

## MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

### □ SEMPRE AFFAMATO

Scegli un altro appetito.

### □ FAME DI DISTRUZIONE

Prendi una mossa dalla scheda del bardo, del guerriero o del ladro. Non prendere mosse multiclasse.

### □ PIÙ DI UN CARRO DI BUOI

Quando fai sfoggio della tua forza, nomina una persona presente che rimane impressionata e prendi +1 prossimo a un Parlé con essa.

### □ IL MEGLIO DELLA VITA

Alla fine della sessione, se nel corso di essa hai schiacciato i tuoi nemici, li hai visti condotti ai tuoi piedi, o hai sentito i pianti dei loro cari, guadagna un PE.

### □ GIRAMONDO

Hai viaggiato per il mondo in lungo e in largo. Quando arrivi in un luogo chiedi al GM se c'è qualche tradizione o rituale importante. Ti dirà tutto quello che hai bisogno di sapere.

### □ USURPATORE

Quando mostri di essere più forte di qualcuno, prendi +1 prossimo con i suoi seguaci, mercenari e chiunque gli giri attorno.

### □ KHAN DEI KHAN

I tuoi mercenari hanno sempre come costo la soddisfazione di uno dei tuoi appetiti, in aggiunta al loro costo normale.

### □ SANSONE

Puoi prendere un'afflizione per liberarti immediatamente di ogni costrizione fisica o mentale.

### □ SPACCA!

Quando Assali un nemico e ottieni 12+, infliggi il tuo danno e scegli qualcosa di fisico che il tuo nemico ha (un'arma, la sua posizione, un arto): lo perde.

### □ FAME INSAZIABILE

Quando prendi danno, puoi scegliere di prendere -1 continuato fino a quando non sazi uno dei tuoi appetiti invece di prendere danno. Se hai già questa penalità non puoi scegliere di nuovo questa opzione.

### □ CENTRARE IL PUNTO DEBOLE

Quando Percepisci la realtà, aggiungi la domanda "Cos'è debole o vulnerabile qui?" alla lista delle domande che puoi fare.

### □ IN MOVIMENTO

Quando Sfidi il pericolo causato da un movimento (come cadere da un ponte o superare di corsa una guardia armata), prendi +1 al tiro.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle seguenti mosse, o dalla lista 2-5.

### □ UN BUON GIORNO PER MORIRE

Fintanto che hai PF pari o inferiori al tuo modificatore di COS (oppure 1 PF, quello che è più alto) prendi +1 continuato a tutti i tiri.

### □ UCCIDILI TUTTI

*Richiede: Fame di distruzione*

Prendi un'altra mossa dalla scheda del bardo, del guerriero o del ladro. Non prendere mosse multiclasse.

### □ GRIDO DI BATTAGLIA

Quando entri in battaglia facendo sfoggio della tua forza (urla, grida d'incitazione, danze di guerra), tira+CAR. \* Con 10+, prendile entrambe. \* Con 7-9, scegline solo una.

- I tuoi alleati si stringono attorno a te e prendono +1 prossimo
- I tuoi nemici si spaventano, e agiscono di conseguenza (evitandoti, nascondendosi, attaccando in preda al panico)

### □ SIMBOLO DI POTENZA

Quando prendi questa mossa, spendi un po' di tempo da solo per riflettere sulle tue glorie passate e segnati con un simbolo della tua forza (una lunga treccia legata con delle campanelle, cicatrici rituali, tatuaggi, etc). Ogni creatura mortale dotata d'intelligenza che veda questo simbolo riconosce istintivamente la tua forza e ti tratta in maniera appropriata.

### □ ANCORA! ANCORA!

Quando sazi uno dei tuoi appetiti fino all'estremo (distruggendo qualcosa di unico e importante, ottenendo fama incontrastata, ricchezze ineguagliabili, ecc.) puoi scegliere di risolvere quell'appetito. Cancellalo dalla lista e guadagna un PE. Al suo posto scegli un nuovo appetito dalla lista o inventane uno tu.

### □ RISPEDITO AL MITTENTE

Quando Sfidi il pericolo, con 12+ ritorci il pericolo contro sé stesso (o chi l'ha causato). Il GM descriverà come.

### □ SANA DIFFIDENZA

Quando immonde magie controllate da mani mortali ti costringono a Sfidare il pericolo, tratta ogni risultato di 6- come se avessi tirato 7-9.

### □ SANGUE PER IL DIO DEL SANGUE

Sei un iniziato dei riti antichi, i riti del sacrificio. Scegli qualcosa che i tuoi dei (o gli spiriti ancestrali, o il tuo totem, ecc.) ritiene importante: oro, sangue, ossa o quant'altro. Quando esegui uno dei tuoi rituali sacrificando questa cosa, tira+SAG. \* Con 10+, il GM ti accorderà comprensione dei tuoi problemi attuali oppure un dono per aiutarti. \* Con 7-9, il sacrificio non era sufficiente: gli dei si prenderanno parte della tua carne, prima di ricompensarti. \* Con un fallimento, ti guadagni le ire degli spiriti.



## Il Barbaro

Ti chiamano selvaggio incivile, ignorante e incolto, ma loro hanno forse cavalcato coi centauri delle Pianure Purpuree? Hanno assaltato le torri di fuoco del re dei jinn? Hanno tracannato l'idromele nelle sale dei giganti? Si fanno chiamare eroi ma sono come bambini, troppo deboli per affrontare il vero, vasto mondo. Si lasciano comandare dalla loro morale, dalle loro regole, si nascondono nelle città e dietro le leggi.

Tu no. Tu sei libero, selvaggio e forte. Nessuna catena ti trattiene, nessuna morale ti indebolisce. Tu senti ancora il richiamo delle vere passioni, provi la colossale gioia di soddisfare la tua fame e l'abissale malinconia di vedere un nuovo appetito sorgere all'orizzonte.

Lascia che trovino rifugio nelle loro mura e re: la tua passione ti rende più puro e più forte. Abatterai i loro cancelli e schiatterai i loro troni sotto i tuoi calzari.

## Aspetto:

*Scegli un'opzione per ogni elemento*

- » Occhi tormentati, occhi spiritati, occhi selvaggi, occhi velati
- » Muscoli possenti, gambe lunghe, pelle e ossa, corpo flessuoso
- » Strani tatuaggi, gioielli esotici, senza segni particolari
- » Stracci, sete, vestiti da straccione, vestiti inadatti al clima

## Razza:

*Ortieni questa mossa*

### STRANIERO

Che tu sia elfo, nano, halfling o umano non importa, tu e il tuo popolo non siete di queste parti. All'inizio di ogni sessione il GM ti chiederà qualcosa riguardo alla tua terra natia, perché te ne sei andato o cos'hai lasciato indietro. Se gli rispondi, ottieni un PE.

## Allineamento:

*Scegli un allineamento*

### CAOTICO

Ignora una convenzione sociale del mondo civilizzato.

### NEUTRALE

Insegna a qualcuno i modi del tuo popolo.

## Equipaggiamento:

Cominci il gioco con razioni (5 usi, peso 1), un pugnale (intimo, peso 1), qualche simbolo dei luoghi in cui hai viaggiato o da cui provieni, e la tua arma preferita:

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

Sceglino uno:

- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1) e scorte (5 usi, peso 1)
- Cotta di maglia (1 armatura, peso 1)

## Nome

**NOMI** : Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Korrin, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thra-raxes, Sillius, Sha-Sheena, Khamisi

**TITOLI** : il Glorioso, l'Affamato, l'Irascibile, l'Invincibile, l'Insaziabile, Spacca Nemici, Spezza Ossa, il Gioioso, il Malinconico, l'Onnipotente, il Gigante, il Trionfante

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			10
DES	Base	Mod.	Armatura
Malfermo -1			
COS	Base	Mod.	PF
Malato -1			Max:
INT	Base	Mod.	PF Attuali
Sordito -1			PF Max = 8 + Costituzione
SAG	Base	Mod.	Carico
Confuso -1			Carico = 8 + FOR
CAR	Base	Mod.	
Sfregiato -1			

## Legami:

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

\_\_\_\_\_ è penoso e sciocco, ma mi fa divertire.

I metodi di \_\_\_\_\_ sono strani e confondenti.

\_\_\_\_\_ finisce sempre nei guai. Devo proteggerlo da se stesso.

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

PE

Livello:

*Per salire = livello + 7 PE*

## MOSSE INIZIALI

*Cominci con queste mosse*

Scegli una di queste all'inizio del gioco:

### COPERTO D'ACCIAIO

Ignori l'etichetta ingombrante sulle armature che indossi.

### LIBERO E ILLESO

Finché stai al di sotto della tua capacità di carico e non indossi armatura o scudo, hai +1 armatura.

Inoltre ottieni tutte queste:

### APPETITI ERCULEI

Alcuni potrebbero saziarsi con un assaggio di vino, o comandare su un servo o due, ma tu vuoi di più. Scegli due appetiti. Quando agisci per saziare un appetito, e devi tirare per una mossa, invece di 2d6, tira 1d6+1d8. Se il risultato sul d6 è superiore a quello sul d8, il GM introdurrà una complicazione o un pericolo derivato dal tuo comportamento avventato.

- Pura distruzione
- Controllo sugli altri
- Piaceri terreni
- Conquista
- Ricchezze e proprietà
- Fama e gloria

### SCACCO ALLA MORTE

Prendi +1 continuato ai tiri per l'Ultimo respiro. Quando tiri la mossa dell'Ultimo respiro, con un 7-9 fai un'offerta alla Morte in cambio della tua vita. Se lei accetta ti riporterà in vita, altrimenti muori.

### FASCIO DI MUSCOLI

Quando impugnò un'arma, essa ottiene le etichette impatto e devastante.

### COSA STAI ASPETTANDO?

Quando lanci un urlo di sfida ai tuoi nemici, tira+**COS**. \* Con 10+, i tuoi nemici ti trattano come la minaccia più incombente e ignorano i tuoi compagni; prendi +2 danni continuato contro di loro. \* Con 7-9, solo alcuni rispondono al tuo scherno (i più deboli o i più scavezzacollo).