

LANDE PERDUTE



GIOCO DI RUOLO DI QWEIN ©



LANDE PERDUTE

07/07/2016

CHE GIOCO E' QUESTO?

Si tratta di un Gioco di Ruolo con ambientazione orror medioevale, ad uso gratuito realizzato da Qwein Molinari Michele. Prevede quindi la figura di un Narratore (in inglese Master) colui che crea, inventa e gestisce una storia, magari prendendo spunto da un libro, un film, e la descrive ai giocatori. Questi attraverso le regole, creeranno il loro personaggio e vivranno emozionanti avventure. Essi saranno liberi da ogni trama prestabilita, anche se questo metterà in difficoltà il Narratore, le loro scelte nell'avventura influiranno sull'andamento della stessa e potranno condurli in luoghi immaginari diversi, situazioni pericolose o bizzarre.



Il Narratore ha il compito di conoscere a pieno le regole e applicarle ogni volta ve ne sia il bisogno, ovvero quando i giocatori si troveranno a misurarsi con le loro abilità e conoscenze, non ultimo possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari, o qualsiasi Png (personaggio non giocante) che il Narratore farà loro incontrare.

Il Narratore impersonerà possibili Png rivolgendosi ai giocatori parlando attraverso essi, magari mimandone comportamenti, voci, tic e difetti per rendere l'atmosfera del gioco e dell'avventura sempre più realistica, anche se non è necessario, ciò che rende il gioco divertente è l'evolversi della storia stessa e le pieghe in base alle scelte dei giocatori che ne conseguono.

NOTE DELL'AUTORE

Come altri miei Gdr **Lande Perdute** nasce per mantenere il primo spirito di questo genere di giochi, partendo dai primi regolamenti tra il 1977 e il 1983, quando la commercializzazione, non li aveva ancora rovinati introducendo nuove regole complesse, inutili aggiornamenti, stravolgimenti e unificazioni di regolamenti, non per la fluidità del gioco, ma per fare mercato. Per questo è liberamente scaricabile, utilizzabile al patto di non copiarne i contenuti per renderli commerciali.

MATERIALI NECESSARI

4-6 amici nei panni dei personaggi compatibili con l'ambientazione (di più complicherebbe troppo la gestione del gioco durante i combattimenti al narratore). Tre dadi a sei facce (3d6), una fotocopia della scheda del personaggio, matite, gomma, fogli di carta per appunti per ogni giocatore e questo regolamento.



LA NUOVA RAZZA

- Un Dampir ha un malus fisso -2 a tutte le azioni, durante le ore diurne, la sua pelle è maggiormente sensibile all'esposizione solare che se prolungata porta a dolorosi arrossamenti e ustioni.
- Un Dampir ha un battito cardiaco proporzionalmente ai punti sangue posseduti, se è molto che non si ciba può entrare in una sorta di sonno letargico.
- Un Dampir a pieni punti sangue e del tutto identico a un essere umano anche per colore della pelle diversamente pallida.
- Un Dampir a pieni punti sangue ha un +1 sulle abilità di forza.
- Un Dampir recupera 1 punto sangue al giorno se in stasi da morte... sonno al riparo dalla luce.
- Un Dampir se ferito perde punti sangue a zero non muore entra in sonno letargico, potrà essere risvegliato solo versandogli sangue fresco in bocca.
- Un Dampir può subire orrende devastazioni da schiacciamento, fiamme, acidi, ma se reimmerso nel sangue potrà tornare al suo aspetto recuperando 0,5 punti sangue al giorno.
- Un Dampir cessa di esistere se gli viene distrutto il cervello o il cuore, gli sarà impossibile in questo caso rigenerarsi.
- Un Dampir può cibarsi per brevi periodi di sangue animale, ma così recupererà metà punti sangue o meno. Un uso prolungato di questo tipo di sangue porterà debolezza costante dimezzando tutte le caratteristiche.
- Un Dampir non può avere una propria discendenza dei figli, pur potendo avere rapporti sessuali a pieni punti sangue.
- Un Dampir non si riflette negli specchi d'argento e questo metallo può portare 1d6 di perdita punti sangue da ustione se venuto a contatto. Se si arriva a 0 avviene morte perenne.
- Un Dampir risana più velocemente punti sangue se di un giovane umano rispetto a un anziano.
- Un Dampir si lega ad un animale con cui interagisce, Ratto - Gatto - Lupo - Gufo - Pipistrello. Attraverso l'abilità **Empatia Animale**, potrà percepire ciò che vede e sente l'animale, in un raggio di 1km per ogni punto assegnato.
- Un Dampir potrà percepire con l'abilità **Mentalismo** sentimenti e paure, verità o menzogne negli esseri umani o Dampir giovani, sfruttando l'abilità **Sesto senso**, quasi arrivasse a leggere nella mente.
- Un Dampir attraverso l'abilità **Mentalismo** può bloccare un essere umano o un Dampir giovane inducendo un terrore atavico, questi non potrà muoversi.
- Un Dampir è immune a veleni o virus, tranne che il sangue di un uomo morto. Se ingerito causa ogni ora 1d6 di punti sangue persi, se si arriva a zero secondo caso avviene la morte perenne. Si può compensare ingerendo sangue o venendovi immersi.



ANIMALE COMPAGNO

Le creature della notte hanno un atavico richiamo e connessione con gli animali che la tradizione associa alla notte. Un giovane Dampir può scegliere di condividere le sue notti con un ratto, un gatto, un lupo, un gufo o un pipistrello. Ogni animale si differenzia per agilità e capacità.

- Il RATTO può nascondersi e passare inosservato, ottimo arrampicatore e può scavare cunicoli sotterranei.
- Il GATTO è un agile predatore ed è perfetto per mimetizzarsi nei sobborghi umani.
- Il LUPO è un predatore, valido nei passi di montagna e per seguire piste o prede oltre che ad una difesa personale 1d6 di vita e 1d6 di danni da Morso.
- Il PIPISTRELLO ha un ottimo udito, arriva con facilità nelle torri più alte.
- Il GUFO ha una buona vista notturna, conosce le foreste, ma anche gli ambienti cittadini.

TABELLA CARATTERE ANIMALE 1D6

- 1 Inesperto, sbadato e fa fatica a capire. Va stimolato e gli ordini vanno ripetuti.
- 2 Irruente, si butta a capofitto e spesso non ascolta. Va tenuto a freno.
- 3 Attivo, energico, però non fa nulla per nulla.
- 4 Accetta bene gli ordini, ma non rischia la sua vita.
- 5 Non vi ha scelto lui, è stato costretto. Il vostro è un rapporto complicato.
- 6 L'animale non vi vuole, ma vi teme, pronto a scappare o reagire con violenza.



AMBIENTAZIONE

Medioevo fantasy alternativo precipitato in un mondo di tenebra dove il sangue è venerato e clan di una nuova razza che si proclama Dampir combattono tra loro per avere potenza onore e proseliti. Grandi città fortificate, e piccoli feudi che vivono isolati. Lo spettro della fame, annienta le famiglie e i pochi esseri dal cuore pulsante sono divenuti preziosi. I giocatori vivranno nel ruolo di giovani Dampir, fuori dalle caste e dai poteri, generati per errore o per volontà da nobili che hanno contravvenuto alle regole del consiglio. Essi saranno fuori da ogni linea di potere, dei reietti per la propria stessa razza, esuli raminghi senza fissa dimora in questo Medioevo Europeo alternativo. Molti nuovi "nati" si spostano con le carovane di mercanti o scelgono di fondare nuove città di Dampir, altri diventano folli, arrivando a regredire al ruolo di animali selvaggi vivendo nei boschi di caccia a tutto quello che ha un battito, pochi fortunati convivono con gli esseri umani in piccoli villaggi accettati dai signori, lavorando.

LE ORIGINI

Nessuno ricorda quando la malattia cominciò a colpire, con il dilagare di una pestilenza le persone venivano trovate morte nelle loro case. Il morbo da prima colpì nelle campagne ma poi non risparmiò nessuno. La morte colpiva indistintamente. All'orrore delle perdite di parenti e cari si aggiunse quello di vedere le loro tombe scoperchiate e profanate. Ben presto parve che il morbo cambiasse il modo di colpire le proprie vittime, e molte morti vennero attribuite a animali dei boschi che spinti dalla fame verso le città con morsi o unghiate potevano dilaniare le vittime. I resti venivano trovati con squarci nelle braccia al collo con le carni dilaniate e private del sangue. Fu troppo tardi quando ci si accorse che sebbene non tutti coloro che morivano tornavano in vita, molti di questi esseri presero a radunarsi e con sistema attaccavano villaggi e città disseminando morte e terrore. La risposta fu una santa inquisizione dove tutti i Dampir catturati e dati alle fiamme o smembrati. Il clero ebbe un ruolo ufficiale in questo. Molti Dampir presero a vivere insieme agli esseri umani nascosti, cibandosi di animali, ma altri desiderosi di vendicare i caduti e riconosciuti come nuova razza predominante, si unirono segretamente. Diedero così origine a congreghe con l'obiettivo di emancipare la razza. Per cibarsi di sangue bastava incidere una vena, un braccio una gamba, il collo. Fu attraverso il morso un enzima prodotto dalla saliva e portando la persona vicino alla morte per dissanguamento senza ucciderla che questi dopo una lunga agonia smetteva di respirare per rinascere Dampir. Così intere città in silenzio e nel corso di un centinaio d'anni vennero convertite nella nuova razza, i regni caddero uno dopo l'altro e iniziò l'alba di una nuova era dove il sangue era la sola moneta di scambio.

Fu chiaro subito che i Dampir avevano necessità degli esseri umani quando venne il secolo della fame. Fu allora che i primi proclamatosi nobili cercarono di imporre regole precise, riducendo l'umanità al ruolo di mucche. Fu proibito creare nuovi Dampir, o uccidere altri della propria razza pena lo smembramento. Ne conseguì una guerra in cui eserciti e fazioni di Dampir si affrontarono per il dominio.



CASATA KOZLAK



CASATA MAHR



IL MARCHIO DELLA VERGOGNA

La legge prevede che i Dampir non possano ucciderne altri, così i reietti, quelli non appartenenti a nessuna casata, se scoperti vengono catturati e marchiati, un tatuaggio sulla tempia destra

LE CASATE

La casata di Kozlak fortemente propensa allo sterminio umano e la casata di Mahr propensa a una convivenza. Le guerre cessarono, dopo lo scontro nella piana di Barlard che vide pressoché annientati i due eserciti. Molti Dampir persero la vita. Venne creato il consiglio degli anziani, dove i primi presero a regnare sui feudi prendendo possesso di tutti i regni. Ai soldati che per meriti si furono distinti nelle guerre vennero assegnati borghi e piccole città di campagna. Con la trasformazione del clero stesso al Dampirismo fu convertito il credo, che rimase pressoché immutato semplicemente dopo un concilio vennero aggiunte e sopresse regole che non solo "legalizzavano" il Dampirismo ma che lo esaltavano. Ora regna una fragile pace, gli umani rassegnati a servire i nuovi padroni, ad esclusione di pochi regni nel nord che hanno resistito. Alcune città vengono governate con pugno di ferro, un clima di terrore dove gli uomini vengono visti unicamente come fonte di sangue, e messi brutalmente in riproduzione, la cui vita non ha alcun valore, altre paiono normali città umane, dove si gli umani sono si fonte di cibo, ma in cambio viene dato loro oltre a proseguire una vita normale, un tenore di vita superiore al precedente, sono quel che resta delle due fazioni delle guerre. Nei Dampir il processo di invecchiamento è rallentato e si narra che non invecchino mai che restino sempre uguali a come sono mutati, ma questo non corrisponde al vero, il Consiglio composto da 27 anziani non si mostra mai in pubblico proprio per non apparire deboli, nonostante accrescano i loro poteri mentali esponenzialmente crollano quelli fisici.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI CARATTERISTICHE

Ogni personaggio viene rappresentato da quattro caratteristiche: Forza - Destrezza - Intelligenza - Sensibilità, ottenute lanciando per ognuna di esse (2d6+3) due dadi a sei facce, sommandone il risultato al valore base di 3. Ogni caratteristica così creata andrà segnata sulla scheda del personaggio. Nessun tiro potrà essere ripetuto, solamente si potrà invertire una caratteristica con un'altra a scelta. I Giocatori avranno poi 3 punti da distribuire come meglio riterranno tra i valori ottenuti che sono al di sotto di 10. Le caratteristiche non potranno mai più aumentare, anzi potrebbero calare alla luce di ferite invalidanti o danni fisici, psichici permanenti, come menomazioni, perdita di un occhio o un braccio. Un Umano avrà 2d6+2, un Dampir anziano 2d6+4.

PUNTI SANGUE (Dampir) – PUNTI VITA (UMANI)

Lanciate 3d6+3 Il risultato andrà segnato sulla scheda del personaggio, da questo momento i punti vita potranno solamente calare al seguito di ferite per poi ritornare al valore originale se curati e se vi sarà margine di cura. Il Narratore al fronte di ferite particolarmente invalidanti potrebbe calare punti vita in modo permanente. Un Umano avrà 3d6+2, un Dampir anziano 3d6+4.



MINIATURE DA FOTOCOPIARE



SCUDI - ARMATURA

Chi equipaggiasse uno scudo o un armatura, potrà sottrarre i danni ricevuti da un attacco nemico pari al valore dello scudo o armatura. Cuoio e Legno -1, Metallo -2. Ogni volta lo scudo o armatura, i cui valori si possono sommare venissero impiegati, cala di 1 il suo valore difesa, a zero lo scudo o l'armatura diventano inservibili.

ABILITA'

Correlate alle caratteristiche vi sono le abilità, ovvero l'esperienza, l'apprendimento che distingueranno i personaggi. I giocatori riceveranno 2 punti abilità iniziali da distribuire a loro scelta che anoteranno con +1 nella casella della loro scheda del personaggio.

Attenzione!!: Il valore delle abilità si somma al valore di base della caratteristica, (esempio, avere 12 in Forza con +1 sollevare, il valore finale di sollevare è 13)



FORZA

Sollevare: Rappresenta la capacità del personaggio di alzare oggetti e spostarli per un peso pari a 3 volte il proprio valore di forza +1d6 di kg. In base al peso il Narratore stabilirà la massima durata in minuti del trasporto.

Saltare: Rappresenta per il movimento orizzontale i metri che il giocatore può saltare, se in corsa la metà del proprio valore per difetto in base alla forza. Se il tentativo avviene da fermo diviso 3 per difetto. Se salto e tentato in verticale l'altezza raggiunta va calcolata sommando 1d6 al proprio valore di forza calcolato in decine di centimetri (esempio 1d6[otteniamo 3] + Valore Forza 9 = 12 il giocatore salta di 120 cm.

Lanciare: Rappresenta la capacità di lanciare un oggetto medio scagliandolo 2d6 + il proprio valore in forza di metri. Ogni Kg dell'oggetto rappresenta un metro in meno.

Lotta: Rappresenta un assalto fisico contro uno o più avversari con lo scopo di bloccarli o assegnare loro danni maggiori da botta, calci, pugni.

Arrampicare: Rappresenta la capacità del personaggio di salire su oggetti, pareti, cordami. Al Narratore stabilire ogni quanto far eseguire al personaggio un Test arrampicarsi qualora questa fosse di lunga durata.

DESTREZZA

Combattere: Rappresenta la capacità di utilizzare armi durante un combattimento i Dampir usano unicamente la spada considerando disonorevole ogni altra arma.

Cavalcare: Rappresenta l'abilità nel muoversi sopra un cavallo al di fuori dei momenti di tranquillità, ovvero durante una corsa sfrenata, un inseguimento o un tentativo di depistare inseguitori, pulizia e cura dell'animale e uso di carri o carrozze.

Orientamento: Rappresenta la capacità di un personaggio di orientarsi in luoghi nuovi o esterni e in ogni luogo determinando la possibilità di seguire la meta prefissata anche in ambienti ostili e fuori da vie o tracciati oltre che utilizzare veicoli o animali per spostarsi.

Cacciare: Rappresenta la capacità di seguire tracce di una preda, umana o animale fino a raggiungerla.

Riparare: Rappresenta l'abilità la tecnica nel riparare, costruire oggetti.

INTELLIGENZA

Giocoleria: Rappresenta l'abilità di barare con i dadi, giochi e scommesse, far apparire cose da nulla, creare piccole illusioni o eseguire numeri circensi di equilibrio e o rotazione di oggetti in aria.

Cura: Anche un Dampir sanguina e perde punti sangue, questo rappresenta l'abilità di suturare ferite o mantenere in salute gli umani.

Allevamento: Rappresenta l'abilità nel gestire umani, provvedere al loro mantenimento per garantirsi una scorta costante di sangue.

Scassinare: Rappresenta l'abilità di aprire bauli, serrature o porte senza legittimità o chiavi, ma attraverso l'uso strumenti, quali chiodi o grimaldelli.

Leggere e Scrivere: Rappresenta la conoscenza della lingua non che della sua scrittura.

SENSIBILITA'

Mentalismo Rappresenta la capacità di un personaggio di percepire le emozioni, immagini mentali relative a amore, paura, desiderio, necessità di un altro, o indurre un blocco da paura.

Persuasione Rappresenta la capacità, la faccia tosta, l'oratoria, il poter persuadere, quindi convincere gli altri anche mentendo di qualcosa.

Precognizione Rappresenta la capacità di percepire l'esito di un evento futuro, negativo o positivo.

Empatia Animale Rappresenta la capacità di creare il legame con un animale della notte, Ratto, Gatto, Lupo, Civetta o Pipistrello, e interagire con esso, dominandolo con la forza o con l'amore, comunicare telepaticamente e percepire immagini mentali, odori, sensazioni.

Trappole Rappresenta la capacità di scoprire, disinnescare o creare trappole.

🔥 COMPLETAMENTO DEL PERSONAGGIO

Descrizione Fisica: Il personaggio va quindi costruito lasciando la scelta del peso, altezza, età (da quando è divenuto un Dampir), capelli e sesso, occhi. Ricordando che eventuali eccessi potrebbero influire su possibili malus dati a discrezione del Narratore.

Storia personale: Deve essere descritto sinteticamente il proprio passato, una descrizione del Dampir o casata di origine.

🔥 PNG [Personaggi Non Giocanti] ANIMALI - MOSTRI

Il Narratore potrà contro i giocatori dei nemici o animali o forme di vita potenzialmente pericolose, stabilendo un valore di base di Forza e Destrezza da 9 a 11 e le abilità che questi potranno utilizzare e 2d6 di punti sangue o vita. Nemici epici avranno una scheda particolare come quella dei giocatori creata dal Narratore potranno evolvere.

🔥 FASI DEL GIOCO - AZIONI - TEST

Ogni volta che si intende fare un azione che non sia scontata, va fatto un test in base alle proprie abilità. Si prende il valore della caratteristica utilizzata (forza destrezza sensibilità tecnica) e gli si somma gli eventuali punti abilità posseduti. Ottenuto questo totale, gli si sottrarranno 3d6 cui si sommeranno eventuali malus dati dal Narratore in base alla situazione o dal non possedere l'abilità. Se il risultato sarà pari o positivo l'azione sarà riuscita, se negativo questa fallirà miseramente. A seconda del valore positivo o negativo della distanza del valore sia di successo che di fallimento, questi proporzionalmente riuscirà o fallirà al meglio o al peggio.



FRENEZIA DI SANGUE

Un Dampir che abbia pochi punti sangue e quindi non si bevesse sangue da tempo, o che si trovasse di fronte una mattanza, sangue ovunque, potrebbe venire colto dalla frenesia del sangue, lancia 1d6 se a discrezione del Narratore, se viene fuori 1 entra in frenesia, che termina saziandosi del sangue di chiunque, amici o nemici che gli sono vicini. 2-3-4-5-6 non succede nulla.



ARMI

Si distinguono per la loro forgiatura, un arma di poco valore, si potrà rompere. L'argento è un metallo vietato nelle armi, utilizzarlo porta a morte per smembramento.

- Pugni** 1 Danno
- Agospina** 1 Danno
- Calci** 2 Danni
- Bastone** 2 Danni
- Morso** 3 Danni
- Coltello** 3 Danni
- Spada** 4 Danni
- Ascia-Mazza** 5 Danni
- Lancia** 5 Danni
- Fionda** 2 Danni
- Arco** 4 Danni
- Balestra** 5 Danni



(AGOSPINO)

SUCCHIARE SANGUE

Può avvenire in due modi, uno legale, attraverso l'ago spina, conficcato in un braccio una gamba di un umo per prelevarne circa mezzo litro di sangue. O attraverso il morso e questo crea il rischio illegalmente di produrre nuovi Dampir se non si uccidesse la vittima privandola completamente del suo sangue. Ogni turno si può estrarre a seconda del metodo da 2 a 8 punti sangue-vita. Se un Dampir succhiasse sangue a un membro della sua razza ne verrebbe intossicato e rischierebbe la morte eterna. Se usasse sangue animale al massimo risanerebbe la metà dei propri punti sangue.



**CARATTERISTICA + ABILITA' = AZIONE - 3D6 + MALUS=RISULTATO
POSITIVO - NEUTRO - NEGATIVO**

Esempio

Un giocatore vuole decifrare un codice complesso l'abilità è Intuito (non presente in elenco) accostabile a Sensibilità, il giocatore ha Destrezza di base a 9.

Quindi 9 (Caratteristica) + 0 (il giocatore non ha punti aggiunti in questa abilità) + 1 (il Narratore da Malus in quanto Intuito non è un'abilità in elenco) = 10 (Valore Azione) - 3d6 (lancio sommato di 3 dadi a sei facce in cui si ottiene 2+4+5= 10 (questo è il risultato)

10 - 11 = -1 quindi seguendo la tabella sottostante ottiene un parziale insuccesso, il Narratore gli descriverà solo una parte del codice.

+3 Totale successo +2 Successo +1 Parziale successo
= 0 Risultato diverso dal previsto

-1 Parziale insuccesso - 2 Insuccesso - 3 Totale insuccesso

MALUS

(i malus si possono sommare fino a rendere impossibile un'azione)

- Tentare un'azione senza possedere l'abilità necessaria Malus da 0 a +1
- Condizioni avverse Malus +2
- Condizioni estreme +3

ABILITA' PURA

Potrebbe capitare nel gioco che si debba effettuare un'azione non prevista, nell'elenco delle abilità, in questo caso il Narratore utilizzerà quella caratteristica - Forza - Destrezza - Intelligenza Sensibilità che riterrà più si adatti alla situazione. Per esempio, un giocatore per raggiungere un punto stabilito potrà farlo solo camminando su una linea sottile di tubi per qualche metro, l'abilità sarebbe equilibrio, che non esiste. In questo caso il Narratore farà impiegare nel test la caratteristica Destrezza, senza bonus, e darà un malus +1, se esempio piovesse rendendo più difficile l'impresa darebbe +2 per le condizioni avverse.

TEST RAPIDO PNG

Ogni Png potrà interagire e effettuare azioni, questo test rapido indicherà l'evolversi della situazione

Fallimento grave L'azione non riesce e chi la tenta subisce un inconveniente grave.

Fallimento Azione non riuscita (irripetibile).

Non succede nulla Il tentativo non va a buon fine (ripetibile).

Quasi riuscito Azione riuscita ma con qualche complicazione.

Successo Azione riuscita.

Successo totale Azione riuscita con vantaggio aggiuntivo.

COMBATTIMENTO (IL TURNO 6 SECONDI)

Il Combattimento avviene a turni, la cui durata è pari a 6 secondi, giocatori e il Narratore, per Png o Animali, lanciano a ogni turno di combattimento 3d6 sommando il risultato ai rispettivi valori di Destrezza. Viene segnata ogni turno dal Narratore una scaletta su un foglio di carta che sancisce chi agirà, partendo dal valore più alto al più basso. Il Giocatore o Narratore al proprio turno potrà decidere in base agli eventi accaduti le proprie azioni (Attacco dandone spiegazione del modo - Mi nascondo). Esempio Giocatore A Valore Destrezza 11 + lancio 3d6 2+1+6=9 11+9= 20 Esempio Narratore B Valore Png Destrezza 9 + Lancio 3d6 4+4+2=10 9+10=19 Agirà per primo il Giocatore) Ora il Narratore effettuerà un test con il valore Combattimento, se riuscito (il valore ottenuto non sarà negativo) l'arma impiegata farà in toto i suoi danni che saranno cancellati dai punti vita sulla scheda del personaggio. Chi venisse colpito o subisse una variazione nell'evento generato da chi agisce per primo, perderebbe il diritto all'azione fino al prossimo turno.

🔥 LOCAZIONE DEL DANNO

1 = Testa 2 = Busto 3 = Braccio Sinistro
4 = Braccio Destro 5 = Gamba Sinistra 6 = Gamba Destra

🔥 CURA – PRIMO INTERVENTO

Si applica apportando i primi soccorsi, tamponare emorragie, suture, steccare arti. Si risana il paziente di tanti punti positivi rispetto il Test.

🔥 MORTE

Se durante il combattimento, traumi o incidenti, un umano venisse ferito e i suoi punti vita arrivassero a zero, questi muore.

Un Dampir a zero punti sangue entra in una forma di morte, che può durare anni la cui figura può arrivare a mummificarsi, ma se reimmerso nel sangue può tornare alla vita. Se smembrato o colpito direttamente a cervello o cuore avviene la morte eterna.

La vera morte perenne avviene per smembramento, distruzione celebrale o cardiaca, carbonizzazione.

🔥 DANNI PARTICOLARI

Fuoco: A contatto con fiamme libere si subisce 1d6+3 di danni a round, sotto i 4 punti vita si resta

Caduta: Danni da caduta sono correlati all'altezza, una caduta oltre 1,50 cm va calcolata la tabella sottostante: 2 metri 2 danni, 3 metri 4 danni, 4 metri 6 danni, 5 metri 8 danni, 6 metri 10 danni, 7 metri 12 danni, 8 metri 14 danni, 9 metri 16 danni 10 metri 18 danni.

Freddo: Se la temperatura scende sotto i 5° prima di ogni azione va fatto un test sul proprio valore punti sangue, se fallito si perde un punto sangue. Al narratore stabilire ogni quanto far ripetere il tiro.

Fame: Umano - Se si resta senza cibo per ogni giorno si perde un punto vita, a zero si muore.

Dampir - Ogni giorno in condizioni normali si perde un punto sangue, particolari attività a discrezione del Narratore, dimezzati si rischia la frenesia del sangue

🔥 EQUIPAGGIAMENTO



Diamo ai nostri personaggi un equipaggiamento, ricordando che ogni oggetto oltre il vestiario, scarpe o stivali equivale a 1 ingombro. Ogni personaggio potrà portare con se 9 oggetti. Ogni ulteriore oggetto portato dai giocatori o a discrezione del Narratore.

Oggetti relativamente pesanti o ingombranti daranno dei malus al giocatore nelle azioni fintanto li porterà su di se.

🔥 OGGETTI SPECIALI

Nel corso delle avventure capiterà di incappare in oggetti, armi particolari, il loro valore, capacità e utilizzo sono a discrezione del Narratore. Il consiglio personale è di non creare cose impossibili o dalla durata eterna, sfalserebbe il gioco.



CIBO COMUNE

Un Dampir a pieni punti sangue può ingerire cibo comune pur non potendolo assimilare, in quanto esso passa quasi completamente intero nel tratto intestinale. Assumere cibo comune comporta 1 danno al Dampir. Mentre diverso il discorso per gli alcolici che hanno la stessa funzione che negli esseri umani, possono portare a ebbrezza. Sono banditi da tutti i Clan, perché il Dampir può cadere nella Frenesia del Sangue. Gli alcolici hanno comunque un grande fascino pur se proibiti. Oltre a birra, vini esiste un alcolico di produzione illegale, La Fatina Verde, bastano poche gocce per dare ebbrezza, pochi alchimisti sanno come produrlo, una boccetta di Fatina Verde può costare quanto cinque uomini sani e robusti.



DENARO

Un tempo esistevano le monete, oro, argento, rame coniate dalle varie baronie, oggi gli umani sono la moneta. Ogni città ha almeno un mercato di umani. Gli oggetti di uso comune vengono scambiati su "promesse" di procurare umani, e viene calcolato uno standard degli stessi, ovviamente come nei cavalli più sono giovani e vigorosi più hanno valore.





DADO DEL DESTINO

Durante un momento concitato, usatelo, per mettere un poco di pepe alla situazione, comunicando ai giocatori... se viene pari accade questo, dispari quest'altro, se viene uno si distrugge questo con sei compi un azione impossibile, naturalmente lanciate il dado a vista così che tutti vedano il risultato.



LUNA DI SANGUE

Una volta l'anno una notte la luna diventa colore del sangue e scatena nei Dampir la frenesia simultanea, questi attaccano tutto ciò che è vivente. Gli animali non risentono del morso e non diventano Dampir, ma gli umani sì, per questo preannunciata tutti gli umani vengono rinchiusi in celle, ogni anno questo fa sì che aumenti la popolazione di Dampir.



CONSIGLIO DEGLI ANZIANI

Sono 27 i Dampir dell'origine, i primi, questi rappresentano le 27 province 13 nell'influenza della casata KOZLAK e 14 della casata MAHR, ognuna delle quali ha diversi villaggi e una o due fortezze. Non si mostrano mai in pubblico perchè per quanto i loro poteri mentali sono aumentati, quelli fisici sono calati e di fatto sono vecchie carcasse, fragili e dipendenti dai giovani per esistere. Essi governano il mondo, e non di rado membri delle due casate chiedono udienza per sanare contenziosi evitando dispute e guerre. Essi accolgono i contendenti nella sala nera, dove in assenza di luce viene concessa udienza. Hanno il massimo rispetto, e la loro decisione è legge.

ESPERIENZA

Alla fine di un'avventura, quando i giocatori avranno portato a termine una missione, il Narratore assegna ai giocatori in base alla partecipazione, riuscita di eventi importanti, dei punti esperienza, da 0 a 0,1, questi andranno segnati sulla scheda personaggio accanto al valore che vorranno aumentare.

Arrivati a 0,9 il punto successivo avrà valore 1 e si potrà impiegare come bonus nell'abilità scelta specifica. Importante ricordare che si potranno assegnare al massimo sei abilità anche diverse nella scheda, e non si potranno cancellare le precedenti per spostare punti altrove.

Il limite massimo di un abilità aumentata in questo modo è 3. Questo per non arrivare a creare figure immortali, o contrarie alla realtà.

Il gioco deve portare i partecipanti a risolvere tutte quelle problematiche che incontreranno con un solo obiettivo, sopravvivere e tornare a casa.

ESSERE UN NARRATORE

E' indispensabile che i giocatori siano lasciati liberi di effettuare le scelte che riterranno più opportune con i propri personaggi. Anche se queste li condurranno alla morte. Non importa, nulla in questo genere di giochi è più avvilente di un Narratore che sentirsi dire no quello non lo puoi fare o vedere che ogni scelta conduce a quella situazione solo perchè non si deve deviare da una trama prestabilita. Va ricordato che il Narratore non gioca, fa giocare.

Questi descrive le ambientazioni nel modo più fluido e dettagliato possibile, i Png incontrati, quelli con cui i giocatori potrebbero interagire, pronto a calarsi in questa o quella parte a seconda di chi venisse coinvolto. Nel gioco avvengono pause, da momenti epici, battute, paragoni nei film, deve essere un momento di divertimento ma se vi fosse un giocatore che



disturba e fa uscire sempre dal momento gdr è il Narratore che guida il gioco. Vi sono giocatori che tendono a predominare nelle scelte o nelle azioni, vanno fatti giocare tutti, ogni giocatore ha le sue abilità qualcosa in cui è più bravo degli altri e va sfruttato abilmente dal Narratore. Se il Narratore è alle prime armi inizialmente sarà difficile avere una tempistica di gioco, essere veloce nel risolvere le azioni, i combattimenti, questo avverrà con il tempo e l'esperienza. L'avventura deve avere un motivo sufficientemente valido per spingere i giocatori a muoversi

INIZIA L'AVVENTURA

I giocatori creati i loro personaggi si troveranno ora ai margini di una città, di una casata, nel luogo descritto dal Narratore. Ora comincerà l'interazione con i Png che il Narratore farà loro incontrare, ostili o amichevoli.

Le avventure saranno delle trame imbastite, e ogni giocatore sarà libero di fare nel gioco le scelte che riterrà più opportune, anche se queste cambieranno radicalmente la storia preparata dal Narratore la cui abilità si rivelerà in questi particolari frangenti.

Per questo, situazioni di cambiamento, di stallo, o mancanza di un'avventura vengono impiegate le tabelle sottostanti, dove si otterranno suggerimenti lanciando su ognuna di esse 3d6 e sommandone il risultato confrontandolo su ogni tabella sottostante. L'insieme dei risultati daranno un'avventura o abbozzo.

3d6**EVENTI**

- 3 TORNEO CAVALLERESCO IN ARMI CITTADINO
- 4 UN DAMPIR FANATICO RELIGIOSO PREDICA L'AUTO ANNIENTAMENTO
- 5 IMPORTANTE SIGNORE DELLA CASATA MAHR VIENE ASSASSINATO
- 6 SCOPRIRE PER SIGNORE INFILTRATO CASATO RIVALE
- 7 MATRIMONIO TRA DUE MEMBRI DI CASATE RIVALI
- 8 FIERA DELLE ARMI VI SONO ARMI DI FOGGIA PREGIATA
- 9 FIERA DEL SANGUE SCORRE A FIUMI
- 10 UMANI DEI REGNI LIBERI ATTACCAN CITTA'
- 11 ECLISSI SOLARE INTERMINABILE
- 12 SCAMBIO DI PERSONA
- 13 LUNA DI SANGUE
- 14 RIUNIONE STRAORDINARIA DEL CONSIGLIO E DELLE CASATE
- 15 CITTA' SOTTO ASSEDIO DA CASATA AVVERSA
- 16 L'ESERCITO UMANO HA UN LEEDER E QUESTI LI ORGANIZZA
- 17 IMPORTANTE SIGNORE DELLA CASATA KOZLAK VIENE ASSASSINATO
- 18 SCOPERTI DA TRUPPE NEMICHE CHE INSEGUONO

3d6**VARIE**

- 3 OCCORRERA' FARE UN VIAGGIO IN MARE SUPERANDO I LIMITI
- 4 AUMENTA IL VENTO
- 5 UNA NEBBIA INSOLITA AVVOLGE TUTTO
- 6 DAVANTI AI GIOCATORI VIENE UCCISO BRUTALMENTE UN UOMO
- 7 SI ODE UN LAMENTO LONTANO
- 8 AUMENTO DELLA TEMPERATURA INSOPPORTABILE
- 9 RIETROVAMENTO DI UN ARTEFATTO MOLTO INSOLITO
- 10 LA NOTTE E' PARTICOLARMENTE BUIA
- 11 I CAVALLI VENGONO DERUBATI
- 12 UN GIOCATORE CADE DA CAVALLO PER UNA SERPE
- 13 TEMPESTA ELETTRICA FULMINI PERICOLOSI
- 14 SE INGERITO L'ALCOOL QUESTO DARA' ALLUCINAZIONI
- 15 ABBASSAMENTO IMPROVVISO DELLA TEMPERATURA
- 16 RITROVAMENTO DI UN DISEGNO CRIPTICO FORSE UNA MAPPA
- 17 LA FOLLA INSEGUE UN DAMPIR PER SMEMBRARLO LINCIANDOLO
- 18 FIERA DI PAESE

3d6**PROBLEMATICHE**

- 3 IL VIAGGIO SARA' LUNGO NECESSITA' DI UMANI AL SEGUITO
- 4 UN SIGNORE BRACCA I GIOCATORI
- 5 L'ACQUA E' CONTAMINATA DA DROGHE ALLUCINOGENE
- 6 E' NECESSARIO RECUPERARE 3D6 DI UMANI FUGGITI
- 7 MOLTE PERSONE COMINCIANO A COMPORTARSI STRANAMENTE
- 8 UN NOBILE SFIDA PERCHE' OFFESO UN GIOCATORE
- 9 GLI UMANI SI AMMALANO IL SANGUE E' INFETTO
- 10 LE DUE CASATE CREANO OCCASIONI PER PICCOLI SCONTRI
- 11 FERMATI PER UN CONTROLLO ARMI SEQUESTRATE
- 12 UCCIDERE 6D6+3 DI UMANI RIBELLI ASSERAGLIATI
- 13 ACCUSATI INGIUSTAMENTE DA CASATA RIVALE DI FURTO SANGUE
- 14 IL SANGUE DI UN UMANO E' INFETTO -1D6 PUNTI SANGUE
- 15 LE DUE CASATE PRINCIPALI MINACCIANO GUERRA
- 16 2D6 UMANI IN RIVOLTA SI ARMANO E ATTACCANO DISPERATI
- 17 BISOGNERA' INTRODURSI IN UN DEDALO DI GALLERIE
- 18 3D6+3 DI UMANI IN RIVOLTA ATTACCANO DISPERATI DISARMATI

3d6**CASUALITA'**

- 3 UN MESSAGGIO D A PORTARE FARA' BRACCARE I GIOCATORI
- 4 IN MEZZO A UNA DISPUTA DI CONFINE
- 5 ACCUSATI DI CONSUMO D'ALCOLICI ILLEGALI
- 6 ANIMALE DI COMPAGNIA VIENE UCCISO
- 7 UMANI SCOMPARENDO NON SI SA COME
- 8 UNA SOMMOSSA RIDUZIONE DEL SANGUE MOLTI PROTESTANO
- 9 2D6 DI NOBILI VOGLIONO GIOCARE CON LA VITA DEI GIOCATORI
- 10 QUALCUNO INSEGUE IN MODO SILENZIOSO I GIOCATORI
- 11 UNA PAVIMENTAZIONE CROLLA RIVELANDO UN PASSAGGIO
- 12 UMANI SI NASCONDONO NEI BOSCHI E UCCIDONO DAMPIR
- 13 SISMA VIBRAZIONI MINACCIA DI CROLLI
- 14 ASTA DI UMANI FINISCE IN RISSA
- 15 IL SENTIERO SI PERDE COME LE TRACCE
- 16 ANIMALE DI COMPAGNIA VIENE IMPRIGIONATO
- 17 UMANI E DAMPIR DELLA CASATA MAHR VOGLIONO CREARE GOVERNO
- 18 IL CONSIGLIO SMETTE DI LEGIFERARE

3d6**INCONTRI**

- 3 4D6 DI UMANI ARMATI CON ARMI DI ARGENTO
- 4 BAMBINO SPERDUTO CHE CHIEDE AIUTO
- 5 3D6 DI LUPI SELVAGGI AFFAMATI INSEGUONO I GIOCATORI
- 6 UN UMANO ANZIANO MOLTO SAGGIO
- 7 MATRONA POLITICAMENTE IMPORTANTE
- 8 RESTI DI MOLTI CADAVERI, UCCISI IN MODO BARBARO
- 9 IMPORTANTE UOMO POLITICO OBESO
- 10 SPETTRO CHE VUOLE COMUNICARE UN PERICOLO
- 11 MENDICANTE LADRO E BUGIARDO
- 12 UN ANIMALE DI UN DAMPIR PERICOLOSO FOLLE
- 13 CAPO SUPREMO CASATA NEMICA
- 14 GRUPPO 1D6+2 DI FANATICI ANTI REIETTI
- 15 GRUPPO DI ESALTATI FANATICI RELIGIOSI PREDICANO ASSURDITA'
- 16 2D6 DI ANIMALI SELVATICI PERICOLOSI
- 17 VENDITRICE DI ALCOOL ILLEGALE
- 18 UN ANZIANO CHE VIVE COME EREMITA CIBANDOSI DI CACCIAGIONE

3d6**NECESSITA'**

- 3 TROVARE UN UMANO IN UN GRANDE ALLEVAMENTO E' PARTICOLARE
- 4 SCORTARE DIPLOMATICO A RIUNIONE DI VITALE IMPORTANZA
- 5 INCONTRARE UN MEMBRO DEL CONSIGLIO
- 6 INFILTRARE ANIMALE DI COMPAGNIA PER TROVARE PERSONA
- 7 TROVARE PROVE PER SCAGIONARE ACCUSATO INGIUSTAMENTE
- 8 SCORTARE I RESTI DI FIGURA IMPORTANTE PER SEPOLTURA
- 9 SALVARE INTERA COMUNITA' MINACCIATA DAMPIR IMPAZZITO
- 10 RECUPERARE UN OGGETTO SOTTRATTO
- 11 SALVARE PERSONA DA ACCUSA CON SMEMBRAMENTO
- 12 RUBARE UN MANUFATTO CUSTODITO IN MASSIMA SICUREZZA
- 13 IMMERGERE UN COMPAGNO NEL SANGUE UMANO
- 14 SALVARE UOMO/DONNA RAPITO/A PER RISCATTO
- 15 COMPRARE ALMENO 1D6 DI UMANI AL MERCATO
- 16 INFILTRARSI TRA I NEMICI PER SCOPRIRE I PIANI
- 17 SCORTARE 4D6+2 DI UMANI DA UNA CITTA' AD UN ALTRA 100KM
- 18 PROCURARSI CAVALLI FRESCHI

QWEIN

Lande Perdute

GIOCATORE

NOME

IMMAGINE

SESSO

ETA'

PESO

ALTEZZA

CAPELLI

OCCHI

| FORZA | DESTREZZA | INTELLIGENZA | SENSIBILITA' |
|-------------|--------------|---------------|---------------|
| SOLLEVARE | COMBATTERE | GIOCOLERIA | MENTALISMO |
| SALTARE | CAVALCARE | CURA | PERSUASIONE |
| LANCIARE | ORIENTAMENTO | ALLEVAMENTO | PRECOGNIZIONE |
| LOTTA | CACCIARE | SCASSINARE | EMP. ANIMALE |
| ARRAMPICARE | RIPARARE | LEG. SCRIVERE | TRAPPOLE |

ARMA EQUIPAGGIATA

DANNI

COLPI

PUNTI SANGUE



EQUIPAGGIAMENTO

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

STORIA PERSONALE

Area for writing the character's personal history.