

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:** quando **ti accampi in un dungeon o in una città**, non hai bisogno di consumare una *razione*;

□ **Elfo:** quando **intraprendi un viaggio pericoloso attraverso le terre selvagge**, qualsiasi ruolo tu assuma, riesci automaticamente come se avessi ottenuto un 10+;

□ **Nano:** quando **ti accampi**, puoi sempre, a tua scelta, creare 1 utilizzo di *munizioni* o di Attrezzatura da Avventuriero, oppure effettuare una piccola riparazione su un oggetto d'equipaggiamento;

□ **Halfling:** quando **stai saccheggiando in cerca di provviste**, trovi sempre 1d4 utilizzi di Razioni da Dungeon, se ciò è anche solo minimamente plausibile;

□ **Mezz'orco:** quando **dovresti effettuare la mossa ricercato**, considera di aver ottenuto un 10+, senza bisogno di tirare i dadi: le autorità locali sono intimorite da te, e tutti conoscono le tue imprese.

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ SEGUIRE TRACCE

Quando **segui la traccia lasciata da una creatura**, tira+SAG. *Con 7-9, riesci a seguire le sue tracce fino a che non si confondono a causa del terreno, del clima o di un cambiamento nel suo modo di muoversi. *Con 10+, lo stesso, ma scegli anche una delle seguenti:

- ottieni un'informazione utile sulla tua preda: il GM ti dirà cosa;
- determini cosa ha causato l'interrompersi della traccia.

✓ RAMINGO

Quando **intraprendi un viaggio pericoloso**, puoi ricoprire due ruoli. Fai un tiro separato per ciascun ruolo scelto. Se hai l'archetipo «Elfo» del Ranger, trasforma il peggiore dei due risultati in un 10+.

✓ UN POSTO SICURO

Quando **stabilisci i turni di guardia per la notte**, tutti prendono +1 a *fare la guardia*, e se dovesse accadere qualcosa, inoltre, ogni membro del gruppo prende +1 al prossimo tiro.



Inoltre, scegli una delle seguenti mosse:

□ MARCHIO DEL CACCIATORE

Quando **studi per un tempo sufficiente una creatura che puoi vedere o della quale stai Seguendo le Tracce**, puoi decidere di marchiarla, e finché il marchio permane le infliggi +2 danni. Puoi rimuovere il marchio per ottenere uno dei seguenti effetti, purché tu sia in grado di vedere la preda:

- crei un vantaggio nei suoi confronti: prendi +1 al prossimo tiro quando lo sfrutti;
- trasformi un tuo tiro di *sfidare il pericolo* contro di essa in 10+;
- annulli la distanza che vi separa prima che essa possa reagire.

Puoi usare *Marchio del Cacciatore* su di una sola creatura per volta. Se ne marchi un'altra, il marchio sulla prima viene meno senza attivare gli effetti della rimozione.

□ COMPAGNO ANIMALE

Hai un legame sovranaturale con un animale a te fedele. Consideralo come se fosse un gregario senza alcun Costo, con +1 a tutti i modificatori di Caratteristica, 1 PF + 2 ogni tuo livello (massimo 21), Carico 6 e d6 come dado di Danno. Anche se non condividete un linguaggio comune, esso agisce sempre nel modo che desideri, senza dover usare la mossa *dare ordini a un gregario*. Dai un nome al tuo *Compagno Animale*: _____

Scegli una specie:

- *lupo*, □ *puma*, □ *orso*, □ *aquila*, □ *cane*, □ *falco*, □ *gatto*, □ *gufo*,
□ *piccione*, □ *ratto*, □ *mulo* o □ altro _____

Scegli un modificatore di Caratteristica a +2:

- *FOR*, □ *DES*, □ *COS* o □ *SAG*.

Scegli una capacità utile tra le seguenti:

- □ *feroce* (quando infligge danno, infligge +1 danno);
□ □ *tenace* (+1 Armatura);
□ □ *resistente* (+3 Carico);
□ concorda con il GM un altro tipo di capacità utile:

- ✓ _____
□ _____
□ _____

Alcune mosse avanzate ti consentono di dare ulteriori capacità utili al tuo *Compagno Animale*. Puoi scegliere anche più volte la stessa opzione dalla lista, ma al massimo il tuo alleato può avere un bonus di +2 danno, +2 Armatura e +6 Carico.

Quando **collabori con il tuo Compagno Animale per fare qualcosa**, descrivi in che modo lo fate, e se è plausibile che il suo aiuto ti avvantaggi, prendi +1 al tiro.

Se per qualsiasi ragione il tuo *Compagno Animale* dovesse morire o non essere più disponibile, puoi instaurare un nuovo legame con un altro animale. Il GM ti dirà quando troverai il compagno adatto.

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:

□ RANGER A TUTTO TONDO

Richiede: *Marchio del Cacciatore* o *Compagno Animale*

Se hai già preso *Compagno Animale*, prendi *Marchio del Cacciatore*, e viceversa.

□ MOSTRAMI IL FIANCO

Richiede: *Marchio del Cacciatore*

Quando **infliggi danno ad una creatura marchiata con *Marchio del Cacciatore***, applica l'etichetta +3 *perforante*.

□ CACCIARE IN BRANCO

Richiede: *Marchio del Cacciatore*

Quando **rimuovi il *Marchio del Cacciatore* da una creatura**, se crei un vantaggio, anche tutti i tuoi alleati che lo sfruttano prendono +1 al prossimo tiro. Se scegli di trasformare in 10+ un tiro di *sfidare il pericolo*, puoi applicare l'effetto a te o ad un altro personaggio.

□ BEN ADDESTRATO

Richiede: *Compagno Animale*

Scegli altre due capacità utili dalla lista di *Compagno Animale*.

□ IL MIGLIOR AMICO DELL'UOMO

Richiede: *Compagno Animale*

Quando **permetti al tuo *Compagno Animale* di subire un colpo destinato a te**, il danno è annullato, ma non puoi usare nuovamente questa mossa finché non ti *accampi*.

□ EMPATIA ANIMALE

Puoi comprendere ed essere compreso dagli animali.

□ PREDA FAMILIARE

Quando **declami conoscenze riguardo a un mostro**, puoi decidere di tirare+SAG invece di +INT.

□ MIMETIZZARSI

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

□ PIAZZARE TRAPPOLE

Quando **dedichi alcuni minuti ad allestire una trappola**, spiega che effetto vorresti che avesse e quali materiali a tua disposizione intendi utilizzare per realizzarla. Se il GM approva il tuo piano, tira+**DES**. *Con un 10+ tutto funziona esattamente come volevi. *Con 7-9, la trappola funziona lo stesso, ma ha un effetto collaterale inatteso che scoprirai solo quando si manifesta.

□ RISERVA DI CACCIA (____ prese)

Quando **hai avuto il tempo di preparare una zona in anticipo**, tira+**DES**. *Con 10+, prendi 2. *Con 7-9, lo stesso, ma anche il GM prende 1. Quando chiunque, tranne te stesso, si muove all'interno dell'area che hai preparato, tu o il GM potete spendere una presa per scegliere una delle seguenti opzioni:

- il bersaglio viene fermato da una trappola che lo blocca momentaneamente sul posto;
- infliggi il tuo dado di Danno al bersaglio con una trappola o con un attacco a sorpresa;
- appari all'improvviso in un qualunque punto all'interno della zona che hai preparato.

□ MA DOVE L'AVEVO MESSO?

Quando **conosci uno specifico tipo di arma, strumento o sostanza che ti può consentire di sconfiggere una preda e ne hai bisogno**, se è una cosa comune e di poco prezzo, semplicemente ce l'hai. Se invece è qualcosa di raro o prezioso, tira+**SAG**. *Con 10+ hai nello zaino qualcosa di meno raro o prezioso, ma comunque perfetto per lo scopo. *Con 7-9 il GM sceglie una delle seguenti opzioni:

- hai qualcosa di simile che funzionerà, ma usarlo comporta dei rischi;
- non ce l'hai ma hai una chiara idea su dove potertelo procurare.

□ BERSAGLIO FACILE

Quando **fai una raffica contro un nemico sorpreso o indifeso**, puoi scegliere di infliggere il tuo dado di Danno senza bisogno di tirare, oppure puoi tentare di ottenere uno specifico effetto e tirare+**DES**. *Con 10+, scegli un effetto dalla lista ed infliggi il tuo dado di Danno. *Con 7-9 scegli comunque un effetto, ma non infliggi danno:

- il bersaglio rimane momentaneamente stordito;
- il bersaglio fa cadere qualunque cosa abbia in mano;
- il bersaglio zoppica e si muove lentamente.

□ OSCURARE IL SOLE

Quando **fai una raffica**, prima di tirare, puoi decidere di spendere delle *munizioni* in più. Per ogni *munizione* extra che spendi puoi scegliere un bersaglio aggiuntivo. Se hai successo, tira per i danni una volta sola ed applica il risultato a tutti i bersagli selezionati.

□ VECCHI AMICI

Hai degli amici che occasionalmente ti forniscono il loro aiuto. Racconta come vi siete conosciuti, se è accaduto qualcosa che vi ha reso alleati o se semplicemente ti devono un favore. Dai a ciascuno di loro un nome e definisci il luogo in cui puoi trovarli quando ne hai bisogno:

✓ *bibliotecario*: _____

Un esperto di ricerca su cui puoi contare per scoprire informazioni riguardo qualsiasi argomento. A volte ha bisogno di un favore, o di tempo, ma avrà sempre informazioni utili;

✓ *mercenario*: _____

Un compagno su cui puoi contare per aiutarti nella caccia. Trattalo come un gregario con Lealtà 2, +1 a tutti i modificatori di Caratteristica, 10 PF, Carico 6 e d6 come dado di Danno. Il mercenario ha anche un'Abilità a Rango 1 a tua scelta tra □ Guardia del Corpo e □ Combattente. In genere ti fornisce il suo aiuto senza alcun Costo, ma se chiedi troppo di frequente i suoi servizi, potrebbe domandarti un favore in cambio;

✓ *taverniere*: _____

Conosce tutti quelli che vale la pena conoscere. Cerchi qualcuno o qualcosa? Lui ti indirizzerà verso la persona giusta. A volte potrebbe volere qualcosa in cambio, soprattutto se richiedi spesso il suo aiuto.

□ CACCIATORE DI TAGLIE

Quando **arrivi in un insediamento civilizzato e dai un'occhiata ai poster dei ricercati**, tira+**SAG**. *Con 10+, vieni a sapere di due minacce locali (criminali o mostri). *Con 7-9, solo di una. In ogni caso sai qual è la ricompensa per la loro cattura o eliminazione, ed hai +1 continuato a qualunque tiro nei confronti di questi ricercati. *Con un 6-, sei tu ad essere ricercato ed hai -1 continuato a qualsiasi tiro che fai per interagire pacificamente con le autorità locali.

□ ABILITÀ SECONDARIE

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa dalla classe del Barbaro, del Druido, del Guerriero, del Ladro o dello Sciamano. Non scegliere mosse multiclasse.



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

□ PERSPICACE

Richiede: *Seguire Tracce*

Quando **Segui le Tracce di una creatura**, *con un 7-9 puoi comunque scegliere un'opzione dalla lista del 10+. *Con 10+ puoi anche fare al GM una domanda a tua scelta dalla lista di *discernere realtà* riguardo alla tua preda.

□ GRAMPASSO

Sostituisce: *Ramingo*

Quando **intraprendi un viaggio pericoloso**, puoi ricoprire tutti e tre i ruoli. Fai un tiro separato per ciascun ruolo. Se hai l'archetipo «Elfo» del Ranger, trasforma il peggiore dei tre risultati in un 10+.

□ MARCHIO MULTIPLO

Richiede: *Marchio del Cacciatore*

Puoi mantenere *Marchio del Cacciatore* contemporaneamente attivo su due creature. Se ne marchi una terza, scegli quale dei primi due marchi cancellare senza che si attivino gli effetti della rimozione.

□ BRACCARE LA PREDI

Richiede: *Marchio del Cacciatore*

Quando **fai taglia e spacca contro una creatura marchiata con Marchio del Cacciatore**, *con 10+ puoi decidere di incalzarla, spingendola in una posizione a te più vantaggiosa. Se lo fai, non infliggi alcun danno, ma puoi applicare qualsiasi altro effetto che non sia legato al danno. *Con 12+ la incalzi, infliggi il tuo Danno e puoi applicare anche gli effetti legati al danno.

□ ALLEATO INNATURALE

Richiede: *Compagno Animale*

Il tuo *Compagno Animale* si rivela essere un mostro, non un semplice animale. Descrivi in che modo: _____

Il modificatore di Caratteristica che aveva a +2 aumenta a +3 e scegli due nuove capacità utili dalla lista di *Compagno Animale*.

□ ABILITÀ SPECIALE

Richiede: *Compagno Animale*

Scegli una mossa di un'altra classe: _____

Fintanto che **tu e il tuo Compagno Animale collaborate**, puoi usare quella mossa ma non benefici del consueto +1 al tiro.

Questa mossa non si considera una mossa multiclasse.

NOTE/APPUNTI/ALTRO