



Barbaro

Le terre più selvagge di Legend sono percorse da tribù e clan di Barbari, che lottano continuamente con la natura ostile, i mostri delle desolazioni e gli eserciti dei popoli più civilizzati. Il combattimento è il tuo mondo, ma sei anche temprato alle intemperie, alla libertà e alla vita all'aperto. Rispetto al Guerriero sei un combattente più rozzo e meno abile, ma compensi con la tua resistenza e con la forza brutta questo svantaggio.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	7	5	7	6	1D+1	Barbarie 1/Carica 1
2	250	8	5	7	12	1D+2	Tecnica dell'Ascia
3	500	8	5	7	18	2D	Tecnica a due mani 1
4	750	8	5	7	24	2D+1	Minaccia
5	1000	8	5	7	30	2D+2	Berserker 1
6	1250	8	5	7	36	3D	Barbarie 2
7	1500	8	5	7	42	3D+1	Arti Marziali
8	1750	9	6	8	48	3D+2	Tecnica a due mani 2
9	2000	9	6	8	54	4D	
10	2250	9	6	8	60	4D+1	Carica 2
11	2500	9	6	8	66	4D+2	
12	2750	9	6	8	72	5D	Berserker 2
13	3000	9	6	8	78	5D+1	
14	3250	10	7	9	84	5D+2	
15	3500	10	7	9	90	6D	
16	3750	10	7	9	96	6D+1	Tecnica a due mani 3
17	4000	10	7	9	102	6D+2	
18	4250	10	7	9	108	7D	
19	4500	10	7	9	114	7D+1	
20	5000	11	7	10	120	7D+2	Berserker 3

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Ascia; dal terzo Livello 1 Ascia e 1 Ascia Bipenne; dal settimo Livello 1 Ascia, 1 Ascia Bipenne, 1 Arco e 1 Faretra con 6 Frecce.
- 1 Pettorale (Protezione 1).
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Barbarie: Sei nato e cresciuto presso popolazioni nomadi, brutali e arcaiche. Non hai mai imparato a leggere e non puoi utilizzare quindi Pergamene, Breviari o altri testi scritti in qualsiasi lingua. Sei solito indossare vesti e Armature leggere (Protezione 1) e tutti i tuoi Talenti funzionano solo se usi questo tipo di Armature o nessuna protezione. A queste condizioni, hai un bonus di +1 a tutte le Prove di Resistenza o Prodezza per resistere a Veleni e Malattie, Intimidire, Arrampicarsi, Saltare, Cadute, Nuotare e Cavalcare. La tua abitudine alle intemperie fa sì inoltre che puoi assorbire 1 Danno da Gelo ogni volta che ne subisci (per esempio dopo una notte all'addiaccio o dopo un effetto magico di Gelo) e che non subisci Danni da debilitazione per la *prima* giornata passata senza mangiare e per la *prima* notte passata senza riposare. Al Livello 6 queste prerogative raddoppiano (2 Danni da Gelo e 2 notti/giorni senza dormire/mangiare, bonus di +2 a tutte le Prove di cui sopra).

Carica: l'irruenza tipica della tua stirpe ti ha forgiato alla mischia: quando compi un'azione di Assalto hai +1 all'attacco. Al Livello 10 questo bonus diventa +2.

Tecnica dell'Ascia: Sei in grado di utilizzare al meglio quest'Arma: quando la usi per un *attacco* hai +1 all'Impatto e puoi inoltre *tirarla* entro 3 Caselle (contando solo quelle orizzontali e verticali) come arma a distanza. In questo caso, l'Ascia infligge 1D+1 di Impatto e può essere recuperata con un'azione di Manovra o alla fine dello Scontro. Se sei in grado di utilizzare anche l'Ascia Bipenne, adesso puoi scagliare anche quest'Arma, lanciandola con entrambe le mani entro 5 Caselle. Per scagliare quest'Arma hai lo stesso malus che avresti se la usassi a contatto, ma essa infligge 3D di Impatto. L'Ascia e l'Ascia Bipenne non si spezzano dopo il lancio e si possono recuperare con un'azione di Manovra.

Tecnica a due mani: la tua possanza continua a crescere; puoi usare da adesso in poi Armi a due mani come il Martello, l'Alabarda o l'Ascia Bipenne. Quando lo fai, hai un malus di -2, ma queste Armi infliggono 1D di Impatto in più. Al Livello 8, il malus scende a -1, mentre al Livello 16 il malus svanisce.

Minaccia: il credo che ti hanno trasmesso i tuoi antenati è “Sii il più forte e prenditelo!”. Superando delle apposite Prove di Prodezza sei in grado di sfondare a spallate porte e finestre, di spezzare corde e catene, perfino di fracassare dei forzieri chiusi a chiave. Allo stesso modo sai come trattare le canaglie che incontri, intimidendole per farti dire quello che ti serve.

Arti Marziali: Combattendo senza Armi in pugno non subisci malus alla Prodezza e ai punti Impatto. Puoi usare questo Talento in combinazione con la furia Berserk e la Carica, ma non con il Talento “Tecnica a due mani”.

Berserker: quando scendi in battaglia sei ormai in grado di incanalare la furia degli spiriti e della natura dentro di te, per rilasciarla contro i tuoi avversari. Devi decidere di entrare in Berserk prima di effettuare un *Assalto*, *Attacco* o *Tiro*. Quando lo fai e la tua azione riesce, il tuo Impatto aumenta di 1D. Che riesca o meno, tuttavia, essa ti lascia esausto e non potrai compiere alcuna azione (nemmeno *Difesa*, *Movimento* o *Manovra*) il Round successivo. Al Livello 12 l'Impatto bonus sale a 2D; al Livello 20 il bonus sale a 3D. Gli effetti di questo Talento si possono sommare a quelli di Carica e Tecnica a due mani.