WILDERFEAST

SEI QUEL CHE MANGI

GRUMPY BEAR

QUESTA È L'UNICA TERRA

E questa è la Quickstart di ***Wilderfeast***, un gioco di ruolo sulla caccia ai mostri e sull'arte culinaria da campo, che verrà presto pubblicato in italiano da Grumpy Bear.

La versione completa di ***Wilderfeast*** è quasi pronta, immaginatela come un piatto elaborato che ci piacerebbe poter guarnire con i feedback di chi giocherà a questa Quickstart. Per aiutarti a entrare nel vivo il più velocemente possibile, in questa Quickstart troverai alcune regole semplificate adatte alle one-shot e uno scenario introduttivo progettato per far sì che possiate imparare giocando. In questo breve scenario viaggerete con gli altri Wilder per l'Unica Terra. Dovrete raccogliere ingredienti, seguire le tracce e gli indizi lungo il vostro cammino, e scontrarvi con mostri in preda alla frenesia.

Inoltre, come i Wilder, anche noi stiamo andando a caccia: no, non di mostri ma di errori che potrebbero essersi intrufolati in questa Quickstart. Nei prossimi mesi, l'edizione italiana di ***Wilderfeast*** vedrà la sua forma.

Iscrivetevi alla nostra newsletter per ricevere aggiornamenti sui suoi futuri sviluppi:

L'Unica Terra è un mondo che prende vita tra le mani dei giocatori e delle giocatrici; pertanto, il modo migliore per conoscere ***Wilderfeast*** consiste nell'osservare quel che altri gruppi di gioco fanno. Siamo felici di collaborare con chiunque volesse portare ***Wilderfeast*** sui suoi canali streaming, fornendo materiali aggiuntivi, componentistica e scenari personalizzati. Potete anche aiutarci a promuovere questo gioco sui social, usando l'hashtag ***#Wilderfeast***. In questa cucina, non c'è mai troppa gente ai fornelli!

Nel mentre, grazie di essere qui. Non vediamo l'ora di potervi dare di più e di farvi scoprire la bellezza dell'Unica Terra. Speriamo che qui possiate sentirvi a casa.

Contattateci scrivendo a:

info@grumpybearstuff.com



SOMMARIO

1. INTRODUZIONE 2

Cacciatori, Ranger, Custodi e Cuochi 2

Iniziare a Giocare 3

Di Cosa Hai Bisogno 3

Ambientazione e Tono 4

Rendi Tuo Questo Mondo 4

Sicurezza al Tavolo 4

I Fondamenti 4

Le Regole Base 5

Viaggi 5

2. PERSONAGGI 6

Stili 6

Abilità 7

Tratti 8

Altri Elementi 9

3. COME GIOCARE 11

Effettuare una Prova 11

1. Scegli lo Stile e l'Abilità 12

2. Assembla la tua Riserva di Dadi 12

3. Scegli il tuo Dado Azione 13

4. Tira 13

5. Leggi il Risultato 14

Vantaggio e Svantaggio 16

Aiutare un Compagno di Branco 16

Sfide 16

Conseguenze 17

Condizioni 18

Energia 18

Armonia 19

4. LA PISTA 20

Seguire i Mostri 21

Round di Viaggio 21

Raccogliere Provviste 21

Procedere 22

Fine del Round ed Eventi 23

5. LA CACCIA 24

Parti 24

Resistenza 24

Strumenti 25

Distanza in Combattimento 26

Round di Combattimento 26

Il Primo Round 27

Round Successivi 27

Il Comportamento dei Mostri 29

6. IL BANCHETTO 30

Preparare il Banchetto 30

Rendere Grazie 31

Altri Pasti 32

La Dispensa 32

Ingredienti 33

Spuntini 33

Tutto il Resto 33

Come si Cucina 34

Ricette Esempio 36

Tratti degli Ingredienti 39

Ingredienti Rari 39

Ingredienti Condimento 40

7. RICETTA PER UN DISASTRO 41

- Avvisaglie 41
  - La Situazione 42
    - Personaggi 42
  - All'Interno della Gabbia 42
  - Fuga dalla Gabbia 43
  - Preparativi Finali 43
- La Pista 44
  - La Foresta Nodosa 45
  - Il Mieleto 46
  - La Strinatura 48
  - Eventi 48
    - Evento #0: Le Scaglie di Pandolce 48
    - Evento #1: Bracconieri 49
    - Evento #2: Bivio 49
    - Evento #3: Chiacchiera da Branco 49
    - Evento #4: Mostro Ostile 50
    - Evento #5: Il Trenolev 51
    - Evento #6: Il Kakwari 51
- La Caccia 52
  - Interpretare il Kakwari 52
- Il Banchetto 54
  - Concludere il Viaggio 54

8. IL BESTIARIO 55

- Kakwari 56
- Botabo 59
- Hagsechu 60
- Mammudo 61

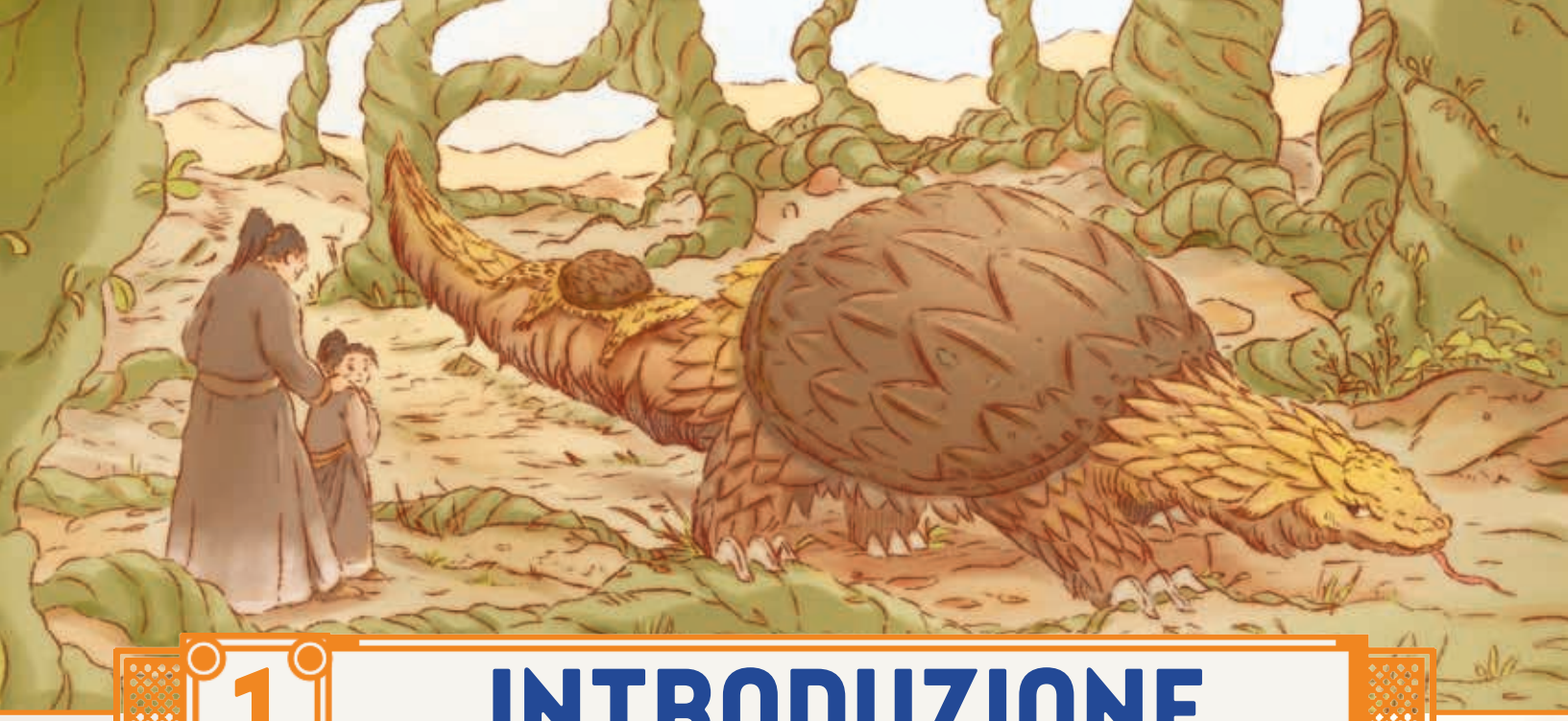
APPENDICE: CONDIZIONI 62

RIFERIMENTI RAPIDI 63

INDICATORE DI POSIZIONE 65

PERSONAGGI PREGENERATI 66





1 INTRODUZIONE

LA PISTA TI ATTENDE.

I mostri, nella loro incredibile varietà di forme e colori, vagano per l'Unica Terra. Alcuni, dal collo lungo, attraversano inesorabilmente aridi deserti lasciando impronte titaniche, che quando si riempiono della rara acqua piovana attirano i mostri più piccoli. Altri strisciano attraverso paludi malsane, sputano fuoco aprendo le loro code piumate, in competizione costante per il territorio. Ci sono mostri che volano tra le nuvole, sguazzano nel fango, nuotano nei mari e si dondolano tra le chiome degli alberi. Sono creature splendide, stravaganti, terrificanti, giocose, fameliche: ogni mostro è diverso e unico.

Alcuni mostri in abiti eleganti e sfarzosi governano l'Unica Terra. I consoli vigilano sull'orizzonte con algido sguardo, muovendo le sfere degli abachi per calcolare le provviste di carne e grano. Ricchi mercanti vestiti di seta pagano gli affamati e i disperati affinché catturino gli ultimi membri di una specie rara in via d'estinzione. Per ordine dei magistrati, all'inizio di ogni stagione, partono treni carichi di centinaia di prigionieri diretti alla capitale ricoperta di ghiaccio al centro del continente, dove verranno divorati dai giganti, mai satolli, intenti ad abbuffarsi di ogni prelibatezza possibile e immaginabile: il loro appetito è insaziabile.

Infine, altri mostri, bizzarri e grotteschi, proteggono l'Unica Terra. Mentre un virus-anatema chiamato frenesia continua a diffondersi, i ranger mutanti, noti come Wilder, combattono per mantenere l'armonia tra il genere umano e la natura. Uccidono le creature quando è necessario, curano quelle che possono medicare, e consumano quelle che non riescono a salvare. Così i Wilder si trasformano in chimere solo parzialmente umane; come tutti i mostri, anche loro traggono beneficio e potere dall'Unica Legge dell'Unica Terra:

SEI QUEL CHE MANGI

CACCIATORI, RANGER, CUSTODI E CUOCHI

Sei un Wild-Eater o, semplicemente, un Wilder. Anche se non sembri tale, sei un essere umano. Dopo ogni caccia, incorpori una parte del mostro che hai cacciato. I primissimi membri della tua specie dedicarono la loro vita al contenimento della frenesia, un anatema incurabile che amplifica la fame, il dolore, la rabbia, in un circolo vizioso. Eppure, oggi, nonostante i loro sforzi, la frenesia continua a diffondersi capillarmente per tutta l'Unica Terra. Rimane solo una flebile speranza di poter salvare tutti quei mostri minacciati da questa malattia soprannaturale: per realizzarla, sarà necessaria molta forza di volontà e spirito di sacrificio.

I Wilder viaggiano in branco, sebbene non si affidino a una gerarchia formalmente prestabilita. Non hanno nessuna autorità centrale, né ordinamento: ognuno è libero di decidere di dare la propria interpretazione dell'espressione armonia con la natura e di raggiungerla come meglio crede. Alcuni Wilder vivono come bestie all'interno delle caverne, indossando pellicce e rifuggendo la cosiddetta società. Altri si

comportano come cavalieri erranti, adorati da alcuni e disprezzati da altri. Le loro mutazioni evidenti li separano da coloro che non hanno prestato il loro stesso giuramento. I Wilder dormono tra le rovine dei verdisovrani, nelle stive dei treni sferraglianti, nelle tane dei mostri dalle lunghe zanne che li considerano membri della loro famiglia. Provengono da background diversi, i loro viaggi li conducono verso ogni angolo dell'Unica Terra. Sei tu a decidere quale strada vorrai percorrere in qualità di Wilder. A prescindere dal credo che deciderai di seguire, tutti i Wilder svolgono gli stessi compiti.

Cacciare i mostri. I Wilder recuperano le loro armi gigantesche in archeoacciaio dalle antiche rovine dei verdisovrani; in pochi riescono a sollevarle tanto sono pesanti. Con strumenti del genere in pugno, e leali compagni di branco al tuo fianco, rintracci quei mostri che sono rimasti gravemente infettati dalla frenesia, abbattendoli prima che facciano del male a qualcuno. Molti Wilder vorrebbero che la morte di questi mostri fosse più dolce, tuttavia questi titani impazziti non sono prede facili.

Cucinare i mostri. La frenesia si diffonde a partire dai cadaveri dei mostri caduti, ma tu conosci le giuste tecniche per depurare la carne contaminata, rendendola commestibile. Mangiando uno dei mostri che hai cacciato otterrai dei poteri. Sebbene tutte le creature che vivono sull'Unica Terra traggano poteri soprannaturali dai loro lauti pasti, solo i Wilder mutano con trasformazioni radicali e irreversibili. I migliori Wilder dell'Unica Terra sono spesso anche i cuochi più abili.

Nutrire i mostri. Per guarire questo mondo, uccidere non basta. Al contrario, dovrai anche prenderti cura dei mostri rimasti feriti o orfani. A seconda delle tue convinzioni, sarai tu a decidere quanto interferire con le leggi, spesso brutali, della natura; eppure, se ti rifiuti di agire, non passerà molto tempo prima che le creature più meravigliose e sorprendenti dell'Unica Terra si estinguano del tutto. Confortale, curale, allevale. Ci sono mostri che morirebbero senza il tuo aiuto: nutrendoli e curandoli dimostrerai la tua umanità, e svilupperai persino delle qualità che la trascendono.

Lascia che la fame ti guidi, Wilder. La pista ti attende.

INIZIARE A GIOCARE

Siamo felici di accoglierti nell'Unica Terra! ***Wilderfeast*** è un gioco di ruolo da tavolo incentrato sulla caccia ai mostri e sull'arte culinaria da campo. Se non sai cos'è un gioco di ruolo, Internet può venirti in aiuto. In sostanza, insieme ad altri giocatori e giocatrici, farai finta di essere un personaggio di tua creazione. La conversazione che tu e le altre persone al tavolo da gioco intavolerete verrà mediata da apposite regole. Durante la conversazione verranno lanciati dei dadi: questi tiri di dado servono per rendere questa attività diversa dal sedersi a un tavolo per scrivere un romanzo. I dadi aggiungono quell'imprevedibilità che rende il gioco emozionante e interessante.

Una persona al tavolo dovrà fare da **Guida**. Con questo termine si indica chi farà da Game Master, o da GM: chi avrà questo ruolo dovrà facilitare il gioco e dare vita al mondo. Gli altri giocatori e giocatrici saranno i **Wilder**: i protagonisti di una storia che intende trattare il tema dell'armonia tra l'umanità e la natura. Sebbene la Guida conosca l'Unica Terra meglio dei Wilder, la Guida dovrà lasciarsi sorprendere dal mondo stesso, esplorando a sua volta la natura selvaggia assieme ai suoi compagni e compagne di gioco.

In ***Wilderfeast*** non solo si "**gioca per scoprire cosa succede**", ma si "**gioca per diventare parte di questo mondo**". Crea connessioni, abbi cura dei dettagli, grandi e piccoli, prenditi cura di ogni aspetto senza cedere all'apatia.

Così facendo, questo mondo ti apparterrà.



DI COSA HAI BISOGNO

Per iniziare, prendi dei dadi a sei facce (**d6**), un dado a otto facce (**d8**) e un dado a venti facce (**d20**). Se giochi un Wilder, avrai bisogno anche della tua **scheda del personaggio**. Nell'**Appendice** di questa Quickstart, troverai delle schede con personaggi pre-generati. Giocando a ***Wilderfeast*** potrebbe venirti fame: metti al centro del tavolo qualche merendina o spuntino.

AMBIENTAZIONE E TONO

L'Unica Terra è **vasta**, **antica** e **selvaggia**. È popolata da delle creature straordinarie, da **Mostri** che attingono all'immaginario di videogiochi come ***Monster Hunter***™ e da opere fumettistiche come ***Godzilla***™, oltre che dalla paleontologia e dalla criptozoologia. I mostri di ***Wilderfeast***, con la loro sola esistenza, sottolineano quanto la natura sia aspra, quanto sia difficile sopravvivervi. Le loro abilità soprannaturali dipendono dall'ambiente in cui vivono, in cui possiamo scorgere alcuni riferimenti alle specie animali della nostra Terra, siano esse esistenti o estinte. Molti mostri sono cognitivamente molto avanzati; tuttavia, anche se alcuni si comportano in modo più simile agli umani, nessun mostro potrebbe essere mai scambiato per un umano.

A tal proposito, gli umani sono giunti in questo mondo diverse migliaia di anni fa. La maggior parte di loro vive in piccole comunità rurali dalle specifiche diverse e varie per genere, sessualità, aspetto, abilità, ecc. La loro tecnologia, definibile come post-post-apocalittica, ci sembra anacronistica: combina il recupero di oggetti futuristici e magici a strumenti in pietra e ossa. Ad esempio, gli umani hanno accesso a treni ad alta velocità dotati di levitazione magnetica, ma usano mazze e lance al posto delle armi da fuoco. Il cibo non fa eccezione. Ci sono persone che mangiano sbobba da dei pentoloni di ferro, mentre altre mangiano cheesburger e patatine fritte, mentre altre ancora cucinano piatti prelibati usando le materie prime del loro mondo. **Qualunque sia l'arte culinaria a cui si vuole fare riferimento, il suo corrispettivo esiste nell'Unica Terra**. Se vuoi riprodurre la cultura di quella data cucina (cos'è il cibo senza il suo contesto?), confidiamo che tu lo faccia in modo creativo e appropriato.

L'Unica Terra è **vulnerabile**. Un conglomerato commerciale globale di nome Charter si espande dal centro del supercontinente, diffondendo inconsapevolmente (o senza curarsene) la frenesia attraverso tecnologie di recupero. A causa della frenesia, le persone vivono nella paura dei mostri; a causa della loro paura si affidano alla Charter affinché le difenda; a causa della Charter la frenesia continua a diffondersi. I Wilder sono chiamati a intervenire, a fermare questo circolo vizioso: sebbene siano capaci ed esperti, sono solo una goccia di pioggia nel vasto mare che è il mondo che li circonda.

Rendi Tuo Questo Mondo

Questa Quickstart non entrerà nel dettaglio dell'ambientazione, e a dirla tutta non lo farà neanche il manuale completo di ***Wilderfeast***: sarai tu e il tuo gruppo di gioco a colmare quegli spazi vuoti con la vostra immaginazione. Un gioco di ruolo si fonda proprio su questo: indipendentemente dallo stile o dal genere, tocca alle persone attorno al tavolo, che siano Wilder o la Guida stessa, declinare, descrivere e dare forma al mondo. Lascia volare la tua fantasia: popola questo mondo di mostri, arricchiscilo con le tue ricette, crea nuove regioni e, se serve, piega le regole del gioco stesso. L'Unica Terra sarà diversa, e davvero unica, a seconda del gruppo di gioco che la metterà in scena: sarà una sintesi della vostra immaginazione e delle vostre esperienze, la vostra ricetta segreta.

Come gruppo di gioco, mentre esplorate la vostra personale declinazione di questo mondo, dovrete mantenere un tono sia **serio** che **leggero**. **La natura è un amalgama di questi due toni.** Un maestoso mostro leonino sta di guardia alla sua tana, la criniera illuminata dal sole e scossa dal vento, può sembrare incredibilmente minaccioso ma ecco che l'attimo dopo, può iniziare a leccarsi il sedere sembrando, tutt'a un tratto molto buffo. Allo stesso modo, come Wilder dovrai fronteggiare il deterioramento del mondo naturale, sapendo che le istituzioni umane sono responsabili di questo declino; eppure, alla fine della giornata, starai brandendo utensili da cucina enormi cercando di trasformare della carne di kaiju nel tuo prossimo pasto. L'obiettivo del gioco consiste nell'esaltare questi due aspetti, e non di far in modo che si annullino a vicenda; con il tuo gruppo di gioco dovrete trovare la formula più adatta a voi.



SICUREZZA AL TAVOLO

Questo gioco fa riferimento a situazioni che potrebbero essere intense per alcune persone al tavolo. In particolare, la malattia e la morte degli animali potrebbero essere un argomento delicato per alcune persone. Per altre, invece, potrebbe esserlo la presenza di animali come ragni o serpenti. Pertanto, usa gli strumenti di sicurezza per assicurarti, che tu sia la Guida o un Wilder, che giocare sia un'esperienza divertente per ogni persona al tavolo. Per maggiori informazioni sugli di strumenti di sicurezza ti consigliamo di visitare la sezione dedicata sul nostro sito https://grumpybearstuff.com/strumenti-di-sicurezza/.

I FONDAMENTI

Wilderfeast è un gioco di ruolo diviso in quattro fasi, ognuna delle quali rappresenta un aspetto importante di ogni avventura nell'Unica Terra. Sebbene ogni fase abbia proprie regole, tutte si reggono sulle stesse fondamenta.

INTERAZIONE

Usa la tua immaginazione per creare connessioni tra te e il mondo circostante.

Stabilire degli obiettivi, effettuare una Prova e sviluppare relazioni col tuo branco e con l'Unica Terra.

LA PISTA

Esplora le terre selvagge e segui le tracce lasciate dai mostri.

Scoprire le Tracce, superare gli Eventi e attraversare Aree dai terreni unici, foraggiando in cerca di ingredienti.

LA CACCIA

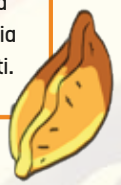
Lotta contro la tua preda, appellati al tuo ingegno, al tuo addestramento e alla tua forza mostruosa.

Sfrutta i tuoi Tratti e le tue Tecniche in combattimenti veloci e tattici.

IL BANCHETTO

Siediti attorno al fuoco e condividi il cibo con gli altri membri del branco.

Mescola e abbina gli Ingredienti per ripristinare la tua Energia e ottenere bonus, sia temporanei che permanenti.



Le Regole Base

Ogni personaggio è caratterizzato dagli **STILI**, ognuno con un livello numerico che rappresenta una particolare devozione a un dato approccio, un modo di compiere delle azioni; le **ABILITÀ**, invece, rappresentano i tipi di azioni che i Wilder o i mostri compiono con maggior frequenza. Se un personaggio tenta un'azione rischiosa con una posta in gioco, deve effettuare una **Prova** usando uno Stile combinato a una Abilità; ad esempio, può utilizzare **RICHIAMO POSSENTE** per intimidire un mostro e farlo indietreggiare, oppure usare **RICERCA RAPIDA** per seguire le sue tracce nel sottobosco.

Qui di seguito i passi fondamentali per effettuare qualsiasi **Prova**:

1. Dichiara ciò che stai facendo. Sulla base della tua descrizione, la Guida decide lo **STILE** e l'**ABILITÀ** che stai mettendo alla prova.
2. Assembla la tua riserva di dadi con un numero di d6 pari al livello dello **STILE** scelto per la Prova.
3. Scegli il tuo Dado Azione. Gli umani usano un d8 come Dado Azione; i mostri usano un d20. I Wilder hanno accesso a entrambi.
4. Tira la tua riserva di dadi, poi aggiungi il tuo bonus di **ABILITÀ**.
5. Leggi il risultato. I tuoi Dadi **STILE** determinano se hai successo. Se sì, il tuo Dado Azione determina la qualità del successo ottenuto.

Una conseguenza comune e a breve termine che si verifica dopo aver fallito una Prova consiste nella perdita di **Energia**. Meno Energia hai, più sarà pericoloso andare avanti. C'è anche un'altra conseguenza possibile, più pesante e a lungo termine, la perdita di **Armonia**, ossia una risorsa condivisa che rappresenta il rapporto che tu e il tuo branco avete tra voi e col mondo naturale.

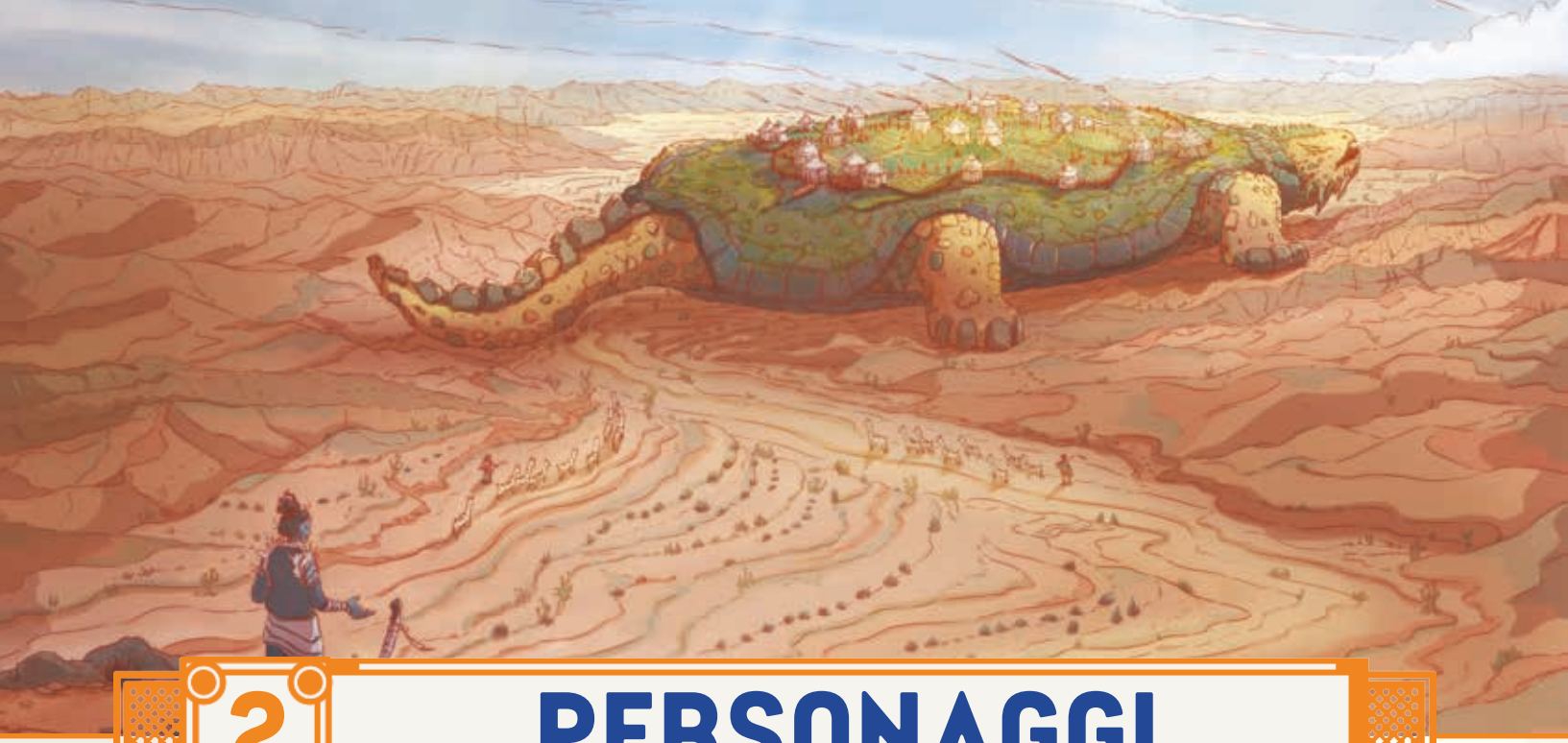
Per maggiori informazioni riguardanti le Regole Base, vai a pagina 11, alla sezione **Come Giocare**.

Viaggi

La maggior parte di una sessione di ***Wilderfeast*** si svolge durante un Viaggio, durante il quale i Wilder avranno l'occasione di esplorare luoghi selvaggi e di andare a caccia di mostri infettati dalla frenesia. Ogni fase di un Viaggio riflette i principali compiti dei Wilder:

- Quando i Wilder vogliono raggiungere una destinazione, usa le regole della **Pista** (pag. 20).
- Quando i Wilder vogliono combattere un mostro infettato dalla frenesia, usa le regole della **Caccia** (pag. 24).
- Quando i Wilder vogliono cucinare un pasto, usa le regole del **Banchetto** (pag. 30).

Sia nel caso si stia andando all'esplorazione o che ci si stia dedicando alla cucina, il contesto rende ogni esperienza unica, sebbene la struttura sia sempre la stessa. Lo scenario introduttivo di questa Quickstart, dal titolo ***Ricetta per un Disastro*** (pag. 41), è solo un esempio delle tante avventure che si possono vivere nell'Unica Terra.



2 PERSONAGGI

IL TUO PERSONAGGIO NELL'UNICA TERRA

In ***Wilderfeast***, la scheda del personaggio è un documento in continua evoluzione: ogni elemento rappresenta un momento importante della tua vita, oppure un mostro che hai reso parte di te. Questa Quickstart include sei Wilder pre-generati, caratterizzati da storie e connessioni proprie, che potrai usare per giocare lo scenario introduttivo. Per scegliere il personaggio che meglio rappresenta il tuo modo di giocare, dai un'occhiata a questa pagina: ti fornirà diversi elementi per leggere le schede dei personaggi e scegliere con attenzione.

STILI

Gli Stili sono gli attributi principali dei Wilder e dei mostri e rappresentano l'approccio generale con cui si compiono le azioni. Gli Stili hanno un livello che va da +0 a +5 per i mostri e da +1 a +5 per i Wilder. Ogni Wilder pre-generato inizia con +3 in uno Stile, +2 in un altro Stile e +1 nei restanti Stili.

Per ogni livello di uno Stile, aggiungi 1d6 alla tua riserva per effettuare una Prova. In totale, ci sono 4 Stili diversi:



POSSENTE
Agire in modo forte, duro, deciso o schietto.

PRECISO
Agire in modo calmo, metodico, concentrato o accurato.

RAPIDO
Agire in modo veloce, energico, vigile o con destrezza.

SCALTRO
Agire in modo sottile, ingannevole, tecnico o scaltro.

ABILITÀ

Le Abilità sono le capacità che i Wilder e i mostri usano più di frequente. Le Abilità hanno un livello che va da +0 a +3. Ogni Wilder pre-generato inizia con +1 in tre diverse Abilità e con +0 nelle restanti.

Per ogni livello in un'Abilità, aumenti di 1 il risultato di un dado dopo averlo tirato. Quando effettui una Prova puoi combinare qualsiasi Abilità con qualsiasi Stile. In totale, ci sono dodici Abilità:

ANALISI

Acquisire conoscenze, saper leggere le situazioni.

Esempi: Usa **ANALISI RAPIDA** *per identificare un mostro che hai visto solo per una frazione di secondo. Usa* **ANALISI SCALTRA** *per osservare un mostro senza che si accorga di te.*

ARTIGIANATO

Creare o riparare oggetti, dal creare una ragnatela di seta al piazzare una trappola a calappio.

Esempi: Usa **ARTIGIANATO POSSENTE** *per fissare con un martello i paletti della recinzione che trattiene un mostro. Usa* **ARTIGIANATO PRECISO** *per armeggiare con un meccanismo delicato e complicato.*

COLPO

Attaccare da vicino.

Esempi: Usa **COLPO POSSENTE** *colpire con tutta la tua forza. Usa* **COLPO SCALTRO** *per saltare fuori all'improvviso e tendere un'imboscata alla tua preda.*

CURA

Curare o guarire le ferite, comprese le tue.

Esempi: Usa **CURA POSSENTE** *per purificarti da una tossina che scorre nel tuo organismo. Usa* **CURA PRECISA** *per ricucire un brutto taglio.*

ESIBIZIONE

Dare spettacolo, lanciarsi in una performance appariscente.

Esempi: Usa **ESIBIZIONE RAPIDA** *per far vedere quanto velocemente riesci ad affettare le cipolle. Usa* **ESIBIZIONE SCALTRA** *per far apparire un vecchio mostro sonnolento come se fosse feroce e assetato di sangue.*

ESORTAZIONE

Tranquillizzare o calmare le creature, o farti coraggio.

*Esempi: Usa un'***ESORTAZIONE POSSENTE** *per bloccare un mostro a terra finché non si calma. Usa un'***ESORTAZIONE RAPIDA** *per fare in modo che un compagno di branco, influenzato dal tuo atteggiamento esuberante, creda in sé stesso.*

MOVIMENTO

Attraversare uno spazio, andando da un punto all'altro.

Esempi: Usa un **MOVIMENTO POSSENTE** *per attraversare un pantano. Usa un* **MOVIMENTO SCALTRO** *per sgattaiolare nei giardini del magistrato.*

PRESA

Aggrapparsi, afferrare creature o oggetti.

Esempi: Usa una **PRESA POSSENTE** *per sottrarre le tue provviste dalle fauci di un mostro affamato. Usa una* **PRESA RAPIDA** *per rubare le chiavi dalla cintura di un nemico durante un inseguimento.*

RICERCA

Trovare cose, come tracce, cibo o nemici.

Esempi: Usa **RICERCA PRECISA** *per distinguere un mostro specifico tra centinaia. Usa* **RICERCA RAPIDA** *per acchiappare dei pesci che sguazzano nell'acqua.*

RICHIAMO

Comunicare con i mostri, sfruttando richiami animali o utilizzando alcuni Tratti soprannaturali.

Esempi: Usa un **RICHIAMO PRECISO** *per ecolocalizzare e percepire l'ambiente circostante. Usa un* **RICHIAMO SCALTRO** *per imitare un canto particolare di una specie volatile.*

SCORTA

Avere o accumulare risorse, conservandole in modo sicuro.

Esempi: Usa **SCORTA PRECISA** *per capire cosa dare al casellante che blocca la strada. Usa* **SCORTA SCALTRA** *per seppellire le uova di un mostro in un luogo in cui nessuno le troverà.*

SPARO

Attaccare da lontano.

Esempi: Usa **SPARO PRECISO** *per colpire una parte specifica di un mostro. Usa* **SPARO RAPIDO** *per sputare un getto d'acqua verso un insetto che sta ronzando attorno a te.*

❖ OTTENERE INFORMAZIONI ❖

PER VERIFICARE QUALI INFORMAZIONI CONOSCE IL TUO PERSONAGGIO, SEGUI QUESTI PASSAGGI INSIEME ALLA TUA GUIDA.

Se si tratta di una informazione comune o ovvia, la conosci.

Se hai motivo di sapere questa informazione per via del tuo Background (vedi Altri Elementi), allora la conosci.

Se non hai motivo di sapere questa informazione ma puoi scoprirla, effettua una Prova.

L'Abilità predefinita da utilizzare è **ANALISI**, ma puoi scegliere uno Stile e un'altra Abilità sulla base del contesto. Scoprirai sempre se un qualcosa è avvenuto o meno, ma l'esito della Prova determinerà il costo di questa informazione.

Se non hai modo di scoprire questa informazione, non la conosci.

TRATTI

I Tratti sono le qualità che rendono speciale ogni creatura, come **VOLO** o **VELENO**. Alcuni Tratti possono avere livelli diversi (ad esempio **VOLO 2**), aumentabili livello dopo livello. Ogni Tratto ha un effetto meccanico unico; tuttavia possono essere utili in molte situazioni, purché tu ne descriva le modalità d'uso.

Ogni creatura ha sempre **GRINTA**, un Tratto che rappresenta la volontà di sopravvivere. Ogni umano è dotato anche di **ACUME**, un Tratto che rappresenta la sua intelligenza e la sua capacità di leggere le situazioni. Questi due Tratti, di cui parleremo meglio a pagina 14, sono già stati riportati sulla scheda del tuo personaggio pre-generato.

Infine, ogni personaggio pre-generato ha due Tratti iniziali che rappresentano le sue mutazioni più significative. Le regole di questi Tratti sono riportate sulla scheda del personaggio per facilitarne la consultazione, ma come per **GRINTA** e **ACUME** avranno più senso dopo aver letto le regole.



ALTRI ELEMENTI

Ogni scheda del personaggio ha anche i seguenti elementi:

- Un **nome**, dei pronomi e un paio di suggerimenti per strutturare la sua **personalità**.
- Uno **STRUMENTO**, un utensile da cucina enorme realizzato con un metallo mistico chiamato "archeoacciaio". Lo Strumento funge anche da arma in combattimento. Ogni Strumento è associato a una Tecnica iniziale, un Tratto speciale che contraddistingue lo Strumento che stai impugnando.
- Un **Backround** "in tre portate" che serve a inquadrare la tua vita fino a questo momento usando una metafora cibereccia. Ogni Backround offre anche una **Connessione**, un dettaglio relativo al modo in cui la tua storia si collega a quella di un altro personaggio. Dal momento che non si può predire quale personaggio verrà scelto da quale giocatore o giocatrice, decidi a chi si riferisce la tua Connessione una volta che ogni persona al tavolo avrà scelto il suo personaggio.
- Un **Companatico** e una **Spezia** della tua città natale, gli ingredienti fondamentali che definiscono la tua cucina.
- Un **legame mostruoso**, un PNG mostro che ti aiuta ad avere un rapporto stabile col mondo naturale. In questa Quickstart, i personaggi condividono tutti lo stesso legame mostruoso con Pandolce, un mostro gentile, corazzato, appartenente alla specie dei mammudo (pag. 61).

La versione completa di ***Wilderfeast*** contiene tutte le regole necessarie per personalizzare questi elementi durante la fase di creazione del personaggio. Ogni scheda del personaggio, infine, presenta degli appositi campi per tutti quegli elementi che cambieranno nel corso della sessione: l'**Energia**, la Resistenza dello **STRUMENTO** e le ***Condizioni***.



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
AUREO		MANNAIA

STILI

POSSENTE	■	■	■
PRECISO	■	■	
RAPIDO	■		
SCALTRO	■		

ABILITÀ

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

ENERGIA

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

STRUMENTO

MANNAIA

PORTATA: 1 (COLPO)

SE SPEZZATA: Se questa Parte ha una Portata aggiuntiva grazie alle sue Tecniche associate, riduci la sua portata a 1 (Colpo). Questa Parte infligge Danno dimezzato.

RESISTENZA STRUMENTO	ATTUALE:	MASSIMA: 20

TECNICHE:

TAGLIO NETTO. *La pieta' un muscolo che va allenato.*

- (Costo: 3 Azioni)

Effettui un Colpo Possente o un Colpo Preciso contro una creatura entro 1 Spazio. Se hai successo, infliggi [A] x 2 Danno alle Parti.

TAGLIO NETTO *e' una Tecnica di combattimento che richiede il tuo intero turno. Dovrai sfruttare il movimento e posizionarti in anticipo per poterla sfruttare al meglio, ma se riuscirai a sferrare il Colpo, infliggerai un'enorme quantita' di Danno alle Parti.*

TRATTI

GRINTA. *La quintessenza della volonta' di sopravvivere.*

- (Costo: 1 Successo)

Aumenta [A] di 1.

ACUME. Ragionamento e intelligenza umana.

- (Costo: 1 Successo)

Definisci un dettaglio della situazione.

INTIMIDAZIONE.

Una caratteristica intimidatoria, come delle pupille brillanti o un ruggito profondo.

- (Costo: 1 **Successo Possente**)

TERRORIZZI una creatura entro 1 Spazio.

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.

Puoi percepire deboli correnti elettriche.

- (Passiva)

Le creature **NASCOSTE** non hanno Vantaggio quando 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 piu subdoli di avere la meglio su di te.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
AUREO		MANNAIA

SEI UNA PERSONA	SPAVENTOSA
MA VORRESTI ESSERE	RISOLUTA

LEGAME MOSTRUOSO

Pandolce, una gentile mammudo. Gironzola spesso per quella parte di foresta che chiami casa, nutrendosi del nettare dei fiori.



COMPANATICO	SPEZIA
ASPRIMPASTO	PEPE D'ARCHEOEBANO

BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE

QUAL È IL PASTO CHE MEGLIO DEFINISCE LA TUA INFANZIA?

Pesce alla griglia su pane raffermo. 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

QUAL È IL PIATTO CHE HA FATTO DI TE UNA CREATURA AFFINE?

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 PASTO VORRESTI MANGIARE PIÙ DI OGNI ALTRO?

Il taglio migliore di una preda difficile. Non avanzeresti 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'.

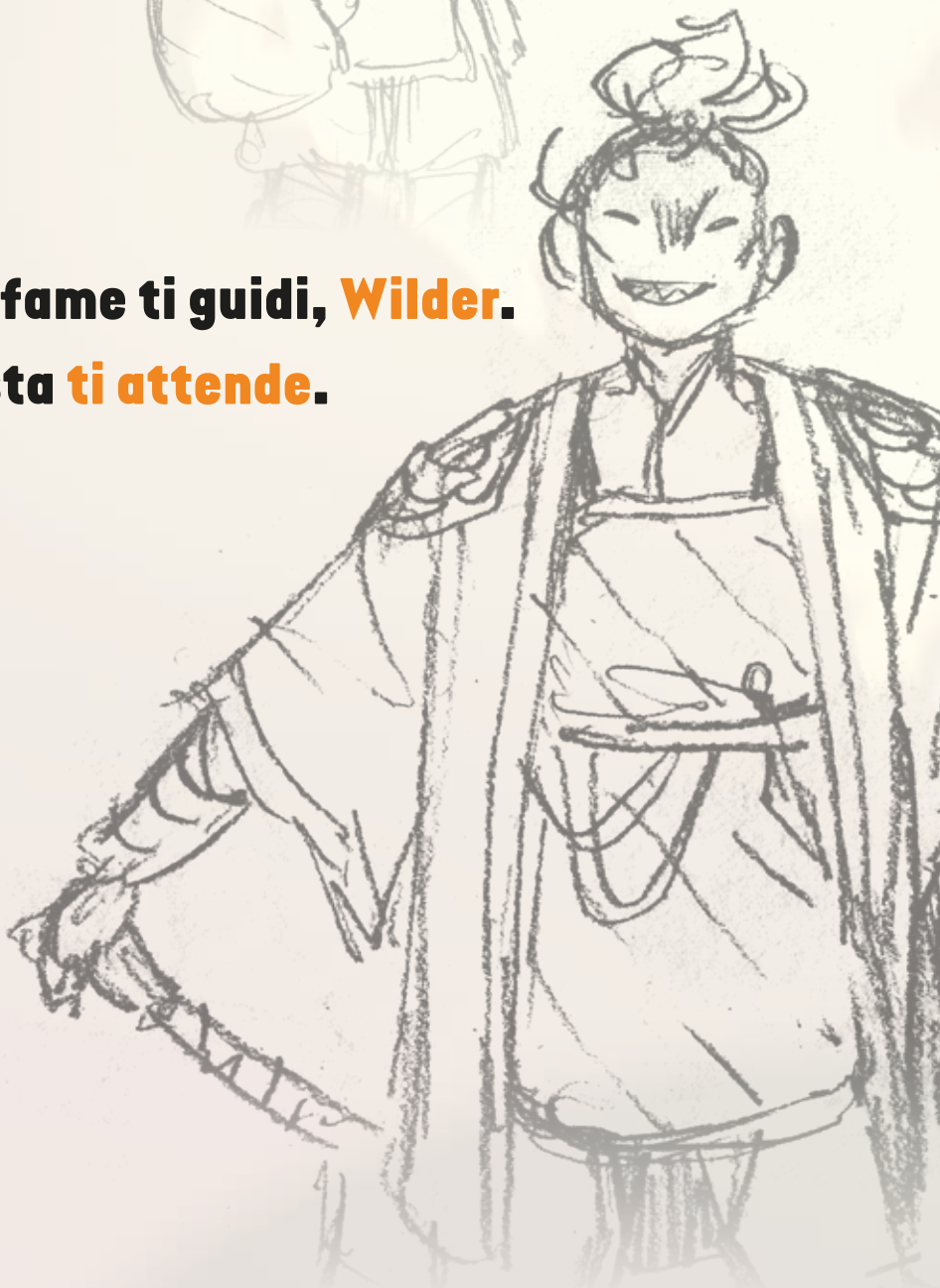




Lascia che la fame ti guidi, Wilder.

La pista ti attende.







3 COME GIOCARE

LE REGOLE BASE

Come molti giochi di ruolo, ***Wilderfeast*** è incentrato su una conversazione tra le persone al tavolo. Le giocatrici e i giocatori si parleranno, stabiliranno obiettivi, si faranno domande e tenteranno di svolgere delle azioni. A volte sarà necessario focalizzarsi su ogni singolo istante di una situazione particolarmente tesa, come fosse al rallentatore, altre volte la resa di una scena funziona al meglio con un montaggio di veloci inquadrature. Man mano che la conversazione si svolge, sorgeranno delle domande: Riuscirete nella vostra impresa? Cosa succede ora? A molte di queste domande, la risposta emergerà dal consenso collettivo del tavolo: *"No, non possiamo farcela"* oppure *"Il mostro potrebbe agire in questo modo"*. Quando la risposta non è immediata, si dovrà ricorrere ai dadi.

In questa sezione, ci occuperemo del modo in cui ***Wilderfeast*** permette di uscire dall'impasse dell'incertezza: **effettuando delle Prove**. Inoltre, esamineremo un paio di semplici modalità per adattare le Prove a diverse situazioni. Quando usi queste regole per facilitare la conversazione in gioco, è un'**Interazione**; l'unica differenza che c'è tra l'Interazione e i Viaggi sta nel fatto che questi ultimi forniscono una struttura aggiuntiva alle fondamenta dell'Interazione stessa. Indipendentemente da quel che si sta facendo, o dai punti che ha toccato la conversazione, puoi sempre ricorrere a queste regole.

EFFETTUARE UNA PROVA

Le Prove sono il modo con cui risolvere le azioni più rischiose. Prima di effettuare una Prova, collabora con la Guida per rispondere a questa domanda: Qual è la posta in gioco? Tira i dadi solo se si tratta di qualcosa di significativo. Decidere cosa è significativo e cosa non lo è, dipende dal tono della vostra partita e che spesso emerge solo giocando.

Una volta che si è deciso di effettuare una Prova, segui questi passaggi. Le seguenti sezioni ti illustreranno ogni passaggio in modo dettagliato.

1. Dichiara ciò che stai facendo. Sulla base della tua descrizione, la Guida decide lo **STILE** e l'**ABILITÀ** che stai mettendo alla prova.
2. Assembla la tua riserva di dadi con un numero di d6 pari al livello dello **STILE** scelto per la Prova.
3. Scegli il tuo Dado Azione. Gli umani usano un d8 come Dado Azione; i mostri usano un d20. I Wilder hanno accesso a entrambi.
4. Tira la tua riserva di dadi, poi aggiungi il tuo bonus di **ABILITÀ**.
5. Leggi il risultato. I tuoi Dadi **STILE** determinano se hai successo. Se sì, il tuo Dado Azione determina la qualità del successo ottenuto.

1. Scegli lo Stile e l'Abilità

Dichiara il tuo obiettivo. Cosa stai cercando di fare? Quale azione sta compiendo il tuo personaggio? La Guida ti farà delle domande per chiarire non solo il cosa ma anche il come. In base alle tue risposte, la Guida ti suggerirà quale **STILE** e quale **ABILITÀ** adottare per la tua Prova.

Esempio

Garbuglio vuole spaventare un mostro.

I dettagli forniti non sono sufficienti per figurarsi esattamente cosa intende fare. Quindi, la Guida chiede "Come intendi farlo?". Garbuglio vuole imitare il verso di un predatore feroce. Soddisfatta della risposta, la Guida suggerisce a Garbuglio di usare un **RICHIAMO SCALTRO**.

A seconda della situazione, e di ciò che sembrerà adattarsi meglio, la Guida potrà delineare i rishi, i costi e gli esiti della Prova.

- ◊ **RISCHIO**
  Le tue probabilità di successo aumentano o diminuiscono (Vedi **Vantaggio e Svantaggio**, pag. 16).
- ◊ **COSTO**
  Un prezzo da pagare in termini di Energia o consumando qualche altra risorsa solo per effettuare il proprio tentativo.
- ◊ **ESITO**
  Ottieni ulteriori benefici o subisci ulteriori conseguenze.

Esempio

Nhat Zin vuole trattenere un mostro usando una corda robusta.

Ci sono diversi modi in cui Nhat Zin potrebbe affrontare la situazione. Potrebbe correre intorno alle gambe del mostro, lasciando che questo ci si avvolga da solo mentre cammina (**ARTIGIANATO RAPIDO**); oppure potrebbe usare la corda per piazzare una trappola in mezzo al fogliame del sentiero (**ARTIGIANATO SCALTRO**). Alla fine, Nhat Zin decide di usare **ARTIGIANATO POSSENTE**, ossia usando la corda per trascinare il mostro a terra. La Guida le dice che se fallisce la Prova, potrebbe subire delle ferite, evitabili scegliendo uno Stile diverso. Nhat Zin però è determinata ad agire in questo modo.



2. Assembla la tua Riserva di Dadi

Per creare la tua riserva di dadi prendi un numero di dadi pari al tuo livello nello **STILE** scelto per la Prova. Questi dadi si chiamano **Dadi Stile**.

Esempio

Sulla scia dell'esempio precedente

Nhat Zin ha Possente a +3 e quindi la sua riserva di dadi iniziale sarà pari a 3 Dadi Stile.

3. Scegli il tuo Dado Azione

Durante questa fase, devi scegliere un **Dado Azione**. Il risultato del Dado Azione è il tuo punteggio di azione, abbreviato in [D]. Se hai successo nella Prova, **[D]** determina l'efficacia della tua azione. Se non hai successo, il Dado Azione non ha alcun effetto. A volte, l'effetto di [D] ha una definizione precisa, come quando infliggi [D] Danno; a volte, invece, la Guida lo userà come indicatore astratto del tuo successo, come ad esempio per indicare quanto è stata convincente una tua bugia.

Gli esseri umani usano il d8 mentre i mostri usano il d20 come Dado Azione. I Wilder, che sono sia umani sia mostri, possono scegliere di usare entrambe le taglie di dado.

Per appellarti alla tua umanità, Concentrati. Aggiungi un Dado Azione d8 alla tua riserva di dadi. Usa questa opzione quando vuoi ottenere un esito affidabile.

In alternativa, appellati alla tua mostruosità e Scatenati. Scegli uno dei tuoi **TRATTI** e descrivi il modo in cui ti è d'aiuto in questa situazione. Usa tutta la tua fantasia, e un pizzico di audacia, per descrivere cosa fai! La maggior parte dei Tratti si applica a più situazioni di quanto si possa pensare e la Guida dovrà essere il più generosa possibile rispetto a ciò che i Tratti permettono di compiere. Non puoi Scatenarti con i Tratti predefiniti, **GRINTA** e **ACUME**, né con le Tecniche del tuo **STRUMENTO**.

Quando lo fai, **rimuovi 1 Dado Stile e sostituiscilo con un Dado Azione d20**. Certo, è rischioso, ma potrebbe rendere la tua azione molto più efficace.



Per i PNG basta aggiungere il Dado Azione appropriato alla loro riserva di Dadi.

Esempio

Nhat Zin deve scegliere il suo Dado Azione. Potenzialmente potrebbe Scatenarsi mentre il mostro si stanca.

Tuttavia, decide di andare sul sicuro e di Concentrarsi, aggiungendo un Dado Azione d8 alla sua riserva di dadi. La riserva di dadi di Nhat Zin è ora composta da 3 Dadi **STILE** e da un Dado Azione d8.

CONCENTRARSI O SCATENARSI?

I Wilder sono ibridi, a metà strada tra gli esseri umani e i mostri. Come Wilder, ogni volta che effettui una Prova, scegli verso quale lato propendere.

Gli umani sono versatili, ma sono creature piccole in un mondo vasto. Scegliere l'umanità lascia inalterata la tua riserva di d6 ma, allo stesso tempo, aggiunge un mediocre d8 alla tua riserva di dadi. Questo aumenta le tue possibilità di successo, ma limita il punteggio della tua azione [D], che a sua volta limita l'"efficacia del tuo successo.

I mostri sono più specializzati e hanno caratteristiche uniche: i loro **TRATTI**. Se ti scateni, sacrifichi un d6 dalla tua riserva ma puoi aggiungere un bel d20. Questo riduce le tue probabilità di successo, ma aumenta il punteggio di [D] del 150%.

Puoi valutare questi approcci a seconda della situazione. Ad esempio, è più sicuro Concentrarsi se il tuo **STILE** per la Prova è pari a +2. Tuttavia, a volte, non avrai modo di scegliere l'"opzione più sicura. Nella foga del combattimento, dovrai abbracciare il tuo lato mostruoso e Scatenarti, se intendi fare la differenza.

4. Tira e Applica l'Abilità

Tira la tua riserva di dadi. Dopo aver tirato i dadi, puoi aggiungere 1 al risultato di un dado per ogni livello dell'**ABILITÀ** usata nella Prova. Puoi applicare questo bonus a un dado o più dadi, puoi dividerlo in modo non uniforme e puoi aumentare il risultato di un dado oltre il suo massimo risultato, ad esempio 9 su un d8.

In genere, la priorità è ottenere almeno un 5+ su un Dado Stile. Poi, potresti applicare il tuo bonus Abilità rimanente al Dado Azione, oppure manipolare altri Dadi Stile per ottenere più risultati di 5+.

Esempio

Dopo il tiro di dado, il risultato di Nhat Zin è di 5, 4, 1 e [2] sul Dado Azione.

Ha +3 in **ARTIGIANATO**. Per prima cosa, applica un +1 al suo 4, portandolo a 5 e ottenendo un ulteriore Successo. Infine, applica il restante +2 al suo [2] ottenuto sul Dado Azione. Il risultato finale sarà di 5, 5, 1 e [4].

5. Leggi il Risultato

Ogni risultato di 5 o più su un Dado Stile (ovvero su ogni d6, oppure su ogni dado tranne il Dado Azione) è un **Successo**.

Se non ottieni successi, significa che hai fallito. Fallire, come ti ricorderà la Guida, non significa che non succede niente e che puoi riprovare. Al contrario, la situazione cambia: hai perso un'occasione preziosa o una forza ostile ha preso l'iniziativa. Le conseguenze del fallimento devono sempre produrre risultati interessanti.

Se fallisci quando il tuo personaggio si è Scatenato, il tuo branco perde ANCHE 1 Armonia, in aggiunta a tutte le altre conseguenze. L'Armonia rappresenta il tuo rapporto con il mondo naturale; quando non sei in sintonia col tuo lato mostruoso, metti questo rapporto a dura prova. Per saperne di più, vai a pagina 19.

Se ottieni almeno un Successo, significa che il tuo personaggio riesce nell'azione che voleva compiere, ma non necessariamente senza complicazioni. La Guida valuterà la situazione sulla base di [D] per determinare cosa accadrà:

1–4 rappresenta un successo parziale. La tua efficacia è limitata, inferiore a quanto previsto, e subisci una qualche battuta d'arresto.

5–7 rappresenta un successo standard. Hai ottenuto ciò che volevi.

8+ rappresenta un successo critico. La tua azione è stata estremamente efficace o ottieni un ulteriore slancio.

Se ottieni più Successi, puoi spendere quelli extra per usare i Tratti che hanno un costo di attivazione in Successi. Puoi utilizzare più Tratti, o un singolo Tratto più volte, purché tu abbia i Successi necessari. Non puoi spendere il tuo ultimo o unico Successo. Una volta che hai terminato di spendere Successi, la Guida valuta l'impatto di [D] come di consueto.

❖ GRINTA E ACUME ❖

Ricorda che tutte le creature hanno il Tratto **GRINTA**:

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

Inoltre, tutti gli esseri umani hanno il Tratto **ACUME**:

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

Se non sai come spendere i tuoi Successi extra, usali per **GRINTA**. Una [D] maggiore significa avere un impatto maggiore. Colpirai più forte, correrai più velocemente, vedrai più lontano, e in generale non complicherai troppo le cose.

ACUME è più complesso, ma è comunque universalmente applicabile. Usa **ACUME** per scoprire il punto debole tra le squame di un mostro, per trovare un riparo sicuro nel sottobosco, per definire una connessione personale con un personaggio non giocante appena apparso in scena.

Questa scoperta si declinerà a seconda delle modalità di gioco del tavolo. Molte persone giocano ai GdR per entrare nella mente del loro personaggio (del resto, è quello che prevede l'"espressione gioco di ruolo). Quando usano **ACUME**, preferiscono agire come se stessero semplicemente notando un dettaglio che è sempre stato presente, ponendo alla Guida delle domande dal punto di vista del loro personaggio. Altre invece preferiscono giocare ai GdR come se fossero co-autorialità di una storia, scrivendola collaborativamente. Per questi ultimi gruppi di gioco, **ACUME** è l'occasione perfetta per chi interpreta i Wilder di dare sfogo alla propria creatività, definendo nuove verità sull'Unica Terra. Ovviamente la maggior parte delle persone mescola questi due approcci al gioco: ci sarà sempre la persona al tavolo che ha già delineato tutti i dettagli possibili relativi alla sua storia, dettagli sui PNG che costituiscono la sua famiglia, la sua regione di provenienza, ma che, al contempo, è pronta a scoprire il mondo che la Guida ha pensato.

Se sei tu la Guida, parla col tuo gruppo per capire quale approccio al gioco risulta per loro più divertente: potrebbe essere utile deciderlo prima di cominciare a giocare, sebbene sia legittimo cambiare idea mentre si gioca.

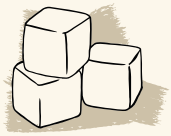
Quando si è stabilito un dettaglio utilizzando **ACUME**, la Guida decide che cosa significherà in termini di meccaniche. Di solito, l'**ACUME** dà Vantaggio (vedi la sezione successiva) in una Prova relativa alla scoperta, oppure permette di usare un nuovo approccio, dando la possibilità di effettuare una Prova che prima era preclusa al personaggio.

MECCANICA DI RISOLUZIONE DELLA PROVA

1 DECIDERE LO STILE E L'ABILITÀ

Dichiara ciò che stai facendo. Sulla base della tua descrizione, la Guida decide lo **STILE** e l'**ABILITÀ** che stai mettendo alla prova.

2 ASSEMBLA LA RISERVA DI DADI

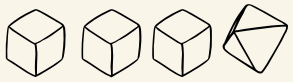


di d6 = livello nello **STILE**

3 SCEGLI IL TUO DADO AZIONE

CONCENTRATI

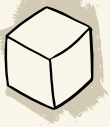
AGGIUNGI 

ESEMPIO: 

0

SCATENATI

DESCRIVI COME I TUOI **TRATTI** TI AIUTANO

AGGIUNGI  , RIMUOVI 

ESEMPIO: 

4 TIRA E APPLICA L'ABILITÀ



+1 PER OGNI LIVELLO DI **ABILITÀ** SU QUALSIASI DADO



5 LEGGI IL RISULTATO



SUCCESSO #1	SUCCESSO #2	FALLIMENTO	PUNTEGGIO AZIONE [A]
Controlla [A]	SPENDI SUI **TRATTI**	IGNORA	QUALITÀ DEL SUCCESSO





Esempio

Il tiro effettuato da Nhat Zin ha per risultato 5, 5, 1 e [4] sul Dado Azione; quindi, ha ottenuto due Successi.

Nhat Zin spende il suo successo extra in **GRINTA**, aumentando di 1 il risultato del Dado Azione. Con [D] che, a questo punto, arriva a 5, la Guida può dichiarare che il nodo della corda è davvero robusto. Più tardi, il mostro cerca di fuggire sferrando un **COLPO POSSENTE** contro la corda: ha **POSSENTE** a +1 e **COLPO** a +0. La sua riserva di dadi è composta da 1 Dado Stile e da un Dado Azione. Tira e ottiene un 1 e un [17] sul Dado Azione: la fortuna non è dalla sua parte. Anche se ha ottenuto un risultato alto col Dado Azione, non ha Dadi Stile che abbiano ottenuto risultati pari o superiori a 5: quindi, il suo [D] finale è pari a 0.

Il tempo passa e il mostro ha finalmente un"altra occasione per liberarsi. Sferra un altro **COLPO POSSENTE** e ottiene un 5 e [17] sul Dado Azione. Finalmente è libero! Ha ottenuto un solo Successo, quindi non ha successi extra che possano essere spesi sui Tratti; riesce però a ottenere un risultato incredibile dato che [D] è pari a 17.

LA MATEMATICA CONTA

Applica sempre:

ARROTONDA SEMPRE PER ECCESSO

IL MINIMO È ZERO

MOLTIPLICAZIONI E DIVISIONI MULTIPLE AUMENTANO MOLTIPLICATORI E DIVISORI

Ad esempio, se due effetti raddoppiano un numero, dovrai triplicarlo non quadriplicarlo.

Se due effetti dimezzano un numero, lo dividerai per tre, non per quattro.

VANTAGGIO E SVANTAGGIO

Per rappresentare il cambiamento di alcune circostanze, i fattori di rischio insiti in alcune azioni o la capacità del personaggio di adattarsi a una situazione, la Guida darà **Vantaggio** o **Svantaggio** alle Prove. Se effettui una Prova con Vantaggio, consideri i 4+ ottenuti sui Dadi Stile come Successi. Se effettui una Prova con Svantaggio, invece, solo i 6+ ottenuti sui Dadi Stile sono considerabili dei Successi. Se hai sia Vantaggio che Svantaggio, si annulleranno a vicenda, indipendentemente dal numero di fonti che ti consentono di avere Vantaggio o Svantaggio.

Aiutare un Compagno di Branco

Un modo piuttosto comune per avere Vantaggio consiste nell'ottenere **l'aiuto** altrui. Prima che un compagno di branco effettui una Prova, puoi dichiarare che lo stai aiutando. Scegli uno dei tuoi **TRATTI** e descrivi come può essere d'aiuto al tuo compagno in questa situazione (in modo simile a quando ti Scateni). Poi, spendi 1 Armonia (pag. 19) e fornisci Vantaggio al tuo compagno di branco nell'ambito della sua Prova. Se il tuo compagno di branco fallisce, entrambi ne subirete le conseguenze. Un Wilder può ricevere aiuto da un solo compagno di branco alla volta.

SFIDE

Le Sfide sono sequenze di Prove in cui ogni Prova riuscita aggiunge il punteggio di [D] ottenuto a un totale. La **Sfida** ha successo se il punteggio di [D] totale ottenuto è pari o superiore a un **numero bersaglio**, abbreviato in **NB**. Ad esempio, **una Sfida con NB 10** ha successo se il totale di [D] ottenuto è pari o superiore a 10. Il NB è un parametro che la Guida può regolare con precisione: qui di seguito, alcune linee guida.

- **NB 10** corrisponde a una Sfida breve che il branco può portare a termine effettuando pochi tentativi.
- **NB 30** corrisponde una sfida moderata che il branco può portare a termine in una sessione.
- **NB 50** corrisponde una sfida a lungo termine che il branco può portare a termine in più sessioni.



Il numero di Prove che puoi effettuare, e quando puoi effettuarle, dipende dalla Sfida. Se sei la Guida e pensi che il tempo o le risorse siano limitati, dovrai aprire un **orologio**: disegna un cerchio, dividilo in quadranti e riempi ciascun quadrante ("segna") a intervalli regolari, ad esempio all'inizio di ogni sessione, Viaggio o giornata in gioco. Puoi anche segnare l'orologio quando si verifica una condizione: ad esempio, ogni volta che un Wilder effettua una Prova, in caso avesse senso. È sempre bene specificare quanti quadranti ha un orologio: ad esempio, un orologio da 4 significa che sarà diviso in 4 quadranti. In genere, gli orologi hanno da 4 a 12 quadranti. Se l'orologio viene completamente riempito ma la Sfida non viene completata, allora significa che la Sfida è fallita e i Wilder ne subiranno le conseguenze.

Alla medesima Sfida possono partecipare più creature che non devono necessariamente usare gli stessi Stili o Abilità.

Esempio

Una mandria di mostri si dirige verso il villaggio.

Deviare la carica corrisponde a una **Sfida NB 10**. Dal momento che il tempo a disposizione per fermare la mandria è limitato, la Guida imposta un orologio da 4, che segnerà ogni volta che un Wilder effettua una Prova. Il primo Wilder usa un'**ESORTAZIONE RAPIDA**, con lo scopo di calmare il branco: riesce con un [D] di 5. Un altro Wilder segue il suo esempio ma i suoi risultati non sono così buoni: il suo [D] è pari a 1, portando il totale a 6. Il terzo Wilder tenta un approccio diverso, usando un'**ESORTAZIONE SCALTRA**, ma il suo inganno non ha esito positivo e non aggiunge nulla al totale; al contrario, subisce 1d20 Danni come conseguenza. Infine, l'ultimo Wilder decide di non andarci tanto per il sottile e attacca i mostri con una **PRESA POSSENTE**, riuscendo a ottenere un [D] pari a 3 e portando il totale a 9. Purtroppo, però, non è sufficiente: la mandria travolge il villaggio, la Sfida fallisce.

In seguito, il branco decide di aiutare gli abitanti a ricostruire il loro villaggio. Si tratta di una **Sfida NB 50**, dal momento che è molto più lunga: in questo caso, il limite temporale è meno rigido. La Guida non apre un orologio apposito. Dopo ogni Viaggio, un Wilder può usare **ARTIGIANATO**, assieme a qualsiasi Stile, per contribuire al completamento della Sfida. Lentamente, ma inesorabilmente, i Wilder rimuovono le macerie, costruendo nuovi edifici in punti in cui una mandria non potrà più travolgerli.

CONSEGUENZE

Quando si parla di conseguenze, si deve dare priorità alla narrazione. Di solito, quando non si riesce a placare un mostro, non si riesce a scalare una scogliera, o a seguire delle tracce, le conseguenze sono facilmente immaginabili. A seconda della situazione, un'unica Prova potrebbe generare molteplici conseguenze, oppure si potrebbe dover decidere tra diverse conseguenze. Qui sotto sono elencati diversi tipi di conseguenze:

- ◊ **RISORSE:** Il tuo tentativo costa tempo, provviste o influenza. Perdi Ingredienti, o non puoi usare il tuo STRUMENTO. Oppure, la Guida apre l'orologio di una Sfida.
- ◊ **OPPORTUNITÀ:** Il tuo attuale approccio non funziona. Non puoi più usare lo stesso Stile o la stessa Abilità per superare questa situazione.
- ◊ **IMPATTO:** Non sei efficace come speravi. Questa conseguenza si verifica quando il punteggio di [D] conta di più, come durante una Sfida.
- ◊ **CONTROLLO:** Ti ritrovi in una posizione rischiosa. Avrai Svantaggio alla prossima Prova o serie di Prove; oppure le conseguenze di futuri fallimenti saranno più pesanti.
- ◊ **COLLATERALI:** Qualcun altro si fa male.
- ◊ **SALUTE:** Ti fai male. Subisci una Condizione, perdi Energia o il tuo Branco perde Armonia. (Vedi le sezioni seguenti per maggiori dettagli).

Una conseguenza comune legata a un fallimento o a un successo parziale corrisponde alla perdita di 2 Energia. In caso di fallimento, perdi anche l'opportunità di fare ciò che stavi facendo: cioè non puoi usare lo stesso Stile o la stessa Abilità per superare questa situazione. Infine, ricordati che se il tuo personaggio fallisce dopo essersi Scatenato, il tuo branco perderà SEMPRE 1 Armonia, oltre a subire le altre conseguenze.

Se sei la Guida e non sai quale conseguenza infliggere, puoi facilmente ricorrere a queste linee guida. Sebbene queste conseguenze possano sembrare semplici, si tratta di suggerimenti versatili, in grado di descrivere come il mondo reagirà alle azioni dei Wilder. Cosa ha fatto perdere Energia a un personaggio? Perché ha perso quell'opportunità? La sola risposta a queste domande può cambiare radicalmente la situazione.

Condizioni

Se il tuo personaggio sta attraversando una bufera, sarà ***Affaticato***; se si è perfettamente mimetizzato con il fogliame, allora sarà ***Nascosto***; altrimenti, se è impaurito dalla presenza di un mostro, sarà ***Terrorizzato***: quelle qui elencate sono ***Condizioni***. La maggior parte sono negative, ma alcune hanno anche effetti positivi.

Se un dato elemento infligge al tuo personaggio una Condizione che possiede già, allora quella Condizione aumenta di un livello. Ad esempio, se il tuo personaggio è ***Ferito*** e viene ***Ferito*** di nuovo, la Condizione verrà annotata come ***Ferito 2***. Allo stesso modo, se un effetto rimuove una Condizione e il personaggio ha più livelli in quella Condizione, l'effetto la ridurrà di un livello. Se una Condizione non specifica fino a che livello può salire, allora l'ultimo numero che compare nella sua descrizione corrisponde a livello massimo e il personaggio subisce gli effetti del livello attuale.

In genere, rimuovi le Condizioni quando ti Accampi (pag. 21) o quando mangi dei pasti con effetti specifici. Nella versione completa di ***Wilderfeast***, rimuovi le Condizioni anche durante il Downtime, il periodo di recupero tra un Viaggio e un altro.

Per un elenco delle ***Condizioni*** incluse in questa Quickstart, consulta l'**Appendice.**

Energia

L'Energia rappresenta la tua salute e il tuo vigore. Molte Tecniche avranno un costo in Energia. Se spendi più Energia di quella che hai, rimarrai ***Ferito*** ma la tua Energia si ripristinerà immediatamente. Dovrai comunque pagare la possibile eccedenza del costo in Energia.

Esempio

Aureo ha ancora 3 Energia e sceglie di usare la Mannaia e una sua Tecnica associata, La Lama Ineluttabile, che costa 10 Energia.

Quando la sua Energia raggiunge lo 0, Aureo subisce la Condizione ***Ferito***. Quando la sua Energia si ripristina, tornando a 20, pagherà l'eccedenza rimanente (10 - 3 = 7), rimanendo con Energia 13.

L'Energia viene anche ridotta dal **Danno**. Col termine Danno intendiamo diverse forme di dolore, di fatica, di stress, o di forte dubbio: ossia tutto quel che, accumulandosi, rende più probabile che il personaggio compia un errore o si ferisca. Analogamente a quando si spende Energia, se la tua Energia raggiunge lo 0, verrai ***Ferito*** ma la tua Energia si ripristinerà al suo massimale. Tuttavia, quando è il Danno a ridurre la tua Energia a 0, ignora ogni eccedenza di Danno quando l'Energia arriva a 0.

Esempio

Aureo ha ancora 3 Energia e subisce 10 Danni.

Quando la sua Energia raggiunge lo 0, è ***Ferito***. Poi la sua Energia si ripristina, tornando a 20.

Trovi la Condizione ***Ferito*** nell'**Appendice**, ma poiché è rilevante, abbiamo riportato i suoi effetti anche qui:

- ***Ferito***. Mostri segni di indebolimento. ***Ferito*** non ha alcun effetto di per sé, ma interagisce con altre meccaniche e altera il comportamento dei mostri.
- ***Ferito 2***. Non puoi spendere Energia. (Se subisci ***Ferito 2*** spendendo Energia, pagherai comunque l'eccedenza).
- ***Ferito 3***. Hai raggiunto il limite. La tua Energia rimane a 0 e non puoi né spendere né ripristinare Energia. Se **rimani a terra**, sei fuori gioco. Potresti essere in grado di strisciare, o di parlare a fatica, ma finché sei ***Ferito 3*** non puoi compiere Azioni o effettuare Prove. Se ti **spingi al limite**, potrai compiere Azioni ed effettuare Prove, ma la prossima volta che subirai un Danno mentre sei ***Ferito 3***, **morirai**.

Far morire il personaggio o meno è una scelta di chi lo gioca. Se il personaggio è ***Ferito 3*** ma rimane a terra, ci sarà sempre un modo per farla franca. Tuttavia, questa possibilità potrebbe avere un costo in risorse, opportunità, o sviluppare futuri effetti collaterali

Esempio

Aureo ha subito la Condizione *Ferito 3*, e rimane a terra.

Anziché divorarne il corpo immediatamente, il mostro decide di trascinare Aureo nella sua tana, dividendo il personaggio dal suo branco. Priza dovrà così affrontare la sua prossima avventura in solitaria.

L'Energia massima dei Wilder è 20. L'Energia può essere ripristinata consumando del cibo e durante il Downtime.

Armonia

L'**Armonia** rappresenta il rapporto che i personaggi instaurano con il mondo naturale intorno a loro, il che include anche il rapporto che avranno con i loro compagni di branco. **Si comincia con Armonia 3, che è anche l'Armonia massima in questa Quickstart**. Nella versione completa di ***Wilderfeast***, l'Armonia massima fluttuerà a seconda delle scelte che verranno effettuate nel corso dei molti Viaggi che i personaggi affronteranno. L'Armonia è una risorsa condivisa tra tutti i membri del branco: è importante che se ne tenga traccia e che sia visibile a ogni persona al tavolo.

Il branco perde 1 Armonia ogni volta che un Wilder si Scatena e fallisce. Questo specifico tipo di fallimento rappresenta una frattura tra il lato umano e quello mostruoso del personaggio. Forse ha ignorato il suo istinto mostruoso troppo a lungo, o forse vi ha ceduto senza fermarsi a riflettere. Più questi fallimenti si accumulano, più il tuo personaggio, un animale umano con mutazioni disumane, si sentirà un estraneo nel suo stesso corpo. Se l'Armonia diminuisce quando è 0, rimane a 0, ma il Wilder che ha causato questa ulteriore perdita di Armonia diventa ***Dissonante***.

Trovi la Condizione Dissonante nell'Appendice, ma poiché è rilevante, abbiamo riportato i suoi effetti anche qui:

- ***Dissonante***. I tuoi pensieri e i tuoi istinti confliggono. Hai Svantaggio su tutte le Prove. Questa Condizione termina se l'Armonia aumenta, salendo oltre lo 0.

Inoltre, il branco spende 1 Armonia ogni volta che una Wilder usa i suoi **TRATTI** per aiutare un compagno di branco. L'Armonia non è solo un qualcosa da proteggere, ma anche una fonte di potere da cui attingere per sconfiggere coloro che la minacciano. Analogamente a quando ci si Scatena e si fallisce, se l'Armonia diminuisce ulteriormente quando è già a 0, il Wilder che ha causato questa perdita (in questo caso il Wilder che sta aiutano, e non quello che è stato aiutato) diventa ***Dissonante***.

Quando si riceve aiuto, è importante ringraziare, offrire qualche gratifica, può bastare uno spuntino o un bel piatto, o spendere qualche buona parola. Se aiutare un compagno di branco può essere più dispendioso rispetto allo Scatenarsi, aiutare qualcun altro fa sì che l'Armonia perduta si ripristini più facilmente perché...



Il branco ottiene 1 Armonia ogni volta che i Wilder mangiano insieme. Dopotutto, l'Armonia rappresenta il cerchio della vita, il flusso di energie tra tutte le creature viventi dell'ecosistema dell'Unica Terra, e in fin dei conti ha molto a che fare col cibo! Durante ogni pasto ricordati che, nonostante le differenze, gli esseri umani e i mostri non sono poi così diversi.

Chi potrà mai conoscere le emozioni e il cuore del tuo personaggio meglio di te? Nessuno! Quindi, sta al branco decidere quando attivare questo effetto, rispettando lo spirito di questa regola ma sfruttandola liberamente. Non c'è alcun "imbroglio" o "meta-gioco": si può sfruttare questa regola anche a ogni pasto. L'importante è che i membri del branco si sforzino di riconoscere la provenienza del cibo e di guardare ai loro commensali. L'Armonia può aumentare una sola volta per pasto.

Infine, durante l'Interazione, la Guida può aumentare o ridurre l'Armonia in base alle scelte del branco. L'Armonia aumenta se si compiono delle azioni significative che tutelano, sostengono o ripristinano la natura (aiutare un mostro ferito, liberarlo nella natura selvaggia), ma si riduce se si compiono delle azioni distruttive, o miopi (come uccidere un mostro senza alcun motivo). La Guida ha l'ultima parola su ciò che provoca l'aumento o la riduzione dell'Armonia, sebbene sia sua responsabilità comunicare queste variazioni chiaramente prima di metterle in atto.



4 LA PISTA

VIAGGIARE E SEGUIRE LE TRACCE DEI MOSTRI

❖ VIAGGI ❖

Nei tre prossimi capitoli (**La Pista**, **La Caccia** e **Il Banchetto**) parleremo delle diverse fasi che compongono i Viaggi.

Ogni capitolo si fonda su quanto già detto nel capitolo precedente e sebbene queste diverse fasi si susseguano una dopo l'altra nell'ordine elencato si può saltare da una fase all'altra, o inserire dei momenti di Interazione, liberamente, a seconda della situazione.

Durante questa fase, si viaggia e si esplora il territorio. I Wilder attraversano diverse Aree fino a trovare il loro obiettivo. Ogni Area è caratterizzata dai seguenti elementi.

Pericolo un numero che rappresenta l'insidiosità del terreno da attraversare.

Estensione un numero che rappresenta il tempo necessario ad attraversare l'Area.

Tratti che rappresentano le caratteristiche uniche del paesaggio.

Ingredienti elencati all'interno di una tabella. Per maggiori informazioni, si veda **Il Banchetto** (pag. 30).



SEGUIRE I MOSTRI

Raggiungere un luogo statico è un'impresa facile, così come lo è attraversare un'Area dopo l'altra fino alla destinazione scelta. Tuttavia, poiché sei un Wilder, la tua destinazione sarà spesso un obiettivo in movimento. La maggior parte dei Viaggi si focalizza proprio su un singolo mostro in preda alla frenesia, che chiameremo infatti **Mostri**, con la M maiuscola.

Ovunque i Mostri vadano, lasceranno delle **Tracce** dietro di sé. Le Tracce sono sempre accompagnate da due elementi descrittivi: una direzione (che punta verso un'Area adiacente) e un'indicazione temporale (Fresche o Vecchie).

- ◊ **Tracce Fresche:** indica che il Mostro è a un'Area di distanza.
- ◊ **Tracce Vecchie:** indica che il Mostro è a due Aree di distanza.

Quando i Wilder entrano nell'Area in cui si trova il Mostro, si passa immediatamente alla fase della **Caccia**. Per ulteriori informazioni su come iniziare il combattimento, vedi **Il Primo Round** (pag. 27).

ROUND DI VIAGGIO

Durante la fase della Pista, si completano i round di viaggio uno dopo l'altro, fino al raggiungimento della destinazione. All'inizio di ogni round di viaggio, il branco sceglierà di raccogliere delle provviste oppure di procedere. In base alla scelta collettiva effettuata, ogni Wilder effettuerà delle Prove appropriate. Alla fine del round, l'Area "agisce", vedi Fine del Round ed Eventi (pag. 23).

Raccogliere Provviste

Quando si raccolgono delle provviste, si rallenta, si recupera il cibo dalla natura selvaggia e si recuperano le forze. Certo, i Wilder non faranno progressi verso il raggiungimento della propria destinazione, ma è pericoloso andarsene in giro senza mai fare una pausa. Per raccogliere le provviste, si devono seguire i seguenti passaggi.

1• Foraggiare

Ogni ingrediente dell'Area richiede un certo Stile per essere raccolto. Ad esempio, i tuberi sepolti nella dura terra necessitano di uno Stile **POSSENTE** per essere estratti. I funghi edibili, che si confondono con quelli velenosi, necessitano di uno Stile **PRECISO**. I frutti sui rami degli alberi più alti richiedono uno Stile **RAPIDO**. I roditori, piccoli e attenti, sfrecciano via al minimo rumore e, per essere acchiappati richiederanno uno Stile **SCALTRO**. Ogni Wilder effettua una Ricerca, utilizzando uno degli Stili. Se ha successo, ottiene [D] porzioni di quell'Ingrediente. La scelta dello Stile, e a volte il punteggio di [D], sono connessi a specifici tipi di Ingredienti ottenibili.

2• Accamparsi

Per prima cosa, ogni Wilder cancella tutte le ***Condizioni*** che ha subito, tranne ***Ferito*** e ***Dissonante*** (questa regola include anche le condizioni benefiche, come ***Nascosto*** e ***Riposato***). Infine, il branco cucina collettivamente un pasto (vedi **Come Si Cucina**, pag. 34) e il round di viaggio termina (vedi **Fine del Round ed Eventi**, pag. 23).



Procedere

Se si sceglie di **procedere**, si lascia l'Area attuale muovendosi verso quella successiva. In ogni caso si fanno progressi, ma tutte le Prove che i Wilder effettueranno durante questo round ne determineranno il costo.

Si perde l'occasione per cucinare o riposare, ma **in qualsiasi momento del round si può mangiare uno Spuntino** (pag. 33). Si tratta di un modo semplice e veloce per recuperare un po' le forze mentre si cammina, sempre che si abbiano le risorse per farlo.

1• Dare Inizio alla Sfida

Come Guida, dai inizio a una **Sfida** con **NB** pari all'Estensione **dell'Area x il numero di Wilder**. Questa Sfida rappresenta il tempo e l'energia necessari ad attraversare l'Area: i Wilder hanno un solo round per completarla. "Percorri [D] Estensione" è un'espressione abbreviata che sta per "aggiungi il tuo punteggio di [D] al punteggio di [D] totale del branco per questa Sfida".

Sebbene come giocatori e giocatrici possiate effettuare solo una Prova alla volta, come Wilder vi muoverete invece all'unisono. Il tuo [D] rappresenta, in qualsiasi Prova tu voglia effettuare per completare la Sfida, quanto sei in grado di contribuire alla velocità media del tuo branco.



VIAGGIARE CON STILE

Il modo in cui viaggi dice molto sul tuo carattere. Come si possono rappresentare i vari **STILI** di **MOVIMENTO**? Cominciamo con un semplice esempio. Stai camminando quando vedi di fronte a te un mucchio di rocce: ostruiscono la strada e forse sono il risultato di una frana recente.

Se usi uno Stile **POSSENTE**, puoi spostare i detriti e proseguire. Se usi uno Stile **PRECISO**, potresti camminare con cautela, facendo attenzione a dove metti i piedi. Se usi uno Stile **RAPIDO**, potresti saltare da una pietra all'"altra, dando un'occhiata al panorama una volta in cima, per poi scendere dall'altro lato. Se invece usi uno Stile **SCALTRO**, potresti muoverti furtivamente tra le rocce, facendo attenzione a non farti notare da eventuali mostri predatori.

Supponiamo che tu stia attraversando, invece, una foresta. Stai dondolando tra i rami, o stai sgattaiolando tra le foglie del sottobosco? Come nel caso sopra citato, ci sono molti modi diversi di approcciarsi alle situazioni che incontrerai. Il principio rimane lo stesso, sebbene possano cambiare le circostanze.

Guardare alle situazioni attraverso questa lente, considerando i dettagli del viaggio solo quando sono davvero interessanti, specialmente quando i tiri di dado, le tue scelte e gli elementi dell'Area stimolano la tua immaginazione.

2• Fare Strada

Un Wilder si offre volontario come navigatore per il round. Se un Evento sorprende un solo Wilder, sorprenderà solo il navigatore, quindi questo ruolo comporta un rischio aggiuntivo. Il navigatore, quindi, effettua un **MOVIMENTO**, usando qualsiasi **STILE**, per tentare di completare la Sfida della Fase 1 qui sopra.

Se il navigatore la supera, percorre [D] Estensione. Inoltre, per il resto del round, gli altri Wilder, se usano lo stesso **STILE** del navigatore, hanno Vantaggio per effettuare un **MOVIMENTO**.

Se il navigatore fallisce, percorre 0 Estensione e i Wilder che usano lo stesso **STILE** del navigatore subiscono Svantaggio a **MOVIMENTO**. In ogni caso, se ci sono Tracce nell'Area, il navigatore capirà qual è la loro Direzione e se sono Fresche o Vecchie.

3• Viaggiare

Mentre il navigatore cerca le Tracce o legge la mappa, gli altri Wilder si faranno strada tra la boscaglia, trasportando i rifornimenti oltre gli ostacoli, rimanendo vigili rispetto la presenza di eventuali mostri ostili. Tutti i Wilder, tranne il navigatore, devono effettuare un **MOVIMENTO** per completare la Sfida usando qualsiasi **STILE**. Avranno Vantaggio o Svantaggio se useranno lo stesso **STILE** del navigatore (vedi Fase 2). Ogni Wilder che ha successo, percorre [D] Estensione.

4• Leggi il Risultato

Confronta il punteggio totale di [D] del branco con l'NB della Sfida.

Se si fallisce la Sfida, ogni Wilder subisce un Danno pari all'Estensione ancora da percorrere + il Pericolo dell'Area. (***Esempio***: il branco ha percorso un'Estensione di 18 per una Sfida con NB 25; la distanza rimanente, quindi, è 25-18=7. Inoltre, il Pericolo dell'Area è pari a 2. Ogni Wilder subisce 7+2=9 Danni). Il branco si perde, il terreno è così accidentato da stancare i Wilder più del previsto oppure si imbattono in una complicazione inaspettata.

Se si completa la Sfida, ogni Wilder consuma Energia pari al Pericolo dell'Area. Sebbene il viaggio sia faticoso, il branco riesce a muoversi nella natura selvaggia abilmente e nel modo più sicuro possibile.

Sia in caso di successo che di fallimento, il branco procede verso l'Area adiacente. La Guida dovrà prendersi un momento per preparare la scena successiva, e descrivere il nuovo ambiente al branco. Se il Mostro si trova nell'Area in cui il branco è appena entrato, si passerà invece alla fase della **Caccia**. In entrambi i casi, il round di viaggio termina (vedi **Fine del Round ed Eventi**, pag. 23).



❖ EFFETTUARE PROVE IN VIAGGIO ❖

Se la situazione prevede una Prova, non dovrai tenere conto dei successi parziali o dei successi critici come faresti durante la fase d'Interazione. Ad esempio, se Foraggi e ottieni un [D] pari a 1, non subirai alcuna battuta d"arresto aggiuntiva. Il solo fatto di aver ottenuto un solo Ingrediente rappresenta già di per sé una complicazione, così come un [D] pari a 1 durante l'Interazione potrebbe far sì che la Guida esclami: "La tua azione non è efficace come avevi previsto".

Inoltre, nel corso di un Viaggio, dovrai ripetere molte Prove, come quelle per Viaggiare e Attaccare. La prima volta che ti capiterà di Scatenarti durante questo tipo di Prove, descrivi come un Tratto ti aiuta, come di consueto. Ma se ti capita di nuovo di Scatenarti, a meno che la situazione non sia cambiata in modo significativo, non dovrai descrivere di nuovo in che modo il Tratto ti venga in soccorso. Tutte le altre persone al tavolo daranno per scontato che la tua azione all'interno della narrazione sia perlopiù la stessa di prima.

Fine del Round ed Eventi

Per prima cosa, la Guida controlla tutti gli orologi relativi al viaggio. Risolve le conseguenze se un orologio è stato completamente riempito.

Poi, si verifica un Evento. Gli Eventi sono situazioni che scandiscono il ritmo del viaggio. Molti corrisponderanno a momenti di tranquillità, in cui sarà possibile osservare il mondo circostante; altri, invece, corrisponderanno a ostacoli da superare per raggiungere la propria destinazione. Se un Evento prevede una Sfida, si entra nella fase dell'Interazione e si effettuano delle Prove per superarla. La Guida regolerà i rischi, i costi e i risultati, a seconda delle scelte dei Wilder. Una volta completata la Sfida, comincerà un nuovo round di viaggio.



5 LA CACCIA

COMBATTIMENTO E COMPORTAMENTO DEI MOSTRI

Alla fine della pista c'è la tua preda. Le seguenti regole riguardano lo scontro violento che potrebbe innescarsi dall'incontro con un un Mostro.

PARTI

Per rappresentare le loro caratteristiche più significative, i Mostri hanno delle **PARTI**. Osservandoli, è ovvio quali siano le loro Parti, ma potrebbe non essere chiaro quali siano le loro singole funzioni. Qui di seguito due esempi:

- **Guscio.** Passiva: Se subisci un Danno a causa di un **COLPO RAPIDO** o uno **SPARO RAPIDO**, dimezzalo.
- **Artiglio**. Portata: 1 (**COLPO**).

Molte **PARTI** hanno una funzione Passiva, come nel caso del Guscio qui sopra: il loro effetto si verifica solo se innescato. L'effetto Passivo di una Parte non ha un costo in Azioni né in Energia e può avvenire durante il turno di un'altra creatura.

Se una **PARTE** ha un Portata, come nel caso dell'Artiglio, il Mostro potrà sfruttarla per compiere il suo Attacco. Ad esempio, "Portata: 1 (**COLPO**)" significa che il Mostro può usare la sua Parte per sferrare un **COLPO** contro qualsiasi creatura entro 1 Spazio o meno. (Lo Spazio è l'unità di misura della distanza durante il combattimento. Per maggiori dettagli, si veda la sezione successiva).

Resistenza

Le **PARTI** sono dotate di Resistenza, che può essere considerata come la loro Energia. Quando una creatura infligge Danno alle Parti di un'altra creatura, si focalizzerà su una Parte, rendendola il proprio bersaglio. Quella Parte perderà Resistenza e la creatura che è dotata di quella Parte perderà una pari quantità di Energia.

Quando una Parte arriva a Resistenza 0, si spezza. Ignora la sua normale descrizione e usa quella elencata nella sezione "Se Spezzata" (se ne ha una). Se una Parte spezzata subisce un Danno alle Parti, la sua Resistenza rimane a 0, ma la creatura a cui appartiene quella Parte perderà comunque Energia.

Ad esempio, supponiamo che un Mostro abbia questa Parte:

- **Pinna**. Portata: 2 (**COLPO**). Passiva: Hai Vantaggio nelle Prove in cui usi **NUOTO**.

Se la Pinna arriva a Resistenza 0, viene spezzata e diventa:

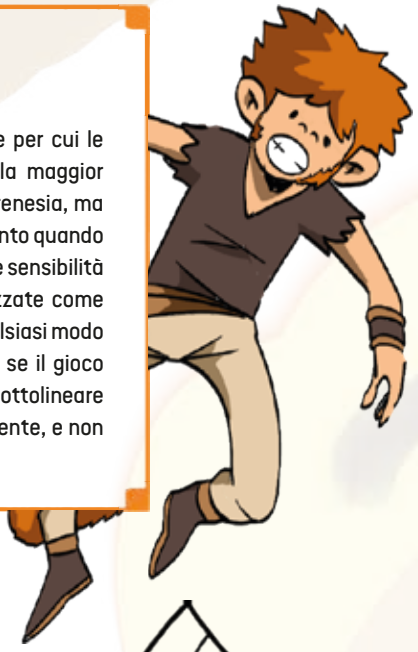
- *Se Spezzata*: Portata: 1 (**COLPO**). Questa Parte infligge Danno dimezzato. Non puoi usare **NUOTO**.

Alcune creature, come quelle che hanno il Tratto **RIGENERAZIONE**, possono ripristinare la Resistenza delle loro **PARTI**. Se una Parte torna ad avere una Resistenza superiore a 0, non è più spezzata e riacquista la sua normale descrizione.



❖ SMEMBRAMENTO ❖

Il termine "spezzata" implica un livello di violenza grafica tale per cui le persone al tavolo potrebbero sentirsi a disagio. Dopotutto, la maggior parte dei Wilder combatte contro i Mostri rimasti preda della frenesia, ma provano pietà per loro ed è difficile far emergere questo sentimento quando si stanno facendo a fette delle creature. Per andare incontro alle sensibilità del tavolo, in qualità di Guida puoi considerare le **PARTI** spezzate come intorpidite, ammaccate, immobilizzate o danneggiate, in un qualsiasi modo che impedisca il loro consueto funzionamento. In alternativa, se il gioco dovesse prendere una piega e un tono più cupi, la Guida può sottolineare come i Mostri sotto l'effetto della frenesia soffrano incredibilmente, e non provino dolore a causa degli attacchi dei Wilder.



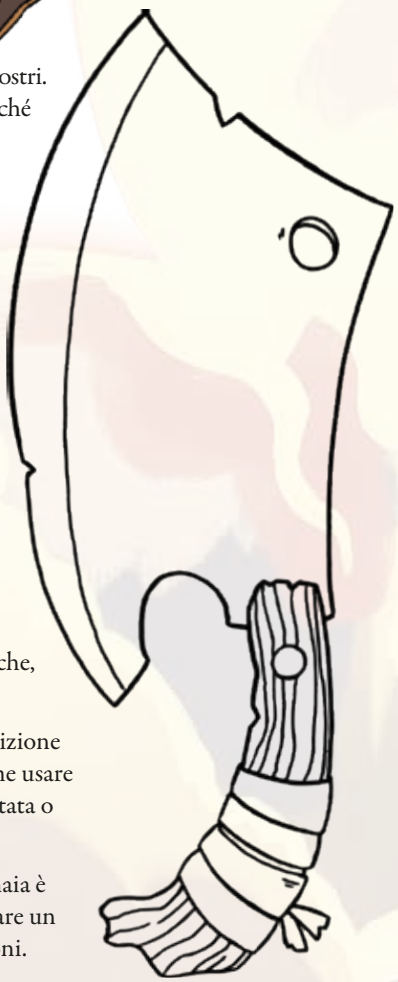
Strumenti

A differenza degli Stili, delle Abilità o dei Tratti, i Wilder non possono acquisire **PARTI** cibandosi dei Mostri. Potrai certamente far mutare il tuo guscio, i tuoi artigli o le tue pinne, ma non sei abbastanza grande perché queste Parti diventino tutt'uno con te o per considerarle separatamente rispetto alla tua Energia.

In qualità di Wilder, hai il tuo **STRUMENTO**. Gli strumenti sono un tipo speciale di Parte e seguono le stesse regole per il Danno alle Parti, per la Resistenza e per l'essere spezzati. Ad esempio, analogamente a quanto accade ai Mostri, quando il tuo Strumento subisce un Danno alle Parti, perde Resistenza e tu perderai una pari quantità di Energia. Questo rappresenta la fatica nel tenere in mano uno Strumento che cade a pezzi, lo sforzo fisico e mentale di usare un qualcosa che si sta rompendo sempre di più, oppure il fatto che il colpo nemico abbia colpito sia te che il tuo strumento.

Tutti gli **STRUMENTI** hanno una descrizione simile all'inizio del gioco:

- **STRUMENTO**. Raggio d'azione: 1 (**COLPO**).
  Se Spezzata: Se questa Parte ha una Portata aggiuntiva grazie alle sue Tecniche associate, riduci la sua portata a "1 (**COLPO**)". Questa Parte infligge Danno dimezzato.



Tutti gli **STRUMENTI** partono da un massimale di Resistenza di 20. Man mano che imparerai le Tecniche, il tuo **STRUMENTO** potrà ottenere una maggiore Portata, maggiore Resistenza ed effetti aggiuntivi.

Puoi continuare a usare le tue Tecniche anche se il tuo **STRUMENTO** è spezzato, a meno che la descrizione della Tecnica non implichi il contrario. (Ad esempio, se la tua Mannaia è spezzata, saprai ancora come usare la Tecnica del **TAGLIO NETTO**. La tua Tecnica potrebbe essere meno efficace a causa della lama spuntata o spezzata, ma questo non ti impedisce di provare.)

Non puoi usare nessuna Tecnica se non hai accesso al tuo **STRUMENTO** (ad esempio, se la tua Mannaia è scomparsa, non puoi usare la Tecnica del **TAGLIO NETTO**. Dopotutto, non hai nulla con cui effettuare un **TAGLIO NETTO**). A seconda della premessa narrativa della Tecnica, la Guida potrà fare delle eccezioni.

DISTANZA IN COMBATTIMENTO

Il combattimento orbita attorno ai Mostri. Per questa ragione, dovrai misurare tutte le distanze che in combattimento separano i personaggi dai Mostri usando gli Spazi. Gli Spazi non hanno una lunghezza fissa, e rappresentano più la capacità di movimento dei Mostri che quella dei Wilder. La maggior parte dei Wilder quando è in combattimento è a 0 Spazi dal Mostro; mentre a 4 Spazi i Wilder sono una minaccia a malapena percepibile per il Mostro.

Questo valore rappresenta quindi la distanza che mantieni dal mostro, non la tua posizione statica. La Caccia è un movimento costante, in cui i Wilder inseguono il Mostro, gli stanno a distanza, lo circondano, cercano posizioni più favorevoli: *muoversi attorno* o *assieme* al Mostro è automatico; muoversi verso il Mostro o allontanarsi da esso invece richiede uno sforzo. Se devi misurare la distanza tra un Wilder e un altro, considera solo la differenza in Spazi.

Nell'Appendice troverai un Indicatore di Posizione che ti aiuterà a tenere traccia degli Spazi che dividono i Wilder dai Mostri durante ogni combattimento. Ricorda: il Mostro è sempre a 0.

Esempio

Il branco corre per stare al passo col Mostro.

Garbuglio è a 3 Spazi di distanza e sta sgattaiolando nel sottobosco. Anche Aureo si trova a una distanza pari a 3 Spazi, ma si sta avvicinando da un'angolazione diversa ed è allo scoperto. Ento è a 1 Spazio di distanza; il Mostro è abbastanza vicino per essere colpito con i suoi titanici Guanti da Forno. Decide di entrare in azione: salta sulla schiena del Mostro, si aggrappa ai suoi spuntoni, passando da 1 Spazio a 0 Spazi di distanza. Tuttavia, il Mostro sta puntando Aureo: si lancia nella sua direzione a gran velocità, colmando il divario e riducendo la distanza da Aureo di 2 Spazi. Garbuglio rimane a 3 Spazi di distanza ed Ento rimane a 0 Spazi. All'interno della narrazione, ogni creatura in combattimento si è mossa per tutto il tempo.

ROUND DI COMBATTIMENTO

During a combat round, when initiative passes to the pack, any wilder who hasn't acted yet can take their turn. The order in which wilders take turns can change from round to round.

REGOLA OPZIONALE:

❖ INIZIATIVA FISSA ❖

Se le persone al tavolo preferiscono agire in questo modo, è possibile stabilire un ordine di iniziativa fisso, usando qualsiasi criterio abbia senso. Si può procedere in senso orario, oppure classificando i Wilder sulla base del livello di ciascuno nello Stile **RAPIDO**. Tutto questo può snellire il flusso del combattimento e rendere chiaro chi agisce prima e chi dopo; si può sempre cambiare, temporaneamente o permanentemente, l'ordine di iniziativa, se tutte le persone al tavolo sono d'accordo.



Il Primo Round

Per cominciare, la Guida stabilisce la distanza di partenza di ogni Wilder, che di solito dipende dal contesto sviluppatosi nella fase precedente. Ad esempio, se i Wilder sono entrati nell'Area del Mostro ma non possono avvicinarsi molto senza che la loro presenza venga rilevata, tutti i membri del branco inizieranno a 3 Spazi di distanza. Se invece, i Wilder hanno incontrato un Mostro in una foresta che offre diverse coperture e ripari, allora tutti i membri del branco cominceranno a 2 Spazi di distanza. D'altra parte, se il Mostro ha seguito i Wilder senza farsi notare da quando sono entrati nel suo territorio, un Wilder particolarmente sfortunato potrebbe iniziare a 1 Spazio di distanza dal Mostro, mentre gli altri Wilder del branco saranno a 4 Spazi di distanza.

In questa Quickstart, lo scenario introduttivo contiene consigli utili sulle distanze di partenza.

Poi, la Guida deciderà come assegnare l'iniziativa. Anche in questo caso, questo dipende dal contesto sviluppatosi nella fase precedente. Come regola generale, se il branco è entrato nell'Area del Mostro, ha l'iniziativa. Al contrario, se il Mostro è entrato nell'Area del branco, sarà il Mostro stesso ad avere l'iniziativa.

- Se il branco ha l'iniziativa, ogni Wilder ha diritto a un turno durante il primo round. All'inizio del proprio turno, ogni Wilder ottiene **1 Azione** che potrà spendere scegliendo tra le opzioni di combattimento elencate. Il Mostro non agisce durante il primo round.
- Se il Mostro ha l'iniziativa, ha diritto a un turno durante il primo round. All'inizio del suo turno, il Mostro sceglie il suo **bersaglio** (pag. 29) e ottiene **3 Azioni** che potrà spendere scegliendo tra le opzioni di combattimento elencate. Il branco non agisce durante il primo round.

Una volta terminato il primo round, i round di combattimento continuano come spiegato qui sotto.

Round Successivi

All'inizio di ogni round, il Mostro sceglie il suo bersaglio. Dopodiché, le due fazioni si alternano nell'ordine di iniziativa, partendo dai Wilder.

Ogni Wilder effettua un turno per round; il Mostro effettua un turno al termine di ogni turno di un Wilder. **I turni del Mostro possono essere di due tipi: turni brevi**, in cui ottiene **1 Azione**; e **turni completi**, in cui ottiene **3 Azioni**. Una volta per round, prima dell'inizio del turno del Mostro, la Guida può dichiarare che il mostro sta per effettuare un turno completo. Il Mostro può effettuare un turno completo in qualsiasi momento del round, a patto che non ne abbia già effettuato uno. In caso contrario, tutti i suoi prossimi turni dovranno essere brevi.

Dopo che ogni Wilder ha effettuato il proprio turno, e dopo che il Mostro ha effettuato a sua volta un numero di turni pari al numero di Wilder, comincia un nuovo round, ripartendo dai Wilder. **Ogni Wilder ottiene 3 Azioni all'inizio del proprio turno durante il combattimento**: queste Azioni possono essere spese scegliendo tra le opzioni elencate. Il Mostro può spendere le sue Azioni scegliendo tra le stesse opzioni.



OPZIONI DI COMBATTIMENTO

ATTACCARE
Costo: Variabile

Per attaccare, devi effettuare un **COLPO** o uno **SPARO**, utilizzando uno **STILE** qualsiasi. La scelta dell'Abilità dipende dalla portata della **PARTE** o **STRUMENTO** (pag. 24) che stai usando per Attaccare. Inoltre, un Attacco ha effetti e costi diversi a seconda dello **STILE**.

- **POSSENTE**: (Costo: 2 Azioni.) Usi tutta la tua forza. Se hai successo, infliggi [D] × 2 Danno. Se fallisci, diventi ***Esposto***.
- **PRECISO**: (Costo: 2 Azioni.) Prendi la mira con attenzione. Se hai successo, infliggi [D] Danno alle Parti.
- **RAPIDO**: (Costo: 1 Azione) Ti concentri sulla velocità. Se hai successo, infliggi [D] Danno.
- **SCALTRO**: (Costo: 1 Azione) Tenti una finta. Se hai successo, infliggi [D] Danno alle Parti. Se fallisci, diventi ***Esposto***.

Se attacchi più volte in un solo turno, devi scegliere ogni volta uno **STILE** diverso.

CONTRASTARE
Costo: 2 Azioni

Anticipi un colpo. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, dimezzi i Danni subiti.

MUOVERSI
Costo: 1 Azione

Quando ti Muovi, scegli una delle seguenti opzioni.

- **RADUNARSI**: Scegli un compagno di branco entro 0 Spazi. Se il Mostro si avvicina o si allontana dal compagno di branco scelto, si avvicina o si allontana anche da te e viceversa. Questo effetto termina quando tu o il compagno vi Muovete di nuovo. Il Mostro non può Radunarsi.
- **AVVICINARSI**: Ti avvicini di 1 Spazio al Mostro. Se il Mostro sceglie questa opzione, si avvicina di 1 Spazio a una singola creatura. *(In pratica, il Mostro rimane sempre a 0; è la creatura che gli va incontro di 1 Spazio).*
- **ALLONTANARSI**: Ti allontani di 1 Spazio dal Mostro. Se il Mostro sceglie questa opzione, si allontana di 1 Spazio da una singola creatura. *(In pratica, il Mosto rimane sempre a 0; è la creatura che si distanzia di 1 Spazio).*

PREPARARE
Costo: 1 Azione

Ottieni 1 Azione extra all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi Preparare solo una volta per turno.

PROVOCARE
Costo: 1 Azione

Se ti trovi entro 1 Spazio dal Mostro, diventi il bersaglio del Mostro. (Il bersaglio del Mostro è l'unica creatura che il Mostro può attaccare. Rimani il bersaglio del Mostro fino alla volta successiva in cui dovrà scegliere un bersaglio; in genere questo avviene all'inizio del prossimo round, oppure quando un altro Wilder sceglie Provocare). Il Mostro non può Provocare.

DURANTE IL COMBATTIMENTO PUOI...

MANGIARE
Costo: 1 Azione

Mangi uno spuntino.

AIUTARE
Costo: 1 Armonia

Puoi scegliere questa opzione solo durante il turno di un altro compagno di branco. Prima che un compagno di branco effettui una Prova puoi descrivere come un tuo Tratto lo aiuta, spendendo poi 1 Armonia per dare un Vantaggio alla Prova che il tuo compagno di branco sta per effettuare.

(Per maggiori dettagli sull'Aiutare un Compagno di Branco, vedi pag. 16).

USARE UN TRATTO
Costo: Variabile

I **TRATTI** non servono solo a Scatenarsi. Ogni Tratto ha un effetto meccanico specifico e un costo per usarlo.

- Se costa **Azioni**, spendi le Azioni necessarie e usalo.
- Se costa **Successi**, usa il Tratto dopo aver effettuato una Prova e aver ottenuto Successi extra.
- Se costa **Energia**, spendi Energia e usalo. Dal momento che non costa Azioni, puoi continuare a usare il Tratto finché hai Energia da spendere.
- Se non costa nulla è **Passivo**: usa il Tratto quando la sua descrizione ti dice che puoi farlo.



IL COMPORTAMENTO DEI MOSTRI

I Mostri sono potenti, ma prevedibili. All'inizio di ogni round, la Guida annuncia quale Wilder il Mostro sceglierà come suo **bersaglio**. Il bersaglio è l'unica creatura che il Mostro potrà attaccare, sebbene il Mostro possa usare un Tratto sulle altre. Il Mostro può avere un solo bersaglio alla volta. Se il bersaglio del Mostro subisce la condizione ***Ferito 3*** e rimane a terra, il Mostro sceglierà immediatamente un altro bersaglio.

All'inizio di ogni round, la Guida dovrà controllare i seguenti punti, in ordine.

1. Se una creatura è ***Esposta***, diventa il bersaglio del Mostro.
2. Se una creatura soddisfa i criteri speciali del Mostro, diventa il suo bersaglio. Ad esempio, un Mostro che caccia percependo il movimento delle prede può scegliere come bersaglio l'ultima creatura che si è Mossa.
3. La creatura più vicina al Mostro diventa il bersaglio del Mostro.

In caso più creature abbiano la stessa priorità (le creature ***Esposte***, ad esempio, sono due), il Mostro utilizzerà il criterio successivo per effettuare uno spareggio, oppure la Guida deciderà qual è il bersaglio narrativamente più sensato. Se una creatura diventa il bersaglio del Mostro a metà del round, ad esempio grazie a Provocare, rimarrà bersaglio del Mostro fino a quando quest'ultimo non sceglierà nuovamente un bersaglio, di solito all'inizio del round successivo.

Ogni Mostro è dotato anche di altri modelli comportamentali, come il modo in cui combina gli **STILI** e le sue **PARTI** per Attaccare, o specifici momenti in cui effettua il suo turno completo. I Mostri, e questo la Guida lo deve tenere bene a mente, non sono degli automi ma, al contrario, dovrebbero seguire ogni volta il loro istinto: è bene che questo emerga nella narrazione.

Infine, quando un Mostro colto da frenesia subisce una condizione e diventa ***Ferito 3***, si **spinge al limite**, sempre. Se il Mostro muore, inizia la fase del **Banchetto**.





6 IL BANCHETTO

CUCINARE I PASTI, GRANDI E PICCOLI

Gli iconici pasti dei Wilder combinano l'approssimazione della cucina da campo con le cerimonie tipiche di una festa. I Banchetti dei Wilder, i Wilderfeast, sono vere e proprie celebrazioni e al contempo dei riti funebri, racchiusi in un unico piatto: la vita e la morte assieme. In questa fase, i Wilder puliscono, preparano e cucinano il Mostro proprio dove è caduto, trasformandolo in un pasto degno della sua memoria, della sua eredità e capace di dare loro forza.

PREPARARE IL BANCHETTO

Preparare un banchetto è un processo che può richiedere diverse ore, se non addirittura giorni. Dovrai macellare i Mostri, purificarne le carni dal virus-anatema della frenesia, e capire come cucinarlo per valorizzarlo. Così facendo, imparerai a conoscerlo. Più cose saprai del Mostro, più informazioni avrai sulla mutazione che sceglierai di ereditare.

In qualità di Wilder, mentre interpretate questa scena, dovrete rispondere assieme o individualmente alle seguenti domande.

COME STAI CUCINANDO IL MOSTRO?

Ogni Mostro ha una quantità di carne tale da poter preparare più portate principali.

COME STAI CONTRIBUENDO ALLA PREPARAZIONE DEL BANCHETTO?

Stai preparando e macellando il Mostro? Oppure stai foraggiando frutta e verdura fresca? Stai portando il fuoco alla giusta temperatura? Stai preparando una salsa? Il pasto sarà senz'altro più gustoso se tutti i membri del branco daranno il loro contributo alla sua preparazione.

COS'ALTRO SERVIRETE DURANTE IL BANCHETTO?

Non è necessario utilizzare degli Ingredienti per questi piatti di contorno, potrete invece utilizzare ciò che si trova nei paraggi, accompagnando le carni del Mostro con quei cibi che era solito mangiare in vita e che troverete lì nei paraggi.

IN CHE MODO QUESTO PIATTO È LEGATO AL TUO PASSATO?
Chi ti ha insegnato questa ricetta? Hai già mangiato qualcosa di simile? Racconta ai tuoi compagni di viaggio i tuoi ricordi ed esperienze, e scoprite se avete esperienze in comune.

COSA RICORDERAI LA PROSSIMA VOLTA CHE MANGERAI QUESTO PIATTO?
Ora avete la possibilità di riflettere su ciò che il Viaggio ha significato per voi, sia come individui che come branco.

Ogni Wilder può rispondere più volte alla stessa domanda, purché fornisca ogni volta una risposta diversa. Ad esempio, se si preparano tre piatti di contorno diversi, questo vale come risposta alla domanda "*Cos'altro servirete durante il banchetto?*" per tre volte. Per ogni domanda a cui rispondete, potete porre alla Guida una delle seguenti a turno.



- Quanti livelli ha il Mostro in un determinato **STILE**?
- Quanti livelli ha il Mostro in una determinata **ABILITÀ**?
- Qual è uno dei **TRATTI** del Mostro?
  Se vuoi, puoi restringere il campo di questa domanda: ad esempio, puoi chiedere "Quale Tratto ha usato il Mostro per ***Terrorizzarci***?". La prima volta che un Wilder pone questa domanda, la Guida dirà anche quanti Tratti ha in totale il Mostro.

RENDERE GRAZIE

Per segnalare la fine di questo momento di domande e risposte, e per comunicare che il pasto è servito, un Wilder rende grazie: è come dire "Buon appetito!" oppure "いただきます" (itadakimasu). Qui di seguito, a scopo esemplificativo, la preghiera che recita sempre la Vecchia Paw, e che i branchi di Wilder di tutta l'Unica Terra conoscono bene, tramandandola di generazione in generazione.

"[Nome del Mostro], grazie per questo dono. Lo riceviamo con amore"

Puoi rendere grazie nel modo che preferisci. Puoi farlo brevemente, in modo informale, o tutto il contrario; puoi avere un tono spirituale o laico, purché sia chiaro cosa stai facendo. Quando hai finito, comincia il Banchetto. Non ci sono strani impulsi luminosi né ondate di energia arcana mentre si consuma il Banchetto. L'unica magia, almeno mentre mangi, consiste nel riempirsi lo stomaco e nell'avvertire il calore dell'amicizia delle altre persone accanto a te.

Una volta che hai consumato il cibo del Banchetto, scegli uno **STILE**, un'**ABILITÀ** o un **TRATTO** in cui il Mostro mangiato aveva più livelli di te. Otterrai permanentemente un livello in quello Stile, Abilità o Tratto.

❖ ACQUISIRE NUOVI TRATTI ❖

Se una creatura (compreso il tuo personaggio) non ha un TRATTO, significa che ha 0 livelli in esso. Se una creatura ha un TRATTO vicino a cui non è segnato alcun numero, significa che ha 1 livello in esso. Quando acquisisci un nuovo TRATTO, acquisisci almeno 1 livello in esso.

Esempio

Telun cucina e mangia un Mostro con VELENO e VOLO 2.

Il Mostro ha **1** livello di **VELENO** (dato che non c'è segnato alcun numero dopo questa dicitura) e **2** livelli di **VOLO**. Telun non ha nessuno livello in questi Tratti: quindi, può scegliere di guadagnare un livello in uno dei due. Sceglie **VOLO** e guadagna permanentemente un livello in quel Tratto. Ora ha **VOLO**, ma non ha **VOLO 2**. Per ottenere **VOLO 2** dovrà mangiare, durante il prossimo Banchetto, un altro Mostro che abbia il Tratto **VOLO** di modo da far salire il suo Tratto di un livello.

ALTRI PASTI

L'Unica Legge governa l'Unica Terra. Eppure, prima della frenesia, era raro che le trasformazioni causate dall'Unica Legge fossero così radicali e così permanenti. *"La forza acquisita dura finché puoi sentirne ancora il sapore"*, disse una volta l'Alto Re: parole ancora valide per la maggior parte delle persone. Prima di mettersi in viaggio, un mercante consuma un pasto a base di fibre, di modo da poter sopportare le fatiche della giornata; una guardia, all'inizio del suo turno di vedetta, mastica carne secca di raptor per aguzzare la vista e scrutare l'orizzonte; una studente, prepara un infuso di fiori notturni per rimanere alzata fino a tarda notte a studiare. I cambiamenti causati da questi pasti sono temporanei e blandi seppur intrecciati col tessuto della vita quotidiana.

Sebbene le storie sui Wilder si concentrino spesso sui loro grandiosi Banchetti in cui si acquisiscono poteri, anche gli altri pasti sono altrettanto importanti. Ti conferiscono un diverso tipo di forza: quella dei piccoli mostri che sfrecciano e ronzano nel sottobosco, quella delle radici robuste e dei rami protesi verso l'alto, quella del mare, ricco di sale, o della terra, scura e fertile.

In questa sezione tratteremo le regole per gestire i pasti della vita di tutti i giorni. In genere, si preparano durante la fase dell'Interazione e della Pista. Nella versione completa di ***Wilderfeast***, questo tipo di cucina è presente anche nei momenti di Downtime.



LA DISPENSA

Gli unici oggetti di cui si tiene traccia in questo gioco sono gli **Ingredienti**, ossia le materie prime per cucinare i pasti e gli Spuntini (ossia quei pasti che conserverai per consumarli in un secondo momento). Il branco condivide sia gli Ingredienti che gli **Spuntini**: non preoccuparti di chi tiene cosa e dove. Se un Wilder usa uno Spuntino significa che ce l'aveva con sé.

Ingredienti

Gli Ingredienti, dalle verdure selvatiche fino alle spezie più rare, sono presenti lungo la Pista. Pensa agli Ingredienti come a qualcosa che si raccoglie. Un giorno di raccolta ti permette di ottenere un cesto pieno di bacche, ma solo [D] porzioni di quelle bacche saranno mature abbastanza da concederti degli effetti rilevanti.

La maggior parte degli Ingredienti ha un effetto bonus. Alcuni Ingredienti ti permettono di scegliere tra più effetti disponibili; altri, invece, forniscono un solo effetto se viene soddisfatta una data condizione. Il numero tra parentesi indica un bonus che può aumentare quando usi molteplici Ingredienti con lo stesso effetto nello stesso pasto. Qui di seguito, gli effetti più comuni degli Ingredienti.

- ◊ Fino al prossimo pasto, ottieni (+1) in un determinato **STILE**.
- ◊ Fino al prossimo pasto, ottieni (+1) in una determinata **ABILITÀ**.
- ◊ Fino al prossimo pasto, ottieni (1) livello di un determinato **TRATTO**.
- ◊ Aumenta di (1) livello una certa ***Condizione***.
- ◊ Riduce di (1) livello una certa ***Condizione***.
- ◊ Ripristina la Resistenza di una delle tue **PARTI** di (1).



Questi effetti vengono abbreviati, nelle descrizioni degli Ingredienti, in questo modo: "Ottieni (+1) **POSSENTE**" - il che significa "Fino al prossimo pasto, ottieni (+1) nello Stile **POSSENTE**". Invece, "Riduce (1) ***Ferito***" significa "Riduce di (1) livello la Condizione ***Ferito***".



Spuntini

Uno Spuntino è qualcosa che puoi consumare in un sol boccone o in un solo morso: una bevanda in una fiaschetta, una caramella, una striscia di carne secca. Gli Spuntini sono molto utili in combattimento. Sono piccole scorte d'emergenza, che servono per tirarti fuori dai guai quando non hai tempo di cucinare. A differenza dei normali pasti che servono per tutto il branco, gli Spuntini servono a una sola persona. Durante un combattimento puoi mangiare uno Spuntino al costo di 1 Azione.

Tutto il Resto

Per tutto il resto, che si cibo o qualsiasi altra cosa, hai a tua disposizione l'Abilità **SCORTA**. Quando vuoi un oggetto che possa avere un effetto immediato sulla narrazione, effettua una Prova con **SCORTA**. La Guida deciderà lo **STILE** della Prova in base all'oggetto.

POSSENTE **per oggetti ingombranti, pesanti o resistenti.**
Esempi: *un barile di acqua pulita, un mantello da viaggio spesso e pesante.*

PRECISO **per gli oggetti dalle funzioni specifiche.**
Esempi*: un formaggio tipico di una precisa regione, un antidoto per un veleno specifico.*

RAPIDO **per oggetti versatili e utili.**
Esempi: *un coltello seghettato, una lettera di credito firmata da un funzionario della Charter.*

SCALTRO **per oggetti nascosti, discreti o poco raccomandabili.**
Esempi: *un sacchetto pieno di una polvere sedativa, una maschera ornamentale.*



Queste Prove hanno la particolarità di essere retroattive: in altre parole queste Prove si effettuano per assicurarti di aver fatto qualcosa in passato. Tuttavia, trattandosi comunque di Prove, dovrai tirare i dadi solo se si tratta di un'azione il cui esito passato è incerto. Se decidi di bere e far baldoria per tutta la notte, non serve tirare: farai semplicemente finta di aver messo nel tuo zaino, in precedenza, un bel fiasco di vino. Invece, se il tuo stratagemma per sorprendere un Mostro dipende dalla qualità (o dalla quantità) di alcol a tua disposizione, allora dovrai tirare.

Per alcuni gruppi di gioco, avere una dispensa limitata stimola la creatività. Altri, invece, si divertono di più quando non devono preoccuparsi delle questioni logistiche, e questo vale anche per la gestione delle risorse. Quanto dovrai impegnarti per trovare delle medicine? E quanto ci metterai per trovare un posto in cui passare la notte? E dei vestiti per un'occasione speciale? Che cosa andrà stabilito col tiro di dado, e che cosa invece potrà essere lasciato alla narrazione, dipende dal tono della sessione, e dalle preferenze di tutte le persone al tavolo.

COME SI CUCINA

Cucinare può voler dire molte cose; ma in ***Wilderfeast*** cucinare significa vivere un'esperienza condivisa e rigenerante. Per esempio quando vi Accampate (pag. 21), tu e i tuoi compagni di branco avrete l'opportunità di preparare un pasto.

Ma prima di iniziare, per coloro che hanno bisogno di sentirselo dire: rilassati! **I giocatori e le giocatrici non devono essere cuochi e cuoche provette né avere esperienza nelle tecniche di survivalismo per potersi divertire.** Molte persone si intimidiscono quando arriva il momento di cucinare. Ad esempio, molte non sanno come conservare la carne senza sistemi di refrigerazione. Non c'è alcun problema! Di' che hai con te un congelatore in archeoacciaio portatile in cui conservi i prodotti più deperibili e, semplicemente, vai avanti con la storia!

Per cucinare, segui i seguenti passaggi:

1 • Seleziona gli Ingredienti
Solo gli Ingredienti con la I maiuscola conferiscono effetti speciali. Supponiamo che tu abbia tutti gli altri ingredienti di base, come grassi e cereali..

2 • Determina quanta Energia ripristina il pasto
In genere, un pasto ripristina 1 Energia per ogni Ingrediente che viene utilizzato per la sua preparazione; i Condimenti raddoppiano questo effetto.

3 • Determina l'effetto del pasto
Scegli l'effetto che il pasto offre tra quelli degli Ingredienti utilizzati. Un pasto può avere un solo effetto. ***Se ci sono più Ingredienti che forniscono lo stesso effetto, i bonus degli effetti si sommano.*** Alcuni Ingredienti forniscono il loro effetto solo se si verificano determinate condizioni: controlla subito di cosa si tratta.

4 • O lo servi fresco o lo conservi per dopo.

4.a. Servire fresco
Puoi servire un pasto fresco a tutte le creature che vuoi, inclusa te. Ogni creatura ripristina la quantità di Energia calcolata in precedenza e ottenendo anche l'"effetto del pasto. Se un pasto ti fa ottenere livelli in uno **STILE**, **ABILITÀ** o **TRATTO**, il suo effetto dura sempre fino al pasto successivo. ***Inoltre, se durante questo pasto stringi un legame con un compagno di branco, l'Armonia aumenta di 1.***

4.b. Conservalo per dopo
Il pasto diventa uno Spuntino. Se lo fai, ottieni un numero di porzioni pari all'"Armonia del branco. In seguito, in qualsiasi situazione in cui non dovesse esserci tempo per cucinare, una creatura può mangiare 1 porzione di Spuntino per ripristinare l'Energia e ottenerne l'"effetto. In genere, l'Armonia non aumenta dopo aver mangiato uno Spuntino, a meno che non si tratti di uno Spuntino particolarmente significativo, ad esempio un regalo che un tuo compagno di branco ti ha lasciato per fare pace dopo un'aspra discussione.

Una volta cucinato il piatto, **assicurati di descriverlo!**

Racconta a tutti il sapore, la consistenza o l'aspetto del piatto in modo che possano, sfruttando la loro fantasia, assaporarlo a loro volta. Se hai bisogno di un po' d'aiuto, usa la seguente tabella.

IDEE PER CUCINARE

Scegli una colonna o effettua un tiro di dado per ciascuna colonna, e combina i risultati in modo creativo.

1D6	COTTURA	CONSISTENZA	SAPORE
1	Al Forno	Gommosa	Amaro
2	Fritto	Cremosa	Intenso
3	Alla Griglia	Croccante	Salato
4	Marinato	Pastosa	Acido
5	Al Vapore	Liquido	Piccante
6	Brasato	Tenera	Dolce

Cucinare non richiede alcun tiro dal momento che non c'è alcuna differenza meccanica tra un piatto gourmet e un piatto appena commestibile.

Se dovessi trovarti in una situazione in cui la qualità del cibo è importante (per esempio, stai cercando di far mangiare un Mostro malato, o stai partecipando a una gara di cucina), la Guida potrà chiederti di effettuare una Prova appropriata alla situazione stessa; tuttavia, l'effetto del pasto e l'Energia che questo ripristina non cambieranno.



RICETTE ESEMPIO

Ecco: è arrivato il momento di tirare fuori pentole e padelle e provare qualche ricetta! Cominciamo con qualcosa di semplice, da cucinare per colazione (questi pancake), per poi passare a qualcosa di più difficile che rappresenta la cucina tipica della pista; infine, affronteremo una ricetta complessa, in cui usare Ingredienti con effetti multipli entrano in gioco solo se vengono soddisfatte certe condizioni.



PANCAKE CON BURRO DI FIO-RE

Ripristina 1 Energia.
Nessun effetto aggiuntivo.

INGREDIENTI

- **1 Semi di Fio-Re**
  Nessun effetto aggiuntivo.

PREPARAZIONE

1. **Determina quanta Energia ripristina il pasto.** Dato che utilizza solo 1 Ingrediente, ripristina 1 Energia.
2. **Determina l'effetto del pasto.** Gli Ingredienti non hanno effetti specifici, quindi nemmeno il pasto.
3. Tosta i Semi di Fio-Re, poi macinali o polverizzali con un frullatore in archeoacciaio, aggiungendo poco alla volta dell"olio finché non otterrai una pasta di semi. Aggiungi un pizzico di sale, del miele o dello sciroppo a piacere.
4. Mescola la farina, le uova e il latte insieme per ottenere una pastella.
5. Distribuisci la pastella ottenuta su una piastra calda; cerca di fare in modo che ogni pancake abbia una forma circolare. Quando un lato si è dorato, gira il pancake sull'altro lato per farlo dorare. Una volta rimosso dalla padella, spalma sul pancake il burro di Fio-Re.
6. **Servi le porzioni.** Ogni Wilder ripristina 1 Energia: non è tanto il valore nutrizionale del singolo Ingrediente a ripristinare Energia, ma il fare colazione insieme.

RAVIOLI DI ALAPESCE

Ripristina 5 Energia. Fino al prossimo pasto, ottieni 1 livello del Tratto VOLO.



INGREDIENTI

- **4 Semi di Fio-Re**
  Nessun effetto aggiuntivo.
- **1 Alapesce**
  Ottieni (1) **VOLO**.

PREPARAZIONE

1. **Determina quanta Energia ripristina il pasto.** Dato che utilizza 5 Ingredienti, ripristina 5 Energia.
2. **Determina l'effetto del pasto.** C'è solo un effetto da scegliere, quello dell'Alapesce. L'effetto del pasto diventa "Fino al prossimo pasto, ottieni (1) livello del Tratto **VOLO**".
3. Macina i Semi di Fio-Re e trasformali in una composto farinoso. Mescola questa farina con l'acqua per ottenere un impasto omogeneo, aggiungendo acqua fino a renderlo morbido e malleabile, ma non appiccicoso.
4. Mentre l'impasto riposa, trita l'Alapesce in modo grossolano; infine mescolalo con gli aromi e le salse per fare il ripieno.
5. Stendi l'impasto su un ripiano. Taglialo in cerchi e metti al centro di ciascuno il ripieno di Alapesce. Stringi la pasta attorno al ripieno e chiudi i ravioli. ***Ah, che fatica chiuderli per bene! Ma come faceva mia madre?***
6. Fai bollire i ravioli e servili con una salsa.
7. **Servi le porzioni.** Questo pasto ripristina 5 Energia e garantisce **VOLO** a ogni Wilder fino al prossimo pasto. Se un Wilder ha già **VOLO**, passa a **VOLO 2** fino al prossimo pasto.



ZUPPA DI TAGLIATELLE E POLPETTE DI PESCE

Ripristina 8 Energia. Fino al prossimo pasto, ottieni +3 Possente.

INGREDIENTI

- **4 Semi di Fio-Re**
  Nessun effetto aggiuntivo.
- **1 Alapesce**
  Ottieni (1) **VOLO**.
- **2 Cavolopepe**
  Se il pasto ripristina 8+ Energia, ottieni (+1) **POSSENTE**.
- **1 Germoglio dei Cent'anni**
  Ottieni (+1) **POSSENTE** o ottieni (+1) **RAPIDO**.

PREPARAZIONE

1. **Determina quanta Energia ripristina il pasto.** 4 + 1 + 2 + 1 = 8. Il pasto ripristina 8 Energia.
2. **Determina l'effetto del pasto.** Puoi scegliere fra tre effetti: ottenere **VOLO**, ottenere **POSSENTE** o ottenere **RAPIDO**. Scegli "ottieni (+1) **POSSENTE**". Il bonus totale dell'"effetto del pasto aumenta a +3: +1 per ognuno dei 2 Cavolopepe (soddisfano le condizioni e quindi rilasciano il loro effetto) e +1 derivante dal Germoglio dei Cent'anni dotato dell'effetto **POSSENTE**. L'effetto dell'Alapesce e l'altro effetto del Germoglio rimangono così inutilizzati all'"interno del piatto finale, ma il loro utilizzo nella preparazione del piatto è stato comunque importante al fine di valorizzare il sapore degli altri Ingredienti.
3. Macina i Semi di Fio-Re e trasformali in una composto farinoso. Mescola questa farina con l'acqua per ottenere un impasto.
4. Mentre l'impasto riposa, trita l'Alapesce e uniscilo alla farina avanzata per farne delle polpette di pesce.
5. Stendi l'impasto e taglialo in tagliatelle piuttosto spesse.
6. Fai bollire l'acqua in una pentola e fanne un brodo con aromi e salse a piacere. Cuoci i noodles, le polpette di pesce, il Cavolopepe e il Germoglio dei Cento Anni separatamente. Infine, disponi il tutto nelle ciotole.
7. Versa il brodo nelle ciotole e servi la zuppa.
8. **Servire le porzioni.** Ogni Wilder ripristina 8 Energia e ottiene +3 **POSSENTE** fino al prossimo pasto, un potente bonus che lo aiuterà nella prossima fase di Caccia. Se un Wilder ha già +3 **POSSENTE** o più, raggiunge il massimale di +5 e non aumenta il livello dello Stile ulteriormente.

TRATTI DEGLI INGREDIENTI

Gli Ingredienti dotati di Tratti hanno delle regole ulteriori. Qui di seguito trovi due esempi di Tratti degli Ingredienti e due ricette d'esempio.

Ingredienti Rari

Un Ingrediente *Raro* è disponibile in ogni genere di dimensione, quantità o qualità. Quando raccogli questo Ingrediente, invece di raccogliere [D] porzioni che ripristinano 1 Energia, raccogli 1 porzione che ripristina [D] Energia. Prendi nota nelle Dispensa di quanta Energia ripristina la singola porzione raccolta di un Ingrediente *Raro*.

TÈ AL MIELE BOREALE

Ripristina 10 Energia. Riduce di 2 livelli la Condizione *Ferito*.



INGREDIENTI

- **1 Miele Balsamico**
  Raro (5 Energia)
  Se il pasto ripristina 10+ Energia, riduce (1) *Ferito*.
- **1 Limone Boreale**
  Nessun effetto aggiuntivo.
- **1 Miele Balsamico**
  Raro (3 Energia)
  Se il pasto ripristina 10+ Energia, riduce (1) *Ferito*.
- **1 Petali di Fior di Menta**
  Nessun effetto aggiuntivo.

PREPARAZIONE

1. **Determina quanta Energia ripristina il pasto.** Questo pasto utilizza due porzioni di Miele Balsamico: uno di qualità superiore che ripristina 5 Energia e uno di qualità inferiore che ripristina 3 Energia. Insieme agli altri 2 Ingredienti, il pasto ripristina un totale di 10 Energia.
2. **Determina l'effetto del pasto.** C'è solo un opzione: "Riduce di (1) livello la Condizione *Ferito*". Dato che ci sono 2 Miele Balsamico, i quali soddisfano entrambi la condizione per garantire il loro effetto, l'effetto migliora a "Riduce di (2) livelli la Condizione *Ferito*".
3. Fai bollire l'acqua e metti in infusione i Petali di Fior di Menta per preparare il tè.
4. Spremi il Limone Boreale. Versa il tè in tazze di ceramica, poi aggiungi il succo di Limone mescolando; aggiungi Miele Balsamico a piacere.
5. **Servire le porzioni.** Ogni Wilder ripristina 10 Energia e riduce di 2 livelli la Condizione *Ferito*, se ne è affetto.

Ingredienti Condimento

Questo Ingrediente fornisce poco nutrimento se mangiato da solo; tuttavia, esalta il sapore degli altri alimenti a cui viene abbinato. Gli Ingredienti *Condimento* non contribuiscono all'Energia ripristinata dal pasto. Tuttavia, se un pasto include almeno un *Condimento*, raddoppierai l'Energia ripristinata da tutti gli Ingredienti del pasto. Se aggiungi più *Condimenti* a un pasto, raddoppierai l'Energia ripristinata solo una volta.



GRANCHIO ARGENTEO AL VAPORE

Ripristina 4 Energia. Fino al prossimo pasto, ottieni 1 livello del Tratto RIGENERAZIONE.

INGREDIENTI

- **1 Granchio Argenteo**
  Se il pasto ripristina 4+ Energia, ottieni (1) **RIGENERAZIONE**.
- **1 Salsa di Soia**
  Condimento.
  Nessun effetto aggiuntivo.
- **1 Aglietto Selvatico**
  Nessun effetto aggiuntivo.
- **1 Aceto di Seabounty**
  Condimento.
  Nessun effetto aggiuntivo.

PREPARAZIONE

1. **Determina quanta Energia ripristina il pasto.** Gli Ingredienti (NON *Condimenti*) insieme ripristinano 2 Energia. Il primo Ingrediente *Condimento* raddoppia questo valore, portandolo a 4. Ricordati che il secondo Ingrediente *Condimento* non lo raddoppia una seconda volta ma serve solo per dare sapore.
2. **Determina l'effetto del pasto.** Poiché il Granchio Argenteo soddisfa la condizione necessaria ad attivare il suo effetto, l'effetto del pasto diventa: "Fino al prossimo pasto, ottieni (1) livello del Tratto **RIGENERAZIONE**".
3. Lava accuratamente il Granchio Argenteo. Fai bollire l'acqua e posizionaci sopra una vaporiera grande.
4. Cuoci il Granchio Argenteo al vapore.
5. Taglia l'Aglietto Selvatico a listarelle. Mescolalo con l'Aceto di Seabounty e la Salsa di Soia.
6. Versa la salsa in ciotole separate.
7. **Servi le porzioni.** Ogni Wilder ripristina 4 Energia e guadagna il Tratto **RIGENERAZIONE**.



7 RICETTA PER UN DISASTRO

SCENARIO INTRODUTTIVO

Quest'avventura comincia dietro le sbarre. Dei bracconieri hanno catturato i Wilder, insieme a diversi Mostri selvaggi con la speranza di poterli vendere alla Charter. Tuttavia, uno dei Mostri catturati è affetto dalla frenesia e, scappando, finisce col liberare anche tutti gli altri nella sua cieca furia. Per assicurarsi la libertà, per evitare che l'infezione si diffonda e per garantire che nessuno rimanga ferito, i Wilder devono lanciarsi in ciò che sanno fare meglio: cacciare.

Questa sezione è dedicata principalmente alla Guida. **Prima di iniziare**, assicurati che ogni persona al tavolo sappia di che genere di gioco si tratta. Presenta loro ***Wilderfeast*** e, se non l'hai già fatto, rispondi a tutte le loro domande, spiegando quali sono gli strumenti di sicurezza di cui potranno dotarsi. Anche solo cinque minuti di briefing, mentre le altre persone al tavolo prendono i loro dadi e si accomodano per bene, possono essere utili.

AVVISAGLIE

I vostri corpi sono uno sopra l'altro, ammassati in un'unica gabbia, a cuocere sotto il sole rovente. Il caldo è insopportabile, assolutamente anomalo in questo inverno secco. Gli alberi hanno perso le foglie: non c'è ombra. I mostri, prigionieri in altre gabbie, sembrano patire grandemente queste alte temperature: se ne stanno accucciati, sdraiati a terra, sofferenti. Nella gabbia accanto alla vostra, Pandolce ha a malapena spazio per muoversi. Nonostante sembri stremata, allunga la lingua oltre le sbarre, per leccare il sudore dalla faccia del Wilder più vicino, ma poi sembra ripensarci e si mette su un lato, nella speranza di poter schiacciare almeno un pisolino.

Ogni viaggio inizia con delle **Avvisaglie**, dei segnali che in qualche modo indicheranno che qualcosa non sta andando nel verso giusto. In questo scenario introduttivo, le Avvisaglie sono le grida rabbiose del **kakwari** (pag. 56), un Mostro che si trova a diverse gabbie di distanza e i cui richiami diventano sempre più alti e inquietanti man mano che il virus-anatema della frenesia si diffonde nel suo corpo, conferendogli una forza spaventosa.

Normalmente, durante questa fase che precede il viaggio, i Wilder possono selezionare l'Avvisaglia che intendono seguire; in questa Quickstart, invece, ce n'è solo una e la scelta è quindi obbligata. Questa è solo una breve fase di riscaldamento, in cui spiegherai la situazione e darai ai giocatori e alle giocatrici la possibilità di prendere confidenza con i loro personaggi.

LA SITUAZIONE

I Wilder sono appena giunti presso il **Villaggio di Peikhu**, un insediamento rurale all'interno di una fitta foresta. Anzi, per dirla tutta, sono alle sua base: il Villaggio di Peikhu è un agglomerato di passerelle, cabine, carrucole, e giardini pensili, una serie di strutture attaccate ai rami superiori degli alberi.

I bracconieri che hanno catturato i Wilder hanno fatto il loro ingresso nel villaggio con l'intento di barattare i loro **STRUMENTI** in archeoacciaio con dei rifornimenti. Dal momento che le gabbie sono molto pesanti, i bracconieri le lasciano dove sono. I Wilder e i Mostri rimangono a terra, assieme a dei carri e degli animali da soma (dei mostri chiamati **pakyak**, ceratopi delle dimensioni di un cavallo). Nessuno sembra curarsi molto dei prigionieri. Alcuni bambini guardano giù dalle passerelle sopraelevate, osservando le gabbie sottostanti.

Personaggi

Gung Aotan detto "Keys" (pronomi maschili) è il capo dei bracconieri. Gung è il suo cognome, e sebbene Aotan sia il suo nome proprio, tutti lo chiamano Keys. La sua banda è composta da soggetti disperati e impoveriti: Keys ha promesso loro che, sotto la sua guida, avrebbero fatto un sacco di soldi, vendendo la carne esotica ai giganti perennemente affamati. Più che un fuorilegge sembra un colletto bianco, eppure i suoi modi apparentemente disinvolti nascondono una spiccata tendenza alla crudeltà.

Pandolce (pronomi femminili) è una **mammudo** (pag. 61). Tutti i Wilder del branco hanno una certa familiarità con lei; alcuni hanno contribuito a crescerla, altri la conoscono semplicemente come una presenza familiare nella natura locale. Per essere una mammudo, Pandolce è timida e relativamente giovane.

Va Tin Khua (pronomi femminili) è la capa del villaggio. Va è il suo cognome, mentre Tin Khua è il suo nome proprio. È una donna dal fisico asciutto e atletico. Il suo volto è segnato sotto gli occhi. Ha una postura rigida, eretta, sebbene sembri molto stanca. Non vuole problemi e desidera che i bracconieri se ne vadano dal suo villaggio alla svelta.

ALL'INTERNO DELLA GABBIA

Concedi a ogni Wilder la possibilità di presentarsi, ponendo a ciascuno delle domande. Chiedi: Come stai affrontando la tua prigionia? Quali eventi hanno portato alla tua cattura? Che ne pensi degli altri Wilder?

Una volta introdotta la scena, è probabile che almeno un Wilder cerchi di scappare, o almeno di ottenere informazioni secondo una modalità per la quale bisognerà ricorrere a una Prova. Trovare un punto debole nella gabbia e provare sfondarla richiede un **COLPO POSSENTE** oppure **ARTIGIANATO PRECISO**; per ingannare un bracconiere rimasto di guardia e farlo avvicinare alla gabbia occorre usare un'**ESORTAZIONE SCALTRA**. Usa le regole della fase dell'Interazione per risolvere qualsiasi esito incerto e incoraggia i Wilder a compiere le loro scelte. In questo avrai anche modo di capire se tutte le persone al tavolo hanno compreso i fondamenti del gioco; aiuta i giocatori e le giocatrici a effettuare una Prova.

Se non sai come risolvere un fallimento o un successo parziale, infliggi 2 Danni all'Wilder in questione (i Danni non vengono inflitti solo quando si viene colpiti ma dipendono anche dalla paura, dall'affaticamento, dalla spossatezza). In caso di fallimento, dovrai modificare la situazione di modo che i personaggi perdano la loro opportunità (nessuno può usare la stessa combinazione di Stile e Abilità per risolvere il problema attuale). È così che si genera tensione all'interno di ***Wilderfeast***: con costi sempre più elevati che si accumulano nel tempo, costruendo momenti drammatici con colpi di scena inattesi, come un Mostro che infligge 1d20 Danni.

Qualunque cosa facciano i Wilder, col passare del tempo i Mostri imprigionati saranno sempre più agitati. In totale, ci sono quattro Mostri nelle altre gabbie: oltre al kakwari e a Pandolce, ci sono un mostro spazzino chiamato **botabo** (pag. 59) e un aracnide sputafuoco chiamato **hagsechu** (pag. 60). Il kakwari è il più grande: considerando anche tutta la lunghezza del suo collo è alto quattro metri. Il botabo è il più piccolo, alto due metri quando sta a quattro zampe. Questi mostri si trovano sotto dei teloni: dalla loro posizione i Wilder non li vedono perfettamente. Tuttavia, è evidente che gli stridori e i versi da loro emessi stanno aumentando di volume.

FUGA DALLA GABBIA

Nel momento peggiore (quando i Wilder riescono ad aprire la gabbia, oppure quando qualcuno comincia a gridare aiuto), il kakwari riesce a fuggire. Con un terribile stridore metallico, le sbarre della gabbia vengono divelte dalla creatura che si scaglia contro il mostro più vicino, in questo caso Pandolce. Così facendo, anche la gabbia di Pandolce si apre: i due mostri cominciano a lottare tra di loro. Nella loro furia, travolgono carri, rovesciano gabbie, liberando tutti gli altri mostri rimasti.

Sulla base delle azioni compiute finora, i Wilder potrebbero trovarsi ovunque quando questo accade. Potrebbero venire sballottati nella loro gabbia dalla furia dei mostri, oppure potrebbero cercare di interrompere la lotta tra i due mostri mentre tentano di fuggire. Senza i loro **STRUMENTI**, però, la loro efficacia è limitata. Alla fine, a meno che i Wilder non siano incredibilmente fortunati o abili, tutti e quattro i mostri finiscono per disperdersi nel bosco, assieme alla maggior parte dei bracconieri rimasti di guardia.

Per un momento cala il silenzio, mentre i Wilder si rendono conto che il pericolo è passato. Infine, a meno che i Wilder non intervengano per cambiare la situazione, gli abitanti del villaggio scenderanno dagli alberi per vedere che sta succedendo.

Va Tin Khua scende da una sorta di ascensore: è accompagnata da alcuni abitanti del villaggio che trasportano gli enormi **STRUMENTI** dei Wilder. Con Tin Khua c'è anche "Keys" che stava negoziando con lei quando, all'improvviso, tutti i mostri che aveva catturato sono fuggiti.

Quando la piattaforma si avvicina a terra, Tin Khua spinge Keys giù dall'ascensore.



Gli ringhia contro: "Guarda cosa hai fatto! Non avrei mai dovuto lasciarti avvicinare al mio villaggio. Vattene, sparisci!"

Nonostante il brutto atterraggio, Keys è ancora tutto intero, si ricompone rapidamente e si allontana alla ricerca dei suoi seguaci fuggiti. Nel mentre, Tin Khua si avvicina ai Wilder. Se sono ancora intrappolati nelle gabbie, li libera, restituendo i loro **STRUMENTI** in un atto di fiducia.

Tin Khua si scusa con i Wilder, rispondendo infine alle loro domande al meglio delle sue possibilità. Poi, va dritta al punto: ha bisogno di loro per affrontare il kakwari oramai in preda alla frenesia. Finché vivrà, la sua gente non sarà in grado né di viaggiare, né di raccogliere provviste nel bosco: nessuno di loro ha le competenze per dargli la caccia da solo.

PREPARATIVI FINALI

Prima dell'inizio del Viaggio, c'è un'ultima cosa di cui occuparsi: i rifornimenti del branco.

Chiedi alle persone al tavolo chi tra loro intende diventare il **cambusiere** o la **cambusiera** del branco. Questa persona dovrà tenere un elenco di tutti gli Ingredienti e di tutti gli Spuntini del branco, aggiornando l'elenco ogni volta che il cibo viene consumato o acquisito. Come indicato a pag. 32, il branco conserva il proprio cibo collettivamente; inoltre, in questo gioco, non è importante sapere chi trasporta cosa.

A ogni Wilder vengono restituite **3 porzioni del suo *Companatico*** e 1 porzione di Spezia della sua città natale. Questi Ingredienti hanno tutti nomi diversi e sono riportati sulle schede dei personaggi pregenerati. In termini di meccaniche di gioco, però, il loro funzionamento è identico.

- **Companatico**. Nessun effetto aggiuntivo. *(Come i* Semi di Fio-Re *degli esempi di pag. 36).*
- **Spezia**. *Condimento*. Nessun effetto aggiuntivo. *(Come la* Salsa di Soia *degli esempi di pag. 40).*



Quando ogni cosa è stata segnata nella dispensa del branco, il gruppo è pronto a partire. Sia che vogliano proteggere Pandolce, sia che desiderino aiutare il villaggio a dare la caccia al Mostro in preda alla frenesia, la strada da percorrere è ora chiara e conduce nella natura selvaggia.

LA PISTA

Le tracce del kakwari si addentrano nella Foresta Nodosa. Il Mostro si è mosso velocemente mentre recuperavate i vostri strumenti e le vostre provviste; tuttavia, ha lasciato alcune tracce dietro di sé, delle impronte che è possibile seguire. Lungo il sentiero, ci sono anche le tracce di altri mostri: la foresta è infatti piena di vita, allo stesso tempo nutriente e predatoria.

In questo scenario introduttivo troverai tre Aree: la **Foresta Nodosa**, il **Mieleto** e la **Strinatura**. Ogni Area si collega alla successiva in sequenza.

Quando l'avventura ha inizio, nella Foresta Nodosa ci sono Tracce Vecchie, mentre nel Mieleto ci sono Tracce Fresche, e il kakwari è nella Strinatura. **Apri un orologio da 4** per tenere traccia dei movimenti del kakwari: riempi un quadrante ogni volta che termina un round di viaggio.

Se l'orologio viene completamente riempito, il Kakwari arriverà nei pressi dell'accampamento dei Wilder e tenderà loro un'imboscata *(vedi **Evento #6** per ulteriori dettagli)*. Se questo accade, o se in qualsiasi momento i Wilder raggiungono il kakwari, inizierà la fase della **Caccia**.

❖ INFORMAZIONI SULLE AREE ❖

Ogni Area è caratterizzata da alcune informazioni importanti: il Pericolo, l'Estensione, i Tratti e gli Ingredienti. Per impostazione predefinita, la premessa narrativa relativa a queste informazioni è nota ai giocatori e alle giocatrici; al contrario, gli effetti meccanici sono appena accennati o nascosti finché non diventano rilevanti. Ad esempio, tutti i Wilder possono notare che a terra crescono dei tuberi commestibili che è possibile raccogliere; tuttavia, non sanno che i tuberi in questione sono Morbitate (e che come Ingredienti le Morbitate conferiscono la Condizione ***Riposato***) finché non si prendono del tempo per scavare a terra, identificare questi tuberi e cucinarli. Per non sovraccaricare le persone al tavolo, fai emergere le informazioni solo quando sono rilevanti o quando sono loro a porre domande. Dai loro la possibilità di riconsiderare le loro decisioni in base alle tue risposte.

Nella versione completa di ***Wilderfeast***, ci saranno regole più approfondite per fare strada, seguire le tracce e studiare il territorio. Tuttavia, queste regole sono pensate per sessioni a lungo termine e non sono incluse in questa Quickstart.



La Foresta Nodosa

Towon Seha, la Foresta Nodosa, vive seguendo il ritmo dei monsoni. Durante l'estate, la foresta è umida, verde e lussureggiante: gli esseri umani e i mostri si arrampicano tra i suoi rami, approfittando dei suoi ricchi frutti stagionali. Durante l'inverno, secco come quello attuale, la foresta scivola in uno stato letargico, fragile, di foglie e rami che si spezzano. I suoi iconici alberi di lantana si attorcigliano come asciugamani strizzati, perdono le foglie e molti dei mostri vengono così costretti alla migrazione. Gli inverni qui sono solitamente freddi: eppure, di recente, un'ondata di calore si sta abbattendo sulla Costa di Sen. I recenti incendi, inoltre, hanno reso l'aria sporca, densa, fuligginosa.

Quando i Wilder attraversano quest'Area, prova a integrare i seguenti punti nelle tue descrizioni:

- Dei **wari**, uccelli pingui come piccioni, tubano nel sottobosco, disperdendosi in un turbinio di piume quando i Wilder si avvicinano troppo.
- Al di sopra delle cime degli alberi, si ergono le **rovine di un palazzo dei giganti**. Purtroppo è stato razziato dai saccheggiatori molto tempo fa; tuttavia, potrebbe ancora essere un buon posto per accamparsi per la notte.
- Cascate di **Riso Pensile** pendono dai rami. Tra le fronde delle risaie vivono mostri arboricoli che guardano con sospetto gli aspiranti raccoglitori.



LA FORESTA NODOSA

TRATTI

Densa Boscaglia. Rovi spinosi affollano i sentieri. I Wilder devono spendere 5 Energia, in aggiunta agli altri costi, per effettuare un **MOVIMENTO** **POSSENTE**.

ESTENSIONE: 5 (× numero di Wilder)

PERICOLO: 1

INGREDIENTI

STILE	NOME	EFFETTO
POSSENTE	**Morbitata**	Aumenta (1) ***Riposato***. *Un tubero morbido e amidaceo che puoi bollire, schiacciare, cuocere o friggere. Si dice che non ci sia piacere più grande che mangiare una Morbitata e poi fare un pisolino.*
PRECISO ([D] ≤ 4)	**Mat-Tè**	*Condimento.* Aumenta (1) ***Affaticato***. *Le foglie essiccate della pianta di Mat-Tè sono stimolanti. L'effetto è però temporaneo e ne consegue sempre un calo di energia.*
PRECISO ([D] ≥ 5)	**Sapien-Tè**	*Condimento.* Nessun effetto aggiuntivo. *Il Sapien-Tè è praticamente identico al Mat-Tè ma si distingue per il suo profumo più delicato. Questa varietà ha un effetto ringiovanente.*
RAPIDO	**Uovo di Wari**	*Raro*. Se il pasto ripristina 8+ Energia, ottieni (+1) **RICERCA** oppure ottieni (+1) **MOVIMENTO**. *Gli antichi allevavano i wari come fossero pollame; tuttavia, i wari si trovano anche allo stato selvatico, e si sono diffusi ovunque nel continente.*
SCALTRO	**Riso Pensile**	Nessun effetto aggiuntivo. *Un ibrido pensato per sopravvivere alle condizioni più aride, il Riso Pensile pende in grandi cascate dai rami degli alberi. Il chicco è corto e più appiccicoso rispetto ad altri tipi di riso.*

Il Mieleto

I nomadi del Clan To coltivano questa sezione della Foresta Nodosa. Ogni volta che passano di qui, costruiscono degli alveari artificiali che le api zin colonizzano in loro assenza. Tuttavia, è stato un anno lungo e difficile per le famiglie To, che non sono ancora tornate da queste parti. Nel mentre, i Wilder possono raccogliere il miele in eccesso dalle arnie senza far torto a nessuno. I rami degli alberi sono collegati tra loro da passerelle e da strutture simili a ponti: il Clan To teme profondamente i mostri che popolano la foresta e prediligono muoversi su queste specie di strade pensili per evitarli il più possibile.

Quando i Wilder attraversano quest'Area, prova a integrare i seguenti punti nelle tue descrizioni:

- Un alveare dalla forma rettangolare emette un forte ronzio; le **api amonarchiche** ronzano sotto di esso. Una guerra di successione in miniatura si svolge davanti all'alveare, mentre alcune giovani femmine competono tra loro per diventare la nuova regina della colonia.
- Un **mammudo selvatico** guarda con famelico desiderio il miele che cola da un alveare, ma è fuori dalla sua portata. Si allontana quando sente i Wilder arrivare o li vede.
- Una passerella sopraelevata è stata distrutta: sembra che **dei mostri**, **combattendo**, **ci siano andati a sbattere**, distruggendola.



IL MIELETO

TRATTI

Terreno Infido. Le passerelle sono instabili; i viaggiatori frettolosi rischiano di disturbare gli insetti mostruosi che riposano a terra nel sottobosco. I Wilder hanno Svantaggio su **MOVIMENTO RAPIDO**.

ESTENSIONE: 5 (× numero di Wilder)

PERICOLO: 2

INGREDIENTI

Gli Ingredienti del Mieleto sono identici a quelli della Foresta Nodosa, fatta eccezione per quelli che possono essere trovati usando lo Stile **SCALTRO**. Le Aree adiacenti tra loro hanno, generalmente, ecologie simili: la fauna e la flora locale cambiano gradualmente.

STILE	NOME	EFFETTO
POSSENTE	**Morbitata**	Aumenta (1) ***Riposato***. *Un tubero morbido e amidaceo che puoi bollire, schiacciare, cuocere o friggere. Si dice che non ci sia piacere più grande che mangiare una Morbitata e poi fare un pisolino.*
PRECISO ([D] ≤ 4)	**Mat-Tè**	*Condimento.* Aumenta (1) ***Affaticato***. *Le foglie essiccate della pianta di Mat-Tè sono stimolanti. L'effetto è però temporaneo e ne consegue sempre un calo di energia.*
PRECISO ([D] ≥ 5)	**Sapien-Tè**	*Condimento*. Nessun effetto aggiuntivo. *Il Sapien-Tè è praticamente identico al Mat-Tè ma si distingue per il suo profumo più delicato. Questa varietà ha un effetto ringiovanente.*
RAPIDO	**Uovo Di Wari**	*Raro*. Se il pasto ripristina 8+ Energia, ottieni (+1) **RICERCA** oppure ottieni (+1) **MOVIMENTO**. *Gli antichi allevavano i wari come fossero pollame; tuttavia, i wari si trovano anche allo stato selvatico, e si sono diffusi ovunque nel continente.*
SCALTRO	**Miele Balsamico**	Rare. If the meal restores 12+ Stamina, heal (1) ***Wounded***. *Un miele chiaro e poco viscoso con notevoli proprietà medicinali. Usando il fumo si possono scacciare e confondere le api, approfittandone per raccoglierlo.*

La Strinatura

Degli incendi hanno bruciato questa sezione della foresta pochi giorni fa. La terra è nera, carbonizzata: solo pochi alberi superstiti si ergono al di sopra di questo paesaggio desolato. Tuttavia, questo processo è del tutto naturale, oltre che necessario: la foresta mostra già segni di ripresa. Macchie verdi fioriscono in mezzo alla cenere; le uova di hagsechu, che procedono nella loro incubazione solo se esposte a temperature estreme, sembra stiano per schiudersi.

Quando i Wilder attraversano quest'Area, prova a integrare i seguenti punti nelle tue descrizioni:

- Piccoli crostacei, chiamati **granchi cinerini**, brulicano intorno a una carcassa carbonizzata, ripulendola. I loro carapaci emettono fiochi bagliori rossi, lenti e regolari a meno che i granchi non vengano spaventati; nel qual caso, cominciano a lampeggiare in modo sincopato.
- Una brezza soffia **fuliggine** sul viso dei Wilder. Ci vorrà un'eternità per lavarla via dai vestiti.
- Un **albero caduto** è stato ridotto in schegge dal passaggio del kakwari. Tutt'attorno, piume sparse, stranamente rigide e pallide, come coralli sbiancati.

Il branco non avrà tempo di raccogliere Ingredienti da queste parti, né di esplorare la Strinatura. Non appena i Wilder entrano in quest'Area, comincia la **Caccia**.

EVENTI

Nella versione completa di ***Wilderfeast***, gli Eventi vengono generati casualmente. **In questo scenario introduttivo, invece, gli Eventi sono pre-generati.**

Alla fine di ogni round di viaggio, scegli un Evento che si verificherà. Se non sai bene quale scegliere, puoi seguire l'ordine con cui sono elencati qui, cominciando dall'#1, #2 e #3 al termine dei round di viaggio 1, 2 e 3, dal momento che rappresentano una buona introduzione al sistema per chi sta imparando a giocare. Se pensi che i Wilder siano pronti per una sfida, puoi sostituire uno dei precedenti con gli Eventi #4 e #5. **Alla fine del quarto round di viaggio fai che si verifichi SEMPRE l'Evento #6.**

Evento #0: Le Scaglie di Pandolce

A dire la verità questo Evento non è proprio un vero Evento. La prima volta che un Wilder troverà delle Tracce, usa questo spunto per fornire una descrizione più accurata.

A terra, giacciono delle scaglie di mammudo spezzate, sporche di sangue. I lunghi graffi lungo i bordi indicano che sono state strappate con forza, forse dagli artigli affilati del kakwari. Le impronte confuse a terra, indicano che Pandolce deve essere scappata da questa parte, ferita, e che deve aver lottato contro il kakwari che deve averla seguita fin qui.

Usa **lo stesso orologio da 4** aperto per tenere traccia del movimento del kakwari per tenere traccia del tempo che **Pandolce** può resistere ai suoi attacchi. Se l'orologio viene completamente riempito prima che i Wilder comincino il combattimento con il kakwari, Pandolce subisce una grave ferita permanente.



Evento #1: Bracconieri

Keys è riuscito a radunare quel che resta della sua banda. Anche se le sue prede sono fuggite, può ancora salvare la situazione rubando e rivendendo gli **STRUMENTI** in archeoacciaio del branco. Se per qualche ragione Keys non è riuscito a ricongiungersi con quelli della sua banda, la situazione è ancora peggiore. Convinti che i Wilder abbiano intenzione di ucciderli e mangiarli tutti, i bracconieri rimasti saranno spaventati oltre ogni dire e pronti a difendersi.

Il navigatore o la navigatrice deve effettuare una Prova per affrontare i bracconieri mentre questi tentano di catturare i Wilder di nuovo (se non è stato scelto un navigatore per questo round, scegli un Wilder a caso). Per questo Evento, e per tutti gli altri che seguiranno, in cui si legge "Effettua una Prova", si può scegliere liberamente l'approccio da utilizzare. Ad esempio, si potrebbe tentare un **MOVIMENTO RAPIDO** per mettersi in salvo o usare un'**ESORTAZIONE PRECISA**, provando a convincere i bracconieri del fatto di non essere una minaccia. A seconda dell'approccio scelto, modifica le seguenti conseguenze.

- In caso di **fallimento**, il navigatore subisce 5 Danni e viene catturato.
- Con un **successo parziale**, il navigatore subisce 3 Danni sfuggendo a fatica.
- Con un **successo normale**, il navigatore riesce a evitare l'attacco iniziale.
- Con un **successo critico**, il navigatore evita l'attacco iniziale; inoltre, i bracconieri discutono animatamente tra di loro. I Wilder che sfruttano questa situazione di confusione possono effettuare una Prova con Vantaggio.

Il risultato della Prova del navigatore dovrebbe servire per impostare il tono e per stabilire il contesto per la successiva **Sfida NB 10** per affrontare i bracconieri. Anche in questo caso, i Wilder possono scegliere il proprio approccio. Ad esempio, un paio di **COLPI POSSENTI** potrebbero sottomettere i bracconieri: semplice ed efficace; oppure il branco potrebbe combinare delle **ESIBIZIONI RAPIDE** con dei **RICHIAMI SCALTRI** per far fuggire i bracconieri.

Se un Wilder fallisce una Prova mentre cerca di completare questa Sfida, i bracconieri lo attaccheranno o lo inseguiranno. In ***Wilderfeast*** il d8 rappresenta gli umani; quindi, se un Wilder fallisce, subirà 1d8 Danni. Come sempre, puoi adattare questa conseguenza alla situazione in essere.

Evento #2: Bivio

Il branco deve scegliere tra un percorso Caotico, in cui gli alberi sono così fitti che è davvero difficile orientarsi, e un percorso Sfiancante, in cui il sentiero tortuoso e collinare rende faticosa l'avanzata.

- **Caotico**: Durante il prossimo round di viaggio, i Wilder che effettuano un **MOVIMENTO** devono utilizzare lo Stile **PRECISO**.
- **Sfiancante**: Durante il prossimo round di viaggio, i Wilder che effettuano un Movimento devono utilizzare lo Stile **POSSENTE**.

Evento #3: Chiacchiere da Branco

Il sentiero è tranquillo e il branco ha la possibilità di fare conversazione. L'atmosfera non è però del tutto serena. Pandolce è ancora in pericolo e il branco teme che potrebbe essere inseguita o dai bracconieri o essere comunque alla mercé dei pericoli dell'area. Tuttavia, anche nei Viaggi più difficili c'è poco da fare se non andare avanti.

Ogni Wilder, quindi, può avvicinarsi a un compagno di branco per: impressionarlo, confortarlo, imparare qualcosa di nuovo o insegnargli qualcosa. Che abbiano successo o meno, i due Wilder che partecipano maggiormente alla conversazione, ripristinano ciascuno 1 Energia.

Evento #4: Mostro Ostile

I dettagli di questo Evento dipendono dalla posizione attuale del branco.

Se i Wilder si trovano nella **Foresta Nodosa**, l'hagsechu fuggito dalla sua gabbia ha creato una tana lungo il percorso del branco. È affamato e percepisce i passi del branco mediante le vibrazioni del terreno. Quando il navigatore passa sopra la sua tana, l'hagsechu scatta come una tagliola interrata nella foresta, bloccando il navigatore tra le sue zampe aracnoidee, mentre la sua coda flessibile si allunga, sputando fuoco sulla preda.



Se i Wilder si trovano nel **Mieleto**, il botabo fuggito capta il loro odore. La lunga prigionia l'ha portato ad associare gli esseri umani al cibo e, sebbene sia intimorito dai Wilder, non prova alcuna empatia. Si annida tra gli alberi, in attesa di un'occasione per colpire.



Qualunque sia la situazione, il navigatore deve effettuare una Prova per affrontare il Mostro ostile *(se non è stato scelto un navigatore per questo round, scegli un Wilder a caso)*. Declina le conseguenze a seconda dell'approccio scelto.

- In caso di **fallimento**, il navigatore subisce 10 Danni e il branco perde tutte le porzioni di un Ingrediente scelto casualmente: le scorte vengono bruciate o rubate dal mostro.
- Con un **successo parziale**, il navigatore subisce 5 Danni, lottando per liberarsi o mentre scappa.
- Con un **successo normale**, il navigatore evita l'attacco iniziale del mostro.
- Con un **successo critico**, il navigatore evita l'attacco iniziale del mostro e lo costringe alla ritirata. Il prossimo Wilder che effettua una Prova per affrontare il mostro lo farà con Vantaggio.

Il risultato della Prova del navigatore dovrebbe servire per impostare il tono e per stabilire il contesto per la successiva **Sfida NB 10** per affrontare il mostro ostile. Se necessario, ricorda ai Wilder che il mostro non è in preda alla frenesia: è semplicemente affamato e pertanto è in grado di ragionare in merito alla sua incolumità, e di considerarla una priorità. Ogni tentativo di ucciderlo o di ferirlo gravemente riduce l'Armonia.

Se un Wilder fallisce una Prova mentre cerca di completare questa Sfida, il mostro compirà nuovi tentativi per derubarlo o ucciderlo. In ***Wilderfeast*** il d20 rappresenta i mostri; quindi, se un Wilder fallisce, subirà 1d20 Danni. Questo rende i mostri molto pericolosi: possono ferire un Wilder al pieno delle sue forze in un istante e mandarlo al tappeto con un singolo colpo!

Come sempre, puoi adattare questa conseguenza alla situazione.

Evento #5: Il Trenolev

I Wilder vedono davanti a loro una sottile striscia di terra: è priva di alberi, o di cespugli. All'improvviso, sentono il terreno vibrare. Sta arrivando un Trenolev, un veicolo fluttuante argentato fatto interamente di archeoacciaio, un mezzo antico e futuristico allo stesso tempo. Costruito dagli antenati degli umani, non ha bisogno né di rotaie né di binari. Si limita a spazzare via tutto quel che incontra lungo il suo cammino; nonostante siano passati secoli sta ancora seguendo la sua programmazione originale.

Inizia una **Sfida NB 10** per aggirare questo ostacolo. In alternativa, i Wilder possono aspettare. Se lo fanno, il branco non potrà procedere durante il prossimo round di viaggio e l'Evento si risolverà automaticamente. Possono sfruttare il tempo d'attesa per prepararsi alla prossima tappa del loro viaggio; tuttavia, sapendo che Pandolce è in pericolo, questa opzione potrebbe essere poco allettante per loro.



Evento #6: Il Kakwari

Questo Evento segna il momento in cui l'orologio che rappresenta la salvezza di Pandolce viene riempito. Ovunque si trovino i Wilder, il kakwari li coglie di sorpresa, tendendo loro un'imboscata. Da qualche parte, lì nei dintorni, Pandolce è ferita e sanguinante: il branco non sarà però in grado di cercarla finché non si sarà occupato del Mostro in preda alla frenesia che si trova di fronte.

Inizia, quindi, **la Caccia**.



LA CACCIA

Il kakwari solleva la coda mentre si avvicina; le sue pupille, così come le sue piume metalliche, scintillano alla luce. Le piume, muovendosi, emettono uno stridio, un rumore affinato nel corso dell'evoluzione di questa specie per terrorizzare le creature coperte di pelo come voi. Una volta che questo stridio raggiunge il suo apice, in un crescendo senza fine, il kakwari emette il tuo tipico verso: la sua voce è sia acuta che profonda, ed echeggia in modo innaturale. La caccia è iniziata, anche se non è dato sapere chi stia cacciando chi.

Lo scontro tra il branco e il kakwari potrebbe avvenire in luoghi diversi, a seconda dell'andamento del Viaggio.

Se il branco raggiunge il kakwari mentre questo si trova presso la Strinatura, lo vedrà nel mezzo di una radura annerita dal fuoco mentre gira attorno a Pandolce. La mammudo giace prona, rannicchiata su sé stessa: non c'è modo di convincerla a muoversi da lì dal momento che è convinta di essere ancora in pericolo. Dal momento che i Wilder l'hanno trovata prima che l'orologio venisse completamente riempito, Pandolce ha solo qualche graffio e qualche livido ma nessuna ferita grave. Ogni Wilder inizia a 3 Spazi di distanza dal kakwari: non hanno molto tempo per organizzarsi tatticamente prima di avvicinarsi al Mostro. Durante il primo round di combattimento, il branco ha iniziativa.

In alternativa, **se il branco scatena l'Evento #6**, il kakwari tende un'imboscata ai suoi membri. Il navigatore inizia a 1 Spazio di distanza dal kakwari (il Mostro lo punterà come bersaglio della sua imboscata); tutti gli altri Wilder inizieranno standogli a 4 Spazi di distanza. Pandolce non si vede da nessuna parte. Durante il primo round di combattimento, il kakwari ha iniziativa.

❖ INFORMAZIONI IN CHIARO ❖

PARTI

I nomi e le descrizioni delle **PARTI** del Mostro sono informazioni in chiaro: non appena inizia il combattimento dichiara quali sono le **PARTI** del kakwari. Così facendo, non solo permetterai ai Wilder di sapere quali sono le **PARTI** da colpire, ma evocherai immediatamente alcuni dettagli che aiuteranno le persone al tavolo a immaginare il kakwari stesso. Le uniche informazioni segrete sono gli *effetti relativi* alle **PARTI** del Mostro. I Wilder dovranno dedurli da sé durante la Caccia.

Interpretare il Kakwari

Prima di iniziare quest'avventura, cerca online i materiali che hanno ispirato il kakwari: cerca dei video di pavoni, delle informazioni sugli uccelli segretari, o sui casuarius. Prendi nota dei loro movimenti, dei versi che emettono, delle loro caratteristiche e prova a integrarle all'interno della tua narrazione, specie nel combattimento contro il kakwari.

Infine, leggi la sezione dedicata al kakwari nel Bestiario. Queste linee guida possono aiutarti a rappresentare il kakwari in modo fedele alla sua personalità: si tratta di un mostro forte, altezzoso, che si infuria dinanzi a qualsiasi sfida percepita come tale. Ovviamente, nessuno si aspetta che tu prenda queste informazioni alla lettera, come un computer che esegue un programma. Sii flessibile, e lascia che queste linee guida ti supportino, senza mai limitarti.

I Wilder possono affrontare la Caccia in molti modi diversi. Alcuni Wilder cercheranno di comprendere meglio il comportamento del kakwari, provando a manipolarlo per placarlo. Tuttavia, se è la prima volta che si gioca a ***Wilderfeast*** è probabile che i Wilder entrino in azione con un attacco diretto. Non c'è un modo sbagliato di agire! A seconda di ciò che le persone al tavolo trovano divertente e stimolante, dovrai adattare la situazione di conseguenza. Del resto, sai meglio di chiunque altro cosa potrebbe sorprendere il tuo gruppo di gioco, come fargli paura e come entusiasmarlo.

❖ INFORMAZIONI SULLE AREE ❖

Se i Wilder diventano tutti Feriti 3, lascia che si radunino e che riprovino. Ad esempio, un PNG, un vecchio Wilder brontolone, potrebbe stare osservando la scena, e potrebbe essere pronto a lanciarsi in azione con una borsa di cibo dalle proprietà medicamentose e potrebbe risultare salvifico per i personaggi, sebbene accettare l'aiuto di questo anziano Wilder implichi anche il diventare bersaglio delle sue battute circa "l'inesperienza dei giovani". Non c'è bisogno di ripetere nulla della fase della Pista. Usa le regole per l'Interazione fino a che i Wilder non saranno pronti per un nuovo tentativo. L'Energia e le Condizioni del Mostro, nel frattempo, non guariscono.



IL BANCHETTO

Il Banchetto è un'occasione in cui i Wilder possono abbassare la guardia, onorare il Mostro che hanno abbattuto e concludere così il loro Viaggio. Non c'è bisogno di affrettarsi: è probabile che il branco voglia controllare le condizioni di Pandolce prima di mettersi a cucinare. Il banchetto stesso verrà imbastito lentamente la prima volta, dal momento che i Wilder avranno bisogno di abituarsi a rispondere alle domande che questa fase prevede. Lascia che i Wilder riflettano sul loro Viaggio, e che analizzino le scelte effettuate. Allo stesso tempo, fornisci loro le informazioni di cui hanno bisogno e valorizza le loro trovate culinarie.



Concludere il Viaggio

Il destino di Pandolce dipende dai Wilder e da come si sono comportati durante il Viaggio. Se Pandolce non subisce gravi danni, si ritira nel bosco, finalmente libera di continuare la sua vita nella natura selvaggia. Questa terra ha bisogno di essere protetta, sia da tutti quegli umani senza scrupoli che farebbero di tutto per arricchirsi, sia dai mostri ormai in preda alla frenesia. Fortunatamente, proprio per questo esistono i Wilder e proprio per questo il branco può rafforzarsi caccia dopo caccia.

Se Pandolce ha subito gravi ferite, allora avrà bisogno di essere curata e riabilitata. La versione completa di ***Wilderfeast*** contiene regole apposite per la riabilitazione dei mostri, regole che si applicano durante il periodo di Downtime. Per il momento, dì al tuo branco che la mammudo sta ricevendo le migliori cure possibili. È anche possibile che il kakwari abbia infettato Pandolce col virus della frenesia durante il loro scontro: in questo caso, Pandolce non potrà mai più tornare in natura. Detto questo, con amore, cura e tempo, anche la frenesia può essere gestita.

Per quanto riguarda i Wilder, anche loro sono finalmente liberi. Infusi di nuova forza, possono proteggere l'Unica Terra da tutto ciò che la minaccia. Forse resteranno nei paraggi, diventando guardiani dei boschi, approfondendo la loro connessione con ogni mostro dell'area. O forse decideranno di andarsene, verso la costa magari, per vedere l'oceano, le montagne, i deserti dell'Unica Terra, alla ricerca di mostri caduti preda della frenesia. In ogni caso, la pista li attende.

8 IL BESTIARIO

STORIA NATURALE DEI MOSTRI

Il testo presente in questa sezione è tratto da Una Storia Naturale dei Mostri, l'opera di un naturalista anonimo che, nella versione completa di Wilderfeast, ti darà molte informazioni circa l'Unica Terra. Solo uno dei mostri di questo scenario introduttivo verrà presentato assieme ai valori delle sue caratteristiche: il kakwari; del resto, è l'unico che verrà apertamente cacciato in questa Quickstart. Se il branco si scontra con un altro mostro, usa le regole dell'Interazione per risolvere la situazione.



Kakwari

Un mostro della Stirpe ***dei Macellai,*** *alto in media 4 metri.*

Quando ho visto per la prima volta il kakwari avanzare nella boscaglia, col suo lungo strascico di piume d'acciaio che strusciava a terra dietro di sé, mi ha ricordato un funzionario d'alto rango tutto impettito nel suo abito da ballo. A differenza dell'abito formale di un funzionario vanitoso, l'abito di piume del kakwari è ben più pericoloso, tagliente e corazzato. Si potrebbe dire che il kakwari è fatto della stessa sostanza dell'acciaio così come della vanità.

Il kakwari predilige le foreste e le boscaglie poco fitte; questa specie, tuttavia, prolifica anche nelle praterie aperte, addattandovisi con discreto successo. A prima vista, si potrebbe pensare che sia un placido erbivoro, un pennuto capace solo di beccare semi, radici e noci. Invece, una volta individuata la preda, il kakwari sfodera i suoi micidiali artigli d'acciaio. Batte le ali per balzare in avanti, piombando sulla preda dall'alto. Tre calci, sferrati in rapida successione, di solito sono più che sufficienti: uno per stanare la preda, uno per stordirla, e l'ultimo per spezzarle la spina dorsale. Se questi calci dovessero essere insufficienti, le dure scaglie delle sue zampe nude faranno il resto: il kakwari le sfrutta anche per difendersi, come un'armatura a protezione del morso dei serpenti che adora cacciare.

Tuttavia, questo non è l'unico modo in cui il kakwari riesce a superare la timidezza dei suoi cugini più piccoli, i wari. Quand'è agitato, le sue piume metalliche fanno un gran baccano, mettendo in guardia circa la sua presenza sia i suoi rivali che altri potenziali predatori. Infine, le sue piume si illuminano, formando un ampio ventaglio che ricorda un sole nascente costellato di macchie simili a occhi che risplendono nella luce del giorno. Infatti, per massimizzare questo effetto, alcuni kakwari sono in grado di creare delle radure: tagliano le foglie, i rami e gli alberi facendo roteare la loro ampia coda, abbattendola contro il legno come un'ascia. Soprattutto durante la stagione dell'accoppiamento, o nel caso di uno scontro, è facile vedere un kakwari comportarsi in questa maniera. Nei maschi, le piume della coda sono molto più lunghe e lucide; inoltre, hanno molte più macchie a forma d'occhi rispetto alle femmine. Queste ultime, invece, hanno code più corte e opache. Che siano maschi o femmine, comunque, le loro code sono ugualmente micidiali quando usate come armi: quel che manca alle femmine in termini di portata viene ampiamente compensato in destrezza e controllo della coda stessa.

Mantenere un piumaggio tanto elaborato non è certo facile. I maschi, che sono molto territoriali, passano gran parte del loro tempo a curarsi delle loro piume, facendo bagni di sabbia per non arrugginire il piumaggio con l'acqua. Questa zelante cura viene ricompensata con la compagnia di una mezza dozzina di femmine diverse, le quali depongono le loro uova in una depressione del terreno comune per tutte: alla schiusa condivideranno anche la responsabilità dell'allevamento dei pulcini. Ci vogliono diversi mesi prima che i giovani esemplari di kakwari siano in grado di procurarsi il cibo per proprio conto; in questi siti di nidificazione risuonano continuamente starnazzi e richiami rauchi. Una volta che gli esemplari più giovani sono indipendenti, gli adulti prendono strade diverse. Gli artigiani della zona visitano spesso i nidi abbandonati per raccogliere le piume che i kakwari hanno perso e che verranno usate per creare abiti, ventagli decorativi e altri strumenti.



ENERGIA | 30

STILI | +3 **POSSENTE**, +0 **PRECISO**, +0 **RAPIDO**, +2 **SCALTRO**

ABILITÀ | +1 **COLPO**, +3 **ESIBIZIONE**, +1 **RICERCA**, +2 **RICHIAMO**

Kakwari

RIFERIMENTI RAPIDI

Il kakwari utilizza spesso queste opzioni in combattimento:

Attacco. (*Costo: variabile*) Effettua un **COLPO** o uno **SPARO** contro una creatura a Portata. Ogni **STILE** usato per Attaccare ha costi ed effetti diversi. Se attacchi più volte in un turno, devi usare ogni volta uno **STILE** diverso.

- **POSSENTE**. (*Costo: 2 Azioni*) [D] × 2 Danno. Se fallisci, diventi ***Esposto***.
- **SCALTRO**. (*Cost: 1 Action*) [D] Danno alle Parti. Se fallisci, diventi ***Esposto***.

Muoversi. (*Costo: 1 Azione*) Muoviti di +/- 1 Spazio da un singolo Wilder.

Preparare. (*Costo: 1 Azione*) Ottieni +1 Azione extra all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi Preparare solo una volta per turno.

Il kakwari infligge spesso questa ***Condizione*** ai Wilder:

Terrorizzato. Dopo aver effettuato una Prova, riduci [D] di 1 per ogni livello che hai nella Condizione ***Terrorizzato***; ad esempio se sei ***Terrorizzato 3*** riduci [D] di 3. Durante il tuo turno, tu o un tuo compagno potete spendere 3 Energia per fare un'**ESORTAZIONE** con qualsiasi Stile, riducendo questa Condizione di [D] livelli in caso di successo. *(Tu o il tuo compagno di branco potete ripetere questa Prova finché avete Energia da spendere).*

TRATTI

GRINTA. *La quintessenza della volontà di sopravvivere.* | *(Costo: 1 Successo)* Aumenta [D] di 1.

SPAVALDERIA. *Colori vivaci o decorazioni ornamentali manifestano la tua audacia.* | *(Costo: 2 Azioni)* Effettua una **ESIBIZIONE POSSENTE**. Se hai successo, tu e i tuoi alleati ripristinate [D] Energia. *(In questa Quickstart, il kakwari non ha alleati. Questo Tratto è formulato in questo modo per essere utile ai Wilder in caso lo acquisiscano).*

INTIMIDAZIONE 2. *Una caratteristica intimidatoria, come delle pupille brillanti o un ruggito profondo* | *(Costo: 1 Successo* **POSSENTE***)* ***Terrorizzi*** ogni creatura a tua scelta nel raggio di 1 Spazio.

PARTI	RESISTENZA
ARTIGLI. Portata: 1 (**COLPO POSSENTE**). *Se Spezzata*: Portata: 1 (**COLPO POSSENTE**). Questa **PARTE** infligge Danni dimezzati.	**15**
CODA. Portata: 1 (**COLPO SCALTRO**). *Passiva*: Dopo aver effettuato con successo un **COLPO SCALTRO** con questa Parte, infliggi **anche** [D] Danno (non Danno alle Parti) a tutte le creature entro 1 Spazio, in aggiunta ai Danni inflitti al tuo bersaglio. *Se Spezzata*: Portata: 1 (**COLPO SCALTRO**). Questa **PARTE** infligge Danni dimezzati. Non puoi usare **SPAVALDERIA**.	**15**

PARTI	RESISTENZA
ALI. *Passiva*: Dopo essere stato ***Ferito*** o in caso un'altra **PARTE** si sia spezzata, sposta una creatura di 1 Spazio. Poi, sposta un'altra creatura di 2 Spazi. Infine, sposta tutte le creature rimanenti di 3 Spazi. Questa passiva costa 0 Azioni. *Se Spezzata*: Questa **PARTE** non può fare nulla.	**15**

COMPORTAMENTO

All'inizio del round, se nessuna creatura è ***Esposta***, scegli come bersaglio una creatura che **NON** è ***Terrorizzata***. Le creature che sembrano sfidarti ti infastidiscono; quindi, la tua priorità è quella di scegliere come bersaglio quelle più coraggiose. Se nessuna creatura è ***Terrorizzata***, o se tutte le creature lo sono, scegli come bersaglio la creatura più vicina a te. Tutti i mostri condividono questo criterio quando si tratta di dover scegliere il proprio bersaglio e non viene riportato nella sezione delle caratteristiche del mostro.

Durante il tuo turno, tieni in considerazione quanto segue:

- Sei ***Ferito***? Se non lo sei, sii prudente ed effettua il tuo turno completo solo come ultimo turno del round. Se lo sei, Scatenati ed effettua il tuo turno completo il prima possibile.
- Hai poca Energia? Allora, se puoi, usa **SPAVALDERIA** e spendi gli eventuali Successi extra su **INTIMIDAZIONE 2**.
- Ci sono più creature nel raggio di 1 Spazio? La tua **CODA** è intatta? Se sì, Attacca in modo **SCALTRO** con la tua **CODA**.

Il tuo istinto è quello di portare il tuo bersaglio entro 1 Spazio da te per poi schiacciarlo. Gli Attacchi **POSSENTI** con i tuoi **ARTIGLI** sono il tuo forte; inoltre, usi sempre ogni successo extra con **POSSENTE** su **INTIMIDAZIONE**. Se non sai bene cosa fare nei tuoi turni brevi, usa Preparare. In questo modo, potrai usare **SPAVALDERIA**, o effettuare un Attacco **POSSENTE** nel tuo prossimo turno. In caso tu venga ferito, usa le tue **ALI** per far volare via i nemici spazzando l'intero campo di battaglia. Sii un mostro rumoroso e appariscente: sicuramente, se riuscirai a proiettare buona parte della tua temerarietà, tutti i tuoi nemici fuggiranno, lasciandoti libero di finire la tua preda.

Botabo

*Un mostro della Stirpe **dei Factotum**, in media alto 2 metri quando è a quattro zampe; il doppio o più se in posizione eretta.*

Ladro di pinne, ladro di ali, ladro di zampe: ovunque un botabo vada, qualcuno prima o poi griderà "al ladro!". A prima vista si potrebbe pensare che il mostro si sia guadagnato questi nomignoli per via del suo aspetto: il botabo, del resto, è una creatura strisciante, con occhietti indagatori, un naso all'insù e delle zampe abili nell'afferrare qualsiasi cosa. Conserva il cibo in apposite sacche sotto le sue ascelle, simili a portafogli in cui ripone anche i beni rubati; se viene individuato, è in grado di uscire dalla portata del nemico in un battibaleno e furtivamente. Pur essendo una creatura originaria delle scogliere di Asoai, è molto conosciuto presso la città-stazione di Seabounty e a Bhusag, luoghi in cui si nutre degli scarti degli umani. (La sua rivalità con l'altro grande mostro urbano della Costa di Sen, il tentacolare zaswang, è ben nota e documentata. Le grida del primo, quando incontra il secondo, sono strazianti: i residenti di queste aree insistono sul fatto che, col tempo, alla fine, ci si riesce ad addormentare comunque).

La reputazione del botabo, tuttavia, ha una ragione più profonda. Possiede una particolare sensibilità verso l'Unica Legge e persino il cibo crudo gli provoca delle mutazioni radicali. Un boccone di pesce strappato chissà dove gli conferisce pinne e branchie; una solo morso a un volatile può scavare le sue ossa, renderle cave e fargli spuntare penne e piume su tutte le braccia. Queste mutazioni gli consentono di aprirsi sempre nuove vie di fuga, mettendosi in salvo prima che le mutazioni scompaiano.

I monelli di strada raccontano spesso di aver visto i botabo strappare una preda dall'acqua, o averla acchiappata in volo, per poi trangugiarla in un sol boccone e volare via nella notte nel pieno della trasformazione mutagena. Queste storie non sono prive di fondamento. Per un botabo è faticoso cacciare, trasformarsi e cacciare ancora; pertanto, preferisce cibarsi delle carogne, degli animali spiaggiati o scavare tra i mucchi di rifiuti urbani. Nelle città, i botabo sono una presenza costante, e compiono ogni sera lo stesso pellegrinaggio verso la discarica locale, a volte seguiti dai loro piccoli in fila, anch'essi diretti verso la cena. Sono tra i mostri più grandi che gli umani riescono a tollerare nelle loro vicinanze, sebbene in natura siano decisamente tra i più piccoli, dove diventano spesso prede dei lotangwa volanti, dei lupocorni e persino dei varithan in prossimità di specchi d'acqua.

Quando non si dedicano alla ricerca di cibo, i botabo risposano in tane sopraelevate, ricavate all'interno dei crepacci nella pietra o tra le rovine dei giganti. Solitari per natura, raramente tollerano la compagnia degli altri se non in corrispondenza di zone particolarmente ricche di cibo, e anche in questo caso solo loro malgrado. L'accoppiamento è cosa opportunistica e sommaria che avviene durante la stagione umida; le madri dei botabo non dimostrano molto affetto per i loro partner ma sono devote ai loro figlioletti. I cuccioli ciechi e indifesi impiegano circa un anno per raggiungere la maturità. Le madri tollerano che i piccoli si stabiliscano poi in tane vicino o all'interno del loro territorio.



Hagsechu

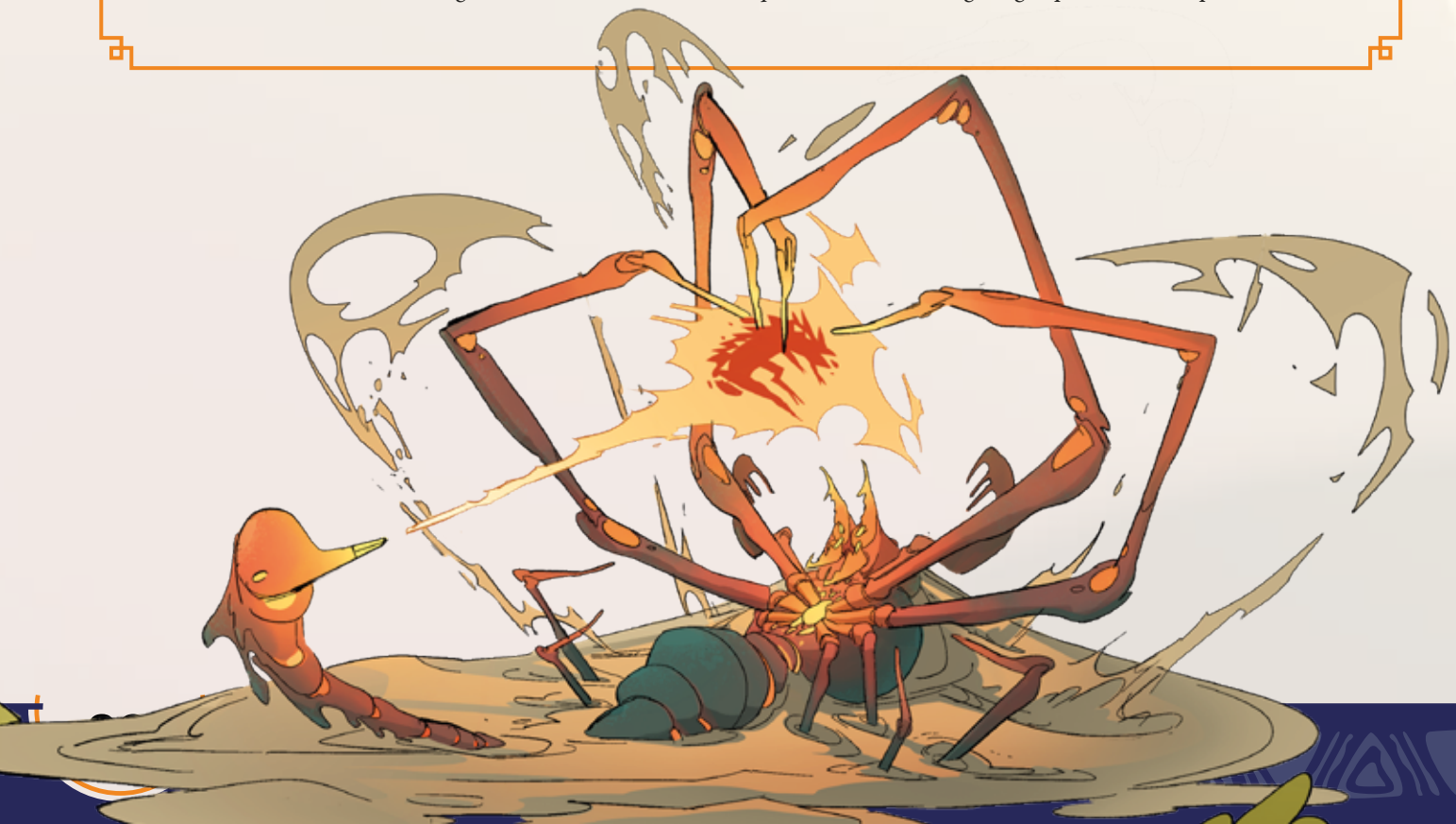
*Un mostro della Stirpe **degli Arrostitori**, in media 1 metro di altezza e 5 metri di lunghezza compresa la coda.*

I miei colleghi alla Charter dicevano spesso che avevo uno sguardo troppo antropomorfizzante, un'accusa verso la quale devo ammettere la mia colpevolezza. Temo infatti di ripetere il medesimo errore descrivendo anche l'imperscrutabile hagsechu. Certo, le sue caratteristiche sono del tutto aracnoidee, e il suo comportamento si rifà a motivazioni primordiali, come quella della fame, della sopravvivenza, della propagazione, effettivamente ormai estranee al contesto umano. Eppure, anche in queste creature è possibile riconoscere alcune simpatiche qualità e io rimango fedele alle mie idee riguardo la salvaguardia degli hagsechu, così come verso qualsiasi altro mostro in questo volume.

L'hagsechu, che preda perlopiù tendendo imboscate, trascorre la maggior parte della sua vita sepolto. Quando avverte delle vibrazioni sopra di sé fà scattare la sua trappola: le sue otto zampe si richiudono immobilizzando la preda e trascinandola verso il suo stesso torace. Intanto, la coda si inarca lanciando fuoco e fiamme da una sorta di bulbo che l'occhio più disattento potrebbe confondere per un pungiglione. Per queste ragioni, l'hagsechu è anche noto come ragno fornello; con la sua coda e le sue zampe sovradimensionate, adatte a scavare la terra e la sabbia, è una creatura davvero bizzarra. Se ha successo, l'hagsechu riesce ad arrostire la sua preda e a cibarsene tranquillamente; altrimenti, con un rapido movimento, si interra nuovamente.

Gli hagsechu sono originari delle boscaglie della Chamigsia; tuttavia, pochi nascono nel deserto. Al contrario, quando arriva il momento di deporre le uova, gli hagsechu fertili iniziano una lunga e strana migrazione. Attraverso le caverne, sotto le montagne del Lakkarakku, si muovono seguendo i sentieri sotterranei battuti dalle generazioni precedenti, per poi emergere nelle foreste del Towon Seha. Lì si accoppiano, depongono migliaia di uova e, infine, muoiono. Nessun hagsechu sopravvive, nessuno fa più ritorno: genitori amorevoli, ecco cosa sono! Come potremmo altrimenti catalogare questo enorme sforzo, compiuto per dei figli che non si vedranno mai, se non come un atto dettato dall'amore?

Le uova possono rimanere sepolte e dormienti per decenni. Non si schiudono finché non vengono esposte a un caldo torrido, o agli incendi tipici della Foresta Nodosa. Laddove noi vediamo solo spianate cineree, per le uova di hagsechu si aprono nuove prospettive di vita. I loro predatori, in seguito agli incendi, sono assenti: i piccoli di hagsechu hanno invece a loro disposizione i cadaveri carbonizzati di tutte quelle bestie che non sono sfuggite alle fiamme. Man mano che aumentano di peso, apprendono come scavare la terra, anche quella più brulla, dura e mondata dalle fiamme. Così facendo imparano a cacciare. Quando la foresta comincia a ricrescere finisce con l'allontanare gli hagsechu, che ripercorrono istintivamente le orme dei genitori dirigendosi a nord, sottoterra, verso il deserto. Qui, infine, abbandonano l'ultima muta giovanile: il loro esoscheletro acquisisce la lucentezza ignifuga tipica della loro specie.



Mammudo

*Un mostro della Stirpe d**ei Pasticceri**, alto in media 3 metri.*

Il mammudo ha la corazza più resistente di qualsiasi altro mostro della Costa di Sen. Nemmeno il titanico chamig può vantare squame tanto spesse e così resistenti. Tuttavia, anche se le impressionanti strategie di difesa del mammudo sono certamente utili per respingere artigli e zanne altrui, questo mostro considera questa eventualità uno scenario secondario in cui usare le sue squame. Il mammudo, infatti, ricorre alla sua armatura per proteggersi, curiosamente, dalle minacce più piccole: dalle spine del sottobosco e dagli insetti pungenti che vivono tra di esse.

Com'è noto, il mammudo usa la sua lunga lingua per succhiare il nettare dai fiori di tulipavanda. Questi fiori hanno una forma particolare e allungata, che nessun altro mostro può raggiungere facilmente. Inoltre, crescono all'interno di fitti cespugli spinosi che il mammudo può scansare agilmente per soddisfare la sua fame di nettare e mettere qualcosa sotto i denti (o per meglio dire, sotto le gengive, visto che ne è privo). A mo' di ringraziamento per la scorpacciata, il mammudo si sporca il muso di polline giallo, trasportandolo in giro durante il suo lento girovagare, legando il destino dei tulipavanda e del cespuglio spinoso a sé: il mammudo, potremmo dire, diventa una sorta di impollinatore corazzato.

Tuttavia, i tulipavanda non fioriscono tutto l'anno e non forniscono sostanze nutritive diverse dal loro nettare. Per integrare la sua dieta, il mammudo mangia insetti, vermi, crostacei e persino cenere e argilla, ricche di minerali. Possiede lunghi artigli per scavare la terra alla ricerca di queste prelibatezze o per raschiarle via dalla corteccia degli alberi. Ingoia le cosiddette pietre tritatutto, note anche come gastroliti, per compensare la sua mancanza di denti e per sminuzzare i cibi più coriacei. Il ciclo delle stagioni ha un effetto anche sul modo in cui l'Unica Legge influisce sui mammudo. Durante l'inverno il mammudo si impigrisce e le sue squame si induriscono mentre si nutre di una notevole quantità di esseri viventi dotati di guscio. In estate, diventa invece iperattivo, a causa della sua dieta prevalentemente a base di nettare zuccherino.

Ho sentito molte storie su quel che fanno i mammudo in estate: sembra che si rotolino ovunque nella natura selvaggia, appiattendo qualsiasi cosa sul loro cammino con il loro peso. Penso che alcuni di questi resoconti siano inventati, ma è altresì vero che quando il mammudo si sente minacciato si raggomitola a formare una palla, arroccandosi dietro le piastre della sua armatura. Le madri mammudo proteggono i piccoli chiudendosi a riccio in questo modo; quando non vi è alcuna minaccia, i piccoli cavalcano l'ampia coda della madre.

Camminando sulle nocche per proteggere i lunghi artigli, i mammudo adulti pattugliano quotidianamente i loro vasti territori. Sono solitari e timidi nei confronti delle altre creature e spesso ignorano completamente i loro simili, o fuggono quando li incontrano. Le dispute tra loro sono così rare che, in vita mia, non ne ho mai vista una: anche in questo caso metto in dubbio la veridicità di queste dicerie: si dice che i mammudo combattono tra loro rotolando l'uno contro l'altro e che l'individuo più pesante e più forte si assicuri la vittoria schiacciando l'altro. Qualunque sia la verità, ci vuole davvero molta pazienza per far sì che questi gentili behemoth della foresta ricorrano alla violenza.





APPENDICE: CONDIZIONI

Affaticato

- ***Affaticato***. La tua Energia massima diminuisce di 1. Se diventi Riposato mentre sei Affaticato, ogni livello di Riposato rimuove un livello di Affaticato.
- ***Affaticato 2+***. La tua Energia massima diminuisce di 1 per ogni livello della Condizione Affaticato; ad esempio con Affaticato 3 la tua Energia massima diminuisce di 3. Se diventi Riposato mentre sei Affaticato, ogni livello di Riposato rimuove un livello di Affaticato.

Dissonante

- ***Dissonante***. I tuoi pensieri e i tuoi istinti confliggono. Hai Svantaggio su tutte le Prove. Questa Condizione termina se l'Armonia aumenta, salendo oltre lo 0.

Esposto

- ***Esposto***. Subisci un Danno raddoppiato. Durante il combattimento, questa Condizione termina se usi Contrastare o subisci Danno in seguito a un Attacco. Se diventi ***Nascosto*** mentre sei ***Esposto***, annulli entrambe le Condizioni.

Ricorda la regola: "Moltiplicazioni e divisioni multiple aumentano moltiplicatori e divisori". Ad esempio, se vieni colpito da un Attacco **POSSENTE** *mentre sei* ***Esposto****, subisci [D] × 3 Danni, e non [D] × 4.*

Ferito

- ***Ferito***. Mostri segni di indebolimento. ***Ferito*** non ha alcun effetto di per sé, ma interagisce con altre meccaniche e altera il comportamento dei Mostri.
- ***Ferito 2***. Non puoi spendere Energia. (Se subisci ***Ferito 2*** spendendo Energia, pagherai comunque l'eccedenza).
- ***Ferito 3***. Hai raggiunto il limite. La tua Energia rimane a 0 e non puoi né spendere né ripristinare Energia. Se **rimani a terra**, sei fuori gioco. Potresti essere in grado di strisciare, o di parlare a fatica, ma finché sei ***Ferito 3*** non puoi compiere Azioni o effettuare Prove. Se ti **spingi al limite**, potrai compiere Azioni ed effettuare Prove, ma la prossima volta che subirai un Danno mentre sei ***Ferito 3***, **morirai**.

Nascosto

- ***Nascosto***. I tuoi Attacchi hanno Vantaggio e gli Attacchi contro di te hanno Svantaggio. Non puoi diventare il bersaglio del Mostro. (Se sei già il suo bersaglio, rimani tale finché non ne sceglie un altro). Se il Mostro è Nascosto, la Guida non ti dirà qual è il suo bersaglio. Questa Condizione termina dopo che effettui una Prova. Se vieni Esposto mentre sei Nascosto, termina gli effetti di entrambe le Condizioni.

❖ IL SIGNIFICATO DI NASCOSTO ❖

Durante il combattimento, ***Nascosto*** ha un significato piuttosto chiaro. Tuttavia, durante l'Interazione, ***Nascosto*** può avere diversi significati: gli altri potrebbero essere completamente all'oscuro della tua presenza, potrebbero sapere che sei nei paraggi ma non sapere esattamente dove ti trovi, oppure potrebbero conoscere la tua posizione in modo approssimativo ma senza avere la capacità di scovarti o percepirti. L'occultamento è relativo: alcuni si accorgono di te e altri no, anche se l'ipotesi predefinita è che tu sia ***Nascosto*** rispetto a chiunque. Pertanto, durante l'Interazione, la Guida deciderà gli effetti di ***Nascosto*** caso per caso, di solito dando Vantaggio a te e Svantaggio alle altre creature sulle Prove pertinenti.

Riposato

- ***Riposato***. La tua Energia massima aumenta di 1. Se diventi Affaticato mentre sei ***Riposato***, ogni livello di ***Affaticato*** rimuove un livello di ***Riposato***.
- ***Riposato 2+***. La tua Energia massima aumenta di 1 per ogni livello della Condizione ***Riposato***; ad esempio con ***Riposato 3*** la tua Energia massima aumenta di 3. Se diventi ***Riposato*** mentre sei ***Affaticato***, ogni livello di ***Riposato*** rimuove un livello di ***Affaticato***.

Terrorizzato

- ***Terrorizzato***. Dopo aver effettuato una Prova, riduci [D] di 1. Durante il tuo turno, tu o un tuo compagno potete spendere 3 Energia per fare un'**ESORTAZIONE** con qualsiasi Stile, riducendo questa Condizione di [D] livelli in caso di successo. *(Tu o il tuo compagno di branco potete ripetere questa Prova finché avete Energia da spendere).*
- ***Terrorizzato 2+***. Dopo aver effettuato una Prova, riduci [D] di 1 per ogni livello che hai nella Condizione ***Terrorizzato***; ad esempio se sei ***Terrorizzato 3*** riduci [D] di 3. Durante il tuo turno, tu o un tuo compagno potete spendere 3 Energia per fare un'Esortazione con qualsiasi Stile, riducendo questa Condizione di [D] livelli in caso di successo. *(Tu o il tuo compagno di branco potete ripetere questa Prova finché avete Energia da spendere).*



RIFERIMENTI RAPIDI

DURANTE IL VIAGGIO, IL BRANCO PUÒ...

- **Raccogliere Provviste.**
  - ◊ **Fase 1: Foraggiare.** Ogni Wilder effettua una **RICERCA**. Se ha successo, guadagna [D] porzioni di un Ingrediente corrispondente allo **STILE** usato.
  - ◊ **Fase 2: Accamparsi.** Rimuovi tutte le Condizioni tranne ***Ferito*** e ***Dissonante***. Il branco di Wilder cucina un pasto.
- **Procedere.**
  - ◊ **Fase 1: Dare Inizio alla Sfida.** Il branco deve completare una Sfida NB (Estensione × numero di Wilder) per attraversare l'Area.
  - ◊ **Fase 2: Fare Strada.** Un Wilder diventa il navigatore. In qualità di navigatore, effettua un **MOVIMENTO**. Se ha successo, percorre [D] Estensione e i Wilder che usano lo stesso **STILE** per viaggiare avranno Vantaggio. Se fallisce, i Wilder che usano lo stesso **STILE** per viaggiare hanno Svantaggio.
  - ◊ **Fase 3: Viaggiare.** Ogni Wilder tranne il navigatore effettua un **MOVIMENTO**. Se riesce, percorre [D] Estensione.
  - ◊ **Fase 4: Leggi il Risultato.** Se la Sfida fallisce, ogni Wilder subisce Danno pari all'Estensione rimanente + Pericolo. Se superano la Sfida, ogni Wilder consuma Energia pari al Pericolo.

DURANTE IL COMBATTIMENTO, PUOI...

- **Attaccare.** *(Costo: Variabile)* Effettua un **COLPO** o uno **SPARO** contro una creatura a Portata. Ogni **STILE** ha costi ed effetti diversi. Se attacchi più volte in un turno, devi usare ogni volta uno **STILE** diverso.
  - ◊ **POSSENTE**. *(Costo: 2 Azioni)* [D] × 2 Danno. Se fallisci, diventi ***Esposto***.
  - ◊ **PRECISO**. *(Costo: 2 Azioni)* [D] Danno alle Parti.
  - ◊ **RAPIDO**. *(Costo: 1 Azione)* [D] Danno.
  - ◊ **SCALTRO**. *(Costo: 1 Azione)* [D] Danno alle Parti. Se fallisci, diventi ***Esposto***.
- **Contrastare.** *(Costo: 2 Azioni)* Dimezza i Danni subiti fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- **Mangiare**. *(Costo: 1 Azione)* Mangia uno Spuntino.
- **Aiutare**. *(Costo: 1 Armonia)* Prima che un compagno di branco effettui una Prova, descrivi in che modo un tuo **TRATTO** lo aiuta, poi spendi 1 Armonia per dare Vantaggio al tuo compagno di branco. Se il tuo compagno di branco fallisce, entrambi ne subite le conseguenze.
- **Muoversi**. *(Costo: 1 Azione)* Muoviti di +/- 1 Spazio **OPPURE** radunati con un compagno di branco.
- **Preparare**. *(Costo: 1 Azione)* Ottieni +1 Azione extra all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi Preparare solo una volta per turno.
- **Provocare**. *(Costo: 1 Azione)* Se ti trovi entro 1 Spazio, diventi il bersaglio del Mostro.
- **Usa un TRATTO**. *(Costo: Variabile)* Ogni Tratto ti dice quando usarlo e qual è il suo costo.

Hai 3 Azioni per turno durante il combattimento.

DURANTE UN BANCHETTO, PUOI...

RISPONDERE A QUESTE DOMANDE...

- Come stai cucinando il Mostro?
- Come stai contribuendo alla preparazione del Banchetto?
- Cos'altro servirete durante il Banchetto?
- In che modo questo piatto è legato al tuo passato?
- Cosa ricorderai la prossima volta che mangerai questo piatto?

PER PORRE QUESTE DOMANDE...

- Quanti livelli ha il Mostro in un determinato **STILE**?
- Quanti livelli ha il Mostro in una determinata **ABILITÀ**?
- Qual è uno dei **TRATTI** del Mostro?

INDICATORE DI POSIZIONE



WILDERFEAST

SEI QUEL CHE MANGI

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
AUREO		MANNAIA

STILI

POSSENTE	■	■	■
PRECISO	■	■	
RAPIDO	■		
SCALTRO	■		

ABILITÀ

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

ENERGIA

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

STRUMENTO

MANNAIA

PORTATA: 1 (COLPO)

SE SPEZZATA: Se questa Parte ha una Portata aggiuntiva grazie alle sue Tecniche associate, riduci la sua portata a 1 (Colpo). Questa Parte infligge Danno dimezzato.

RESISTENZA STRUMENTO	ATTUALE:	MASSIMA: 20

TECNICHE:

TAGLIO NETTO. *La pieta e' un muscolo che va allenato.*

- (Costo: 3 Azioni)

Effettui un Colpo Possente o un Colpo Preciso contro una creatura entro 1 Spazio. Se hai successo, infliggi [A] x 2 Danno alle Parti.

TAGLIO NETTO *e' una Tecnica di combattimento che richiede il tuo intero turno. Dovrai sfruttare il movimento e posizionarti in anticipo per poterla sfruttare al meglio, ma se riuscirai a sferrare il Colpo, infliggerai un'enorme quantita' di Danno alle Parti.*

TRATTI

GRINTA. *La quintessenza della volonta' di sopravvivere.*

- (Costo: 1 Successo)

Aumenta [A] di 1.

ACUME. Ragionamento e intelligenza umana.

- (Costo: 1 Successo)

Definisci un dettaglio della situazione.

INTIMIDAZIONE.

Una caratteristica intimidatoria, come delle pupille brillanti o un ruggito profondo.

- (Costo: 1 **Successo Possente**)

TERRORIZZI una creatura entro 1 Spazio.

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.

Puoi percepire deboli correnti elettriche.

- (Passiva)

Le creature **NASCOSTE** non hanno Vantaggio quando ti Attaccano.

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

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
AUREO		MANNAIA

SEI UNA PERSONA	SPAVENTOSA
MA VORRESTI ESSERE	RISOLUTA

LEGAME MOSTRUOSO

Pandolce, una gentile mammudo. Gironzola spesso per quella parte di foresta che chiami casa, nutrendosi del nettare dei fiori.

COMPANATICO	SPEZIA
ASPRIMPASTO	PEPE D'ARCHEOEBANO



BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE

QUAL È IL PASTO CHE MEGLIO DEFINISCE LA TUA INFANZIA?

Pesce alla griglia su pane raffermo. 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

QUAL È IL PIATTO CHE HA FATTO DI TE UNA CREATURA AFFINE?

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 PASTO VORRESTI MANGIARE PIÙ DI OGNI ALTRO?

Il taglio migliore di una preda difficile. Non avanzeresti 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'.

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
ENTO	MASCHILI	GUANTI DA FORNO

STILI

POSSENTE	■	■	
PRECISO	■		
RAPIDO	■	■	■
SCALTRO	■		

ABILITÀ

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

ENERGIA

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

STRUMENTO

GUANTI DA FORNO

PORTATA: 1 (COLPO)

SE SPEZZATA: Se questa Parte ha una Portata aggiuntiva grazie alle sue Tecniche associate, riduci la sua portata a "1 (Colpo)". Questa Parte infligge Danno dimezzato.

RESISTENZA STRUMENTO	ATTUALE:	MASSIMA: 20

TECNICHE:

A MUSO DURO. *Il tuo stile di combattimento consiste nel mettere le mani addosso al nemico.*

- (Passiva)
Ottieni Vantaggio sui Colpi contro le creature entro 0 Spazi.

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!

TRATTI

GRINTA. *La quintessenza della volonta' di sopravvivere.*
- (Costo: 1 Successo)
Aumenta [A] di 1.

ACUME. *Ragionamento e intelligenza umana.*
- (Costo: 1 Successo)
Definisci un dettaglio della situazione.

RIFUGIO.
Un istinto innato che ti permette di trovare riparo, o di crearne uno.

- (Passiva)
Tu e i tuoi compagni di branco potete mantenere la condizione RIPOSATO quando vi Accampate.

Normalmente, quando ti accampi elimini tutte le tue Condizioni tranne DISSONANTE e FERITO. Con questo Tratti, puoi mantenere la Condizione RIPOSATO da un Accampamento all'altro.

VIGORE.
Sei incline a scoppi improvvisi d'energia: sei una bomba!

- (Costo: 1 Successo)
Ripristini 2 Energia.

Puoi utilizzare questo Tratto molto flessibile dopo qualsiasi Prova, ogni volta che hai un Successo extra a disposizione. Questi piccoli incrementi di Energia si accumulano nel tempo e ti mantengono sempre attivo, coprendo i tuoi compagni piu' stanchi.

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
ENTO	MASCHILI	GUANTI DA FORNO

SEI UNA PERSONA	OTTIMISTA
MA VORRESTI ESSERE	PRECISA

LEGAME MOSTRUOSO

Pandolce, una gentile mammudo. Gironzola spesso per quella parte di foresta che chiami casa, nutrendosi del nettare dei fiori.



COMPANATICO	SPEZIA
PICCANTATE	PAPAVERO BRULICANTE

BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE

QUAL È IL PASTO CHE MEGLIO DEFINISCE 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 gli Affini delle antiche leggende. (+1 Colpo)

INIZIAZIONE

QUAL È IL PIATTO CHE HA FATTO DI TE UNA CREATURA AFFINE?

Un mostro simile a una cicala, cotto al vapore nel suo stesso guscio. Ne hai sgraffignato una porzione a una vec chia Affine: 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 PASTO VORRESTI MANGIARE PIÙ DI OGNI ALTRO?

Il miglior caffe' 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 pi di te sull'essere un Affine....

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
NHAT ZIN	FEMMINILI	PADELLA

STILI

POSSENTE	■	■	■
PRECISO	■		
RAPIDO	■		
SCALTRO	■	■	

ABILITÀ

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

ENERGIA

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

STRUMENTO

PADELLA

PORTATA: 1 (COLPO)

SE SPEZZATA: Se questa Parte ha una Portata aggiuntiva grazie alle sue Tecniche associate, riduci la sua portata a "1 (Colpo)". Questa Parte infligge Danno dimezzato.

RESISTENZA STRUMENTO	ATTUALE:	MASSIMA: 50

TECNICHE:

SCUDO D'ACCIAIO. *Poche cose possono infrangere le tue difese in puro archeoacciaio!*

- (Passiva)
La Resistenza massima della tua Padella aumenta di +30.

*Come **Difesa 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 pi resistente agli Attacchi **Precisi** e **Scaltri**.*

TRATTI

GRINTA. *La quintessenza della volonta' di sopravvivere.*
- (Costo: 1 Successo)
Aumenta [A] di 1.

ACUME. Ragionamento e intelligenza umana.
- (Costo: 1 Successo)
Definisci un dettaglio della situazione.

DIFESA NATURALE (POSSENTE)
Una spessa armatura ti protegge dalla forza esplosiva.

- (Passiva)
Se subisci un Danno da un Colpo **Possente** o da uno **Sparo Possente**, dimezzalo.

*Gli Attacchi **Possenti** normalmente infliggono [D] x 2 Danni, che questo Tratto riduce ad [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.
Trasportando il polline mentre foraggi, i fiori fruttifica no al tuo passaggio.

- (Costo: 1 Successo)
L'Armonia aumenta di 1. Puoi utilizzare questo Tratto solo mentre stai Foraggiando.

Se ottieni dei Successi extra durante una Prova di 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.

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
NHAT ZIN	FEMMINILI	PADELLA

SEI UNA PERSONA	RISOLUTA
MA VORRESTI ESSERE	POPOLARE

LEGAME MOSTRUOSO

Pandolce, una gentile mammudo. Gironzola spesso per quella parte di foresta che chiami casa, nutrendosi del nettare dei fiori.



COMPANATICO	SPEZIA
RISO PENSILE	MIELE DI FIOR DI FUMO

BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE

QUAL È IL PASTO CHE MEGLIO DEFINISCE LA TUA INFANZIA?

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)

INIZIAZIONE

QUAL È IL PIATTO CHE HA FATTO DI TE UNA CREATURA AFFINE?

Un brasato di mammudo che hai fatto fatica a mangiare. Il mammudo aveva un piccolo con s. Hai chiamato quel cuccio lo Pandolce e hai fatto del tuo meglio per confortarla prima di rilasciarla nella natura selvaggia. (+1 Esortazione).

AMBIZIONE

QUALE PASTO VORRESTI MANGIARE PIÙ DI OGNI ALTRO?

Tramezzini durante un pic nic su una collina con una bella vista su un santuario per mostri. Da qualche parte lì fuori, sai che c'è un posto dove puoi tenere al sicuro i mostri che ami. (+1 Ricerca).

CONNESSIONE

Un compagno di branco ti ha aiutato a prenderti cura di Pandolce quando era ancora piccola e per questo gliene sarai sempre grata.

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
TELUN	MASCHILI	SPIEDO

STILI

POSSENTE	■		
PRECISO	■	■	
RAPIDO	■	■	■
SCALTRO	■		

ABILITÀ

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

ENERGIA ♥

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

STRUMENTO

SPIEDO

PORTATA: 1 (COLPO)

SE SPEZZATA: Se questa Parte ha una Portata aggiuntiva grazie alle sue Tecniche associate, riduci la sua portata a "1 (Colpo)". Questa Parte infligge Danno dimezzato.

RESISTENZA STRUMENTO	ATTUALE:	MASSIMA: 20

TECNICHE:

TURBINIO. *Il tuo strumento leggero ti consente di avere gran libertà di movimento.*

- (Costo: 5 Energia)
Ottieni un'Azione extra.

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.

TRATTI

GRINTA. *La quintessenza della volontà di sopravvivere.*
- (Costo: 1 Successo)
Aumenta [A] di 1.

ACUME. Ragionamento e intelligenza umana.
- (Costo: 1 Successo)
Definisci un dettaglio della situazione.

SENSI ACUTI.
Vista, udito o olfatto acuti ti impediscono di perderti.

- (Passiva)
Se sei il navigatore, hai Vantaggio sulla prima Prova durante un Evento.

Nel tuo caso, i tuoi Sensi Acuti si manifestano come una vista da aquila. Sei ben equipaggiato per diventare il navigatore e individuare i pericoli da lontano.

ISTINTO PREDATORIO
Un corpo fatto apposta per inseguire e stanare la preda.

- (Passiva)
Se ti Muovi verso una creatura, hai Vantaggio alle Prove per Attaccare fino alla fine del tuo turno.

Questo Tratto premia gli inseguimenti con i mostri. Durante il combattimento, considera la possibilità 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.

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
TELUN	MASCHILI	SPIEDO

SEI UNA PERSONA	ONOREVOLE
MA VORRESTI ESSERE	GENTILE

LEGAME MOSTRUOSO

Pandolce, una gentile mammudo. Gironzola spesso per quella parte di foresta che chiami casa, nutrendosi del nettare dei fiori.



COMPANATICO	SPEZIA
SCHIACCIATA AL SESAMO	SEMI DI FINOCCHIO

BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE

QUAL È IL PASTO CHE MEGLIO DEFINISCE 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

QUAL È IL PIATTO CHE HA FATTO DI TE UNA CREATURA AFFINE?

Zampone, arrostito finch 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 PASTO 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 passera' 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.

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
LIAM	FEMMINILI	BRACIERE

STILI

POSSENTE	■		
PRECISO	■	■	■
RAPIDO	■		
SCALTRO	■	■	

ABILITÀ

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

ENERGIA

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

STRUMENTO

BRACIERE

PORTATA: 3 (SPARO), 1 (PORTATA)

SE SPEZZATA: Se questa Parte ha una Portata aggiuntiva grazie alle sue Tecniche associate, riduci la sua portata a "1 (Colpo)". Questa Parte infligge Danno dimezzato.

RESISTENZA STRUMENTO	ATTUALE:	MASSIMA: 20

TECNICHE:

VAMPA INFUOCATA. *Le fiamme possono ardere cio' che l'"acciaio non riesce a ferire.*

- (Passiva)
Il tuo Braciere ottiene "Portata: 3 (Sparo)".

Questo personaggio pregenerato e' l'"unico ad avere una abilita' di combattimento a distanza. Mantieni le distanze e aiuta i tuoi compagni di branco rimanendo nelle retrovie.

TRATTI

GRINTA. *La quintessenza della volonta' di sopravvivere.*
- (Costo: 1 Successo)
Aumenta [A] di 1.

ACUME. *Ragionamento e intelligenza umana.*
- (Costo: 1 Successo)
Definisci un dettaglio della situazione.

RIGENERAZIONE.
L'abilita' di far ricrescere i tessuti, gli arti, e persino delle strane estensioni del tuo corpo.

- (Costo: 1 Successo) Ripristina 1 Resistenza.

Se il tuo Braciere arriva ad avere 0 Resistenza, si rompe: di conseguenza, tu perdi l'abilita' di combattere a distanza. Usa questo Tratto per ripristinare la Resistenza del tuo Braciere, facendo ritornare i suoi valori sopra lo 0: riparerai il tuo Braciere e con esso la tua capacita' di fare fuoco da lontano.

DIETA PLURIONNIVORA.
Puoi digerire di tutto.

- (Passiva)
Dopo che hai consumato un pasto, puoi ignorarne gli effetti.

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 ripristinando Energia.

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
LIAM	FEMMINILI	BRACIERE

SEI UNA PERSONA	STUDIOSA
MA VORRESTI ESSERE	METICOLOSA

LEGAME MOSTRUOSO

Pandolce, una gentile mammudo. Gironzola spesso per quella parte di foresta che chiami casa, nutrendosi del nettare dei fiori.



COMPANATICO	SPEZIA
PANE AL VAPORE	PEPE DI JAO

BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE

QUAL È IL PASTO CHE MEGLIO DEFINISCE 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

QUAL È IL PIATTO CHE HA FATTO DI TE UNA CREATURA AFFINE?

Del granchioradice freddo, ripulito dal veleno e marinato nella salsa di soia e nelle spezie. Il mostro si era amma lato 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 PASTO 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.

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
GARBUGLIO	MASCHILI	SPAGO

STILI

POSSENTE	■		
PRECISO	■		
RAPIDO	■	■	
SCALTRO	■	■	■

ABILITÀ

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

ENERGIA

ATTUALE:	MASSIMA:
	20

CONDIZIONI

STRUMENTO

SPAGO

PORTATA: 1 (COLPO)

SE SPEZZATA: Se questa Parte ha una Portata aggiuntiva grazie alle sue Tecniche associate, riduci la sua portata a "1 (Colpo)". Questa Parte infligge Danno dimezzato.

RESISTENZA STRUMENTO	ATTUALE:	MASSIMA: 20

TECNICHE:

FRUSTA E LAZZO. *Non perdi mai il filo!*

- (Costo: 3 Energia)

Puoi portarti piu' vicino di 1 Spazio a una creatura, oppure puoi avvicinare a te di 1 Spazio 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.

TRATTI

GRINTA. *La quintessenza della volonta' di sopravvivere.*

- (Costo: 1 Successo)

Aumenta [A] di 1.

ACUME. *Ragionamento e intelligenza umana.*

- (Costo: 1 Successo)

Definisci un dettaglio della situazione.

MIMETIZZAZIONE.

Riesci a confonderti nello spazio circostante, sparendo.

- (Costo: 1 Successo 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.

Mangia ora, digerisci dopo.

- (Costo: 1 Azione)

Mangia quanti Ingredienti vuoi e ripristina una pari quantit di Energia. Non ottieni gli effetti di ciascun Ingrediente.

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

NOME	PRONOMI	STRUMENTO
GARBUGLIO	MASCHILI	SPAGO

SEI UNA PERSONA	FLESSIBILE
MA VORRESTI ESSERE	DELICATA

LEGAME MOSTRUOSO

Pandolce, una gentile mammudo. Gironzola spesso per quella parte di foresta che chiami casa, nutrendosi del nettare dei fiori.



COMPANATICO	SPEZIA
FUFU DI MUSCHIO	CRISTALLI DI SALE

BACKGROUND IN 3 PORTATE

EDUCAZIONE

QUAL È IL PASTO CHE MEGLIO DEFINISCE 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 piu' grande del mondo (+1 Presa).

INIZIAZIONE

QUAL È IL PIATTO CHE HA FATTO DI TE UNA CREATURA AFFINE?

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 PASTO 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.

CREDITS

EDIZIONE INGLESE

Game Design e Scrittura: KC Shi

Sviluppo: KC Shi & Federico Corbetta Caci

Illustrazione di Copertina & Personaggi: Xulia Vicente

Illustrazioni Mostri: Zeno Colangelo, Lonnie Bao

Illustrazioni Paesaggi & Scene: Francisco Riolobos Blancos, Julien Cittadino, Wenyi Geng

Illustrazioni Ricette: Ilsa Zhang

Mappa del Mondo: Francesco De Benedittis

Design Grafico: Umberto Spaticchia, Noa Vassalli, Fabio Frencl Jr

Playtester: Brenden Donlon, Rook Fitts, Lex Rhodes, Katie Yu, Matteo Carioni, Noa Vassalli, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Federico "Toy" Dossi, Matteo Pedroni, Marco Munari, Camilla Muschio, Carola Corti, Davide Amici

Direzione GdR per Horrible Guild: Federico Corbetta Caci

EDIZIONE ITALIANA

Direzione Editoriale: Flavio Mortarino

Curatela & Editing: Marta Palvarini

Traduzione: Laura Fontanella

Proofreading: Flavio Mortarino

Grafica & Impaginazione: Umberto Spaticchia

Una pubblicazione Grumpy Bear
www.grumpybearstuff.com - info@grumpybearstuff.com
@grumpybearstuffpublishing su Instagram
Facebook.com/grumpybearstuff/

Wilderfeast - Quickstart
Copyright © 2023-2024 Horrible Games S.r.l.
Horrible Games, Horrible Guild, Wilderfeast sono marchi di proprietà di Horrible Guild S.r.l. Tutti i diritti riservati.

Edizione Italiana
Copyright © 2024 Grumpy Bear S.r.l.
Ogni riproduzione di materiale sotto copyright è vietata.
Grumpy Bear e il logo Grumpy Bear sono marchi di proprietà di Grumpy Bear S.r.l.
Tutti i diritti riservati.

Stampato in Slovenia.
Prima edizione Maggio 2024.
ISBN 979-12-81213-27-2

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata in un sistema di recupero, trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, di fotocopiatura, di registrazione o altro, senza la preventiva autorizzazione dell'editore.

L'editore concede l'autorizzazione esplicita a chiunque riproduca o copi questa pubblicazione per uso personale, attraverso mezzi sicuri al fine di facilitare il gioco.

