



# BOSCAIOLO

Sei un forestiero dalle tante abilità. Possiedi una discreta forza e una discreta agilità e te la cavi benissimo nella caccia, nelle marce e nell'orientamento, oltre a conoscere i molti segreti della natura. Sei a tuo agio nelle terre selvagge: dove altri troverebbero difficoltà, tu riesci a sopravvivere e a muoverti perfettamente.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	7	5	7	6	1D-1	Selvaggio 1/Tecnica dell'Arco
2	250	8	5	7	12	1D	Tecnica dell'Ascia
3	500	8	5	7	18	1D+1	Erboristeria/Caccia
4	750	8	5	8	24	1D+2	Creare Frecce
5	1000	8	6	8	30	2D	Dimestichezza selvaggia
6	1250	8	6	8	36	2D+1	Selvaggio 2
7	1500	8	6	8	42	2D+2	Schivata 1
8	1750	8	6	8	48	3D	Furia da Combattimento 1
9	2000	8	6	8	54	3D+1	
10	2250	8	7	9	60	3D+2	Schivata 2
11	2500	9	7	9	66	4D	
12	2750	9	7	9	72	4D+1	Furia da Combattimento 2
13	3000	9	7	9	78	4D+2	
14	3250	9	7	9	84	5D	
15	3500	9	7	9	90	5D+1	
16	3750	9	8	9	96	5D+2	Schivata 3
17	4000	9	8	9	102	6D	
18	4250	10	8	10	108	6D+1	
19	4500	10	8	10	114	6D+2	
20	5000	10	8	10	120	7D	Furia da Combattimento 3

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Ascia, 1 Arco e 1 Faretra con 6 Frecce.
- 1 Giubba di cuoio leggero (Protezione 1).
- 1 Borsa delle Erbe (contiene fino a 6 dosi di Erbe Curative).
- 1 Coltello da lavoro.
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

**Selvaggio:** Hai trascorso la vita in terre selvagge e inospitali, abituandoti a trovare tutto quello che ti serve nella natura. Sei solito indossare vesti e Armature leggere (Protezione 1) e i tuoi Talenti funzionano solo se usi questo tipo di Armature o nessuna protezione. A queste condizioni, hai un bonus di +1 a tutte le Prove di Cercare Trappole, Arrampicarsi, Saltare, Cadere, Nuotare, Cavalcare, Approvvigionamento, Conoscenze della Natura, Nascondersi e Muoversi silenziosamente, Ascoltare e origliare. La tua abitudine alle intemperie ti permette inoltre di non subire Danni da debilitazione per la *prima* giornata passata senza mangiare e per la *prima* notte passata senza riposare. Al Livello 6 tali prerogative raddoppiano (2 notti/giorni senza dormire/mangiare, bonus di +2 a tutte le Prove di cui sopra).

**Tecnica dell'Arco:** Puoi usare l'Arco come Arma a distanza. Per usare l'Arco devi possedere l'Arco e almeno 1 Freccia ed effettuare una azione di *tiro* al tuo turno di combattimento, secondo le regole specifiche di queste Armi.

**Tecnica dell'Ascia:** Sei ormai in grado di utilizzare al meglio quest'Arma: quando la usi per un *attacco* hai +1 all'Impatto e puoi inoltre *tirlarla* entro 3 Caselle (contando solo quelle orizzontali e verticali) come arma a distanza. In questo caso, l'Ascia infligge 1D+1 di Impatto e può essere recuperata con un'azione di Manovra o alla fine dello Scontro. L'Ascia non si spezza dopo il lancio e si può recuperare con un'azione di Manovra.

**Erboristeria:** Grazie alla conoscenza delle piante, in terre selvagge sei capace di riconoscere e procurarti delle erbe in grado di curare le ferite. Quando ti trovi in questi luoghi puoi cercare delle "erbe curative", che trovi nel tempo di 1-4 Ore (a seconda della difficoltà del territorio), superando 1 Prova di Prontezza. Puoi tenere le Dosi di Erbe curative in una Borsa delle Erbe (ogni Borsa contiene fino a 6 Dosi) e nel lasso di tempo di 1 Ora, ciascuna Dose permette di curare 1 punto Resistenza.

**Caccia:** Ormai le terre selvagge non hanno segreti per te: in 1-4 Ore di tempo (a seconda della difficoltà del territorio) trascorse all'aperto, superando 1 Prova di Prontezza riesci a trovare cibo per 7 Razioni giornaliere (1 Oggetto) e acqua in abbondanza per riempire tutti i contenitori che vuoi. Puoi anche creare e disporre Trappole per Animali (vedi).

**Creare Freccie:** Grazie alla tua abilità, quando ti trovi nelle terre selvagge (o hai tutti i giusti componenti) puoi creare 1 Freccia o 1 Quadrello per ogni 1 Ora di lavoro. Questo Talento serve anche per creare Freccie e Quadrelli Speciali (vedi).

**Dimestichezza selvaggia:** l'esperienza che hai maturato nelle terre selvagge ti concede dei vantaggi quando combatti all'aperto in luoghi non civilizzati o contro Animali. In questi casi, ottieni un bonus di +1 alla Prodezza (ma i due vantaggi non possono sommarsi).

**Schivata:** sei diventato in grado di evitare Freccie, Quadrelli e altri proiettili. Quando un avversario ti attacca a distanza deve lanciare 2D+1 invece dei soliti 2D, o 3D+1 in caso tu ti stia difendendo. Al Livello 10 questo bonus diventa 2D+2 (o 3D+2 se ti stai difendendo) e al Livello 16 diventa 3D (o 4D se ti stai difendendo).

**Furia da combattimento:** il mondo della natura ti ha insegnato ad affrontare più insidie contemporaneamente. Se in uno Scontro hai più avversari adiacenti puoi combatterli a contatto contemporaneamente. Se desideri farlo, effettua la tua azione di attacco (Prova di Prodezza) con malus -2, ma in caso di successo suddividi il danno in parti uguali (arrotondato per difetto) tra tutti gli Avversari che vuoi colpire. Al Livello 12 il malus si riduce a -1. Al Livello 20 il malus svanisce del tutto e il danno può essere suddiviso come preferisci tra gli avversari che vuoi colpire.