

SAVAGE Spookers

di Marco Veggi

Copyright (c) 2005 Marco Veggi.

Questo materiale è senza scopo di lucro e non intende violare i diritti di nessuno.

Questo documento può essere liberamente riutilizzato a patto che il suo contenuto rimanga invariato e che mantenga questo esatto testo e queste condizioni.

AMBIENTAZIONE

Intro

Gioco in cui tu sei uno Spooker, un mostrino secondario buono, nella gerarchia dei mostri, solo a spaventare i bambini. Sei un mostro piccolo e poco potente con sfighe che ti rendono non adatto a fare del male in modo serio (sei un po' ridicolo, un po' buono o robe così).

Creazione del Personaggio

1) Razza

La razza va obbligatoriamente scelta tra quelle proposte nel gioco, potrebbero eccezionalmente esistere degli umani aspiranti signori del male ma solo sotto concessione del master. Tutti gli Spookers hanno l'abilità mostruosa Fear.

2) Traits

Attributes: gli attributi sono come da gioco base.

Skills: le abilità sono come da gioco base.

Derived Statistics: Pace, Parry, Charisma e Toughness sono come al solito. Il Load Limit è 5 volte Str in lbs. Fear è una nuova derived stat, ed è il modificatore che viene applicato alla abilità mostruosa dello stesso nome. Viene inoltre sommato al Charisma quando si interagisce con altri mostri. Inizia da 0.

3) Edges and Hindrances

Come di norma si possono prendere fino a 2 Minor Hindrances e fino ad 1 Major Hindrance, con cui si hanno 1 o 2 punti rispettivamente con i quali si può:

Con un punto avere un punto abilità;

Con due punti si può aumentare un attributo o guadagnare un edge.

Almeno una delle Hindrance però va scelta obbligatoriamente (e deve essere scelta, non se ne può fare a meno), dalle Spookers Hindrances.

4) Gear

L'equipaggiamento in questo gioco non è molto importante, così come il denaro. Si comincia il gioco senza equipaggiamento a parte ciò che è segnato nella propria razza.

5) Background Details

Definite le statistiche numeriche bisognerà procedere a definire tutti gli altri dettagli del personaggio: la sua storia, la sua descrizione, il carattere, e tutti gli altri dettagli utili a definire meglio il PG e renderlo completo.

Razze

Gremlin e Gargoyle

Sono esseri umanoidi con mani e piedi artigliati, pelle verde o marrone o grigia (di solito chi ha colori più tenui viene definito gargoyle, mentre quelli verde chiaro gremlin), grandi occhi monocolori (di solito di colori brillanti come giallo ed arancione) e grande bocca dentata, grandi orecchie e ali che gli permettono di svolazzare. Nascono per portare il male tra le persone facendo cattiverie di nascosto, possibilmente facendo in modo che venga incolpato qualcun altro così da diffondere il sospetto. Nelle schiere del male vengono anche usati come avanguardie volanti e soldati.

FANTASMA

Classicissimi, sono esseri incorporei o parzialmente corporei che vagano sulla terra e si mostrano ai mortali con ululati, botti, folate di vento gelido ecc. Di solito nascono da uomini morti in circostanze maledette la cui anima è rimasta intrappolata sulla terra. Normalmente sono figure traslucide che ricordano l'aspetto che avevano in vita (ma ci sono anche i classici lenzuoli bianchi). Il loro terrore è tipicamente solo psicologico (ma molti hanno modo di interagire limitatamente con il mondo per rendere reali le loro minacce), ma l'impatto sulla psiche dei mortali è di solito molto forte. Le Banshee sono fantasmi che raggelano il sangue grazie alle loro grida strazianti.

Ghoul e Zombie

Sono cadaveri che non hanno subito una corretta sepoltura e benedizione divina e sono stati rianimati dalle forze del male per cibarsi dei vivi. Spesso non ricordano gran che della loro vita precedente e sembrano abbastanza privi di volontà od intenzione (anche se non è vero). In genere il loro aspetto è piuttosto disgustoso: carne marcia, parti anatomiche esposte, schifezze.

Scheletro

Come Ghoul e Zombie sono cadaveri che non hanno subito una adeguata sepoltura rianimati dalle forze del male che tentano di distruggere il genere umano. Differentemente da questi non cercano di cibarsi dei loro corpi, ma più spesso risultano avere versioni malvagie delle pulsioni che avevano in vita (per cui lo scheletro animato di un capitano pirata morto annegato continuerà a cercare tesoro e vendetta sui suoi nemici, si vestirà da pirata ecc.); mantengono inoltre ben vivi i ricordi di quando erano in vita, quindi se hanno subito una morte violenta cercheranno probabilmente vendetta. Di solito quindi sono scheletri mossi da energia malvagia, spesso equipaggiati con le cose che utilizzavano in vita, in grado di parlar e continuare una versione perversa della vita che facevano prima.

Spaventapasseri

Damiano DAMATO

FRATTURA DAMATO

ESPIRITO VAMPIRO

DAMIANO DAMATO

Strega

Diavolo

FRANKIE

Edges + Hindrances

Spookers Hindrances

Aspetto infantile (major): lo Spooker ha le proporzioni di un cucciolo, di un bambolotto. Di solito la testa e le mani e i piedi sono grandi e rotonde, mentre il corpo non è mai più di un metro, con arti tozzi e corti, occhi grandi e in genere aspetto molto meno aggressivo della norma. Hanno -1 in Fear, +2 in Charisma e la Str parte da d4 -1, ed in primo incremento la porta a d4.

Aspetto poco aggressivo (minor): lo Spooker ha qualche carattere distintivo, fisico o comportamentale, che lo rende meno aggressivo: un fantasma può avere la voce bassa e poco minacciosa, un gremlin può essere lento di comprendonio e giandone, uno zombie può avere un aspetto tutto sommato ordinario, uno scheletro può essere stato un clown ed avere naso rosso e scarpone, un diavolo può essere anche solo tanto standard da ricordare più un fumetto che una creatura terribile. Ha -1 in Fear.

Animo buono (major): lo Spooker è in fondo di animo buono. Non è che debba comportarsi da santo o non essere infido o arcigno, però non essendo veramente cattivo eviterà accuratamente di produrre danni seri o duraturi, si limiterà probabilmente a scherzi e cattiverie e cercherà anche di aiutare chi si dimostra veramente in difficoltà.

Incapacità fisica (minor): lo Spooker ha una ridotta capacità di agire rispetto alle peculiarità della sua razza. Un fantasma potrebbe avere una capacità di interazione con il mondo tanto limitata (solo muovere polvere o oggetti piccolissimi e molto lentamente ad esempio) da non poter costituire una reale minaccia per nessuno, uno spaventapasseri avere le membra di paglia talmente morbida da non poter recare alcun danno, uno zombie essere tanto lento e goffo da poter essere evitato da chiunque, un bambino dannato non possedere il suo potere di portare sfortuna e maledizioni, una strega non possedere i suoi poteri magici o una armatura animata non avere alcuna arma o capacità offensiva. Questo Spooker farà la solita Fear, ma se qualcuno si rende conto della sua fondamentale impossibilità di concretizzare le sue minacce ne diventa immune.

Senso dell'umore (minor): lo Spooker è dotato di un senso dell'umore stupido e ridicolo. Invece che preoccuparsi di portare avanti la causa del male globale lo Spooker ha solo interesse a fare scherzi idioti e malevoli ma cretini.

Deviazione mentale (minor or major): lo Spooker ha una significativa tara mentale, che impiega tutte le sue energie. Uno scheletro di un pirata potrebbe avere la fissa per i tesori, una bambola potrebbe voler solo trovare una bambina che la coccoli ed un fantasma potrebbe voler solo trovare le sue catene che ha perso. Lo Spooker avrà poco (anche se non nessuno) interesse nel portare avanti il male mondiale perché impegnato a seguire la propria deviazione. Se la deviazione comporta oltre all'evidente originalità dello Spooker anche altri evidenti svantaggi, quali il cacciarsi spesso in guai più gravi, tipicamente se il perseguire lo scopo porta a compiere atti illegali o pericolosi (avere la fissa di fare del male a qualcuno o rubare o cose del genere), allora la Hindrance è Major, se no è minor.

Nuovi Edge

Volo (background edge): Requisites: Novice.

Lo Spooker può volare. Non tutte le razze possono farlo, ma la cosa non è limitata dal fatto di avere le ali (molti spettri ad esempio possono fluttuare in quanto senza peso). Lo Spooker può muoversi in volo al suo Pace normale con una Acceleration pari alla metà del valore.

Equipaggiamento

Relitto

La moneta standard è.

Armature

Mezzi da battaglia

Veicoli Civili

Regole addizionali

Compendio

Per un elenco completo di edges, hindrances e regole aggiuntive fare riferimento al mio compendio, che sta su http://web.tiscali.it/tavola_rotolante/risorse/edgehind.pdf.

Charisma

Tutti gli Spookers sono di natura troppo aliena per utilizzare il loro Charisma quando interagiscono con esseri umani, a meno che tali umani non entrino tanto in confidenza con loro da comprenderne la natura.

Indice

AMBIENTAZIONE	5	Edges + Hindrances	5
Intro.....	3	Nuovi Edge.....	5
Creazione del Personaggio	4	Equipaggiamento	6
1) Razza.....	4	Denaro.....	6
2) Traits.....	4	Armature.....	6
3) Edges and Hindrances.....	4	Mezzi da battaglia.....	6
4) Gear.....	4	Veicoli Civili.....	6
5) Background Details.....	4	Regole addizionali	7
		Vuoto.....	7