

NOME

Nomi: Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, CXia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Doria, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercn'eto, Barbozar, Clovis, Frael, Thra-raxes, Silius, Sha, Sheena, Khamisi
 Titoli: il Glorioso, l'Affamato, l'Irascibile, l'Imbattibile, il Goloso, lo Spaccaossa, l'Allegro, il Melanconico, il Glorioso, il Gigante, il Trionfante, il Silenzioso, lo Spietato.

ASPETTO

Occhi tormentati, occhi grandi, occhi rapaci o occhi da cacciatore
 Muscoli possenti, gambe lunghe, corpo magro o corpo flessuoso
 Strani tatuaggi, monile inusuale o senza nessuna decorazione
 Abiti da sciacallo, abiti striminziti, vesti di seta o abiti fatti di scarti

Assegna i seguenti punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
DEBOLE -1	INSTABILE -1	MALATO -1	STORDITO -1	CONFUSO -1	SCOSSO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNO


ARMATURA


PF


I tuoi PF max sono 8+ Costituzione

ALLINEAMENTO

☐ CAOTICO

Rifiuta una concezione del mondo civilizzato.

☐ NEUTRALE

Insegna a qualcuno le usanze della tua gente.

RAZZA

☐ STRANIERO

Puoi essere un elfo, un nano, un halfling o un umano, ma tu e la tua gente non siete di qui. All'inizio di ogni sessione, il GM ti chiederà qualcosa sulla tua terra natale, perché l'hai lasciata o che cosa ti sei lasciato dietro. Se gli rispondi, segna XP.

LEGAMI

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una delle seguenti:

_____ è debole e sciocco, ma lo trovo divertente.

I modi di _____ sono strani e ambigui.

_____ si mette sempre nei guai — devo proteggerlo da se stesso.

_____ condivide la mia fame di gloria, la terra tremerà al nostro passaggio!

MOSSE INIZIALI

Scegli una di queste mosse di partenza:

☐ COPERTO DI METALLO

Ignori il tag Goffo quando indossi un'armatura.

☐ LIBERO E DISARMATO

Finché rimani sotto il tuo peso massimo trasportabile e non indossi né armature o scudi, prendi +1 armatura.

Parti anche con tutte le seguenti mosse:

APPETITO ERCULEO

Alcuni possono accontentarsi di un sorso di vino, o del potere su una manciata di servi, ma tu vuoi di più. Scegli due appetiti. Quando persegui uno dei tuoi appetiti e tiri per fare una mossa, al posto di tirare 2d6 tiri invece 1d6 + 1d8. Se il d6 è il dado più alto tra i due, il GM introdurrà una complicazione o un pericolo derivanti dal tuo seguire il tuo appetito senza curarti del resto.

- ☐ Pura distruzione
- ☐ Potere sugli altri
- ☐ Piaceri mortali
- ☐ Conquista
- ☐ Ricchezza e proprietà
- ☐ Fama e gloria

PIENO CONTROLLO

Hai sempre +1 nei tiri di ultimo respiro. Quando esali il tuo ultimo respiro, con un 7-9 fai un'offerta alla Morte in cambio della tua vita. Se la morte accetta, rimani in vita. Altrimenti, muori.

MUSCOLOSO

Quando impugni un'arma questa ottiene il tag Mutilante e Devastante.

CHE COSA ASPETTI?

Quando lanci una sfida ai tuoi nemici, tira +COS. *Con un 10+ ti trattano come la minaccia più pericolosa e imminente e ignorano tutti gli altri tuoi compagni, tu prendi +2 ai danni contro di loro. *Con 7-9 solo una manciata (i più deboli o sciocchi tra di loro) di avversari cadono preda del tuo sbeffeggiamento.



IL BARBARO

LEVEL
XP

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo peso massimo trasportabile è 8+FOR. Porti con te razioni da Dungeon (5 usi, peso 1), una daga (corto, peso 1) e qualche oggetto dei tuoi viaggi o della tua terra natia (a tua scelta). Scegli la tua arma:

- ☐ Ascia (medio, peso 1)
- ☐ Spadone a due mani (medio, +1 danno, peso 2)

Scegli uno:

- ☐ Attrezzi d'avventura (peso 1) e razioni da Dungeon (5 usi, peso 1)
- ☐ Cotta di maglia (1 armatura, peso 1)

MOSSE AVANZATE

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

☐ ANCORA FAME

Scegli un appetito addizionale

☐ FAME DI DISTRUZIONE

Prendi una mossa dalle classi del Guerriero, Bardo o Ladro. Non puoi scegliere le loro mosse multiclasse.

☐ PARLARE CON I MUSCOLI

Quando metti a segno una prova di forza, nomina uno dei presenti. Questi viene impressionato e tu prendi +1 al prossimo tiro di parlamentare con lui.

☐ IL MEGLIO DELLA VITA

Alla fine della sessione, se durante questa sessione hai schiacciato i tuoi nemici, hai sentito i lamenti dei loro parenti o li hai visti fuggire alla tua vista, segna XP.

☐ GRAN PASSO

Hai viaggiato in lungo e in largo. Quando arrivi in qualche posto chiedi al GM a proposito di importanti tradizioni, rituali ecc. Ti dirà tutto ciò che ti serve sapere.

☐ USURPATORE

Quando dimostri di essere più forte di un'altra persona, prendi +1 in seguito con i suoi seguaci, subalterni e scagnozzi vari.

☐ IL KHAN DEI KHAN

I tuoi seguaci accettano sempre l'adempimento di uno dei tuoi appetiti come un pagamento.

☐ SANSONE

Puoi prendere una debilitazione per rompere immediatamente qualsiasi restrizione fisica o mentale

☐ SPACCA!

Quando combatti in mischia, con un 12+ fai il tuo danno e puoi scegliere una cosa fisica posseduta dal tuo bersaglio (l'arma, un arto, la posizione): la perderà.

☐ FAME INSAZIABILE

Quando subisci danno puoi scegliere di prendere -1 su tutti i tiri finché fino a che non appaghi uno dei tuoi nemici e non prendere il danno. Se hai già attivato questa penalità non può attivarla di nuovo.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra le mosse del 2-5 livello.

☐ UN BUON GIORNO PER MORIRE

Finché hai meno PF del tuo modificare di COS (o hai 1 PF, il più alto tra i due) prendi +1 su tutti i tiri.

☐ UCCIDILI TUTTI

Richiede: Fame di Distruzione

Prendi un'altra mossa dalle classi del Guerriero, Bardo o Ladro. Non puoi scegliere le loro mosse multiclasse.

☐ URLLO DI BATTAGLIA

Quando entri in battaglia con una dimostrazione di forza (un urlo, una danza di guerra o simili) tira +CAR. *Con 10+ prendi entrambi. *Con 7-9 solo uno.

- I tuoi alleati sono spronati e prendono +1 prossimo.
- I tuoi nemici provano paura e agiscono di conseguenza (evitandoti, nascondendosi o attaccando in preda al panico)

☐ UN SEGNO DI FORZA

Quando prendi questa mossa e spendi del tempo senza pause, riflettendo sulle tue glorie passate, puoi marchiare te stesso con un simbolo del tuo potere (cicatrici rituali, tatuaggi tribali o una lunga treccia con delle campane). Ogni creatura intelligente che vede questo simbolo capisce subito che sei un avversario temibile e agisce di conseguenza.

☐ DI PIV'! SEMPRE DI PIV'!

Quando soddisfi un appetito in modo estremo (distruggendo qualcosa di unico e prezioso, ottenendo enorme fama, ricchezza, potere, ecc.) puoi scegliere di risolverlo. Toglilo dalla lista e segna XP. Non sentirai più il desiderio derivante da quell'appetito, non come una volta almeno. Al suo posto scegli un nuovo appetito dalla lista o scrivine uno tu.

☐ RISPEDITO AL MITTENTE

Quando sfidi il pericolo, con un 12+ ridirigi il pericolo verso chi lo ha causato. Il GM ti dirà come.