



IL BERSERKER



INTRODUZIONE

Troppi uomini in Dungeon World temono il pericolo e il combattimento. La vista del sangue versato li fa tremare e preferirebbero negoziare piuttosto che combattere. Ma per te, la guerra e la violenza sono tuoi amici. L'anticipazione della battaglia ti infiamma come nient'altro può.

Un fuoco brucia nel tuo cuore. Qualcosa nel tuo sangue ribolle. I tuoi muscoli si induriscono come il ferro, e una foschia rossa avvolge la tua visione. Quando le spade si scontrano, non c'è pensiero razionale dentro di te.

Solo furia.

Solo distruzione.

Il dungeon ti chiama.

Avversari feroci ti metteranno alla prova come una lama, temprata nelle fiamme della tua inesauribile rabbia. Non mostrerai pietà e non ne aspetterai in cambio. Ti getterai nell'abisso e emergerai dall'altro lato trionfante, bagnato del sangue di coloro che si opporrebbero a te...

O cadrai in una gloriosa battaglia, ancora aggrappato alla tua arma fino all'ultimo respiro.

La terra tremerà al tuo passaggio.

Il Valhalla ti attende.

La forza del Berserker è la sua potente rabbia e la sete di sangue, che gli conferiscono una straordinaria potenza fisica a discapito della sua sanità mentale per un breve periodo.

Cosa succederà quando richiamerà questa terribile furia?

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Berserker, Dungeon World Lore and Lords Pack, Peter Johansen. Version August 3, 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
[dungeon-world.com](#)

NOME

Nano: Rogi, Varrak, Dain, Balgan, Torhad, Fragh, Luda, Jaril, Gima
 Umano: Bjorn, Calder, Astrid, Hertha, Leif, Sigrid, Torben, Markul, Ulf, Ragnar
 Orco: Lorik, Kashnak, Fragar, Tragg, Rukor, Hragdush, Perchi, Kibuna, Gresha, Datinai

ASPETTO

Occhi selvaggi, occhi piccoli, o occhi crudeli
 Testa rasata, treccine gemelle, o capelli disordinati
 Pelli grezze, pelli robuste, o seminudi
 Barba folta, tatuaggi elaborati, o cicatrici rituali

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

☐ NEUTRALE

Perseguì il tuo codice d'onore personale, anche se ti mette nei guai.

☐ CAOTICO

Causa problemi con il tuo temperamento irascibile.

☐ MALVAGIO

Dai una dimostrazione di brutalità su uno per terrorizzare gli altri.

RAZZA

☐ NANO

Scegli un tipo specifico di nemico. Quando **combatti contro quel tipo di nemico**, hai +1 al tiro su *Ira del Berserker*.

☐ UMANO

Quando *parlamenti* con qualcuno che ha assistito alla tua furia, puoi tirare con FOR anziché CAR.

☐ ORCO

I tuoi denti e artigli sono così affilati da poter essere usati come armi (*corta, possente*).

LEGAMI

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

_____ è sorprendentemente resistente per la sua specie, si è guadagnato il mio rispetto.

Spingerò _____ a diventare più duro, o lo spezzerò.

_____ mi fa sempre arrabbiare, è meglio che stia attento, o ci saranno conseguenze!

Ho condiviso canzoni di battaglie gloriose con _____.

MOSSE INIZIALI

IRA DEL BERSERKER

Quando **entri in uno stato di ira e furia omicida**, tira+COS. *Con un 10+, prendi 3 Punti Ira. *Con un 7-9, scegli anche un inconveniente dalla lista. *Con un 6-, prendi 2 Punti Ira e il GM sceglie un inconveniente dalla lista.

- Ottieni una menomazione, decidi tu o il GM in base a chi deve fare la scelta.
- Non puoi utilizzare nuovamente questa mossa fino a quando non ti riposi per un po'.
- Mentre sei in preda all'ira, infliggi danno a un alleato o rompi qualcosa di prezioso per te, ma non ti accorgerai di ciò che hai fatto fino a quando la tua Ira non sarà terminata. Decidi tu o il GM chi o cosa verrà colpito in base a chi deve fare la scelta. Se è stato scelto un inconveniente, esso ti colpisce la prossima volta che la tua Ira viene ridotta a zero.

Puoi spendere 1 Punto Ira per ottenere uno dei seguenti benefici:

- Aggiungere l'etichetta *potente, devastante* o *stordimento* a un attacco
- Eseguire una prova di forza quasi sovrumana
- Ridurre a metà gli effetti di un attacco fisico
- Liberarti dalla paura di un incantesimo che agisce sulla tua mente
- Terrorizzare qualcuno che puoi vedere. La reazione è a sua discrezione: fuga, panico, supplica, lotta.
- Ignorare gli effetti di tutte le tue menomazioni per un breve periodo di tempo

Il tuo massimo di Punti Ira è 3. Mentre sei in *Ira del Berserker* e compi una mossa che non richiede FOR o COS, oppure intraprendi un'azione che richiede destrezza, intelligenza, saggezza o carisma, perdi 1 Punto Ira.

Non puoi utilizzare questa mossa mentre indossi un'armatura.

SETE DI SANGUE

Quando **uccidi un nemico**, se hai usato *Ira del Berserker* in qualsiasi momento durante questo combattimento, guadagni 1 Punto Ira.

UNA REPUTAZIONE TERRIBILE

Quando **entri in un insediamento**, le voci sulla tua furia potrebbero precederti (a tua discrezione). In tal caso, informa il GM su ciò che le persone hanno sentito. Agiranno di conseguenza, forse chiudendo le porte, chiedendo il tuo aiuto o mettendo alla prova la tua forza.

Non effettui mai la mossa *Ricercato*: le guardie locali e i magistrati sono troppo intimiditi per tentare qualsiasi cosa a meno che le cose non stiano davvero sfuggendo di mano.



IL BERSERKER

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 10+FOR. Inizi con razioni da dungeon (5 utilizzi, 1 peso).

Scegli un'opzione per le tue armi:

- ☐ Spada lunga affilata (+1 danno, media, 2 peso)
- ☐ Martello da guerra pesante (possente, media, 3 peso)
- ☐ Enorme ascia da battaglia (media, +1 danno, a due mani, 2 peso)

Scegli un'opzione per le tue difese:

- ☐ Scudo con bordo in acciaio (+1 armatura, 2 peso)
- ☐ Pozione curativa (0 peso)

Scegli due tra:

- ☐ Attrezzatura da avventuriero (5 utilizzi, 1 peso)
- ☐ Un prezioso monile o retaggio dal valore di 10 monete
- ☐ 3 asce da lancio (da lancio, vicino, 1 peso)
- ☐ Bende e erbe officinali (2 utilizzi, 1 peso)
- ☐ Barile di birra nanica (4 peso)

MOSSE AVANZATE

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

☐ SANGUE, MORTE E VENDETTA!

Quando **vedi un alleato cadere in battaglia**, ottieni +1 continuato contro il nemico che li ha abbattuti, fino a quando non uccidi quel nemico o trovi un nuovo bersaglio per la tua vendetta.

☐ DANNI COLLATERALI

Quando **Tagli e Spacchi** mentre sei in Ira, ***Con un 7+**, infliggi danni pari alla tua FOR a un altro bersaglio entro la tua portata. Devi infliggere questi danni se è in qualche modo possibile farlo, anche se l'unico altro bersaglio nelle vicinanze è un alleato.

☐ IRA DISTRUTTIVA

Quando **Tagli e Spacchi** mentre sei in Ira, ***Con un 7+**, puoi spendere 1 Punto Ira per ridurre l'armatura avversaria di 1 o rompergli l'arma.

☐ IRA ELEMENTALE

Puoi spendere 1 Punto Ira per ignorare gli effetti del fuoco o del calore intenso e del freddo su di te.

☐ GUARIGIONE RAPIDA

Quando **ti Accampi**, guarisci ulteriori +1d6 danni, oppure puoi rimuovere una menomazione a tua scelta invece di recuperare PF come di consueto.

☐ LANCIATORE DI RUNE

Quando **lanci le ossa intagliate con delle rune per divinare il futuro**, tira+SAG. ***Con un 7-9**, il GM ti svelerà i dettagli di un oscuro presagio: un evento nefasto che si verificherà senza il tuo intervento. ***Con un 10+**, il GM ti dirà anche qualcosa di utile su come puoi interferire con gli esiti dell'oscuro presagio. ***Con un 6-**, vedrai qualcosa di sfortunato nel tuo futuro.

☐ GUERRIERO SELVAGGIO

Prendi una mossa dalla lista di classe del Barbaro o del Druido. Non puoi prendere mosse multiclasse.

☐ CANTI DI GLORIA

Ottieni la mossa Arte Arcana del Bardo e prendi l'area di competenza "Leggende di Antichi Eroi".

☐ PITTURA DI GUERRA

Quando **segni ritualmente la tua pelle con disegni terrificanti**, ottieni 2 armatura fintanto che indossi questi segni.

☐ FEROCIA DEL LUPO

Quando **spendi i tuoi Punti Ira**, il tuo prossimo attacco infligge +1d4 danni.

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

☐ GESTIONE DELLA RABBIA

Il tuo massimo di Punti Ira è 4. Quando usi **Ira del Berserker**, ***Con un 12+**, prendi 4 Punti Ira.

☐ FEROCIA DELL'ORSO

Sostituisce: *Ferocia del Lupo*

Quando **spendi i tuoi Punti Ira**, il tuo prossimo attacco infligge +1d8 danni.

☐ EINHERJAR

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

☐ TOTEM DEL GUARDIANO

Puoi spendere 1 Punto Ira per rendere inefficace un incantesimo di cui sei il bersaglio.

☐ ARALDO DELLA GUERRA

Quando **suoni una potente nota sul tuo corno di bronzo e spendi 1 Punto Ira**, tira+cos. ***Con un 10+**, scegli due opzioni. ***Con un 7-9**, scegli una. ***Con un 6-**, scegli comunque una, ma la tua azione avrà effetti collaterali imprevisti.

- I tuoi alleati si liberano da ogni paura e infliggono +1d4 al prossimo tiro di danno.
- Un nemico importante è distratto, scosso o perde la concentrazione.
- I tuoi nemici sono presi dalla paura e possono ritirarsi se messi sotto pressione.
- La terra trema, danneggiando una struttura nelle vicinanze.
- Un servo celestiale della guerra ti assisterà per un po'.

☐ IRA INVINCIBILE

Mentre sei in **Ira del Berserker**, continui a combattere anche a 0 PF e non esali l'ultimo respiro fino a quando non esaurisci tutti i tuoi Punti Ira. Quando subisci danni mentre sei a 0 PF, perdi 1 Punto Ira.

☐ IRA LUCIDA

Non perdi Punti Ira quando **Discerni Realtà** o **Sfidi il Pericolo** con SAG.

☐ GUERRIERO PRIMITIVO

Prendi una mossa dalla lista di classe del Barbaro o del Druido. Non puoi prendere mosse multiclasse.

☐ SPIRITO TEMPRATO

Quando **termini volontariamente la tua Ira del Berserker**, spendi tutti i Punti Ira che hai e tira 1d4. Se il risultato è minore o uguale alla quantità di furia appena spesa, questa volta non subirai alcun inconveniente.

☐ VANDALO

Quando **Discerni Realtà**, ***Con un 7+**, puoi anche chiedere gratuitamente "Chi o cosa qui è più vulnerabile a me?".