

NOME




ASPETTO

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
Titles: il Glorioso, l'Affamato, l'Irascibile, l'Imbattuto, il Vorace, Distrugginemici, Spaccaossa, l'Illare, il Melanconico, l'Onnipotente, il Gigante, il Trionfante, il Flagello

Occhi tormentati, Occhi selvaggi o Occhi velati
 Muscoli possenti, Gambe lunghe, Corpo ossuto o Corpo agile
 Strani tatuaggi, Gioielli insoliti o Inalterato da decorazioni
 Stracci, Sete, Abiti da accattone, Abiti non appropriati al clima

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+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**  **ATTUALI MASSIMI** **I TUOI PF MASSIMI SONO 8+COSTITUZIONE**

ALLINEAMENTO

- CAOTICO**
 Ignora una convenzione del mondo civilizzato.
- NEUTRALE**
 Insegna a qualcuno le vie del tuo popolo.

MOSSE INIZIALI

Scegli una di queste mosse per iniziare:

- COPERTO D'ACCIAIO**
 Ignori l'etichetta *ingombrante* sull'armatura che indossi.
- MAI IMPACCIATO, SEMPRE ILLESO**
 Fintanto che sei al di sotto del tuo Carico e non indossi armatura né porti uno scudo, prendi +1 armatura.

Inoltre, inizi il gioco con queste mosse:

APPETITI ERCULEI

Gli altri si accontenteranno di un semplice sorso di vino o del potere su una manciata di servi, ma tu vuoi di più. Scegli due appetiti. Se devi tirare per una mossa mentre persegui questi appetiti, tiri 1d6+1d8 invece di 2d6. Se il d6 è il dado più alto dei due, il GM introdurrà una complicazione o un pericolo derivante dalle tue azioni avventate.

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

DOMINARE LA MORTE

Prendi +1 continuato ai tiri di *ultimo respiro*. 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 ti riporterà in vita. Se no, morirai.

UN FASCIO DI MUSCOLI

Mentre impugnai un'arma, ottiene le etichette *devastante* e *possente*.

COSA STAI ASPETTANDO? (Cos)

Quando lanci una sfida ai tuoi nemici, tira+cOS. *Con un 10+ ti trattano come la minaccia più importante di cui occuparsi e ignorano i tuoi compagni, prendi +2 danni continuati contro di loro. *Con un 7-9 solo alcuni (i più deboli o i più avventati tra lor) cadono preda della tua provocazione.

RAZZA

- ESTRANEO**
 Sarai elfo, nano, mezzuomo o umano, ma tu e la tua gente non siete di queste parti. All'inizio di ogni sessione, il GM ti farà una domanda a proposito della tua terra madre, di perché te ne sei andato o di cosa ti sei lasciato indietro. Se rispondi guadagna un PE.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:
 _____ è gracile e sciocco, ma mi fa divertire.
 Le vie di _____ sono strane e mi confondono.
 _____ finisce sempre nei guai: devo proteggerlo da sé stesso.
 _____ condivide la mia fame di gloria; la terra tremerà al nostro passaggio!



IL BARBARO

regolamento gratuito disponibile
 online su www.dungeonworld.it

LIVELLO
 PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 8+FOR. Porti con te razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1), un pugnale (corto, peso 1), un ricordo della tua terra o di un posto che hai visitato e un'arma a tua scelta:

- Ascia (media, peso 1)
- Spada lunga (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)

MOSSE AVANZATE

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

HO ANCORA FAME

Scegli un'altro appetito.

FAME PER LA DISTRUZIONE

Prendi una mossa dalla lista di classe del guerriero, bardo o ladro. Non puoi prendere mosse multiclasse.

IL MIO AMORE PER TE È COME UN CARRO

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

IL MEGLIO DELLA VITA

Alla fine della sessione, se durante questa sessione hai sconfitto i tuoi nemici, li hai inseguiti mentre fuggono, o hai sentito i lamenti dei loro cari guadagna un PE.

GIRAMONDO

Hai girato in lungo in largo. Quando arrivi in un luogo chiedi al GM di importanti tradizioni, rituali, etc. Ti dirà ciò che hai bisogno di sapere.

USURPATORE

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

IL KHAN DEI KHAN

I tuoi gregari accettano sempre la soddisfazione arbitraria di uno dei tuoi appetiti come pagamento, in sostituzione al loro normale costo.

SANSONE

Puoi subire una debilitazione per liberarti immediatamente di qualsiasi costrizione fisica o mentale.

SPACCA!

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

FAME INSAZIABILE

Quando subisci danno puoi scegliere di prendere -1 continuato finché non sazi uno dei tuoi appetiti invece di subire il danno. Se hai già la penalità non puoi fare questa scelta.

OCCHIO AI PUNTI DEBOLI

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

SEMPRE IN MOVIMENTO

Quando *sfidi il pericolo* causato da un movimento (ad esempio cadere da un ponte stretto o superare di corsa una guardia armata) prendi +1.

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

UN BUON GIORNO PER MORIRE

Finché hai un numero di PF rimanenti pari o inferiori alla tua COS (o 1, qualunque sia il più alto) prendi +1 continuato.

AMMAZZALI TUTTI

Richiede: Fame per la Distruzione

Prendi un'altra mossa dalla lista di classe del guerriero, bardo o ladro. Non puoi prendere mosse multiclasse.

URLO DI BATTAGLIA

Quando entri in battaglia con una dimostrazione di forza (un urlo, grida d'incitazione, una danza di guerra) tira+CAR. *Con un 10+ entrambi, *con un 7-9 scegli un'opzione tra le due.

- 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)

UN SEGNO DI FORZA

Quando prendi questa mossa e passi del tempo senza interruzione per riflettere sulle tue glorie passate puoi marchiarti con un simbolo della tua forza (una lunga treccia legata con campanelli, cicatrici rituali o tatuaggi, etc.). Qualunque creatura mortale e intelligente che vede questo simbolo capisce 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 risolvere quell'appetito. Cancellalo dalla lista e guadagna 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 nuovo.

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 controllata 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 iniziato secondo l'antica via, la via del sacrificio. Scegli qualcosa che i tuoi dei (o gli spiriti antenati, o il tuo totem, etc.) ritengono importante: oro, sangue, ossa, o simili. Quando sacrifichi questa cosa secondo i tuoi riti e sacrifici, tira+SAG. *Con un 10+ il GM ti offrirà un indizio per risolvere i tuoi problemi attuali o un beneficio per aiutarti. *Con un 7-9 il sacrificio non basta e i tuoi dei prendono parte della tua carne, ma ti ricompensano egualmente. *Con un fallimento, ottieni l'ira degli spiriti capricciosi.