



Illustrazione di Caterina Ingolia

In copertina: il villaggio di Notteviva, illustrazione di Deborah Fiorino

Illustrazioni:

Deborah Fiorino, Caterina Ingoglia, Francesca Monterosso

© Edizioni Lanterna Magica

Via Goethe, 43

90138 Palermo

info@lanternamagica.eu

www.lanternamagica.eu

Grafica di copertina e impaginazione:

Giuseppe e Vincenzo Mirisola

© per i testi: Giuseppe Mirisola

Prima edizione, Agosto 2022

ISBN: 9788897115526

GIUSEPPE MIRISOLA

Wajang 2.0

GIOCO DI RUOLO FANTASY

Manuale base completo

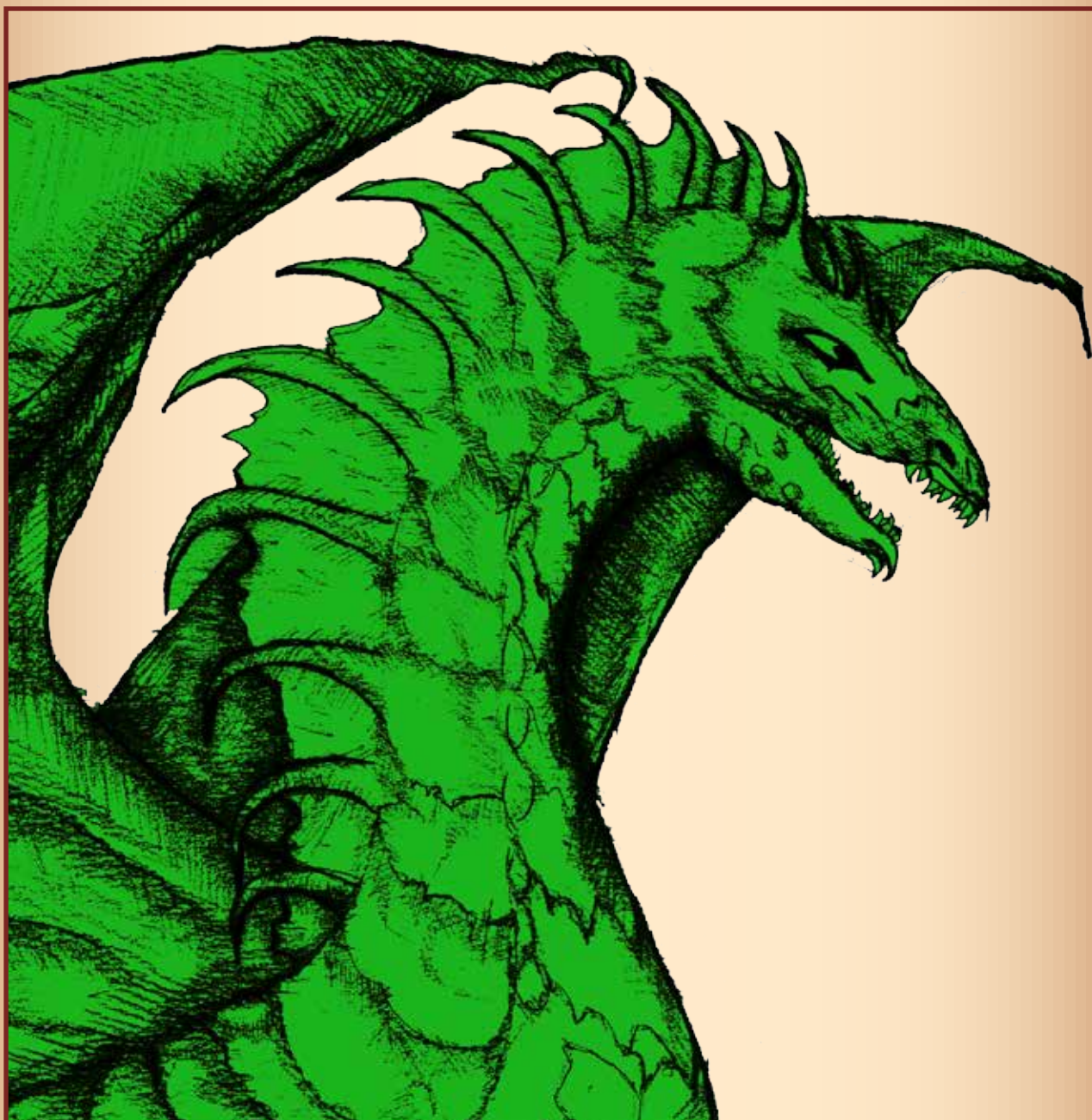


Illustrazione di Caterina Ingoglia



Il Gioco di Ruolo



Il gioco di ruolo è basato sull'immaginazione di chi interpreta la parte di un personaggio fantastico in cui è necessario immedesimarsi completamente, attribuendogli un carattere e delle qualità ben precise, al fine di rendere l'avventura il più affascinante possibile. I personaggi si sviluppano affinando le proprie abilità di volta in volta, in quanto per dar loro spessore non basta una sola partita, ma bisogna partecipare a diverse sessioni di gioco.

Oltre ai Personaggi Giocanti (PG), il Narratore (o Master), controlla i Personaggi non Giocanti (PNG) che i PG man mano incontreranno sul proprio cammino, e racconta cosa succede durante le azioni.

Il Narratore crea la storia e, in base alle scelte dei giocatori, dà vita al gioco che non sarà mai del tutto predefinito, perché, anche se già possiede un'impostazione della trama principale, basta una sola scelta da parte di un giocatore a cambiare l'esito di un'avventura.

I PG sono i protagonisti delle vicende, proprio come degli attori che recitano la loro parte, con la differenza che possono fare tutto ciò che la fantasia riesce a suggerirgli. L'importante è semplicemente attenersi all'ambientazione del gioco.

Il destino dei PG si basa sui dadi. Vi sono dadi di diverso tipo: a 4, 6, 8, 10, 12 o 20 facce (detti d4, d6, d8, d10, d12, d20); essi si usano per compiere azioni quali ad esempio combattere, lanciare incantesimi, nascondersi, arrampicarsi ecc... ed è bene che ogni giocatore abbia un proprio set di dadi.

In un manuale di gioco vi sono poi varie razze, mestieri, allineamenti e tante altre cose da scoprire per divertirsi fra amici.

Bene, ora puoi apprestarti a conoscere il mio piccolo mondo fantastico in cui avranno luogo le tue avventure. Vi sono 16 villaggi: per ognuno di essi troverai più avanti le indicazioni necessarie per l'ambientazione.

Per prima cosa si stabilisce chi deve essere il Narratore, colui che coordinerà tutta la storia e deciderà le sorti dei PG. Poi, a giro, ognuno degli altri giocatori sceglie un personaggio e compila l'apposita scheda con i relativi dati. In genere sarebbe opportuno fare partire ogni PG con un piccolo equipaggiamento di fortuna: 100 Scudi d'oro, una spada corta, uno scudo piccolo in legno, una casacca in tessuto, una pagnotta, una porzione di formaggio, una borraccia d'acqua e, per chi può utilizzarlo, un incantesimo di primo livello. La decisione spetta comunque al Narratore che potrà decidere di variare a suo piacimento la dotazione di partenza.

Nelle pagine immediatamente successive troverai la scheda personale dei PG e le istruzioni per la sua compilazione, e poi le razze dei PG. Per ognuna di esse viene riportata una breve descrizione e le caratteristiche di abilità di base; sono eventualmente distinte con un "No" quelle che una data razza non solo non possiede, ma che nemmeno potrà apprendere a causa della sua natura.

Man mano che andrai avanti nella lettura, troverai altre spiegazioni.

In questo gioco non ci sono troppe regole fisse che finiscono col limitare la personalità e le azioni dei giocatori. L'eccesso di regole è a mio avviso una caratteristica negativa dei giochi contemporanei, che non condivido.



Notteviva oggi...



Dalle cronache di Wajang, Ritorno a Notteviva, abbiamo appreso del lungo e avventuroso viaggio compiuto da Morbovia per tornare nella propria terra natia dopo anni di assenza. Un percorso tormentato, alla ricerca della sua vera natura, nel corso del quale il protagonista incontrerà l'amore.

Adesso sono passati diversi anni dal matrimonio di Linfa e Morbovia e dall'incoronazione del Principe. La vita scorre tranquilla a Notteviva, solo qualche battaglia con piccole bande provenienti da Vallecenere ha impegnato le Guardie negli ultimi tre anni, nulla di preoccupante per il comandante Ozzor che, sebbene non ci siano grandi guerre alle porte, ama allenare le sue truppe al massimo delle loro possibilità in modo che siano sempre pronte ed efficienti.

Notteviva sorge adesso imponente nella maestosità delle alte mura di pietra ai cui angoli si ergevano le grandi torri di guardia, e si estende ormai fino al fiume. La popolazione è aumentata fino a sfiorare il tetto di 10000 abitanti: in gran parte si tratta di gente alla ricerca di un migliore tenore di vita, trasferitasi dai villaggi vicini. Essi sono di varie etnie, in maggioranza Umani, ma con una buona percentuale anche di Elfi ed una piccola minoranza di Nani e Piccoliuomini.

I commerci sono sempre più intensi, soprattutto grazie alla flotta di navi mercantili che, sfruttando l'ingegno elfico, scivolano agili e leggere sulle acque di Lungofiume fino a Porto Azzurro per esportare le preziose manifatture particolarmente apprezzate dai cittadini di Bellum e le spade tanto gradite ai Selvaggi di Bellum, il distaccamento di Guardie che vive a Fortepugnante. Grandi carovane partono invece ogni 2 mesi alla volta di Jooppville, Collecervo e Ongos, portando con sé bestiame di prima scelta per tornare poi cariche di spezie e denaro.

Morbovia è un Principe giusto, molto attento ai bisogni del suo popolo, le strade della città sono pulite e ricche di opere d'arte che tanto lo affascinano, quali ad esempio la nuova Torre dell'Orologio in fondo al Viale del Tempo Ritrovato, protesa snella e alta verso il cielo, o la sontuosa fontana in marmo, adornata da splendide Elfe acquatiche scolpite nella roccia da Ozzor in persona e rilucenti sotto i numerosi zampilli d'acqua che si alternavano in una spettacolare danza di colori grazie agli smalti coloratissimi adoperati per colorarne il fondale.

La stessa Scuola di Magia è una mirabile opera d'arte, costruita da Elfi architetti ed arricchita dalle splendide sculture dei Nani. È il vanto più grande di Gilpeldur, che ormai

passa la maggior parte del suo tempo immerso in lunghe letture di testi magici d'altri tempi, tra gli scaffali della biblioteca della scuola. È riuscito a recuperare innumerevoli volumi durante alcuni viaggi al sud, presso la Torre abbandonata ritenuta da molti stregata.

Tino gestisce le finanze del Regno e si occupa dei rapporti commerciali con le altre città. Adesso viaggia di meno, ma ogni tanto guida lui stesso le lunghe carovane in partenza verso sud. A vederlo così piccolo può sembrare strano che il Principe gli affidi tanta responsabilità, ma osservarlo all'opera è a dir poco incredibile. Riesce a gestire contemporaneamente accordi commerciali con 5 città differenti, mentre si preoccupa dell'andamento di ogni singola bottega di Notteviva, dei salari del popolo e delle spese di manutenzione della città.

Il piccolo Wajang, a cui Morbovia ha dato il nome di suo padre, Arsmir, è cresciuto a vista d'occhio, e tra una lezione di storia ed un corso di magia, sogna di diventare Primo Cavaliere della Guardia Cittadina o Gran Maestro dei Maghi... in questo ha indubbiamente preso da lui, che sebbene tanto impegnato ad occuparsi delle questioni interne di Notteviva è riuscito sempre a ritagliare un po' di tempo da passare col figlio al fine di insegnargli che c'è sempre un sogno per il quale vale la pena di continuare a lottare.

Morbovia non ha più incontrato il bambino triste, probabilmente perché il bimbo che è in lui non è più triste, o forse perché il Principe ha ripreso a "sognare", o per entrambi i motivi...

Linfa ha sempre passato molto più tempo col piccolo Wajang, ma il tempo su di lei sembra scivolare senza lasciar traccia. È incredibilmente bella, e agli occhi del marito lo

è ancor più di quando se ne innamorò, anni addietro.

Arsmir ama molto ascoltare le storie che la madre gli racconta, storie di draghi e di eroi, quei racconti che cullano i sogni e stimolano la fantasia d'un bambino... quella che apprezza di più parla di come un mago ed un'elfa abbiano sconfitto innumerevoli nemici e trovato l'amore. Gli scaffali della sua camera sono ricchi di letture fantastiche e libri di storia e filosofia.

I Draghi sono cresciuti fino a raggiungere un'altezza compresa fra i cinque ed i sei metri. Sono giovani e forti e Linfa cavalca spesso il suo preferito, il Drago Verde, il più alto e fiero di tutti. Nel frattempo sono nati nuovi Draghi dall'unione del Drago Rosso con il Drago Nero, e dai loro figli, ed ora in città vi sono in tutto sette Draghi, tanto che al Sud Notteviva è dai più conosciuta come la Città dei Draghi e domina tutte le Terre Conosciute.



La scheda del PG



Per cominciare fai una fotocopia della scheda a fianco, e dai un nome al tuo personaggio; scrivi “1” nella sezione “livello” (in genere si parte dal primo), e scegli poi allineamento, razza, classe, sesso, età, altezza, peso, colore degli occhi e dei capelli.

Adesso inserisci, se ce l’hai, un’immagine che rappresenti il tuo PG (ne trovi parecchie su internet, altrimenti un tuo disegno andrà benissimo). Poi devi determinare i punti caratteristica: Forza (For), Resistenza (Res), Destrezza (Des), Mente (Men); per farlo tira 4d6 (quattro dadi da sei facce) ed escludi dal risultato il dado col punteggio più basso, somma gli altri ed avrai il primo valore. Annotalo per il momento su un foglio di carta e ripeti lo stesso procedimento altre tre volte, dopo di che inserisci i quattro valori dove credi sia più opportuno.

Un esempio: se il tuo PG è un Mago ed hai ottenuto, con quattro tiri di dadi, i valori 15, 12, 10, 8, sicuramente ti converrà inserire il 15 nella casella “Mente”, in quanto la mente è la caratteristica più importante per un Mago; mentre se il tuo PG fosse un Guerriero, il 15 ti converrebbe inserirlo nella casella “Forza”, poiché la forza è la caratteristica fondamentale di un buon combattente.

Sarà il Narratore a dirti quali nomi inserire in “Campagna” ed in “Avventura” (tieni presente che una campagna è l’intera storia che vivrete, cioè l’insieme delle avventure o missioni che porterete a termine durante le varie sessioni di gioco).

Scrivi adesso nella tabella “Arti” le abilità di base del tuo PG (quelle standard date dalla razza e dalla classe che hai scelto). Nello zaino metterai quello che ti consentirà di avere il Narratore, vale a dire eventuali pasti, bevande o accessori vari come penna e calamaio o acciarino e pietra focaia utilissimi per accendere un fuoco in viaggio. Lo stesso vale per l’armamento che sarà il Narratore a stabilire (ad esempio spada corta e scudo piccolo in legno).

In “Oggetti speciali” metterai eventuali oggetti

particolari utili per una missione (ad esempio un oggetto magico che il re degli Elfi ti ha incaricato di consegnare ad un potente mago di Bellum) e nella borsa 100 Scudi d’oro di partenza (o quello che il Narratore deciderà).

Annota il tipo di cavalcatura se ne avrai una ed i punti esperienza (Exp), si parte da 1000. Nella tabella “Tratti distintivi” annerisci dieci pallini, come spiegherò più avanti, per dare una maggiore caratterizzazione al tuo PG. I “Dadi attacco e difesa”, come vedrai più avanti, sono determinati dalla Forza, segna nell’apposito spazio quali sono i tuoi e gli eventuali modificatori (bonus o malus) dati dalle tue armi, troverai tutti i valori più avanti.

Ricordati di tenere sempre aggiornata la tua scheda durante il corso delle avventure, è molto importante. Nel corso della storia ucciderai innumerevoli nemici che probabilmente indosseranno buone armature e pregevoli armi, o ti capiterà di trovare nelle loro sacche del denaro o ancora delle piante medicinali, o forse entrerai in stanze piene di tesori. Molto spesso capita anche di ricevere grosse ricompense da PNG che vi commissioneranno un lavoro o una missione importante. Nei villaggi sarà inoltre possibile recarsi in un negozio o in una locanda per acquistare quello di cui avrai bisogno. Annota sempre tutto.



Scegli la razza del tuo PG.

Che sia maschio o femmina, potrai scegliere una qualsiasi delle razze proposte nelle prossime pagine. Ciascuna razza, come anche ogni classe, può possedere o meno determinati bonus (indicati con il simbolo "+") o malus (indicati con il simbolo "-") alle caratteristiche. Può anche avere delle particolari abilità di base. Quando un'abilità è contraddistinta dal "no", vuol dire che quella determinata razza o classe non potrà mai acquisire quella specifica abilità.

Ad esempio potresti scegliere come razza il Nano delle caverne, ciò significa che avrai un malus di un punto (-1) alla destrezza, un bonus di 2 punti (+2) alla forza e un bonus di un punto (+1) alla resistenza. Non avrai particolari abilità se non quelle che deciderai di apprendere, ma non potrai mai apprendere le abilità "guarigione", "nuotare", "muoversi silenziosamente", "guidare imbarcazioni" e "telecinesi".

Riassumendo, ti basterà aggiungere i bonus e sottrarre i malus alle caratteristiche indicate, segnare le abilità acquisite e annotare quelle che non potrai mai acquisire.

Razze



Illustrazione di Deborah Fiorino



Umani

Di una grande varietà di etnie, con caratteristiche assolutamente variabili. Sebbene gli umani abbiano statistiche medie rispetto alle altre razze, sono capaci di ogni professione e specialità e possono eccellere in qualunque campo con un buon addestramento. Sono in assoluto i meno razzisti. Possono raggiungere i massimi livelli in ogni specialità.



Caratteristiche e abilità di razza

NESSUNA, MA HANNO LA
CAPACITÀ DI APPRENDERE
OGNI TIPO DI ABILITÀ





Illustrazione di Deborah Fiorino



Nani del fuoco

Detti anche Nani Rossi, vivono nei recessi infuocati di vulcani o in prossimità di profondi serbatoi lavici. Sono combattenti tra i più sanguinari, facendo della loro ira la caratteristica più temibile. Impareggiabili forgiatori, lavorano i metalli come nessun altro. Hanno folte ed arruffate barbe, chiome bionde o rosse e occhi mogano. Essi sono ben più massicci di qualsiasi altro Nano, sebbene alti poco più dei Nani comuni. Irascibili e focosi, sono gli armigeri scelti tra le schiere naniche. Poco tolleranti, sono intrattabili dalle altre razze, avendo ridotto i rapporti a cari scambi commerciali di manifattureria o disastrosi scontri bellici.



Caratteristiche e abilità di razza

FOR +2 • RES + 2
NO GUARIGIONE
NO NUOTARE
NO MUOVERSI SILENZIOSAMENTE
NO GUIDARE IMBARCAZIONI
NO TELECINESI





Illustrazione di Deborah Fiorino



Mani delle caverne

Semiumani un po' rozzi, ma anche dei simpaticoni e soprattutto delle vere e proprie macchine da guerra. Si buttano a capofitto in ogni battaglia, la paura sembra non sfiorare mai il loro animo e anzi sembrano divertirsi. Alti circa un metro e venti, hanno la pelle marroncina e spesso una lunga barba. Amano l'oro ben lavorato per la sua bellezza ed i pasti abbondanti accompagnati da un buon vino o una birra nanica. Vedono fino a circa venti metri al buio e, vivendo nelle caverne, sono ottimi minatori. Abili nello scovare trappole.



Caratteristiche e abilità di razza

DES -1 • FOR 2 - RES 1
NO GUARIGIONE
NO NUOTARE
NO MUOVERSI SILENZIOSAMENTE
NO GUIDARE IMBARCAZIONI
NO TELECINESI





Illustrazione di Deborah Fiorino



Nani Selvaggi

Semiumani distaccatisi dal ceppo originario delle caverne, abitano nelle foreste. Presentano le stesse caratteristiche dei nani delle caverne, ma non indossano armature e sono più resistenti e crudeli. Tendono a portare acconciature e barbe generalmente ispide ed intrecciate con elementi naturali (pietre grezze, ramoscelli, ossa, ecc.) con vistosi rasta, code o, riservate ai capi tribù e ai guerrieri più forti, lucide ed unte creste verticali. Vivono di caccia e razzie, preferibilmente a discapito di goblinoidi e simili, usando raramente forme di baratto. Tipici per i loro tatuaggi rituali, fanno sfoggio del loro fisico considerando genericamente “vigliacco” colui che si ripara dietro vistose armature.



Caratteristiche e abilità di razza

FOR +2 • RES +3
NO GUARIGIONE
NO NUOTARE
NO GUIDARE IMBARCAZIONI
NO TELECINESI
NON PORTANO ARMATURE





Illustrazione di Deborah Fiorino





Elfi Silvani

Semiumani che vivono nelle foreste, nelle quali si sono ritirati con l'espandersi delle altre razze, ritagliandosi uno spazio tutto loro. Alcuni di loro hanno preferito abitare le profondità della vegetazione, rifuggendo qualsiasi contatto con il mondo non elfico se non di tipo fuggevole, altri, invece, si sono stanziati sui margini della foresta e alcuni clan sono addirittura giunti ad avere scambi continui con le altre razze, sia di tipo culturale che commerciale, fungendo così da filtro tra i fratelli e gli altri. Gli Elfi Silvani hanno una chiara pelle appena dorata, i capelli che variano dall'oro al caldo castano, al rosso ramato, gli occhi dorati, grigi o azzurri. Prediligono in genere un abbigliamento che li confonda con la natura.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +2 • MEN +1
AFFINITÀ ANIMALE
NO FORZA
NO RESISTENZA PESI





Illustrazione di Deborah Fiorino





Elfi Acquatici

Semiumani, sono i cugini degli Elfi Terrestri e vengono anche chiamati Elfi Marini. Vivono, come suggerisce il loro nome, in mare, ma anche nei laghi ed utilizzano i corsi d'acqua come vie di comunicazione. La loro fisiologia li obbliga a respirare sott'acqua, ma ciò non impedisce loro di stare per diverse ore (mai superando le ventiquattro consecutive) fuori dal loro ambiente naturale, fatto che comporta un progressivo indebolimento, fino a giungere, in casi estremi, alla morte. Per recuperare le forze devono immergersi per un tempo pari a 10 minuti per ogni ora passata all'aperto. Nuotano nelle profondità marine accompagnati da alleati quali delfini e balene, da cui ottengono tutto l'aiuto di cui necessitano. La loro pelle è solitamente bronzea ed i capelli variano dal biondo chiarissimo al rosso vivo, le mani e i piedi sono parzialmente palmati e combattono sott'acqua con tridenti, lance e reti.



Caratteristiche e abilità di razza

FOR +2 • RES +3
NO GUARIGIONE
NO NUOTARE
NO GUIDARE IMBARCAZIONI
NO TELECINESI
NON PORTANO ARMATURE





Illustrazione di Deborah Fiorino





Elfi Alati

Semiumani. La leggenda narra di un piccolo gruppo di elfi in cerca di una nuova casa (poiché quella vecchia era stata distrutta) che, durante il loro peregrinare sui monti, trovarono un'aquila intrappolata in un rovo; la poveretta emetteva rauchi suoni di dolore, ma smise immediatamente quando gli elfi si mossero all'unisono per salvarla. Tagliati i rovi e curate le ferite, gli elfi si accamparono a lungo sui monti per aspettare che l'aquila si ristabilisse del tutto riprendendo a volare, e solo in quel momento, dall'alto di un ramo su cui si era posata dopo il primo breve volo, il nobile rapace si rivolse al gruppetto stupito: "Sono la custode di queste montagne e voi mi avete aiutata, dimostrandovi degni di potermi affiancare in questo difficile compito, sempre che vogliate accettare questa responsabilità. Lo volete? Ve ne sentite degni?". Gli elfi si scambiarono rapidi sguardi e nei loro occhi v'era la consapevolezza di aver finalmente trovato un posto dove stare, così annuirono uno per uno. L'aquila si librò in volo e gli elfi sentirono l'impellente bisogno di seguirla. I più arditi spiccarono un salto e immenso fu il loro stupore nel sentirsi salire in alto. Si guardarono alle spalle e videro il secondo dono dell'aquila dopo quello di aver dato loro una casa: grandi e possenti ali per sorvegliare dall'alto i monti. Ecco come si dice che nasca il Popolo Alato, il cui aspetto è molto simile a quello degli Elfi Silvani, eccezione fatta per i loro lineamenti un po' più affilati ed eterei ed il paio di ali piumate che gli permette di volare. Possono volare solo gli Elfi Alati di livello uguale o superiore al decimo grado, mentre quelli di livello inferiore riescono comunque a planare dall'alto verso il basso.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +2 • MEN +1
VOLARE.
NO FORZA,
NO RESISTENZA PESI



Illustrazione di Deborah Fiorino





Piccoli uomini

Semiumani che assomigliano a dei bambini umani. Hanno le orecchie leggermente a punta, solitamente non hanno barba, sono alti un metro e pesano trenta chili circa. Sono buoni combattenti, anche se la loro corporatura li rende più vulnerabili di Nani e Guerrieri. Possono usare soltanto armi di piccole dimensioni, come pugnali, spade corte e archi a breve gittata. Molto abili nel nascondersi, riescono a dileguarsi nei boschi, tra i cespugli, senza lasciare traccia. Grandi giocherelloni, amano scherzare con gli Elfi, loro grandi amici. Adorano circondarsi di comodità (e di ottimo cibo) e curare al meglio le proprie case.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +1 • FOR -1
MIMETISMO
NO TELECINESI
NO SALTARE
NO FORZA
NO RESISTENZA PESI



Prima di usare la polvere, una Fata deve decidere quale effetto vuole che sortisca fra quelli elencati qui sotto:

Effetti della polvere di Fata per un utilizzo (circa 20g):

- Dona allegria e rende piacevole ciò che è spiacevole per un'ora o 4 turni
- Guarigione (+ 4 Res)
- Calma e rende docile qualsiasi creatura per un'ora o 4 turni
- Rende invisibile ciò su cui viene sparsa per un'ora o 4 turni
- Cambia aspetto a ciò su cui viene sparsa per un'ora o 4 turni
- Materializza e scaglia una freccia di luce, provocando un danno di 1d20
- Materializza uno scudo con effetto in difesa di 1d20 per un'ora o 4 turni
- Apre o chiude serrature semplici

Effetti speciali se si usano 100g (5 utilizzi in una volta):

- Guarigione totale
- Materializza e scaglia una freccia di luce, provocando un danno di 1d20+10
- Ferma il tempo per un massimo di un'ora o 4 turni, bloccando tutto e tutti
- Fa viaggiare colui su cui si sparge di un'ora indietro o avanti nel tempo
- Trasmuta un qualsiasi tipo di metallo in un altro tipo (massimo 5 kg.)
- Materializza nel punto in cui si sparge un oggetto che si trova ad un massimo di 5 km dal punto in cui si sparge

Alla creazione del personaggio, è consigliabile che una Fata di primo livello cominci il gioco con 80 grammi di polvere di Fata (4 utilizzi).



Illustrazione di Deborah Fiorino



fate

Creature Elementali della Terra. Vivono solitamente nei boschi, prendendosi cura degli animali e dei vegetali che vi dimorano. In qualsiasi momento possono decidere di diventare invisibili per non essere viste. In genere sono creature piccine, di un massimo di 20 cm di altezza, ma hanno la possibilità, per un massimo di cinque ore al giorno, di moltiplicare la propria altezza per 8. Quindi una fata di 20 cm può raggiungere un'altezza di 160 cm. Nella loro statura normale (massimo 20 cm) possono volare, ma non possono trasportare grandi pesi. Hanno tutte un aspetto estremamente piacevole e un'aria sbarazzina, spesso accentuata dai colori vivaci dei loro capelli e dai grandi occhi. Sono delle eccellenti seduttrici, ma se decidono di avere un compagno, di solito è per la vita. Non possono adoperare gli incantesimi dei maghi, ma sono esse stesse creature nate dalla magia e le uniche in grado di produrre la rarissima polvere di fata che racchiude in se strabilianti poteri. Per questo motivo, purtroppo, esistono maghi oscuri che danno loro la caccia. Per produrre 100 grammi di polvere di fata, validi per 5 utilizzi, hanno bisogno di meditare in assoluto silenzio per un'ora o 4 turni.

Purtroppo non è consigliabile che una fata porti con se più di 200 g di polvere per volta, perché potrebbe attirare l'attenzione dei cacciatori di fate, di cui alcuni molto potenti, che localizzerebbero la polvere.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +3 • MEN +3
NO RESISTENZA PESI
AFFINITÀ ANIMALE
MOVIMENTO SILENZIOSO
SEDURRE
LETTERATURA E POESIA





Illustrazione di Deborah Fiorino





Folletti

Creature Elementali della Terra. Vivono solitamente nei boschi, prendendosi cura degli animali e dei vegetali che vi dimorano. In qualsiasi momento possono decidere di diventare invisibili per non essere visti. In genere sono creature piccine, di un massimo di 20 cm di altezza, ma hanno la possibilità, per un massimo di cinque ore al giorno, di moltiplicare la propria altezza per 8. Quindi un Folletto di 20 cm può raggiungere un'altezza di 160 cm. Nella loro statura normale (massimo 20 cm) hanno la facoltà di teletrasportarsi in un qualsiasi punto che possono vedere (quindi non possono ad esempio oltrepassare un muro se non riescono a trovarvi almeno un buco da cui poter vedere il punto in cui intendono materializzarsi), ad un massimo di 10 metri da dove si trovano, ma non possono trasportare grandi pesi. Possono anche decidere di teletrasportarsi insieme ad un amico tenendolo per mano, ma non più di uno, e questo ridurrà la distanza del teletrasporto a 5 metri.

Il teletrasporto però li indebolisce, quindi dopo averlo utilizzato, avranno bisogno di riposare per un'ora o 4 turni almeno, prima di poter adoperare un qualsiasi potere.

Sempre allegri e sorridenti, alcuni di loro sono molto affabili e simpatici, altri invece estremamente dispettosi. Tutti i Folletti amano la buona compagnia, i dolci e il divertimento. Possono imparare incantesimi allo stesso modo di un Mago.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +3 • MEN +3
NO RESISTENZA PESI
AFFINITÀ ANIMALE
MOVIMENTO SILENZIOSO
TELECINESI
LETTERATURA E POESIA





Illustrazione di Deborah Fiorino



fauní

Sono i protettori dei boschi e vivono in grande sintonia con la natura e tutte le sue creature magiche e non che amano allietare con il suono del flauto. Le fate danzano alla loro musica che gli animali seguono estasiati. Il loro flauto è magico e ha il potere di rinverdire le piante e di incantare un animale convincendolo a fare ciò che si desidera finché questo non sia contro i suoi principi o il benessere proprio e dei suoi simili.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +2 • MEN +1
AFFINITÀ ANIMALE
NO FORZA
NO RESISTENZA PESI





Illustrazione di Deborah Fiorino





Centauri

Per metà umani e per metà equini. Hanno un'incredibile forza e resistenza e il corpo di cavallo permette loro di essere ottimi ranger o spietati guerrieri, ma esistono anche Centauri appartenenti ad altre classi, alcuni sono perfino maghi.



Caratteristiche e abilità di razza

FOR +4 • RES +4 • DES +4
NO GUARIGIONE
NO CAVALCARE
NO GUIDARE IMBARCAZIONI
NO TELECINESI
NON PORTANO ARMATURE





Vampiri

Esseri un tempo viventi, divenuti vampiri in seguito all'abbraccio di un altro Vampiro. Per abbraccio si intende la vampirizzazione, quel processo cioè atto a creare un nuovo Vampiro. Un Vampiro, per crearne un altro, deve avere un livello del PG pari o superiore a 10.

Per attuare l'abbraccio, molti Vampiri amanti delle vecchie tradizioni amano dissanguare completamente la propria vittima per poi instillare in essa qualche goccia del proprio sangue, ma in realtà basta che la vittima (o il prescelto, fate voi) muoia dopo aver ingerito qualche goccia del sangue di un Vampiro di livello 10 o superiore.

I primi Vampiri, conosciuti appunto come "I Primi", sono nati dall'unione di un demone originario con un'entità caduta dal cielo. O almeno così si racconta, in base alle antiche iscrizioni rinvenute negli abissi di uno squarcio nella terra, nei pressi di Vallecenere. Ma chi sia stato così pazzo da scendere laggiù non si sa, e le stesse iscrizioni nessuno le ha mai viste, se non nei disegni che l'avventuroso ricercatore ha lasciato ai piedi di una statua in un tempio lì vicino. In realtà nessuno sa di preciso come siano nati I Primi o chi siano. Né quanti siano e se esistano ancora. Di fatto, però, sarebbero tra le creature più potenti al mondo.

Alcuni sostengono che facciano parte di una ristretta cerchia che segretamente controlla non solo le Terre Conosciute, ma anche il resto del mondo.

I Vampiri sono creature figlie della notte,

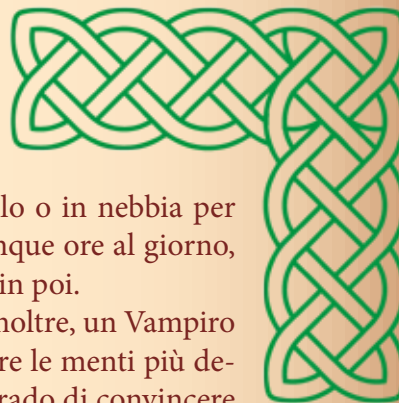
non-morti, esseri immortali che possono essere uccisi soltanto trafiggendo loro il cuore con un paletto di legno o mozzando la loro testa, o bruciandone completamente il corpo. Temono anche i raggi solari, perché, se esposti alla luce del sole, in meno di cinque minuti la loro pelle comincerebbe a bruciare, e in breve di loro resterebbe soltanto un pugno di cenere. Si vocifera che, in qualche remota località delle Terre Conosciute, esista forse un qualche sortilegio per incantare un oggetto che protegga la sensibile pelle dei Vampiri dal sole, ma forse sono solo dicerie.

Quando un Vampiro scende a zero punti ferita, non muore, ma va in "torpore". Ciò significa che si immobilizza, cadendo in una specie di sonno senza sogni rigenerante, che lo porterà a recuperare un punto vita dopo 24 ore. Fino ad allora però il Vampiro non sarà capace di far nulla, rimarrà immobile e privo di sensi.

Allo scadere delle 24 ore potrà risvegliarsi, ma sarà ancora molto debole e avrà bisogno di curarsi.

Sui Vampiri le pozioni di guarigione non sortiscono alcun effetto, essi recuperano punti vita soltanto bevendo sangue. Non hanno neanche bisogno di mangiare, ma possono farlo se desiderano darsi un'aria più "umana". Hanno però necessità di nutrirsi di sangue nella stessa misura in cui un uomo ha bisogno di mangiare e di bere (almeno 4 litri al giorno, ma possono arrivare anche a molto, molto di più). Se non si nutrono per più di 24 ore, cominciano a perdere un punto ferita per ogni ora successiva, finché non si nutro-





no nuovamente.

Un Vampiro può decidere di andare volontariamente in torpore per un tot di tempo, in questo modo recupererà un punto vita al giorno, ma, una volta entrato in torpore, non potrà risvegliarsi prima di 24 ore.

Il cuore dei Vampiri non batte, la loro pelle è biancastra, ma possono decidere di assumere più colorito impiegando una notevole dose di energia (e di sangue) che li porterà ad avere bisogno di bere il doppio della razione minima di sangue giornaliera (almeno 8 litri).

Solitamente di allineamento malvagio, possono tuttavia essere neutrali.

Ci sono due tipi molto differenti di Vampiri: i Vampiri che conservano alcune caratteristiche umane (si definiscono “I Prescelti”) e i Vampiri che hanno deciso di rinunciare totalmente alla propria umanità (Le Bestie).

I Prescelti hanno solitamente un bell'aspetto, sono carismatici, ammaliatori. Sono dei conservatori della specie, amanti del piacere in tutte le sue forme, dei piaceri quindi che le altre razze viventi possono fornire loro, e sono spesso grandi estimatori dell'arte in ogni sua forma. La loro prima regola è preservare la propria specie e i piaceri che derivano dalla loro condizione e dal mondo che li circonda. Per fare questo, devono cautelarsi in qualche modo, evitando almeno di ridurre drasticamente la popolazione delle Terre Conosciute.

Le Bestie hanno abbandonato ogni vincolo con le altre specie e con l'aspetto originario stesso del proprio corpo. Sono infatti esseri orripilanti, disgustosi a vedersi, a metà fra un ratto e un uomo, o fra un pipistrello e un ratto, o fra un ragno e un pipistrello.

Tutti i Vampiri hanno il potere di trasfor-

marsi in lupo, in pipistrello o in nebbia per un totale di non più di cinque ore al giorno, ma solo dal quinto livello in poi.

Dal quinto livello in poi, inoltre, un Vampiro ha il potere di condizionare le menti più deboli. Vale a dire che è in grado di convincere di qualsiasi cosa un PG o un PNG con un punteggio mente inferiore al suo. Per farlo deve semplicemente comunicare al Narratore che sta per effettuare un tiro su “controllo mentale” (vedi abilità). Se il tiro riesce e il punteggio mente del bersaglio è minore di quello del PG che ha effettuato il tiro, il Vampiro avrà successo e avrà alcuni secondi a disposizione per incantare la mente del bersaglio convincendola di ciò che vuole. Si dice tuttavia che da qualche parte nelle Terre Conosciute esista qualcuno in grado di creare dei sacchetti talismanici che, se portati addosso, hanno il potere di contrastare tale abilità.

Possono essere Maghi o Guerrieri o di qualsiasi altra classe, ma danno molta più importanza al Clan di appartenenza. Sono soliti infatti appartenere a un Clan di Vampiri con ideali, regole e caratteristiche ben precise. Il Clan protegge fin dove può i propri adepti ed essi, in cambio, offrono i propri servizi e consacrano la propria vita agli ideali e ai bisogni del Clan.

Il Clan determina anche le abilità di razza del Vampiro che ne fa parte, quindi scegli con cura quale fa al caso tuo.

I Clan più antichi delle Terre Conosciute sono:

Nobless
Liberamente
Nosferatu
Occhi della Civetta
Antica Quercia
Solitari





Illustrazione di Deborah Fiorino



Vampiri Nobless

Sono tutti Prescelti. Vampiri di sangue blu, i nobili della specie, si considerano gli unici veri diretti discendenti dei Primi.

Amano gli abiti eleganti e il galateo.

Dediti alla politica e agli affari, sono molto legati al denaro e al potere. Considerano gli altri Vampiri e i loro Clan come delle aberrazioni o come dei sottoposti, errori, semplicemente scherzi della natura.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +3 • MEN +5
CARISMA
VISTA NOTTURNA





Illustrazione di Deborah Fiorino





Vampiri Liberamente



Non è proprio esatto definirli né Prescelti, né Bestie, anche se possono appartenere all'una o all'altra categoria. Sono... folli. Così li definiscono gli altri Clan. I folli. Ogni loro azione, ogni loro gesto, sembra non essere dettato da nessuna logica. Ma, si sa, la verità sta nei folli, e, non si sa come, essi vedono sempre al di là dell'apparenza delle cose, avendo un intuito incredibilmente sviluppato e un sesto senso innato.

Non fanno molto caso ai vestiti che indossano, diciamo che vestono in modo molto casual.

Non è inusuale vederli "straparlare", magari con la propria ombra... o ridere, piangere, ridere e piangere di nuovo nell'arco di pochi minuti... a volte hanno dei forti tic nervosi, o si dedicano all'autolesionismo, o amano prendersi gioco del prossimo per il puro piacere di farlo. O altro.

Ma per un loro nemico, ritrovarsi nelle loro mani, sarebbe un'agonia senza fine. Sarebbero capaci di ucciderlo strappandogli un piccolissimo lembo di pelle alla volta, semplicemente per vedere che effetto fa.

Non hanno a cuore niente e nessuno, o forse sì... non credono in un ideale, o forse sì...



Caratteristiche e abilità di razza

DES +4 • MEN -4
SESTO SENSO
VISTA NOTTURNA





Illustrazione di Deborah Fiorino





Vampiri Nosferatu



Sono tutti Bestie. Vivono nelle fogne, da dove gestiscono sporchi affari ai danni della società. Odiano tutte le razze, sterminerebbero anche ogni altro Vampiro sulla terra.

Alcuni camminano a quattro zampe.

Vestono stracci laceri o nulla.

Molti di loro sono fortemente miopi anche alla luce di una semplice candela, ma in compenso hanno sviluppato moltissimo gli altri sensi, ancora più degli altri Vampiri, e nel buio pesto vedono meglio di chiunque altro. Se li incontri ricorda una cosa: forse ti vedranno, o forse no... ma se non puzzi, sei sicuramente morto.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +7 • MEN +1
AFFINITÀ ANIMALE
VISTA NOTTURNA





Illustrazione di Deborah Fiorino





Vampiri Occhi della Civetta

Sono tutti Prescelti. Si nascondono nell'ombra, ad ogni passo potresti averli a pochi metri di distanza e non saperlo. Sanno come non farsi notare, e sanno anche tutto di tutti.

Amano vestire in modo non troppo elegante e non troppo casual, cercano più che altro di adattarsi all'ambiente circostante senza farsi troppo notare.

Vivono sotto gli occhi di tutti, agiscono non visti da nessuno, tramano nell'oscurità e colpiscono senza lasciar traccia. Non sono propriamente dei guerrieri, ma forse sono più letali. Spie, assassini e ladri inarrestabili, se hai bisogno di un'informazione, con loro non puoi sbagliare.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +5 • MEN +3
MOVIMENTO SILENZIOSO
MIMETISMO
VISTA NOTTURNA





Illustrazione di Deborah Fiorino





Vampiri Antica Quercia

Gli stregoni. Solitamente Prescelti, ma talvolta, tra le loro fila, si muove qualche Bestia.

Solitamente vestono abiti gotici, ma nel caso delle Bestie l'abbigliamento è un optional... loro continuano a preferire abiti laceri e lerci.

Accendendo una semplice candela sono capaci di far piovere sangue. E questo non è altro che un basso trucchetto per molti di loro. L'Antica Quercia è l'antico ordine dei Vampiri iniziati alla conoscenza occulta, alla magia. Una vera e propria setta che con le arti magiche accresce il già grande potere dei propri adepti.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +1 • MEN +7
LEGGERE E SCRIVERE
RESISTENZA MENTALE
VISTA NOTTURNA





Illustrazione di Deborah Fiorino



Vampiri Solitari

In giro per le Terre Conosciute, è possibile imbattersi anche in altri Clan minori, ma di poca importanza. Di solito sono semplici club notturni gestiti da un piccolo gruppo che condivide un ideale o uno scopo.

Ma non proprio tutti i Vampiri appartengono a un Clan. Alcuni, raramente, decidono di non aggregarsi a nessun gruppo. Li chiamano “Solitari”.

Non godono della protezione di nessuna famiglia, ma sono ugualmente temibili, non sai mai cosa aspettarti quando ne incontri uno. La non appartenenza a un Clan li rende indecifrabili. A volte sono temibili assassini, altre mercenari, oppure uomini d'affari con pochi scrupoli, o, talvolta, semplicemente gente che non vuole guai.



Caratteristiche e abilità di razza

DES +4 • MEN +4
SEGUIRE TRACCE
VISTA NOTTURNA





Illustrazione di Deborah Fiorino



L'icantropi

Semiumani dalla forza incredibile che, in occasione di ogni luna piena, si trasformano in giganteschi lupi dall'aspetto umanoide. Una volta trasformati, infatti, diventano dei lupi a tutti gli effetti, ma in grado di ergersi sulle sole zampe posteriori, raggiungendo così un'altezza anche pari a due metri circa. Nel loro aspetto umano hanno una statura variabile tra 1,80 e 1,90 m ed è difficile accorgersi della loro natura di licanthropi, a meno che non facciano sfoggio del proprio infallibile fiuto con cui potrebbero individuare qualsiasi essere vivente nell'arco di duecento metri, o della propria forza con cui sarebbero capaci di sollevare un'intera diligenza... Quando si trasformano, queste qualità raddoppiano addirittura, accompagnate da una grande velocità, zanne lunghe e acuminate con cui potrebbero divorare un montone in pochi attimi e artigli affilati con cui sarebbero capaci, con un buon colpo, di tagliare in due un corpo umano. La maggior parte di loro vive a Lunapiena, un villaggio non lontano da Notteviva.

Esistono diverse famiglie (o branchi) di Licanthropi, che, in caso di pericolo, possono collaborare fra loro per far fronte a una minaccia comune.



Caratteristiche e abilità di razza

RES +5 • FOR +5 • DES +5
AFFINITÀ ANIMALE
VISTA NOTTURNA

DURANTE LA LUNA PIENA, QUESTI BONUS RADDOPPIANO





Illustrazione di Deborah Fiorino



Orchi

Corpulenti e massicci, hanno colli corti e tozzi, braccia robuste e grandi mani. La pelle è verde scuro, bitorzoluta e spessa, l'andatura è goffa e scimmiesca, gli occhi piccoli, neri ed incavati in un cranio leggermente appiattito, con zigomi larghi e carnose orecchie a punta. Il naso è molto corto con narici porcine, la bocca è larga con la mandibola (sproporzionata rispetto alla testa piatta e squadrata) da cui fuoriescono le zanne inferiori grosse ed ingiallite dal sudiciume. Le gambe sono corte e storte ma decisamente più nerborute di qualsiasi umano.



Caratteristiche e abilità di razza

RES +3 • FOR +3

RESISTENZA AI PESI
VISTA NOTTURNA



Adesso scegli la classe del tuo PG.

Anche qui, che sia maschio o femmina, potrai scegliere una qualsiasi delle classi proposte nelle prossime pagine.

Come ogni razza, anche ciascuna classe può possedere o meno determinati bonus (indicati con il simbolo “+”) o malus (indicati con il simbolo “-”) alle caratteristiche. Può anche avere delle particolari abilità. Quando un’abilità è contraddistinta dal “no”, vuol dire che quella determinata razza o classe non potrà mai acquisire quella specifica abilità.

Ad esempio potresti scegliere la classe del guerriero, avendo un bonus +1 alla destrezza, +2 alla forza, +1 alla resistenza e due abilità di classe: “scherma” e “cavalcare”.

Riassumendo, ti basterà aggiungere i bonus e sottrarre i malus alle caratteristiche indicate, segnare le abilità acquisite e annotare quelle che non potrai mai acquisire.

Classi