

# MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

## ❑ FRATELLO DEL CACCIATORE

Scegli una mossa appartenente alla classe del ranger.

## ❑ ZANNE E ARTIGLI ROSSO SANGUE

Quando ti trovi in una forma appropriata (qualcosa di pericoloso), porta il tuo danno a d8.

## ❑ COMUNIONE DI SUSSURRI

Quando trascorri del tempo in un luogo, prendendo nota degli spiriti che vi risiedono evocando gli spiriti della terra, tira+SAG. Ti sarà concessa una visione rilevante per te, i tuoi alleati e gli spiriti nelle vicinanze. Con 10+, la visione sarà chiara e utile. Con 7-9, la visione sarà poco chiara, il suo significato nebuloso. Con un fallimento, la visione è irritante, terrificante o traumatica. Il GM la descriverà. Prendi -1 prossimo.

## ❑ PELLE CORIACEA

Finché i tuoi piedi sono a contatto con il suolo, hai +1 armatura.

## ❑ OCCHI DELLA TIGRE

Quando segni un animale (con fango, polvere o sangue) puoi vedere attraverso i suoi occhi come fossero i tuoi, qualunque sia la distanza che vi separa. Solo un animale alla volta può essere segnato in questo modo.

## ❑ MUTA

Quando subisci danno dopo aver cambiato forma, puoi scegliere di tornare alla tua forma naturale per annullare il danno.

## ❑ COLUI CHE PARLA AGLI OGGETTI

Puoi vedere gli spiriti della sabbia, del mare e della pietra. Ora puoi applicare Linguaggio degli spiriti, Mutaforma e Comprendere l'essenza agli oggetti inanimati (piante e rocce) o alle creature analoghe composte di ciò, oltre che agli animali. Le forme assunte da Colui che parla agli oggetti possono essere copie esatte, oppure mobili e vagamente umanoidi.

## ❑ FORGIAFORMA

Quando usi Mutaforma, scegli una caratteristica: prendi +1 continuato quando usi quella caratteristica mentre sei trasformato. Il GM sceglierà a sua volta una caratteristica: prendi -1 continuato quando la usi mentre sei trasformato.

## ❑ SIGNORE DEGLI ELEMENTI

Quando invochi gli spiriti primordiali di fuoco, acqua, terra o aria perché svolgano un compito per te, tira+SAG. Con 10+, scegli 2. Con 7-9, scegli 1. Con un fallimento, una catastrofe avrà luogo come conseguenza dell'invocazione.

- L'effetto desiderato si avvererà
- Eviti di pagare il prezzo imposto dalla natura
- Mantieni il controllo

## ❑ EQUILIBRIO

Quando infliggi danno, prendi 1 equilibrio. Quando tocchi qualcuno e incanali gli spiriti della vita, puoi spendere 1 equilibrio. Per ogni punto speso, curi 1d4 danni.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o dalla lista 2-5.

## ❑ SVINCOLATO DALLA FORMA

Quando usi Mutaforma, tira 1d4 e aggiungi il risultato alle prese.

## ❑ DANZA DEL DOPPELGANGER

Sei in grado di Carpire l'essenza di specifici individui, inclusi umani, elfi e simili, per assumere la loro forma precisa. È possibile nascondere il segno rivelatore, ma se lo fai prendi -1 continuato finché non torni alla tua forma naturale.

## ❑ TUONI E SANGUE

*Sostituisce: Zanne e artigli rosso sangue*

Quando ti trovi in una forma appropriata (qualcosa di pericoloso), porta il tuo danno a d10.

## ❑ IL SONNO DEL DRUIDO

Quando prendi questa mossa, alla prima opportunità in cui puoi trascorrere del tempo in un luogo appropriato e sicuro, puoi entrare in armonia con una nuova terra. Questo effetto ha luogo una sola volta e il GM ti informerà sui costi e sul tempo necessario. Da quel momento, si considera che tu sia Nato dalla terra in entrambe le terre.

## ❑ COLUI CHE PARLA AL MONDO

*Richiede: Colui che parla agli oggetti*

Sei in grado di vedere le strutture che compongono il tessuto del mondo. Ora puoi applicare Linguaggio degli spiriti, Mutaforma e Comprendere l'essenza agli elementi in forma pura: fuoco, acqua, terra e aria.

## ❑ SORELLA DEL PREDATORE

Scegli una mossa appartenente alla classe del ranger.

## ❑ PLASMAFORMA

*Richiede: Forgiaforma*

Quando sei in forma animale, puoi aumentare la tua armatura di 1 punto o infliggere +1d4 danni. Scegli ogni volta che cambi forma.

## ❑ CHIMERA

Quando cambi forma, puoi diventare un essere composto da fino a tre forme. Puoi trasformarti in un orso con le ali di un'aquila e la testa d'ariete, per esempio. Ogni elemento ti darà una diversa mossa da compiere. Diversamente, la forma chimerica segue le normali regole di Mutaforma.

## ❑ TESSITORE DI CLIMA

Quando ti trovi all'aria aperta e il sole sorge, il GM ti chiederà quale sarà il tempo atmosferico della giornata. Scegli quello che desideri, e si avvererà.



# Il Druido

Getta uno sguardo attorno al fuoco. Cosa ti ha portato qui tra queste persone, che odorano della polvere e del sudore della città? Forse è un atto di bontà: proteggi i tuoi compagni come un'orsa veglia sui suoi cuccioli? Sono il tuo branco, ora? Hai con te strani fratelli e sorelle. Qualunque sia la tua ispirazione, senza i tuoi sensi acuti e artigli affilati, per loro sarebbe certamente la fine.

Appartieni ai sacri spazi aperti. Nato dal suolo, porti il marchio dei suoi spiriti sulla pelle. Puoi aver avuto un'altra vita, prima, forse eri persino un cittadino come gli altri, ma non adesso. Hai abbandonato l'unicità della forma. Ascolta i tuoi compagni mentre pregano i loro idoli di pietra e lucidano i loro carapaci argentati. Parlano della gloria che troveranno al vostro ritorno in quel bubbone di città che vi siete lasciati alle spalle.

I loro dei sono bambini. Il loro acciaio è una finta protezione. Tu cammini per sentieri antichi, indossando la pelle della terra stessa. Sicuro, prenderai la tua parte del tesoro, ma sarai mai uno di loro? Solo il tempo potrà dirlo.

## Aspetto:

*Scegli un'opzione per ogni elemento*

- » Occhi saggi, occhi selvaggi, od occhi ossessionati
- » Cappuccio di pelo, capelli scompigliati, o capelli intrecciati
- » Veste cerimoniale, veste comoda di cuoio, o pelli conciate

## Razza:

*Ortieni questa mossa*

ELFO

La linfa degli alberi più antichi scorre dentro te. In aggiunta a qualsiasi altro ambiente, la Grande Foresta è considerata una tua terra.

UMANO

Così come il tuo popolo ha imparato ad addomesticare gli animali per il lavoro nei campi, anche tu sei legato a essi. Oltre alle tue scelte normali, sei sempre in grado di assumere la forma di qualsiasi animale domestico.

HALFLING

Canti le canzoni risonanti delle sorgenti e dei ruscelli. Quando vi accampate, tu e i tuoi alleati guarite +1d6.

## Allineamento:

*Scegli un allineamento*

CAOTICO

Distruggi un simbolo della civiltà

BUONO

Aiuta qualcuno o qualcosa a crescere

NEUTRALE

Elimina una minaccia sovranaturale

## Equipaggiamento:

Porti con te un ricordo della tua terra. Descrivilo.

### Scegli la tua armatura:

- Armatura di pelle conciata (1 armatura, peso 1)
- Scudo di legno (+1 armatura, peso 1)

### Scegli le tue armi:

- Randello (corpo-a-corpo, peso 2)
- Bastone (corpo-a-corpo, a due mani, peso 1)
- Lancia (corpo-a-corpo, lancio, vicino, peso 1)

### Sceglie uno:

- Erbe e impacchi (2 usi, peso 1)
- Erba pipa degli halfling (peso 0)
- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)
- 3 antidoti (peso 0)

## Nome

**Elfo:** Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor

**Halfling:** Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Thistle, Puck, Anne, Serah

**Umano:** Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	6
DES	Base	Mod.	Armatura
Malfermo -1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
COS	Base	Mod.	PF
Malato -1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Max: <input type="text"/>
INT	Base	Mod.	PF Max = 6 + Costituzione
Sordito -1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Attuali
SAG	Base	Mod.	Carico: <input type="text"/>
Confuso -1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Carico = 6 + FOR
CAR	Base	Mod.	
Sfregiato -1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

## Legami:

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

\_\_\_\_\_ ha più l'odore di una preda che di un predatore

Gli spiriti mi hanno parlato di un grande pericolo che segue \_\_\_\_\_

Ho mostrato a \_\_\_\_\_ un rito segreto della Terra.

\_\_\_\_\_ ha assaggiato il mio sangue e io il suo. Ora siamo legati.

PE

Livello:

*Per salire = livello + 7 PE*

## MOSSE INIZIALI

*Cominci con queste mosse*

### NATO DALLA TERRA

Hai acquisito il tuo potere magico in un luogo in cui gli spiriti sono antichi e potenti e ti hanno marchiato come uno dei loro. Non importa dove tu vada, essi vivono dentro di te e ti permettono di assumere la loro forma. Scegli una delle opzioni qui sotto. È la terra con cui sei in armonia: quando ti trasformi, puoi assumere la forma di qualsiasi animale che vive nella tua terra.

- le grandi foreste
- le pianure sussurranti
- il vasto deserto
- la palude mefitica
- il delta del fiume
- le profondità della terra
- le isole di zaffiro
- il mare aperto
- le montagne torreggianti
- le distese artiche
- l'arida steppa

Scegli un segno rivelatore – l'attributo fisico che ti distingue come nato dalla terra – che rifletta lo spirito della tua terra. Può essere una caratteristica animale come palchi di corna o le macchie di un leopardo, o qualcosa di più generico: capelli come foglie od occhi di cristallo. Il segno rivelatore persiste indipendentemente dalla forma che assumi.

### LA NATURA TI SORREGGE

Non hai mai bisogno di cibo o acqua. Se una mossa ti dice di consumare una razione, ignorala.

### LINGUAGGIO DEGLI SPIRITI

Grugniti, latrati, cinguettii e altri versi selvatici sono un linguaggio a te comprensibile. Puoi comprendere qualsiasi animale proveniente dalla tua terra o simile a uno di cui hai potuto comprendere l'essenza.

### MUTAFORMA

Quando invochi gli spiriti per cambiare il tuo aspetto, tira+SAG. Con 10+, prendi 3. Con 7-9, prendi 2. Con un fallimento, prendi 1, in aggiunta a qualunque cosa ti dica il GM.

Puoi assumere la forma di ogni specie animale che vive nella tua terra o di cui hai potuto comprendere l'essenza: assieme al tuo equipaggiamento, ti trasformi in un esemplare tipico della specie voluta, e acquisisci i punti di forza e debolezza di quella forma: artigli, ali, branchie, respirare acqua invece che aria. Utilizzi le tue caratteristiche, ma alcune mosse potrebbero essere più difficili da usare: per un gatto domestico può essere difficile ingaggiare battaglia con un ogre. Il GM ti assegnerà una o più mosse relative alla tua nuova forma. Spendi 1 presa per effettuare la mossa. Una volta esaurite le prese, ritorni alla tua forma naturale. In qualsiasi momento, puoi spendere tutte le tue prese per tornare alla forma naturale.

### COMPNDERE L'ESSENZA

Quando trascorri del tempo in contemplazione di uno spirito animale, puoi aggiungerlo alla lista delle specie in cui puoi trasformarti usando Mutaforma.