
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.

Scegli un'opzione per ogni elemento

Stracci, Pellicce, Sete, Vestiti inadatti al clima,

$$Carico = 8 + FOR$$

Scegli un allineamento o inventane uno

- ☐ **Buono:** ti metti in pericolo per il bene di un amico o di una persona amata.
- ☐ **Legale:** rispetti una tradizione del tuo popolo pagandone le conseguenze.
- ☐ **Neutrale:** insegni a qualcuno le tradizioni del tuo popolo.
- ☐ **Caotico:** ignori una convenzione sociale del mondo civilizzato.
- ☐ **Malvagio:** dai una dimostrazione di brutalità su qualcuno per terrorizzare gli altri.
- ☐ _____ :

Hai Razioni da Dungeon (*razione*, 5 utilizzi, peso 1), un Pugnale (*corta*, peso 1), un ricordo della tua terra o di un posto che hai visitato (peso 0), descrivilo:

Scegli un'opzione:

- Attrezzatura da Avventuriero (5 utilizzi, peso 1) e Razioni da Dungeon (*razione*, 5 utilizzi, peso 1);
- Maglia di ferro (1 Armatura, *indossato*, peso 1).

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

PE **LIVELLO** 

IL BARBARO

Inserisci il nome di un altro PG in almeno uno dei seguenti

- _____ è gracile e sciocco, ma mi fa ridere. Devo evitare che questo fragile giocattolo si rompa!
- Non capisco le vie di _____, e questo mi infastidisce.
- _____ vede cose che io non vedo. Devo osservarlo meglio!
- _____ condivide la mia fame di gloria. La terra tremerà al nostro passaggio!

Durante il gioco potrai anche inventarne di nuovi

- _____

- _____

- _____

- _____

SCEGLI IL TUO ARCHETIPO E PRENDI LA RELATIVA MOSSA

In base alle tue origini o al tuo background (a tua scelta), prendi una delle seguenti mosse:

□ **Straniero:** all'inizio di ogni sessione, il GM ti farà una domanda a proposito della tua terra nativa, del perché te ne sei andato, o di cosa ti sei lasciato alle spalle. Se gli rispondi, segna un PE;

□ **Selvaggio:** quando la tua letalità viene sottostimata per via del tuo aspetto primitivo, ottieni +1 al prossimo tiro di *taglia e spacca*;

□ **Nomade:** quando ti accampi nelle terre selvagge, non hai bisogno di consumare una *razione*.

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ GIRAMONDO

Quando arrivi in un luogo che hai già visitato o di cui hai sentito parlare (a tua discrezione), chiedi al GM quali sono le tradizioni, i rituali o le convenzioni più importanti di quel posto. Ti dirà ciò che hai bisogno di sapere, onestamente.

✓ APPETITI ERCULEI

Gli altri si possono accontentare di un sorso di vino o di dominare una manciata di servi, ma tu vuoi molto di più! Scegli due appetiti:

- distruzione pura;
- potere sugli altri;
- piaceri mortali;
- conquista;
- ricchezze e proprietà;
- fama e gloria.

Quando devi tirare per una mossa mentre persegui questi appetiti, tira 1d6+1d8 invece di 2d6. Se il risultato del d6 è superiore a quello del d8, il GM introdurrà una complicazione o un pericolo derivante dal tuo modo avventato di agire.

✓ DOMINARE LA MORTE

Prendi +1 continuato ai tiri di *ultimo respiro*. Inoltre, 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, torni in vita. Se no, sei costretto a varcare i Neri Cancelli.

Inoltre, scegli il tuo stile di difesa:

□ COPERTO D'ACCIAIO

Ignori l'etichetta *ingombrante* sulle armature che indossi.

□ MAI IMPACCIATO, SEMPRE ILLESO

Fintanto che sei al di sotto del tuo Carico massimo e non indossi armatura né imbracci uno scudo, ottieni +1 Armatura.

Infine, scegli un Istinto:

□ AVVENTURA: UN AMANTE IN OGNI PORTO

Quando entri in un luogo civilizzato dove sei già stato in precedenza (a tua discrezione), tira+CAR. *Con un 10+, c'è una tua vecchia fiamma disposta ad aiutarti in qualche modo. *Con un 7-9, è disposta ad aiutarti, ma ad un prezzo. *Con un fallimento, le tue disavventure romantiche rendono la vita difficile a te e ai tuoi compagni.

□ BATTAGLIA: UN FASCIO DI MUSCOLI

Mentre impugn timer un'arma, essa ottiene le etichette *devastante* e *possente*.

□ MISTICISMO: ANIMALE TOTEMICO

Quando prendi questa mossa, scegli un tipo di animale con cui condividi l'essenza:

□ aquila, □ corvo, □ lupo, o □ orso.

Puoi comprendere e farti comprendere da tutti gli esemplari della razza che hai scelto.

Quando richiami il tuo *Animale Totemico* affinché ti presti aiuto, tira+CAR. *Con 7+ un esemplare del tipo che hai scelto risponde al tuo richiamo. *Con 10+ scegli 2, *con 7-9 scegli 1:

- l'animale è ben disposto nei tuoi confronti;
- non ci mette molto tempo a raggiungerti;
- il tuo richiamo non è stato udito da nessun altro.

*Con 6- nessun esemplare della razza del tuo *Animale Totemico* ha sentito il richiamo, oppure un esemplare l'ha sentito e risponderà, ma è il GM a scegliere un'opzione dalla lista.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi esattamente il secondo livello, puoi scegliere la seguente mossa o una avanzata dei livelli 2-5 della tua classe:

□ INFANZIA COMPLESSA

Scegli un secondo archetipo tra quelli della tua classe.

Quando raggiungi un livello tra 2 e 5, scegli tra queste mosse:

□ IL MEGLIO DELLA VITA

Quando fai il *fine sessione*, se durante la stessa hai sconfitto i tuoi nemici, li hai inseguiti mentre fuggivano o hai sentito i lamenti dei loro cari, segna un PE.

□ ISTINTI PRIMORDIALI

Ottieni un Istinto del Barbaro che non hai già.

□ COSA STAI ASPETTANDO?

Quando lanci una sfida ai tuoi nemici, tira+COS. *Con un 7+, alcuni di essi (i più deboli o i più avventati) ti trattano come la minaccia più importante di cui occuparsi, ignorano i tuoi compagni, e tu infliggi loro +2 danni. *Con un 10+ tutti i tuoi nemici cadono vittima della provocazione.

□ BANDA DI GUERRA

Richiede: *Appetiti Erculei*

Hai radunato un manipolo di cinque persone che ti segue e combatte per te. Consideralo come fosse un gregario con Costo «soddisfare uno dei tuoi appetiti», Lealtà 2, 5 PF, +2 a un modificatore di Caratteristica a tua scelta e +1 a tutti gli altri. La *Banda di Guerra* ha le seguenti capacità utili:

- quando subisce danno, non importa quanto, sottrai 1 solo PF;
- quando recupera PF, non importa quanti, recupera 1 solo PF;
- quando infligge danno, infligge di danni pari ai suoi PF attuali;
- sono tanti! E il GM lo sa!
- Il GM definisce l'effetto dell'equipaggiamento che fornisci loro e quanta "roba" possono portare. La decisione sarà coerente con la *fiction* e con il numero di membri attivi della Banda (i suoi PF).

Quando usi la mossa *reclutare per riformare la tua Banda di Guerra*, *con 10+ la Banda recupera tutti i suoi PF e puoi cambiare la Caratteristica per la quale ha il modificatore aumentato. *Con 7-9 recupera la metà dei suoi PF massimi (arrotondati per eccesso). *Con 6- non recupera alcun PF e il GM introduce qualche complicazione.

□ HO ANCORA FAME

Richiede: *Appetiti Erculei*

Scegli un altro appetito dalla lista di *Appetiti Erculei*.

□ FAME INSAZIABILE

Richiede: *Appetiti Erculei*

Quando subisci danno, se scegli di prendere -1 continuato a tutti i tiri, non subisci tale danno. Se hai già la penalità derivante da questa mossa non puoi prenderne una seconda per evitare il danno. La penalità permane finché non sazi uno dei tuoi appetiti.

□ FAME PER LA DISTRUZIONE

Mossa *multiclasse*: _____

Prendi una mossa non multiclasse tra quelle del Guerriero, del Bardo, del Ladro, del Ranger o dello Sciamano.

□ ASSALTO IRRUENTO

Quando **tagli e spacchi**, *con 10+, se decidi di subire comunque il contrattacco dell'avversario, infliggi +1d6 danni in aggiunta ai normali +1d6.

□ **IRA** (____ prese) - ① ② ③ ④

Quando **ti lasci pervadere dalla furia**, entri in *Ira*. Tira+**COS**. *Con 10+ ottieni 3 prese. *Con 7-9 prendi 2 ma subisci un -1 continuato a tutti i tiri di *Ira* finché non riposi per un'intera notte. *Con 6- ottieni comunque 1 presa, ma non puoi usare nuovamente questa mossa fintanto che non riesci a goderti una notte di riposo ininterrotto. Spendi al massimo una presa alla volta per:

- avere un bonus di +1 ad una mossa che richieda di tirare+**FOR**, +**COS** o +**DES**;
- infliggere +1d6 danni con un attacco andato a segno.

Quando **hai finito le prese**, esci dall'*Ira*. Puoi anche decidere di spendere tutte le prese residue per uscire dall'*Ira*.

Mentre **sei in Ira**, subisci un -1 continuato a qualsiasi mossa richieda di tirare+**INT**, +**SAG** o +**CAR**.

□ SEMPRE IN MOVIMENTO

Quando **sfdi il pericolo causato da un movimento** (lasciarti cadere da un ponte, superare di corsa una guardia armata, ecc.), hai +1 al tiro.

□ SANA DIFFIDENZA

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

□ SANSONE

Quando **sei in un qualunque stato di costrizione fisica o mentale**, puoi subire una Debilitazione a tua scelta e liberarti immediatamente. Se hai già tutte le Debilitazioni segnate non puoi usare questa mossa.

□ PREMONIZIONI DI SANGUE

Quando **sopravvivi ad una dura battaglia e ti ergi sulle spoglie dei tuoi nemici coperto di sangue**, descrivi come ti senti. Il GM ti fornirà un'intuizione riguardo gli avversari che hai appena sconfitto (le loro vere motivazioni, i loro piani, chi li comanda realmente, ecc.).

□ OCCHIO AI PUNTI DEBOLI

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

□ USURPATORE

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

□ IL MIO AMORE PER TE È COME UN CARRO

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

Quando raggiungi un livello tra il 6 e il 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5:

□ URLO DI BATTAGLIA

Quando **entri in battaglia dando una dimostrazione di forza** (un urlo, grida d'incitazione, una danza di guerra), tira+**COS**. *Con 10+ scegli entrambe le opzioni, *con 7-9 scegli una:

- 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, ecc.), a discrezione del GM.

□ IL KHAN DEI KHAN

Richiede: *Banda di Guerra*

Ora la tua Banda di Guerra è formata da otto elementi (e il GM ne terrà conto!). I PF massimi salgono a 8 ed ha un singolo modificatore di Caratteristica a +3 anziché a +2.

□ UN SEGNO DI FORZA

Richiede: *Appetiti Erculei*

Quando **soddisfi un appetito fino al suo estremo** (distruggendo qualcosa di unico e importante, guadagnandoti enorme fama, ricchezze, potere, ecc.), puoi scegliere di risolverlo. Se lo fai, cancellalo dalla lista, cura tutte le tue ferite e Debilitazioni, e segna un PE. Anche se puoi continuare a perseguire quell'appetito, non ne senti più il bisogno impellente che avevi un tempo. Al suo posto, scegli un altro appetito dalla lista o scrivine uno nuovo.

Quando **usi per la prima volta questa mossa**, puoi marchiarti con un simbolo della tua forza (una lunga treccia legata con campanelli, cicatrici rituali, tatuaggi, ecc.). Descrivilo: _____

Qualsiasi creatura senziente veda quel simbolo capisce istintivamente che sei un avversario temibile e ti tratta di conseguenza.

□ AMMAZZALI TUTTI

Mossa *multiclasse*: _____
Prendi una mossa non multiclasse tra quelle del Guerriero, del Bardo, del Ladro, del Ranger o dello Sciamano.

□ BERSERKER

Richiede: *Ira*

Quando **entri in Ira**, *con 12+ ottieni 4 prese. Inoltre, aggiungi l'opzione «*dimezzare i danni fisici che subisci (dopo aver sottratto l'Armatura)*» a quelle che puoi scegliere quando spendi prese di *Ira*.

□ IRA PERSISTENTE

Richiede: *Ira*

Quando **ottieni un 7+ per entrare in Ira**, puoi decidere di ottenere 1d4 prese aggiuntive. Se lo fai, subisci una penalità di -1 continuato (in aggiunta a quella eventualmente derivante da un risultato di 7-9) a tutti i tiri di *Ira* finché non riesci a goderti una notte di sonno ininterrotto.

□ POTENZA INDOMABILE

Sostituisce: *Attacco Irruento*

Quando **tagli e spacchi**, *con 10+, se decidi di subire comunque il contrattacco del tuo avversario, infliggi +2d6 danni in aggiunta ai normali +1d6.

□ SPACCA!

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

□ UN BUON GIORNO PER MORIRE

Finché **hai un numero di PF rimanenti pari o inferiori a 2+**COS**** (o a 1, qualunque sia il più alto), prendi +1 continuato a tutti i tiri per usare le mosse (ma non ai danni o ad altro!).

□ QUELLO CHE BUSSA

Quando **sfdi il pericolo**, *con un 12+ ritorci il pericolo contro se stesso (o chi l'ha causato). Il GM descriverà come.

□ PASSO DEL LAMPO

Quando **compi uno scatto a velocità impossibile per raggiungere un posto nelle tue immediate vicinanze**, tira+**DES**. *Con 10+ scegli 3, *con 7-9 scegli 2:

- finisci esattamente dove volevi (e ignori le comuni leggi della fisica, se serve);
- nessuno è in grado di vederti muovere o di capire in che direzione sei andato;
- prendi qualcuno o qualcosa nelle vicinanze e lo porti via con te;
- ottieni un vantaggio tattico: hai +1 al prossimo tiro.

Se hai la mossa *Sempre in Movimento*, ottieni +1 al tiro per *Passo del Lampo*.

Quando **fai baldoria**, aggiungi **+COS** al tiro. *Con 12+, puoi scegliere quante opzioni desideri.

Richiede: *Animale Totemico*

Quando **prendi questa mossa**, scegli un aspetto fisico, metafisico o caratteriale che ti faccia somigliare al tuo *Animale Totemico*. Descrivilo:

Gli esemplari del medesimo tipo del tuo *Animale Totemico* ti riconosceranno come un membro della loro stessa razza quando li incontri, ed ottieni un +1 continuato ad ogni tiro per usare una mossa con essi. Inoltre, in base al tipo di *Animale Totemico* che hai scelto in precedenza, acquisisci la seguente mossa:

- *aquila*: *Io Sparo per Primo* della classe Ladro;
- *corvo*: *Vedere Rosso* della classe Guerriero;
- *lupo*: *Attacco a Seguire* della classe Paladino;
- *orso*: *Difensore Devoto* della classe Paladino.

Questa mossa non si considera una mossa multiclasse.



Sei stato iniziato secondo l'antica via, la via del sacrificio. Scegli qualcosa che i tuoi dèi (o gli spiriti dei tuoi antenati, il tuo totem, ecc.) ritengono importante, come oro, sangue, ossa o simili:

Quando **compì un rito sacrificale in cui offri loro questa cosa**, tira+**SAG**. *Con un 7+ il GM ti offrirà un indizio utile a risolvere i tuoi problemi attuali o un beneficio per aiutarti. *Con un 7-9 l'offerta non basta e dovrai sacrificare anche parte della tua carne. *Con un fallimento, ottieni soltanto l'ira degli spiriti capricciosi.

Quando raggiungi un livello superiore al 10, puoi scegliere una delle seguenti mosse o una qualsiasi mossa avanzata della tua classe:

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale di un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Apprendista Multiclasse*
 Mossa *multiclasse*: _____
 Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Adepto Multiclasse*
 Mossa *multiclasse*: _____
 Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Esperto Multiclasse*
Mossa *multiclasse*: _____
Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse
multiclasse.

Richiede: *Maestro Multiclasse*
 Mossa *multiclasse*: _____
 Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse
 multiclasse.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.