

# DUNGEON WORLD

	VALOR	MOD	DEBILIDAD
<b>FUE</b>			<input type="checkbox"/> -1 Debilitado
<b>CON</b>			<input type="checkbox"/> -1 Enfermo
<b>DES</b>			<input type="checkbox"/> -1 Tembloroso
<b>INT</b>			<input type="checkbox"/> -1 Aturdido
<b>SAB</b>			<input type="checkbox"/> -1 Confundido
<b>CAR</b>			<input type="checkbox"/> -1 Marcado

16 (+2) · 15 (+1) · 13 (+1) · 12 (+0) · 9 (+0) · 8 (-1)

## Raza

### Extranjero

Puedes ser elfo, enano, mediano o humano, pero tu gente y tú no sois de por aquí. Al principio de cada sesión, el DJ te preguntará algo sobre tu hogar natal, por qué te marchaste o qué dejaste atrás. Si le respondes, anota PX.

## Alineamiento

### Caótico

Romper una convención del mundo civilizado.

### Neutral

Enséñale a alguien las costumbres de tu gente.

## Vinculos

Rellena al menos uno de los espacios en blanco con el nombre de uno de tus compañeros:

- \_\_\_\_\_ es débil e ingenuo, pero me divierte.
- Las costumbres de \_\_\_\_\_ son extrañas y confusas.
- \_\_\_\_\_ siempre se está metiendo en problemas... Tengo que protegerlo de sí mismo.
- \_\_\_\_\_ comparte mi sed de gloria, ¡la tierra temblará a nuestro paso!

## Nombre

Me llaman: Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Korrin, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thra-raxes, Sillius, Sha-Sheena, Khamisi

Y me conocen como: El Glorioso, el Hambriento, el Irascible, el Invencible, el Codicioso, el Machacaenemigos, el Rompehuesos, el Alegre, el Melancólico, el Todopoderoso, el Gigante, el Victorioso

# Bárbaro

Nivel

PX

Soy: De mirada atormentada, poseída, salvaje, apagada. De cuerpo musculoso, piernas largas, flaco, ágil. Con tatuajes, con joyas, sin marcas. De ropas hechas jirones, de seda, desarrapadas, inapropiadas para el clima

PG

Armadura

Daño



Constitución +8

0 o 1 según equipo

## Movimientos iniciales

ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES PARA EMPEZAR

### ¡Blindado, armado y listo para partir!

Ignora la etiqueta *incómoda* de la armadura que llevas.

### Sin carga, sin daño

Mientras estés por debajo de tu Carga y no lleves ni armadura ni escudo, recibes +1 armadura.

TAMBIÉN EMPIEZAS CON ESTOS MOVIMIENTOS

### Appetitos hercúleos

Puede que otros se contenten con el sabor del vino o con dominar sobre un sirviente o dos, pero tú quieres más. Elige dos apetitos. Cuando **persigues uno de tus apetitos, si vas a tirar para hacer un movimiento**, en lugar de tirar 2d6 tira 1d6+1d8. Si el d6 tiene el resultado más alto de los dos, el DJ también introducirá una complicación o un peligro que sucede debido a tu descuidada búsqueda.

- Pura destrucción.
- Poder sobre los otros.
- Placeres mortales.
- Conquista.
- Riquezas y posesiones.
- Fama y gloria.

### Llevar la delantera

Recibes +1 en adelante a las tiradas de *Último aliento*. Cuando **expiras tu último aliento**, con 7-9 le haces una oferta a la Muerte a cambio de tu vida. Si la Muerte acepta, te devolverá a la vida. Si no, mueres.

### ¿A qué estás esperando?

Cuando **gritas un desafío a tus enemigos**, tira+CON. \* Con 10+ te tratan como a la amenaza más obvia a la que se tienen que enfrentar e ignoran a tus compañeros, recibes daño +2 en adelante contra ellos. \* Con 7-9 solo unos pocos (los más débiles o imprudentes de ellos) caen presa de tu provocación.

### Músculos

Cuando empuñas un arma, esta recibe las etiquetas *contundente* y *escabrosa*.

## Equipo

Carga



Tu carga es 8+FUE. Tienes raciones de viaje (5 usos, peso 1), una daga (toque, peso 1) y algún símbolo de donde hayas viajado o de donde provienes.

ELIGE TU ARMA:

- Hacha (cerca, peso 1)
- Espada a dos manos (cerca, +1 daño, peso 2).

ELIGE UNO:

- Equipo de aventurero (5 usos, peso 1) y raciones de viaje (5 usos, peso 1).
- Cota de malla (armadura 1, equipado, peso 1).



# Movimientos avanzados del bárbaro

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 2 Y 5, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS.

## Aún hambriento

Elige un apetito adicional.

## Apetito por la destrucción

Elige un movimiento del Guerrero, del Bardo o del Ladrón. No puedes elegir movimientos multiclase de estas clases.

## Mi amor por ti es como un camión

Cuando realizas una hazaña demostrando tu fortaleza, nombra a quiénes de los presentes has impresionado y recibe +1 a la siguiente tirada para *Parlamentar* con ellos.

## ¿Qué es lo mejor de la vida?

Si durante la sesión de juego has aplastado a tus enemigos, les has visto destrozados o has oído el lamento de su gente, al final de la misma recibes PX.

## Trotamundos

Has viajado por todo el mundo. Cuando llegas a algún lugar, pregunta al DJ sobre cualquier tradición, ritual y demás que sea importante. Él te dirá lo que necesitas saber.

## Usurpador

Cuando demuestras que eres superior a una persona en poder, recibes +1 a la siguiente tirada con sus seguidores, subalternos y gorriones.

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 6 Y 10, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS O DE LOS ANTERIORES.

## Un buen día para morir

Siempre y cuando tengas un valor menor a tu CON en tus PG actuales (o 1, lo que sea mayor), recibes +1 en adelante.

## Mátalos a todos

Requiere: *Apetito por la destrucción*

Elige otro movimiento del Guerrero, del Bardo o del Ladrón. No puedes elegir movimientos multiclase de estas clases.

## Grito de guerra

Cuando entras en una batalla con una demostración de fuerza, tira+CAR. \* Con 10+ elige las dos opciones, \* con 7-9 elige una de las opciones.

- Tus aliados se reagrupan y reciben +1 a la siguiente tirada.
- Tus enemigos sienten miedo y actúan de acuerdo a ello (te evitan, se esconden, atacan con el miedo que les empuja a huir).

## Marca de poder

Cuando elijas este movimiento y pases un tiempo ininterrumpido reflexionando sobre tus glorias pasadas, puedes marcarte a ti mismo con un símbolo de tu poder (una trenza larga atada con cascabeles, cicatrices o tatuajes rituales, etc.). Cualquier criatura mortal inteligente que vea este símbolo sabe instintivamente que eres una fuerza que hay que tener en cuenta y te trata adecuadamente.

## Kan de kanes

Tus mercenarios siempre aceptan la gratificante satisfacción de uno de tus apetitos como pago.

## Sansón

Puedes recibir una debilidad para liberarte inmediatamente de cualquier limitación física o mental.

## ¡Aplastar!

Cuando realizas el movimiento *Saja-Raja* y obtienes 12+, inflige tu daño y elige algo físico que tiene tu objetivo (un arma, su posición, una extremidad). Tu objetivo lo pierde.

## Hambre indestructible

Cuando recibes daño puedes elegir recibir -1 en adelante hasta que sacies uno de tus apetitos en lugar de recibir daño. Si ya tienes esta penalización, no puedes elegir esta opción.

## Ojo para las debilidades

Cuando *disciernes la realidad*, añade: «¿Qué es débil o vulnerable aquí?» a la lista de preguntas que puedes hacer.

## En continuo movimiento

Cuando *desafíes un peligro causado por el movimiento* (quizás caer de un puente estrecho o arremeter contra un guardia armado), recibes +1.

## ¡Más! ¡Siempre más!

Cuando *satisfaces un apetito hasta el extremo* (destruir algo único y valioso, ganar muchísima fama, riquezas, poder, etc.) puedes elegir resolverlo. Táchalo y apunta PX. Aunque puedes volver a perseguir ese apetito de nuevo, no vuelves a sentir el deseo ardiente una vez que lo sacies. En su lugar, elige un nuevo apetito de la lista o escribe uno propio.

## Yo soy el tío que llama

Cuando *desafías el peligro*, con 12+ vuelves el peligro contra él mismo, el DJ describirá cómo.

## Desconfianza sana

En cualquier momento que la magia impura convocada por hombres mortales te haga *desafiar el peligro*, considera cualquier resultado de 6- como si fuera 7-9.

## Por el dios de la sangre

Eres un iniciado en las antiguas costumbres, las del sacrificio. Elige algo que tus dioses (o tus espíritus ancestros o tótems, etc.) valoren: oro, sangre, huesos o similares. Cuando *sacrificas estas cosas según tus ritos y rituales*, tira+SAB. \* Con 10+, el DJ te proporcionará conocimiento sobre tu problema actual o una bonificación para ayudarte. \* Con 7-9, el sacrificio no es suficiente y tus dioses también se llevan tu carne, pero te siguen concediendo algo de conocimiento o una bonificación. Si fallas, la cólera de los caprichosos espíritus cae sobre ti.

## Notas

