

Animali, Mostri e Creature leggendarie regola

Regolamento generico per la gestione di animali e creature leggendarie di vario tipo (mostri, demoni, etc.): caratteristiche fisiche e mentali, abilità e poteri speciali, linee-guida per la realizzazione di una scheda della creatura.

Tipi di creature

Idealmente, l'insieme delle creature comprende qualsiasi essere vivente all'interno dell'ecosistema relativo all'ambientazione di riferimento. Nel caso dell'ambientazione del **Continente di Sarakon**, ad esempio, questo insieme comprende:

- le tre razze umanoidi principali (**Umani**, gli **Elfi**, i **Nani**, che chiameremo **creature umanoidi**).
- il vastissimo gruppo di piante e alberi, che chiameremo **specie vegetali** o **flora**.
- le complesse e variegata tipologie di animali e insetti che popolano il territorio, che chiameremo **specie animali** o **fauna**.
- quel particolare sottotipo di esseri viventi che, per la loro particolare pericolosità, intelligenza o aggressività, costituiscono una minaccia particolare per l'uomo, che chiameremo per comodità **mostri**.

Questo capitolo si concentra sulle specie animali e sui mostri, e sulle regole e modalità con cui essi possono essere gestiti dal Master all'interno di situazioni dinamiche di vario tipo come combattimenti, inseguimenti e reazioni di fronte ad altre creature amiche, nemiche, cacciatrici o possibili prede.

La scheda della creatura

L'obiettivo che il Master si deve prefiggere è quello di creare di una vera e propria *scheda* della creatura, o per meglio dire della tipologia/specie di creatura, che intende inserire nel regolamento. Questa può essere inventata da capo a piedi o ideata sulla base di un modello esistente: in entrambi i casi, questo è l'elenco dei passi che sarà necessario effettuare.

Scheda del Personaggio o Scheda semplificata?

La prima cosa da fare è stabilire quale sia la scheda più idonea per determinare le caratteristiche fisiche e mentali della creatura. Il regolamento di Myst fornisce due modelli, la **Scheda del Personaggio** (nelle due versioni **maschile** o **femminile**) e la **Scheda semplificata**. La differenza principale tra i due modelli è che il primo presenta un set di Abilità Primarie e Abilità Secondarie pensato per un essere umano o umanoide intelligente mentre la seconda presenta degli spazi vuoti, consentendo al Master di utilizzare soltanto le abilità necessarie e inserendone eventualmente di nuove.

La Scheda del Personaggio è consigliabile nel caso di creature simili all'uomo per conformazione fisica e caratteristiche mentali: è il caso degli Elfi e dei Nani, ma anche di ipotetici giganti, uomini lucertola, selvaggi delle caverne, zombie, vampiri, goblin, e di molte creature demoniache che abbiano o possano assumere "forma" umana. Tutte queste specie, in termini di regolamento di gioco, possono essere regolamentate allo stesso modo di un normale Personaggio, potendo disporre delle medesime **Abilità Primarie** e **Abilità Secondarie**, sia pure opportunamente modificate a seconda delle loro caratteristiche particolari. Eventuali caratteristiche aggiuntive andranno trattate alla stregua di **Abilità Speciali**, **Abilità Secondarie** aggiuntive, **Specializzazioni** e così via, come descritto nei paragrafi successivi di questo capitolo.

Al contrario, la quasi totalità degli animali, insetti e "mostri" propriamente detti presenta caratteristiche fisiche e mentali troppo dissimili da quelle di un essere umano o umanoide: molte delle loro abilità primarie o secondarie possono risultare superflue o fuorvianti: è il caso, ad esempio, dell'*intelligenza* e della maggior parte delle abilità secondarie di tipo culturale, come *botanica* o *teologia*, o di abilità di destrezza e agilità legate alla manualità tipica degli esseri umani o alla loro società come *borseggiare*, *cavalcare* o *lavorare metalli*. Per creature di questo tipo è senz'altro consigliabile l'utilizzo della **Scheda semplificata**, che consente di semplificare il processo di "regolamentazione" della creatura inserendo solo le caratteristiche strettamente necessarie.

Compilazione della Scheda della creatura

Una volta stabilito se verrà utilizzata la **Scheda del Personaggio** o la **Scheda semplificata** si può procedere con il processo di creazione di una creatura, che si articola nei seguenti passaggi:

- Scelta del nome, descrizione della creatura, delle sue abitudini e del suo habitat naturale
- Definizione del set di Abilità Primarie e Secondarie che si desidera utilizzare
- Determinazione di eventuali Abilità Speciali, delle Facoltà Innate e Talenti
- Assegnazione dei Punti Incremento iniziali
- Determinazione dei danni e delle ferite che la creatura può infliggere e sopportare

Nome, descrizione e habitat naturale

L'obiettivo del Master che inserisce la scheda di una creatura non dovrebbe esaurirsi nella mera introduzione di quest'ultima all'interno delle regole di gioco: al contrario, è molto importante che venga data una presentazione accurata e dettagliata della creatura stessa, della sua specie (o razza, o famiglia), e dell'impatto che ha all'interno

dell'ambientazione. Queste sono le prime domande che è consigliabile porsi per iniziare, nell'ottica di dare ai giocatori un'idea efficace e coinvolgente di quanto vogliamo introdurre:

- **si tratta di una creatura nota a tutti/presa dal mondo reale?** Un cane, un lupo, un orso sono animali di certo già noti ai giocatori. Questo da una parte facilita il lavoro, dall'altra può essere spunto per riflessioni interessanti: la creatura avrà, nel gioco, le stesse caratteristiche e limitazioni che possiede nel mondo reale? avrà le stesse dimensioni o se ne potranno trovare di più piccole/più grandi? Molte ambientazioni fantasy e di fantascienza presentano creature mostruose che non sono altro che la versione ingigantita di animali o insetti presenti nel mondo reale: se questo è anche il nostro caso, dobbiamo assicurarci di descrivere accuratamente in cosa la creatura che intendiamo introdurre differisce da quella presente nell'immaginario collettivo dei giocatori, sfruttando gli elementi di somiglianza a vantaggio dell'efficacia della nostra presentazione.
- **si tratta di una creatura comune, non comune, rara o unica nell'ambientazione?** questa domanda è particolarmente importante in un'ambientazione fantasy, dove la difficoltà nel reperimento di informazioni fa generalmente sì che le creature più rare siano anche meno note. In ogni caso, è fondamentale far capire ai giocatori quante possibilità ci sono di imbattersi in questa tipologia di creature, e se il loro incontro può o meno definirsi eccezionale. La risposta che viene data a questa domanda implica un chiaro impegno da parte del Master a rispettare tale scelta all'interno delle sue avventure: una rarissima creatura leggendaria riuscirà a mantenere intatto il suo fascino soltanto se le circostanze che porteranno ad un suo incontro saranno veramente eccezionali (e se continueranno ad esserlo per tutto il corso della campagna). La risposta deve inoltre essere compatibile e coerente con l'ambientazione: descrivere i maiali come "molto rari" significa rimuovere lo stinco dal menù di molte locande, indicare demoni e draghi come *comuni* costringe a interrogarsi su come gli esseri umani siano potuti sopravvivere fino al periodo attuale, e così via.
- **dove è diffusa la creatura, qual è il suo habitat naturale, di cosa si nutre e quali sono i suoi nemici naturali?** non è necessario che la descrizione contenga le risposte a tutte queste domande: la cosa davvero importante è che essa venga piuttosto pensata e scritta sulla base delle risposte a questi ed altri interrogativi, in modo da dare alla creatura uno spazio d'azione verosimile, una vera e propria ragion d'essere. Questo procedimento mentale può inoltre essere di grande aiuto per caratterizzare meglio la creatura: la necessità di trovare soluzioni adeguate per giustificare la presenza della creatura all'interno di un dato territorio può infatti condurre a molteplici spunti creativi, affinando o adattando l'idea astratta iniziale alla concretezza del territorio, del suo ecosistema e della sua morfologia.

Una volta deciso il nome della creatura - o per meglio dire della specie di creature, a meno che non si tratti di una creatura "unica" - e scritta una sua più o meno rudimentale descrizione, è il momento di spostare l'attenzione sulle regole di gioco.

Esempio

Proviamo, per fornire un esempio di quanto abbiamo appena detto, a creare la scheda della creatura *lupo*. La risposta alla prima domanda è affermativa: si tratta di una creatura nota a tutti e presa dal mondo reale, modellata sulla base del lupo europeo. In risposta alla seconda domanda decidiamo che si tratta di una creatura piuttosto comune: l'ambientazione di riferimento è simile all'Europa medioevale, ricca quindi di boschi e foreste dove non sarà raro imbattersi nella nostra creatura. Questo risponde in parte anche alla terza domanda: per completezza riflettiamo sul fatto che, essendo le sue prede naturali i mammiferi di piccole e medie dimensioni, si tratta di un animale potenzialmente pericoloso anche per l'uomo e per i suoi animali da cortile. Infine, allo scopo di rendere la specie un pò più minacciosa rispetto alla sua controparte reale, decidiamo di introdurre una tipologia particolare di lupo, chiamata *lupo nero* e caratterizzata da una maggiore forza, stazza e aggressività.

Questa è una sommaria descrizione del nostro lupo, scritta prendendo spunto dalla voce presente su

[\[\http://it.wikipedia.org/wiki/Canis_lupus

Abilità Primarie e Abilità Secondarie

Se per rappresentare la creatura è stata scelta la **Scheda del Personaggio**, il set di Abilità Primarie e Secondarie della creatura coinciderà con quelle di qualsiasi PG. Nel caso in cui sia stata scelta la **Scheda semplificata**, invece, occorrerà stabilire un set personalizzato di Abilità primarie e secondarie limitandosi a quelle strettamente necessarie. Il modo migliore per effettuare questa scelta è quello di partire selezionando prima tutte le Abilità Secondarie necessarie e poi includere le Abilità Primarie ad esse corrispondenti. Anche in questo caso, prima di procedere, è opportuno riflettere su alcuni punti fondamentali:

- si tratta di una creatura di intelligenza paragonabile (o superiore) a quella di un essere umano? Se la risposta è no, come nel caso della maggior parte degli animali, si consiglia di escludere le Abilità Secondarie legate agli aspetti nozionistici, culturali, relazionali e rinominare per comodità l'abilità **Intelligenza** in **Istinto**.
- si tratta di una creatura che possiede una manualità particolare? Se la risposta è no si consiglia di escludere l'Abilità primaria di **Destrezza**, che misura appunto la manualità di un essere umano. Eventuali abilità di combattimento saranno poste sotto l'**Agilità**.
- la creatura possiede armi, strumenti o altre appendici con cui può attaccare? In caso affermativo consigliamo di utilizzare una singola Abilità Secondaria, denominata per comodità **Attacco**, generalmente dipendente dall'Abilità Primaria **Agilità** (o **Destrezza**, se applicabile): l'abilità **Attacco** di una creatura rappresenta il punteggio per tutti i tipi di attacco che essa può sferrare. Ovviamente, ogni singolo tipo di attacco avrà il suo tipo di danno specifico (da taglio, da impatto, da punta), i dadi previsti per il calcolo dello stesso, eventuali *bonus/malus* e caratteristiche particolari. Un leone esempio, potrà effettuare un tiro di **Attacco** per colpire sia con un **Morso** che con un'**Artigliata**, infliggendo ferite di tipo diverso.
- la creatura possiede una mobilità tale da consentirgli di poter bloccare attacchi a lei diretti di qualsivoglia tipo? In caso affermativo, laddove lo **Schivare** non sia sufficiente o adeguato, consigliamo di integrarlo o sostituirlo con un'Abilità secondaria denominata **Difesa** che assolverà a tale scopo.

Esempio

Riprendendo l'esempio precedente, è il momento di dotare il nostro lupo delle Abilità Primarie e Secondarie necessarie per interagire con l'ambiente circostante, per nutrirsi e per combattere. Visto che il lupo non ha un'intelligenza paragonabile a quella di un essere umano è il caso di adottare il modello di **Scheda semplificata**: dobbiamo quindi decidere quali Abilità Primarie e Secondarie utilizzare.

Partiamo dalle Abilità Secondarie: tra quelle d'**Intelligenza** scegliamo senz'altro **Ascoltare**, **Distinguere odori e sapori**, **Individuare**, **Orientamento** e **Seguire Tracce**, prendiamo quindi anche l'Abilità primaria di **Intelligenza**, rinominandola per comodità **Istinto** poiché senz'altro più adeguata alla nostra creatura. Tra quelle di **Volontà** scegliamo **Freddezza**, che ci può tornare utile per misurare le sue reazioni in conseguenza di situazioni di pericolo, **Intimidire** e **Percepire Emozioni**, con la quale il nostro lupo potrà rendersi conto delle intenzioni delle creature che incontrerà. Tra quelle di **Destrezza** non ce n'è nessuna che ci interessa in particolare, non avendo il lupo una manualità degna di nota. Tra quelle di **Agilità** prendiamo **Atletica**, **Furtività**, **Nuotare** e **Schivare**; aggiungiamo inoltre l'Abilità secondaria **Attacco**, che utilizzeremo per regolamentare il morso e le artigliate del nostro lupo. Infine, tra le abilità di **Costituzione** prendiamo **Forza** e **Resistenza**.

Ecco come si presenta la **Scheda semplificata** del nostro lupo dopo la nostra selezione:

ISTINTO: Ascoltare, Distinguere odori e sapori, Individuare, Orientamento, Seguire tracce. VOLONTA': Freddezza, Intimidire, Percepire emozioni. AGILITA': Atletica, Attacco, Furtività, Nuotare, Schivare. COSTITUZIONE: Forza, Resistenza.

Abilità Speciali, Modificatori razziali, Facoltà Innate e Talenti

Una volta scelte le Abilità Primarie e Secondarie è il momento di riflettere su quali saranno le caratteristiche speciali della creatura. Un *demone* potrebbe essere dotato di **Potere Magico**, un *troll* potrebbe avere un'abilità di **Rigenerazione**, e così via. Nel caso in cui si utilizzino le **Abilità Speciali** previste per i PG convenzionali sarà sufficiente elencarle, in caso contrario sarà necessario aggiungere un paragrafo per spiegarne il funzionamento in modo dettagliato. Allo stesso modo andranno indicati o regolamentati gli eventuali Modificatori dovuti alla razza/specie della creatura e le **Facoltà Innate**: questi due aspetti hanno il compito di descrivere tutte le caratteristiche particolari, fisiche o mentali, che differenziano la creatura da un normale essere umano: eventuali *bonus* o meccaniche particolari garantite dai Modificatori e/o da una o più Facoltà Innate possono essere molto utili per consentire alla creatura di superare i limiti massimi previsti per l'uomo.

Un discorso a parte meritano invece i **Talenti**. E' generalmente sconsigliabile assegnare dei Talenti ad una intera specie di creature: si tratta infatti di una particolarità che dovrebbe essere specifica di alcuni esemplari particolarmente forti, dotati o "privilegiati" al punto da distinguersi dai loro simili. Per questo motivo si consiglia di non assegnarli in sede di creazione della scheda quanto piuttosto direttamente in gioco, magari come appannaggio del singolo capo, patriarca o campione del branco/tribù/sciame/etc.

Esempio

Il nostro lupo è un animale comune, privo di Abilità Speciali: decidiamo di dargli la Facoltà Innata di *Vedere al Buio*, che ci consentirà di ricordare questa sua caratteristica al momento di utilizzare la sua abilità di *Individuare*. Trattandosi di una Facoltà Innata non prevista per i Personaggi, dedichiamo quindi due righe a spiegare al lettore in cosa consiste:

Vedere al Buio: Il lupo possiede una innata capacità di orientarsi e distinguere movimenti in condizioni di luminosità estremamente ridotta rispetto a quella necessaria per gli esseri umani. In termini di gioco, tutti i suoi tiri di *Individuare*, *Orientamento*, *Attacco* e *Schivare* non subiranno le penalità previste normalmente per via della mancanza di luce naturale.

Decidiamo di dargli anche la Facoltà Innata *Spirito di Branco*, per regolamentare l'impatto favorevole che la presenza del branco ha sul morale e sull'efficacia in combattimento del Lupo. Anche in questo caso impieghiamo due righe per descriverne gli effetti:

Spirito di Branco: Se il lupo si trova all'interno del suo branco, fino a quando il suo capobranco resterà in vita, egli avrà un *bonus* di +10 a tutte le Abilità di Volontà e di Agilità.

Assegnazione dei Punti Incremento iniziali

Dopo aver preparato il set di Abilità Primarie e Secondarie che si desidera utilizzare sarà necessario assegnare i punti alle singole abilità. Ovviamente, il numero di Punti Incremento iniziali varierà a seconda del numero di Abilità Primarie e Secondarie scelte e della potenza della creatura. Come regola generale facciamo presente che il maschio adulto di una creatura di livello paragonabile a quello di un normale PG dovrebbe avere un numero di Punti Incremento iniziali pari a 150 per ogni Abilità Primaria e 60 per ogni Abilità Secondaria e Speciale da valorizzare: il Master dovrà inoltre ricordarsi di tenere a mente anche le caratteristiche del PG medio che potrebbe confrontarsi con la sua creazione, in modo da mettere in piedi una creatura compatibile con la sua idea iniziale e con quanto scritto nella descrizione.

N.B.: Un metodo più preciso di assegnare 60 per ogni Abilità Secondaria e Speciale da valorizzare è quello di assegnare 40 PI alle Abilità aventi *Costo Progressivo* pari a 1 e 80 PI alle Abilità Secondarie/Speciali aventi *Costo Progressivo* pari a 2. Per maggiori informazioni sul *Costo Progressivo* consultare il capitolo dedicato alla *Creazione del Personaggio*.

Esempio

Stando alla regola generale descritta sopra il nostro lupo, per competere con un normale PG, avrebbe diritto a 600 punti per le quattro Abilità Primarie e 900 punti per le quindici Abilità Secondarie che abbiamo scelto per lui, per un totale di 1500 punti. Considerando che stiamo preparando la scheda di un maschio adulto riteniamo questo valore grossomodo adeguato, considerando che in molte abilità percettive vogliamo rendere il lupo persino superiore rispetto a un essere umano medio.

Ecco come si presenta la *Scheda semplificata* del nostro lupo dopo l'assegnazione dei punteggi.

ISTINTO 15: Ascoltare 25, Distinguere odori e sapori 25, Individuare 25, Orientamento 20, Seguire tracce 20
VOLONTA' 12: Fredezza 15, Intimidire 12, Percepire emozioni 12 AGILITA' 15: Atletica 30, Attacco 20, Furtività 25,
Nuotare 10, Schivare 20 COSTITUZIONE 12: Forza 30, Resistenza 18
FACOLTA' INNATE: *Vedere al Buio*, *Spirito di Branco*

In totale abbiamo speso 1495 punti: il nostro lupo è senz'altro competitivo con i punteggi di un Personaggio medio.

Se incontrato da solo non presenta particolari problemi e sarà piuttosto facile metterlo in fuga: viceversa, se incontrato di notte e in branco, potrà essere anche molto pericoloso per via dei *bonus* conferitigli dalle sue *Facoltà Innate*.

Danni e Ferite

Danni e ferite inflitte

E' arrivato il momento di stabilire i danni che la creatura può fare e, al tempo stesso, quelli che può subire: in altre parole, occorre determinare le caratteristiche strutturali della creatura. In questa fase è necessario passare in rassegna ogni tipologia di attacco che abbiamo previsto, e assegnare a ciascuna di esse un *tipo di danno* e uno o più dadi per determinare l'ammontare dello stesso.

- Il regolamento di *Myst* prevede tre possibili *tipi di danno*: da taglio, da impatto e da punta. Determinare la tipologia di danno è fondamentale, ad esempio, per dare un'idea della ferita che l'attacco infligge e/o per calcolare la protezione offerta da vestiti e armature.
- L'ammontare del danno è solitamente rappresentato da un numero fisso o da uno o più dadi.

Per determinare il tipo e l'ammontare del danno è consigliabile fare riferimento al capitolo dedicato alle armi, in modo da poter avere un termine di paragone adeguato: un leggendario mostro marino, ad esempio, potrebbe avere dei denti affilati paragonabili a una daga, e un aculeo tagliente e affilato analogo a una lancia. Si ricordi che al numero o al dado scelto per determinare i danni andrà con tutta probabilità aggiunto l'eventuale *bonus* o *malus* previsto dal punteggio di *Forza* della creatura, se presente/applicabile.

Danni e ferite subite

Dopo essersi occupati dei danni che la creatura può fare è il caso di pensare a quelli che essa può ricevere sui singoli arti e sul globale prima di stramazzone al suolo. La prima cosa da fare è stabilire l'eventuale presenza di eventuali "armature epidermiche" come corazze, cartilagini, carapace, pelle particolarmente dura o qualsiasi altra cosa che possa fornire protezione da eventuali attacchi. Per ciascun arto coperto da questo tipo di armatura occorrerà specificare il coefficiente di protezione per i tre tipi di danno: taglio, impatto e punta.

Una volta fatto questo, è il caso di concentrarsi sulle ferite vere e proprie. Il capitolo **Danni e Ferite** insegna che un normale essere umano accusa le ferite nel seguente modo:

Arto Colpito	Entità della Ferita in pD							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Testa	x2	x2	x4	x4	x8	-	-	-
Braccia	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4
Gambe	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4
Torace	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6
Ventre	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6

Se la creatura ha una stazza e una dimensione degli arti simili o paragonabili a quella di un essere umano il Master può decidere di utilizzare questa stessa tabella: in caso contrario sarà necessario preparare una tabella simile a questa, in modo da poter utilizzare le medesime regole per il calcolo dello svenimento e della morte pensate per gli esseri umani e descritte nel capitolo **Danni e Ferite**. Per la maggior parte delle creature tale tabella può essere preparata facilmente osservando le seguenti regole generali:

1. Scegliere un arto della creatura.
2. Prendere come punto di riferimento l'arto corrispondente, o quello che più si avvicina, descritto nella tabella sovrastante relativa a un essere umano.
3. Se l'arto della creatura è più piccolo rispetto a quello umano, rimuovere una, due o tre caselle di moltiplicatori rispettando la logica seguente: la *prima*, la *penultima*, la *centrale*; in caso vi siano due caselle centrali, si consideri sempre quella più a destra. Ad esempio, se volessimo togliere tre caselle a un braccio (x1 x1 x1 x1 x2 x2 x4 x4) dovremmo togliere la prima (x1), la penultima (x4) e la centrale più a destra (x2), ottenendo la seguente riga: x1 x1 x1 x2 x4.
4. Se l'arto della creatura è più grande rispetto a quello umano, aggiungere una, due o tre caselle di moltiplicatori nel seguente modo: *dopo la prima casella*, *dopo la penultima casella*, *dopo la casella centrale*; in caso vi siano due caselle centrali, si consideri sempre quella più a destra. Il moltiplicatore della nuova casella dovrà sempre essere identico a quello della casella che la precede. Ad esempio, se volessimo aggiungere due caselle alla testa (x2 x2 x4 x4 x8) dovremmo aggiungerne una dopo la prima (x2), una dopo la penultima (x4) e una dopo la centrale (x4), ottenendo la seguente riga: x2 x2 x2 x4 x4 x4 x8 (in grassetto le caselle aggiunte).

N.B.: Nel caso in cui sia necessario rimuoverne o aggiungere più di tre, sarà sufficiente adottare una seconda volta la medesima logica.

E' possibile che la creatura abbia uno o più arti privi di terminazioni nervose, scollegati dal suo sistema circolatorio, accessori o indipendenti dalle sue funzioni vitali: un esempio su tutti, la coda di molte lucertole. In tutti questi casi il Master è libero di determinare lui stesso i moltiplicatori, diminuendoli di conseguenza. Per eventuali arti particolarmente importanti, critici o vitali andrà ovviamente fatto il ragionamento inverso.

Esempio

Applichiamo quello che abbiamo appena imparato alla scheda del nostro lupo. Anzitutto sappiamo che non possiede alcun tipo di corazza o armatura naturale, quindi possiamo evitare di scrivere informazioni a riguardo. Per quanto riguarda le ferite vere e proprie, è chiaro che i suoi arti necessitano di un ritocco verso il basso rispetto a quelli di un normale essere umano. Decidiamo quindi di togliere un casella alla testa e due agli arti, al torace e al ventre. Questo è ciò che otteniamo applicando le linee-guida descritte sopra:
Testa: x2 x4 x4 x8 **Braccia:** x1 x1 x1 x2 x2 x4 **Gambe:** x1 x1 x1 x2 x2 x4 **Torace:** x1 x2 x2 x4 x4 x6 **Ventre:** x1 x2 x2 x4 x4 x6

Un esempio di scheda della creatura: il lupo

Il processo di creazione della scheda è terminato. Per concludere, presentiamo la scheda che abbiamo preparato nel corso degli esempi relativi ai vari paragrafi di questo Capitolo: il **lupo**.

Descrizione

Il lupo è un mammifero appartenente alla famiglia dei canidi, animali carnivori simili ai cani. Tra i canidi il lupo è il più grande come dimensioni: tra i 130 e i 160 cm. di lunghezza, tra gli 80 e i 100 cm di altezza. Il colore del suo mantello è generalmente grigio-giallastro o marrone-rossiccio, ma può variare a seconda dell'età, delle stagioni e della zona climatica di riferimento. Un esemplare maschio di lupo raggiunge solitamente i 10-12 anni di vita.

Il lupo presenta una dentatura caratterizzata da canini affilati, lunghi e ricurvi verso l'interno. La fronte è ampia, le mandibole particolarmente robuste, gli occhi sono chiari, generalmente di colore diverso e dal taglio leggermente obliquo. E' un animale molto vorace, caratterizzato da un'attitudine estremamente predatoria.

La funzione di ogni lupo è organizzata all'interno di un branco, con una struttura sociale fortemente gerarchica, guidata da una coppia di lupi anziani detti *maschio alfa* e *femmina alfa*. Questa coppia possiede più libertà rispetto al resto del branco, che solitamente li segue nella caccia emulando i loro movimenti e prendendo le loro stesse decisioni.

Tipologie di Lupo

La specie lupo è suddivisa in numerose sottospecie che prendono il nome dal colore del loro pelo: i lupi di Greyhaven ad esempio, il cui manto è color antracite, sono detti *lupi grigi*. Sempre a Greyhaven, e in particolare nelle foreste settentrionali, è inoltre presente una particolare sottospecie di lupo, chiamata *lupo nero* per via del manto considerevolmente più scuro, i cui esemplari sembrano essere dotati di dimensioni, resistenza e aggressività considerevolmente maggiori. A differenza degli altri lupi, che presentano caratteristiche sostanzialmente simili, i *lupi neri* sono animali solitari, non cacciano in branco ed hanno un comportamento piuttosto indipendente l'uno dall'altro. Per via di queste caratteristiche, che hanno contribuito nel corso dei secoli a incrementare la loro fama, i *lupi neri* sono considerati un predatore estremamente pericoloso e un temibile avversario anche per il più esperto dei cacciatori. Si tratta comunque di una sottospecie particolarmente rara e della quale non esistono molti esemplari.

Facoltà Innate

Il lupo possiede le seguenti facoltà innate:

Vedere al Buio

Il lupo possiede una innata capacità di orientarsi e distinguere movimenti in condizioni di luminosità estremamente ridotta rispetto a quella necessaria per gli esseri umani. In termini di gioco, tutti i suoi tiri di **Individuare**, **Orientamento**, **Attacco** e **Schivare** non subiranno le penalità previste normalmente per via della mancanza di luce naturale.

Spirito di Branco

Se il lupo si trova all'interno del suo branco, fino a quando il suo capobranco resterà in vita, egli avrà un *bonus* di +10 a tutte le Abilità di Volontà e di Agilità.

Scheda di gioco

Quella che segue è una **scheda semplificata** relativa a un maschio adulto di lupo in buona salute. Il Master può usarla come modello per creare altri lupi modificando opportunamente i valori a seconda del sesso, dell'età dell'esemplare, della stazza e di eventuali altre caratteristiche ambientali.

Abilità Primarie e Secondarie

ISTINTO 15: Ascoltare 25, Distinguere odori e sapori 25, Individuare 25, Orientamento 20, Seguire tracce 20

VOLONTA' 12: Freddezza 15, Intimidire 12, Percepire emozioni 12

AGILITA' 15: Atletica 30, Attacco 20, Furtività 25, Nuotare 10, Schivare 20

COSTITUZIONE 12: Forza 30, Resistenza 18

Attacchi

- **Morso:** 1d4 + **Forza**. In seguito a un morso andato a segno, il lupo avrà una penalità a *schivare* pari a -10 (a discrezione del Master) sul primo attacco che riceverà nello stesso *round* o nel *round* successivo.
- **Artigliata:** 1d3 + **Forza**

Danni e Ferite

Arto Colpito	Entità della Ferita in pD					
	1	2	3	4	5	6
Testa	x2	x4	x4	x8	-	-
Braccia	x1	x1	x1	x2	x2	x4
Gambe	x1	x1	x1	x2	x2	x4
Torace	x1	x2	x2	x4	x4	x6
Ventre	x1	x2	x2	x4	x4	x6

Altri Esempi

Oltre alla scheda del **Lupo** si consiglia di consultare i seguenti esempi, relativi a creature presenti nell'ambientazione di riferimento (il **Continente di Sarakon**) che si possono incontrare nella maggior parte delle ambientazioni *fantasy*.

- **Ogre**, termine utilizzato per descrivere alcune degenerazioni dell'**Orco**.
- **Kreepar**, nome dato a una particolare tipologia di insetti giganti suddivisi in sotto-tipi, famiglie e ordini aventi aspetto e caratteristiche anche molto diverse tra loro.
- **Risvegliato**, una sorta di *Zombie*.

F.A.Q.

- **Come posso fare per regolamentare creature particolarmente potenti, che non soffrano del limite di punteggio pari a 20 alle Abilità primarie e di 50 alle Abilità secondarie previsto per gli esseri umani?**

Il modo che consigliamo di utilizzare per ovviare a questo problema è quello di attribuire alla creatura dei *bonus* alle Abilità primarie (o eventualmente alle Abilità secondarie) con dei modificatori appositi o con delle **Facoltà Innate** adeguate: ad esempio, per regolamentare la forza superiore di un gigante delle colline si potrebbe attribuirgli un modificatore di +20 al suo punteggio di *Costituzione* e di +2 al danno legato alla sua forza; per regolamentare il punteggio di forza dovuto alla furia di un *berserker* si potrebbe attribuire una Facoltà Innata che prevede la possibilità di entrare in *berserk* garantendogli un +10 di Destrezza, Agilità e Costituzione e il successo automatico a tutti i tiri di Resistenza per la durata di questa condizione. In questi casi, rispettivamente, i modificatori e le Facoltà Innate fanno le veci di punteggi superiori ai limiti normalmente previsti per un essere umano senza rompere le meccaniche previste dal gioco. Lo stesso si può fare a parti invertite, anche se in quei casi è consigliabile quando possibile limitarsi ad attribuire un punteggio molto basso all'abilità di riferimento, limitandone eventualmente il tetto massimo raggiungibile, ricorrendo alle *penalità* solo quando davvero necessario.