

Nome Aspetto

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
■ DEBOLE (-1)	■ MALFERMO (-1)	■ MALATO (-1)	■ STORDITO (-1)	■ CONFUSO (-1)	■ SFREGIATO (-1)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNI

d8

ARMATURA

PF

ATTUALI
MASSIMII TUOI PF MASSIMI
SONO 8+COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

☐ BUONO

Ti metti in pericolo per proteggere una creatura o uno spirito della natura.

☐ NEUTRALE

Apprendi una verità importante da una creatura o uno spirito della natura.

☐ CAOTICO

Schierati contro la società civilizzata.

MOSSE INIZIALI

Inizi il gioco con queste mosse:

ASPETTO BESTIALE

Forse quando eri solo un bambino, forse in seguito a un rituale andato storto, non importa come, ma ad un certo punto della tua vita, gli spiriti della natura hanno mutato il tuo corpo rendendoti un ibrido animale. Descrivi il tuo aspetto e scegli 2 caratteristiche che vi si applicano:

- ☐ Corna, artigli o zanne aguzze (+1 danni quando sei disarmato)
- ☐ Zampe agili e veloci (aggiungi l'etichetta *precisa* ad ogni tua arma)
- ☐ Membra possenti e robuste (aggiungi l'etichetta *devastante* ad ogni tua arma)
- ☐ Pelle spessa o ricoperta da pelo, penne o scaglie (hai 1 armatura fintanto che non indossi armature o scudi)
- ☐ Una stazza imponente (+1 ai tuoi punti ferita massimi)
- ☐ Un'abilità specifica della tua specie (ali, branchie, sensi sovraumani, ecc.), descrivila; ogni volta che la userai, considerala come una mossa di schivare il pericolo (il GM ti dirà il modificatore di caratteristica più adatto)

VOCE DELLA NATURA (CAR)

Quando **ti trovi in una terra incontaminata**, puoi eseguire un rituale per chiedere udienza agli spiriti che la abitano (tira -CAR):

* Con 10+ gli spiriti ti riconoscono come amico e risponderanno sinceramente a una domanda a tua scelta.

* Con 7-9 gli spiriti accorreranno alla tua chiamata, ma ti concederanno una risposta solo dopo aver soddisfatto una loro condizione (chiedi al GM).

* Con 6- il tuo rituale fa adirare gli spiriti, che non risponderanno più ad una tua chiamata, a meno che tu non ti redima ai loro occhi (chiedi come al GM).

EMPATIA ANIMALE

Puoi comprendere e parlare con gli animali.

FORAGGIATORE ESPERTO

Quando **vai in cerca di cibo in una terra incontaminata**, tira +SAG:

* Con 10+ trovi 2d4 razioni in un tempo ragionevole (uno o due ore).

* Con 7-9 scegli se accontentarti di 1d4 razioni impiegando lo stesso tempo o se spendere una giornata in cerca di cibo per ottenere 2d4 razioni.

* Con 6- segna 1 EXP e il GM fa una mossa.

RAZZA

☐ UMANO

Hai vissuto a lungo a contatto con gli umani nonostante il tuo aspetto: tiri +SAG invece che +CAR quando ti rivolgi ad un umano.

☐ ELFO

La foresta è la tua dimora, gli animali i tuoi amici: quando intraprendi un *viaggio pericoloso* che attraversa una foresta da esploratore avrai successo come se avessi tirato 10+.

LEGAMI

_____ è un amico della natura, perciò anche mio.

Gli spiriti mi hanno messo in guardia sul conto di _____, non mi fido di lui.

_____ non crede negli spiriti, sta a me aprirgli gli occhi.

WILDLANDS' CHILD

Livello
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 8+FOR. Inizi il gioco con Erbe e unguenti (2 utilizzi, peso 1) e razioni di caccia(5 utilizzi, peso 1). Scegli un'opzione per la tua arma:

- ☐ Coppia di asce di pietra (media, peso 1)
- ☐ Clava di quercia (lunga, a due mani, peso 2)

Scegli un'opzione:

- ☐ Arco corto rustico (vicino, peso 1) e frecce di noce (munizioni 3, peso 1)
- ☐ Attrezzi da avventuriero (5 utilizzi, peso 1) e razioni di caccia (5 utilizzi, peso 1)
- ☐ Attrezzi da avventuriero (5 utilizzi, peso 1) e bottino di un incauto (30 monete d'oro)

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

- ☐ **PIU' BESTIA CHE UOMO**
Scegli un'altra caratteristica dalla lista di *aspetto bestiale*, diventando una fiera a tutti gli effetti. Gli animali si fidano di te più facilmente, ma le persone potrebbero fuggire al tuo cospetto o trattarti con ostilità (il GM ti dirà come).
- ☐ **SETE DI SANGUE**
Quando sei circondato da nemici, e non c'è un alleato in vista, puoi liberare il lato più oscuro della tua bestia interiore e scatenarla contro di loro. Se lo fai, descrivi come questo cambi temporaneamente il tuo corpo e tira -CAR:
*Con 10+ sei in pieno controllo della bestia: infliggi il tuo danno a tutti i nemici. Ora sei tu in vantaggio.
*Con 7-9 senti che la bestia è più forte di te: chiedi al GM come questo influisce sulle tue azioni, finché il sangue non smette di scorrere.
- ☐ **GUARDABOSCHI**
Quando incontri un animale ostile tira -CAR:
*Con 10+ il tuo aspetto è sufficiente per metterlo a suo agio e calmarlo, non sarà più un problema per te e gli altri PG.
*Con 7-9 riesci a calmarlo solo distraendolo con nd4 razioni, dove n dipende dal dado di danno della creatura (1 se è 1d4, 2 se è 1d6, 3 se è un d8, 4 se è un d10 o superiore).
*Con 6- niente può dissuadere la bestia dalla sua sete di sangue... corri!
- ☐ **MARCHIATO DAGLI SPIRITI**
Quello che ti fecero gli spiriti della natura era solo il principio! Ogni volta che sali di livello, invece di aumentare una statistica di 1, puoi scegliere di diminuire il tuo carisma di 1 punto. Quando lo fai descrivi come ciò cambia il tuo aspetto, rendendoti sempre più simile alla bestia di cui sei l'ibrido.
- ☐ **VELLO PROTETTIVO**
Il tuo corpo è protetto da diversi strati di pelle, una peluria ispida, un folto piumaggio o scaglie resistenti che ti donano +1 armatura fintanto che rimani nudo e non brandisci scudi.
- ☐ **PREDATORE NATO**
Quando osservi un nemico ignaro per un tempo sufficiente, il tuo istinto predatorio si risveglia e ti indica il suo punto debole (chiedi al GM qual'è). Ogni tiro che fai sfruttando questa informazione guadagna +2 al suo risultato.
- ☐ **RE DELLA GIUNGLA**
Quando mostri il tuo lato bestiale per spaventare i nemici tira -CAR:
*Con 10+ sei la cosa più spaventosa che abbiano mai visto, tutti se la danno a gambe levate il più in fretta possibile.
*Con 7-9 solo i più inesperti e i più deboli subiscono il tuo effetto intimidatorio.
*Con 6- fallisci miseramente, diventando il centro dell'attenzione.
- ☐ **BESTIA DA CIRCO**
Quando vuoi eseguire una prodezza acrobatica che sfrutta le tue caratteristiche bestiali descrivila e tira +DES o +FOR (tira il più adeguato):
*Con 10+ scegli tre opzioni, *con 7-9 scegline due:
- Finisci esattamente dove volevi
- Non attiri attenzioni indesiderate
- Cogli di sorpresa un nemico a tua scelta (+1 al prossimo tiro contro di lui)
- Calcoli bene lo sforzo necessario, sei subito in grado di rifarlo
- ☐ **MULTILINGUE**
Sei in grado di parlare e comprendere la lingua di tutte le creature umanoidi. Quando tiri una mossa +CAR verso di loro tira invece -CAR.
- ☐ **OCCHI DI GATTO**
La tua vista in penombra è buona quanto quella di un felino: non hai bisogno di fonti di luce per vedere e te la cavi egregiamente anche in condizione di buio totale.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

- ☐ **MASCHIO ALPHA**
Richiede: Guardaboschi
Quando usi *Guardaboschi*, con un 12+, l'animale ti riconosce come alpha: ti seguirà e obbedirà a tutti i tuoi comandi ragionevoli, finché tu ti prenderai cura di lui. Dovrai nutrirlo, con razioni proporzionali al suo danno come dalla mossa *Guardaboschi*, e soddisfare i suoi istinti come ti dirà il GM.
- ☐ **PELLE DI DRAGO**
Sostituisce: Vello Protettivo
Il tuo corpo è protetto da pelle coriacea, una fitta pelliccia, un penne lunghe e spesse o scaglie dure come l'acciaio che ti donano +2 armatura fintanto che rimani nudo e non brandisci scudi.
- ☐ **INTERPRETE OCCULTO**
Sostituisce: Multilingue
Stringendo ancora di più il tuo legame con il mondo degli spiriti sei in grado di parlare e comprendere la lingua di esseri magici, antichi e planari. Quando tiri una mossa +CAR verso di loro tira invece -CAR.
- ☐ **SUPPORTO SPIRITUALE**
Quando ti trovi in una terra incontaminata tira -CAR per evocare uno spirito della natura selvaggia a tua scelta (ex: degli alberi, delle pietre, ecc.):
*Con 10+ il tuo rituale è un successo ed evochi lo spirito che stavi cercando (descrivilo); questo tornerà nel mondo degli spiriti dopo averti aiutato o dopo aver ricevuto 5PF di danno (in caso combatta questo ha 1 armatura e usa il tuo dado di danno).
*Con 7-9 ti sarà chiesto di assolvere ad un incarico scelto dal GM prima che tu possa evocarlo, il rituale di evocazione richiede qualche ora per essere preparato oppure potrai contare sull'aiuto di uno spirito più debole (3PF, 0 armatura, 1d6 danni), a tua scelta.
*Con 6- hai fatto adirare gli spiriti della foresta, che non ti presteranno aiuto per le successive 24 ore. Ma non temere, qualcuno ha sicuramente sentito la tua richiesta d'aiuto...
- ☐ **IL FIGLIO DI QUATERMAIN**
Gli spiriti hanno grandi progetti per te, 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.
- ☐ **SFREGIATO NELL'ANIMO**
Il tuo aspetto è raccapricciante, tanto da farti guadagnare la debilitazione sfregiato (-1 ai tiri CAR), che d'ora in poi non potrà essere guarita in alcun modo (si ricorda che i massimi modificatori sono + e -3).
- ☐ **PIU' CHE BRUTTO**
Nessuna persona riesce a sostenere il tuo sguardo. Quando tiri per *parlamentare* con umani, elfi o altre creature civilizzate tira -CAR e, in caso di successo parziale, puoi usare come leva la promessa di sparire dalla loro vista in cambio di aiuto.
- ☐ **DIVINITA' DELLE FORESTE**
Finché sei circondato dalla natura incontaminata, potrai plasmarla a tuo piacimento: puoi far crescere alberi, modellare pietra e terreno o influire sul corso dei fiumi a tuo piacimento. Se ciò che crei verrà usato per danneggiare un altro essere la foresta si ribellerà e prima di poter usare questa abilità nuovamente dovrai espiare le tue azioni (il GM ti dirà come).