IL BARBARO

NOME

LIVELLO

PE

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
TITOLI: il Glorioso, l'Affamato, l'Irascibile, l'Imbattuto, il Vorace, il Mietitore, Spaccaossa, l'Ilare, il Melanconico, l'Onnipotente, il Gigante, il Trionfante, il Flagello

ASPETTO

Per ciascuna lista, scegli un'opzione o scrivine una tu.

CORPO: Muscoli possenti, gambe lunghe, ossuto, agile, _____

OCCHI: Tormentati, maledetti, selvaggi, _____

ORNAMENTI: Tatuaggi, gioielli, disadorno, _____

ABITI: Stracci, sete, da accattone, non appropriati al clima, _____

ARMATURA

PUNTI FERITA

Massimi (8 + Costituzione) Attuali

DANNI

D10

ALLINEAMENTO

☐ **Caotico**
Infrangi una consuetudine del mondo civilizzato.

☐ **Neutrale**
Insegna a una persona i costumi del tuo popolo.

☐ _____

_____

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

Forza	Destrezza	Costituzione
FOR	DES	COS
Debole -1 ☐	Malfermo -1 ☐	Malato -1 ☐

Intelligenza	Saggezza	Carisma
INT	SAG	CAR
Stordito -1 ☐	Confuso -1 ☐	Sfregiato -1 ☐

LEGAMI

Inserisci il nome di uno dei tuoi compagni in almeno uno dei seguenti legami, o scrivine uno tu.

_____ è gracile e sciocco, ma simpatico.

Le usanze di _____ mi sono aliene, ne sono turbato.

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

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

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 proprità
- ☐ Fama e gloria

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

RAZZA

☐ **Estraneo**
Sarai elfo, nano, mezzuomo o umano, ma tu e il tuo popolo non siete di queste parti. All'inizio di ogni sessione, il GM ti farà **una domanda a proposito della tua terra madre**, sul perché l'hai abbandonata o su che cosa ti sei lasciato alle spalle. Se rispondi ottieni un PE.

dungeonworld.it
regolamento gratuito su dungeonworld.it

IL BARBARO

DENARO

Carico massimo (8 + For) Attuale

Inizi il gioco col seguente equipaggiamento:

Razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1),

Pugnale (portata corta, peso 1),

Un **Ricordo** della tua terra o di un posto che hai visitato. Descrivilo.

Scegli un'arma:

- ☐ **Ascia** (portata media, peso 1)
- ☐ **Spada lunga** (portata 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)

ALTRE MOSSE & NOTE

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.

☐ **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 soddisfi uno dei tuoi appetiti. Se sei già sotto l'effetto della penalità non puoi prenderla una seconda volta.

☐ **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.

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 marchiare 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.

☐ **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 soddisfare definitvamente 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 **compi 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.

dungeonworld.it
regolamento gratuito su dungeonworld.it