

✓ SCEGLI IL TUO ARCHETIPO E PRENDI LA RELATIVA MOSSA

In base alla tua razza o al tuo background (a tua scelta), prendi una delle seguenti mosse:

☐ **Umano:** oltre alle tue scelte normali, sei sempre in grado di applicare *Mutaforma* e *Lingua degli Spiriti* a qualsiasi animale domestico;

☐ **Elfo:** in aggiunta a qualsiasi altro ambiente, le Grandi Foreste sono considerate una tua Terra;

☐ **Nano:** quando prendi *Fratello del Cacciatore* o *Sorella del Predatore*, puoi scegliere anche tra le mosse dello Sciamano;

☐ **Halfling:** canti le canzoni risananti delle sorgenti e dei ruscelli. Quando **vi accampate**, tu e i tuoi alleati guarite +1d6;

☐ **Mezz'orco:** ottieni +1 ai tiri di *parlamentare* e *sfidare il pericolo* con Carisma contro animali, spiriti della natura ed esseri fatati, ma subisci -1 a tali mosse quando hai a che fare con gente civilizzata.

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ NATO DALLA TERRA

Sei entrato in sintonia con un luogo dove gli spiriti sono forti e antichi, ed essi ti hanno marchiato come uno di loro. Non importa dove tu vada, la connessione con la tua Terra e i suoi spiriti vive dentro di te, donandoti la capacità di attingere alle forme e alle capacità della natura selvaggia. Scegli la Terra con cui sei in armonia:

- ☐ le Grandi Foreste;
- ☐ le Pianure Sussurranti;
- ☐ il Vasto Deserto;
- ☐ il Delta del Fiume;
- ☐ le Profondità della Terra;
- ☐ le Isole di Zaffiro;
- ☐ il Mare Aperto;
- ☐ le Montagne Torreggianti;
- ☐ il Circolo Artico;
- ☐ l'Arida Steppa.

Scegli inoltre un Segno Riveleratore che rifletta lo spirito della tua Terra, un attributo fisico che ti distingua come *Nato da quella Terra*. Può essere una caratteristica animale come corna di cervo o macchie di leopardo, o qualcosa di più generale: capelli come foglie o occhi di cristallo lucente.

Il tuo Segno Riveleratore rimane, non importa quale forma tu prenda.

✓ PRESERVATO DALLA NATURA

Non hai bisogno di bere o di mangiare. Se **una mossa ti dice di consumare una razione**, ignora tale prescrizione.

✓ STUDIARE L'ESSENZA

Quando **passi del tempo a contemplare uno spirito animale**, puoi aggiungere la sua forma a quelle che puoi assumere usando *Mutaforma*, e la sua specie a quelle con cui puoi comunicare usando *Lingua degli Spiriti*.

✓ LINGUA DEGLI SPIRITI

I grugniti, i latrati, i cinguettii e gli altri versi delle creature selvagge sono per te come una lingua. Puoi comprendere e farti comprendere da qualunque animale originario di una delle tue Terre o di cui hai potuto *Studiare l'Essenza*.

Se prendi questa mossa con una mossa multiclasse, ottieni anche *Nato dalla Terra* e *Studiare l'Essenza*.

Inoltre, scegli una delle seguenti mosse:

☐ MUTAFORMA (____ prese)

Quando **invochi gli spiriti per cambiare la tua forma**, tira+SAG. *Con un 10+ prendi 3. *Con 7-9 prendi 2. *Con un 6- qualcosa va veramente male, ma prendi comunque 1 presa. Puoi assumere la forma di qualunque animale di cui hai *Studiato l'Essenza* o che vive in una delle tue Terre: ti trasformi in una perfetta copia dell'animale scelto, assieme agli oggetti che porti con te, ed acquisisci qualunque capacità o debolezza innata di questa forma: artigli, ali, respirare acqua invece che aria. Mentre sei trasformato usi le tue normali statistiche, ma alcune mosse potrebbero risultare difficili da attivare (ad esempio un gattino potrebbe avere difficoltà a combattere un ogre). Il GM ti dirà anche una o più mosse associate alla tua forma animale: queste mosse rappresentano cose che l'animale sa fare per istinto. Spendi una presa per fare una di quelle mosse, che funzionerà automaticamente, senza bisogno di tirare. In qualsiasi momento puoi anche decidere di spendere tutte le tue prese. Quando finisci le prese, ritorni alla tua forma normale.

Se prendi questa mossa con una mossa multiclasse, ottieni anche *Nato dalla Terra* e *Studiare l'Essenza*.



☐ DIVINITÀ DELLA NATURA (____ prese) - ① ② ③ ④

La Sfera d'Influenza e la Tradizione Sacra del dio che servi e veneri sono quelle della Natura. Dai un nome alla tua divinità (ad esempio Maribeth, Elone, o Drusa): _____

Scegli un Fondamento per il suo culto:

- ☐ la tua religione è settaria e isolata (Ottenere segreti);
- ☐ la tua religione richiede importanti sacrifici (Offerta);
- ☐ la tua religione crede nell'ordalia (Affermazione personale);
- ☐ la tua religione si prende cura degli ultimi e degli oppressi (Pietà);
- ☐ la tua religione applica la legge del taglione (Vendetta);
- ☐ la tua religione ha complessi rituali (Liturgia).

Ottieni le mosse del Chierico *Lanciare Incantesimi Divini* e *Mana*, ma non Divinità. Sebbene questa mossa non si consideri multiclasse, per determinare il tuo livello da Chierico segui le normali regole sulle mosse multiclasse. Non prendere questa mossa se hai già *Divinità* o *Ordine Sacro*.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi esattamente il secondo livello, puoi scegliere la seguente mossa o una avanzata dei livelli 2-5 della tua classe:

☐ INFANZIA COMPLESSA

Scegli un secondo archetipo tra quelli della tua classe.

Quando raggiungi un livello tra 2 e 5, scegli tra queste mosse:

☐ IN FORMA E SPIRITO

Se hai già *Divinità della Natura*, prendi *Mutaforma*, e viceversa.

☐ OCCHI DELLA TIGRE

Quando **marchi un animale** (con fango, terra o sangue), puoi vedere attraverso i suoi occhi come se fossero i tuoi, non importa la distanza che vi separa. Solo un animale alla volta può essere marchiato in questo modo.

☐ COMUNIONE DI SUSSURRI

Quando **passi del tempo in un luogo ed invochi gli spiriti della natura che vi risiedono**, tira+SAG. Ricevi una visione significativa per te, per i tuoi alleati e per gli spiriti che ti circondano. *Con un 10+ la visione è chiara e utile. *Con un 7-9 la visione è torbida e il suo significato confuso. *Con un fallimento, la visione è inquietante, spaventosa o traumatizzante, e prendi -1 al prossimo tiro.

☐ ARTIGIANO DI FORME

Richiede: *Mutaforma*

Quando **usi Mutaforma**, scegli una Caratteristica: fintanto che rimani trasformato prendi +1 continuato ai tiri con essa. Dopodiché, scegli un'altra Caratteristica: finché resti trasformato prendi -1 continuato ai tiri con quest'ultima.

□ FURIA DI DENTI E ARTIGLI

Richiede: *Mutaforma*

Quando **ti trovi in una forma appropriata** (qualcosa di pericoloso), aumenta di due categorie il tuo dado di Danno (ad esempio da d6 a d10). Se la categoria dovesse diventare superiore a d12, il dado rimane un d12, ma infliggi +1 danni per ogni aumento di categoria successiva al d12 a cui devi rinunciare.

□ CAMBIARE PELLE

Richiede: *Mutaforma*

Quando **prendi danno mentre sei trasformato**, puoi scegliere di annullare il danno e di spendere tutte le prese residue di *Mutaforma*, tornando così alla tua forma normale.

□ PELLE CORIACEA

Fintanto che **tocchi la terra con i piedi**, hai +1 Armatura.

□ FRATELLO DEL CACCIATORE

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa non multiclasse del Chierico o del Ranger.

□ PLASMARE GLI ELEMENTI

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **provi a manipolare le forze elementali per ottenere un effetto ad esse legato**, spiega cosa stai cercando di fare e concorda con il GM un livello da 0 a 10, prendendo a spunto gli incantesimi presenti nelle varie liste di classe. Se il tuo livello da Incantatore è più basso di quello individuato, non puoi ottenere l'effetto. Altrimenti, scegli tra le seguenti un numero di condizioni pari ad 1 più la metà del livello stabilito (arrotondando per eccesso). Puoi anche scegliere la stessa opzione più volte, salvo che non sia indicato diversamente:

- spendi 1 presa di *Mana*;
- subisci una Debilitazione a tua scelta (puoi scegliere questa opzione una volta per ogni Debilitazione che non hai segnato);
- ti ci vogliono alcuni minuti (o al massimo qualche ora, se scegli questa opzione due volte);
- attingi alle energie di un luogo di potere elementale in cui ti trovi (puoi scegliere questa opzione una sola volta);
- ti fai aiutare da qualcuno (descrivi da chi e come);
- rinunci a controllare le forze che stai plasmando (il GM ti dirà con quali effetti collaterali);
- la manipolazione turba l'essenza stessa della natura (il GM ti dirà cosa succede).

Se il GM approva le tue scelte, ottieni l'effetto desiderato. Se l'effetto è continuato, subisci -1 a *lanciare incantesimi* finché esso resta attivo. Con *Plasmare gli Elementi* non puoi ottenere effetti permanenti.

□ COLUI CHE PARLA ALLE COSE

Richiede: *Nato dalla Terra* oppure *Portavoce dell'Aldilà* (Sciamano)
Percepisci gli spiriti che risiedono nelle piante, nel mare e nella pietra, o in specifici luoghi (un crocevia, la vetta di una montagna, ecc.). Il GM ne terrà conto quando descrive ciò che ti circonda. Puoi ora applicare *Lingua degli Spiriti*, *Mutaforma*, *Studiare l'Essenza* e *Portavoce dell'Aldilà* anche a tali spiriti. La forma che assumi con *Mutaforma* può essere la copia esatta di un oggetto naturale inanimato, o quella di un'entità mobile vegetale o minerale, di aspetto vagamente umanoide.

□ SUPPORTO ELEMENTALE

Quando **evochi uno spirito primordiale del fuoco, dell'acqua, della terra o dell'aria affinché svolga un compito per te**, tira+SAG. *Con 7+ si materializza un elementale che seguirà *senza discutere* i tuoi ordini al meglio delle sue possibilità. Trattalo come un gregario con Costo «ricevere un degno sacrificio o un favore», tutti i modificatori di Caratteristica a +1, 1 PF, Carico 6, con etichetta *elementale* del tipo appropriato, e che infligge 1d6 danni. *Con 10+ scegli quattro, *con 7-9 scegli due:

- è abbastanza potente: ha uno dei modificatori di Caratteristica a +2 invece che +1 (a +3 se scegli questa opzione due volte);
- è resistente: ha +2 PF per ogni tuo livello (al massimo +20 PF);
- è ben disposto nei tuoi confronti e non devi pagare il suo Costo;
- tiene sotto controllo i suoi istinti primordiali mentre esegue i tuoi ordini;
- descrivi una capacità utile legata alla sua natura che spero che abbia (puoi scegliere questa opzione due volte).

Il GM ti dirà qual è lo specifico Costo di questo gregario e come si concretizzano le eventuali capacità utili che hai indicato. L'elementale rimane al tuo servizio fintanto che non lo congeli o esaurisce i propri PF. Se non paghi il suo Costo prima che l'evocazione si concluda, lo spirito diventa selvaggio e ne perdi il controllo. Puoi avere il supporto di un solo elementale per volta.

□ I SENTIERI DEGLI GNOMI

Richiede: *Nato dalla Terra*

Quando **sei in una delle tue Terre e cerchi la via più sicura e veloce per arrivare in un altro luogo all'interno della medesima Terra**, tira+SAG. *Con 10+ scegli 2. *Con 7-9 scegli 1 dalla lista:

- ci arrivate velocemente;
- arrivate esattamente dove volevi;
- non attraversate territori ostili.

*Con 6-, vi siete persi.

□ IL REGNO FATATO

Richiede: *Nato dalla Terra*

Hai sviluppato un forte legame con le creature che vivono a cavallo tra questo mondo ed il regno fatato. Aggiungi «*il Regno Fatato*» alle tue Terre e scegli un segno rivelatore legato ad esso in aggiunta a quello della tua prima Terra: _____

Ora puoi applicare *Lingua degli Spiriti* a tutte le creature fatate, e *Mutaforma* agli animali fatati. Inoltre, hai effimere visioni di luoghi, creature ed oggetti che esistono a cavallo tra il regno fatato e questo mondo: il GM ne terrà conto quando descrive ciò che ti circonda.

□ LA CANZONE DELLE FATE

Mossa *multiclasse*, richiede: *Il Regno Fatato*

Ottieni la mossa *Parole di Potere* del Bardo.

□ EQUILIBRIO (____ presa)

Quando **hai qualche minuto di tranquillità per contemplare l'armonia della natura**, perdi tutte le prese di *Equilibrio* che ti sono rimaste e tira+SAG. *Con 10+ prendi 2, *con 7-9 prendi 1. Puoi usare le tue prese per:

- guarire te stesso o un alleato che stai toccando, ripristinando 1d8 PF per ogni presa utilizzata;
- curare una malattia o un veleno (temporaneamente con una presa, definitivamente con due).

*Con 6-, non ottieni alcuna presa e non puoi usare di nuovo questa mossa finché non riesci a concederti un'intera notte di riposo.

□ TRANQUILLITÀ

Richiede: *Equilibrio*

Aggiungi le seguenti opzioni alla lista della mossa *Equilibrio*:

- spendere una singola presa di *Equilibrio* per ridurre di 1 il costo in *Mana* come conseguenza di un risultato di 7-9 per *lanciare incantesimi*;
- evitare di spendere una presa di *Mutaforma*, spendendo invece una presa di *Equilibrio*.

Quando raggiungi un livello tra il 6 e il 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5:

□ SVINCOLATO DALLA FORMA

Richiede: *Mutaforma*

Quando **usi *Mutaforma***, tira 1d4 e aggiungi il risultato al numero di prese ottenute.

□ MAESTRO DI FORME

Richiede: *Artigiano di Forme*

Quando **sei trasformato**, puoi aumentare la tua Armatura di 1 o infliggere +1d4 danni aggiuntivi. Scegli quale beneficio applicare ogni volta che usi *Mutaforma*.

□ CHIMERA

Richiede: *Mutaforma*

Quando **usi la mossa *Mutaforma***, puoi creare una forma composta da fino a tre esseri diversi, ad esempio un orso con le ali di aquila e la testa di cervo. La forma di *Chimera* segue le stesse regole di *Mutaforma*, ma il GM ti dice una mossa legata a ciascun essere.

□ DANZA DEL DOPPLEGANGLER

Richiede: *Mutaforma*

Puoi *Studiare l'Essenza* di individui specifici per assumere la loro forma esatta, inclusi uomini, elfi e simili. Puoi anche nascondere il tuo Segno Rivelatore, ma se lo fai prendi -1 continuato a tutti i tiri per utilizzare le mosse finché non ritorni alla tua forma normale.

□ COLUI CHE PARLA AL MONDO

Richiede: *Colui che Parla alle Cose*

Riesci a percepire gli elementi puri (fuoco, acqua, aria e terra) che costituiscono la materia di cui è fatto il mondo, ed il GM ne terrà conto quando ti descrive ciò che ti circonda. Puoi applicare *Studiare l'Essenza*, *Mutaforma*, *Lingua degli Spiriti* e *Portavoce dell'Aldilà* (Sciamano) agli elementali. Quando **sei in una forma elementale** (anche come parte di *Chimera*), applichi l'etichetta *elementale* del tipo appropriato sia a te stesso che ai colpi che sferri, ed ottieni la mossa “quando **manipoli l'elemento di cui sei fatto**, spendi una presa di *Mutaforma* e apporti una modifica temporanea alla forma o all'intensità di ciò che stai manipolando”. Inoltre, in base al tipo di elemento prescelto, ottieni anche le seguenti peculiarità:

- **fuoco**: puoi colpire bersagli a portata *corta, media, lunga e vicino*, ed i tuoi attacchi hanno le etichette *2 perforante e devastante*, ma hai la mossa “quando **fai qualcosa che non infligge danni a cose o creature**, perdi una presa di *Mutaforma*”;
- **acqua**: puoi respirare e muoverti allo stesso modo sia dentro l'acqua che fuori, ed hai la mossa “quando **devi passare in uno spazio ristretto**, spendi una presa di *Mutaforma* e ci passi”;
- **aria**: puoi volare, ed ottieni la mossa “quando **liberi l'elettricità statica che hai accumulato**, spendi una presa di *Mutaforma* ed infliggi il tuo dado di Danno a chiunque si trovi entro distanza *media* da te”;
- **terra**: ottieni +2 Armatura, ignori l'effetto dell'etichetta *possente* degli attacchi che subisci, ed hai accesso alla mossa “quando **ti vuoi fondere con la terra o con la pietra, o attraversare tali materiali**, spendi una presa di *Mutaforma* e lo fai”.

Il GM può darti anche altre capacità, debolezze o mosse legate alla tua forma elementale.

□ SORELLA DEL PREDATORE

Mossa *multiclasse*:

Scegli una mossa non multiclasse del Chierico o del Ranger.

□ MAESTRIA ELEMENTALE

Richiede: *Plasmare gli Elementi*

Quando **scegli le condizioni per ottenere l'effetto voluto con *Plasmare gli Elementi***, ne devi scegliere una in meno del normale.

□ IL FOLLETO

Richiede: *Il Regno Fatato e Mutaforma*

Ora sei in grado di usare *Mutaforma* per assumere l'aspetto di qualunque creatura fatata, anche umanoide o mostruosa. Quando **assumi una forma fatata**, ottieni sempre due o più mosse associate a tale forma (anche quando fa parte di *Chimera*), di cui almeno una ha l'innesco “quando **lasci che la magia fatata sprigioni da te, ...**” e l'effetto di un qualsiasi incantesimo di 1° livello del Mago (o qualcosa di simile, a scelta e discrezione del GM).

□ MAGIA FATATA

Richiede: *Il Regno Fatato e Mana*

Scegli con il GM due incantesimi dalla lista del Mago tematicamente coerenti con il regno fatato, che siano al massimo pari al tuo livello da Incantatore. Potrai sempre lanciare tali incantesimi e il truccetto Prestidigitazione come se facessero parte del tuo repertorio.

□ PACE INTERIORE

Richiede: *Equilibrio*

Quando **guadagni prese usando la mossa *Equilibrio***, *con 12+ ottieni quattro prese, *con 10-11 ne guadagni tre, *con 7-9 due.

□ IL FIGLIO PREDILETTO

Gli spiriti hanno grandi progetti per te e non possono lasciarti morire facilmente. Una volta al giorno, se **ti trovi immerso nella natura e subisci un danno che ti ucciderebbe**, gli spiriti compiono un prodigio incredibile e miracoloso (descrivilo) che ti salva. Il danno viene negato, ma prima o poi ti verrà presentato il conto.

□ SPIRITI GUARDIANI

Richiede: *Lingua degli Spiriti* o *Portavoce dell'Aldilà* (Sciamano)

Quando **prometti di proteggere uno spirito ben disposto nei tuoi confronti e con cui puoi comunicare**, se accetta, formi con esso un legame che gli consente di avvisarti se è in pericolo. Anche tu puoi contattarlo per avere informazioni su ciò che accade nel luogo in cui si trova. Se vieni meno ad una promessa di protezione, non potrai più comunicare con i tuoi *Spiriti Guardiani* o usare questa mossa fintanto che non avrai posto rimedio alla tua mancanza.

□ TESSITORE DI CLIMA

Quando **sei all'aperto mentre il sole sorge**, il GM ti chiede che tempo farà oggi. Diglielo, e si avvererà. Le condizioni meteo saranno quelle per una distanza di circa un giorno di viaggio da dove ti trovi.

□ IL SONNO DEL DRUIDO

Quando **trascorri del tempo in un luogo sicuro ed appropriato in una Terra diversa da quelle con cui sei già affine, e gli spiriti che vi risiedono ti sono favorevoli** (a discrezione del GM), puoi entrare in sintonia con quella Terra. Il GM ti dirà quanto tempo ti occorre, quali rituali devi officiare e che prezzo devi pagare. Conclusa la cerimonia, sei considerato *Nato* anche dalla nuova Terra.

Quando raggiungi un livello superiore al 10, puoi scegliere una delle seguenti mosse o una qualsiasi mossa avanzata della tua classe:

□ APPRENDISTA MULTICLASSE

Mossa *multiclasse*:

Scegli una mossa iniziale di un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ ADEPTO MULTICLASSE

Richiede: *Apprendista Multiclasse*

Mossa *multiclasse*:

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ ESPERTO MULTICLASSE

Richiede: *Adepto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*:

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ MAESTRO MULTICLASSE

Richiede: *Esperto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*:

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ GRAN MAESTRO MULTICLASSE

Richiede: *Maestro Multiclasse*

Mossa *multiclasse*:

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

NOTE/APPUNTI/ALTRO