type="checkbox"/> Il Glaciale Nord |
| <input type="checkbox"/> Il Delta del Fiume | <input type="checkbox"/> L'Arida Terra Desolata |

CON IL SOSTEGNO DELLA NATURA

Non hai bisogno di bere o mangiare. Se una mossa ti dice di consumare 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.

- 10+, prendi 3 punti.
- 7-9, prendi 2
- 6-, prendi 1 in aggiunta a qualsiasi cosa dice il GM

Puoi trasformarti solo in specie native della tua terra, o che di cui hai studiato l'essenza: tu e il tuo equipaggiamento si fondono in una perfetta copia di quella specie. Ottieni tutte le abilita' innate e le debolezze della specie: artigli, ali, branchie, respirare acqua invece che aria. Conservi le tue normali statistiche ma alcune mosse potrebbero risultare difficili da mettere in pratica - un gatto domestico difficilmente puo' combattere contro un ogre. Il GM ti dira' inoltre una o piu' mosse associate alla nuova forma. Spendì 1 punto per utilizzare la quella mossa. Quando finisci i punti, torni normale. Puoi tornare normale in qualsiasi momento desideri.



Il Druido

Livello
 XP

Equipaggiamento

Carico massimo: 6 + FOR. Ti porti dietro qualche ricordo della tua terra, descrivilo.

Scegli la tua armatura

- ☐ Armatura nascosta (armatura +1, peso 2)
- ☐ Scudo di legno (armatura +1, 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

- ☐ Attrezzatura di avventuriero (peso 1)
- ☐ Poltiglie ed erbe (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 forma animale appropriata (qualcosa di pericoloso), aumenta il tuo danno a 1d8

☐ SUSSURRARE ALLA NATURA

Quando spendi tempo in un posto, prendendo nota degli spiriti che vi risiedono, puoi chiamarli a te. Tira + SAG, otterrai una visione significativa per te, i suoi alleati e gli spiriti che ti circondano.

10+, la visione è chiara e ti sarà d'aiuto

7-9, la visione è poco chiara, enigmatica.

6-, visione confusa, criptica o traumatizzante. -1 in avanti.

☐ PELLE DI CORTECCIA

Fino a che i tuoi piedi toccano terra hai +1 all'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 la distanza che 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 normale e negare il danno subito.

☐ COLUI CHE PARLA CON LE COSE

Vedi gli spiriti nella sabbia, nel mare e nella pietra. Puoi ora applicare le mosse Linguaggio degli Spiriti, Mutaforma, e Studiare l'Essenza anche agli oggetti naturali inanimati (piante e rocce) o creature composte da oggetti naturali inanimati. Quando usi Mutaforma puoi trasformarti in una copia esatta della cosa, o una sua forma umanoide.

☐ ABILE MUTAFORMA

Quando muti forma scegli una caratteristica: prendi +1 sui tiri collegati con essa quando sei trasformato. Il GM sceglierà anche lui una caratteristica, e prenderai -1 sui quei tiri, quando sei trasformato.

☐ MAESTRO ELEMENTALE

Quando chiedi agli spiriti primordiali di fuoco, acqua, terra o aria, di eseguire un compito per te, tira + SAG.

10+, scegli due / 7-9, scegli uno / 6-, accade qualcosa di imprevisto e catastrofico come risultato della tua chiamata.

Scegli:

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

☐ ARMONIA

Quando infliggi danno, prendi 1 Contrappasso. Quando tocchi qualcuno e canalizzi gli spiriti della vita puoi spendere il Contrappasso. Ogni bilanciamento così speso cura 1d4 danni al bersaglio.

Mosse comuni di animali

Cacciatori in branco

- Evoca il branco
- Buttali 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 quelle precedenti.

☐ ABBRACCIARE NESSUNA FORMA

Quando utilizzi la mossa Mutaforma aggiungi 1d4 al totale

☐ DANZA DEL DOPPLEGANGER

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 finché non ritorni normale.

☐ SANGUE E FULMINI

Rimpiazza: Furia di Denti e Artigli

Quando sei in una forma animale appropriata (pericolosa) aumenta il tuo danno a 1d10

☐ SONNO DEL DRUIDO

Dopo aver preso questa mossa, la prossima volta che spendi tempo in un luogo appropriato e sicuro, puoi adottare una nuova terra. Questo effetto si verifica una sola volta e il GM ti dirà quanto tempo impiegherai e a quale costo. Da quel momento, sarai considerato come nato dalla terra in entrambe 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 Ranger

☐ ESPERTO MUTAFORMA

Richiede: Abile Mutaforma

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

☐ CHIMERA

Quando muti forma puoi creare una nuova forma fondendo tre diverse forme. Ad esempio un ordo con ali d'aquila e la testa di un ariete. Ogni caratteristica ti garantirà una differente mossa da creare. La tua forma chimera segue le stesse regole delle normali forme.

☐ 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 atmosferica preferisci, ciò che dici accadrà.