

NOME


ASPETTO

Nomi: Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Korrin, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercingetorige, Barbozar, Clovis, Frael, Thraraxe, Sillius, Sha-Sheena, Khamisi
Titles: il Glorioso, l'Affamato, l'Irascibile, l'Imbattuto, il Vorace, Distrugginemici, Spaccaossa, l'Illare, il Melanconico, l'Onnipotente, il Gigante, il Trionfante, il Flagello


Occhi tormentati, Occhi selvaggi o Occhi velati
 Muscoli possenti, Gambe lunghe, Corpo ossuto o Corpo agile
 Strani tatuaggi, Gioielli insoliti o Inalterato da decorazioni
 Stracci, Sete, Abiti da accattone, Abiti non appropriati al clima

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)


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



DANNI



ARMATURA



PF

ATTUALI MASSIMI
I TUOI PF MASSIMI SONO 8+COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

☐ CAOTICO

Ignora una convenzione del mondo civilizzato.

☐ NEUTRALE

Insegna a qualcuno le vie del tuo popolo.

RAZZA

☐ ESTRANEO

Sarai elfo, nano, mezzuomo o umano, ma tu e la tua gente non siete di queste parti. All'inizio di ogni sessione, il GM ti farà una domanda a proposito della tua terra madre, di perché te ne sei andato o di cosa ti sei lasciato indietro. Se rispondi guadagna un PE.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

_____ è gracile e sciocco, ma mi fa divertire.

Le vie di _____ sono strane e mi confondono.

_____ finisce sempre nei guai: devo proteggerlo da sé stesso.

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

MOSSE INIZIALI

Scegli una di queste mosse per iniziare:

☐ COPERTO D'ACCIAIO

Ignori l'etichetta *ingombrante* sull'armatura che indossi.

☐ MAI IMPACCIATO, SEMPRE ILLESO

Fintanto che sei al di sotto del tuo Carico e non indossi armatura né porti uno scudo, prendi +1 armatura.

Inoltre, inizi il gioco con queste mosse:

APPETITI ERCULEI

Gli altri si accontenteranno di un semplice sorso di vino o del potere su una manciata di servi, ma tu vuoi di più. Scegli due appetiti. Se devi tirare per una mossa mentre persegui questi appetiti, tiri 1d6+1d8 invece di 2d6. Se il d6 è il dado più alto dei due, il GM introdurrà una complicazione o un pericolo derivante dalle tue azioni avventate.

- ☐ Distruzione pura
- ☐ Potere sugli altri
- ☐ Piaceri mortali
- ☐ Conquista
- ☐ Ricchezze e proprietà
- ☐ Fama e gloria

DOMINARE LA MORTE

Prendi +1 continuato ai tiri di *ultimo respiro*. Quando esali il tuo ultimo respiro, con un 7-9 sei tu a fare un'offerta alla Morte in cambio della tua vita. Se la Morte accetta ti riporterà in vita. Se no, morirai.

UN FASCIO DI MUSCOLI

Mentre impugni un'arma, ottiene le etichette *devastante* e *possente*.

COSA STAI ASPETTANDO?

Quando lanci una sfida ai tuoi nemici, tira+c. *Con un 10+ ti trattano come la minaccia più importante di cui occuparsi e ignorano i tuoi compagni, prendi +2 danni continuati contro di loro. *Con un 7-9 solo alcuni (i più deboli o i più avventati tra lor) cadono preda della tua provocazione.



IL BARBARO

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 8+FOR. Porti con te razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1), un pugnale (corto, peso 1), un ricordo della tua terra o di un posto che hai visitato e un'arma a tua scelta:

- ☐ Ascia (media, peso 1)
- ☐ Spada lunga (media, +1 danno, peso 2)

Scegli un'opzione:

- ☐ Attrezzi da avventuriero (peso 1) e razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1)
- ☐ Armatura di maglia (armatura 1, peso 1)

MOSSE AVANZATE

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

☐HO ANCORA FAME

Scegli un'altro appetito.

☐FAME PER LA DISTRUZIONE

Prendi una mossa dalla lista di classe del guerriero, bardo o ladro. Non puoi prendere mosse multiclasse.

☐IL MIO AMORE PER TE È COME UN CARRO

Quando ti metti in mostra con una prova di forza, nomina uno dei presenti che hai impressionato e prendi +1 al prossimo tiro di *parlamentare* con lui.

☐IL MEGLIO DELLA VITA

Alla fine della sessione, se durante questa sessione hai sconfitto i tuoi nemici, li hai inseguiti mentre fuggono, o hai sentito i lamenti dei loro cari guadagna un PE.

☐GIRAMONDO

Hai girato in lungo in largo. Quando arrivi in un luogo chiedi al GM di importanti tradizioni, rituali, etc. Ti dirà ciò che hai bisogno di sapere.

☐USURPATORE

Quando dimostri di essere più forte di una persona importante, prendi +1 al prossimo tiro con i loro seguaci, subalterni e sostenitori.

☐IL KHAN DEI KHAN

I tuoi gregari accettano sempre la soddisfazione arbitraria di uno dei tuoi appetiti come pagamento, in sostituzione al loro normale costo.

☐SANSONE

Puoi subire una debilitazione per liberarti immediatamente di qualsiasi costrizione fisica o mentale.

☐SPACCA!

Quando *tagli e spacchi*, con un 12+ infliggi i tuoi danni e scegli qualcosa di fisico che il tuo nemico ha (un'arma, la sua posizione, un'arto): lo perde.

☐FAME INSAZIABILE

Quando subisci danno puoi scegliere di prendere -1 continuato finché non sazi uno dei tuoi appetiti invece di subire il danno. Se hai già la penalità non puoi fare questa scelta.

☐OCCHIO AI PUNTI DEBOLI

Quando *discerni realtà* aggiungi «Cosa qui è debole o vulnerabile?» alla lista di domande che puoi fare.

☐SEMPRE IN MOVIMENTO

Quando *sfidi il pericolo* causato da un movimento (ad esempio cadere da un ponte stretto o superare di corsa una guardia armata) prendi +1.

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

☐UN BUON GIORNO PER MORIRE

Finché hai un numero di PF rimanenti pari o inferiori alla tua cos (o 1, qualunque sia il più alto) prendi +1 continuato.

☐AMMAZZALI TUTTI

Richiede: Fame per la Distruzione

Prendi un'altra mossa dalla lista di classe del guerriero, bardo o ladro. Non puoi prendere mosse multiclasse.

☐URLO DI BATTAGLIA

Quando entri in battaglia con una dimostrazione di forza (un urlo, grida d'incitazione, una danza di guerra) tira+CAR. *Con un 10+ entrambi, *con un 7-9 scegli un'opzione tra le due.

- I tuoi alleati sono incoraggiati e prendono +1 al prossimo tiro
- I tuoi nemici si spaventano e agiscono di conseguenza (evitandoti, nascondendosi, attaccandoti in preda al panico)

☐UN SEGNO DI FORZA

Quando prendi questa mossa e passi del tempo senza interruzione per riflettere sulle tue glorie passate puoi marchiarti con un simbolo della tua forza (una lunga treccia legata con campanelli, cicatrici rituali o tatuaggi, etc.). Qualunque creatura mortale e intelligente che vede questo simbolo capisce istintivamente che sei un avversario temibile e ti tratta di conseguenza.

☐ANCORA! ANCORA!

Quando soddisfi un'appetito fino al suo estremo (distruggendo qualcosa di unico e importante, guadagnandoti enorme fama, ricchezze, potere, etc.) puoi scegliere di risolvere quell'appetito. Cancellalo dalla lista e guadagna un PE. Anche se puoi ancora perseguire quell'appetito, non senti più il bisogno impellente che sentivi un tempo. Al suo posto, scegli un nuovo appetito dalla lista o scrivine uno nuovo.

☐QUELLO CHE BUSSA

Quando sfidi il pericolo, con un 12+ ritorci il pericolo contro se stesso, il GM descriverà come.

☐SANA DIFFIDENZA

Ogni volta che la magia corrotta controllata dai mortali ti obbliga a *sfidare il pericolo*, considera qualunque risultato di 6- come fosse un 7-9.

☐PER IL DIO DEL SANGUE

Sei stato iniziato secondo l'antica via, la via del sacrificio. Scegli qualcosa che i tuoi dei (o gli spiriti antenati, o il tuo totem, etc.) ritengono importante: oro, sangue, ossa, o simili. Quando sacrifichi questa cosa secondo i tuoi riti e sacrifici, tira+SAG. *Con un 10+ il GM ti offrirà un indizio per risolvere i tuoi problemi attuali o un beneficio per aiutarti. *Con un 7-9 il sacrificio non basta e i tuoi dei prendono parte della tua carne, ma ti ricompensano egualmente. *Con un fallimento, ottieni l'ira degli spiriti capricciosi.