

WILDERFEAST

NOME

PRONOMI

SPECIALIZZAZIONE

SEI UNA PERSONA

MA VORRESTI ESSERE

LEGAME MOSTRUOSO

COMPANATICO

SPEZIA

BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE

QUALE PIATTO HA DEFINITO LA TUA INFANZIA?

INIZIAZIONE

QUALE PIATTO TI HA RESO UN WILDER?

AMBIZIONE

QUALE PIATTO VORRESTI MANGIARE PIÙ DI OGNI ALTRO?

CONNESSIONE

WILDERFEAST

NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
AUREO	NEUTRI	PESCATORE

STILI

POSSENTE	3
PRECISO	2
RAPIDO	1
SCALTRO	1

ABILITÀ

ANALISI	+	ESIBIZIONE	+	1	RICERCA	+	1
ARTIGIANATO	+	ESORTAZIONE	+		RICHIAMO	+	
COLPO	+	1	MOVIMENTO	+	SCORTA	+	
CURA	+		PRESA	+	SPARO	+	

STRUMENTO & TECNICHE

STRUMENTO: MANNAIA	RESISTENZA:	
PORTATA: 1 (COLPO)	ATTUALE:	MASSIMA: 20

Se Spezzata: Portata: 1 (COLPO). Questa PARTE infligge Danno dimezzato.

TAGLIO NETTO. (Costo: 4 Azioni) Effettua un COLPO POSSENTE o un COLPO PRECISO contro una creatura entro 1 Spazio da te. Se hai successo, infliggi [D] × 2 Danno alle Parti. Se fallisci, diventi **Esposto**.

TAGLIO NETTO e' una Tecnica di combattimento che richiede ben 4 Azioni, quindi dovrai Prepararti prima di poterla usare, ma quando il tuo COLPO centrera' il bersaglio gli infliggerai un sacco di Danni alle Parti!

.....

NON SI BUTTA VIA NIENTE. (Passiva) Dopo che hai terminato il Banchetto, ottieni 1 porzione di questo Ingrediente: *Il Boccone del Re*. Ottieni (+1) in qualsiasi STILE.

L'Ingrediente che ottieni con questa Tecnica non ti sara' utile durante il Banchetto ma per cucinare gli altri pasti. Ricordati di descrivere *Il Boccone del Re*!

TRATTI

GRINTA. (Costo: 1 Successo) Aumenta [D] di 1.

ACUME. (Costo: 1 Successo) Definisci un dettaglio della situazione.

.....

INTIMIDAZIONE. (Costo: 1 Successo su POSSENTE) Una creatura bersaglio diventa **Terrorizzata**.

Terrorizzato e' una Condizione che rende le creature meno efficaci quando effettuano le Prove. **Terrorizzato** e' una Condizione cumulativa, quindi puoi debilitare seriamente una creatura se continui a **terrorizzarla** (portando la Condizione a **Terrorizzato 2**, **Terrorizzato 3** e così via).

ELETTROPERCEZIONE. (Passiva) Le creature **Nascoste** non hanno Vantaggio se ti Attaccano.

Tutte le creature viventi emettono elettricità e tu riesci a percepirla. Quando la vista e l'udito ti abbandonano, questo senso aggiuntivo impedisce ai mostri più subdoli di avere la meglio su di te.

ENERGIA

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

--

WILDERFEAST

NOME

AUREO

PRONOMI

NEUTRI

SPECIALIZZAZIONE

PESCATORE

SEI UNA PERSONA

SPAVENTOSA

MA VORRESTI ESSERE

RISOLUTA

LEGAME MOSTRUOSO

Melodia, un astuto shakoi o un altro mostro oceanico; ti porta tesori e cianfrusaglie che recupera da antichi relitti subacquei.



COMPANATICO

ASPRIMPASTO

SPEZIA

PEPE D'ARCHEOEBANO

BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE

QUALE PIATTO HA DEFINITO LA TUA INFANZIA?

Pesce alla griglia su pane rafferma. Hai scroccato tutti gli avanzi che potevi al mercato del porto: i tuoi genitori ti hanno insegnato a non sprecare niente, specie se il mondo ti offre qualcosa gratuitamente. (+1 RICERCA)

INIZIAZIONE

QUALE PIATTO TI HA RESO UN WILDER?

Una ciotola di porridge, contenente cubetti di carne simile a squalo, tagliati accuratamente. Hai collaborato con la Charter, assistendo gli ufficiali nelle loro cacce, facendo loro da segugio. Con loro non hai mai patito la fame, ma ti hanno trattato poco piu' che come un cane. (+1 COLPO)

AMBIZIONE

QUALE PIATTO VORRESTI MANGIARE PIÙ DI OGNI ALTRO?

Il taglio migliore di una preda difficile. Non avanzaresti mai una pretesa simile. Tuttavia, speri che un giorno qualcuno te la offra come ricompensa per un lavoro fatto particolarmente bene. (+1 ESIBIZIONE)

CONNESSIONE

Un compagno di branco ti ha trovato dopo che la Charter ti aveva abbandonato, in fin di vita. Questo compagno che ti ha salvato, ha la tua cieca lealta'.

WILDERFEAST

NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
ENTO	MASCHILI	CAMBUSIERE

STILI

POSSENTE	2
PRECISO	1
RAPIDO	3
SCALTRO	1

ABILITÀ

ANALISI	+	ESIBIZIONE	+	RICERCA	+
ARTIGIANATO	+	ESORTAZIONE	+ 1	RICHIAMO	+
COLPO	+ 1	MOVIMENTO	+	SCORTA	+
CURA	+	PRESA	+ 1	SPARO	+

STRUMENTO & TECNICHE

STRUMENTO: GUANTI DA FORNO	RESISTENZA:
PORTATA: 1 (COLPO)	ATTUALE: MASSIMA: 20

Se Spezzata: Portata: 1 (COLPO). Questa PARTE infligge Danno dimezzato.

A MUSO DURO. (Passiva) Ottieni Vantaggio sui COLPI contro le creature che si trovano entro 0 Spazi da te.
Per Attaccare devi essere ad almeno 1 Spazio, ma se ti avvicini ancora di piu' ottieni un bonus. Questo pero' rende piu' difficile la fuga se vieni ferito, quindi fai attenzione!

GUANTI MULTIUSO. (Costo: 2 Energia) Fino all'inizio del tuo prossimo turno, ottieni 1 livello in uno dei seguenti Tratti: SCALATA, SCAVO o NUOTO.

Questa Tecnica ti permette di attraversare Terreni complessi. Se la usi ogni turno, la tua Energia calera' rapidamente, e ricorda che non puoi spendere Energia quando sei Ferito 2.

TRATTI

GRINTA. (Costo: 1 Successo) Aumenta [D] di 1.

ACUME. (Costo: 1 Successo) Definisci un dettaglio della situazione.

RIFUGIO. (Passiva) Quando il branco si Accampa, tu e i tuoi compagni potete mantenere tutti i livelli di una sola Condizione anziché cancellarla.

Normalmente, quando ti accampi elimini tutte le tue Condizioni tranne **Dissonante** e **Ferito**. Con questo TRATTO, puoi mantenere la Condizione **Riposato** da un Accampamento all'altro.

INFATICABILE. (Costo: 1 Successo su POSSENTE) Riduce <A> Affaticato e ripristina <A> Energia.

Puoi usare questo TRATTO dopo una Prova in cui usi POSSENTE quando ottieni un Successo aggiuntivo da spendere. Questo ripristino di Energia ti permette di rimanere sempre nel vivo della battaglia, coprendo i tuoi compagni piu' stanchi.

ENERGIA

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

--

WILDERFEAST



NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
ENTO	MASCHILI	CAMBUSIERE

SEI UNA PERSONA **ENERGICA**

MA VORRESTI ESSERE **CONCENTRATO**

LEGAME MOSTRUOSO

Ultimo, un botazar fiducioso che e' sopravvissuto fino all'eta' adulta nonostante fosse il piu' piccolo della cucciolata.



COMPANATICO **SPEZIA**

PICCANTATE **PAPAVERO BRULICANTE**

BACKGROUND IN 3 PORTATE



EDUCAZIONE **QUALE PIATTO HA DEFINITO LA TUA INFANZIA?**
 Un bicchiere di uova crude di Wari, olio di pesce ed erbe. Pensi che piu' sia disgustoso, piu' renda forte il tuo corpo: una strana convinzione, la tua. Durante l'infanzia, volevi essere forte come i Wilder delle antiche leggende. (+1 **COLPO**)

INIZIAZIONE **QUALE PIATTO TI HA RESO UN WILDER?**
 Un mostro simile a una cicala, cotto al vapore nel suo stesso guscio. Ne hai sgraffignato una porzione a una vecchia Wilder: all'epoca volevi solo metterti alla prova e unirti alla lotta contro la frenesia. Non sapevi che quella pietanza ti avrebbe fatto entrare in uno stato di ibernazione per diversi anni. (+1 **PRESA**)

AMBIZIONE **QUALE PIATTO VORRESTI MANGIARE PIU' DI OGNI ALTRO?**
 Il miglior caffè bianco sul mercato, nella tazza piu' grande che ci possa essere. A causa del tuo lungo sonno, il tuo corpo e' ancora mezzo addormentato ma ora, la smania di prendere il controllo del tuo futuro e' ancora piu' forte! Il tuo atteggiamento ottimista e' contagioso. (+1 **ESORTAZIONE**)

CONNESSIONE
 Un compagno di branco ha promesso di addestrarti come hai sempre desiderato, ma inizi a sospettare che non ne sappia molto di piu' di te sull'essere un Wilder...



WILDERFEAST

NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
NHAT ZIN	FEMMINILI	PASTICCERE

STILI

POSSENTE	3
PRECISO	1
RAPIDO	1
SCALTRO	2

ABILITÀ

ANALISI	+	ESIBIZIONE	+	RICERCA	+	1
ARTIGIANATO	+	ESORTAZIONE	+	1	RICHIAMO	+
COLPO	+	MOVIMENTO	+	SCORTA	+	1
CURA	+	PRESA	+	SPARO	+	

STRUMENTO & TECNICHE

STRUMENTO: PADELLA	RESISTENZA:
PORTATA: 1 (COLPO)	ATTUALE: MASSIMA: 50

Se Spezzata: Portata: 1 (COLPO). Questa PARTE infligge Danno dimezzato.

SCUDO D'ACCIAIO. (Passiva) La Resistenza massima della tua Padella aumenta di 30.

Come **ARMATURA NATURALE**, questa Tecnica ti rende piu' resistente. Puoi sopportare molti piu' Danni alle Parti dei tuoi compagni prima che il tuo **STRUMENTO** si spezzi, diventando cosi' il bersaglio piu' resistente agli Attacchi **PRECISI** e **SCALTRI**.

IL RESPIRO DELL'ACCIAIO! (Passiva) Quando ripristini la tua Energia, puoi anche ridurre di un livello una qualsiasi **Condizione** che non sia **Ferito** o **Dissonante**.

Per poter sempre ripristinare Energia, assicurati di avere sempre qualche Spuntino. Fai attenzione ai Mostri affetti da frenesia che hanno **TRATTI** che permettono loro di ripristinare Energia.

TRATTI

GRINTA. (Costo: 1 Successo) Aumenta [D] di 1.

ACUME. (Costo: 1 Successo) Definisci un dettaglio della situazione.

ARMATURA NATURALE. (Passiva) Dimezzi i Danni subiti a causa di **COLPI POSSENTI** e **SPARI POSSENTI**.

Gli Attacchi **POSSENTI** normalmente infliggono [D] x 2 Danni, che questo Tratto riduce a [D]. Se vuoi essere ancora piu' resistente, usa anche **Contrastare**, dimezzando ulteriormente il Danno di tutti gli Attacchi (inclusi quelli **POSSENTI**) a [D] / 2.

IMPOLLINAZIONE. (Costo: 1 Successo su **RICERCA**) L'Armonia aumenta di 1.

Se ottieni dei Successi aggiuntivi durante Foraggiare, puoi spenderli e ridistribuirli nell'ambiente che ti circonda. In questo modo, tutto il tuo branco avra' piu' opportunita' di aiutarsi a vicenda e di Scatenarsi.

ENERGIA

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

--

WILDERFEAST



NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
NHAT ZIN	FEMMINILI	PASTICCERE

SEI UNA PERSONA	DETERMINATA
MA VORRESTI ESSERE	BENVOLUTA
LEGAME MOSTRUOSO	
<p>Pandolce, una dolce mammudo, o un altro mostro corazzato e con cui vai a passeggio per ore.</p>	



COMPANATICO	SPEZIA
RISO PENSILE	MIELE DI FIOR DI FUMO

BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE	<p>QUALE PIATTO HA DEFINITO LA TUA INFANZIA?</p> <p>Caramelle molto dure, fatte con il miele degli alveari della tua famiglia. Hai imparato presto ad avere sempre uno spuntino con te: condividere le caramelle era l'unico modo che conoscevi per fare amicizia. (+1 SCORTA)</p>
INIZIAZIONE	<p>QUALE PIATTO TI HA RESO UN WILDER?</p> <p>Un brasato di mammudo che hai fatto fatica a mangiare. Il mammudo aveva un piccolo con se'. Hai chiamato quel cucciolo Pandolce e hai fatto del tuo meglio per confortarla prima di liberarla nella natura selvaggia. (+1 ESORTAZIONE)</p>
AMBIZIONE	<p>QUALE PIATTO VORRESTI MANGIARE PIÙ DI OGNI ALTRO?</p> <p>Tramezzini durante un pic-nic su una collina con una bella vista su un santuario per mostri. Da qualche parte là fuori, sai che c'è un posto dove puoi tenere al sicuro i mostri che ami. (+1 RICERCA)</p>
CONNESSIONE	<p>Un compagno di branco ti ha aiutato a prenderti cura di Pandolce quando era ancora piccola e per questo gliene sarai sempre grata.</p>



WILDERFEAST

NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
TELUN	MASCHILI	MACELLAIO

STILI

POSSENTE	1
PRECISO	2
RAPIDO	3
SCALTRO	1

ABILITÀ

ANALISI	+ 1	ESIBIZIONE	+	RICERCA	+
ARTIGIANATO	+	ESORTAZIONE	+	RICHIAMO	+
COLPO	+ 1	MOVIMENTO	+ 1	SCORTA	+
CURA	+	PRESA	+	SPARO	+

STRUMENTO & TECNICHE

STRUMENTO: FORCHETTONE	RESISTENZA:
PORTATA: 1 (COLPO), 2 (SPARO).	ATTUALE: MASSIMA: 20

Se Spezzata: Portata: 1 (COLPO). Questa PARTE infligge Danno dimezzato.

TURBINIO. (Costo: 5 Energia) Durante La Caccia, guadagni un'Azione aggiuntiva.
A un costo elevato di Energia, puoi effettuare un'altra Azione durante il tuo turno di combattimento. Utilizza questa Tecnica per dare il massimo quando necessario.

AGO E FILO. (Passiva) Il tuo Forchettone ottiene: "Portata: 2 (SPARO). Se effettui uno SPARO con questo STRUMENTO e hai successo, puoi trascinarci di 1 Spazio verso il tuo bersaglio".

Per quanto tu non sia tanto allenato nello SPARO quanto lo sei nel COLPO, puoi usare questa Tecnica per ridurre la distanza dai Mostri.

TRATTI

GRINTA. (Costo: 1 Successo) Aumenta [D] di 1.

ACUME. (Costo: 1 Successo) Definisci un dettaglio della situazione.

RAPIDITÀ. (Costo: 1 Successo su RAPIDO) Puoi Muoverti senza spendere un'Azione.
Questo TRATTO e' perfetto per riposizionarti. Inoltre, pensa a quante cose interessanti potresti fare Scatenandoti con RAPIDITÀ. Magari questo TRATTO aviano ti dona alcune caratteristiche sociali dei volatili o la completa immunita' al senso di vertigine.

ISTINTO PREDATORIO. (Passiva) Se ti Muovi verso una creatura, fino alla fine del turno hai Vantaggio per Attaccarla.
Questo TRATTO premia quando ti muovi verso i Mostri. Durante il combattimento, considera la possibilita' di indietreggiare alla fine del tuo turno in modo da poter caricare di nuovo durante quello successivo. Presta attenzione al comportamento del mostro in modo da poter prevedere quanto lontano dovrai spingerti.

ENERGIA

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

WILDERFEAST



NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
TELUN	MASCHILI	MACELLAIO

SEI UNA PERSONA AFFIDABILE

MA VORRESTI ESSERE CORTESE

LEGAME MOSTRUOSO

Cipolla, un'affettuosa lapu-lapu o un altro mostro dal morbidissimo vello, le cui manifestazioni d'affetto possono accidentalmente irritare la pelle esposta.

COMPANATICO SPEZIA

SCHIACCIATA AL SESAMO SEMI DI FINOCCHIO



BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE **QUALE PIATTO HA DEFINITO LA TUA INFANZIA?**
 Una fetta di pesca di montagna, succosa e dolce. I monaci te ne davano sempre una come ricompensa quando eri particolarmente diligente nell'allenamento. (+1 **COLPO**)

INIZIAZIONE **QUALE PIATTO TI HA RESO UN WILDER?**
 Zampone, arrostito finché la pelle non diventa dorata e croccante. Hai viaggiato per settimane per rintracciare il mostro che aveva distrutto il monastero, risalendo pareti rocciose e superando picchi innevati. (+1 **MOVIMENTO**)

AMBIZIONE **QUALE PIATTO VORRESTI MANGIARE PIÙ DI OGNI ALTRO?**
 Girelle di pasta sfoglia fritte, in un mercato affollato. Un giorno, quando avrai compiuto i tuoi doveri, vorrai sederti, riposare e guardare la gente che ti passerà accanto. (+1 **ANALISI**)

CONNESSIONE
 Tu e un tuo compagno di branco vi siete incontrati quando i mostri a cui stavate dando la caccia si sono incrociati. Avete unito le forze per abbattere le vostre prede.



WILDERFEAST

NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
LIAN	FEMMINILI	SPEZIALE

STILI

POSSENTE	1
PRECISO	3
RAPIDO	1
SCALTRO	2

ABILITÀ

ANALISI	+	ESIBIZIONE	+	RICERCA	+ 1
ARTIGIANATO	+	ESORTAZIONE	+	RICHIAMO	+
COLPO	+	MOVIMENTO	+	SCORTA	+
CURA	+ 1	PRESA	+	SPARO	+ 1

STRUMENTO & TECNICHE

STRUMENTO: BRACIERE	RESISTENZA:
PORTATA: 1 (COLPO), 3 (SPARO).	ATTUALE: MASSIMA: 20

Se Spezzata: Portata: 1 (COLPO). Questa PARTE infligge Danno dimezzato.

VAMPA INFUOCATA. (Passiva) Il tuo Braciere ottiene: "Portata: 3 (SPARO)".

Questo personaggio pregenerato e' l'unico ad avere una abilita' di combattimento a distanza. Tieniti nelle retrovie e aiuta i tuoi compagni di branco supportandoli da lontano.

COTTO E MANGIATO. (Costo: 3 Energia) Scegli un compagno di branco entro 0 Spazi da te. Fino alla fine del round, se quel compagno di branco infligge Danno alle Parti, la PARTE danneggiata diventa **Bruciata**.

Questa Tecnica in corpo a corpo ti costringe a spingerti verso un tuo compagno molto vicino al mostro, o aspettare che venga da te. Ma il gioco vale la candela: **Bruciato** e' una Condizione molto pesante da infliggere!

TRATTI

GRINTA. (Costo: 1 Successo) Aumenta [D] di 1.

ACUME. (Costo: 1 Successo) Definisci un dettaglio della situazione.

RIGENERAZIONE. (Costo: 1 Successo) Ripristina 1 punto di Resistenza a una qualsiasi delle tue PARTI.

Se il tuo Braciere arriva ad avere 0 Resistenza, si rompe: di conseguenza, perdi l'abilita' di combattere a distanza. Usa questo **TRATTO** per ripristinare la Resistenza del tuo Braciere, riparando il tuo Strumento e riportandolo a Resistenza superiore a 0, acquisendo nuovamente la capacita' di fare fuoco da lontano.

DIETA PLURIONNIVORA. (Passiva) Quando mangi un pasto con un effetto aggiuntivo, puoi ignorare l'effetto e ripristinare Energia come se avessi mangiato un pasto cucinato con un Condimento. (Se il pasto aveva già un Condimento, non raddoppiare il ripristino di Energia una seconda volta).

Alcuni Ingredienti hanno effetti negativi, per esempio possono far diventare il tuo personaggio **Affaticato**. Con questo **TRATTO** puoi mangiare qualsiasi Ingrediente senza curarti dei suoi effetti collaterali e ripristinando Energia.

ENERGIA ♥

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

--

WILDERFEAST



NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
LIAN	FEMMINILI	SPEZIALE

SEI UNA PERSONA ACCULTURATA

MA VORRESTI ESSERE METICOLOSA

LEGAME MOSTRUOSO

Mezzaquercia, una paziente radicapode o un altro mostro vegetale che vive in un luogo molto scomodo dal quale pero' non si e' mai mossa.



COMPANATICO

SPEZIA

PANE AL VAPORE

PEPE DI JAO

BACKGROUND IN 3 PORTATE



EDUCAZIONE **QUALE PIATTO HA DEFINITO LA TUA INFANZIA?**
Una manciata delle ultime bacche di ju estive, raccolte mentre giocavi nella boscaglia. I volatili del bosco ti hanno insegnato dove prendere le ultime bacche della stagione. (+1 **RICERCA**)

INIZIAZIONE **QUALE PIATTO TI HA RESO UN WILDER?**
Del radicapode freddo, ripulito dal veleno e marinato nella salsa di soia e nelle spezie. Il mostro si era ammalato a causa dell'inquinamento prima di essere colto dalla frenesia: hai giurato che avresti studiato a fondo per scoprire un legame tra le due malattie. (+1 **CURA**)

AMBIZIONE **QUALE PIATTO VORRESTI MANGIARE PIÙ DI OGNI ALTRO?**
Un panino ripieno di fagioli dolci, condiviso con la tua famiglia mentre insegni loro i segreti dell'archeoacciaio. Hai studiato per anni questo materiale e stai per svelarne tutti i segreti. (+1 **SPARO**)

CONNESSIONE **Quando eri piu' giovane, hai cucinato molte volte per un tuo compagno di branco. Questa persona e' convinta che il tuo cibo sia il migliore che abbia mai mangiato; in realta', era la ricetta piu semplice e veloce che tu sapessi fare.**



WILDERFEAST

NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
GARBUGLIO	MASCHILI	FACTOTUM

STILI

POSSENTE	1
PRECISO	1
RAPIDO	2
SCALTRO	3

ABILITÀ

ANALISI	+	ESIBIZIONE	+	RICERCA	+
ARTIGIANATO	+ 1	ESORTAZIONE	+	RICHIAMO	+
COLPO	+	MOVIMENTO	+ 1	SCORTA	+
CURA	+	PRESA	+ 1	SPARO	+

STRUMENTO & TECNICHE

STRUMENTO:	SPAGO	RESISTENZA:	
PORTATA:	1 (COLPO).	ATTUALE:	MASSIMA:
			20

Se **Spezzata**: Portata: 1 (COLPO). Questa **PORTE** infligge Danno dimezzato.

FRUSTA E LAZZO. (Costo: 3 Energia) Puoi trascinarti di 1 Spazio verso una creatura, oppure puoi trascinare di 1 Spazio verso di te un compagno di branco.

Puoi posizionare te stesso e i tuoi compagni. Questa **Tecnica** costa Energia, non Azioni, quindi puoi usarla tutte le volte che vuoi durante il tuo turno, a patto che tu abbia Energia da spendere.

RIPARAZIONI SUL CAMPO. (Costo: 2 Azioni) Scegli un compagno di branco entro 0 Spazi da te e usa **ARTIGIANATO RAPIDO**. Se hai successo, ripristini [D] Resistenza dello **STRUMENTO** del compagno di branco scelto.

Sei in grado di riparare gli **STRUMENTI** nel mezzo dello scontro, una **Tecnica** davvero utilissima per permettere a un compagno di continuare a dare il meglio. Non puoi riparare il tuo stesso **STRUMENTO**.

TRATTI

GRINTA. (Costo: 1 Successo) Aumenta [D] di 1.

ACUME. (Costo: 1 Successo) Definisci un dettaglio della situazione.

MIMETIZZAZIONE. (Costo: 1 Successo su **SCALTRO**) Diventi **Nascosto**.

In combattimento, **Nascosto** ti conferisce Vantaggio sul tuo prossimo Attacco; tuttavia, perdi questa condizione dopo aver tirato. Durante il Viaggio e l'Interazione, **Nascosto** va considerato caso per caso; in generale, il principio e' lo stesso: una volta che agisci, esci allo scoperto.

IN UN SOL BOCCONE. (Costo: 1 Azione) Mangia un numero qualsiasi di Ingredienti per ripristinare una pari quantità di Energia. Non ottieni alcun effetto bonus.

Se hai bisogno di cibo in questo esatto istante e non c'è tempo per cucinare, questo **TRATTO** ti permette di convertire Ingredienti crudi in Energia.

ENERGIA ♥

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

--

WILDERFEAST



NOME	PRONOMI	SPECIALIZZAZIONE
GARBUGLIO	MASCHILI	FACTOTUM

SEI UNA PERSONA FLESSIBILE

MA VORRESTI ESSERE TRANQUILLO

LEGAME MOSTRUOSO

Sventragianti, un tatangwa traumatizzato o un altro mostro capace di cambiare colore, sopravvissuto al bracconaggio e di cui hai ottenuto la fiducia con pazienza e fatica.

COMPANATICO SPEZIA

FUFU DI MUSCHIO SALGEMMA



BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE **QUALE PIATTO HA DEFINITO LA TUA INFANZIA?**
 Un hotpot piccante e bollente che mangiavi con i tuoi compagni clandestini, quando vi intrufolavate sui treni per rubarne il carico. "Hotpot" era anche il tuo soprannome. Per te, i vagoni in archeoacciaio erano la dispensa più grande del mondo. (+1 **PRESA**)

INIZIAZIONE **QUALE PIATTO TI HA RESO UN WILDER?**
 Bistecca di mostro, appena scottata. Una volta l'hai cucinata e mangiata proprio in mezzo alle tue trappole malfunzionanti. I tuoi prototipi non funzionavano come volevi, tutti tranne uno. (+1 **ARTIGIANATO**)

AMBIZIONE **QUALE PIATTO VORRESTI MANGIARE PIÙ DI OGNI ALTRO?**
 Un sontuoso banchetto della vittoria, condiviso con gente proveniente da tutto il continente, giunta sin lì per le tue gesta. Sogni una gloria che duri per eoni, le tue imprese narrate in ogni angolo dell'Unica Terra. (+1 **MOVIMENTO**)

CONNESSIONE
 Da sempre sogni di ribellarti ai giganti: ne hai parlato a un tuo compagno di branco. Qualcosa nel tuo assurdo obiettivo ha fatto breccia nel tuo compagno, eppure non sembra convinto dei tuoi slogan e della tua bandiera fatta in casa.

