



LA BESTIA



INTRODUZIONE

Le terre desolate e i luoghi lontani di Dungeon World sono infestati da bestie pericolose. Dovresti saperlo, sei una di loro.

Esseri umani e simili pensano che la loro sia l'unica civiltà che conta, dall'alto dei loro castelli altezzosi. Sono diventati deboli, intimoriti dall'ignoto e da ciò che è diverso dal loro piccolo mondo. Ti temono per ciò che rappresenti; le tue affilate zanne o i tuoi occhi da predatore, i segni di chi discende da una razza di mostri.

Per innumerevoli generazioni, il tuo popolo ha prosperato ben al di là della civiltà umana, in un posto dove i deboli muoiono e i forti sopravvivono. Il tuo istinto e i tuoi artigli sono affilati come qualsiasi lama e ti difendono meglio di qualsiasi armatura. Che tu sia un nomade errante o un aspirante guerriero, hai lasciato la tua casa in cerca di qualcosa al di là delle terre ancestrali. Tra gli altri avventurieri, hai trovato una sorta di accettazione, un nuovo branco tra questi "civilizzati". Quando tornerai, sarai una leggenda tra i tuoi simili, portando con te oro, saggezza e le zanne dei nemici sconfitti.

La Bestia è una variante del barbaro, un personaggio inumano o semi-umano, il cui sangue è mescolato con quello di una razza di animale o mostro, come arakkoa, minotauri o mezzogre. La tua eredità è la fonte delle tue abilità, sotto forma di mosse ereditate dai tuoi antenati mostruosi.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Beast, Dungeon World War and Wonders Pack, Peter Johansen. Version August 13, 2016

TRADUZIONE

La traduzione di questo libretto è stata curata da [Iacopo Ciao](#)

IMPAGINAZIONE

L'impaginazione di questo libretto è stata curata da [Samantha Liparota](#)

LAYOUT

Il layout di questo libretto è stato preso da [template_libretto.indd](#) del repository [Dungeon World ITA](#)

TERMINOLOGIE

La terminologia adottata è stata presa da [dungeonworld.it](#)

GIOCO

Dungeon World di Sage LaTorra e Adam Koebel
[dungeonworld.com](#)

NOME

Kornelius, Akah, Natokh, Jagara, Willa, Nayda, Hurrick, Char, Sauro, Addicus, Mongo, Ta-She, Zaxx

ASPETTO

Occhi Dorati, Pupille Strette o Occhi Sporgenti
Pelliccia Corta, Pelle Squamosa o Pelle Abbronzata
Pelli Grezze, Vestiti Strappati o Tatuaggi Elaborati
Corpo Ingobbito, Corpo Agile o Corpo Snodato

Assegna questi punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+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** 
MAX (10 + COSTITUZIONE) ATTUALI

ALLINEAMENTO

MOSSE INIZIALI

BUONO

Metti te stesso in pericolo per combattere una minaccia innaturale.

NEUTRALE

Insegna a qualcuno le usanze del tuo popolo.

CAOTICO

Rifiuta una convenzione del mondo civilizzato.

BACKGROUND

Scegli la tua specie _____, poi scegli il tuo background:

GUERRIERO

Il tuo dado del danno è un d10. Aggiungi alle tue armi naturali in *Combattere Come una Bestia* uno dei seguenti tag: *devastante*, *possente* o *preciso*.

CACCIATORE

Aggiungi *Seguire con l'olfatto* o *Muoversi silenziosamente* alla tua lista di mosse ereditate. Questo non conta nel tuo numero massimo di mosse ereditate.

CONSIGLIERE

Sarai anche una Bestia, ma non sei incivile. Quando fai *Parlamentare*, tiri con SAG invece di CAR

NOMADE

Hai viaggiato per il mondo intero. Quando arrivi in un insediamento, chiedi al GM di tradizioni, rituali, usi e costumi; ti dirà quello che devi sapere.

LEGAMI

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

_____ pensa che io sia un mostro; dimostrerò loro il contrario.

_____ non durerebbe un giorno nella natura senza di me; Gli/Le insegnerò come sopravvivere.

Ho un debito di sangue con _____ che devo ancora saldare.

EREDITÀ DELLA BESTIA

La tua discendenza include il sangue di una bestia o di un mostro. Descrivi la tua specie, aspetto e cultura, scegliendo qualsiasi cosa o qualsiasi combinazione di cose che ti sembri interessante. Dopodiché, scegli come onori la tua Eredità:

- Acquisendo conoscenze e tecnologia perdute
- Dimostrando la tua potenza o superiorità
- Proteggendo o purificando il mondo naturale
- Imponendo il codice d'onore del tuo popolo
- Obbedendo agli anziani
- Venerando i tuoi antenati o la divinità ancestrale

SANGUE E TRADIZIONE (COS)

All'inizio della sessione, o quando onori la tua Eredità, tira+cos. *Con un 10+, prendi 4. *Con un 7-9, prendi 3. *Con un 6-, prendi 2, oltre a tutto ciò che dice il GM. Puoi spendere 1 presa per effettuare una *Mossa Ereditata*.

MOSSE EREDITATE

Scegli fino a tre *Mosse Ereditate* con cui iniziare, basate sulle mosse della bestia che meglio si adattano alla tua discendenza. Quando acquisisci una nuova comprensione della tua Eredità, aggiungi una nuova *Mossa Ereditata* o modifica una esistente. Il tuo massimo di *Mosse Ereditate* è 3.

NdT: Le *Mosse Ereditate* indicano semplicemente cose che sai fare per istinto, non c'è bisogno di tirare. Se spendi 1 presa per fare una *Mossa Ereditata*, quella cosa accade e basta.

COMBATTERE COME UNA BESTIA

Le tue corna, zanne, unghie o artigli sono armi letali con portata *corta*.

RE DELLA GIUNGLA (SAG)

Puoi parlare con gli animali e capirli, studiarli da vicino e *Parlamentare* con loro come se fossero persone. Quando imponi la tua volontà su un animale selvatico, tira+SAG.

*Con un 10+, l'animale eseguirà per te una semplice richiesta prima di andarsene, al meglio delle sue possibilità. *Con un 7-9, l'animale scapperà o ti attaccherà, a tua scelta.

LA BESTIA

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 8+FOR. Inizi con Razioni da Dungeon (*razione*, 5 utilizzi, 3 monete, peso 1) e un oggetto che simboleggia la tua *Eredità*, descrivilo! Scegli le tue armi:

- Lancia (*lunga, da lancio, vicino*, 5 monete, peso 1) e Coltello da Caccia (*corta*, 2 monete, peso 1)
- Mazza Improvvisata (*media*, peso 2) e Attrezzatura da Avventuriero (5 utilizzi, 20 monete, peso 1)

MOSSE AVANZATE

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

OCCHI DELLA TIGRE

Quando segni un animale con fango, terra o sangue, puoi vedere attraverso i suoi occhi come se fossero i tuoi, indipendentemente dalla distanza che vi separa. Può essere segnato un solo animale alla volta.

ASPETTO INDISCRETO

Con un piccolo travestimento, come un mantello con cappuccio, sei in grado di nascondere il tuo aspetto e passare come un membro di un'altra razza, a patto che non utilizzi *Mosse Ereditate* o attiri l'attenzione su di te.

RACCOGLITORE

Quando *Ti Accampi* in un luogo pericoloso, tu e un'altra persona non dovete consumare una *razione*.

SCUROVISIONE

Puoi vedere chiaramente anche nella più tenue delle luci; persino la luce delle stelle è sufficiente per te.

CAPO BRANCO

Seleziona un modo aggiuntivo per onorare la tua *Eredità* dalla lista di *Eredità della Bestia*.

ESPLORATORE (SAG)

Conosci luoghi nelle terre selvagge in cui si trovano sentieri segreti e nascosti. Quando viaggi lungo luoghi pericolosi attraverso un sentiero nascosto, tira+SAG. *Con un 10+, ti porta dove vuoi. *Con un 7-9, scegli una difficoltà:

- Altri trovano il sentiero nascosto.
- Il viaggio richiede molto più tempo di quanto pensassi.
- La strada è lunga e difficile; ogni personaggio che la percorre ottiene *debole* come debilitazione.
- Incontri qualche pericolo lungo la strada.

ISTINTO PREDATORIO

Quando usi una *Mossa Ereditata*, guadagni +1d4 danni al prossimo attacco o ottieni +2 *armatura* al prossimo danno.

BESTIA SELVAGGIA

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di classe del Barbaro o del Ramingo.

SENSI ACUTI

Quando *Discerni Realtà* su un luogo, aggiungi queste domande all'elenco:

- Come potrei essere accettato dalle persone qui?
- Come potrei attirare al meglio l'attenzione qui?
- Cosa qui è una fonte di malvagità?
- Dove potrei nascondermi al meglio da queste parti?

TARZAN

Quando usi una *Mossa Ereditata* per evitare del danno o evitare un ostacolo, puoi portare con te al sicuro anche un'altra persona.

Scegli un'opzione:

- Antitossina (10 monete, peso 0)
- Erbe e Unguenti (2 utilizzi, lento, 10 monete, peso 1)
- Armatura di cuoio rigido (*armatura 1, indossato*, 10 monete, peso 1)

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

AKELA

Quando usi *Re della Giungla*, *Con un 12+ l'animale ti seguirà e ti assisterà a modo suo per un po', oppure potrai spingerlo a compiere per te un compito molto pericoloso. Lo svolgerà al meglio delle sue capacità.

EREDITÀ ANTICA

Ora puoi avere fino a 5 *Mosse Ereditate*.

SANGUE RISVEGLIATO

Scegli un altro tipo di creatura che ha contribuito alla tua *Eredità*. Puoi usare le mosse di questa nuova *Eredità* quando cambi o aggiungi le tue *Mosse Ereditate*.

Quando prendi questa mossa, puoi cambiare una delle tue *Mosse Ereditate* esistenti con una mossa della tua nuova *Eredità*.

RUGGITO SANGUINARIO

Mentre sei afflitto da paura, controllo mentale o da un incantesimo, puoi ignorarne l'effetto a patto che attacchi il nemico che hai più vicino, entro la portata *vicino*. Se non hai nemici entro tale portata, il GM decide chi attaccare.

BESTIA FEROCCE

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di classe del Barbaro o del Ramingo.

IO SONO LA TIGRE (SAG)

Richiede: Occhi della Tigre

Quando tocchi un animale e invii i tuoi pensieri telepaticamente, tira+SAG. *Con un 10+, puoi leggere la sua mente e i suoi ricordi, rivivendo il suo passato e vedendo ciò che ha visto con i suoi occhi. *Con un 7-9, hai difficoltà a separare i suoi ricordi dai tuoi, dopo aver interrotto il collegamento mostri alcuni aspetti comportamentali della creatura per un po'.

ISTINTO OMICIDA

Sostituisce: Istinto Predatorio

Quando usi una *Mossa Ereditata*, infliggi +1d8 danni al prossimo attacco o ottieni +4 *armatura* al prossimo danno.

SANGUE DEL MOSTRO

Quando effettui il tiro per *Sangue e Tradizione*, ottieni 1 *presa* aggiuntiva, anche con un 6-.

MEDICINA NATURALE

Richiede: Raccoglitore

Quando hai tempo per raccogliere materiali nella natura circostante, puoi preparare un intruglio che guarirà una debilitazione la prossima volta che *Ti Accampi*.

NASO PER I GUAI

Quando qualcosa di nascosto ti minaccia, il GM ti darà un avvertimento sotto forma di intuizione sulla natura del pericolo, ma non necessariamente su dove si nasconde.