

MOSSE INIZIALI

Scegli una delle due seguenti mosse.

Coperto d'Acciaio
Puoi ignorare l'etichetta *ingombrante* sull'armatura che indossi.

Spoglio, Agile e Illeso
Fintanto che rimani al di sotto del tuo Carico e non indossi armatura o scudo, prendi +1 armatura.

In aggiunta, inizi il gioco con le seguenti mosse.

Dominare la Morte
Prendi +1 continuato ai tiri di ultimo respiro. Quando **esali l'ultimo respiro**, con un 7-9 sei tu a dover offrire qualcosa alla Morte come alternativa al trapasso. Nel caso la Morte accetti, ti risusciterà. Altrimenti, morirai definitivamente.

Cosa Stai Aspettando?
Quando **sfidi urlando i tuoi nemici**, tira +COS.
• Con un 10+ ti considereranno una minaccia importantissima, rivolgendo la propria attenzione a te e ignorando i tuoi alleati. Infliggi loro +2 danni continuati. • Con un 7-9 solo alcuni (i più deboli o i più avventati) cadranno preda della tua provocazione.

Appetiti Erculei
Il resto del mondo si accontenta di un sorso di vino o di comandare una manciata di servi, ma tu vuoi di più. Scegli due appetiti dalla lista: se nel perseguire tali appetiti inneschi una mossa che richiede un tiro di dadi, tira 1d6+1d8 invece di 2d6. Se il d6 risulta più alto del d8, il GM introdurrà una complicazione o un pericolo causato dall'impulsività delle tue azioni.

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

Un Fascio di Muscoli
Mentre adoperi un'arma, essa ottiene le etichette *devastante* e *possente*.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 10, puoi scegliere tra le seguenti mosse.

Ho Ancora Fame
Scegli un'altro appetito.

Brama di Distruzione
Scegli una mossa dalla lista di classe del guerriero, bardo o ladro. Non puoi scegliere mosse multiclasse. Scrivila qui:

Il Mio Amore è Come un Carro
Quando **ti metti in mostra con una prova di forza**, indica uno dei presenti che hai impressionato e prendi +1 al prossimo tiro di parlamentare con lui.

Il Meglio della Vita
Alla fine di ogni sessione, se durante la stessa hai sconfitto i tuoi nemici, li hai inseguiti mentre fuggono, o hai sentito i lamenti dei loro cari ottieni un PE.

Giramondo
Hai girato il mondo in lungo e in largo. Quando **arrivi in un luogo**, chiedi al GM se ci sono delle importanti tradizioni o rituali locali. Ti risponderà adeguatamente.

Usurpatore
Quando **dimostri la tua superiorità rispetto a qualcuno di influente**, prendi +1 al prossimo tiro che coinvolge i loro seguaci, subalterni o sostenitori.

Il Khan dei Khan
I tuoi gregari accettano sempre in luogo del normale pagamento la soddisfazione smodata di uno dei tuoi appetiti.

Sansone
Puoi scegliere di infliggerti una debilitazione per liberarti immediatamente di qualsiasi costrizione fisica o mentale.

MOSSE AVANZATE (continua)

Spacca!
Quando **ti getti nella mischia**, con un 12+ oltre a infliggere i tuoi danni puoi sottrarre al tuo nemico qualcosa di appartenente alla sfera fisica (ad esempio un'arma, una posizione vantaggiosa o un arto).

Appetito Indistruttibile
Quando **subisci danno**, al posto del danno puoi scegliere di prendere -1 continuato finché non soddisci uno dei tuoi appetiti. Se sei già sotto l'effetto della penalità non puoi prenderla una seconda volta.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, puoi scegliere tra le seguenti mosse.

Un Gran Giorno per Morire
Finché hai un numero di PF rimanenti pari o inferiori alla tua COS (minimo 1) prendi +1 continuato.

Ammazzali Tutti
Richiede: Brama di Distruzione
Scegli un'altra mossa dalla lista di classe del guerriero, bardo o ladro. Non puoi scegliere mosse multiclasse. Scrivila qui:

Urlo di Battaglia
Quando **ti getti nella battaglia urlando e dimostrando la tua possanza** tira +CAR. • Con un 10+ entrambe le opzioni seguenti accadono, • con un 7-9 scegline una tra le due.

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

Il Marchio del Più Forte
Dopo aver scelto questa mossa, **spendendo un significativo e ininterrotto lasso di tempo a riflettere delle glorie passate** puoi marciare te stesso con un simbolo della tua forza (una lunga treccia legata con campanelli, cicatrici rituali o tatuaggi, etc.). Ogni creatura mortale e intelligente che vede questo simbolo riconosce istintivamente che sei un avversario temibile e ti tratta di conseguenza.

L'Odore della Debolezza
Quando **discerni la realtà**, aggiungi «Cosa qui è debole o vulnerabile?» alla lista di domande che puoi fare.

Sempre in Movimento
Quando **sfidi il pericolo per via di un movimento** (ad esempio se cadi da un ponte stretto o superi di corsa una guardia) prendi +1.

Ancora! Ancora!
Quando **soddisci un appetito fino al suo estremo** (distruggendo qualcosa di unico e importante, guadagnandoti enorme fama, ricchezze, potere, etc.) puoi scegliere di soddisfare definitivamente quell'appetito. Cancellalo dalla lista e ottieni 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 tu.

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 adoperata 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 introdotto all'antico costume del sacrificio. Scegli qualcosa che i tuoi dèi (o gli spiriti antenati, o il tuo totem, etc.) ritengono prezioso: oro, sangue, ossa o simili. Quando **compisci questo sacrificio seguendo i tuoi riti**, tira +SAG. • Con un 10+ il GM ti offrirà un indizio utile alla tua situazione attuale o una benedizione per aiutarti. • Con un 7-9 il sacrificio non basta e i tuoi dèi si soddisfano con la tua carne, ma ti ricompensano egualmente. • Con un fallimento, provochi l'ira dei volubili spiriti.