

MOSSE AVANZATE

Puoi prendere questa mossa solo come primo avanzamento.

□ MEZZ'ELFO

Da qualche parte, tra i tuoi antenati, vi era del sangue misto che sta cominciando a riaffiorare in te.

Otteni la mossa razziale dell'elfo se hai preso quella dell'umano durante la creazione del personaggio, e viceversa.

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

□ EMPATIA ANIMALE

Puoi parlare con e comprendere gli animali.

□ PREDA FAMILIARE

Quando Riveli conoscenze riguardanti un mostro, usi **SAG** al posto di **INT**.

□ COLPO DELLA VIPERA

Quando colpisci un nemico con due armi contemporaneamente, aggiungi 1d4 danni per l'arma supplementare.

□ MIMETISMO

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

□ IL MIGLIORE AMICO DELL'UOMO

Quando permetti al tuo alleato animale di subire danno al tuo posto, il danno viene annullato e la Ferocia dell'animale scende a zero. Se la Ferocia è già a zero, non puoi usare questa mossa. Quando trascorri qualche ora di riposo con il tuo animale la sua Ferocia torna al livello normale.

□ OSCURARE IL SOLE

Quando Tiri, prima di tirare i dadi puoi utilizzare munizioni extra. Per ogni munizione utilizzata, puoi scegliere un bersaglio addizionale. Tira una volta e applica il danno a tutti i bersagli.

□ BEN ADDESTRATO

Scegli un'altra abilità per l'addestramento del tuo alleato animale.

□ IL DIO DELLE TERRE SELVAGGE

Consacrati a una divinità (nominane una nuova o scegli una già stabilita). Otteni le mosse del chierico Comunione e Lanciare un incantesimo. Quando scegli questa mossa, ai fini del calcolo degli incantesimi sei considerato un chierico di livello 1. Ogni volta che passi di livello, aggiungi 1 al tuo livello di chierico.

□ SEGUITEMI

Quando intraprendi un viaggio pericoloso puoi assumere due ruoli. Effettua un tiro separato per ognuno dei due.

Se sei un elfo e viaggi nelle terre selvagge, ottieni un successo automatico in entrambi i tiri, come da mossa razziale

□ UN RIPARO SICURO

Quando stabilisci i turni di guardia per la notte, tutti prendono +1 a Fare la guardia.

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

□ LINGUAGGIO ANIMALE

Sostituisce: Empatia animale

Puoi comprendere e parlare con ogni creatura non magica di questo mondo.

□ LA PREDA DEL CACCIATORE

Sostituisce: Preda familiare

Quando Riveli conoscenze su un mostro, usi **SAG** al posto di **INT**. Con 12+, oltre all'effetto normale puoi porre al GM una domanda qualsiasi riguardo alla creatura.

□ ZANNE DELLA VIPERA

Sostituisce: Colpo della vipera

Quando colpisci un nemico con due armi contemporaneamente, aggiungi 1d8 danni per l'arma supplementare.

□ IL VENTRE DI SMAUG

Quando conosci il punto debole del tuo bersaglio, le tue frecce hanno 2 perforante.

□ GRAMPASSO

Sostituisce: Seguitemi

Quando intraprendi un viaggio pericoloso, puoi assumere due ruoli. Tira due volte e scegli il risultato migliore per entrambi i ruoli.

□ UN RIPARO PIÙ SICURO

Sostituisce: Un riparo sicuro

Quando stabilisci i turni di guardia per la notte, tutti prendono +1 a Fare la guardia. Dopo una notte di accampamento in cui tu stabilisci i turni di guardia, tutti prendono +1 prossimo.

□ PERSPICACE

Quando Cacci e insegui, con un successo qualcosa puoi anche fare al GM una domanda tra quelle nella lista di Percepire la realtà.

□ NUMERO SPECIALE

Scegli una mossa da un'altra classe. Fintantoché lavori insieme al tuo alleato animale, hai accesso a essa.

□ ALLEATO SOVRANNATURALE

Il tuo compagno è un mostro, non un animale. Descrivilo. Dagli +2 Ferocità e +1 Istinto, più un nuovo addestramento.



Il Ranger

Questi cittadini con cui viaggi. Hanno mai udito il richiamo del lupo? Sentito il vento ululare nei desolati deserti dell'est? Hanno mai dato la caccia alla preda con l'arco e il coltello, come hai fatto tu? Diavolo, no. È per questo che hanno bisogno di te.

Guida. Cacciatore. Creatura selvaggia. Sei tutto questo e altro. La vita nelle regioni selvagge può essere stata solitaria fino a ora, ma il volere di qualcosa di più grande – chiamalo destino, se vuoi – ha legato la tua sorte a questa gente.. Coraggiosi, forse lo sono. Forti e potenti, forse anche questo. Ma solo tu conosci i segreti dei territori selvaggi.

Senza di te sarebbero persi. Traccia una pista attraverso il sangue e l'oscurità, esploratore.

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi selvaggi, occhi acuti, o occhi animaleschi
- » Incappucciato, capelli ribelli, o calvo
- » Mantello, mimetico, o abiti da viaggio
- » Corpo esile, corpo selvaggio, o corpo affilato

Razza:

Ottrieni questa mossa

ELFO

Quando intraprendi un viaggio pericoloso attraverso le terre selvagge, qualsiasi ruolo tu assuma riesci automaticamente come se avessi tirato un 10+

UMANO

Quando ti accampi in un dungeon o una città non hai bisogno di consumare una razione

Allineamento:

Scegli un allineamento

CAOTICO

Libera qualcuno da legami, letteralmente o in senso figurato

BUONO

Mettiti in pericolo per combattere una minaccia innaturale

NEUTRALE

Aiuta un animale o spirito della natura

Equipaggiamento:

Cominci il gioco con razioni(5 usi, peso 1), armatura di cuoio (1 armatura, peso 1) e un fascio di frecce (3 munizioni, peso 1).

Scegli le armi:

- Arco da caccia (vicino, lontano, peso 1) e spada corta (corpo-a-corpo, peso 1)
- Arco da caccia (vicino, lontano, peso 1) e lancia (lancio, peso 1)

Sceglilo uno:

- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1) e razioni (peso 1)
- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1) e fascio di frecce (3 munizioni, peso 1)

Nome

Elfo: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe,

Umano: Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana

FOR	Base	Mod.	Danno	
Debole -1				
DES	Malfermo -1		Armatura	
COS	Malato -1		PF	
INT	Stordito -1		Attuali	
SAG	Confuso -1		PF Max = 8 + Costituzione	
CAR	Sfregiato -1		Carico:	
			Carico = 11+ FOR	

Legami:

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

In passato ho fatto da guida a _____, e mi deve un favore

_____ è un amico della natura, perciò sarò suo amico

_____ non ha rispetto per la natura, perciò non ho rispetto per lui

_____ non sa cosa sia la vita all'aperto, perciò sarò il suo maestro

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

CACCIA E INSEGUI

Quando segui una pista di indizi lasciati dal passaggio di una creatura, tira+SAG. Con 7+, riesci a seguire la pista della creatura finché non cambia significativamente direzione o modalità di spostamento. Con 10+, scegli anche una delle seguenti:

- Ottieni un'informazione utile sulla tua preda; il GM ti dirà quale
- Capisci il motivo per cui la pista è terminata

COLPO MIRATO

Quando attacchi a distanza un nemico ignaro o indifeso, puoi scegliere di infliggere il tuo danno o scegliere un bersaglio specifico e tirare+DES.

- Testa 10+: come 7-9 più il danno normale. 7-9: il nemico resta inebetito per qualche attimo.
- Braccia 10+: come 7-9 più il danno normale. 7-9: il nemico lascia cadere ciò che ha in mano.
- Gambe 10+: come 7-9 più il danno normale. 7-9: il nemico è azzoppato e rallentato.

COMPAGNO ANIMALE

Hai una connessione sovranaturale con un animale fedele. Non sei in grado di parlare con lui, ma fa sempre ciò che gli ordini. Dai un nome al tuo compagno animale e scegli la specie:

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

Scegli le caratteristiche base:

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

Scegli un numero di vantaggi pari alla Ferocia:

- Veloce, corpulento, enorme, calmo, adattabile, riflessi pronti, instancabile, mimetico, feroce, minaccioso, sensi acuti, furtivo

Il tuo alleato è addestrato a combattere contro gli umanoidi. Scegli un numero di abilità aggiuntive pari all'Astuzia:

- Caccia, segugio, esplorare, fare la guardia, combattere i mostri, spettacolo, lavori pesanti, viaggiare

Scegli un numero di svantaggi pari all'Istinto:

- Volubile, selvatico, lento, deperito, spaventoso, smemorato, ostinato, zoppo

COMANDO

Quando il tuo alleato animale lavora con te su qualcosa in cui è addestrato...

- ...e attaccate lo stesso bersaglio, aggiungi la sua Ferocia al danno.
- ...e seguite una pista, aggiungi la sua Astuzia al tiro.
- ...e subisci danno, aggiungi la sua armatura alla tua.
- ...e Percepisci la realtà, aggiungi la sua Astuzia al tiro.
- ...e fai un Parlé, aggiungi la sua Astuzia al tiro.
- ...e qualcuno interferisce con te, aggiungi il suo Istinto al tiro.