

ambientazione Svampiri

versione 4



oh, such a perfect day..

Sommario

parte 1 – Creazione del personaggio	1
1.1 Abilità comuni indigene.....	1
1.2 le Stirpi (razze).....	1
1.3 Equipaggiamento	2
1.5 la Crescita nelle caste.....	2
parte 2 – i Poteri degli Svampiri.....	3
2.1 poteri del Muschio	3
2.2 poteri della Rosa	3
2.3 poteri del Grano.....	3
parte 3 – gli Aurati e gli Eumanti.....	3
parte 4 – la Storia	3
4.1 l'Età dei Martiri	4
4.2 l'Età dei Mutanti	4
4.3 l'Età dei Re	4

parte 1 – Creazione del personaggio

Fu il Grande Nero, e il concetto di umanità perse completamente significato. In sostituzione ci si riferisce ora al popolo mutante degli Eumanti ed alla stirpe degli Aurati, che li governa.

Tempi duri per l'altra faccia della medaglia, questi tempi scuri, convessi e fangosi. Gli antichi padri, i Vampiri, sono scomparsi al dischiudersi del giorno, i loro eredi sono evanescenti e fragili come rugiada. Come i diamanti, sono preziosi per le loro impurità.

Esistono varie stirpi di Svampiri, ognuna frutto di una mutazione dal ceppo originario.

Tutti i personaggi partono con un bonus +2 in tutte le caratteristiche (cioè il valore base delle caratteristiche è 12).

1.1 Abilità comuni indigene

Svampiri utilizza le abilità comuni generali *Armi da mischia*, *Fascino*, *Freddezza*, *Furtività*, *Mani nude* e *Mira* e a queste aggiunge le due abilità comuni indigene *Luce* e *Sete*, che vengono descritte nel seguito:

- **Luce:** rappresenta la capacità di resistere alla luce solare;
- **Sete:** rappresenta la capacità di resistere alla Sete, cioè alla necessità di nutrirsi.

1.2 le Stirpi (razze)

Per ogni stirpe viene data una descrizione generale della corporatura, del carattere e dell'habitat; inoltre sono dati i modificatori alle caratteristiche ed abilità comuni.

1. Arbustio: questa stirpe mutante si nutre della linfa degli alberi; gli Arbusti sono generalmente alti 1,70 m e possiedono una buona costituzione. Sono sensibili all'ambiente e si occupano della sua salvaguardia. Gli insediamenti maggiori sono nelle zone boschive dell'Europa centrale e dell'Asia continentale.

Caratteristiche: Agilità, Costituzione, (Psiche)
Abilità comuni: Sete, (Fascino)

2. Baccherio: questa stirpe si nutre del "frutto della vite e del lavoro dell'uomo", il vino; difficilmente si incontrerà un Baccherio sobrio. Questi svampiri sono molto aristocratici e dei gran romantici. Hanno un atteggiamento benevolo nei confronti degli eumanti. Gli insediamenti maggiori sono nell'Europa mediterranea e nel Sud America.

Caratteristiche: Psiche, Velocità
Abilità comuni: Fascino

3. Iridio: questa stirpe si nutre dei colori degli oggetti, lasciandoli *incolori*. La loro pelle ha delle venature iridescenti e spesso prende il colore degli oggetti che li circondano: questa caratteristica camaleontica fornisce agli Iridi la capacità di nascondersi tra le ombre; si dice in giro che gli iridi vivano *di luce riflessa*. Gli Iridi hanno un carattere solitario, amano molto lo scrivere e le arti in generale. Vivono prevalentemente in Gran Bretagna, nel nord dell'Asia e in Scandinavia, nelle terre dove il sole è più basso.

Caratteristiche: Intelletto
Abilità comuni: Furtività [2 volte], (Freddezza, Luce)

4. Nuario: la caratteristica fisica più evidente dei Nuari è il volto, in cui gli occhi, completamente neri, sono molto incavati, mentre la mandibola è grande e sporgente; i Nuari usano larghi cappelli. Il loro senso della vista è completamente alterato, consentendo solamente una percezione della realtà *in bianco e nero*, a sfumature di grigio. Il loro carattere è decisamente *noir*. Sono irresistibilmente attratti dagli oggetti *incolori* (creati dagli Iridi), che rappresentano il loro cibo; sono praticamente onnivori, la loro bocca contiene acidi potentissimi che permettono loro di prendere nutrimento da qualsiasi oggetto che sia *incoloro*. Il loro habitat coincide con quello degli Iridi.

Caratteristiche: Costituzione, (Percezione)
Abilità comuni: Freddezza, Luce, (Fascino)

5. Reviaro: il loro nutrimento è il suono: essi sono capaci di catturare i suoni dall'aria e di inglobarli in sé; in particolare, generano maggiore nutrimento dal suono della voce "umana" degli eumanti e degli aurati. Spesso un silenzio innaturale nell'aria è il segnale della loro presenza. Tengono in buona considerazione gli aurati e spesso si camuffano per avvicinarne alcuni: amano farsi narrare storie di ogni tipo. Abitano ovunque, nei grandi centri abitati; gli insediamenti maggiori sono in Nord America.

Caratteristiche: Percezione, Psiche

Abilità comuni: Fascino, Luce

6. Vaserio: il loro sostentamento è la scintilla della vita, che recidono nei momenti di Sete a qualsiasi creatura vivente. Questa particolare forma di Sete li rende schiavi di un istinto assassino, che suscita in loro grande repulsione. Spesso i Vaseri hanno un temperamento acceso e un umore scostante; odiano se stessi ed il genere umano che è stato complice della loro mutazione. La stirpe è mediamente diffusa in tutto il globo, gli insediamenti maggiori sono in Africa.

Caratteristiche: Forza, (Psiche)

Abilità comuni: Mani nude, Sete, (Freddezza)

Di seguito è mostrata la tabella con i bonus di razza per i punti Vita e Mana di ogni stirpe.

Bonus di Razza	vita	mana
Arbustio	+3	+4
Baccherio	+3	+3
Iridio	+2	+4
Nuario	+3	+3
Reviaro	+4	+3
Vaserio	+5	+2

Come descritto tra qualche paragrafo, tutti gli Svampiri iniziano la loro vita nella casta Bercia, quindi hanno il possesso di tutti i Poteri relativo (descritti nella parte 2).

Nella creazione del personaggio di Svampiri i passi relativi al mestiere e all'età vengono saltati: la vita sociale degli Svampiri non prevede mestieri e l'età, allontanato lo spettro della morte, appare un dettaglio insignificante.

1.3 Equipaggiamento

Armi da mischia	danno	costo
Manganello	d8	30
†Mazza da baseball	2d4	50
†Vanga	d6+1	15
†Zappa o rastrello	2d4-1	20
Armi da mani nude	danno	costo
Guantoni da boxe	+1	15
Stivali tipo Anfibi	+1	40

Armi da lancio, Ar mi miste e oggetti da lancio	danno	gittata		costo
		media	max	
Coltello a serramanico	d6	10	25	15
Coltello lungo 5 dita (richiede Ag>15)	d8	12	30	40
Fucile	3d8	30	65	400
Pistola d'ordinanza	d20	30	45	200
Shuriken	d6	10	20	20
†Tridente o forcone (calibrato)	d10	8	20	40

1.5 la Crescita nelle caste

Ogni stirpe degli Svampiri ha una struttura sociale interna molto rigida: la stirpe viene divisa in quattro caste, che dominano ognuna sull'altra. Si nasce tutti nella casta *Bercia*, per crescere in forza e spirito nella *Velanta*, poi nella *Nolita*, fino alla *Amiarta*, ai pochi cui è concessa.

Bercia: è la casta che accoglie i nuovi venuti; gli svampiri in questa casta hanno spesso compiti di sorveglianza.

Velanta: è la casta dei guardiani; i Velanta possono essere messi al comando di piccoli gruppi di ispezione o di esplorazione; sono spesso messi di guardia.

Nolita: è la casta dei supervisori. Il potere dei Nolita è notevole: essi possono essere messi al comando di intere legioni. Non di rado possono essere lanciati in missioni segrete a scopo di infiltrazione o dialogo con le altre stirpi.

Amiarta: è la casta dominante, che stende il proprio dominio su tutte le altre; spesso ad un Amiarta viene affidato il dominio su una città. Gli Amiarta presentano sempre un ordinamento interno, diverso da stirpe a stirpe. Si contano non più di 300-400 Amiarta per ogni stirpe.

Il processo di crescita di ogni Svampiro, di casta in casta, è deciso unicamente dal Master e può avvenire in qualsiasi momento; la promozione ad una casta superiore può essere decisa per meriti personali o per il compimento di una missione; a volte può verificarsi una selezione (con prove) tra più pretendenti al passaggio di casta.

Appena viene deciso il passaggio di casta, lo svampiro viene isolato per una settimana e sottoposto ad un addestramento per ricevere degnamente i Poteri della casta superiore.

parte 2 – i Poteri degli Svampiri

A seconda della stirpe e della propria posizione sociale (casta) gli Svampiri possono esercitare vari Poteri.

Alcuni di questi poteri ricordano alla lontana i Poteri Vampirici dell'antica stirpe scomparsa. Il passaggio di casta porta ad acquisire poteri superiori. I poteri si dividono in tre categorie, distinte dal nome di profumi diversi: il muschio, la rosa e il grano; il motivo è che l'attivazione di un Potere reca come effetto collaterale l'emanazione di un profumo, caratteristico per ogni specie e di odore maggiore in progressione con la forza dello Svampiro.

I Poteri vanno segnati sulla scheda tra le abilità, senza considerare il valore, che non verrà utilizzato. Per attivare un potere non si utilizza il concetto di Mana, usuale nelle altre ambientazioni; nel regno degli Svampiri l'energia spirituale viene attinta dall'*esperienza a breve termine*, cioè dai **PiX**.

Quando sceglie di attivare un Potere lo Svampiro deve concentrarsi per un round e spendere i PiX relativi; all'istante si verificheranno gli effetti del Potere, per tutta la durata prevista.

2.1 poteri del Muschio

Sono esercitati da Arbusti e Buccheri.

I **Bercia** possiedono il potere **Sussurro felino**:

L'utilizzo costa 5 Pix.

I **Velanta** possiedono il potere **Richiamo Animale**:

L'utilizzo costa 10 Pix.

I **Nolita** possiedono il potere **Charme Animale**:

L'utilizzo costa 15 Pix.

Gli **Amiarta** possiedono il potere **Pazzia Animale**:

L'utilizzo costa 20 Pix.

2.2 poteri della Rosa

Sono i poteri di Iridi e Nuari.

I **Bercia** possiedono il potere **Forza fantasma**: crea un'illusione che coinvolge un senso (vista, udito ..);
L'utilizzo costa 5 Pix.

I **Velanta** possiedono il potere **Fata Morgana**: crea un'illusione che coinvolge più di un senso;
L'utilizzo costa 10 Pix.

I **Nolita** possiedono il potere **Visione Persistente**:
L'utilizzo costa 15 Pix.

Gli **Amiarta** possiedono il potere **Orrida Realtà**:
L'utilizzo costa 20 Pix.

2.3 poteri del Grano

Sono i poteri di Reviari e Vaseri.

I **Bercia** possiedono il potere **Sussurro del Vento**:

L'utilizzo costa 5 Pix.

I **Velanta** possiedono il potere **Tocco dello Spirito**:

L'utilizzo costa 10 Pix.

I **Nolita** possiedono il potere **Telepatia**:

L'utilizzo costa 15 Pix.

Gli **Amiarta** possiedono il potere **Proiezione Psicica**:
L'utilizzo costa 20 Pix.

parte 3 – gli Aurati e gli Eumanti

Dall'anno del Grande Nero, il concetto di umanità ha perso sempre più il senso, disgregandosi in una progenie mutante multiforme e deviata. L'unica stirpe mutante che crebbe sulle altre fu quella degli Aurati; tutte le altre mutazioni vennero dominate dagli Aurati, che schiacciarono la dignità di quelle stirpi, accomunandole nel numeroso popolo sottomesso degli Eumanti.

Il Grande Nero ha cancellato gran parte della storia e della cultura dell'umanità. Ora ci si arrangia alla meglio, ricominciando dai campi di coltura e dall'allevamento. I lampioni che un tempo illuminavano del strade sono utilizzati come torri di vedetta, le panchine di ferro rimaste sono state trasformate in trappole per i tanti animali selvaggi che si aggirano dovunque.

parte 4 – la Storia

La storia degli Svampiri è la storia del nostro mondo, e le fila si riprendono da quel giorno scellerato che segnò la fine dell'umanità (o almeno dell'homo sapiens). Il succedersi delle età è segnato dalla Prima Rivelazione,

della stirpe dei Baccheri, e dall'Ultima Rivelazione, della stirpe degli Arbusti.

4.1 l'Età dei Martiri

Questa età parte dai nostri giorni, cioè dai primi anni del XXI secolo, fino ad arrivare alla rivelazione dei Baccheri.

2010 Ricordato come il Grande Nero, è l'anno dei bombardamenti di tutto il globo terrestre. Da qui hanno origine le mutazioni degli uomini e dei vampiri. Le mutazioni degli uomini modificano la loro struttura corporea e la composizione del sangue, un tempo sostentamento degli antichi Vampiri. Con la principale forma di nutrimento, il sangue, che si va esaurendo, gli antichi Vampiri iniziano a morire; alcuni di loro decidono di addormentarsi in attesa di tempi migliori.

2040 Muoiono gli ultimi antichi Vampiri; i dormienti rimangono l'unica speranza di vita per la razza. Nel frattempo le stirpi mutanti popolano la terra.

4.2 l'Età dei Mutanti

2070 I Baccheri decidono di mostrarsi agli uomini per condividere il peso di una vita di stenti. Inizialmente si mostrano in Italia, Francia e Spagna.

2080 I Baccheri si mostrano anche in Grecia e nell'America del Sud.

2134 Si mostrano i Reviari.

4.3 l'Età dei Re

Questa età racchiude l'utopia degli Arbusti, l'ultima stirpe degli Svampiri rimasta celata agli occhi degli umani.

2300 Gli Arbusti, sentendo che sono maturi i tempi per la loro ambizione di dominare il mondo, decidono di rivelarsi agli uomini.